

섬유판션, 메타버스 금맥 캐기 나서

산업통상자원부 보도자료(2022. 2. 10.)



산업통상자원부는 세계적 수준의 「메타패션 클러스터」조성을 추진할 계획이며, 이를 위한 「섬유판션의 디지털 전환 전략」을 발표하고 이행 방안을 논의하였다.

- 산업통상자원부는 섬유패션 및 IT, 연예기획사 대표들이 참석한 간담회를 열고 「섬유판션의 디지털 전환 전략」을 발표하고 이행 방안을 논의
- － 국내 섬유패션은 일자리 창출의 핵심 산업*이나 원가경쟁력 확보를 위한 해외이전 증가로 생산기반이 약화되고 있는 한편, 글로벌 시장은 디지털화로 패션테크**라는 신시장이 빠르게 성장
 - * 사업체 4.5만개(제조업의 10.2% 차지), 종사자 26.9만명(제조업의 6.5% 차지)
 - ** '섬유판션+IT' 시장으로 스마트 의류('19년 16.4억불 → '24년 52.8억불), 개인 맞춤형 의류('20년 18.8억불→'26년 108억불), 가상 의류 등이 대표적
- － 아바타가 핵심 요소인 메타버스 등장으로 가상 의류는 시장 전망* 이 밝고 아직 지배적 강자도 없어 디지털 전환을 통해 국내 섬유패션산업이 성장 및 도약할 수 있는 기회가 도래했다는 평가
 - * 현재 게임에서 가상 재화의 시장 규모는 1천억불 이상으로 추정(Bloomberg) 및 게임 포트나이트의 경우, 아바타용 소비에서 가상 의류의 비중이 약 59%(Survey)
- 다른 업종과는 달리 섬유패션산업에서는 디지털 전환이 생산공정 혁신을 넘어 패션테크라는 블루오션을 만들어 내고 있다고 평가
- － 패션테크는 섬유패션산업의 오랜 숙원인 글로벌 브랜드 창출과 청년이 선호하는 일자리 창출이 가능한 분야
- － 이 기회를 잡기 위해서는 섬유패션산업이 제품에서 콘텐츠·서비스로 빠르게 전환되고 있다는 것을 인식하고 섬유 패션업계가 IT업계, 엔터테인먼트 업계 등과 협업을 강화해야 함.
- 산업디지털전환촉진법을 토대로 우리 기업들의 패션테크 진출을 적극 지원하고, 세계적 수준의「메타패션 클러스터」조성 선도를 프로젝트로 추진할 계획

❖ 「섬유판션의 디지털 전환 전략」 주요내용



① 글로벌 패션테크 시장 선점

- 「메타패션 클러스터」를 조성하고, 유명 디자이너 × 셀럽 메타패션 협업 프로젝트, 메타버스 패션쇼 등 시범사업을 추진할 계획
- 시범사업은 우선 유명 디자이너와 셀럽이 협업하여 가상 의류를 제작하고 NFT 기술을 적용해 판매하는 프로젝트를 다음 달에 착수
- 하반기에는 올해 40회를 맞이하는 ‘K패션 오디션’ 행사를 기념하기 위해 수상작을 대상으로 메타버스에서 버추얼 패션쇼를 개최하고 해당 수상작의 가상 의류를 현장에서 바로 판매
- ‘패션+IT+문화’가 공존하는 지역에 조성될 세계적 수준의「메타패션 클러스터」에는 창작·창업 공간인 플레이그라운드를 구축해 가상의류 제작을 지원
- 건물 내에 대형 홀로그램 스튜디오를 마련하여 버추얼 패션쇼를 개최하고 메타버스 등을 통해 전세계에 홍보할 계획
- ‘섬유판션+IT’ 융복합 인력의 수요 증가에 대응하여 재직자의 디지털 기술·장비 활용을 돕고 패션테크 분야의 석박사급 연구인력을 양성하는 사업을 확대해 나갈 예정

② 제조 현장의 지능화 및 자동화

- 원단-염색가공-패션유통의 밸류체인에서 생성되는 데이터를 집적·공유하는 개방형 빅데이터 플랫폼을 구축
- 데이터를 양적으로 확장하고 상호 연계 분석할 수 있는 시스템을 구축하되, 데이터 활용도 제고를 위해 데이터의 규격 표준화 등을 병행
- 섬유소재의 물성 데이터 분석, 시장 트렌드 예측 등 데이터마ining 서비스를 제공하여 신제품 개발 기간 단축과 비용 절감을 도모

③ 디지털 기반의 산업생태계 조성

- 제조 현장의 지능화를 돕기 위해 한국판 디지털 역량센터(Digital Capability Center)를 설치하여 A(현장정보수집)부터 Z(디지털트윈)까지를 시연 및 경험할 수 있는 서비스를 제공할 계획
 - 섬유패션의 5대 공정별 지역특화센터를 디지털 장비, 인력 등의 보강을 통해 디지털 역량센터로 전환 및 기업 수준별 디지털화 솔루션 제공과 함께 학습공장(Learning Factory)을 운영
- * 제직(섬유개발연구), 편직(섬유소재연구), 염색(다이텍연구), 봉제(생산기술연구), 신발(신발파괴연구) 등