

산업부, 국내 최초 ‘메타패션 플레이그라운드’ 개소

산업통상자원부 보도자료(2023. 6. 30.)



산업통상자원부는 지난 6월 누구나 손쉽게 가상 세계 패션(메타패션)을 체험하고, 창작해 볼 수 있는 복합 문화 공간인 ‘메타패션 플레이그라운드’를 개소했다.

- 산업통상자원부(장관 이창양)는 6월 30일, 가상 세계 패션(메타패션) 체험 및 창작, 창업, 전문 인력 양성을 지원하는 국내 최초 가상 세계 패션(메타패션) 플레이그라운드를 개소했다.
- 가상 세계 패션은 섬유 패션과 디지털 기술을 결합한 패션 기술의 일종으로, 확장 가상 세계의 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.
- 서울 DDP패션몰 5층에 위치한 ‘메타패션 플레이그라운드’는 체험 공간과 창작 공간으로 구성된다.
 - 체험 공간은 디지털 패션 창작물을 전시하고, 방문객이 직접 최신 가상 세계 패션 기술과 작품을 체험할 수 있는 공간으로 패션에 대한 전문지식 없이도 손쉽게 가상 세계 패션(메타패션)을 경험해 볼 수 있으며, 가상 세계 패션을 증강현실(AR)로 가상 착장한 본인 모습을 촬영하고 이를 누리소통망(SNS)에 올리는 체험도 해 볼 수 있을 뿐만 아니라, 패션 확장 가상 세계 물에서 실제 판매 중인 가상의류를 구매하는 체험이 가능하여 오프라인 판매 매장을 방문한 것처럼 가상공간을 이동하면서 다양한 가상 의류를 선택해서 구경할 수 있는 가상 체험 전시실(Virtual showroom)도 체험해 볼 수 있다.
 - 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.