산업통상자원부 | 보도자료

보도시점 2023. 6. 30.(금) 06:00 < 6.30.(금) 석간 > 배포 2023. 6. 29.(목)

국내 최초 '메타패션 플레이그라운드' 개소

- 누구나 손쉽게 가상 세계 패션(메타패션)을 체험하고, 창작해 볼 수 있는 복합 문화 공간 -

- 가상 세계 패션(메타패션) 입고-찍고-올리기 체험과 가상 세계 패션(메타패션) 창작까지 한 곳에서 가능

산업통상자원부(장관 이창양)는 6. 30.(금) 10시, 서울 DDP패션몰에서 유명 패션디자이너, 섬유 패션 정보통신(IT) 업계 등 50여 명이 참석한 가운데 가상 세계 패션(메타패션) 체험 및 창작, 창업, 전문 인력양성을 지원하는 국내 최초 가상 세계 패션(메타패션) 플레이그라운드를 개소했다.

가상 세계 패션(메타패션)은 섬유 패션과 디지털 기술을 결합한 패션 기술(테크)의 일종으로, 확장 가상 세계(메타버스)의 확산과 함께 디지털 문화에 익숙한 MZ세대들이 가상 세계 패션(메타패션)을 친환경 패션이자 확장 현실(XR) 경험으로 보고 있어, 향후 그 시장 규모가 급성장하여 2030년에는 550억 달러에 달할 것으로 전망된다.

이번에 서울 동대문 DDP패션몰 5층에 문을 여는 '메타패션 플레이그라운드'는 체험 공간과 창작 공간으로 구성된다.

체험 공간은 디지털 패션 창작물을 전시하고, 방문객이 직접 최신 가상 세계 패션(메타패션) 기술과 작품을 체험할 수 있는 공간으로 패션에 대한 전문지식 없이도 손쉽게 가상 세계 패션(메타패션)을 경험해 볼 수 있으며, 가상 세계 패션(메타패션)을 증강현실(AR)로 가상 착장한 본인 모습을 촬영하고 이를 누리소통망(SNS)에 올리는 체험도 해 볼 수 있다.

또한, 패션 확장 가상 세계(메타버스) 몰에서 실제 판매 중인 가상의류를 구매하는 체험이 가능하며, 실제 오프라인 판매 매장을 방문한 것처럼 가상공간을 이동하면서 다양한 가상의류를 선택해서 구경할 수 있는 가상 체험 전시실(Virtual showroom)도 체험해 볼 수 있다.

아울러, 창작 공간에는 고성능 개인용 컴퓨터(PC) 10대와 CLO, Adobe Substance·포토샵·일러스트레이터 등 전문가용 소프트웨어 5종이 설치되어 있으며, 패션디자이너와 디지털 창작자(크리에이터)들이 자유롭게 창작활동을 할 수 있다.

이날 행사에 참석한 주영준 산업부 산업정책실장은 "디지털 시대를 맞아 섬유 패션이 제조의 틀에서 벗어나 서비스나 콘텐츠 산업으로 진화하고 있다."라고 강조하면서, "성장잠재력이 매우 큰 가상 세계 패션(메타패션)에 대한 정부 지원을 더욱 강화해 나가겠다"라고 밝혔다.

담당 부서	산업정책관 섬유탄소나노과	책임자	과 장	김종주 (044-203-4280)
		담당자	주무관	이고은 (044-203-4284)

대한민국 정책브리핑 OPEN

참고 1 메타패션 플레이 그라운드 개소식 개요

□ 행사 개요

○ (행사명) 「메타패션 플레이그라운드」 개소식

○ (일시/장소) '23.6.30.(금) 10:00~10:55 / 동대문 DDP패션몰(5층)

○ (참석자) 산업부, 서울시, 패션테크 기업, 패션 디자이너 등 50여명

▸ **(정부)** (산업부) 산업정책실장, 섬유탄소나노과장, (서울시) 경제일자리기획관
▸ **(패션테크)** 디쓰리디, 에프앤에스홀딩스, 알타바그룹, 클로 버추얼패션
▸ **(업계)** 영원무역, 한세실업, 한솔섬유, (디자이너) 김보민, 홍혜진, 최경호, 송현희
▸ **(유관기관)** 섬유산업연합회, 패션산업협회, 의류지능화연구소, 배움뜰

□ 주요 내용

○ (개소식) 플레이그라운드 경과보고, LED 터치 세레머니, 기념 촬영

○ (참 관) 메타패션 플레이그라운드 참관

□ 세부 일정

시간	내용
10:00 ~ 10:10 ('10)	▸ **사전환담**
10:10 ~ 10:15 ('05)	▸ **개식, 내빈 소개**
10:15 ~ 10:20 ('05)	▸ **메타패션 플레이그라운드 조성 경과보고**
10:20 ~ 10:30 ('10)	▸ **축사**
10:30 ~ 10:35 ('05)	▸ **LED 터치 세레머니 및 기념 촬영**
10:35 ~ 10:50 ('15)	▸ **메타패션 플레이그라운드 참관**

* 행사 종료 이후, 메타패션 포럼 개최(13:00~14:30)

참고 2 메타패션 플레이그라운드 개요

□ 메타패션 플레이그라운드 구축

○ 동대문 DDP 패션몰(5층)에 **메타패션 창작, 메타패션 인력양성** 등을 위한 **메타패션 플레이그라운드 구축**('23. 6월)

□ 메타패션 플레이그라운드 구성

❶ **(창작존)** 디자이너, 크리에이터들이 **메타패션 제작 활동**을 해 볼 수 있는 공간

❷ **(체험존)** 방문객이 **직접 메타패션 기술과 작품을 체험**하는 공간

- **(제작·착장 체험)** 가상의류 제작 및 AR 착장 체험
- **(가상매장 체험)** 가상의류를 가상공간(버추얼 쇼룸)에 전시
- **(가상의류 구매)** 메타버스 플랫폼에 판매 중인 디지털 의류 구매 체험

□ 메타패션 플레이그라운드 역할

○ **(컨설팅) IT 전문가**가 사용자에게 맞춤형으로 **1:1 컨설팅 제공**

○ **(비즈니스 모델 발굴) 디자이너, 엔터테인먼트, ICT 기업** 등 다양한 이해관계자가 참여하여 **메타패션 비즈니스 모델 발굴**

○ **(네트워킹 지원)** 플레이그라운드를 **공유 오피스 형태의 개방형 작업공간**으로 조성하여 **디자이너, ICT 기업 등 사용자 간 협력 도모**

* 패션테크 산업 및 비즈니스 정보 공유 등을 위한 **전문가 포럼**과 **세미나 개최**

참고 3 **메타패션 개요**

□ 메타패션의 개념

○ 섬유패션과 디지털 기술을 결합한 **패션테크의 일종**으로, 현실에서는 옷감 재질·색감 등의 제약으로 구현이 힘든 패션을 **디지털 기술을 이용해 이미지나 동영상으로 제작한 가상의류**

□ 메타패션의 용도 및 시장 전망

○ **(용도)** △가상착장 사진을 SNS 등에 올리기, △NFT 구매, △아바타용 스킨스로 변환 및 판매, △메타패션을 실물 옷으로 제작 및 판매 등

○ **(시장전망) 글로벌 메타패션 시장은 '21년 130억불*에서 '30년 550억불로 성장** 전망(CAGR 21.6%, Morgan Stanley, '21.11월)

* 주요기업 : DressX, The Fabricant, Alibaba, Amazon, NIKE 등

□ 메타패션의 성장 요인

○ MZ세대는 **디지털 문화에 익숙하고, 가상현실에서 자기표현**을 선호하여 디지털 패션 아이템을 적극적으로 활용

- **메타버스의 핵심**은 아바타이고 **아바타용 가상의류는 필수 아이템**

* MZ세대의 메타버스 명품 아이템 구매 의향 48.3%, GUCCI 아이템 열흘만에 40만개 판매

○ MZ세대는 친환경 가치를 추구하는데 **메타패션은 친환경 패션**의 상징

○ 실물의류 제작에 메타패션을 활용하면 **기획-디자인-샘플제작에 드는 시간과 비용을 획기적으로 단축 가능**

* 3D가상의류 기술(CLO)로 샘플 리드타임 단축(37일→27시간) 및 채택률 증가(15%→55%)