



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2022-0007676
(43) 공개일자 2022년01월18일

- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A41D 1/00 (2018.01) A41D 1/02 (2006.01)
A41D 1/04 (2018.01) A41D 27/10 (2006.01)
A41D 27/20 (2006.01)
- (52) CPC특허분류
A41D 1/005 (2013.01)
A41D 1/02 (2021.08)
- (21) 출원번호 10-2021-7040652
- (22) 출원일자(국제) 2019년06월11일
심사청구일자 2021년12월14일
- (85) 번역문제출일자 2021년12월10일
- (86) 국제출원번호 PCT/US2019/036621
- (87) 국제공개번호 WO 2020/231451
국제공개일자 2020년11월19일
- (30) 우선권주장
16/412,153 2019년05월14일 미국(US)
- (71) 출원인
에치비아이 브랜드 어패럴 엔터프라이즈, 엘
엘씨
미합중국 노스 캐롤라이너 (우편번호 27105) 윈스
튼-세이렘 이스트 헤인즈 밀 로드 1000
- (72) 발명자
플랜트 앤드류 엠
미국 27106 노스캐롤라이나주 윈스턴세일럼 패딩
턴 래인 3233
해리스 말론 제이
미국 27104 노스캐롤라이나주 윈스턴세일럼 브로
드무어 래인 넘버에이 181
- (74) 대리인
김태홍, 김진희

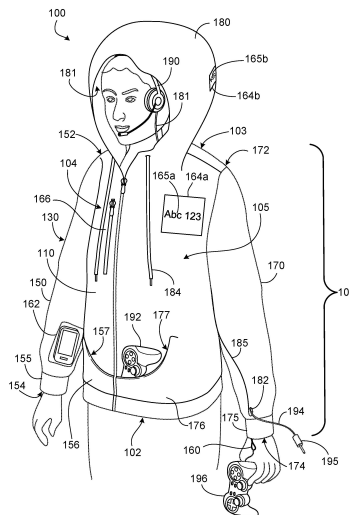
전체 청구항 수 : 총 30 항

(54) 발명의 명칭 **상반신 의복**

(57) 요약

본 명세서의 주제는 무엇보다도 허리 영역(102)으로부터 목 영역(103)으로 연장되는 몸통 섹션(101)을 포함하는 상반신 의복(100)으로 구현될 수 있으며, 몸통 섹션은 전면 영역(110) 및 후면 영역(130)을 포함한다. 몸통 섹션은 좌측 몸통 영역(105)과 우측 몸통 영역(104)을 포함한다. 상반신 의복은 몸통 섹션의 전면 영역의 좌측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제1 리버스 포켓(176) - 제1 리버스 포켓은 적어도 부분적으로 우측 몸통 영역을 향해 배향된 제1 포켓 개구(177)를 포함함 - 및 몸통 섹션의 전면 영역의 우측 측부에 위치되고 허리 영역에 근접하게 위치된 제2 리버스 포켓(156) - 제2 리버스 포켓은 적어도 부분적으로 좌측 몸통 영역을 향해 배향된 제2 포켓 개구(157)를 포함함 - 을 포함한다.

대표도 - 도1a



(52) CPC특허분류

A41D 1/04 (2018.01)

A41D 27/10 (2013.01)

A41D 27/205 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

상반신 의복으로서,

허리 영역으로부터 목 영역으로 연장되는 몸통 섹션으로서, 상기 몸통 섹션은 전면 영역 및 등 영역을 포함하고, 상기 전면 영역은 의복 착용자의 가슴에 인접하게 위치되도록 구성되고, 상기 등 영역은 착용자의 등에 인접하게 위치되도록 구성되며, 상기 몸통 섹션은 좌측 몸통 영역 및 우측 몸통 영역을 포함하고, 상기 좌측 몸통 영역은 상기 몸통 섹션의 좌측부에 위치되고, 상기 우측 몸통 영역은 상기 몸통 섹션의 우측부에 위치되는 것인 몸통 섹션;

상기 몸통 섹션의 상기 전면 영역의 좌측부에 위치되고 상기 허리 영역에 근접한 제1 리버스 포켓(reversed pocket)으로서, 상기 제1 리버스 포켓은 상기 우측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향된 제1 포켓 개구를 포함하는 것인 제1 리버스 포켓;

상기 몸통 섹션의 상기 전면 영역의 우측부에 위치되고 상기 허리 영역에 근접한 제2 리버스 포켓으로서, 상기 제2 리버스 포켓은 상기 좌측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향된 제2 포켓 개구를 포함하는 것인 제2 리버스 포켓;

상기 우측 몸통 영역의 우측 어깨 영역으로부터 연장되고 제1 손목 개구를 갖는 우측 소매; 및

상기 좌측 몸통 영역의 좌측 어깨 영역으로부터 연장되고 제2 손목 개구를 갖는 좌측 소매

를 포함하는, 상반신 의복.

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 제1 리버스 포켓은 제1 포켓 챔버 및 제2 포켓 챔버를 획정하는 이중 포켓 구조를 포함하는, 상반신 의복.

청구항 3

제2항에 있어서, 상기 제1 리버스 포켓은 제1 외부 포켓 직물층 및 제2 내부 포켓 직물층을 포함하고, 상기 제1 포켓 직물층과 상기 제2 포켓 직물층 사이의 공간은 상기 제1 포켓 챔버를 형성하고, 상기 몸통 섹션의 몸통 직물층과 상기 제2 포켓 직물층 사이의 공간은 상기 제2 포켓 챔버를 형성하는, 상반신 의복.

청구항 4

제2항 또는 제3항에 있어서, 상기 제1 포켓 직물층은 상기 제1 포켓 챔버에 대한 제1 포켓 개구를 획정하는 제1 둘레 엷지를 포함하고, 상기 제2 포켓 직물층은 상기 제2 포켓 챔버에 대한 제2 포켓 개구를 획정하는 제2 둘레 엷지를 포함하고, 상기 제2 둘레 엷지는 상기 제1 둘레 엷지로부터 오프셋되는, 상반신 의복.

청구항 5

제2항 내지 제4항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 제1 포켓 챔버 또는 상기 제2 포켓 챔버 내에 전체적으로 형성된 홀스터 포켓(holster pocket)을 더 포함하는, 상반신 의복.

청구항 6

제1항 내지 제5항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 제2 리버스 포켓은 제3 포켓 챔버 및 제4 포켓 챔버를 획정하는 이중 포켓 구조를 포함하는, 상반신 의복.

청구항 7

제6항에 있어서, 상기 제2 리버스 포켓은 제3 외부 포켓 직물층 및 제4 내부 포켓 직물층을 포함하고, 상기 제3 포켓 직물층과 상기 제4 포켓 직물층 사이의 공간은 제3 포켓 챔버를 형성하고, 상기 몸통 섹션의 몸통 직물층

과 상기 제4 포켓 직물층 사이의 공간은 제4 포켓 챔버를 형성하는, 상반신 의복.

청구항 8

제7항에 있어서, 상기 제3 포켓 직물층은 상기 제3 포켓 챔버에 대한 제3 포켓 개구를 확정하는 제3 둘레 엷지를 포함하고, 상기 제4 포켓 직물층은 상기 제4 포켓 챔버에 대한 제4 포켓 개구를 확정하는 제4 둘레 엷지를 포함하고, 상기 제4 둘레 엷지는 상기 제3 둘레 엷지로부터 오프셋되는, 상반신 의복.

청구항 9

제1항 내지 제8항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 몸통 섹션은

상기 몸통 섹션의 상기 등 영역의 좌측부에 위치되고 상기 허리 영역에 근접한 제3 리버스 포켓으로서, 상기 제3 리버스 포켓은 적어도 부분적으로 상기 우측 몸통 영역을 향해 배향된 제3 포켓 개구를 포함하는 것인 제3 리버스 포켓; 또는

상기 몸통 섹션의 상기 등 영역의 우측부에 위치되고 상기 허리 영역에 근접한 제4 리버스 포켓으로서, 상기 제4 리버스 포켓은 적어도 부분적으로 상기 좌측 몸통 영역을 향해 배향된 제2 포켓 개구를 포함하는 것인 제4 리버스 포켓

중 적어도 하나를 포함하는, 상반신 의복.

청구항 10

제1항 내지 제9항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 우측 소매 또는 상기 좌측 소매 중 적어도 하나는 상기 우측 소매 또는 상기 좌측 소매의 팔꿈치 영역, 상기 제1 손목 개구 또는 상기 제2 손목 개구 중 적어도 하나에 근접한 개구를 더 포함하는, 상반신 의복.

청구항 11

제10항에 있어서, 상기 개구는 상기 좌측 소매 또는 상기 우측 소매의 후방 측에 상기 좌측 소매의 손목 커프(wrist cuff) 또는 상기 우측 소매의 손목 커프에 인접하게 위치되는, 상반신 의복.

청구항 12

제1항 내지 제11항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 우측 소매 또는 상기 좌측 소매 중 적어도 하나는 상기 제1 손목 개구 또는 상기 제2 손목 개구에 근접하게 위치된 전자 장치 포켓을 포함하고, 상기 전자 장치 포켓은 해당 전자 장치 포켓 내에 고정된 전자 장치의 디스플레이를 볼 수 있게 하도록 구성된 실질적으로 투명한 창을 포함하는, 상반신 의복.

청구항 13

제12항에 있어서, 상기 전자 장치 포켓은 바닥 직물층, 터치 플라스틱 층, 및 상기 바닥 직물층과 상기 터치 플라스틱 층 사이에 형성된 전자 장치 포켓 챔버를 포함하고, 상기 터치 플라스틱 층은 상기 터치 플라스틱 층의 둘레부의 적어도 일부를 따라 상기 바닥 직물층에 연결되고, 상기 터치 플라스틱 층은 실질적으로 투명한 창을 확정하는, 상반신 의복.

청구항 14

제13항에 있어서, 상기 바닥 직물층은 상기 우측 소매 또는 상기 좌측 소매 중 적어도 하나의 직물층에 연결되거나 일체로 형성되는, 상반신 의복.

청구항 15

제13항에 있어서, 상기 터치 플라스틱 층은 전자 장치가 상기 전자 장치 포켓 챔버 내외로 출입하는 것을 허용 하도록 구성된 상기 터치 플라스틱 층을 통한 개구를 포함하는, 상반신 의복.

청구항 16

제1항 내지 제15항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 몸통 섹션의 상기 전방 영역에 옷깃 포켓을 더 포함하고, 상

기 옷깃 포켓은 옷깃 포켓 챔버에 대한 옷깃 포켓 개구를 포함하는, 상반신 의복.

청구항 17

제16항에 있어서, 상기 옷깃 포켓은 상기 옷깃 포켓 챔버 내에 전체적으로 형성된 내부 카드 포켓을 포함하는, 상반신 의복.

청구항 18

제1항 내지 제17항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 의복은 스판텍스를 포함하는 직물로 형성되며, 상기 직물은 착용자에게 편안함과 유연성을 제공하도록 구성되는, 상반신 의복.

청구항 19

제18항에 있어서, 상기 직물은 플리스(fleece)와 스판텍스의 조합을 포함하는, 상반신 의복.

청구항 20

제1항 내지 제19항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 제1 리버스 포켓은 상기 제1 포켓 개구를 선택적으로 폐쇄하는 지퍼를 포함하고, 상기 제2 리버스 포켓은 상기 제2 포켓 개구를 선택적으로 폐쇄하는 지퍼를 포함하는, 상반신 의복.

청구항 21

상반신 의복으로서,

허리 영역으로부터 목 영역으로 연장되는 몸통 섹션으로서, 상기 몸통 섹션은 전면 영역 및 등 영역을 포함하고, 상기 전면 영역은 의복 착용자의 가슴에 인접하게 위치되도록 구성되고, 상기 등 영역은 착용자의 등에 인접하게 위치하도록 구성되며, 상기 몸통 섹션은 좌측 몸통 영역 및 우측 몸통 영역을 포함하고, 상기 좌측 몸통 영역은 상기 몸통 섹션의 좌측부에 위치되고, 상기 우측 몸통 영역은 상기 몸통 섹션의 우측부에 위치되고, 상기 등 영역은, 상기 등 영역의 상반부에 형성된 포켓 개구를 가지고 상기 목 영역과 상기 허리 영역 사이의 깊이가 상기 좌측 몸통 영역과 상기 우측 몸통 영역 사이의 폭보다 긴 공간을 형성하는 수직 포켓을 포함하는 것인 몸통 섹션;

상기 몸통 섹션의 상기 전면 영역의 좌측부에 위치되고 상기 허리 영역에 근접한 제1 퀵 드로우 포켓으로서, 상기 제1 퀵 드로우 포켓은 제1 포켓 개구를 포함하는 것인 제1 퀵 드로우 포켓; 및

상기 몸통 섹션의 상기 전면 영역의 우측부에 위치되고 상기 허리 영역에 근접한 제2 퀵 드로우 포켓으로서, 상기 제2 퀵 드로우 포켓은 제2 포켓 개구를 포함하는 것인 제2 퀵 드로우 포켓

을 포함하는, 상반신 의복.

청구항 22

제21항에 있어서,

상기 우측 몸통 영역의 우측 어깨 영역으로부터 연장되고 제1 손목 개구를 갖는 우측 소매;

상기 좌측 몸통 영역의 좌측 어깨 영역으로부터 연장되고 제2 손목 개구를 갖는 좌측 소매; 및

상기 제1 손목 개구에 근접한 상기 우측 소매 또는 상기 제2 손목 개구에 근접한 상기 좌측 소매 중 적어도 하나에 위치한 전자 장치 포켓으로서, 상기 전자 장치 포켓은 해당 전자 장치 포켓 내에 고정된 전자 장치의 디스플레이를 볼 수 있게 하도록 구성된 실질적으로 투명한 창을 포함하는 것인 전자 장치 포켓

을 포함하는, 상반신 의복.

청구항 23

제22항에 있어서, 상기 전자 장치 포켓은 바닥 직물층, 터치 플라스틱 층, 및 상기 바닥 직물층과 상기 터치 플라스틱 층 사이에 형성된 전자 장치 포켓 챔버를 포함하고, 상기 터치 플라스틱 층은 상기 터치 플라스틱 층의 둘레부의 적어도 일부를 따라 상기 바닥 직물층에 연결되고, 상기 터치 플라스틱 층은 실질적으로 투명한 창을

획정하는, 상반신 의복.

청구항 24

제23항에 있어서, 상기 바닥 직물층은 상기 우측 소매 또는 상기 좌측 소매 중 적어도 하나의 직물층에 연결되거나 일체로 형성되는, 상반신 의복.

청구항 25

제23항 또는 제24항에 있어서, 상기 터치 플라스틱 층은 전자 장치가 상기 전자 장치 포켓 챔버 내외로 출입하는 것을 허용하도록 구성된 상기 터치 플라스틱 층을 통한 개구를 포함하는, 상반신 의복.

청구항 26

제21항 내지 제25항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 제1 퀵 드로우 포켓 또는 상기 제2 퀵 드로우 포켓 중 적어도 하나는 제1 포켓 챔버 및 제2 포켓 챔버를 획정하는 이중 포켓 구조를 포함하는, 상반신 의복.

청구항 27

제21항 내지 제26항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 몸통 섹션의 상기 등 영역의 좌측부에 상기 허리 영역에 근접하게 위치한 제3 퀵 드로우 포켓으로서, 상기 제3 퀵 드로우 포켓은 제3 포켓 개구를 포함하는 것인 제3 퀵 드로우 포켓; 및

상기 몸통 섹션의 상기 등 영역의 우측부에 상기 허리 영역에 근접하게 위치한 제4 퀵 드로우 포켓으로서, 상기 제4 퀵 드로우 포켓은 제4 포켓 개구를 포함하는 것인 제4 퀵 드로우 포켓

을 더 포함하는, 상반신 의복.

청구항 28

제27항에 있어서, 상기 제3 퀵 드로우 포켓 또는 상기 제4 퀵 드로우 포켓 중 적어도 하나는 제1 포켓 챔버 및 제2 포켓 챔버를 획정하는 이중 포켓 구조를 포함하는, 상반신 의복.

청구항 29

제21항 내지 제28항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 수직 포켓은 실질적으로 수직 배향으로 개인용 컴퓨터 게임용 키보드의 적어도 일부를 유지하도록 구성되는, 상반신 의복.

청구항 30

제21항 내지 제29항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 제1 퀵 드로우 포켓은 상기 제1 포켓 개구가 적어도 부분적으로 상기 우측 몸통 영역을 향해 배향된 제1 리버스 퀵 드로우 포켓이고, 상기 제2 퀵 드로우 포켓은 상기 제2 포켓 개구가 적어도 부분적으로 상기 좌측 몸통 영역을 향해 배향된 제2 리버스 퀵 드로우 포켓인, 상반신 의복.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 관련 출원에 대한 교차 참조

[0002] 본 출원은 2019년 5월 14일자 출원되었고 그 내용이 여기에 참조에 의해 포함된, "게이머 후디(GAMER HOODIE)"라는 제하의 미국 출원 번호 제16/412,153호에 대한 우선권의 이익을 주장한다.

[0003] 기술분야

[0004] 본 명세서는 의복에 관한 것으로서, 보다 구체적으로는 전자 게이밍 활동에 사용하기 위한 특징을 갖는 상반신 의복에 관한 것이다.

배경 기술

- [0005] 최근에는, 보온 및 보호 이상의 기능을 제공하기 위해 겹옷으로 설계된 의복이 개발되고 있다. 소비자는, 의복이 하이킹 또는 캠핑과 같은 야외 활동에 사용되는지 또는 더 도시적인 일상 사용에 사용되는지에 관계없이, 보온 공간 및 접근 용이성을 중요하게 생각한다.
- [0006] 휴대폰, 미디어 플레이어, 및 스마트 폰과 같은 전자 장치는 이제 소비자가 활동에 관계없이 지속적으로 휴대하고 사용하는 일반적인 액세서리이다. 이러한 전자 장치에 쉽게 접근하고 이러한 장치가 제공하는 많은 특징을 활용할 수 있다는 것은 소비자에게 점점 더 중요해지고 있다. 예를 들어 한 노래에서 다음 노래로 또는 한 애플리케이션에서 다음 애플리케이션으로 탐색할 수 있는 것과 같이, 이러한 장치를 휴대하여, 사용하고 그리고 작동할 수 있는 것이 바람직하다.
- [0007] 전자 게이밍의 인기가 점점 높아지고 있다. 한때 집에서 단독으로 또는 쌍으로 플레이되었던 간단한 "퐁(pong)" 유형 게임들이 상호 연결된 게이밍 환경으로 진화했다. 애호가들은 이러한 활동의 지위를 단순한 "게임"으로부터, 라이브 토너먼트, 팀, 방송, 및 스폰서십이 완비된 경쟁적인 관중 스포츠 수준으로 끌어올렸다. 그리고 운동 선수가 그들의 개인 장비를 소중히 여기고 그 장비(예컨대, 자신의 신발, 맞춤형 골프 클럽, 특별히 조정된 자전거, 라켓, 볼링 공, 야구 글러브) 없이는 절대로 경쟁에 참가하지 않는 것과 유사하게, 경쟁적인 게이머들은 그들 자신의 개인 장비(예컨대, 맞춤형 제작된/특화된 게이밍 제어기 및/또는 키보드, 통신 장비, 안경)의 사용도 중요하게 생각한다.
- [0008] 서로 다른 포켓에 위치된 복수의 장치들 사이의 상호 연결을 허용하는 의복 설계가 알려져 있다. 그러나, 오늘날 소비자가 사용하는 보다 일반적인 전자 장치는 복수의 기능을 수행하는데, 예컨대, 몇 년 전에는 2개 이상의 장치가 수행해야만 했던 특징들을 갖는 휴대 전화, 웹 브라우저, 및 미디어 플레이어가 단일 장치로 이루어진다. 전자 게이밍 애호가들 개인용 전자 게이밍 장비 및 장비와 관련된 와이어의 사용을 유지하고 강화할 수 있게 하는 적절한 의복 설계가 지금까지는 알려져 있지 않았다.

발명의 내용

- [0009] 일반적으로, 본 문헌은 의복을 설명하고 있는데, 특히 전자 게이밍 활동에 사용하기 위한 특징들을 갖는 상반신 의복에 대해 설명하고 있다.
- [0010] 제1 양태에서, 상반신 의복은, 허리 영역으로부터 목 영역으로 연장되는 몸통 섹션으로서, 몸통 섹션은 전면 영역 및 등 영역을 포함하고, 전면 영역은 의복 착용자의 가슴에 인접하게 위치되도록 구성되고, 등 영역은 착용자의 등에 인접하게 위치하도록 구성되며, 몸통 섹션은 좌측 몸통 영역 및 우측 몸통 영역을 포함하고, 좌측 몸통 영역은 몸통 섹션의 좌측부에 위치되고, 우측 몸통 영역은 몸통 섹션의 우측부에 위치되는 것인 몸통 섹션; 몸통 섹션의 전면 영역의 좌측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제1 리버스 포켓(reversed pocket)으로서, 제1 리버스 포켓은 우측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향된 제1 포켓 개구를 포함하는 것인 제1 리버스 포켓; 몸통 섹션의 전면 영역의 우측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제2 리버스 포켓으로서, 제2 리버스 포켓은 좌측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향된 제2 포켓 개구를 포함하는 것인 제2 리버스 포켓; 우측 몸통 영역의 우측 어깨 영역으로부터 연장되고 제1 손목 개구를 갖는 우측 소매; 및 좌측 몸통 영역의 좌측 어깨 영역으로부터 연장되고 제2 손목 개구를 갖는 좌측 소매를 포함한다.
- [0011] 제1 양태에 따른 제2 양태에서, 제1 리버스 포켓은 제1 포켓 챔버 및 제2 포켓 챔버를 획정하는 이중 포켓 구조를 포함한다.
- [0012] 제2 양태에 따른 제3 양태에서, 제1 리버스 포켓은 제1 외부 포켓 직물층 및 제2 내부 포켓 직물층을 포함하고, 제1 포켓 직물층과 제2 포켓 직물층 사이의 공간은 제1 포켓 챔버를 형성하고, 몸통 섹션의 몸통 직물층과 제2 포켓 직물층 사이의 공간은 제2 포켓 챔버를 형성한다.
- [0013] 제2 또는 제3 양태에 따른 제4 양태에서, 제1 포켓 직물층은 제1 포켓 챔버에 대한 제1 포켓 개구를 획정하는 제1 둘레 엣지를 포함하고, 제2 포켓 직물층은 제2 포켓 챔버에 대한 제2 포켓 개구를 획정하는 제2 둘레 엣지를 포함하고, 제2 둘레 엣지는 제1 둘레 엣지로부터 오프셋된다.
- [0014] 제2 내지 제4 양태 중 어느 하나에 따른 제5 양태에서, 상반신 의복은 제1 포켓 챔버 또는 제2 포켓 챔버 내에 전체적으로 형성된 홀스터 포켓(holster pocket)을 더 포함한다.
- [0015] 제1 내지 제5 양태 중 어느 하나에 따른 제6 양태에서, 제2 리버스 포켓은 제3 포켓 챔버 및 제4 포켓 챔버를 획정하는 이중 포켓 구조를 포함한다.

- [0016] 제6 양태에 따른 제7 양태에서, 제2 리버스 포켓은 제3 외부 포켓 식물층 및 제4 내부 포켓 식물층을 포함하고, 제3 포켓 식물층과 제4 포켓 식물층 사이의 공간은 제3 포켓 챔버를 형성하고, 몸통 섹션의 몸통 식물층과 제4 포켓 식물층 사이의 공간은 제4 포켓 챔버를 형성한다.
- [0017] 제7 양태에 따른 제8 양태에서, 제3 포켓 식물층은 제3 포켓 챔버에 대한 제3 포켓 개구를 획정하는 제3 둘레 엣지를 포함하고, 제4 포켓 식물층은 제4 포켓 챔버에 대한 제4 포켓 개구를 획정하는 제4 둘레 엣지를 포함하고, 제4 둘레 엣지는 제3 둘레 엣지로부터 오프셋된다.
- [0018] 제1 내지 제8 양태 중 어느 하나에 따른 제9 양태에서, 몸통 섹션은 몸통 섹션의 등 영역의 좌측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제3 리버스 포켓으로서, 제3 리버스 포켓은 적어도 부분적으로 우측 몸통 영역을 향해 배향된 제3 포켓 개구를 포함하는 제3 리버스 포켓, 또는 몸통 섹션의 등 영역의 우측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제4 리버스 포켓으로서, 제4 리버스 포켓은 적어도 부분적으로 좌측 몸통 영역을 향해 배향된 제2 포켓 개구를 포함하는 제4 리버스 포켓 중 적어도 하나를 포함한다.
- [0019] 제1 내지 제9 양태 중 어느 하나에 따른 제10 양태에서, 우측 소매 또는 좌측 소매 중 적어도 하나는 우측 소매 또는 좌측 소매의 팔꿈치 영역, 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구 중 적어도 하나에 근접한 개구를 더 포함한다.
- [0020] 제10 양태에 따른 제11 양태에서, 개구는 좌측 소매 또는 우측 소매의 후방 측에 좌측 소매의 손목 커프(wrist cuff) 또는 우측 소매의 손목 커프에 인접하게 위치된다.
- [0021] 제1 내지 제11 양태 중 어느 하나에 따른 제12 양태에서, 우측 소매 또는 좌측 소매 중 적어도 하나는 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구에 근접하게 위치한 전자 장치 포켓을 포함하고, 상기 전자 장치 포켓은 전자 장치 포켓 내에 고정된 전자 장치의 디스플레이를 볼 수 있게 하도록 구성된 실질적으로 투명한 창을 포함한다.
- [0022] 제12 양태에 따른 제13 양태에서, 전자 장치 포켓은 바닥 식물층, 터치 플라스틱 층, 및 바닥 식물층과 터치 플라스틱 층 사이에 형성된 전자 장치 포켓 챔버를 포함하고, 터치 플라스틱 층은 터치 플라스틱 층의 둘레부의 적어도 일부를 따라 바닥 식물층에 연결되고, 터치 플라스틱 층은 실질적으로 투명한 창을 획정한다.
- [0023] 제13 양태에 따른 제14 양태에서, 바닥 식물층이 우측 소매 또는 좌측 소매 중 적어도 하나의 식물층에 연결되거나 일체로 형성된다.
- [0024] 제13 양태에 따른 제15 양태에서, 터치 플라스틱 층은 전자 장치가 전자 장치 포켓 챔버 내외로 출입하는 것을 허용하도록 구성된 터치 플라스틱 층을 통한 개구를 포함한다.
- [0025] 제1 내지 제15 양태 중 어느 하나에 따른 제16 양태에서, 상반신 의복은 몸통 섹션의 전방 영역에 옷깃 포켓을 더 포함하고, 옷깃 포켓은 옷깃 포켓 챔버에 대한 옷깃 포켓 개구를 포함한다.
- [0026] 제16 양태에 따른 제17 양태에서, 옷깃 포켓은 옷깃 포켓 챔버 내에 전체적으로 형성된 내부 카드 포켓을 포함한다.
- [0027] 제1 내지 제17 양태 중 어느 하나에 따른 제18 양태에서, 의복은 스판텍스를 포함하는 식물로 형성되며, 식물은 착용자에게 편안함과 유연성을 제공하도록 구성된다.
- [0028] 제18 양태에 따른 제19 양태에서, 식물은 플리스(fleece)와 스판텍스의 조합을 포함한다.
- [0029] 제1 내지 제19 양태 중 어느 하나에 따른 제20 양태에서, 제1 리버스 포켓은 제1 포켓 개구를 선택적으로 폐쇄하는 지퍼를 포함하고, 제2 리버스 포켓은 제2 포켓 개구를 선택적으로 폐쇄하는 지퍼를 포함한다.
- [0030] 제21 양태에서, 상반신 의복은, 허리 영역으로부터 목 영역으로 연장되는 몸통 섹션으로서, 몸통 섹션은 전면 영역 및 등 영역을 포함하고, 전면 영역은 의복 착용자의 가슴에 인접하게 위치되도록 구성되고, 등 영역은 착용자의 등에 인접하게 위치하도록 구성되며, 몸통 섹션은 좌측 몸통 영역 및 우측 몸통 영역을 포함하고, 좌측 몸통 영역은 몸통 섹션의 좌측부에 위치되고, 우측 몸통 영역은 몸통 섹션의 우측부에 위치되고, 등 영역은, 등 영역의 상반부에 형성된 포켓 개구를 가지고 목 영역과 허리 영역 사이의 깊이가 좌측 몸통 영역과 우측 몸통 영역 사이의 폭보다 긴 공간을 형성하는 수직 포켓을 포함하는 것인 몸통 섹션; 몸통 섹션의 전면 영역의 좌측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제1 퀵 드로우(quick-draw) 포켓으로서, 제1 퀵 드로우 포켓은 제1 포켓 개구를 포함하는 것인 제1 퀵 드로우 포켓; 및 몸통 섹션의 전면 영역의 우측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제2 퀵 드로우 포켓으로서, 제2 퀵 드로우 포켓은 제2 포켓 개구를 포함하는 것인 제2 퀵 드로우 포켓을 포함한다.

다.

- [0031] 제21 양태에 따른 제22 양태에서, 상반신 의복은, 우측 몸통 영역의 우측 어깨 영역으로부터 연장되고 제1 손목 개구를 갖는 우측 소매; 좌측 몸통 영역의 좌측 어깨 영역으로부터 연장되고 제2 손목 개구를 갖는 좌측 소매; 및 제1 손목 개구에 근접한 우측 소매 또는 제2 손목 개구에 근접한 좌측 소매 중 적어도 하나에 위치된 전자 장치 포켓으로서, 전자 장치 포켓은 전자 장치 포켓 내에 고정된 전자 장치의 디스플레이를 볼 수 있게 하도록 구성된 실질적으로 투명한 창을 포함하는 것인 전자 장치 포켓을 포함한다.
- [0032] 제22 양태에 따른 제23 양태에서, 전자 장치 포켓은 바닥 직물층, 터치 플라스틱 층, 및 바닥 직물층과 터치 플라스틱 층 사이에 형성된 전자 장치 포켓 챔버를 포함하고, 터치 플라스틱 층은 터치 플라스틱 층의 둘레부의 적어도 일부를 따라 바닥 직물층에 연결되고, 터치 플라스틱 층은 실질적으로 투명한 창을 획정한다.
- [0033] 제23 양태에 따른 제24 양태에서, 바닥 직물층이 우측 소매 또는 좌측 소매 중 적어도 하나의 직물층에 연결되거나 일체로 형성된다.
- [0034] 제23 또는 제24 양태에 따른 제25 양태에서, 터치 플라스틱 층은 전자 장치가 전자 장치 포켓 챔버 내외로 출입하는 것을 허용하도록 구성된 터치 플라스틱 층을 통한 개구를 포함한다.
- [0035] 제21 내지 제25 양태 중 어느 하나에 따른 제26 양태에서, 제1 퀵 드로우 포켓 또는 제2 퀵 드로우 포켓 중 적어도 하나는 제1 포켓 챔버 및 제2 포켓 챔버를 획정하는 이중 포켓 구조를 포함한다.
- [0036] 제21 내지 제26 양태 중 어느 하나에 따른 제27 양태에서, 상반신 의복은 몸통 색선의 등 영역의 좌측부에 허리 영역에 근접하게 위치된 제3 퀵 드로우 포켓으로서, 제3 퀵 드로우 포켓은 제3 포켓 개구를 포함하는 것인 제3 퀵 드로우 포켓; 및 몸통 색선의 등 영역의 우측부에 허리 영역에 근접하게 위치된 제4 퀵 드로우 포켓으로서, 제4 퀵 드로우 포켓은 제4 포켓 개구를 포함하는 것인 제4 퀵 드로우 포켓을 더 포함한다.
- [0037] 제27 양태에 따른 제28 양태에서, 제3 퀵 드로우 포켓 또는 제4 퀵 드로우 포켓 중 적어도 하나는 제1 포켓 챔버 및 제2 포켓 챔버를 획정하는 이중 포켓 구조를 포함한다.
- [0038] 제21 내지 제28 양태 중 어느 하나에 따른 제29 양태에서, 수직 포켓은 실질적으로 수직 배향으로 개인용 컴퓨터 게임용 키보드의 적어도 일부를 유지하도록 구성된다.
- [0039] 제21 내지 제29 양태 중 어느 하나에 따른 제30 양태에서, 제1 퀵 드로우 포켓은 제1 포켓 개구가 적어도 부분적으로 우측 몸통 영역을 향해 배향된 제1 리버스 퀵 드로우 포켓이고, 제2 퀵 드로우 포켓은 제2 포켓 개구가 적어도 부분적으로 좌측 몸통 영역을 향해 배향된 제2 리버스 퀵 드로우 포켓이다.
- [0040] 일부 양태들에서, 후드가 달린 의복(hooded garment)은, 허리 영역으로부터 목 영역으로 연장되는 몸통 색선으로서, 몸통 색선은 가슴 영역 및 등 영역을 포함하고, 등 영역은, 등 영역의 상반부에 형성된 포켓 개구를 가지며 목 영역과 허리 영역 사이의 깊이가 좌측 몸통 영역과 우측 몸통 영역 사이의 폭보다 긴 공간을 획정하는 수직 포켓을 포함하는 것인 몸통 색선, 목 영역으로부터 위쪽으로 연장되고 전방 개구를 갖는 후드(hood), 우측 몸통 영역의 우측 어깨 영역으로부터 연장되고 제1 손목 개구를 갖는 우측 소매, 및 좌측 몸통 영역의 좌측 어깨 영역으로부터 연장되고 제2 손목 개구를 갖는 좌측 소매를 포함한다.
- [0041] 다양한 실시예는 다음 특징 중 일부, 전부를 포함하거나 또는 포함하지 않을 수 있다. 몸통 색선은 가슴 영역의 허리 영역에 근접한 우측 몸통 영역에 제1 개구를 포함하는 전방 우측 포켓 - 제1 개구는 가슴 영역을 가로질러 좌측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 -, 및 가슴 영역의 허리 영역에 근접한 좌측 몸통 영역에 제2 개구를 포함하는 전방 좌측 포켓 - 제2 개구는 가슴 영역을 가로질러 우측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 - 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 몸통 색선은 등 영역의 허리 영역에 근접한 우측 몸통 영역에 제1 개구를 갖는 후방 우측 포켓 - 제1 개구는 등 영역을 가로질러 좌측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 -, 및 등 영역의 허리 영역에 근접한 좌측 몸통 영역에 제2 개구를 갖는 후방 좌측 포켓 - 제2 개구는 등 영역을 가로질러 우측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 - 중 적어도 하나를 포함한다. 우측 소매 및 좌측 소매 중 적어도 하나는 또한 목 영역에 근접한 적어도 제1 개구 및 팔꿈치 영역 및 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구 중 적어도 하나에 근접한 제2 개구를 갖는 채널을 더 포함할 수 있다. 후드가 달린 의복은 또한 채널 내에 적어도 부분적으로 유지되는 복수의 전기적으로 절연된 전도체를 포함하는 전기 코드 어셈블리를 더 포함할 수 있고, 전기 코드 어셈블리는 목 영역에 근접한 제1 단부를 가지며 팔꿈치 영역 및 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구 중 적어도 하나에 근접한 제2 단부로 연장된다. 우측 소매 및 좌측 소매 중 적어도 하나는 또한 전자 게임 제어기에 부착되도록 구성된 리테이너(retainer)를 포함할 수 있다. 우측 소매 및

좌측 소매 중 적어도 하나는 또한 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구에 근접한 전자 장치 포켓을 포함할 수 있고, 이러한 전자 장치 포켓은 전자 장치 포켓 내에 고정된 전자 장치의 디스플레이를 볼 수 있게 하도록 구성된 실질적으로 투명한 창을 갖는다. 후드가 달린 의복은 후드가 달린 의복에 장식용 패치를 제거 가능하게 부착하도록 구성된 하나 이상의 부착 지점을 포함할 수 있다. 수직 포켓은 개인용 컴퓨터(PC) 게이밍 키보드의 제1 부분을 수직 배향으로 유지하도록 구성될 수 있고, 키보드의 제2 부분은 포켓 개구를 통해 목 영역을 향해 수직으로 눈에 띄게 연장된다.

[0042] 특정 양태들에서, 후드가 달린 의복은 허리 영역으로부터 목 영역으로 연장되는 몸통 섹션 - 몸통 섹션은 가슴 영역 및 등 영역을 포함함 -, 목 영역으로부터 위쪽으로 연장되고 전방 개구를 갖는 후드, 우측 몸통 영역의 우측 어깨 영역으로부터 연장되고 제1 손목 개구를 갖는 우측 소매, 및 좌측 몸통 영역의 좌측 어깨 영역으로부터 연장되고 제2 손목 개구를 갖는 좌측 소매를 포함하고, 몸통 섹션은 또한 가슴 영역의 허리 영역에 근접한 우측 몸통 영역에 제1 개구를 갖는 전방 우측 포켓 - 제1 개구는 가슴 영역을 가로질러 좌측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 -, 가슴 영역의 허리 영역에 근접한 좌측 몸통 영역에 제2 개구를 갖는 전방 좌측 포켓 - 제2 개구는 가슴 영역을 가로질러 우측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 -, 등 영역의 허리 영역에 근접한 우측 몸통 영역에 제3 개구를 갖는 후방 우측 포켓 - 제3 개구는 등 영역을 가로질러 좌측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 -, 및 등 영역의 허리 영역에 근접한 좌측 몸통 영역에 제4 개구를 갖는 후방 좌측 포켓 - 제4 개구는 등 영역을 가로질러 우측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 - 중 적어도 하나를 포함한다.

[0043] 다양한 실시예는 다음 특징 중 일부, 모두를 포함하거나 또는 포함하지 않을 수 있다. 우측 소매 및 좌측 소매 중 적어도 하나는 또한 목 영역에 근접한 적어도 제1 개구 및 팔꿈치 영역 및 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구 중 적어도 하나에 근접한 제2 개구를 갖는 채널을 포함할 수 있다. 후드가 달린 의복은 또한 채널 내에 적어도 부분적으로 유지되는 복수의 전기적으로 절연된 전도체를 갖는 전기 코드 어셈블리를 포함할 수 있고, 전기 코드 어셈블리는 목 영역에 근접한 제1 단부를 가지며, 팔꿈치 영역 및 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구 중 적어도 하나에 근접한 제2 단부로 연장된다. 우측 소매 및 좌측 소매 중 적어도 하나는 또한 전자 게임 제어기에 부착되도록 구성된 리테이너를 포함할 수 있다. 우측 소매 및 좌측 소매 중 적어도 하나는 또한 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구에 근접한 전자 장치 포켓을 더 포함할 수 있고, 이러한 전자 장치 포켓은 전자 장치 포켓 내에 고정된 전자 장치의 디스플레이를 볼 수 있게 하도록 구성된 실질적으로 투명한 창을 포함할 수 있다. 후드가 달린 의복은 또한 후드가 달린 의복에 장식용 패치를 제거 가능하게 부착하도록 구성된 하나 이상의 부착 지점을 포함할 수 있다. 등 영역은 또한 등 영역의 상반부에 형성된 개구를 가지며 목 영역과 허리 영역 사이의 깊이가 좌측 몸통 영역과 우측 몸통 영역 사이의 폭보다 긴 공간을 획정하는 수직 포켓을 포함할 수 있다. 수직 포켓은 개인용 컴퓨터(PC) 게이밍 키보드의 제1 부분을 수직 배향으로 유지하도록 구성될 수 있고, 키보드의 제2 부분은 개구를 통해 목 영역을 향해 수직으로 눈에 띄게 연장될 수 있다.

[0044] 일부 양태들에서, 후드가 달린 의복은 허리 영역으로부터 목 영역으로 연장되는 몸통 섹션 - 몸통 섹션은 우측 몸통 영역, 좌측 몸통 영역, 가슴 영역 및 등 영역을 포함함 -, 목 영역으로부터 위쪽으로 연장되고 전방 개구를 갖는 후드, 우측 몸통 영역의 우측 어깨 영역으로부터 연장되고 제1 손목 개구를 갖는 우측 소매, 및 좌측 몸통 영역의 좌측 어깨 영역으로부터 연장되고 제2 손목 개구를 갖는 좌측 소매를 포함하고, 우측 소매 및 좌측 소매 중 적어도 하나는 목 영역에 근접한 적어도 제1 개구 및 팔꿈치 영역 및 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구 중 적어도 하나에 근접한 제2 개구를 갖는 채널을 더 포함한다.

[0045] 다양한 실시예는 다음 특징 중 일부, 전부를 포함하거나 또는 포함하지 않을 수 있다. 몸통 섹션은 가슴 영역의 허리 영역에 근접한 우측 몸통 영역에 제1 개구를 갖는 전방 우측 포켓 - 제1 개구는 가슴 영역을 가로질러 좌측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 -, 및 가슴 영역의 허리 영역에 근접한 좌측 몸통 영역에 제2 개구를 갖는 전방 좌측 포켓 - 제2 개구는 가슴 영역을 가로질러 우측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 - 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 몸통 섹션은 등 영역의 허리 영역에 근접한 우측 몸통 영역에 제1 개구를 갖는 후방 우측 포켓 - 제1 개구는 등 영역을 가로질러 좌측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 -, 및 등 영역의 허리 영역에 근접한 좌측 몸통 영역에 제2 개구를 갖는 후방 좌측 포켓 - 제2 개구는 등 영역을 가로질러 우측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 - 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 후드가 달린 의복은 또한 채널 내에 적어도 부분적으로 유지되는 복수의 전기적으로 절연된 전도체를 갖는 전기 코드 어셈블리를 포함할 수 있고, 전기 코드 어셈블리는 목 영역에 근접한 제1 단부를 가지며, 팔꿈치 영역 및 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구 중 적어도 하나에 근접한 제2 단부로 연장된다. 우측 소매 및 좌측 소매 중 적어도 하나는 또한 전자 게임 제어기에 부착되도록 구성된 리테이너를 포함할 수 있다. 우측 소매 및 좌측 소

매 중 적어도 하나는 또한 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구에 근접한 전자 장치 포켓을 포함할 수 있고, 이러한 전자 장치 포켓은 전자 장치 포켓 내에 고정된 전자 장치의 디스플레이를 볼 수 있게 하도록 구성된 실질적으로 투명한 창을 갖는다. 후드가 달린 의복은 또한 후드가 달린 의복에 장식용 패치를 제거 가능하게 부착하도록 구성된 하나 이상의 부착 지점을 가질 수 있다. 등 영역은 또한 등 영역의 상반부에 형성된 개구를 가지며, 목 영역과 허리 영역 사이의 깊이가 좌측 몸통 영역과 우측 몸통 영역 사이의 폭보다 긴 공간을 확정하는 수직 포켓을 가질 수 있다. 수직 포켓은 개인용 컴퓨터(PC) 게이밍 키보드의 제1 부분을 수직 배향으로 유지하도록 구성될 수 있고, 키보드의 제2 부분은 개구를 통해 목 영역을 향해 수직으로 눈에 띄게 연장된다.

[0046] 특정 양태들에서, 후드가 달린 의복은 허리 영역으로부터 목 영역으로 연장되는 몸통 섹션 - 몸통 섹션은 우측 몸통 영역, 좌측 몸통 영역, 가슴 영역 및 등 영역을 가짐 -, 목 영역으로부터 위쪽으로 연장되고 전방 개구를 갖는 후드, 우측 몸통 영역의 우측 어깨 영역으로부터 연장되고 제1 손목 개구를 갖는 우측 소매, 및 좌측 몸통 영역의 좌측 어깨 영역으로부터 연장되고 제2 손목 개구를 갖는 좌측 소매를 포함하고, 우측 소매 및 좌측 소매 중 적어도 하나는 또한 대응하는 좌측 손목 개구 또는 우측 손목 개구에 근접한 전자 장치 포켓을 포함하고, 이러한 전자 장치 포켓은 전자 장치 포켓 내에 고정된 전자 장치의 디스플레이를 볼 수 있게 하도록 구성된 실질적으로 투명한 창을 포함한다.

[0047] 다양한 실시예는 다음 특징 중 일부, 전부를 포함하거나 또는 포함하지 않을 수 있다. 몸통 섹션은 가슴 영역의 허리 영역에 근접한 우측 몸통 영역에 제1 개구를 갖는 전방 우측 포켓 - 제1 개구는 가슴 영역을 가로질러 좌측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 -, 및 가슴 영역의 허리 영역에 근접한 좌측 몸통 영역에 제2 개구를 갖는 전방 좌측 포켓 - 제2 개구는 가슴 영역을 가로질러 우측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 - 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 몸통 섹션은 등 영역의 허리 영역에 근접한 우측 몸통 영역에 제1 개구를 갖는 후방 우측 포켓 - 제1 개구는 등 영역을 가로질러 좌측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 -, 및 등 영역의 허리 영역에 근접한 좌측 몸통 영역에 제2 개구를 갖는 후방 좌측 포켓 - 제2 개구는 등 영역을 가로질러 우측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향됨 - 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 우측 소매 및 좌측 소매 중 적어도 하나는 또한 목 영역에 근접한 적어도 제1 개구 및 팔꿈치 영역 및 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구 중 적어도 하나에 근접한 제2 개구를 갖는 채널을 포함할 수 있다. 후드가 달린 의복은 또한 채널 내에 적어도 부분적으로 유지되는 복수의 전기적으로 절연된 전도체를 갖는 전기 코드 어셈블리를 포함할 수 있고, 이러한 전기 코드 어셈블리는 목 영역에 근접한 제1 단부를 가지며, 팔꿈치 영역, 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구, 및 전자 장치 포켓 중 적어도 하나에 근접한 제2 단부로 연장된다. 우측 소매 및 좌측 소매 중 적어도 하나는 또한 전자 게임 제어기에 부착되도록 구성된 리테이너를 포함할 수 있다. 후드가 달린 의복은 또한 후드가 달린 의복에 장식용 패치를 제거 가능하게 부착하도록 구성된 하나 이상의 부착 지점을 포함할 수 있다. 등 영역은 또한 등 영역의 상반부에 형성된 개구를 가지며 목 영역과 허리 영역 사이의 깊이가 좌측 몸통 영역과 우측 몸통 영역 사이의 폭보다 긴 공간을 확정하는 수직 포켓을 포함할 수 있다. 수직 포켓은 개인용 컴퓨터(PC) 게이밍 키보드의 제1 부분을 수직 배향으로 유지하도록 구성될 수 있고, 키보드의 제2 부분은 개구를 통해 목 영역을 향해 수직으로 눈에 띄게 연장된다. 실질적으로 투명한 창은 사용자와 전자 장치 포켓 내의 정전식 터치스크린 사용자 인터페이스 사이의 상호 작용을 허용하는 재료일 수 있다.

[0048] 일부 양태들에서, 상반신 의복은 허리 영역으로부터 목 영역으로 연장되는 몸통 섹션을 포함하고, 몸통 섹션은 전면 영역 및 등 영역을 포함한다. 전면 영역은 의복 착용자의 가슴에 인접하게 위치되도록 되어 있고, 등 영역은 착용자의 등에 인접하게 위치되도록 되어 있다. 몸통 섹션은 좌측 몸통 영역 및 우측 몸통 영역을 포함하고, 좌측 몸통 영역은 몸통 섹션의 좌측부에 위치되고, 우측 몸통 영역은 몸통 섹션의 우측부에 위치된다. 의복은 또한 몸통 섹션의 전면 영역의 좌측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제1 리버스 포켓 - 제1 리버스 포켓은 우측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향된 제1 포켓 개구를 포함함 -; 및 몸통 섹션의 전면 영역의 우측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제2 리버스 포켓 - 제2 리버스 포켓은 좌측 몸통 영역을 향해 적어도 부분적으로 배향된 제2 포켓 개구를 포함함 - 을 포함한다. 의복은 우측 몸통 영역의 우측 어깨 영역으로부터 연장되고 제1 손목 개구를 갖는 우측 소매 및 좌측 몸통 영역의 좌측 어깨 영역으로부터 연장되고 제2 손목 개구를 갖는 좌측 소매를 더 포함한다.

[0049] 이들 및 다른 양태들은 다음의 특징 중 하나 이상을 포함할 수 있다. 제1 리버스 포켓은 제1 포켓 챔버 및 제2 포켓 챔버를 확정하는 이중 포켓 구조를 포함할 수 있다. 제1 리버스 포켓은 제1 외부 포켓 직물층 및 제2 내부 포켓 직물층을 포함하고, 제1 포켓 직물층과 제2 포켓 직물층 사이의 공간은 제1 포켓 챔버를 형성하고, 몸통 섹션의 몸통 직물층과 제2 포켓 직물층 사이의 공간은 제2 포켓 챔버를 형성할 수 있다. 제1 포켓 직물층은 제1 포켓 챔버에 대한 제1 포켓 개구를 확정하는 제1 둘레 엣지를 포함할 수 있고, 제2 포켓 직물층은 제2 포켓

캠버에 대한 제2 포켓 개구를 확장하는 제2 둘레 엣지를 포함할 수 있고, 제2 둘레 엣지는 제1 둘레 엣지로부터 오프셋된다. 상반신 의복은 제1 포켓 캠버 또는 제2 포켓 캠버 내에 전체적으로 형성된 홀스터 포켓(holster pocket)을 더 포함할 수 있다. 제2 리버스 포켓은 제3 포켓 캠버 및 제4 포켓 캠버를 확장하는 이중 포켓 구조를 포함할 수 있다. 제2 리버스 포켓은 제3 외부 포켓 직물층 및 제4 내부 포켓 직물층을 포함할 수 있고, 제3 포켓 직물층과 제4 포켓 직물층 사이의 공간은 제3 포켓 캠버를 형성하고, 몸통 색선의 몸통 직물층과 제4 포켓 직물층 사이의 공간은 제4 포켓 캠버를 형성한다. 제3 포켓 직물층은 제3 포켓 캠버에 대한 제3 포켓 개구를 확장하는 제3 둘레 엣지를 포함할 수 있고, 제4 포켓 직물층은 제4 포켓 캠버에 대한 제4 포켓 개구를 확장하는 제4 둘레 엣지를 포함할 수 있고, 제4 둘레 엣지는 제3 둘레 엣지로부터 오프셋된다. 몸통 색선은 몸통 색선의 등 영역의 좌측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제3 리버스 포켓 - 제3 리버스 포켓은 적어도 부분적으로 우측 몸통 영역을 향해 배향된 제3 포켓 개구를 포함함 -, 또는 몸통 색선의 등 영역의 우측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제4 리버스 포켓 - 제4 리버스 포켓은 적어도 부분적으로 좌측 몸통 영역을 향해 배향된 제2 포켓 개구를 포함함 - 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 우측 소매 또는 좌측 소매 중 적어도 하나는 우측 소매 또는 좌측 소매의 팔꿈치 영역, 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구 중 적어도 하나에 근접한 개구를 더 포함할 수 있다. 개구는 좌측 소매 또는 우측 소매의 후방 측에 좌측 소매의 손목 커프(wrist cuff) 또는 우측 소매의 손목 커프에 인접하게 위치될 수 있다. 우측 소매 또는 좌측 소매 중 적어도 하나는 제1 손목 개구 또는 제2 손목 개구에 근접하게 위치된 전자 장치 포켓을 포함할 수 있고, 전자 장치 포켓은 전자 장치 포켓 내에 고정된 전자 장치의 디스플레이를 볼 수 있게 하도록 구성된 실질적으로 투명한 창을 포함한다. 전자 장치 포켓은 바닥 직물층, 터치 플라스틱 층, 및 바닥 직물층과 터치 플라스틱 층 사이에 형성된 전자 장치 포켓 캠버를 포함할 수 있고, 터치 플라스틱 층은 터치 플라스틱 층의 둘레부의 적어도 일부를 따라 바닥 직물층에 연결되고, 터치 플라스틱 층은 실질적으로 투명한 창을 확장한다. 바닥 직물층이 우측 소매 또는 좌측 소매 중 적어도 하나의 직물층에 연결되거나 일체로 형성될 수 있다. 터치 플라스틱 층은 전자 장치가 전자 장치 포켓 캠버 내외로 출입하는 것을 허용하도록 구성된 터치 플라스틱 층을 통한 개구를 포함할 수 있다. 상반신 의복은 몸통 색선의 전방 영역에 옷깃 포켓을 더 포함할 수 있고, 옷깃 포켓은 옷깃 포켓 캠버에 대한 옷깃 포켓 개구를 포함한다. 옷깃 포켓은 옷깃 포켓 캠버 내에 전체적으로 형성된 내부 카드 포켓을 포함할 수 있다. 의복은 스판덱스를 포함하는 직물로 형성될 수 있고, 직물은 착용자에게 편안함과 유연성을 제공하도록 구성된다. 직물은 폴리스와 스판덱스의 조합을 포함할 수 있다. 제1 리버스 포켓은 제1 포켓 개구를 선택적으로 폐쇄하는 지퍼를 포함할 수 있고, 제2 리버스 포켓은 제2 포켓 개구를 선택적으로 폐쇄하는 지퍼를 포함할 수 있다.

[0050] 특정 양태들에서, 상반신 의복은, 허리 영역으로부터 목 영역으로 연장되는 몸통 색선을 포함하고, 몸통 색선은 전면 영역 및 등 영역을 포함하고, 전면 영역은 의복 착용자의 가슴에 인접하게 위치되도록 되어 있고, 등 영역은 착용자의 등에 인접하게 위치하도록 되어 있고, 몸통 색선은 좌측 몸통 영역 및 우측 몸통 영역을 포함하고, 좌측 몸통 영역은 몸통 색선의 좌측부에 위치되고, 우측 몸통 영역은 몸통 색선의 우측부에 위치된다. 등 영역은, 등 영역의 상반부에 형성된 포켓 개구를 가지고 목 영역과 허리 영역 사이의 깊이가 좌측 몸통 영역과 우측 몸통 영역 사이의 폭보다 긴 공간을 형성하는 수직 포켓을 포함한다. 상반신 의복은 몸통 색선의 전면 영역의 좌측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제1 퀵 드로우(quick-draw) 포켓 - 제1 퀵 드로우 포켓은 제1 포켓 개구를 포함함 -; 및 몸통 색선의 전면 영역의 우측부에 위치되고 허리 영역에 근접한 제2 퀵 드로우 포켓 - 제2 퀵 드로우 포켓은 제2 포켓 개구를 포함함 - 을 더 포함한다.

[0051] 이들 및 다른 양태들은 다음 특징 중 하나 이상을 포함할 수 있다. 상반신 의복은 우측 몸통 영역의 우측 어깨 영역으로부터 연장되고 제1 손목 개구를 갖는 우측 소매, 좌측 몸통 영역의 좌측 어깨 영역으로부터 연장되고 제2 손목 개구를 갖는 좌측 소매; 및 제1 손목 개구에 근접한 우측 소매 또는 제2 손목 개구에 근접한 좌측 소매 중 적어도 하나에 위치된 전자 장치 포켓 - 전자 장치 포켓은 전자 장치 포켓 내에 고정된 전자 장치의 디스플레이를 볼 수 있게 하도록 구성된 실질적으로 투명한 창을 포함함 - 을 포함할 수 있다. 전자 장치 포켓은 바닥 직물층, 터치 플라스틱 층, 및 바닥 직물층과 터치 플라스틱 층 사이에 형성된 전자 장치 포켓 캠버를 포함할 수 있고, 터치 플라스틱 층은 터치 플라스틱 층의 둘레부의 적어도 일부를 따라 바닥 직물층에 연결되고, 터치 플라스틱 층은 실질적으로 투명한 창을 확장한다. 바닥 직물층이 우측 소매 또는 좌측 소매 중 적어도 하나의 직물층에 연결되거나 일체로 형성될 수 있다. 터치 플라스틱 층은 전자 장치가 전자 장치 포켓 캠버 내외로 출입하는 것을 허용하도록 터치 플라스틱 층을 통한 개구를 포함할 수 있다. 제1 퀵 드로우 포켓 또는 제2 퀵 드로우 포켓 중 적어도 하나는 제1 포켓 캠버 및 제2 포켓 캠버를 확장하는 이중 포켓 구조를 포함할 수 있다. 상반신 의복은 몸통 색선의 등 영역의 좌측부에 허리 영역에 근접하게 위치된 제3 퀵 드로우 포켓 - 제3 퀵 드로우 포켓은 제3 포켓 개구를 포함함 -; 및 몸통 색선의 등 영역의 우측부에 허리 영역에 근접하게 위치된 제4 퀵 드로우 포켓 - 제4 퀵 드로우 포켓은 제4 포켓 개구를 포함함 - 을 더 포함할 수 있다. 제3 퀵 드로우

포켓 또는 제4 킥 드로우 포켓 중 적어도 하나는 제1 포켓 챔버 및 제2 포켓 챔버를 획정하는 이중 포켓 구조를 포함할 수 있다. 수직 포켓은 실질적으로 수직 배향으로 개인용 컴퓨터 게임용 키보드의 적어도 일부를 유지할 수 있다. 제1 킥 드로우 포켓은 제1 포켓 개구가 적어도 부분적으로 우측 몸통 영역을 향해 배향된 제1 리버스 킥 드로우 포켓일 수 있고, 제2 킥 드로우 포켓은 제2 포켓 개구가 적어도 부분적으로 좌측 몸통 영역을 향해 배향된 제2 리버스 킥 드로우 포켓일 수 있다.

[0052] 여기에 설명된 의복은 다음과 같은 장점들 중 하나 이상을 제공할 수 있다. 첫째, 의복은 전자 게이밍 경험을 향상시키는 특징을 제공할 수 있다. 둘째, 의복은 전자 게이밍 액세서리와 함께 사용되도록 배향되는 포켓을 제공할 수 있다. 셋째, 의복은 타이트한 쿼터 및/또는 앞은 위치에서 접근될 수 있는 포켓을 제공할 수 있다. 넷째, 의복은 전자 게이밍 액세서리를 운반하고 디스플레이할 수 있다. 다섯째, 의복은 홍보 자료의 가시성을 향상시키는 특징을 제공할 수 있다.

[0053] 하나 이상의 구현의 세부 사항은 첨부된 도면 및 아래의 설명에서 설명된다. 다른 특징 및 장점은 상세한 설명 및 도면, 그리고 청구범위로부터 명백해질 것이다.

도면의 간단한 설명

- [0054] 도 1a 내지 도 1c는 예시적인 의복의 정면도이다.
- 도 2a 내지 도 2c는 도 1a 내지 도 1c의 예시적인 의복의 배면도이다.
- 도 3은 도 1a 및 도 2c의 예시적인 의복의 좌측부도이다.
- 도 4는 도 1a 내지 도 3의 예시적인 의복의 좌측부도이다.
- 도 5는 도 1a 내지 도 4의 예시적인 의복의 평면도이다.
- 도 6은 도 1a 내지 도 5의 예시적인 의복의 밑면도이다.
- 도 7은 도 1a 내지 도 6의 예시적인 의복의 또 다른 정면도이다.
- 도 8은 도 1a 내지 도 7의 예시적인 의복의 또 다른 배면도이다.
- 도 9a, 9b 및 9c는 예시적인 상반신 의복의 정면도이다.
- 도 10a는 도 1a 내지 도 9c의 예시적인 의복에 사용될 수 있는 예시적인 리버스된 포켓의 외부도이다.
- 도 10b는 도 1a 내지 도 9c의 예시적인 의복에 사용될 수 있는 예시적인 리버스된 포켓의 외부도이다.
- 도 11은 도 1a 내지 도 8의 예시적인 의복(100)의 예시적인 옷깃 포켓의 부분 정면도이다.
- 도 12는 도 1a 내지 도 8의 예시적인 의복에 사용될 수 있는 예시적인 전자 장치 포켓의 확대도이다.
- 도 13a는 예시적인 상반신 의복의 정면도이다.
- 도 13b는 도 13a의 예시적인 의복에 사용될 수 있는 예시적인 전방 포켓의 외부도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0055] 본 문헌은 전자 게이밍 장비와 같은 전자 장치를 구성하고, 운반하고 그리고 사용할 수 있는 착용자의 능력을 향상시킬 수 있는 특징을 갖는 상의(상반신) 의복을 설명한다. 전자 게이밍 애호가는 종종 자신이 개인적으로 선택한 및/또는 맞춤 제작된 게이밍 제어기, 마우스, 키보드, 통신 헤드셋 및 다른 장비를 사용하여 플레이하는 것을 선호한다. 일부 전자 게이밍 애호가는 또한 외부 산만함을 회피하고 게임 디스플레이에 더 집중할 수 있도록 도와주는 옷 또는 액세서리를 착용하기도 한다. 일부 게이머의 경우, 기본적인 선택 의복은 일반적으로 "후디"라고 하는 후드가 달린 의복이고, 이는 플레이어의 머리 위로 당겨져서 착용자의 얼굴에 대해 부분적으로 폐쇄되도록 당겨져 착용자의 주변 시야의 일부를 차단하고 착용자가 (예컨대, 게이밍 화면을 향해) 똑바로 초점을 유지할 수 있도록 도와준다. 본 개시 내용에서, 상반신 의복은 의복의 전면, 의복의 후면, 의복의 하나 이상의 소매, 또는 이들 위치의 조합에 위치된 다중 포켓으로 설명되며, (예를 들어, 헤드폰 또는 기타 헤드기어를 위한 공간을 허용하기 위한) 오버사이즈 후드, 케이블 관리를 위한 의복의 소매(들)를 따라 절개된 개구들, (예를 들어, 스마트폰 또는 태블릿과 같은 터치스크린 장치와의 상호 작용을 위한) 투명 및/또는 터치스크린 호환 포켓 레이어, 층형 포켓, 신축성 있는 직물 소재, 이러한 특징부의 조합 및/또는 게임 애호가에게

도움이 되는 다른 특징부를 포함할 수 있다.

- [0056] 도 1a 내지 도 8은 예시적인 의복(100)의 다양한 도면을 도시한다. 일반적으로, 의복(100)은 보통 "후디"라고 하는 후드가 달린 의복과 같은 상반신 의복으로 구성되며, 이는 전자 게이밍 애호가들의 고유한 장비 및 요구 사항 중 일부를 해결하는 구성으로 크기 및 배향이 지정된 포켓, 코드 정리기, 및 다른 특징을 포함된다. 상반신 의복(100)은 중앙 패스너(예를 들어, 후술되는 지퍼 또는 다른 패스너)가 있는 재킷 스타일 후드로 도시되어 있다. 그러나, 상반신 의복(100)은 후드가 있는 스웨트셔츠 또는 중앙 패스너가 있거나 없는 다른 상반신 의복 유형일 수 있다.
- [0057] 기본 구조
- [0058] 예시적인 의복(100)의 설계는 일반적으로 "후디"로 알려진 후드가 달린 스웨트 셔츠의 설계에 기초한다. 의복(100)은 허리 영역(102)으로부터 목 영역(103)으로 연장되는 몸통 영역(101)을 포함한다. 몸통 영역(101)은 착용자의 가슴을 실질적으로 덮도록 구성된 가슴 영역(110)(도 1a 내지 도 1c), 및 착용자의 등을 실질적으로 덮도록 구성된 등 영역(130)(도 2a 내지 도 3)을 포함한다. 예시된 예에서, 가슴 영역(110)은 목 영역(103)으로부터 허리 영역(102)으로 연장되는 지퍼와 같은 폐쇄 패스너(112)를 포함한다. 폐쇄 패스너(112)는 의복(100)을 착용하고 제거하는 과정을 용이하게 하기 위해 개방되고 다시 폐쇄되도록 구성된다. 일부 실시예에서, 폐쇄 패스너(112)는 목 영역(103)으로부터 허리 영역(102)까지의 일부만 연장될 수 있다[예컨대, 하프 후드(half-hoodie)]. 일부 실시예에서, 폐쇄 패스너(112)는 생략될 수 있다[예컨대, 풀오버 후디(pullover hoodie)].
- [0059] 우측 소매(150)는 우측 몸통 영역(104)의 우측 어깨 영역(152)으로부터 연장되고, 손목 개구(154)를 갖는다. 좌측 소매(170)는 좌측 몸통 영역(105)의 좌측 어깨 영역(172)으로부터 연장되고, 손목 개구(174)를 갖는다. 예시된 실시예에서, 우측 손목 개구(154)는 반경 방향으로 확장 가능한 커프(cuff)(155)에 의해 경계가 형성되고, 좌측 손목 개구(174)는 반경 방향으로 확장 가능한 커프(175)에 의해 경계가 형성된다. 커프(155, 175)는 부분적으로 신축성이 있고, 착용자의 손목에 대해 적어도 부분적으로 폐쇄되도록 손목 개구(154, 174)를 끌어당기도록 구성된다.
- [0060] 후드
- [0061] 의복(100)은 후드(180)를 포함한다. 후드(180)는 목 영역(103)으로부터 위쪽으로 연장된다. 후드(180)는 사용 시 착용자의 머리의 대부분의 위로 당겨지도록 구성되고, 착용자의 얼굴을 위한 전방 개구(181)를 갖는다. 드로 스트링(drawstring)(184)은 전방 개구(181)의 둘레부 내의 통로(도시되지 않음)를 통해 꿰여져 있다. 사용 시, 드로 스트링(184)은 착용자의 얼굴 주위에 적어도 부분적으로 폐쇄되도록 전방 개구(181)를 당기기 위해 연장될 수 있다.
- [0062] 예시적인 의복(100)의 후드(180)는 여러 면에서 전통적인 "후디"의 후드와 다르다. 예를 들어, 후드(180)는 전통적인 후드에 비해 크기가 크다. 일부 예에서, 후드(180)는 착용자의 머리를 위한 공간을 제공할 뿐만 아니라, 착용자가 착용하는 통신 헤드셋(190)을 위한 공간도 제공하도록 구성된다. 후드(180)는 또한 전통적인 후드에 비해 상대적으로 더 큰 방음을 제공하도록 구성된다. 후드(180)는 2층 이상의 천 및/또는 흡음 재료로 구성된다. 사용 시, 후드(180)는 착용자에게 적어도 부분적인 방음을 제공할 수 있다. 일부 구현예에서, 전통적인 후드에 비해, 후드(180)는 [예컨대, 통신 헤드셋(190)에 의해 제공되는 소리에 집중하는 것을 돕기 위해] 게임 그 이상의 청각적 산만함으로부터 착용자를 적어도 부분적으로 격리함으로써 게임 또는 다른 작업에 상대적으로 더 큰 몰입감을 제공할 수 있다.
- [0063] 다른 예에서, 후드(180)는 전방 개구(181)를 착용자의 얼굴을 넘어 전방으로 돌출시키도록 구성된다. 사용 시, 이러한 추가 깊이는 (예컨대, 게이밍 화면 주변의 산만함을 차단하기 위한 "블라인더"를 제공하기 위해) 착용자의 주변 시야를 의도적으로 감소시키도록 사용될 수 있다. 일부 구현예에서, 전통적인 후드에 비해, 후드(180)는 (예컨대, 게임 화면에 집중하는데 도움을 주기 위해) 게임 그 이상의 시각적 산만함으로부터 착용자를 적어도 부분적으로 격리함으로써 게임 또는 다른 작업에 상대적으로 더 큰 몰입감을 제공할 수 있다. 일부 구현예에서, 후드(180)는 또한 게이밍 또는 다른 액세서리를 유지하는데 사용될 수 있다. 예컨대, 착용자는 후드(180)가 내려졌을 때 통신 헤드셋(190)을 후드(180) 내에 보관할 수 있다.
- [0064] 도 1a 내지 도 8은 오버사이즈된 후드(180)를 도시하지만, 예시적인 의복(100)은 통상적인 후드와 같은 상이한 스타일 후드를 포함할 수 있다. 일부 구현예에서, 후드(180)는 완전히 배제될 수 있거나(예를 들어, 예시적인 의복(100)이 스웨트셔츠 또는 지퍼가 달린 스웨트셔츠를 형성하는 경우), 후드(180)는 패스너(예를 들어, 스냅, 지퍼, 버튼, 또는 다른 유사물)를 통해 의복의 나머지로부터 선택적으로 분리될 수 있다.

- [0065] 키보드 덮개(Keyboard Sheath)
- [0066] 이제 도 2a 내지 도 2c를 대부분 참조하면, 예시적인 의복(100)은 키보드 덮개(200)를 포함한다. 키보드 덮개(200)는 등 영역(130)에서 수직으로 배향된 포켓(210)이다. 키보드 덮개(200)는 등 영역(130)의 상반부에 형성된 개구(220)를 포함하고, 등 영역(130)의 수직 중심에 근접한 공간을 획정한다. 키보드 덮개(200)에 의해 획정된 공간은 좌측 몸통 영역(105)과 우측 몸통 영역(104) 사이의 폭(232)보다 긴 목 영역(103)과 허리 영역(102) 사이의 깊이(230)를 갖는다. 개구(220)는 의복(100)이 일반적으로 착용되는 배향에 대해 일반적으로 수평 방향으로 연장된다[예컨대, 우측 어깨 영역(152) 및 좌측 어깨 영역(172)에 근접한 위치 사이에서 연장됨]. 이와 같이, 개구(220)는 주로 포켓(210)에 대한 수직 접근을 제공한다. 일부 실시예에서, 키보드 덮개(200)의 구성은 썬더볼트 주머니와 유사할 수 있다.
- [0067] 포켓(210)은 다양한 방식으로 의복(100)에 형성될 수 있다. 예를 들어, 포켓(210)은 의복(100) 후면의 외부 표면 또는 의복(100) 후면의 내부 표면에서 의복(100)에 재봉, 접착, 통합 또는 결합되는 재료 시트에 의해 형성될 수 있다. 도 1a-8의 예시적인 의복(100)에서, 포켓(210)은 의복(100) 후면의 내부 직물 표면에 결합된 포켓 직물에 의해 형성되는 것으로 도시되며, 여기서 포켓 직물과 의복(100)의 후면 직물의 내부 표면 사이에 포켓 공간이 형성된다. 그러나, 포켓(210)은 대신에 의복(100)의 후면의 외부 표면에 포켓 직물을 결합함으로써 형성될 수 있으며, 여기서 포켓 직물과 의복(100)의 후면 직물의 외부 표면 사이에 포켓 공간이 형성된다. 일부 경우에, 포켓(210)은 포켓 개구(220)로부터 의복의 내부로 연장되는 2개(또는 그 이상)의 직물 조각 사이에 형성될 수 있다. 2개(또는 그 이상)의 직물 조각은 포켓(210)의 둘레부에서 의복(100)의 후면 직물의 내부 표면에 결합되거나 결합되지 않을 수 있다.
- [0068] 일부 실시예에서, 포켓(210)의 치수는 전형적인 풀 사이즈 개인용 컴퓨터(PC) 게이밍 키보드의 크기를 수용하도록 선택될 수 있다. 예컨대, PC 키보드의 폭은 약 17 인치이고, 깊이는 6 인치일 수 있다. 이러한 예에서, 개구(220)는 키보드의 회전된 수직 삽입을 수용하기 위해 6 인치보다 약간 더 넓을 수 있고, 깊이(230)는 약 10 내지 18 인치(예를 들어 13 인치) 깊이일 수 있고, 포켓 개구(220)로부터 실질적으로 수직으로 연장된다. 포켓(210)의 개구(220)는 포켓(210)의 상부 엣지에서 개구(220)의 측방향 길이(즉, 수평 길이)를 따라 웰트(welt)를 포함할 수 있다. 포켓(210)의 상부 엣지의 웰트는 포켓(210)의 개구(220)에 구조화된 엣지를 제공하여, 특히 착용자가 의복(100)을 착용하고 포켓 엣지를 직접 볼 수 없을 때 착용자에게 포켓 엣지를 더 쉽게 식별하도록 할 수 있다. 웰트는 또한 포켓 개구(220)의 엣지에 쿠션을 제공할 수 있다.
- [0069] 이제 도 2c를 참조하면, 의복(100)은 사용의 일 예에서 키보드 덮개(200)와 함께 도시된다. 일반적으로, 수직 포켓(210)은 개인용 컴퓨터(PC) 게이밍 키보드(191)의 대부분(예컨대, 절반 또는 그 이상)을 수직 배향으로 유지하도록 구성된다(예컨대, 키보드의 폭이 수직 방향으로 회전됨). 키보드(191)의 나머지 부분은 개구(220)를 통해 목 영역(103)을 향해 수직으로 눈에 띄게 연장된다. 예컨대, 일부 게이머는 자신의 게이밍 키보드가 매우 중요하고 및/또는 매우 개인적인 사업 도구라고 간주할 수 있고, 키보드 덮개(200)는 (예컨대, 키보드 상의 브랜드/스폰서 로고를 다른 사람이 볼 수 있도록 하기 위해, 사회적 신분의 상징으로서) 키보드를 디스플레이하면서, 그들의 손/팔을 자유롭게 하면서 그들의 개인 키보드가 운반될 수 있는 장소를 제공할 수 있다. 예시적인 의복(100)의 키보드 덮개(200)는 키보드 덮개(200)의 포켓 공간에 키보드를 유지할 수 있는 것으로 설명되어 있지만, 덮개(200)의 포켓은 키보드에 추가하여 또는 키보드 대신에 다른 물품을 지지하고 유지하는 데 사용될 수 있다. 예를 들어, 덮개(200)는 스낵(예를 들어, 기타란 육포 스틱), 드럼스틱, 스피커, 휴대용 도킹 스테이션, 또는 다른 장비와 같은 다른 긴 물품을 유지하는 데 사용될 수 있다.
- [0070] 일부 구현예에서, 예시적인 의복(100)은 덮개(200)의 개구(220)를 적어도 부분적으로 폐쇄하도록 구성된 리테이너(240)를 포함한다. 예시된 예에서, 리테이너(240)는 키보드(191)를 제 위치에 유지하고 이것이 떨어지는 것을 방지하기 위해 등 영역(130)의 목 영역(103)과 개구(220) 사이에서 연장될 수 있다. 리테이너(240)는 (예컨대, 사회적 신분 또는 스폰서십 목적으로 보여지도록 하기 위해) 상부가 노출된 상태로 유지될 수 있게 하면서도 키보드(191)를 유지할 수 있을 만큼 충분히 크다. 예시된 예에서, 리테이너(240)는 부분적으로 후크-앤-루프 패스너로 형성되지만, 일부 실시예에서는 다른 형태의 패스너가 사용될 수 있다(예컨대, 스냅, 버클, 자석, 버튼, 고무줄, 레이스, 벨크로® 또는 기타 유사물). 예시적인 의복(100)에서, 리테이너(240)는 키보드 덮개(200)를 선택적으로 폐쇄하고 키보드 덮개(200) 내의 내용물을 적어도 부분적으로 고정하기 위해 키보드 덮개(200)의 개구(220) 위로 수직으로 연장되는 스트랩을 포함한다. 그러나, 의복(100)의 특정 구현예에서, 리테이너(240)는 제외될 수 있다.
- [0071] 일부 경우에, 키보드 덮개(및 임의의 개별 리테이너(240))는 예시적인 의복에서 제외된다.

- [0072] 퀵 드로우 리버스 포켓(Quick Draw Reversed Pockets)
- [0073] 주로 도 7을 참조하면, 예시적인 의복(100)의 가슴 영역(110)의 몸통 영역(101)은 전방 우측 포켓(156) 및 전방 좌측 포켓(176)을 포함한다. 전방 우측 포켓(156)은 가슴 영역(110)의 허리 영역(102)에 근접한 우측 몸통 영역(104)에 우측 개구(157)를 포함한다. 전방 좌측 포켓(176)은 가슴 영역(110)의 허리 영역(102)에 근접한 좌측 몸통 영역(105)에 좌측 개구(177)를 포함한다.
- [0074] 전통적인 "후디" 설계는 때때로 전방 포켓을 포함하며, 이러한 포켓은 일반적으로 착용자의 복부를 가로지르는 수평 튜브(예컨대, 풀오버 설계의 경우) 또는 별도의 좌측 및 우측 포켓[예컨대, zip-up 설계의 경우]으로서 구성된다. 일반적으로, 전통적인 포켓 설계는 오른손이 우측 포켓의 개구에 쉽게 들어가고 왼손은 좌측 포켓의 개구에 쉽게 들어가도록 배향되어 있다.
- [0075] 의복(100)의 전방 포켓(156, 176)은 전통적인 포켓과 다르다. 일반적으로, 전방 포켓(156, 176)은 전통적인 포켓에 비해 "리버스"되어 있다. 우측 개구(157)는 가슴 영역(110)을 가로질러 좌측 몸통 영역(105)을 향해 적어도 부분적으로 배향되고, 좌측 개구(177)는 가슴 영역(110)을 가로질러 우측 몸통 영역(104)을 향해 적어도 부분적으로 배향된다. 예컨대, 우측 개구(157)는 좌측 어깨 영역(172)을 향해 대각선으로 개방되는 반면, 좌측 개구(177)는 우측 어깨 영역(152)을 향해 대각선으로 개방된다. 이러한 배향에서, 착용자는 그의 왼손을 그의 복부를 가로질러 우측 개구(157)를 통해 뺄음으로써 전방 우측 포켓(156)에 쉽게 접근할 수 있고, 및/또는 그의 오른손을 그의 복부를 가로질러 좌측 개구(177)를 통해 뺄음으로써 전방 좌측 포켓(176)에 쉽게 접근할 수 있다.
- [0076] 일부 구현예에서, 전방 포켓(156, 176)은 군중 또는 레이스카(racecar) 스타일 게이밍 시트와 같은 제한된 공간에서 의복(100)의 착용자에게 용이한 접근을 제공하도록 배향된다. 예컨대, 전방 포켓(156, 176)은 착용자가 포켓에 도달하기 위해 팔꿈치를 그들 뒤로 멀리 세우거나 또는 연장시킬 필요 없이 게임 제어기(192)에 용이한 접근을 제공할 수 있다. 그 대신에, 사용자는 그들의 배 영역의 반대 측에 있는 리버스된 개구 내로 그들의 손을 뺄기만 하면 된다. 일부 구현예에서, 전방 포켓(156, 176)은 그들의 내용물의 도난 또는 우발적인 손실의 가능성을 줄일 수 있다. 예컨대, 전방 포켓(156, 176)의 경우, 소매치기는 측부 또는 후방으로부터가 아닌 전방으로부터 착용자에게 접근해야 할 수 있다. 다른 예에서, 착용자는 약간 기울어진 위치에서 게임을 할 수 있는데, 뒤쪽으로 개방되는 전통적인 포켓은 그 내용물이 떨어지도록 허용하는 반면, 전방 포켓(156, 176)은 (예컨대, 중력에 비해 더 수직이고 포켓 모양으로) 기울어진 위치에서 점점 더 안전해질 것이다.
- [0077] 주로 도 8을 참조하면, 예시적인 의복(100)의 등 영역(130)의 몸통 영역(101)은 후방 우측 포켓(256) 및 후방 좌측 포켓(276)을 포함한다. 후방 우측 포켓(256)은 등 영역(130)의 허리 영역(102)에 근접한 우측 몸통 영역(104)에 우측 개구(257)를 포함한다. 후방 좌측 포켓(276)은 등 영역(130)의 허리 영역(102)에 근접한 좌측 몸통 영역(105)에 좌측 개구(277)를 포함한다.
- [0078] 우측 개구(257)는 등 영역(130)을 가로질러 좌측 몸통 영역(105)을 향해 적어도 부분적으로 배향되고, 좌측 개구(277)는 등 영역(130)을 가로질러 우측 몸통 영역(104)을 향해 적어도 부분적으로 배향된다. 예컨대, 우측 개구(257)는 좌측 어깨 영역(172)을 향해 대각선으로 개방되는 반면, 좌측 개구(277)는 우측 어깨 영역(152)을 향해 대각선으로 개방된다. 이러한 배향에서, 착용자는 그의 왼손을 그의 등 아래 부분을 가로질러 우측 개구(257)를 통해 뺄음으로써 후방 우측 포켓(256)에 쉽게 접근할 수 있고, 및/또는 그의 오른손을 그의 등 아래 부분을 가로질러 좌측 개구(277)를 통해 뺄음으로써 후방 좌측 포켓(276)에 쉽게 접근할 수 있다. 예컨대, 등 포켓(256, 276)은 단순히 그의 등 뒤로 손을 뺄음으로써 게임 제어기(193)(도 2c)에 용이한 접근을 제공할 수 있다.
- [0079] 전방 포켓(156, 176) 및 후방 포켓(256, 276)이 앞서 설명된 바와 같이 오목한 포켓 엷지 개구 형상을 갖는 것으로 도 1a-8에 도시되어 있다. 포켓 개구부의 오목한 엷지는 각 포켓의 개구의 깊은 곡선에 의해 형성될 수 있으며, 여기서 곡선은 1/4 호(즉, 약 1/4 원을 따른 호)에 근사하다. 전방 포켓(156, 176), 후방 포켓(256, 276), 또는 전방 포켓과 후방 포켓 모두의 개구를 형성하는 직물층의 엷지의 형상은 변할 수 있다. 예를 들어, 포켓의 개구를 형성하는 직물층의 엷지의 형상은 개구의 엷지로부터 실질적으로 또는 정확히 선형으로 연장되는 직선 엷지 형상을 가질 수 있거나, 또는 개구의 엷지의 형상은 포켓 개구의 엷지에 대한 작은 호(예를 들어, 1/4 원보다 작은 오목한 호)를 가질 수 있다. 이러한 포켓 엷지 형상의 예는 나중에 더 상세히 설명된다.
- [0080] 리버스 포켓(reversed pocket)이 다양한 방식으로 의복(100)에 형성될 수 있다. 예를 들어, 리버스 포켓(156, 176, 256, 276)은 의복(100)의 외부 표면 또는 의복(100)의 내부 표면 중 하나에서 의복(100)에 재봉, 접착, 통

합 또는 결합되는 적어도 하나의 직물 재료층에 의해 형성될 수 있다. 도 1a-8의 예시적인 의복(100)에서, 리버스 포켓(156, 176, 256, 276)은 의복(100)의 내부 직물 표면에 결합된 포켓 직물에 의해 형성된 것으로 도시되어 있으며, 여기서 포켓 직물과 의복(100)의 주요 직물의 내부 표면 사이에 포켓 공간이 형성된다. 그러나, 의복(100)에 포켓이 다르게 형성될 수 있다. 일부 예에서, 리버스 포켓은 각각의 포켓 개구로부터 의복의 내부로 연장되는 2개(또는 그 이상)의 직물 조각 사이에 형성될 수 있다. 2개(또는 그 이상)의 직물 조각은 각각의 포켓의 둘레부 전체 또는 일부에서 의복(100)의 후면 직물의 내부 표면에 결합되거나 결합되지 않을 수 있다. 일부 구현예에서, 대신에 포켓(156, 176, 256, 276) 중 하나 이상 또는 전부가 포켓 직물을 의복(100)의 외부 표면, 예를 들어 의복의 전면 또는 후면에 결합함으로써 형성될 수 있으며, 여기서 포켓 직물과 의복(100)의 외부 표면 사이에 적어도 부분적으로 포켓 공간이 형성된다(나중에 더 상세히 설명됨). 예를 들어, 도 9a, 9b 및 9c는 각각 예시적인 상반신 의복(300, 400, 500)의 정면도이다. 예시적인 의복(300, 400, 500)은 예시적인 상반신 의복(300, 400, 500)이 후술하는 다른 차이점 중에서 각각의 의복의 외부에 결합되는 리버스 포켓을 포함한다는 것을 제외하고 도 1a-8의 예시적인 몸통 의복(100)과 유사하다.

[0081] 도 9a는 전방 리버스 포켓(356 및 376)을 포함하는 예시적인 상반신 의복(300)의 정면도이다. 전방 리버스 포켓(356 및 376)은 전방 리버스 포켓(356, 376)이 의복(300)의 외부에서 의복(300)에 결합된다는 점을 제외하고 (포켓 몸통이 예시적인 의복의 내부에 있는 것과 대조적으로) 도 1a-8의 예시적인 의복(100)의 전방 리버스 포켓(156 및 176)과 유사하다. 또한, 예시적인 의복(300)은 전자 장치 포켓(362)이 예시적인 의복(300)의 좌측 소매(우측 소매 대신)에 위치된다는 점을 제외하고는 도 1a-8의 예시적인 의복(100)의 전자 장치 포켓(162) (후술됨)과 유사한 전자 장치 포켓(362)을 포함한다. 예시적인 의복(300)은 의복(300)의 후방에 위치된다는 점을 제외하고는(예시적인 의복(100)의 후방 리버스 포켓(256 및 276)과 유사) 예시적인 전방 리버스 포켓(356 및 376)과 구조가 유사한 후방 리버스 포켓(미도시)을 포함할 수 있다. 도 9b는 예시적인 상반신 의복(400)의 정면도이다. 예시적인 의복(400)은 예시적인 의복(400)이 의복의 각 소매에 하나씩 2개의 전자 장치 포켓(362)을 포함하는 것을 제외하고 도 9a의 예시적인 상반신 의복(300)과 정확히 동일하다. 도 9c는 예시적인 의복(500)이 도 9a의 전방 리버스 포켓(356 및 376)보다 더 완만한 곡선 포켓 개구를 갖는 전방 리버스 포켓(556 및 576)을 포함하고 예시적인 의복(500)이 의복(500)의 우측 소매(좌측 소매 또는 양측 소매 대신)에 전자 장치 포켓(362)을 포함한다는 것을 제외하고 도 9a의 예시적인 상반신 의복(300)과 정확히 동일한 예시적인 상반신 의복(500)의 정면도이다.

[0082] 이 설명(이전 및 이후 모두)은 도 1a-8의 예시적인 의복(100) 및 그 각각의 특징부를 참조하였지만, 설명은 도 9a-9c의 예시적인 상반신 의복(300, 400, 500) 및/또는 도 13a의 예시적인 상반신 의복(600)에 적용될 수 있다. 예를 들어, 예시적인 의복(100)의 전방 리버스 포켓(156, 176), 후방 리버스 포켓(256, 276), 전자 장치 포켓(162), 및/또는 다른 특징부에 대한 참조는 예시적인 의복(300, 400, 500, 및/또는 600)의 전방 리버스 포켓(356, 376, 556, 576), 후방 포켓(도 9a-9c에는 도시되지 않음), 전자 장치 포켓(들)(362), 및/또는 다른 특징부에 적용될 수 있다.

[0083] 전방 포켓(156, 176) 및 후방 포켓(256, 276)은 각각 단일 개별 포켓 챔버로 개방되는 단일 개별 포켓 개구를 갖는 것으로 도 1a-8에 도시되어 있다. 일부 구현예에서, 전방 포켓(156, 176) 또는 후방 포켓(256, 276) 중 하나, 2개 이상 또는 모두는 포켓 용적이 예를 들어, 재료층(예를 들어, 직물층)에 의해 분리된 2개의 포켓 챔버를 포함하는 이중 포켓 구조를 포함할 수 있다. 도 10a는 도 1a-8의 전방 포켓(156), 전방 포켓(176), 후방 포켓(256), 또는 도 9a-9c의 예시적인 의복(300, 400, 또는 500)의 전방 포켓(356, 376, 556, 576) 또는 후방 포켓에 사용될 수 있는 예시적인 리버스 포켓(900)의 정면도이다. 도 10a는 예를 들어 포켓(900)의 외부로부터의 포켓(900)의 모습이라는 점에서 예시적인 리버스 포켓(900)의 외부도이다. 예시적인 리버스 포켓(900)은 의복(예를 들어, 의복(100, 300, 400, 또는 500)에 부착시 2개의 적층된 포켓 챔버, 즉 내부 포켓 챔버(착용자에게 더 가까움) 및 외부 포켓 챔버(착용자로부터 더 멀리)를 형성하는 적층된 포켓 구조를 가진다. 도 10a의 예시적인 리버스 포켓(900)은 제1 외부 포켓 직물층(902) 및 제2 내부 포켓 직물층(912)을 포함한다. 제1 포켓 직물층(902)은 리버스 포켓(900)의 제1 포켓 개구(906)의 일부를 형성하여 제1 포켓 직물층(902)과 제2 포켓 직물층(912) 사이에 제1 포켓 챔버(908)를 형성하는 둘레 엷지(904)(예를 들어, 만곡된 둘레 엷지)를 가진다. 제2 포켓 직물층(912)은 리버스 포켓(900)의 제2 포켓 개구(916)의 일부를 형성하여 제2 포켓 직물층(912)과 리버스 포켓(900)이 부착된 몸통 직물층(920) 사이에 제2 포켓 챔버(918)를 형성하는 제2 둘레 엷지(914)(예를 들어, 만곡된 둘레 엷지)를 가진다. 예를 들어, 예시적인 리버스 포켓(900)을 포함하는 의복(예를 들어, 도 1-8의 스위트셔츠 의복(100) 또는 도 9a-9c의 예시적인 의복(300, 400 또는 500))의 착용자는 제1 포켓 챔버(908) 또는 리버스 포켓(900)이 부착되는 제2 포켓 직물층(912)과 몸통 직물층(920) 사이의 인접한 제2 포켓 챔버(918) 중 어느 하나에 접근할 수 있다. 착용자는 제1 포켓 챔버(908)에 있는 제1 서브세트의 물품을 제2 포켓

챔버(918)에 있는 제2 서브세트의 물품으로부터 분리하는 옵션에 따라 리버스 포켓(900)에 장비 또는 다른 물품을 보관할 수 있다. 예를 들어, 예시적인 포켓(900)이 있는 의복(100)의 착용자는 게임 제어기, 마우스, 또는 다른 게임 장치를 제1 포켓 챔버(908) 또는 제2 포켓 챔버(918) 중 하나에 보관할 수 있고, 다른 물품(예를 들어, 음식, 스낵, 물병, 기타 유사물)을 제1 포켓 챔버(908) 또는 제2 포켓 챔버(918) 중 다른 하나에 게임 제어기와 별도로 보관할 수 있다.

[0084] 제2 포켓 직물층(912)의 둘레 엣지(914)가 제1 포켓 직물층(902)의 둘레 엣지(904)로부터 오프셋되지만 그 형상과 실질적으로 일치하는 것으로 도 10a에 도시되어 있다. 이 오프셋은 변할 수 있다. 일부 경우에 오프셋은 1/4 인치, 1/2 인치, 1 인치 또는 다른 치수와 같이 1/8 인치와 2 인치 사이에 있다. 그러나, 둘레 엣지(904, 914)의 형상은 변할 수 있다. 일부 예에서, 둘레 엣지(914)는 둘레 엣지(904)의 정확한 형상을 따르고 둘레 엣지(904)에 바로 인접하여 위치된다. 일부 예에서, 제2 포켓 직물층(912)의 둘레 엣지(914)는 제1 포켓 직물층(902)의 둘레 엣지(904)와 상이한 형상이다. 예를 들어, 제1 포켓 직물층(902)의 둘레 엣지(904)는 직선 엣지 또는 약간의 만곡된 엣지일 수 있는 반면, 제2 포켓 직물층(912)의 둘레 엣지(914)는 더 깊은 만곡된 엣지 또는 제1 둘레 엣지(904)의 것과 다른 형상일 수 있다.

[0085] 제2 포켓 직물층(912)은 제1 포켓 직물층(902)의 전체 둘레를 따를 수 있거나, 제1 포켓 직물층(902)의 둘레의 일부만을 따를 수 있거나, 제1 포켓 직물층(902)의 둘레를 따르지 않을 수 있다. 일부 경우에, 제2 포켓 직물층(912)은 제1 포켓 직물층(902)보다 작거나 그 내부에 둘레부를 갖는다. 예를 들어, 도 10a는 둥근 홀스터 형상을 따르는 제2 포켓 직물층(912)의 내부 둘레부(922)를 도시하고 내부 둘레부를 따라 제1 포켓 직물층(902) (또는 몸통 직물층(920))에 부착된다. 제2 직물층(918)이 내부 둘레부(920)에서 부착되는 직물층(제1 층(902) 또는 몸통 직물층(920))에 따라, 제1 포켓 챔버(908) 또는 제2 포켓 챔버(918)가 내부 둘레부(922)에 의해 적어도 부분적으로 형성된다.

[0086] 일부 경우에, 리버스 포켓(900)은 포켓(900)의 상부 종방향 단부와 하부 종방향 단부 사이의 포켓(900)의 측부 상에 제3 포켓 개구(930)를 형성한다. 예를 들어, 제3 포켓 개구(930)는 의복의 내부로 연장되는 2개의 직물층에 의해 형성된 제3 포켓 챔버(932)에 대한 접근을 제공한다. 2개의 직물층은 2개의 직물층이 몸통 직물(920)과 일체화되지 않고 대신에 직물 재료의 2개의 추가의 층에 의해 형성된다는 점에서 의복 자체의 직물로부터 분리될 수 있다. 2개 층의 직물 재료는 제3 포켓 챔버(932) 둘레부의 전부 또는 일부에서 몸통 직물의 내부 표면에서 몸통 직물에 부착될 수 있다. 일부 경우에, 제3 포켓 챔버(932)를 형성하는 2개의 층의 재료는 예를 들어, 의복에서 의복의 내부에 제3 포켓 챔버(932)를 형성하는 2개의 층의 재료와 몸통 직물(920) 사이에 제4 내부 포켓을 제공할 수 있다. 이 제4 내부 포켓은 지퍼 또는 다른 중앙 패스너를 포함하는 의복 실시예에 특히 유용할 수 있어, 체결 해제(예를 들어, 지퍼 해제) 모드에서 제4 내부 포켓은 의복의 내부 표면으로부터 쉽게 접근될 수 있다.

[0087] 도 10b는 제1 포켓 엣지(904') 및 제2 포켓 엣지(914')가 포켓 엣지를 따라 만곡되는 대신에 각각의 포켓의 엣지를 따라 직선인 것을 제외하고 도 10a의 예시적인 리버스 포켓(900)과 정확히 동일한 예시적인 리버스 포켓(900')의 외부도이다.

[0088] 일부 구현예에서, (포켓(900 또는 900')의) 제2 포켓 직물층(914)은 신축성 직조 직물 재료 또는 다른 재료의 내부 홀스터 포켓을 형성한다. 앞서 설명된 바와 같이, 내부 홀스터 포켓은 제1 포켓 챔버(908) 또는 제2 포켓 챔버(918)일 수 있고, 포켓(900)의 숨겨진 포켓일 수 있다. 일부 구현예에서, 제1 포켓 직물층(902), 제2 포켓 직물층(912), 또는 양자 모두는 지갑, 신용 카드, 신분증 또는 다른 유사한 물품을 담을 수 있는 형상의 숨겨진 홀스터 포켓을 포함할 수 있다. 예를 들어, 숨겨진 홀스터 포켓은 후술되는 도 11의 내부 카드 포켓(1102)과 유사할 수 있다(즉, 그 형상 및 구조를 취할 수 있다). 이 숨겨진 홀스터 포켓의 형상은 예를 들어, 숨겨진 홀스터 포켓에 고정하려는 물품의 유형에 따라 다를 수 있다. 예시적인 의복(100)의 착용자가 게임 애호가일 때와 같은 일부 예에서, 전방 포켓 및/또는 후방 포켓의 퀵 드로우 포켓 챔버는 빠르게 진행되는 게임 환경에서 착용자에게 상당한 이점을 제공한다. 예를 들어, 의복(100)의 착용자는 전방 포켓(156, 176) 또는 후방 포켓(256, 276) 중 하나로부터 제어기(들), 마우스(들) 또는 다른 게임 장치를 신속하게 꺼낼 수 있는 능력을 인식할 수 있으며, 동시에 전방 포켓(156, 176) 또는 후방 포켓(256, 276)의 숨겨진 홀스터 포켓의 실질적으로 분리되고 숨겨진 챔버에 신용 카드, 신분증 및/또는 빠른 인출 액세스를 위한 지갑과 같은 개인 물품을 별도로 보관할 수 있다.

[0089] 의복(100)(또는 의복(300, 400, 또는 500)), 리버스 포켓(900)(또는 리버스 포켓(900')), 또는 이들의 조합은 착용자를 위한 편안함과 유연성을 촉진하는 다양한 재료로 제조될 수 있다. 예를 들어, 의복의 직물은 스판덱

스를 포함할 수 있으며, 이는 착용자에게 편안함을 제공하고 포켓에 보관된 물품의 적응성을 높이고 포켓이 묶일 가능성을 줄이기 위해 포켓에 유연성을 제공할 수 있다. 일부 예에서, 직물은 직물에 스판덱스가 혼입된 플리스(fleece)일 수 있다.

[0090] 퀵 드로우 리버스 포켓(예를 들어, 도 1a-10b에 기술된 포켓(156, 176, 356, 376, 556, 576, 900, 900'))의 포켓 개구 중 하나 이상 또는 전부는 각각의 포켓 개구를 선택적으로 개폐하기 위해 지퍼, 후크-앤-립(hook-and-lip), 버튼(들) 또는 다른 유형의 패스너와 같은 패스너를 포함할 수 있다. 예를 들어, 포켓 개구(예를 들어, 157, 177, 257, 277, 906, 916, 930) 중 임의의 하나 이상 또는 전부는 예를 들어 각 포켓 챔버에서 물품을 선택적으로 접근하거나 안전하게 보관하도록 각각의 포켓 개구(들)를 선택적으로 개폐하기 위한 지퍼를 포함할 수 있다. 특히 예시적인 포켓(900 및/또는 900')을 참조하면, 특정 예에서, 도 9a 또는 도 9b의 양측 전방 퀵 드로우 리버스 포켓(예를 들어, 356 및 376) 또는 도 9c의 양측 전방 퀵 드로우 리버스 포켓(예를 들어, 556 및 576)의 제1 포켓 개구(906)는 지퍼를 포함하는 반면, 각각의 포켓(들)의 다른 포켓 개구는 패스너를 배제한다. 일부 예에서, 양측 전방 퀵 드로우 리버스 포켓(예를 들어, 도 9a 또는 도 9b의 356 및 376, 또는 도 9c의 556 및 576)의 제3 포켓 개구(930)는 지퍼를 포함하는 반면, 각 포켓(들)의 다른 포켓 개구는 패스너를 배제한다.

[0091] 퀵 드로우 포켓(Quick-Draw Pockets)

[0092] 일부 구현예에서, 예시적인 의복(100, 300, 400, 또는 500)은 의복 상의 포켓 위치들 중 하나 이상에서 "리버스" 퀵 드로우 포켓 대신에 포워드(forward) 퀵 드로우 포켓을 포함할 수 있다. 포워드 퀵 드로우 포켓은 다양한 형태를 취할 수 있다. 예를 들어, 도 13a는 전방 포워드 퀵 드로우 포켓(656, 676)을 포함하는 예시적인 상반신 의복(600)의 정면도이다. 예시적인 의복(600)은 전방 포워드 포켓(656, 676)이 상이하다는 점을 제외하고 도 9a의 예시적인 의복(300)과 유사하다. 전방 포워드 포켓(656, 676)은 전방 포워드 포켓(656, 676)이 후술하는 각각의 포켓 개구의 다른 배향 및 위치를 갖는다는 점을 제외하고는 도 9a의 예시적인 의복(300)의 전방 리버스 포켓(356 및 376)과 유사하다. 또한, 예시적인 의복(600)은 도 9a의 예시적인 의복(300)의 전자 장치 포켓(362)과 유사한 전자 장치 포켓(662)을 포함한다. 예시적인 의복(600)은 의복(600)의 후방에 위치된다는 점을 제외하고는 예시적인 전방 포워드 포켓(656 및 676)과 구조가 유사한 후방을 향한 포워드 포켓(미도시)을 포함할 수 있다(도 1a-8의 예시적인 의복(100)의 후방을 향한 리버스 포켓(256 및 276)과 유사).

[0093] 도 13b는 도 13a의 전방 포워드 포켓(656 또는 676)에 사용될 수 있는 예시적인 전방 포워드 포켓(700)의 외부도이다. 외부도는 포켓(700)을 외부에서 바라본 포켓(700)의 도면이다. 예시적인 포워드 포켓(700)은 의복(예를 들어, 의복(600))에 부착될 때 적어도 2개의 적층된 포켓 챔버, 즉 내부 포켓 챔버(착용자에게 더 가까움), 외부 포켓 챔버(착용자로부터 더 멀리 있음), 그리고 일부 경우에는 내부 포켓 챔버 또는 외부 포켓 챔버 중 하나 또는 양자 모두 내의 홀스터 포켓 챔버를 형성하는 적층형 포켓 구조를 갖는다. 도 13b의 예시적인 포켓(700)은 제1 외부 포켓 직물층(702) 및 제2 내부 포켓 직물층(712)을 포함한다. 제1 포켓 직물층(702)은 포켓(700)의 측부(예를 들어, 측방향 외측)에서 포워드 포켓(700)의 제1 포켓 개구(706)의 일부를 형성하여 제1 포켓 직물층(702)과 제2 포켓 직물층(712) 사이에 제1 포켓 챔버(708)를 형성하는 둘레 엣지(704)(예를 들어, 직선형, 모따기된 둘레 엣지)를 가진다. 제2 포켓 직물층(712)은 포워드 포켓(700)의 제2 포켓 개구(716)의 일부를 형성하여 제2 포켓 직물층(712)과 포워드 포켓(700)이 부착되는 몸통 직물층(720) 사이에 제2 포켓 챔버(718)를 형성하는 제2 둘레 엣지(714)(예를 들어, 평평한 상부 둘레 엣지)를 가진다. 예를 들어, 예시적인 포워드 포켓(700)을 포함하는 의복(예를 들어, 도 13a의 스웨트셔츠 의복(600))의 착용자는 제2 포켓 직물층(712)과 포워드 포켓(700)이 부착되는 몸통 직물층(720) 사이에서 제1 포켓 챔버(708) 또는 제2 포켓 챔버(718)에 접근할 수 있다. 착용자는 제1 포켓 챔버(708)에 있는 제1 서브세트의 물품을 제2 포켓 챔버(718)에 있는 제2 서브세트의 물품으로부터 분리하는 옵션으로 포워드 포켓(700)에 장비 또는 다른 물품을 보관할 수 있다. 예를 들어, 예시적인 포켓(700)이 있는 의복(100)의 착용자는 게임 제어기, 마우스 또는 다른 게임 장치를 제1 포켓 챔버(708) 또는 제2 포켓 챔버(718) 중 하나에 보관할 수 있고 제1 포켓 챔버(708) 또는 제2 포켓 챔버(718) 중 다른 하나에서 게임 제어기와 별도로 다른 물품(예를 들어, 음식, 스낵, 물병, 다른 유사물)을 보관할 수 있다. 일부 경우에, 착용자는 제1 포켓 챔버(708)에 자신의 손을 보관할 수 있고, 제2 포켓 챔버(718)에 다른 물품을 보관할 수 있다.

[0094] 특정 예에서, 포워드 포켓(700)은 내부 포켓 직물층(712)에 연결된 제3 직물층(730)을 포함하고, 포켓(700)의 종방향 상부에 제3 포켓 개구(732)를 형성한다. 일부 예에서, 제3 포켓 개구(732)는 제2 포켓 개구(716)에 인접하거나 이에 근접하게 형성될 수 있다. 제3 직물층은 제2 포켓 챔버(718)의 둘레부의 일부 또는 전부로 연장되는 둘레부(734)를 포함할 수 있는 제3 포켓 개구(732)로부터 시작하여 제3 포켓 챔버를 형성한다. 예를

들어, 도 13b는 둥근 홀스터 형상을 따르는 제3 포켓 챔버의 둘레부(734)를 도시한다.

[0095] 퀵 드로우 포켓(예를 들어, 도 13a 및 도 13b에 설명된 포켓 등)의 포켓 개구 중 하나 이상 또는 모두는 각각의 포켓 개구를 선택적으로 개폐하기 위해 지퍼, 후크-앤-립, 버튼 또는 다른 유형의 패스너를 포함할 수 있다. 일부 예에서, 제1 포켓 개구(706)는 제1 포켓 챔버(708) 내의 물품에 선택적으로 접근하거나 안전하게 보관하기 위해 제1 포켓 개구(706)를 선택적으로 개폐하기 위한 지퍼를 포함한다. 특정 경우에, 도 13a의 양측 전방 퀵 드로우 포켓(656, 676)의 제1 포켓 개구(706)는 지퍼를 포함하는 반면, 다른 포켓 개구는 패스너를 배제한다.

[0096] 코드 킵(Cord Keep)

[0097] 다시 도 1a 내지 도 8을 참조하면, 좌측 소매(170)는 채널(185)(예컨대, 코드를 위한 통로)을 포함한다. 채널(185)은 통신 헤드셋(190)의 코드(194)와 같은 하나 이상의 전기(예컨대, 와이어) 또는 광학(예컨대, 광섬유) 전도체 섹션을 유지하도록 구성된 관형 공동을 한정한다. 채널(185)은 목 영역(103)에 근접한 개구(181), 손목 개구(174)(도 1a 내지 도 1c)에 근접한 개구(182), 및 팔꿈치 영역(178)에 근접한 개구(183) 사이에서 연장된다. 의복(100)은 도 1a-8에 제시된 것에 비해 추가적인 개구 또는 대안적인 개구 위치를 포함할 수 있다. 예를 들어, 의복(100)은 소매의 중앙 전방에서, 소매의 중방향 단부 근처의 의복 소매에 개구를 포함할 수 있다. 개구(들)(183)의 위치는 변할 수 있다. 예를 들어, 도 2a는 소매의 후방 측에서 좌측 소매의 손목 영역과 팔꿈치 사이의 개구(183)를 도시하며, 도 2b는 소매의 후방 측에서 좌측 소매의 팔꿈치 영역에 근접한 개구(183)를 도시하며, 도 1a-1c는 소매의 내부 측(즉, 착용자의 허리에 가장 가까운 측)에서 손목 커프에 근접한 개구(182)를 도시한다. 그러나, 의복은 소매를 따른 도시된 위치 또는 다른 위치 중 어느 하나에 하나 이상의 개구를 포함할 수 있다. 또한, 개구는 소매의 한쪽 또는 양쪽에 있을 수 있다. 도 9a-9c에 도시된 것과 같은 일부 경우에, 예시적인 의복(300, 400, 또는 500) 또는 도 13a에서 예시적인 의복(600)에서 개구(382)(직물의 슬릿 형태)가 예시적인 의복의 전면에서 좌측 소매의 손목 커프에 근접하게(예를 들어, 일부 경우에, 손목 커프와 전자 장치 포켓(362) 사이에) 위치된다. 그러나, 이 개구(382)의 위치는 변할 수 있다. 예를 들어, 개구(382)는, 예를 들어, 개구를 통해 연장되는 케이블이 손의 상부에 위치하지 않도록 소매의 후면 상의 손목 커프에 근접한 것과 같이 소매 상의 다른 곳에 위치될 수 있다. 개구(들)의 위치는 출구 개구가 케이블이 연결되어야 하는 장치에 가깝도록 배치될 수 있지만, 임의의 케이블이 사용자를 방해하지 않도록(예를 들어, 사용자의 손), 예를 들어 소매의 후면의 손목 커프에 인접하게 배치될 수 있다.

[0098] 일부 실시예에서, 채널(185)은 소매(170)에 재봉되거나, 접착되거나, 또는 달리 부착되는 소매(170)의 직물의 접합부 또는 루프일 수 있고, 코드(194)는 채널(185)을 통해 개구(181)로부터 개구(182) 또는 개구(183)로 꿰어질 수 있다. 예컨대, 통신 헤드셋(190)은 자체 고정식 또는 착탈식 코드가 장착될 수 있다. 착용자는 코드(194)의 상단부가 착용자의 목/머리 근처에서 빠져나가고 다른 단부는 착용자의 팔꿈치 또는 손목 근처에서 빠져나가도록 채널(185)을 통해 코드를 움직일 수 있다. 사용 시, 채널(185)은 코드(194)를 착용자에게 얽히게 되는 것을 방지하기 위해 착용자를 방해하지 않게 유지할 수 있다. 일부 실시예에서, 채널(185)은 그 길이의 일부를 따라 개방될 수 있다. 예컨대, 채널(185)은 코드(194)가 통과할 수 있는 루프의 집합으로 이루어질 수 있다. 일부 실시예에서, 채널(185)은 그 길이의 하나 이상의 부분을 따라 개방 가능하고 재-폐쇄 가능할 수 있다. 예컨대, 채널(185)은 채널(185)이 그 길이의 적어도 일부를 따라 개방될 수 있도록 지퍼 또는 후크-앤-루프 패스너를 포함할 수 있으므로, 코드(194)가 내부에 배치되고 그 후 코드(194)를 내부에 유지하기 위해 채널(185)을 재-폐쇄할 수 있다.

[0099] 일부 구현예에서, 착용자는 코드(194)가 개구(182)를 빠져나가기 원할 수 있다. 예컨대, 많은 콘솔 게임은 핸드헬드 게이밍 제어기에 통신 포트를 제공하고, 개구(182)는 게임 제어기를 유지하게 되는 착용자의 손 근처에 있는 코드(194)에 대한 출구를 제공할 수 있다. 다른 예에서, PC 게이밍 구성은 PC 자체에 통신 포트를 제공할 수 있고, 개구(183)는 게임 플레이 동안 착용자의 손으로부터 코드를 멀리 유지하도록 사용될 수 있다.

[0100] 일부 실시예에서, 채널(185)은 반-강성 도관일 수 있다(또는 포함할 수 있다). 예를 들면, 코드(194)를 중단하는 플러그(195) 및/또는 코드(194)의 외경보다 큰 내경 및 매끄러운 표면을 갖는 내부를 갖는 튜브가 제공될 수 있다. 조립하는 동안, 튜브는 채널을 통해 코드(194)를 꿰는 작업을 용이하게 할 수 있다. 사용 시, 튜브는 코드(194)에 대한 보호(예컨대, 절단 또는 마모 방지) 및/또는 변형 완화(예컨대, 지나치게 팽팽한 구부림 방지)를 제공할 수 있다. 일부 실시예에서, 반-강성 튜브는 튜브의 길이로부터 코드(194)의 삽입 및 제거를 용이하게 하는 길이 방향 분할을 포함할 수 있다.

[0101] 일부 경우에, 의복(100)은 채널(185)을 완전히 배제하고, 각각의 개구(182, 183, 382) 및/또는 다른 요소는 단순히 소매 자체의 직물에 있는 슬릿이다. 이러한 경우, 착용자의 헤드셋에서 연장되는 케이블이 예컨대 장치에

연결되도록 소매의 내부로 연장되어 개구 중 하나를 통해 소매를 빠져나갈 수 있다. 특정 예에서, 소매 자체는 소매 내에 별도의 전용 채널(185)을 요구하는 대신에 채널(185)로서 기능할 수 있다.

- [0102] 일부 예에서, 의복(100)은 코드(194)를 포함할 수 있다. 예를 들면, 의복(100)은 소매(170)에 미리 조립된 하나 이상의 전기적으로 및/또는 광학적으로 절연된 전도체로 구성될 수 있으며, 개구(181)에 또는 그 근처에 플러그 또는 잭을 가지며, 개구(182 또는 183)에 또는 그 근처에 또 다른 플러그 또는 잭을 가질 수 있다. 사용 시, 착용자는 통신 헤드셋(190)을 목 영역(103) 근처의 내장 코드 내로 꽂을 수 있고, 내장 코드를 게이밍 제어기, 콘솔 또는 PC의 통신 포트 내로 (예컨대, 직접 또는 간접적으로) 꽂을 수 있다.
- [0103] 예시된 예는 좌측 소매(170)와 관련된 채널(185) 및 코드(194)를 도시하고 있지만, 일부 예에서 채널(185) 및 코드(194)는 그 대신에 우측 소매(150)의 일부일 수 있거나, 또는 유사한 채널이 소매(150, 170) 모두의 일부로서 포함될 수 있다.
- [0104] 제어기 테더(Controller Tether)
- [0105] 예시적인 의복(100)의 좌측 소매(170)는 또한 리테이너(160)를 포함한다. 리테이너(160)는 전자 게임 제어기(196)에 부착되도록 구성된 테더이다. 사용 시, 리테이너(160)는 [예컨대, 키보드 및 제어기(196)의 사용 사이를 빠르게 전환할 때] 제어기(196)를 착용자의 손에 가깝게 유지하는 데 도움이 될 수 있다. 일부 실시예에서, 리테이너(160)는 후크, 걸쇠, 캐러비너(carabineer), 클립, 묶을 수 있는 코드, 후크-앤-루프 패스너의 루프, 또는 게이밍 제어기 또는 다른 장치를 해제 가능하게 유지할 수 있는 임의의 다른 적절한 형태의 장치를 포함할 수 있다.
- [0106] 예시된 예는 좌측 소매(170)와 관련된 리테이너(160)를 도시하고 있지만, 일부 예에서, 리테이너(160)는 그 대신에 우측 소매(150)의 일부일 수 있거나, 또는 유사한 리테이너가 소매(150, 170) 모두의 일부로서 포함될 수 있다.
- [0107] 전자 장치 "쿼터백(Quarterback)" 포켓
- [0108] 예시적인 의복(100)은 손목 개구(154)에 근접한 전자 장치 포켓(162) 및 우측 소매(150)의 확장 가능한 커프(155)를 포함한다. 전자 장치 포켓(162)은 스마트 폰, 소형 컴퓨터 태블릿, 핸드헬드 원격 제어기, 또는 임의의 다른 적절한 핸드헬드 전자 장치와 같은 전자 장치를 유지하도록 크기가 정해지고 구성된다.
- [0109] 전자 장치 포켓(162)은 내부에 유지된 전자 장치의 디스플레이를 볼 수 있도록 포켓(162)에 창으로서 배열된 실질적으로 투명한 재료(예컨대, 가요성 플라스틱 필름)로 적어도 부분적으로 제조된다. 예컨대, 전자 장치 포켓(162)은, 미식 축구 쿼터백이 착용하는 것들과 유사한 손목 시계 또는 플레이 북 손목 밴드의 위치와 유사하게, 착용자의 스마트 폰을 유지하고 쉽게 볼 수 있는 위치에 유지하는 데 사용될 수 있다. 일부 예에서, 게이머는 게이밍 중에 그들의 스마트 폰에서 실행되는 동반 애플리케이션을 가질 수 있고(예컨대, 지도, 팀 커뮤니케이션 링크, 인벤토리 목록, 보조 게이밍 제어), 전자 장치 포켓(162)은 그들의 팔뚝의 편리한 위치에 그들의 전화기를 유지하는 데 사용될 수 있다.
- [0110] 전자 장치 포켓(162)의 창은 터치스크린 호환 가능한 재료로 제조되며, 창 재료는 사용자와 전자 장치 포켓(162) 내의 장치의 정전식 터치스크린 사용자 인터페이스 사이의 상호 작용을 허용한다. 예컨대, 의복(100)의 착용자는 포켓(162) 내의 스마트 폰 또는 다른 장치를 보기를 원할 뿐만 아니라, 장치와 상호 작용하기를 원할 수 있다(예컨대, 화면 버튼 누름).
- [0111] 예시된 예는 전자 장치 포켓(162)이 우측 소매(150) 상에 있는 것을 나타내고 있지만, 일부 예에서, 포켓(162)은 그 대신에 좌측 소매(170)의 일부일 수 있거나, 또는 유사한 포켓이 양쪽 소매(150, 170)의 일부로서 포함될 수 있다.
- [0112] 도 12는 좌측 소매, 우측 소매, 또는 좌측 소매와 우측 소매 모두에 의복(100)(또는 의복(300, 400, 500, 또는 600)) 상에 위치될 수 있는 전자 장치 포켓(162)(또는 전자 장치 포켓(362))의 확대도이다. 전자 장치 포켓(162)은 포켓(162)의 베이스 층을 형성하는 바닥 직물층(1202), 및 터치 플라스틱 층(1204)(상술됨)을 포함한다. 바닥 직물층(1202) 및 터치 플라스틱 층(1204)은 둥근 모서리를 갖는 실질적으로 직사각형 형상을 갖는 것으로 도시되어 있지만, 포켓(162)의 형상은 변할 수 있다. 바닥 직물층(1202)은 포켓(162)을 보강하고 포켓에 구조를 제공하기 위한 보강층일 수 있다. 바닥 직물층(1202)은 의복(100)의 소매(들)의 직물로부터 분리될 수 있거나, 예를 들어, 의복(100)의 소매(들)의 직물에 형성될 수 있다(예를 들어, 일체로). 앞서 설명된 바와 같이, 터치 플라스틱 층(1204)은 터치 플라스틱 필름을 포함할 수 있다. 터치 플라스틱 층(1204)은 터치

플라스틱 층(1204)의 둘레부의 적어도 일부를 따라 바닥 직물층(1202)에 연결되며, 예를 들어 바닥 직물층(1202)에 평평하게 이음매를 형성한다. 일부 예에서, 전자 장치 포켓(162)은 의복(100)의 좌측 소매, 우측 소매, 또는 좌측 소매와 우측 소매 모두에서 인셋(inset)로 의복(100)에 재봉된다. 바닥 직물층과 터치 플라스틱 층 사이의 공간은 전자 장치 포켓(162)의 전자 장치 포켓 챔버를 형성한다. 터치 플라스틱 층(1204)은 플라스틱 층(1204)의 최상단부에 근접하여 터치 플라스틱 층(1204)의 일부를 가로질러 측방향으로 연장되는 실질적으로 선형인 개구(1206)를 포함하는 것으로서 도시된다. 터치 플라스틱 층(1204)은 가요성이어서, 선형 개구(1206)가 장치 포켓(162)의 포켓 챔버로부터 전자 장치(또는 다른 물품)를 삽입하거나 회수하는데 사용될 수 있다. 도 2는 실질적으로 선형이고 플라스틱 층(1204)의 최상단부에 근접한 개구(1206)를 도시하지만, 개구(1206)의 형상 및 위치는 변할 수 있다.

[0113] 패치 패드

[0114] 예시적인 의복(100)은 또한 부착 지점(164a) 및 부착 지점(164b)을 포함한다. 부착 지점(164a, 164b)은 의복(100)에 대한 추가 액세서리를 해제 가능하게 유지하도록 구성된 부착 지점으로서 작용하는 특징을 제공한다. 일부 실시예에서, 부착 지점(164a, 164b)은 착용자가 의복에 추가하고 의복으로부터 제거할 수 있는 액세서리 물품의 정합 패스너와 해제 가능하게 결합될 수 있는 패스너(예컨대, 후크-앤-루프 패드, 스냅, 자석)를 포함한다. 예시된 예에서, 부착 지점(164a, 164b)은 제거 가능한 패치(165a) 및 제거 가능한 패치(165b)(예컨대, 팀 로고, 스폰서 메시징, 광고)가 일시적으로 의복(100)에 고정되는 위치를 제공하는 후크-앤-루프 패드이다. 다른 예에서는, 부착 지점(164a, 164b)은 보조 게이밍 제어기, (예컨대, 1인치 시점 라이브 스트림 카메라를 착용자에게 고정하기 위한) 전자 장치, 개인 물품(예컨대, 수화 튜브, 개인 팬), 또는 임의의 다른 적절한 액세서리를 임시로 부착하는데 사용될 수 있다. 일부 실시예에서, 더 많은 또는 더 적은 부착 지점(164a, 164b)이 의복(100) 상의 또는 의복 내부의 임의의 적절한 위치에 위치될 수 있다.

[0115] 일부 실시예에서, 부착 지점(164a, 164b)은 제거 가능한 패치(165a, 165b)를 위한 구조를 제공할 수 있다. 예를 들어(예컨대, 도 2c), 부착 지점(164b)은 제거 가능한 패치(165b)를 적어도 반-직립 상태로 유지할 수 있는 단단한 배킹 재료(stiff backing material)(예컨대, 플라스틱)의 패널을 포함할 수 있다. 사용 시, 이러한 보강재는 후드(180)가 아래로 내려진 경우에도 제거 가능한 패치(165b)가 눈에 띄게 유지하는 것을 도울 수 있다. 일부 예에서, 제거 가능한 패치(165b)를 눈에 띄게 유지함으로써, 보강재는 의복(100)의 착용자에 대한 제거 가능한 패치(165b)의 식별, 홍보, 및/또는 스폰서십 값을 향상시키는 것을 도울 수 있다.

[0116] 옷깃 포켓(Lapel Pocket)

[0117] 예시적인 의복(100)은 또한 옷깃 포켓(166)을 포함한다. 옷깃 포켓(166)은 가슴 영역(110)에 제공되고 패스너(예를 들어, 지퍼, 후크-앤-루프 스트립, 버튼, 또는 다른 유사물)를 포함한다. 옷깃 포켓(166)은 착용자의 우측 의복 전면에 보여지지만, 옷깃 포켓(166)의 위치는 상이할 수 있다. 예를 들어, 옷깃 포켓(166)은 착용자의 좌측에 위치될 수 있고, 수직으로, 수평으로, 경사지게 배향되거나 또는 의복 상에서 달리 배향될 수 있다. 사용 시, 개인 물품 또는 다른 물건은 옷깃 포켓(166)에 수납될 수 있고 패스너 뒤에 유지될 수 있다. 옷깃 포켓(166)은 (예를 들어, 패스너에서) 옷깃 포켓의 엣지로부터 연장되는 포켓 챔버 또는 포켓 백(bag)을 포함한다. 포켓 챔버는 착용자의 개인 물품 또는 다른 물품을 보관하는 데 사용될 수 있다. 일부 구현예에서, 옷깃 포켓(166)은, 예를 들어, 물품의 전문화된 보관 및 고정을 위해 옷깃 포켓(166)의 포켓 백 내에 하나 이상의 내부의 숨겨진 포켓을 포함한다. 예를 들어, 도 11은 의복(100)의 옷깃 포켓(166)의 부분 정면도로서, 옷깃 포켓(166)의 전면 최외측 표면은 투명하다. 도 11의 예시적인 옷깃 포켓(166)에 나타낸 바와 같이, 포켓 백(1100)(개략도로 도시됨)은 옷깃 포켓(166)의 포켓 엣지(1106)(예를 들어, 지퍼 패스너에서 옷깃 포켓(166)의 엣지)를 적어도 부분적으로 향하는 내부 포켓 개구(1104)를 갖는 내부 카드 포켓(1102)을 포함한다. 내부 카드 포켓(1102)은 직각 사다리꼴 형상이며, 직각 사다리꼴 형상의 경사진 엣지는 포켓 엣지(1106)와 평행하다(그러나 오프셋됨). 내부 카드 포켓(1102)의 형상은 신용 카드, 신분증 또는 기타 카드 또는 유사한 물품을 수납하는 데 도움이 되고, 옷깃 포켓(166)의 더 큰 포켓 용적과 별도로 이러한 물품을 지지할 수 있다. 도 11은 내부 카드 포켓(1102)을 직각 사다리꼴 형상으로 도시하고 있지만, 다른 형상을 취할 수 있다. 예를 들어, 내부 카드 포켓(1102)은 정사각형, 직사각형, 사다리꼴, 다른 사변형 또는 다른 형상일 수 있다. 일부 경우에, 내부 포켓 개구(1104)에서 내부 포켓(1102)의 엣지는 예를 들어 이 엣지를 강화하고 내부 포켓(1102)에 물품을 더 잘 고정하도록 그 길이를 따라 탄성 바인딩 마감재를 포함할 수 있다. 내부 포켓(1102)은 옷깃 포켓(166)의 내부 직물 표면, 예를 들어 옷깃 포켓(166)의 최내측 표면(착용자에게 가장 가까운) 또는 최외측 표면(착용자로부터 가장 멀리 있음)에 부착된(예를 들어, 재봉, 집착, 또는 달리 고정) 직물 재료로 형성될 수 있다. 일부 경우에, 내부 포켓(1102)은 옷깃 포켓(166)이 닫힌 상태로 체결된 상태에서 의복을 보는 사람에게 보이지 않는다. 도 11

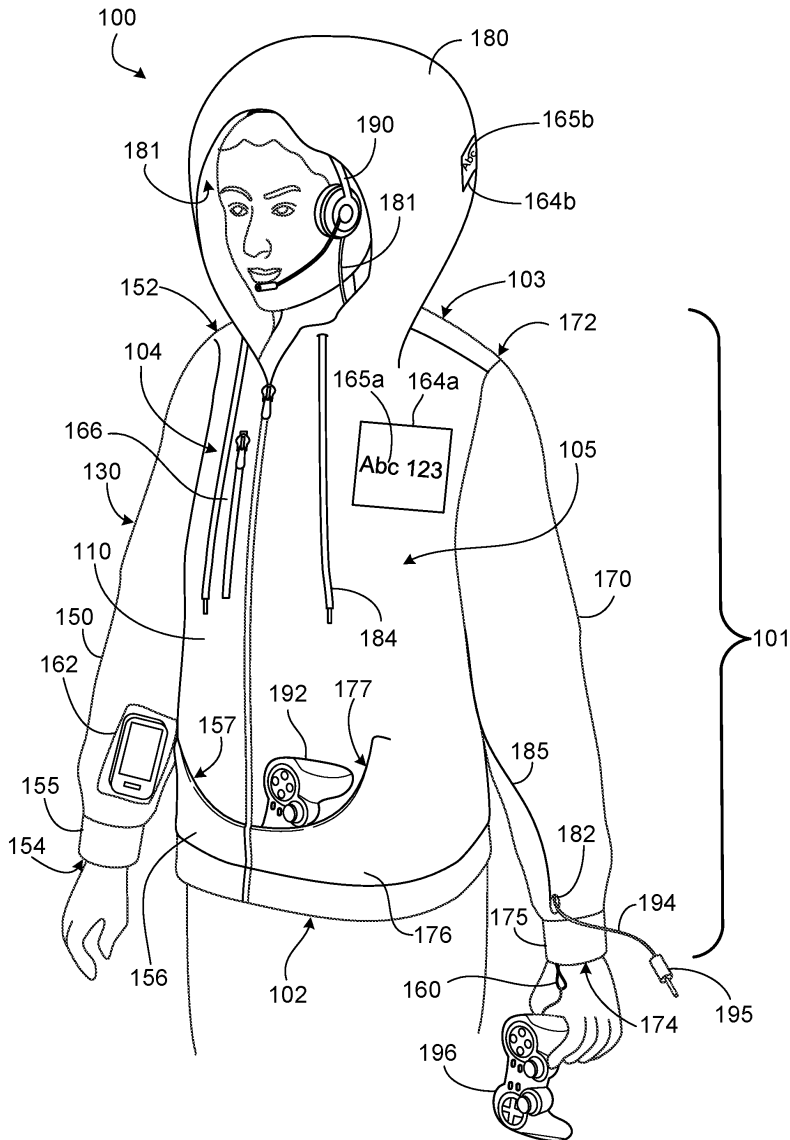
은 단지 하나의 내부 카드 포켓(1102)을 도시하지만, 옷깃 포켓(166)은 옷깃 포켓(166)의 포켓 백 또는 포켓 챔버 내에 2개 이상의 내부 포켓을 포함할 수 있다.

[0118] 일부 구현예에서, 여기에 설명된 예시적인 의복 중 임의의 것은 예시적인 의복의 후면 상의 포켓을 배제할 수 있다. 예를 들어, 예시적인 의복은 모든 키보드 덮개, 키보드 덮개용 리테이너, 후방 킥 드로우 리버스 포켓(들), 또는 후방 킥 드로우 포켓(들) 중 하나 이상 또는 모두를 제외할 수 있다. 또한, 여기에 설명된 예시적인 의복 중 임의의 것은 옷깃 포켓, 패치 패드(들), 전자 장치 포켓, 제어기 테더, 코드 킵, 전방 또는 후방 킥 드로우 리버스 포켓(들), 전방 또는 후방 킥 드로우 포켓(들), 키보드 덮개 또는 후드 중 하나 이상 또는 전부와 같이 설명된 특징부 중 하나 이상 또는 전부를 제외할 수 있다.

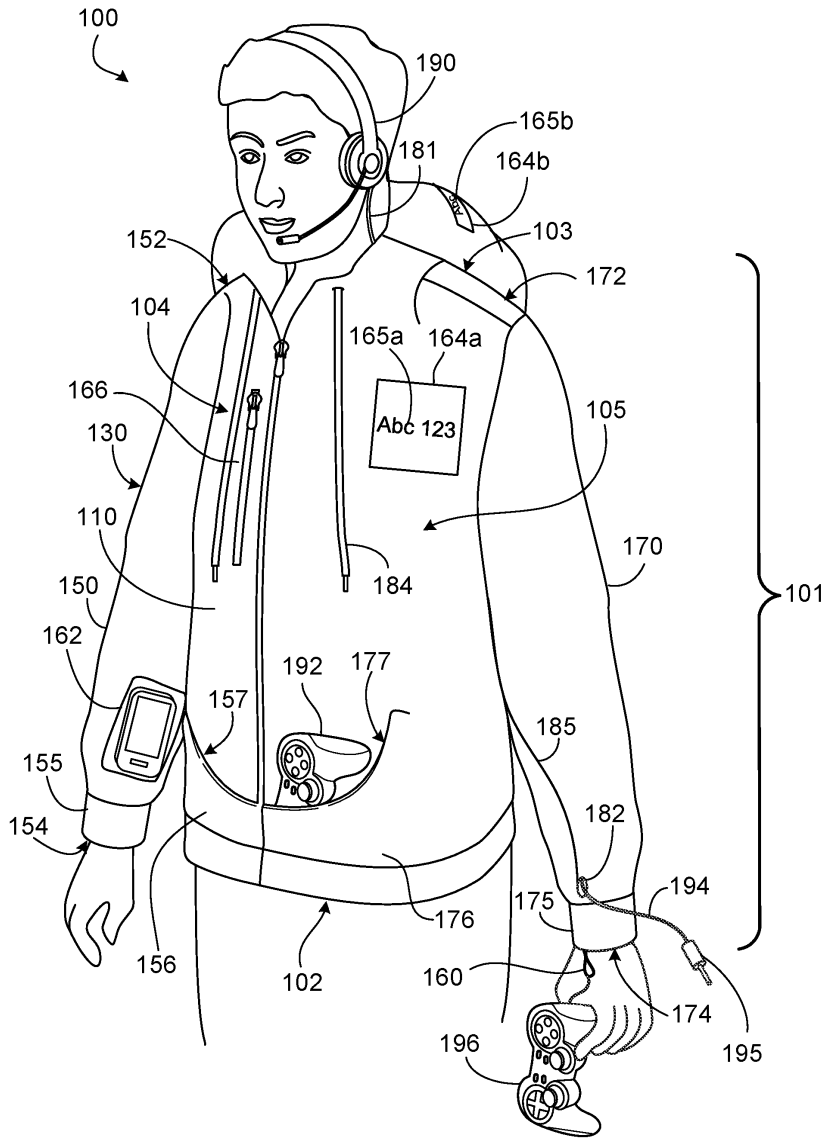
[0119] 위에서 몇 가지 구현이 상세히 설명되었지만, 다른 수정도 가능하다. 예컨대, 다른 구성 요소가 설명된 의복에 추가되거나 또는 설명된 의복으로부터 제거될 수 있다. 따라서, 다른 실시예들은 이하의 청구항들의 범위 내에 있다.

도면

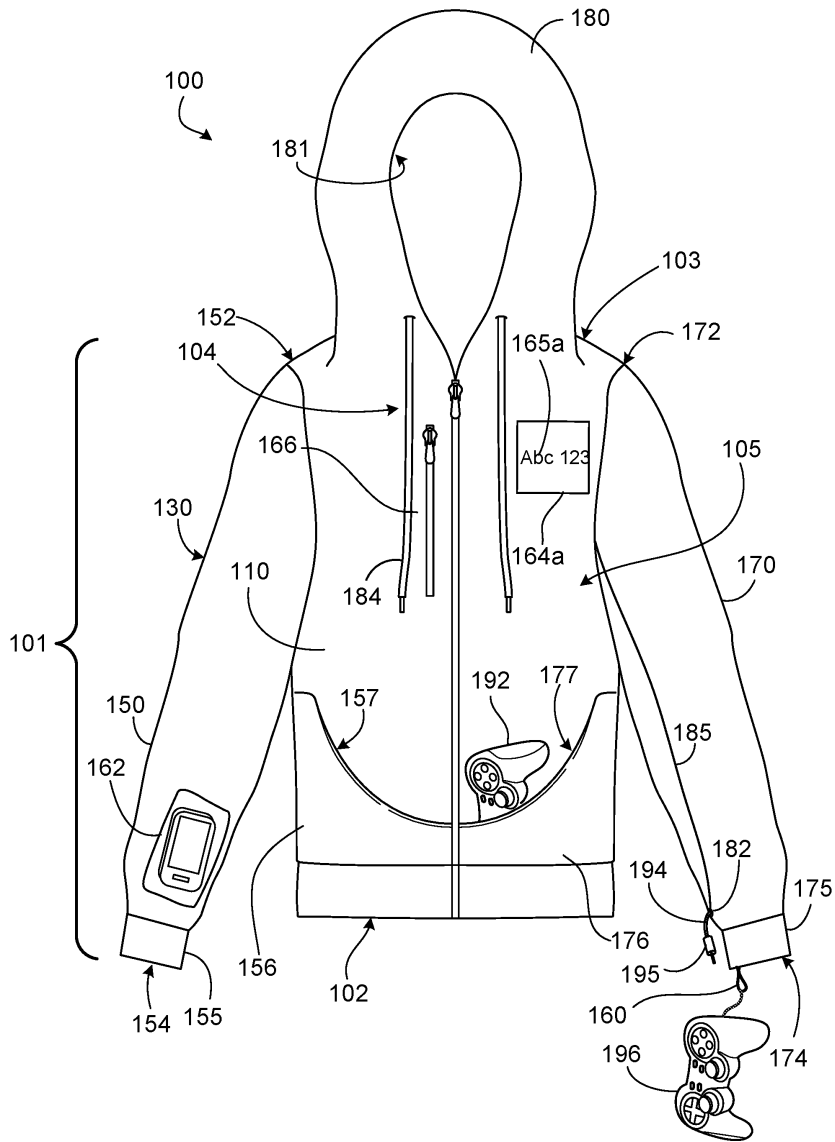
도면1a



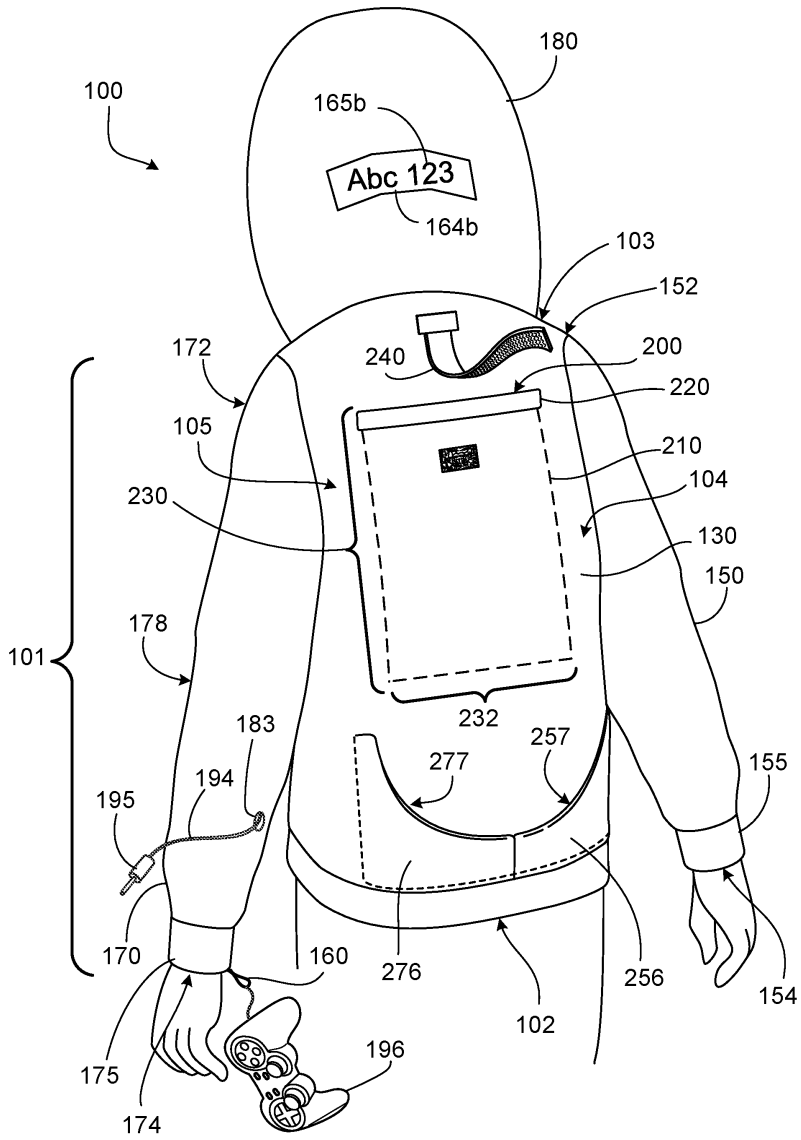
도면1b



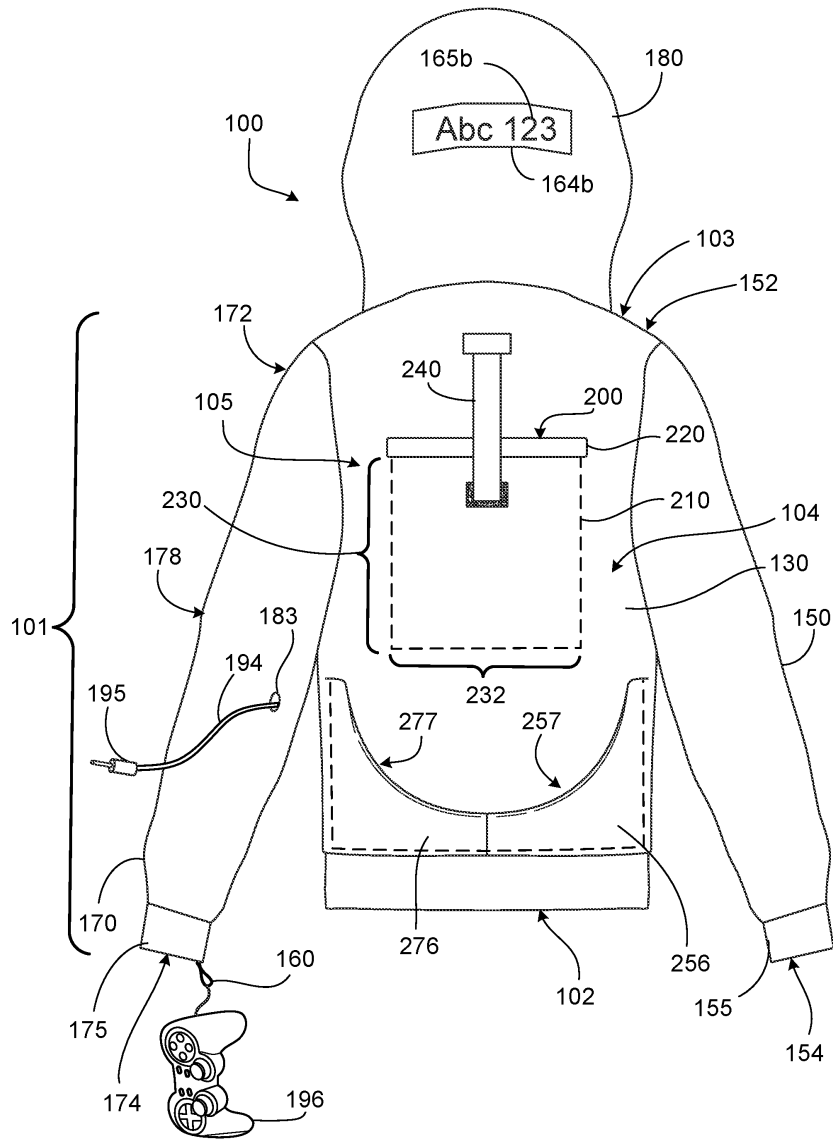
도면1c



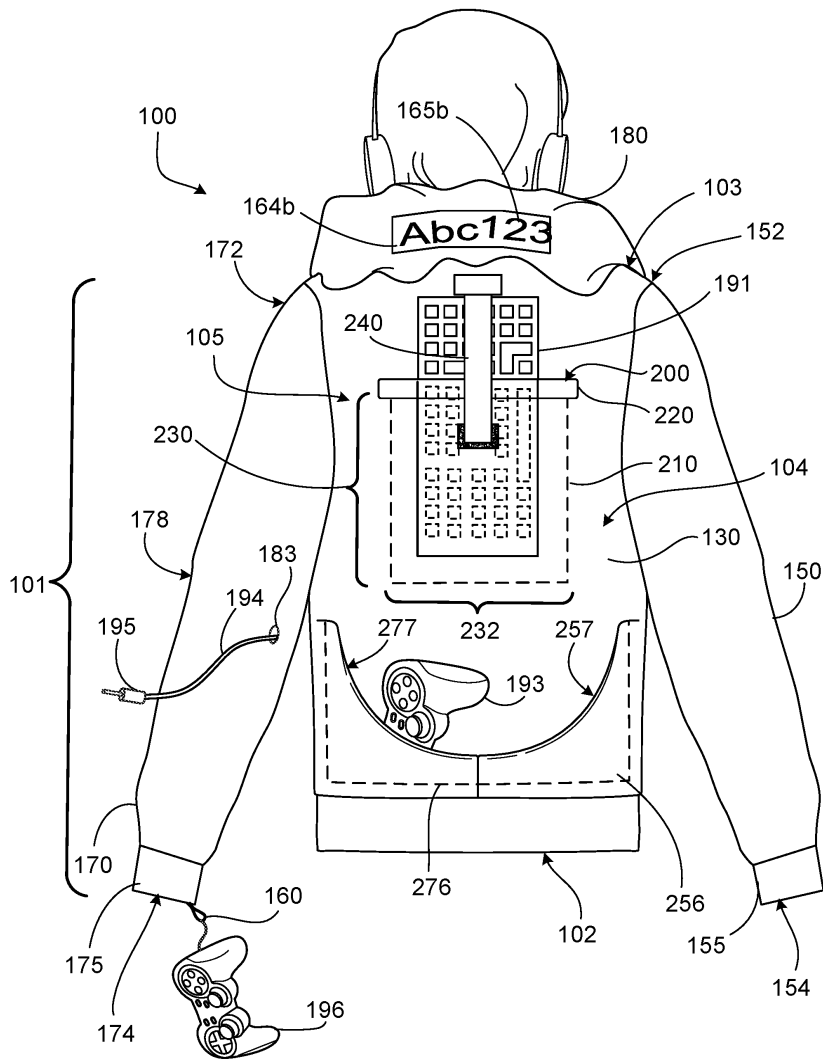
도면2a



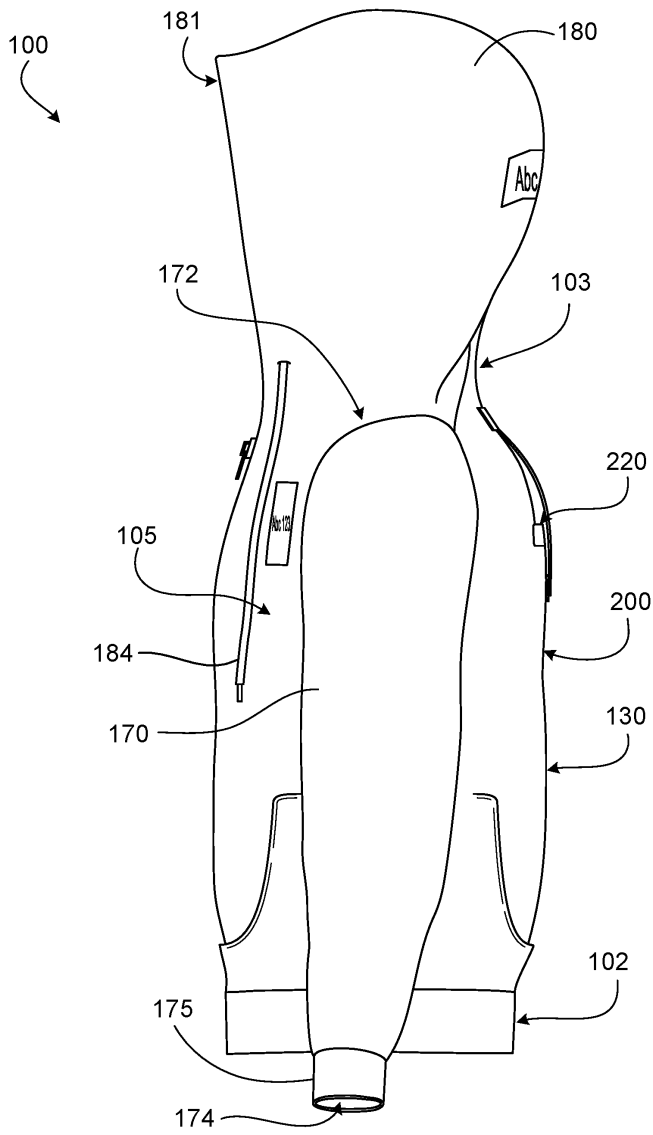
도면2b



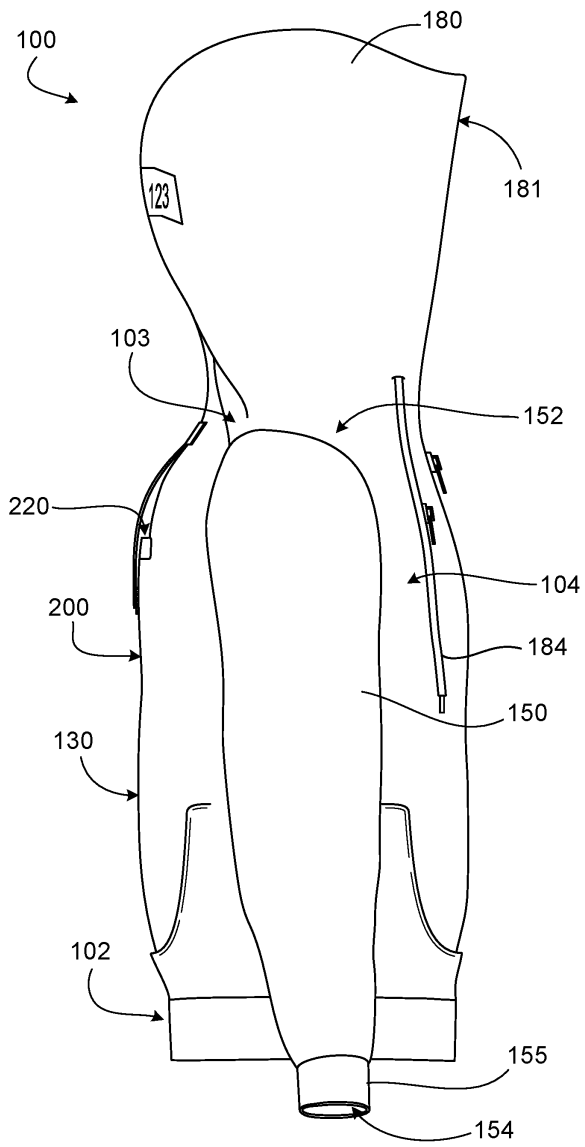
도면2c



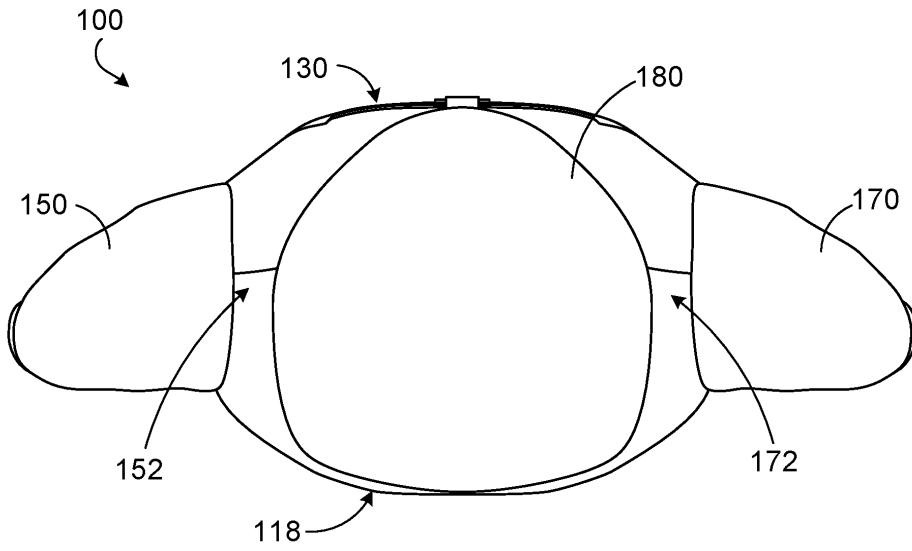
도면3



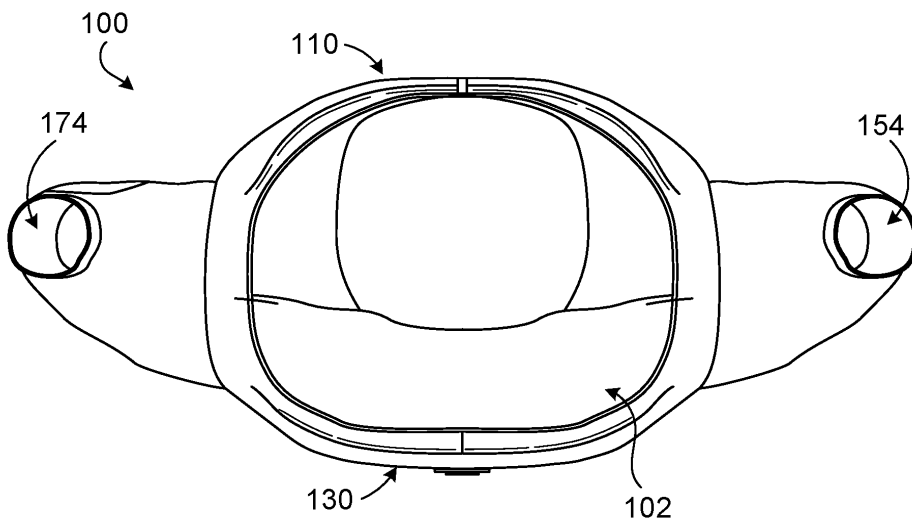
도면4



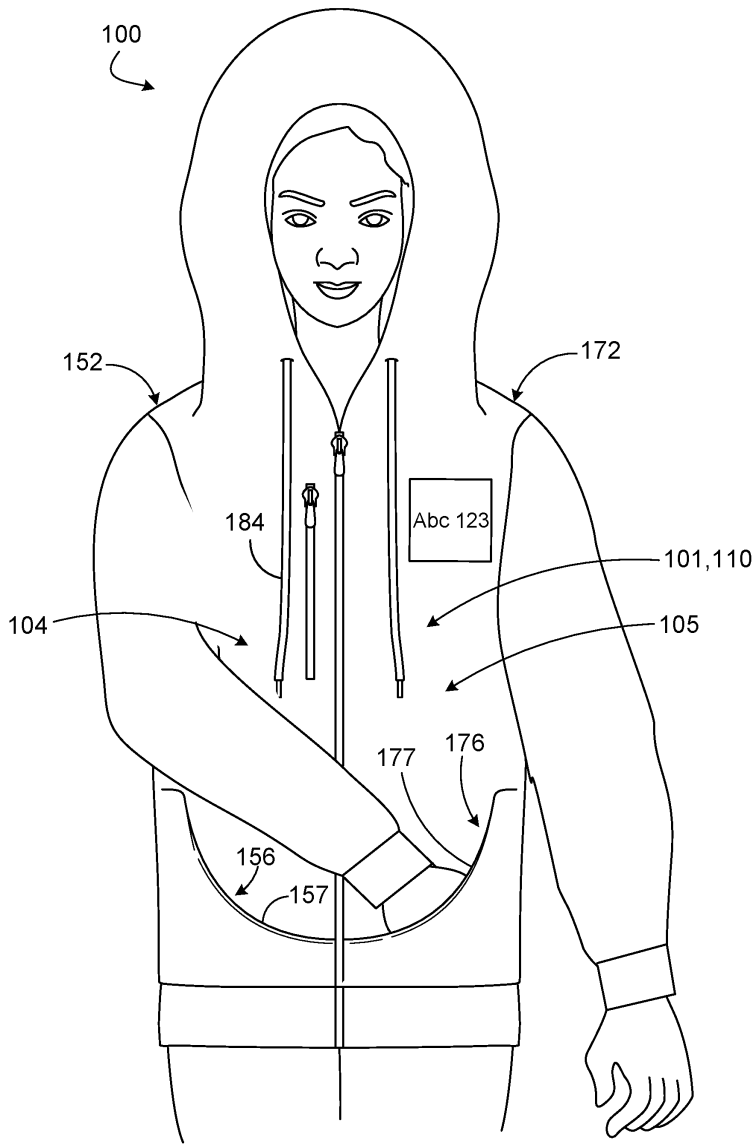
도면5



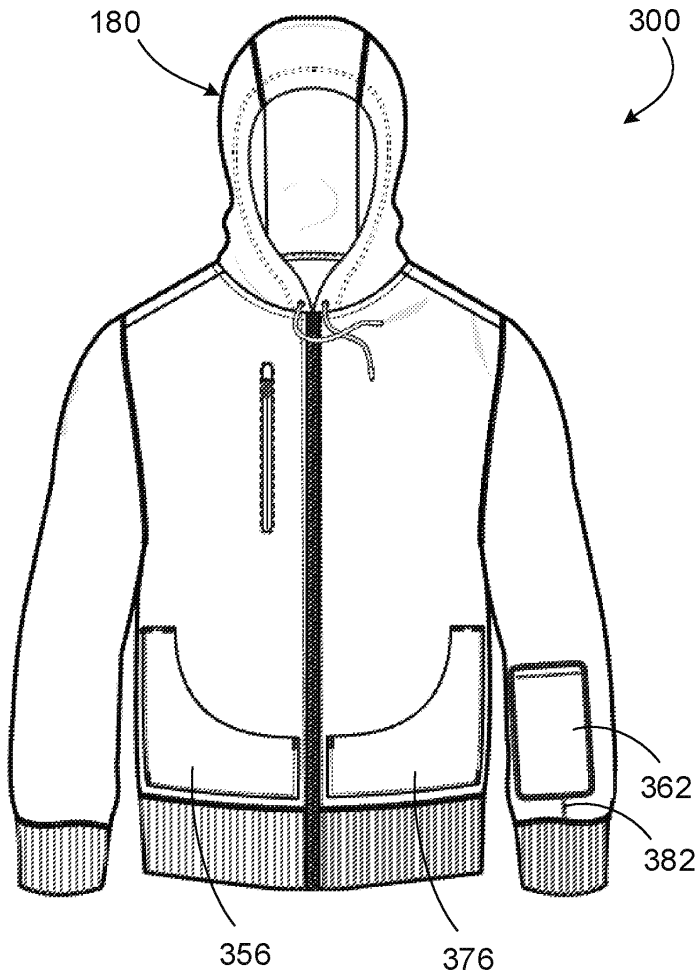
도면6



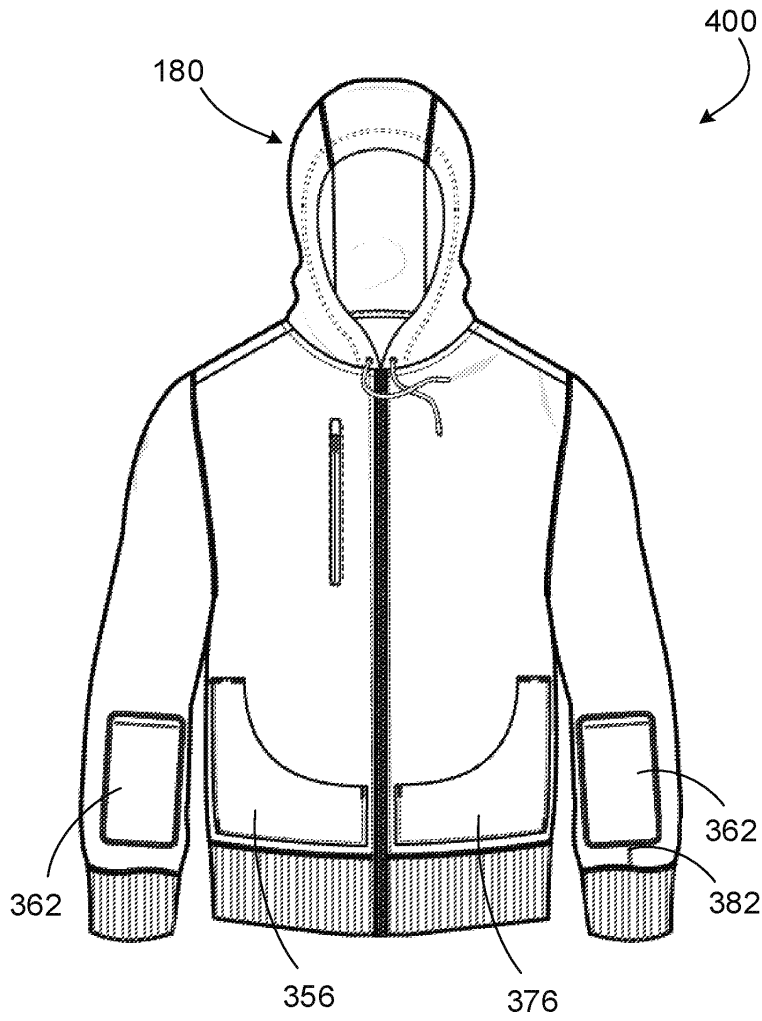
도면7



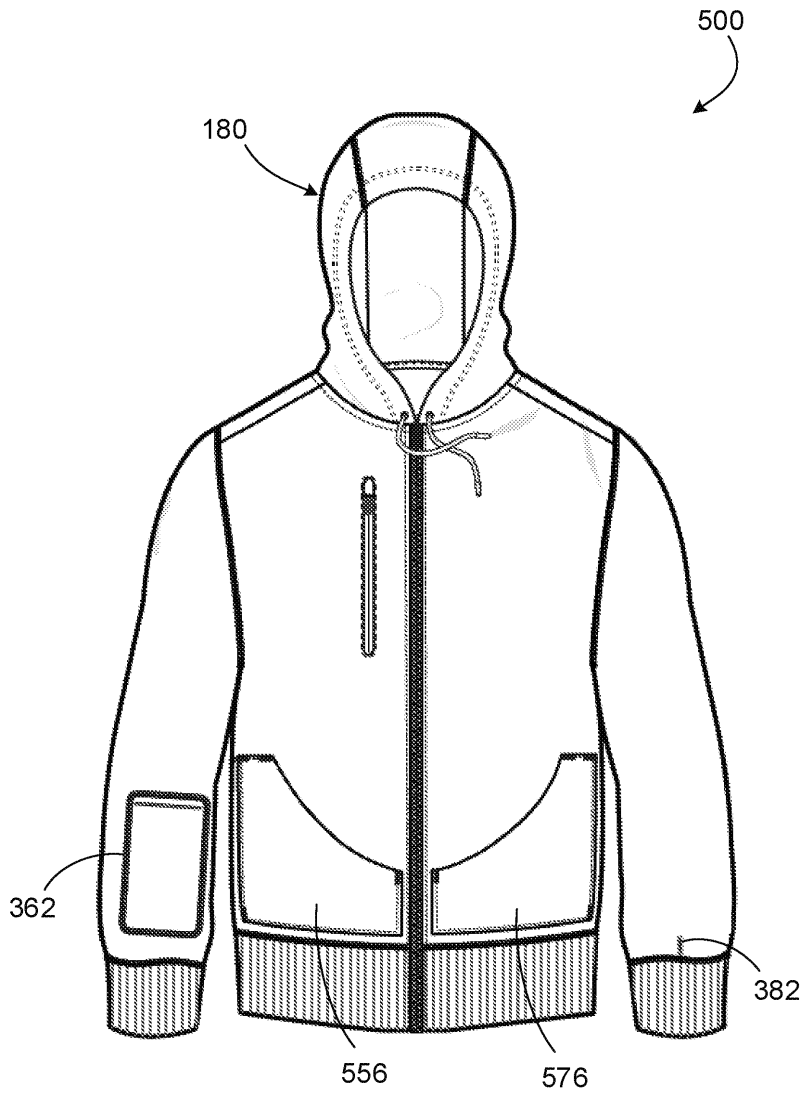
도면9a



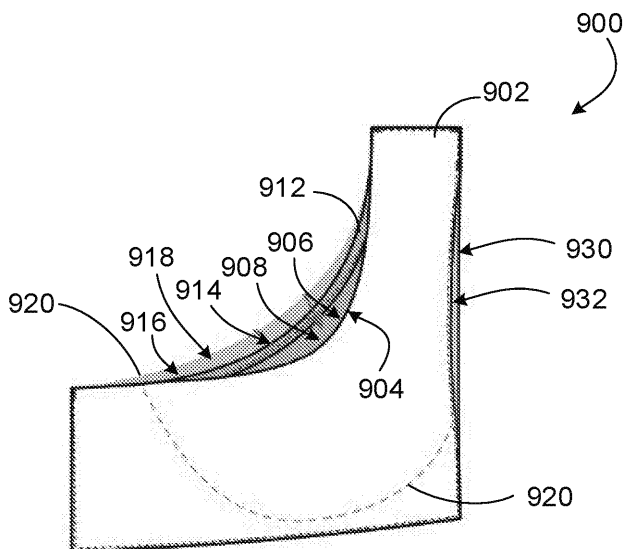
도면9b



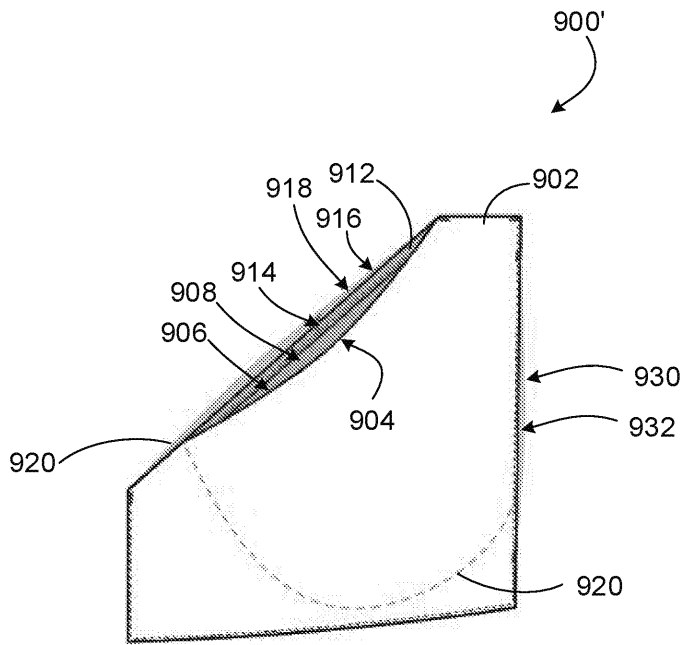
도면9c



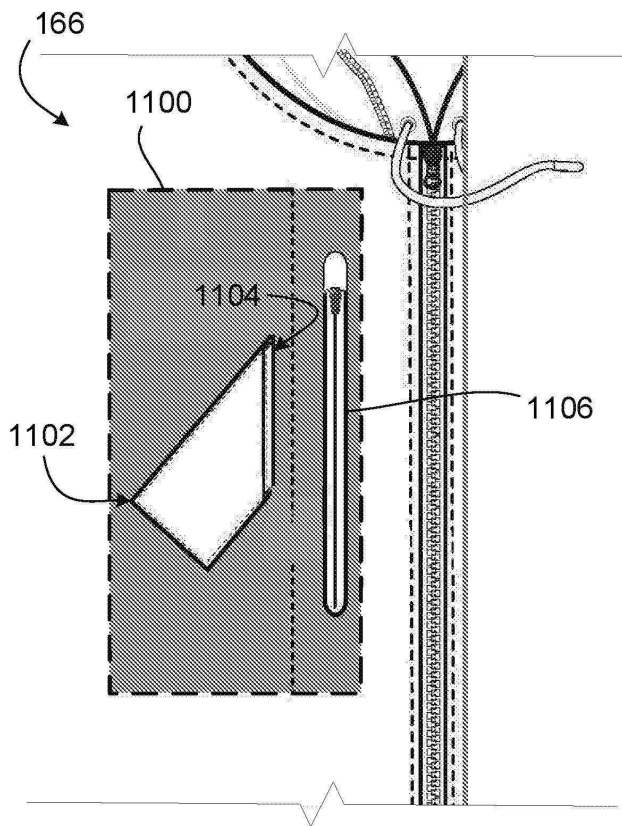
도면10a



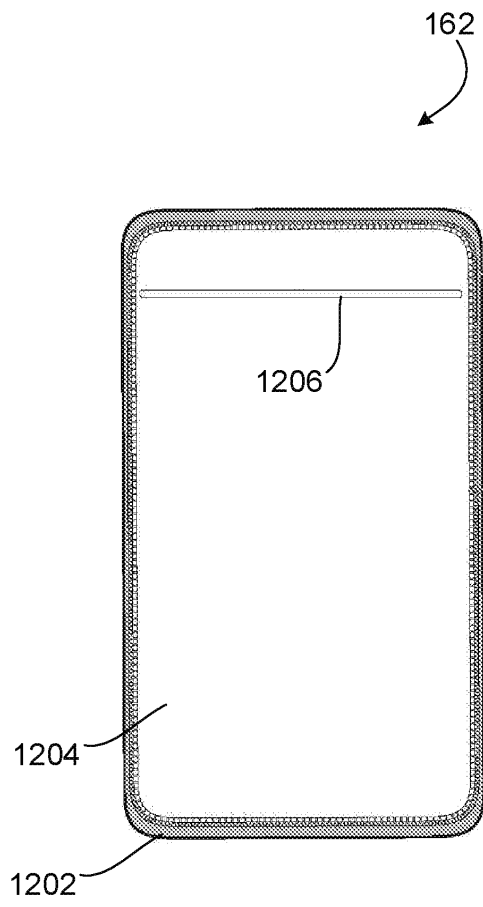
도면10b



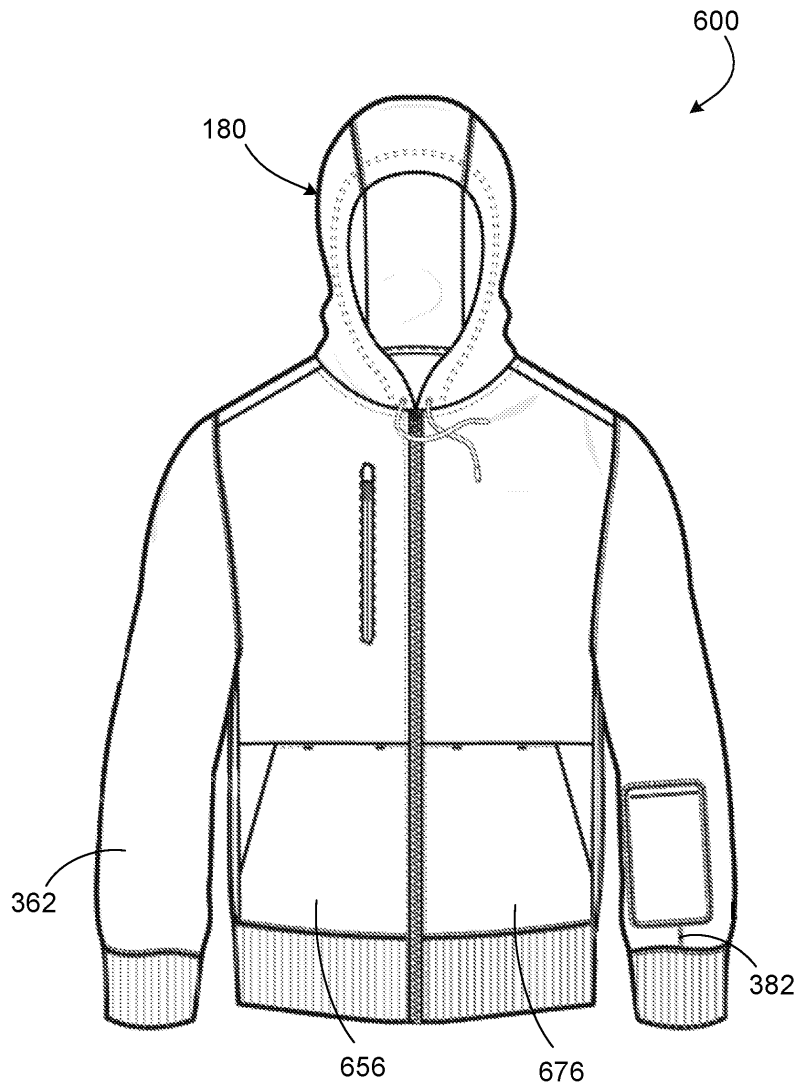
도면11



도면12



도면13a



도면 13b

