

실생활용 스마트 섬유 제품 (2)

2.3 틈새시장부터 거대시장까지

상술한 제품들과 유사한 기술의 제품들은 몇 달 동안 시장에서 이용할 수 있었다. 이러한 의류와 액세서리는 최고급 시장에 목표를 두고 상대적으로 물량이 적은 즉, 한정판으로 판매하였다. 이는 주문 제작으로 제품을 개발하였고 시장에 출시되기까지 오랜 시간이 걸려서, 고가로 판매되었고 실제 소비자층을 선택하기가 쉽다. 이런 틈새시장은 가치가 있지만, 반드시 상업적인 성공에 있어서 잠재력이 더 큰 거대시장만큼의 가치가 있는 것은 아니다.

2.4 결정적인 기회

스마트 섬유산업에 대해 많은 논평가들은 더 고가의 틈새 제품들의 출시가 드물어서 시장이 서서히 연속적으로 발전할 것으로 전망하고 있다. 만약 이것이 실제로 발생한다면 우리는 큰 기회를 잃어버리게 될 것이다. 실제로이고 실용적인 제품들이 출시되면, 산업은 넓은 분야의 사회에 무엇인가를 제공해야만 한다. 지금이 바로 자신감 있게 행동하고 거대시장에 제품을 출시할 시기이다. 시장에는 이미 스마트 섬유 의류와 액세서리가 준비되어 있다고 분명히 지시할만한 몇 가지 인자들이 있다.

2.5 강한 소비자의 관심

개수는 적지만 시장에 최초로 출시된 제품들은 소비자들의 많은 흥미를 끌어들인다. “cool technology”에 기초한 초기에 등장한 제품은 소득이 높고 유행에 민감한 젊은이들에게 아주 바람직한 품목이었다. 현재 미화 99달러 이하에서 제품들을 이용할 수 있어서 소비자의 관심은 증가하고 있다.

2.6 미래를 내다본 판매자의 관심

의류 판매업자는 아주 엄중하게 발전을 지켜보고 있고, 최근에 몇 가지 기회에 관심을 가졌다. 확실히 브랜드 선도업체가 가는 방향으로 다른 브랜드 업체들은 따라가길 원할 것이다.

2.7 증명된 제품들

스마트 섬유는 굉장한 아이디어 이상인 것으로 증명되고 있다. 현재 iPod와 같은 성장 영역과 이동식 컴퓨터 분야에서 현재의 추세를 이용한 현실적인 제품들이 많이 있다.

이런 인자들의 조합은 스마트 섬유기술의 채용이 더 널리 보급되는데 결정적인 영향을 미쳤다. 고가의 틈새 제품의 관점에서 기회는 지금 스마트 섬유기술을 더 일반적인 제품들에 삽입시키도록 제조업체들을 위해 열리고 있다.

지금까지 시장 채용이 늦었다면 스마트 섬유로부터의 소득은 지금부터 증가하기 시작할 것이다. 시장 연구회사인 VDC사(Venture Development Corporation)는 스마트 섬유기술은 2008년도까지 미화로 5억 달러이상 소득이 발생할 것이라고 예측했다. 이런 예측을 실현할 시기는 바로 지금이다.

2.8 성공을 결정할 인자들

신규 거대시장에서 성공을 거두기 위해 스마트 섬유산업은 실제 소비자, 패키지 상품 및 실용적인 제품들에 대해 다시 초점을 맞추어야 할 것이다. 특히 기술 공급업자는 제품이 의류 제조업체들이 접근하기 쉽고 사용자에게 관심을 끌 수 있다고 확신해야만 한다.

접근성은 그 기술을 반드시 이용해야만 한다는 것을 의미하지 않으며, 또

한 제조업체들이 자신의 제품들에 통합시키기 쉬워야만 한다. 이러한 쟁점을 해결하기 위해서, Eleksen사는 어떤 장치와 통신하기 위한 직물 제어 및 전자 장치와의 인터페이스를 포함한 기본형 패키지 상품을 소개했다. 패키지 상품은 새로운 상품 라인을 개발하는데 소요되는 시간을 단축시키고, 비용을 절감하는데 도움이 된다.

사용자는 영리하기 때문에 기술만을 구입하지는 않을 것이다. 상술한 것처럼 이는 구동장치가 필요한 제품들이다. 스마트 섬유산업은 가방처럼 안정성이 개선되거나 스키복처럼 편리성이 개선된 것처럼 특별한 이익을 가져다주는 제품들을 생산하는데 중점을 둘 필요가 있다. 디자이너는 현재 소비자가 무엇을 하고 있는지와 관련된 문제들과 쟁점들을 보아야만 하고 해결책을 제공해야만 한다. 이는 소비자가 “있으면 좋은 것”부터 “꼭 있어야 할 것”까지로 아이템을 이동시키는 것을 도울 것이다.

실제 스마트 섬유의 거대 시장에 침투하기 위해서는 몇 가지 장애물이 있다. 가장 큰 도전 중 하나는 스마트 섬유에 기초한 제품을 지원할 하드웨어 제조업체들에게 영감을 줄 필요가 있다. 웨어러블 제품들은 가장 약한 연결 부위를 반드시 강하게 해야만 한다. 따라서 가볍고 유연한 직물 인터페이스는 음악 플레이어나 통신 장치가 생각한 것처럼 디자인되지 않고 연결된다면 손상될 것이다.

현재 유연한 디스플레이와 같이 널리 보급된 웨어러블 기술 채용시 중요한 주요 아이템은 아직 개발되지 않았거나 상업적으로 사용할 만큼 충분히 저렴하지 않다. 마찬가지로 배터리는 여전히 딱딱하고 무겁기 때문에 혁신적으로 경량으로 대체하여 생산해야만 한다.

이런 제품의 제조업체들은 스마트 섬유가 여전히 베이퍼웨어 (vaporware)라고 믿고, 상업적으로 실용적인 제품들을 개발하도록 자극을 받지 않을 것이

다. 따라서 스마트 섬유제품들이 이미 실생활을 위해 준비가 되어있다고 증명해야만 한다. 단지 실제 스마트 섬유제품들이 주류를 이룰 때 다른 평행한 산업들은 호환성이 있는 하드웨어로 스마트 섬유제품들을 지원할 것이다.

3. 결론

수년간 스마트 섬유산업은 아직 우리가 살고 있지 않은 미래를 위한 흥미로운 새로운 제품 개념으로 개발되어 왔다. 실험실적인 기술과 아이디어를 개발하는 것으로부터 얻게 될 큰 가치도 있지만, 이런 기술을 우리가 살고 있는 실생활을 위한 제품을 개발하는데 적용하는 것이 중요하다. 전체 산업의 이익을 위해서 실용적인 시장에 기술을 되돌려 보낼 시기이다.