

「제5차 국가표준기본계획」에 따른
2022년도 국가표준시행계획

2022. 1.

문화체육관광부

문화체육관광부 표준정책 개요

1. 추진배경

- 포스트 코로나 이후 디지털 전환 수요에 대응하고, 국민의 삶의 질 제고를 위한 콘텐츠 분야 표준 역할 필요**
 - 디지털 미디어 기술의 발전으로 콘텐츠 이용 형태가 적극적 참여·개인 맞춤형·실시간으로 진화
 - 코로나19로 고독·불안 등 코로나 우울을 호소하는 사례 빈번
- 신성장 동력산업인 문화콘텐츠산업의 경쟁력 강화를 위한 콘텐츠 제작 및 서비스의 표준화 필요**
 - 문화기술(CT) 관련 표준화는 초기단계로 실감콘텐츠, AI, XR 등 핵심기술에 대한 표준화 기반 조성 필요

2. 추진목표

- 포스트코로나 시대에 국민 문화향유 확대를 위한 소비자 중심의 표준화 추진**
 - 표준화를 통한 콘텐츠 소비 환경 개선 및 국민편익 증진
- 신성장 동력산업의 경쟁력 강화를 위한 문화기술(CT) 표준화 기반조성**
 - 첨단기술(AI, 빅데이터, VR 등)과 콘텐츠 융합을 기반으로 우수 콘텐츠를 창출하고, 글로벌 리더십 확보를 위한 문화기술(CT) 표준 기반 강화

3. 법적근거

○ 문화산업진흥기본법

제17조(기술 및 문화콘텐츠 개발의 촉진) ① 문화체육관광부장관은 문화체육관광부 소관 연구개발(이하 “연구개발사업”이라 한다)을 촉진하기 위한 정책을 수립·시행하고 연구개발사업을 수행하는 데에 드는 자금을 예산의 범위에서 지원하거나 출연할 수 있다.

○ 콘텐츠산업진흥법

제16조(표준화의 추진) ① 문화체육관광부장관은 효율적인 콘텐츠제작과 콘텐츠의 품질 향상, 콘텐츠 간 호환성 확보 등을 위하여 관계 중앙행정기관의 장과의 협의를 거쳐 다음 각 호의 사업을 추진하고, 관련 사업자에게는 제정된 표준을 고시하여 권고할 수 있다. 이 경우 콘텐츠의 디지털화와 관련된 사항은 과학기술정보통신부장관과 협의하여야 한다.

4. 연도별 추진실적('21) 및 계획('22~'25)

□ 국가표준기본계획 목표별 추진실적

목표	2021 실적	2022 실적	2023 실적	2024 실적	2025 실적
서비스표준 개발	2	-	-	-	-

□ 고유성과지표 실적 및 계획

4대 분야	고유성과지표	2021		2022		2023		2024		2025	
		계획	실적	계획	실적	계획	실적	계획	실적	계획	실적
3. 국민이 행복한 삶을 위한 표준화	서비스표준 개발	2	2	2	-	1	-	1	-	1	-

5. 대표 실적('21년)

연도	실적	세부내용
2021	옷칠 소재별 표준 평가지표 구축	· 옷칠 도막 제작 공정 테스트베드 구축 및 평가지표 구축 - 옷칠 원산지별 특정 지표 선정 및 규격화를 위한 검량법 확립 - 용도별 옷칠 기초 특성 평가 및 평가지표 확립
	공공안내 표지판 디자인 가이드라인 표준화	· 각종 상황/환경 시나리오 및 현장 비훼손식 반복적 디자인을 지원하는 AR/VR기반 실증 가이드라인 제작 및 표준화

3-①

생활밀착 서비스 표준화

사업1

문화기술연구개발(R&D)

□ 사업 내용

○ 문화산업 선도형 기술개발

- 첨단기술과 게임, 영화, 음악 등 장르간 융합을 통해 콘텐츠산업 고도화 및 신산업화를 위한 기술개발 지원

* (표준화 과제) 공예/회화용 맞춤형 기능성 옷(칠)소재 및 평가기술 개발('19~'21년)

○ 문화서비스 확산형 기술개발

- 공공문화서비스 전달체계 개선 및 문화서비스 향유 대상과 경험 확대를 위한 기술개발 지원

* (표준화 과제) 공공안내 표지판의 시인성 평가방법 및 도구개발 사업('19~'21년)

* (표준화 과제) 인공지능 기반 개방형 한문고서 번역 및 해석 지원 기술 개발('21~'23년)

○ 문화기업 주도형 기술개발

- 산업 현장에서 필요한 맞춤형 기술개발 및 문화산업 생태계 조성, 既개발 우수 기술의 실용화를 위한 후속 R&D 지원

○ 문화예술 실감서비스 기술개발

- 코로나19로 인한 비대면 온라인 문화예술 수요급증에 대응하여 실감기술(AR, VR 등)을 활용, 현장감있는 문화예술 공연서비스가 가능하도록 기술개발 및 사업화 지원

* (표준화 과제) 문화시설 안심 관람환경 조성을 위한 디지털 방역 및 운영기술 개발('21~'23년)

□ 전년도 사업 추진실적

- 기제공되고 있던 콘텐츠 및 서비스에 첨단 문화기술을 적용, 새로운 표준 가이드라인 마련

성과지표	건수	세부내용
옷칠 소재별 표준 평가지표 구축	1건 이상	· 옷칠 도막 제작 공정 테스트베드 구축 및 평가지표 구축 - 옷칠 원산지별 특정 지표 선정 및 규격화를 위한 검량법 확립 - 용도별 옷칠 기초 특성 평가 및 평가지표 확립
공공안내 표지판 디자인 가이드라인 표준화	1건 이상	· 각종 상황/환경 시나리오 및 현장 비례손식 반복적 디자인을 지원하는 AR/VR기반 실증 가이드라인 제작 및 표준화

□ 당해연도 사업 추진계획

- 인공지능 기술을 활용한 전통문화 콘텐츠 대상 표준화 추진
 - 한문 고서의 아날로그 자료에 대한 디지털 자료의 표준모델 구축
- 포스트 코로나 시대를 대비한 첨단기술기반 문화예술 분야 표준화 사업 진행
 - 중·소규모 공연장의 공기질 측정 센서에 대한 성능 평가 기준 수립 /표준화

성과지표	건수	세부내용
한문 고서의 아날로그 자료에 대한 디지털 자료의 표준모델 구축 (가이드라인 마련)	1건 이상	· 디지털 자료의 메타데이터 국내외 표준화 분석 · 국제 표준화 기반 유니코드 호환이 가능한 메타데이터 포맷 선정 · 표준모델 기반 문자 인식 DB 확보
다중이용시설 방역 기준 표준화 (가이드라인 마련)	1건 이상	· 중소규모 공연장의 공기질 측정에 대한 성능 평가 기준 수립/표준화

※ 현재 계획상 가이드라인을 마련하는 것이 목표이나, 향후 과제 결과에 따라 국가, 국제 표준으로 발전시킬 예정

□ 당해연도 예산 현황

(단위: 백만원)

구분	2022년 예산
인공지능 기반 개방형 한문고서 번역 및 해석 지원 기술 개발	920
문화시설 안심 관람환경 조성을 위한 디지털 방역 및 운영기술 개발	1,000