



철, 테니스 라켓 등 16개는 KS 규격으로 제정이 완료되었으며, 스키 등 33개 규격은 '05년도 중에 도입이 완료될 계획이다.

최근의 운동용품 관련 국제 규격은 운동시설 사용상의 안전에 관한 규격의 개발이 활발하게 진행되고 있다. 사용자의 안전 및 환경의 보호가 국제적인 관심사로 대두되고 있는 만큼, 해당 규격의 국내 규격 도입에도 적극적으로 대처해 나갈 계획이다.

'창의성' 훼손 않는 차별화된 표준화 추진

문화산업 분야 KS 규격의 인증 획득을 위한 심사기준은 운동용품과 일용품 등 38개가 있으나, 급변하는 기술 및 보유 설비를 고려하여 다양한 신제품이 개발된 스키고글 1종을 제정하고, 사용하지 않는 라인프린터용 포제 잉크 등 4종을 폐지하여 35개의 심사기준을 운용하고 있다.

문화관련 산업의 효율적인 표준화를 위하여 기술 표준원 문화서비스표준과에서는 문화관련 2개의 부회를 구성·운영 중이며 4개의 전문위원회를 운용 중이다. 다양한 분야 및 전문기술이 요구되는 문화관련 산업의 특성에 맞는 표준화 추진을 위해 급변하는 전문위원회를 확대 개편하여 운용할 방침이다.

문화관련 산업의 분야별 표준화 추진 대상은 무궁무진하며, 따라서 표준화의 접근 방식도 바뀌어야 한다. 우리 민족이 가지고 있는 창의성을 최대한 발휘할 수 있도록 기존의 규격들과는 차별화하여 표준화를 추진하는 것이 문화의 특성을 훼손하지 않으면서도 문화의 경쟁력을 확보할 수 있는 최적의 방법이기 때문이다.

일차적으로 조사된 문화 관련 산업 분야별 표준화 추진 대상은 <표2>에 나타나 있다. 향후 보다 심도 있는 논의를 통하여 표준화 추진 대상을 선정하고 집중해야 할 것이다.

특히, 세계적이고 활용가능성과 국제 경쟁력을 확보할 수 있는 문화관련 산업의 표준화 추진을 위하여 외부 전문기관에 의뢰하여 문화관련 산업 분야별 중·장기 표준화 계획(안)을 마련하는 것이 시급한 실정이며, 문화관광부를 비롯한 관련 부처와의 협력 관계도 지속적으로 유지하고 있다.

'04년 문화 관련 규격 제·개정 현황

'04년도에는 문화산업 관련 표준 개발을 위한 연구용역 사업을 수행했으며, 이에 대한 결과는 '05년도에 규격으로 제정될 계획이다.

이외는 별도로 문화산업으로 분류되어 있는 운동용품, 일용품, 놀이시설, 사진 등의 분야에서 규격 제·개정 작업이 이루어 졌다.

국제적으로 살펴 보면, 운동용품 분야에서 농구대 등 16종의 규격을 개정했으며, 일용품 규격 중 범람전판 등 6종의 규격을 확인했고 스키시험방법 등 2종의 규격을 폐지했다.

어린이 안전을 위한 정부의 정책에 맞추어 어린이 놀이시설의 안전요구사항 및 시험방법 등 54종의 어린이 시설에 대한 규격을 개정하였으며, 이외에 사진용 방산 등 사진 관련 3종의 규격을 개정하였으며, 일반용 사진 시트 필름 등 3종의 규격을 폐지하였다.

'04년도에는 문화산업 분야의 규격 개발을 본격적으로 시작한 원년으로 표준 개발을 위한 연구용역사업이 활발하게 추진되었다.

'04년도에 수행한 연구 용역 과제를 살펴 보면, 디지털 영상처리 기술의 세계화에 따라 급속한 시장 변화가 일어나고 있는 사진 분야의 표준화 작업을 통해 ISO의 디지털영상분야 규격을 KS 규격화하여,



<표 > 문화산업 분야별 표준화 추진 대상

분 야	세 부 과 제
영화산업 (4개 과제)	<ul style="list-style-type: none"> - 디지털시네마의 기술표준 : 디지털영화 제작, 디지털 마스터링, 작업환경, 신호전송, 서버운영 및 관리, 데이터 보안 및 품질관리, 상영규격 - 디지털기술의 진전에 따른 영화용어의 표준 - 후반작업환경에 관한 규격 : 현상분야, 녹음분야, CG분야 - 디지털 관련 재료의 유통규격에 관한 표준
음반산업 (5개 과제)	<ul style="list-style-type: none"> - 제작자, 음반사간 계약서에 관한 표준 - 음악정보 메타데이터에 대한 표준 - 디지털 저작권 관리 솔루션(DRM)에 대한 표준 - 앨범제작과 관련한 인쇄품질에 대한 표준 : 용지, 잉크 등 인쇄자재의 표준, 인쇄 색상관리의 표준 - 국악기 음원의 미디어규격에 대한 표준
게임산업 (5개 과제)	<ul style="list-style-type: none"> - 온라인 게임용어의 표준 - 이케이드 게임기의 부품표준 - 이케이드 기기용 네트워크 및 서버기술에 대한 인증 및 암호화에 대한 표준 - 게임 프로세스에 대한 표준 - 모바일 게임컨텐츠 품질평가모델에 대한 표준
인쇄출판 산업 (6개 과제)	<ul style="list-style-type: none"> - 출판유통의 표준 : 출판물 유통과정과 정보시스템 체계의 표준, 도서정보의 표준준 - ISBN 및 ISSN에 대한 구성, 인쇄표기의 표준 - 전자출판의 표준 : 입력분야, 출력분야, 편집분야 - e-book의 표준 : 요소기술 및 기술간 converting, 기술간 통합운영 환경구축 - 디지털인쇄의 표준 : 공정, 데이터 입출력, 재료, 색상관리 등 - 책의 관형에 대한 표준
전통문화 산업 (4개 과제)	<ul style="list-style-type: none"> - 전통음식의 규격화, 표준화 : 김치, 불고기, 고려인삼, 전통소주 - 복식과 관련한 표준 : 남자한복, 두루마기, 수의 - 전통유산의 관리, 보존을 위한 표준 : 태권도, 탈춤, 화선지 - 전통문화의 기반기술에 대한 표준 : 전통염색, 전통섬유
공연예술 산업 (5개 과제)	<ul style="list-style-type: none"> - 공연장 운영을 위한 서비스 표준 - 공연장 건립과 관련한 프로세스 표준 - 공연장 무대기술에 대한 표준 - 공연산업의 계약행정에 대한 표준 - 공연산업의 분류체계 및 자료정보화에 대한 표준화
옥외광고물 산업 (5개 과제)	<ul style="list-style-type: none"> - 용어의 표준 - 시각표시요소에 관한 표시방법 표준 - 디지털 제작방법 및 프로세스 표준 - 옥외광고물 표시방법 : 조명, 서체 등 - 안전도검사 방법 표준



이미지제로 내구성 용어
 이미지제로 습도측정 및 조절에 대한 권고사항
 이미지제로 아레나우스타입의 예측을 위한 시험방법
 이미지제로 선외기후 시험을 위한 계획
 이미지제로 사진필름 및 인화지 컷의 측정
 사진 현상된 사진 컬러필름 및 인화지 출력물
 안전성 측정방법
 이미지제로 현상된 은 젤라틴 필름 안정성을 위한 규정
 이미지제로 사진필름, 판 및 인화지 파일링 보관재료와 보관컨테이너 등 8개의 규격(안)을 마련하였으며,

깨끗한 가로 환경 조성에 대한 관심의 증대에 따라 옥외광고물에 대한 표준을 개발하여,
 옥외광고물 통칙
 옥외광고물 벽면이용광고물 일반요구사항
 옥외광고물 벽면돌출광고물 일반요구사항
 옥외광고물 지주이용광고물 일반요구사항
 옥외광고물 옥상광고물 일반요구사항
 옥외광고물 미디어보드 일반요구사항 등 6개의 규격(안)을 개발하였다.

또한, 문화산업의 한 분야인 공연산업에 적용할 수 있는 표준 개발을 위하여,
 공연산업 부대공간 용어
 공연산업 관객공간 용어
 공연산업 공연장운영분야별 기능 및 업무영역 용어
 공연산업 공연장유형에 따른 분류 등 4개의 규격(안)을 개발하였다.

이들 규격은 05년도에 KS 규격으로 제정될 예정이다.
 문화산업 뿐만 아니라 운동시설 분야의 규격 정비

도 추진하여
 제조시설 작지용메트
 제조시설 마루운동용표면 메트
 제조시설 마루운동용표면 보드 등 3종의 제조시설 규격을 개발하였으며,
 메트 및 보드
 제조경기용 마루운동의 탄성마루
 일반운동용메트
 제조경기용 차시메트 등 4종의 규격을 제정하였다.

향후 추진계획

문화산업의 표준은 문화서비스의 표준화에 대한 인식을 전환시킬 수 있고 진입화 단계로 진입하는 문화산업의 기반을 구축하고, 산업의 Needs를 최대한 반영한 수요지 중심의 실용적인 표준화 과제 개발을 위하여 진입화 단계로 진입하는 분야와 표준이 필요한 분야의 과제를 우선적으로 선정하여 추진하고자 한다.

- 산업화 단계로 진입하는 분야
 표준화에 의해 시장이나 기술 변화에 영향이 큰 디지털 시네마, 디지털 사진 영상 분야, 온라인 게임 분야
 산업으로 발전하기 위해 체계화가 필요한 공연 관련 분야
 산업 보호 및 소비자 보호를 위한 유통, 출판, 인쇄, 저작권, 음원의 보호 등에 관련된 분야
- 표준이 필요한 분야
 표준의 중요성이 강조되고 있음에도 표준의 기술적 집적이 어려운 옥외광고물, 유원시설의 안전 등 국제적으로 경쟁력이 있는 게임, 캐릭터, 애니메이션 분야의 구현기술 등 표준을 선점 해야 하는 분야에 표준의 역량을 집중하고

- 기타 우리 문화의 정통성을 확보할 수 있는 분야로 전통유산, 전통생활방식, 복식 및 주류 등에 대한 표준화를 추진하고자 한다.

발할 수가 있다.

제작자에게는 제작, 유통 등의 효율화를 통해 다양한 콘텐츠를 제공할 수 있는 기반을 제공하고, 소비자에게는 보다 나은 서비스를 제공받는 등 편익증대를 통한 삶의 질적 향상을 유도할 것으로 기대된다. **표준**

기대효과

문화산업 표준화는 다양한 사회·경제적 효과를 유

