산업통상자원부 http://www.motie.go.kr	보 도 자 료	다시, 대한민국! 새로운 국민의 나라

2022년 5월 31일(화) 조간부터 보도하여 주시기 바랍니다.
(인터넷, 방송, 통신은 5.30.(월) 오전 11시 이후 보도 가능)

배포일시	2022. 5. 30.(월)	담당부서	섬유탄소나노과
담당과장	송주호 과장(044-203-4280)	담 당 자	박병기 서기관(044-203-4281) 이화용 주무관(044-203-4284)

산업부, 국내 최초로 메타패션 제작 · 출시

– 제조의 서비스 · 콘텐츠화 선도, 패션 선진국 진입 –
– 민간주도 패션기술 클러스터 조성, 사업기획단도 출범 –

□ **산업통상자원부**는 **5.30(월) 15시, 동대문디자인플라자**에서 **장영진 1차관과 유명 패션디자이너, 유명인 등이 참석**한 가운데 **메타패션 제작 발표회**를 갖고, 오는 **11월에 30벌의 메타패션(디지털패션)을 출시**한다고 밝힘

【 행사 개요 】

- (일시/장소) '22.5.30(월) 15:00~16:45 / 동대문디자인플라자(DDP)
- (행사내용) ①메타패션 제작 발표회, ②패션기술 클러스터 사업기획단 출범식
- (참석자) 【발표회】 산업부 1차관, **고태용(디자이너)×라비(가수), 황이슬(디자이너)×한선화(배우/가수), 김보민(디자이너)×재시(모델, 이동국 딸)**, 케이티 부사장, 클로(CLO) 대표 【출범식】 산업부 산업정책실장, 문국현 대표, 기획단 위원 등

○ **메타패션**은 **패션기술*의 일종**으로 현실에서는 옷감의 재질, 색감 등 제약으로 **실제 구현이 힘든 패션을 디지털 기술을 이용해 이미지나 동영상으로 제작**한 것으로 넓게는 가상세계(메타버스) 상 아바타의 스킨도 포함됨

* 패션기술은 패션이 디지털 기술을 만나 전통적 패션을 넘어 혁신적 제품과 서비스를 창출해 내고 있는 영역으로 디지털 패션, 스마트 의류, 개인 맞춤형 패션 등을 포함

○ **메타패션**은 가상세계(메타버스)의 확산과 함께 그 **시장규모**가 커져 **2030년에는 550억달러에 달할 전망**이며, 엠지(유엔)세대들이 메타패션을 **친환경 패션*이자 XR(확장현실) 경험****으로 보고 있어 전망이 밝은 것으로 평가됨

* 청바지 한 벌 제작에 물 7천리터가 소요되나, 메타패션은 디자이너가 마시는 카페라떼 8잔 소요
** 메타패션을 착장한 사진을 SNS에 올리거나, NFT 구매 및 가상세계(메타버스) 아바타 스킨 등 활용

□ **장영진 차관**은 제작 발표회에서 **메타패션은 섬유패션의 대표적인 "제조의 서비스화" 분야**로 우리가 **꼭 잡아야 할 대안 시장(블루오션)**임을 강조함

○ 먼저, **가상세계(메타버스)상 아바타를 통해 디지털 의류를 입어보고 주문**하면 바로 **실물 옷을 제작, 배송**하는 **개인맞춤형 패션시스템***을 구현하면 **우리가 독보적 경쟁력을 확보**할 수 있고,

* 일명, 섬유패션의 D2A(Direct to Avatar) 기획-유통시스템을 구축하는 것으로 이를 통하여 무재고, Zero Waste가 가능해 섬유패션의 게임체인저로 인식됨

○ 우리가 패션뿐 아니라 디지털에 강점이 있는 만큼 메타패션에서 **국제적 브랜드를 창출하고 시장을 선점**한다면 4차산업혁명 시대를 맞아 우리의 **염원인 패션 선진국 진입도 가능**하다고 언급함

* 산업혁명 시기별로 섬유패션의 주도 분야와 주도국이 변화 : 1차(방직, 英/佛/伊) → 2차(화섬, 美/獨) → 3차(패스트패션, 스페인/스웨덴/日) → 4차(메타패션, 한국?)

○ 또한, 메타패션은 우리 **젊은이들에게 마음껏 창작할 수 있는 기회**를 제공함과 더불어 패션의 높은 부가가치*를 고려할 때 **좋은 일자리를 제공**할 수 있다고 부연함

* 통상 섬유(재료) 가격을 1이라 할 때 일반의류는 10~20, 명품브랜드는 200~500 수준

□ 메타패션을 직접 제작하는 국내 **유명 패션디자이너 3인과 함께 협업하는 유명인 3인**은 각각 **디자인 주제와 참여 소감** 등을 밝힘

○ 먼저, **국내 최초로 세계 4대 패션위크에 동시 초청**받은 **김보민 디자이너**는 **모델 재시**와 함께 '**사람과 세상을 아름답게**'라는 주제로 열 명의 동화 속 주인공들을 통해 교육, 평등, 건강 등 **유엔 지속가능개발목표의 메시지를 담은 메타패션 작품을 선보일 예정**이고,

○ **방탄소년단이 착용한 모던 한복을 제작**해 화제를 모았던 **황이슬 디자이너**는 **가수 겸 배우 한선화**와 함께 '**시간여행자**'라는 주제로 수백년전 **과거의 복식을 현대적인 스타일로 재해석**한 작품을,

○ '21년 **한국디자이너패션어워즈 최우수상 수상자**인 **고태용 디자이너**는 **가수 라비**와 함께 '**민화와 클래식의 만남**'이라는 주제로 전통 **민화 캐릭터들이 살아 움직이는 듯한 역동적 감성을 작품에 담을 예정**임

○ 한편, **세계적인 3차원(3D) 가상의류 제작 소프트웨어***를 **개발한 클로버추얼패션이 기술적 지원**을 맡았고, **케이티는 메타패션 유통 플랫폼을 구축**하고 **소비자들이 구매·착장** 할 수 있는 **앱을 개발·배포**할 예정임

* 영화, 게임, 패션 등에 활용되는 3차원(3D) 가상의류 분야 세계 1위 SW로 전세계 유명 패션브랜드 및 영화제작사들이 활용 중(겨울왕국의 엘사 드레스 등)

□ 이날 제작 발표회에 이어 **산업부**는 같은 장소에서 각계 전문가들을 모시고 **세계적 수준의 패션기술 산학 협력 지구 조성 방안을 마련**하기 위한 **사업기획단 출범식을 개최**함

○ **산업부 주영준 산업정책실장**은 모두 발언에서 **패션기술이 섬유패션의 미래**라고 불리고 있으며 **시장규모*도 2030년경 천억달러에 육박**할 것으로 기대되는 바,

* 시장규모(억불) : (메타패션) '21년 130 → '30년 550, (스마트의류) '21년 23 → '26년 66, (개인맞춤형) '20년 19 → '26년 108, (가상피팅) '20년 30 → '28년 130

○ 우리가 이를 선도하기 위해 **패션, 정보기술(IT), 문화 등 여러 요소를 융합**해 동반 성장 효과를 창출하는 **혁신형 산학 협력 지구를 조성**해 나가되, **'민간 주도의 투자와 정부의 규제완화 지원'이 핵심**임을 강조함

□ 국제적 상담 업체인 **딜로이트**는 주제발표에서 **패션기술 산학 협력 지구 성공**의 열쇠가 **패션, 기술, 문화 등 이종(異種) 산업간 융합과 창의성 발현**이라 언급하며, 이를 위해 우수한 기업, 대학, 연구소 등을 유치할 수 있도록 **과감한 혜택 제공과 규제완화가 필수적**이라 강조함

○ 특히, **취득세·재산세 감면*** 등 각종 세제 혜택과 **창업 보육 및 교육** 등을 위한 핵심 기반시설 구축, 금융 지원과 함께 **스마트의류 활용 서비스 관련 규제**, 건축규제 완화 등이 필요**하다고 언급함

* 예) 법인세·소득세 3년간 면제, 취득세·재산세 최대 15년간 면제·감면, 건설·입주자금 융자 등

** 현재 스마트 의류에서 수집된 생체정보를 진단 또는 치료 목적으로 활용에 애로

□ 산업부는 패션기술 산학 협력 지구 조성안이 9월경 수립되면 이를 토대로 **지자체 대상 설명회**를 개최하고 **연내 대상 지자체를 선정**한 후 **내년부터 본격적으로 산학 협력 지구 구축사업에 착수**할 계획임

OPEN 공공누리 공공저작물 자유이용허락

이 보도자료와 관련하여 보다 자세한 내용이나 취재를 원하시면 산업통상자원부 섬유탄소나노과 박병기 서기관(☎ 044-203-4281), 이화용 주무관(☎ 044-203-4284)에게 연락주시기 바랍니다.

참고1

메타패션(디지털패션) 제작 발표회 개요

-「패션테크 클러스터」조성 관련 사업기획단 출범식 병행 -

□ 배경 및 목적

○ 대안 시장(블루오션)인 패션기술에 대한 대국민 관심 제고 및 붐업을 위해 디자이너×유명인의 메타패션(디지털패션) 제작 및 홍보

○ 국제적 패션기술 시장을 선점하기 위해서는 패션이 정보기술(IT), 문화 등과 융합해 혁신을 창출하는 세계적 수준의 산학 협력 지구 조성이 필요

- 민관합동 사업기획단 운영을 통해 산학 협력 지구 조성의 상세 기획안 수립

□ 행사 개요

○ 일시/장소 : '22.5.30(월) 15:00-16:45, 동대문 DDP

○ 주최/주관 : 산업통상자원부/한국패션산업협회·한국섬유산업연합회

○ 내용 : ①**메타패션 제작 발표회**, ②**패션기술 사업기획단 출범식**

○ 참석자

① 발표회 : 산업부 1차관, 고태용(디자이너)×라비(가수), 황이슬(디자이너)×한선화(배우/가수), 김보민(디자이너)×재시(모델), 케이티 부사장, 클로(CLO) 대표 등 총 9명

② 출범식 : 산업부 주영준 실장(공동단장), 문국현 대표(공동단장), 기획단 위원(브랜드, 패션기술, 정보기술(IT) 기업 등 산학연 대표) 15명 내외

□ 세부 일정 * 발표회 전체 및 출범식 모두발언까지 공개

구 분	시 간	주요 내용	비고
메타패션 제작 발표회	15:00~15:40 (40')	▸ **디자이너×유명인 포토타임** ▸ **메타패션 소개 및 제작 하이라이트 영상** ▸ **질의 응답** - **기획 취지(차관)**, 디자인 주제(디자이너), 참여 소감(유명인), 플랫폼 지원(케이티), 제작과정(클로(CLO))	진행자: 박경림
패션기술 산학 협력 지구 기획단 출범식	15:45~16:45 (60')	▸ **모두발언**	공동단장
		▸ (발표1) **클러스터 기획단 구성 및 운영계획**	섬산련
		▸ (발표2) **패션기술 클러스터 사업 기획방향**	딜로이트
		▸ 기획단 위원 토의	위원
		▸ 마무리 발언	공동단장

참고2 디자이너×유명인의 협업 메타패션 작품

김보민&재시





〈주제 : 사람과 세상을 아름답게〉

고태용&라비





〈주제 : 전통민화와 클래식의 만남〉

황이슬&한선화





〈주제 : 역사, 시간 여행자(고구려, 조선)〉

참고3 패션기술 산학 협력 지구 조성 예시

◇ 서울 동대문을 예시로 메타패션 산학 협력 지구를 조성해 본 그림



◇ 지구內 플레이그라운드는 창착, 협업, 교육, 홍보 등 역할

