

문 의	특허심사2국 고분자섬유심사과	과 장 고태욱 사무관 김종규	042-481-5613 042-481-8173
  공공누리 공공저작물 자유이용허락	2018년 4월 23일(월) 조간부터 보도해 주시기 바랍니다. 인터넷매체는 4월 22일(일) 낮 12시 이후 게재 바랍니다.		

4차 산업혁명으로 날개 단 스마트의류

- 스마트의류 특허출원 최근 3년 만에 7배 급증 -

- 스마트의류는 의류에 전자통신기술이 접목된 것으로 시장규모가 연평균 76.6%(IDC*, '16~'21년, 전세계 출하량 기준)의 빠른 성장이 예측되는 만큼 기술개발 및 지식재산권에 대한 관심 또한 급증하고 있다.

* IDC(International Data Corporation): IT분야 시장조사 전문기관(미국)

- 특허청(청장 성윤모)에 따르면, 스마트의류 특허출원은 센서와 통신 기술의 비약적인 발전과 더불어 최근 3년간 현저히 증가한 것으로 나타났다.

- 2014년 6건에 머물던 스마트의류 관련 특허출원은 2017년에는 40건으로 7배 가까이 증가한 것으로 나타났다. 특히, '인포테인먼트'와 '의료' 분야의 특허출원 증가세가 두드러졌다.[붙임 1, 2]

* 인포테인먼트는 정보(Information)와 오락(entertainment)의 합성어로 정보 전달과 오락성이 결합된 용어

- 이는 '인포테인먼트'의 경우 센서나 통신 기술과 근접한 분야로 기술 접목이 용이하기 때문이고, '의료'의 경우에는 제품개발에 의해 기대되는 수익률이 다른 분야보다 높기 때문으로 풀이된다.

- 최근 10년간 스마트의류 출원동향을 세부 기술분야별로 살펴보면, ‘인포테인먼트’ 분야가 35건(24%)으로 가장 많았고, ‘의료’ 분야는 28건(19%)로 그 다음을 차지했으며, ‘보호’ 및 ‘스포츠’ 분야는 각각 25건(17%)의 비중을 나타냈다.[붙임 2]
- 출원인별 동향을 살펴보면, 전체 출원 146건 중 기업 출원이 51건(35%)으로 가장 많았고, 그 다음으로 개인 출원이 41건(28%), 대학 출원이 37건(25%)으로 그 뒤를 따랐다. 특히 최근 3년간 기업에 의한 출원이 37건으로 전체 출원 92건의 40% 이상을 차지하여 그 증가세가 두드러졌는데, 최근 업계의 스마트의류에 대한 높아진 관심과 활발한 연구 활동이 반영된 결과로 보인다.[붙임 3]
- 국적별로 살펴보면, 우리나라 내국인 출원이 139건(95.2%)으로 대부분을 차지한 반면 외국인에 의한 출원은 7건(4.8%)에 불과했다.[붙임 1]
- 주요 출원인으로는 이화여대와 국민대가 각각 8건(5.5%)으로 최다 출원인에 이름을 올렸으며 블랙야크, 패션산업연구원, 생산기술연구원 등이 각각 5건(3.4%)으로 그 뒤를 따랐다. 이화여대와 국민대에 의한 특허출원은 모두 국가연구개발사업의 결과물로, 대학의 특허출원에서 정부의 역할이 중요함을 알 수 있다.[붙임 4]
- 특허청 고태욱 고분자섬유심사과 과장은 “스마트의류 시장은 아직 초기단계이나 4차 산업혁명 기술과의 융합으로 비약적인 성장이 예상되는바, 기술개발 및 연구투자 확대를 통해 더 많은 지식재산권을 선점하는 것이 무엇보다 중요하다”고 말했다.



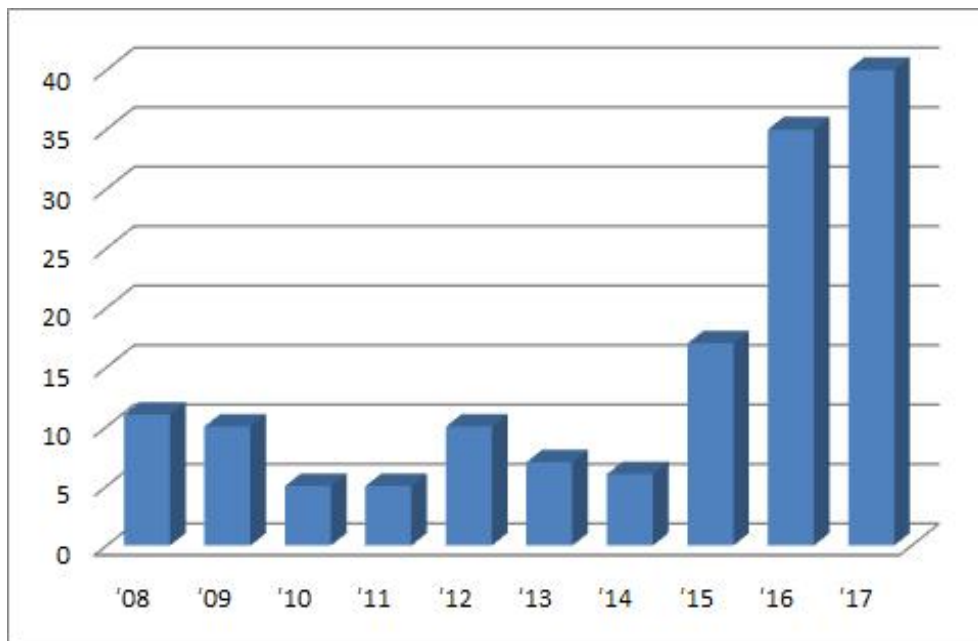
보도자료와 관련하여 자세한 내용을 원하시면 특허심사2국
고분자섬유심사과 사무관 김종규(☎ 042-481-8173)에게 연락 바랍니다.

붙임 1

최근 10년간 스마트의류 특허출원 동향('08~'17)

연도	'08	'09	'10	'11	'12	'13	'14	'15	'16	'17	전체
건수	11	10	5	5	10	7	6	17	35	40	146

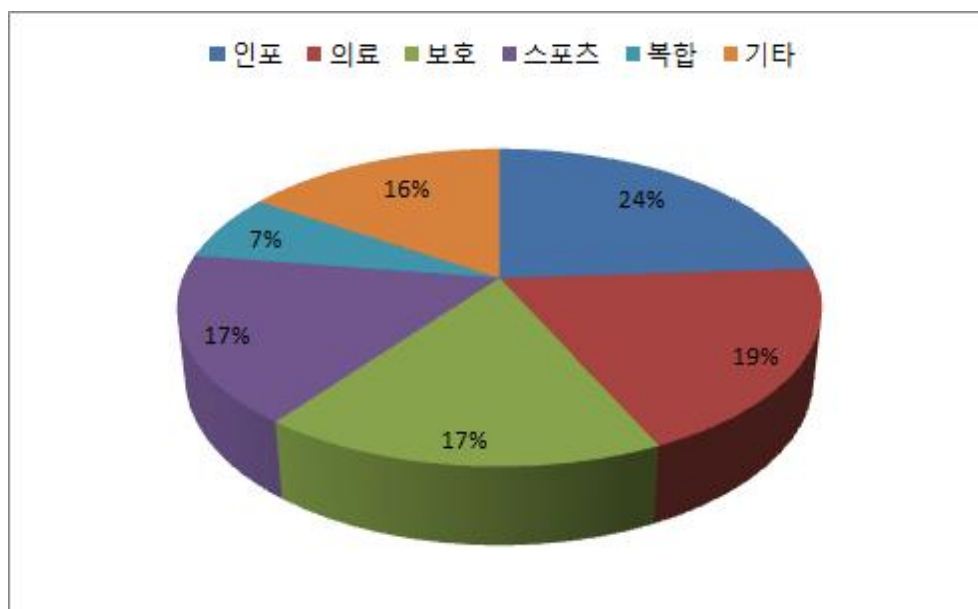
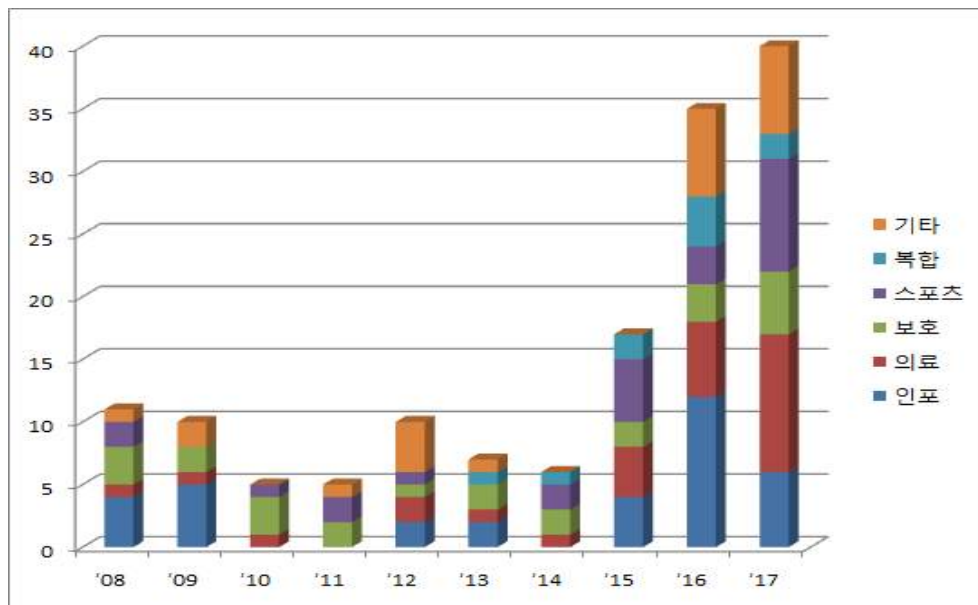
* 외국인에 의한 출원(7건): 일본(2), 미국(1), 영국(1), 독일(1), 러시아(1), 이스라엘(1)



구분	'08	'09	'10	'11	'12	'13	'14	'15	'16	'17	전체
인포	4	5	0	0	2	2	0	4	12	6	35
의료	1	1	1	0	2	1	1	4	6	11	28
보호	3	2	3	2	1	2	2	2	3	5	25
스포츠	2	0	1	2	1	0	2	5	3	9	25
복합	0	0	0	0	0	1	1	2	4	2	10
기타	1	2	0	1	4	1	0	0	7	7	23
합계	11	10	5	5	10	7	6	17	35	40	146

* 인포: 인포테인먼트=정보(information)+오락(entertainment)

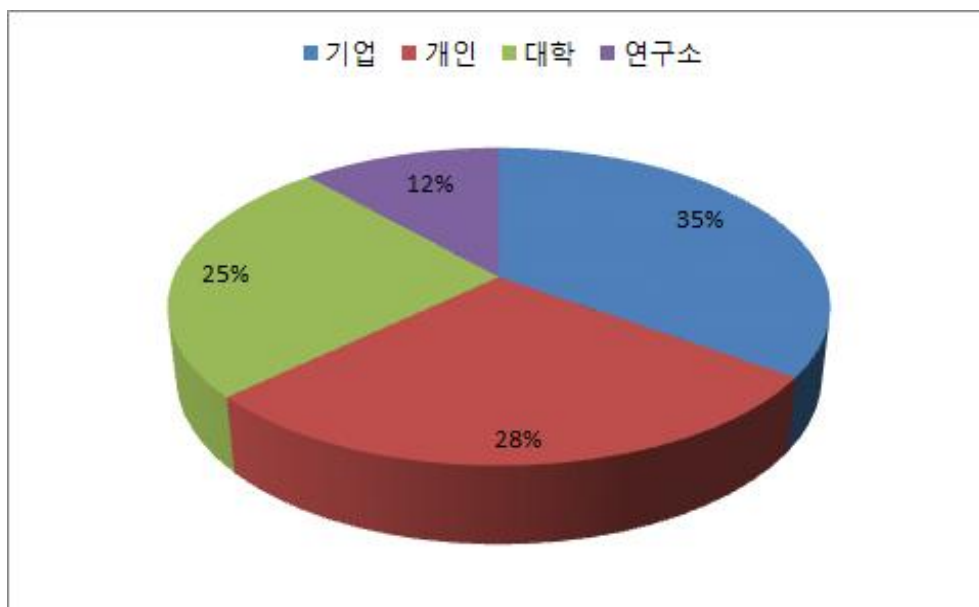
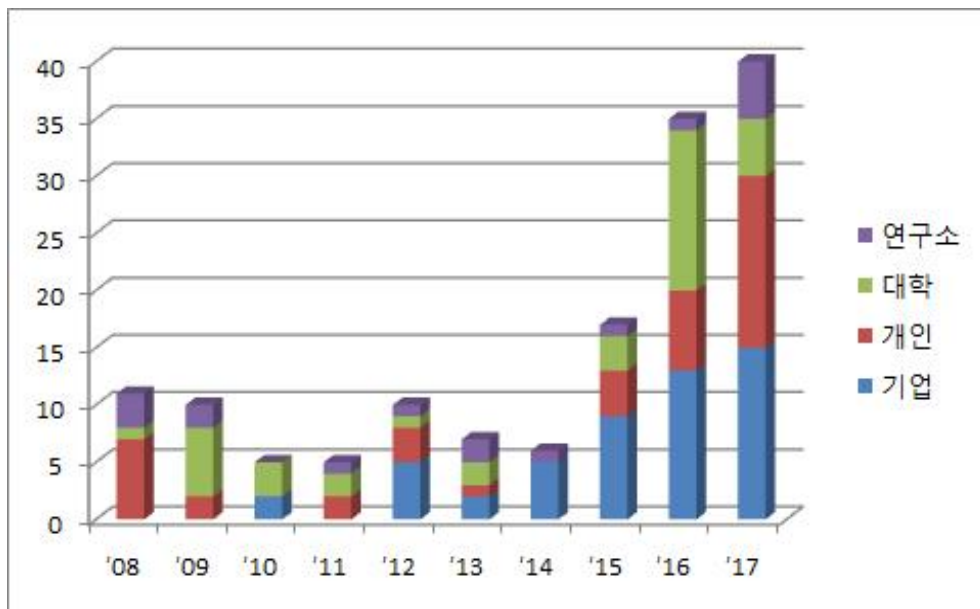
* 복합=인포+보호+의료+스포츠

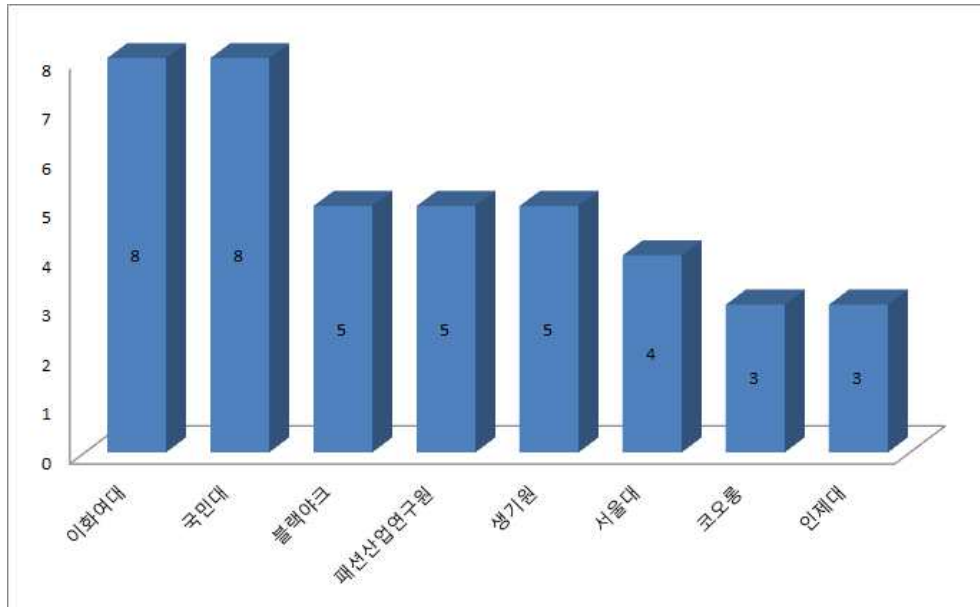


붙임 3

출원인별 특허출원 동향('08~'17)

구분	'08	'09	'10	'11	'12	'13	'14	'15	'16	'17	전체
기업	0	0	2	0	5	2	5	9	13	15	51
개인	7	2	0	2	3	1	0	4	7	15	41
대학	1	6	3	2	1	2	0	3	14	5	37
연구소	3	2	0	1	1	2	1	1	1	5	17
합계	11	10	5	5	10	7	6	17	35	40	146





* 코오롱: 코오롱 인더스트리

* 생기원: 생산기술연구원