2023년 10호

태국 콘텐츠 산업동향

태국 실감콘텐츠 시장 동향

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

태국 콘텐츠산업 동향

태국 실감콘텐츠 시장 동향 2023년 10호

구분(장르)	제 목
패션	Ⅰ. 태국의 실감콘텐츠 시장 개요 Ⅱ. 태국의 실감콘텐츠 시장 현황 Ⅲ. 태국 내 K-실감콘텐츠 진출 사례 Ⅳ. 태국의 실감콘텐츠 관련 정책 및 법률 Ⅴ. 정리 및 시사점

작성 | 한국콘텐츠진흥원 태국비즈니스센터
배포 | 2023.12.11.

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

태국 실감콘텐츠 시장 동향

Ⅰ 태국의 실감콘텐츠 시장 개요

1 실감콘텐츠의 정의 및 태국 내 시장 규모

1. 실감콘텐츠란?

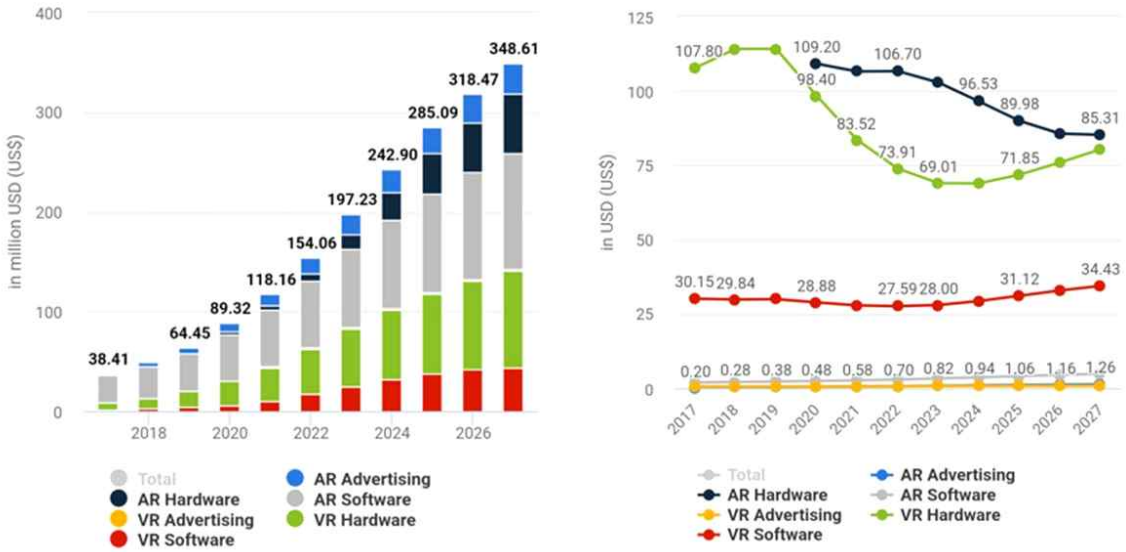
- 실감콘텐츠란 Immersive Content 라고도 하며, 기존에 TV, 스마트폰, 영화관 등의 화면이나 전시장을 통해서 소비하던 콘텐츠들과는 달리, 사용자가 더욱 현실적으로 몰입하며 즐길 수 있는 콘텐츠를 말함. 실감콘텐츠는 주로 가상현실(Virtual Reality, VR), 증강현실(Augmented Reality, AR), 혼합현실(Mixed Reality, MR) 및 360 도 동영상 등의 기술을 사용하여 만들어지며, 사용자를 콘텐츠의 세계로 깊이 끌어들이고, 현실감 있게 콘텐츠를 즐길 수 있게 하는 목적으로 개발됨

2. 태국 실감콘텐츠 시장 규모

- 태국의 실감콘텐츠 시장을 태국 내 AR 및 VR 시장 규모로 파악해 보았을 때, 2017 년 기준 약 3,840 만 달러 수준에서 연평균 약 14% 성장률을 보이며, 2023 년 약 1 억 9,720 만 달러 규모로 성장하고, 2027 년에는 시장 규모가 약 3 억 7,880 만 달러 수준에 이를 것으로 예상됨

- 2023 년 기준 태국 시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 것은 AR 소프트웨어 시장이며, 현재 7,850 만 달러 규모로 전체 매출의 40%를 차지하고 있음. 두 번째는 VR 하드웨어 시장으로 규모는 약 5,830 만 달러로 전체 매출의 30%를 차지하고 있음. 세 번째는 VR 소프트웨어로 시장 규모는 2,500 만 달러 수준으로 전체 매출의 13% 정도를 점유함

- 태국의 실감콘텐츠 사용자는 2023 년 기준 약 6,162 만 명(2023 년 보급률 85.5%)으로 추정되며, 2027 년까지 약 6,390 만 명(보급률 88.6%)까지 증가할 것으로 전망됨. 1 인당 평균 매출액은 2023 년 기준 AR 하드웨어 102.9 달러, VR 하드웨어 69 달러, VR 소프트웨어 28 달러 수준이며, 2027 년에는 AR 하드웨어 85.31 달러, VR 하드웨어 80.38 달러, VR 소프트웨어 34.43 달러에 이를 것으로 추정됨



| 그림 1 | 태국의 AR 및 VR 시장 규모(좌)와 태국 AR 및 VR 사용자 1인당 매출액(우) | 출처: Statista

II 태국의 실감콘텐츠 시장 현황

1 태국의 실감콘텐츠 관련 기업

1. Cyberrex

- 사이버렉스는 VR, AR, MR 기술 기반의 실감형 interactive media 태국 제작사임. 게임, 광고, 이벤트, 관광, 부동산, 교육 등을 위한 VR 및 AR 콘텐츠뿐 아니라 터치스크린, 시뮬레이터 등 다양한 형태의 실감형 콘텐츠를 제작함. 또한 이러한 서비스를 구현하는 각종 디바이스 대여사업도 하고 있음

- 사이버렉스에서 제작한 태국 최초의 360 도 공포영화 〈Take Me Home〉은 관람자가 화면을 직접 조정하여 극 속의 주변 환경을 둘러보는 것이 가능한 영화로, 유튜브에 올라온 홍보영상을 통해 맛보기가 가능함. 2016 년 개봉 당시 영화관에서는 VR 헤드셋(HMD)을 통해 가상현실 속에서 몰입감과 공포감을 극대화하는 체험을 제공함

| 그림 2 | 사이버렉스 홈페이지의 360도 공포 영화 〈Take Me Home〉 소개 화면

2. VR Real.Estate

- 태국 초기의 스타트업 컴퍼니로 VR 기술을 이용한 부동산의 모델하우스를 선보인 VR Real.Estate 가 설립되어 언론의 주목을 받음. 이는 기본적으로 높은 비용을 지불해야 하는 부동산을 구매자가 기존의 모델하우스 또는 브로슈어 설명에만 의지하여 결정해야 하는 고충을 신기술을 통해 해결될 수 있음에 착안함. HMD 를 통해 본인이 원하는 내장재 및 가구를 직접 선택하고 배치해 볼 수 있는 서비스를 제공함으로써 실제 거주하게 될 공간에 대한 정확도를 높이도록 함

| 그림 3 | VR Real. Estate 관련 기사

2 태국 태 실감콘텐츠 활용 사례

1. 게임

VR 기반 〈ARAYA〉

- MAD Virtual Reality 사에서 2016 년 출시한 태국 게임 〈아라야〉는 아라야의 죽음을 둘러싼 수수께끼를 풀기 위해 병원을 배경으로 3 명의 상대와 싸우는 1 인칭 시점의 공포 게임임. 일반 버전과 VR 버전 모두를 서비스하고 있으며, VR 버전에서는 Oculus VR 을 사용할 수 있음

| 그림 4 | 게임 ARAYA

AR 기반 테크노 스포츠 HADO

- 2014 년 일본에서 시작된 증강현실(AR) 기술과 동작감지기술이 결합된 테크노 스포츠인 HADO (AR e-sport)는 현재 전 세계적으로 선수의 수가 늘어나면서 HADO 월드컵이 개최되고 있는 차세대 스포츠임. 동일한 수로 구성된 양 팀이 정해진 공간에서 일정한 동작으로 X 볼을 던져 상대편의 라이프 게이지를 모두 없애면 득점하며, 1 라운드 제한 시간 80 초 동안 더 높은 점수를 획득한 팀이 승리하는 방식임. 태국에서는 푸드얌(FoodYum Co., Ltd.)에서 저작권을 소유하고 있으며, 2019 년 라마 9 에 위치한 Show DC 메가 콤플렉스에 HADO 경기장을 오픈했음

| 그림 5 | HADO Thailand 페이스북 캡처

AR 기반 “True 5G Innovative Cloud AR with Nonvoice alive”

- 2021 년에는 코로나 사태로 인해 ‘타일랜드 게임쇼 2021 행사’가 온라인으로만 개최되었음. 당시 태국의 이동통신사 true 는 TRUE 5G XR Studio 를 선보이며 5G 애플리케이션 회사인 Nonvoice alive 의 AR 과 5G 기술협력을 통해 “true 5G Innovative Cloud AR with Nonvoice alive”를 소개했으며, 이는 Reality Crash(AR 기반 슈팅 게임), World League Live(AR 기반 축구 게임), SCOOAAR(Active AR 형식의 에어하키모델게임), DRUNKAAR(실감형 체험기반 농구게임), Dragon Awakening(AR 포맷의 드래곤 플레이스 보호 게임), Gizer(블록체인 기술의 e 스포츠 게임 플랫폼), Learn AR(AR 기반 어린이용 어휘 강화 게임), Leo AR(AR 기술 활용 사진 촬영을 통한 어린이 상상력 증진 교육), The GFT Exchange(디지털 마켓 플레이스)의 총 9 개 AR 게임 애플리케이션으로 구성됨

| 그림 6 | “True 5G Innovative Cloud AR with Nonvoice alive”

2. 교육

쭐라롱껀대학교 의과대학

- 2023 년 2 월 태국 쭐라롱껀대학교 의과대학은 true digital 과의 긴밀한 협업으로 탄생한 “심폐소생술을 위한 AR 홀로렌즈”를 공개하고 관심 있는 대중들이 직접 경험해 볼 수 있도록 하는 자리를 마련함. 이 기술을 통해 학생들은 심폐소생술 응급처치를 보다 실감나게 훈련할 수 있으며, 기기의 센서가 자동 감지하여 알맞은 압박 횟수나 위치 등에 대한 솔루션을 제시하며, 여러 상황에 대한 훈련을 통해 실전에 유리한 감각을 기를 수 있도록 도와줌

| 그림 7 | 쭐라롱건대학교 의과대학 기자간담회

치앙마이대학교 간호대학

- 치앙마이대학교 간호대학에서는 태국 내 최초로 간호대학 내 모든 전공 수강생들이 HMD 를 착용하여 가상 병원에서 실습하고 환자를 처치하는 등 교육용 VR 및 AR 교육을 받고 있음. 이를 통해 3D 모형을 통한 실감적 경험으로 보다 확실하고 효율적인 학습을 도모하고 있음

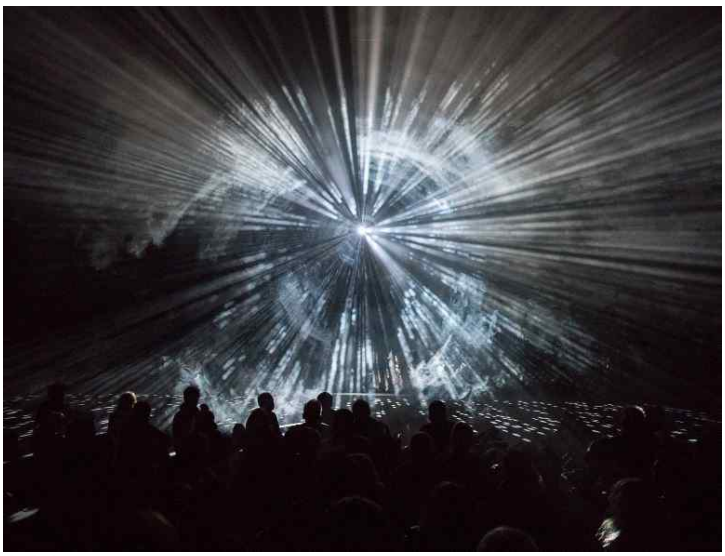
| 그림 8 | 치앙마이대학교 VR 이용 교육 실습 모습

3. 미디어아트

DuckUnit

- 태국 내 실감형 디자인 아트의 원조로 불리는 DuckUnit 은 예술과 기술을 훌륭하게 융합해 독보적인 분위기를 연출하는 제작사임. 역대 작품으로는 라이트 퍼포먼스를 통해 태국 최고층 빌딩인 킹파워 마하나컨의 오프닝 〈Mahanakhon Bangkok Rising〉 및 음악밴드 POTATO 의 Live Session “Small Guy”, 한국을 포함해 10 개국 이상에서 선보였던 아피찻퐁 위라셋타꾼 감독의 라이브 퍼포먼스 전시 〈Fever Room〉 등 수많은 작품을 선보였음

| 그림 9 | 덕유닛의 〈Mahanakhon Bangkok Rising〉



| 그림 10 | 아피찻퐁 감독의 〈Fever Room〉

XD49 Limited

- XD49 Limited는 DON BOY와 49GROUP이 합병하여 새롭게 탄생한 미디어아트그룹으로, 다양한 이벤트와 가상 콘서트 등 실감형 디지털아트를 실현해 옴. 역대 작품으로 미디어아트작품 〈SUNSET〉 (Bangkok Design Week 2020), 조니 워커 200주년 기념 미디어아트 설치물 〈The Close Encounters: Take a Walk〉 (2020), TECHSAUSE GLOBAL SUMMIT 2022 행사의 오프닝 쇼 등 다양한 작품을 제작했음

| 그림 11 | 〈The Close Encounters: Take a Walk〉

Yellaban Creative Media Studio

- 모션 그래픽(Motion Graphic), 프로젝션 맵핑(Progection Mapping), 증강현실(AR) 기술을 이용해 다양한 작품을 제작하여 각종 이벤트, 뮤직비디오, 콘서트 등에서 독창성을 발휘하고 있는 스튜디오임. 최근에는 태국에서 열린 루이비통의 2022 년 FW 남성 패션쇼에서 사용한 미디어 영상을 제작했음

| 그림 12 | Yellaban의 프로젝션 맵핑

Eyedropper Fill

- 온라인과 오프라인을 통해 창의적인 작품을 제작하는 태국의 독보적인 멀티미디어 디자인스튜디오 중 하나로, 빛과 색감, 소리를 이용해 관객에게 독특한 무드를 선사하며 사회적인 소통을 지향함. 의미 있는 작품으로는 (방콕 내 빈민가인) 클렁떠이 지역의 가능성을 선보인 Conne(X)t Klongtoey 프로젝트를 통해 클렁떠이 지역 어린이에게 새로운 경험의 기회를 제공했으며, 정신건강의 중요성을 일깨워주는 AramArom 프로젝트 등을 제작했음

| 그림 13 | Eyedropper Fill의 프로젝션 맵핑

4. 엔터테인먼트 & 가상 인플루언서(virtual influencer)

아이린(Ailynn)

- 아이린은 태국 최초의 가상 인플루언서 에이전시인 SIA BANGKOK에 소속된 인플루언서로 2000년생 여성 가상 인간임. 태국 최대 이동통신사인 AIS의 브랜드 앰버서더로 활약하며 뱀뱀과 함께 출연한 광고가 화제가 됨
- 아이린은 가상 인간이지만 태국의 유명인사들이 참여한 icreator conference 2022에 연사로 참여하는 등 대중과 가깝게 소통하며 친근한 이미지로 다가옴

| 그림 14 | 아이린과 뱀뱀의 AIS 5G 광고

완니(Wunni)

- 태국 초기의 가상 인플루언서인 완니는 invisible이라는 곡과 함께 2022년 초 데뷔했으며, 싱글곡 명랑한 그녀(ก็เธอสดใส)를 발표했음. SNS를 통해 인플루언서로 활약하며 애플리케이션을 통해 사람들의 고민을 들어주고 소통하며 친근하게 활동하고 있음

| 그림 15 | 가상 인플루언서 완니

와와(Vava)

- 와와는 태국의 영상촬영기술업체인 PRO-toys 와 온라인콘텐츠제작기업 T Town digital studio 의 협업으로 만들어진 “태국 최초의 가상 아티스트”라는 타이틀로 태국 가요계에 진출한 스물한 살의 가상 아이돌을 표방함. 인스타그램을 통해 그녀의 일상과 춤 노래 영상을 올리며 대중과 소통하고 있음
- 와와를 제작한 T Town digital studio 대표는 기존 아이돌과는 달리 와와는 나이 들지 않아 변함없는 외모와 사생활 문제로부터 자유롭다는 점이 기획사의 입장에서 그리고 팬들의 입장에서 가상 아티스트의 장점으로 작용할 것이라 밝히며, 앞으로의 아이돌 시장에서 가상 아티스트의 선호가 높아질 것으로 전망함

| 그림 16 | 버추얼 아티스트 와와

5. 버추얼 콘서트

태국 아티스트 STAMP 의 birthday live virtual concert

- 태국의 유명가수 스탬프 아피왓은 2020 년 코로나사태로 오프라인행사가 어려웠던 시기에 자신의 생일을 기념하는 버추얼콘서트를 열어 큰 호응을 얻음. 화면에는 시청자의 얼굴이 랜덤으로 함께 나타나는데, 공연 중 호응하는 팬들의 모습이 아티스트에게 전달되고, 화면에 나타난 팬에게 아티스트가 말을 건네어 소통하는 등 실시간 버추얼 콘서트를 통해 소통과 피드백이 실시간 가능해진 온라인 콘서트가 될 수 있었음

| 그림 17 | STAMP의 birthday live virtual concert

AIS 가 만든 메타버스 Avatar Park 에서의 인터랙티브 행사

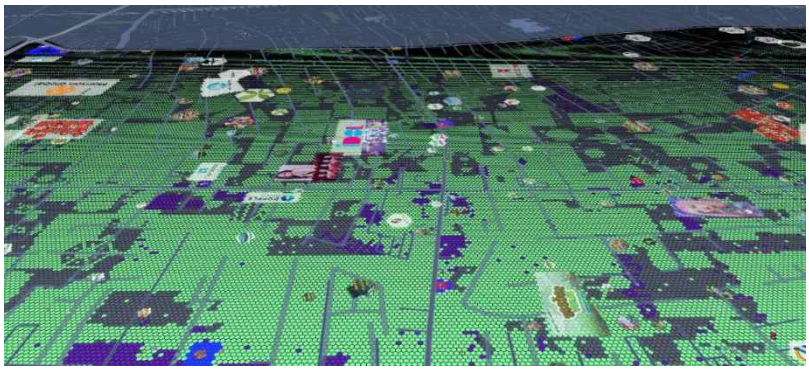
- 태국 내 메타버스 개척의 선두주자로 불리우는 AIS 는 5G 스마트 네트워크의 잠재력을 염두에 두고 최초의 가상쇼핑몰 V-Avenue.Co 를 설립한 데 이어 아바타 파크를 개장함. 이 같은 태국의 메타버스 산업은 AIS 의 브랜드 앰버서더인 가상인간 아이린의 활약과 더불어 인기 스타의 아바타를 만들어 팬들의 관심을 끌고 있음. 대표적으로 2022 년 12 월에는 AIS 기술팀의 지원으로 인기스타 윈 메타윈의 아바타 퍼포먼스 〈The Rising Metawin〉가 열였음

| 그림 18 | Avatar Park

6. 메타버스(Metaverse)

메타버스 타일랜드(Metaverse Thailand)

- M Vision 사가 만든 가상 태국 사회인 메타버스 타일랜드에는 현재 가상 방콕의 텅러 및 엑까마이 지역에 해당하는 지분이 거의 모두 매매 완료됨. 태국의 유명 기업들이 가상 건축물을 짓고, 가상 인간을 통해 광고 및 상품 판매를 하고 있음. 태국의 국민 슬리퍼인 난양(Nanyang)에서는 가상 텅러 소이 8 에 슬리퍼 모양의 건축물을 세워 주목받고 있음. 기업뿐 아니라 태국의 대형사원인 왓프라탐마까이 사원에서도 지분을 확보하고 태국 사회에서 추앙받는 스님들의 사진을 전시한 '무티따(Muthita)' 상설전을 진행하고 있음



| 그림 19 | Metaverse Thailand의 가상 토지

트랜스루시아(Translucia)

- 태국의 부동산 그룹인 MQDC(Magnolia Quality Development Corporation Limited)와 IP 관리 및 엔터테인먼트 투자회사인 T&B Media Global 이 공동투자 개발한 태국의 유니버스 플랫폼인 트랜스루시아가 2023 년 3 월 방콕에서 론칭했음. T&B Media Global 의 전신은 태국의 유명 애니메이션 Shelldon 을 제작한 Shellhut Entertainment 사로 쉘돈 시리즈가 35 개 이상 언어에서 번역 서비스 되면서 구축한 국제적 네트워크를 바탕으로 2016 년 T&B 미디어 글로벌을 설립함. 트랜스루시아는 T&B 에서 관리하는 영화, TV 시리즈, 애니메이션 등 광범위한 지적 재산 포트폴리오를 활용하여 비즈니스 파트너가 각각의 메타버스 프로젝트에 대한 몰입형 경험을 할 수 있도록 지원할 예정이라고 밝힘. 또한 MQDC 는 트랜스루시아 세계 속 부동산을 개발하는 방식으로 투자할 예정임

| 그림 20 | Tranlucia 론칭 행사

7. 관광

태국정부관광청과 Meta Thailand 의 AR 기술 이용 캠페인, “Rediscover Thailand”

- 2022 년 태국에서 APEC 회의가 개최되어 태국 관광의 회복세를 기대하면서 Meta Thailand 에서는 태국정부관광청(TAT), 창조경제진흥원(CEA), 태국창조디자인센터(TCDC)와 AR 기술개발업체인 Holowisp 사가 협력하여 Meta 의 다양한 플랫폼을 통해 태국의 주요 관광 명소를 AR 시스템을 통해 보여줌으로써 새로운 태국 관광 경험을 창조하는 ‘Rediscover Thailand’ 캠페인을 벌임. 이는 디지털 기술을 활용하여 기업과 지역사회가 연계되고 태국 관광이 회복될 수 있도록 돕는 데 일조했음

| 그림 21 | AR 및 VR 기술 기반 “Rediscover Thailand”

8. 가상 박물관

태국국립박물관에서 제공하는 박물관 가상 투어 360 도 (가상 박물관)

- 태국예술청 산하의 방콕국립박물관은 기존에는 유물전시에 치중했다면 2015 년 재개관 이후부터는 유물전시뿐 아니라 교육적인 면을 강조하기 위해 대중을 위한 지식제공에 힘쓰고 있음. 이 같은 행보가 2017 년 이후부터는 디지털 기술을 접목한 가상 박물관(virtual Museum)과 스마트박물관(Smart Museum)의 형태로 발전했음
- 가상 박물관은 방콕국립박물관 홈페이지를 통해 제공되는 360 도 가상 박물관 투어를 말함. 이를 통해 박물관 내 실제로 전시된 유물 및 예술품을 웹상에서 고해상도 사진을 통해 면밀히 관람할 수 있으며, 가상 전시관 내부도 둘러볼 수 있음. 태국예술청에서는 또한 가상 역사공원(Virtual Historical Park) 웹사이트를 제공하여 구글 맵 상에서의 실제 위치와 주변 환경, 유적지 및 유물에 대한 소개 등을 태국어와 영어로 서비스하고 있음

태국예술청 산하 가상 역사공원 (스마트박물관)

- 스마트박물관은 스마트폰 앱 스토어에서 다운받을 수 있는 어플로, 박물관에 직접 가서 관람하지 않더라도 스마트폰을 통해 주요 유물과 유적지에 대한 정보를 제공하는 것을 말함. 뿐만 아니라 박물관에 갈 경우에는 스마트폰을 통해 비치된 유물의 QR 코드 및 AR 코드를 인식함으로써 자세한 설명을 볼 수 있거나 3D 모델로 관람이 가능함. 태국예술청은 방콕국립박물관을 시작으로 태국 내 여러 국립박물관에도 동일한 서비스 구축을 위한 지원에 힘쓰고 있음

| 그림 22 | 버추얼 역사공원

9. 부동산

SANSIRI 의 MR Sales Gallery

- 2018 년 태국의 대표적인 부동산 개발기업인 샌시리(SANSIRI)에서 마이크로소프트와 태국 최대 이동통신사 AIS 와 손잡고 MR(Mixed Reality) 세일즈 갤러리를 오픈한 바 있음. 소비자가 홀로렌즈(Hololens)만을 착용하고 VR 및 AR 기술을 이용해 주거 공간을 자유롭고 편리하게 연출해 볼 수 있도록 하는 서비스를 제공함

| 그림 23 | SANSIRI의 MR Sales Gallery

10. 외식업

- **Digital Delicious**
  - 디지털아트를 음식에 적용한 사례로는 젊은 디지털 아티스트들이 설립한 Doozy Digilab 의 '디지털 딜리셔스 프로젝트(Project Digital Delicious)'가 있음. 초기에는 아이언 셰프 타일랜드에서 우승했던 셰프 에릭(Eric Wiedmann) 등 유명 셰프들의 요리가 멀티터치스크린, 4D 맵핑 등의 디지털 기술과 접목된 형태로 서빙되어 특별한 식사를 제공함. 태국의 최초 디지털아트 퀴진(cuisine)으로 2019 년 12 월 방콕 시내 호텔에서 첫선을 보였으며, 현재는 수쿰윗 쉐라톤 호텔에서 런치(Lunch), 에프터눈 티(Afternoon tea), 디너(Dinner)의 세 코스로 서비스하고 있음

| 그림 24 | 디지털 딜리셔스

3 태국 내 실감콘텐츠 관련 행사

1. EdTEX

- 태국 내 실감콘텐츠 기업들이 참여할 수 있는 교육 관련 마이스 행사로 EdTeX 가 있음. 다양한 실감콘텐츠 기업들도 함께 참여하여 VR 콘텐츠를 활용한 교육 콘텐츠, 학교 교실에서 활용 가능한 VR 시스템 등을 선보이며 미래 지향적인 학교의 모습을 선보임

| 그림 25 | EdTEX 행사장 모습

2. Thailand Game Show

- 게임 관련 마이스 행사로는 Thailand Game Show 가 있음. 태국 내 게임 관련 행사 중 가장 큰 규모를 자랑하며 아세안 역내에서도 최대 규모의 게임 박람회 중 하나로 손꼽힘. 타일랜드 게임쇼에서는 매년 다양한 게임 기업들이 참여하여 새로운 게임 콘텐츠를 선보이는데, 2022 년에는 우리나라 게임 기업인 넵튠의 자회사로, XR 메타버스 플랫폼 개발사인 맘모식스가 참여하여 크로스 플랫폼 메타버스 콘텐츠인 “갤럭시티 어스-방콕”을 한국콘텐츠진흥원과 한국 공동관 부스를 통해 처음으로 공개함

3. Thailand Metaverse Expo

- 2022 년 처음으로 개최된 타일랜드 메타버스 엑스포는 메타버스 관련 박람회로, 다양한 기업들이 참여해 AR, VR, MR, XR 관련 기술과 콘텐츠를 선보이는 장을 마련함. 본 박람회에서는 태국의 디지털화폐 플랫폼인 Bitkub 이 참가하여 비트컵 유니버스를 선보임. 63 Build Cybertech 프로덕션은 VR 기술을 통해 메타버스 가상 세계를 구축한 경험과 성과를 선보임. 태국의 디지털 화폐 PRX Coin 개발사에서는 PRX 메타버스 플랫폼에 대한 소개와 함께 가상 세계에서의 기회와 경험에 대한 정보를 제공함

- 타일랜드 메타버스 엑스포 2022 에서는 관람객들이 가상 현실 게임 (VR 게임)을 체험할 수 있도록 했으며, 기업가와 투자자는 새로운 제품 및 서비스를 통한 비즈니스 창출의 기회를 제공함

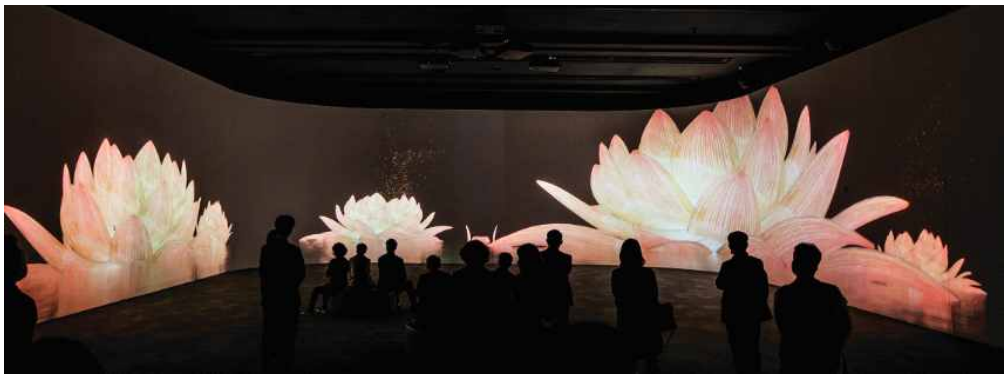
Ⅲ 태국 내 K-실감콘텐츠 진출 사례

1 방콕국립박물관 전시

1. 국립중앙박물관과 방콕국립박물관의 협업 전시

- 한국 국립중앙박물관은 태국 문화부 산하 예술청과 협업하여 방콕국립박물관 내 실감콘텐츠 기반 한국실을 개관함. 원래는 2022 년 11 월에 개관하여 2023 년 5 월까지 예정되어 있었으나 큰 인기에 힘입어 지난 10 월까지 연장하여 전시함

- 본 전시에서는 한국의 전통문화유산을 최신 디지털 기술로 재해석한 디지털 실감 영상 두 편을 상영했으며, 한국과 태국이 공통적으로 지닌 불교유산으로서 양국의 관세음보살상 한 점씩을 함께 전시함. 이번 전시는 한국의 문화재를 태국에 선보인 첫 전시이자, 디지털 영상을 통한 전통문화의 향유라는 점에서 이색적인 전시라는 호평을 받음



| 그림 26 | 방콕국립박물관의 새로운 만남 (한국+디지털+불교예술) 전시

2. 아유타야 전시관에 설치된 펀잇(FunIT)의 실감콘텐츠

- 국내기업 FunIT 에서 제작한 미디어 월 콘텐츠(media wall contents)인 '아유타야의 영광(Glory of Ayutthaya)'과 유물정보 인터랙티브 시스템을 통한 아유타야 시대의 불경보관장(Dharma Cabinet)에 관한 Full HD 디스플레이를 아유타야 전시관 내에 설치하여 유물을 실감나게 볼 수 있으며, 관련된 설명을 통해 재밌게 관람할 수 있도록 함

| 그림 27 | 아유타야관에 설치된 펀잇의 실감콘텐츠

2 메타버스 시장 진출

1. 제페토타일랜드

- 네이버제트(NAVER Z)는 2022 년 태국의 이동통신사 true 와 제휴하여 태국 메타버스 시장 내 입지를 더욱 견고히 했음. 현재 태국 내 제페토 사용자는 수백만 명에 달하며, 태국의 Z 세대 사용자들이 가장 즐겨 찾는 메타버스 서비스로 자리잡음. 제페토에서 크리에이터로 활발하게 활동하는 태국 이용자들 역시 50 만 명 이상일 것으로 보임
- 특히 태국에도 많은 팬덤을 보유한 K 팝 콘텐츠를 생생하게 즐길 수 있는 플랫폼으로 주목받고 있음. 2023 년 9 월 불가리의 글로벌 앰버서더이자 태국 출신 뮤지션인 블랙핑크의 리사가 제페토 불가리 월드에서 팬들과 셀카를 찍는 등 다양한 가상 이벤트를 진행하며 인기를 끌었음. 2023 년 8 월 기준 제페토에서 1,300 만 개 이상의 블랙핑크 관련 아이템이 판매됐고, 제페토 x 블랙핑크 협업 뮤직비디오는 1 억 3,000 만 회 이상의 조회수를 기록했음

| 그림 28 | 태국 제페토 브랜드 앰버서더 빌킨 푸티퐁의 광고

2. 맘모식스

- 넵튠 자회사인 맘모식스는 소셜 커뮤니티 장르의 크로스플랫폼 메타버스인 〈갤럭시티 어스-방콕〉을 개발 중임. 세계적으로 사랑받는 관광도시인 방콕을 배경으로 문화적 소재를 다룬 다양한 가상 체험을 즐길 수 있음. 방콕의 유명 관광지인 왕궁과 올드타운, 카오산로드와 대형 쇼핑몰 등 방콕을 가상공간에 그대로 구현하여 마치 현지인들과 한 공간에서 소통하는 것과 같은 체험을 할 수 있음

| 그림 29 | 맘모식스의 〈갤럭시티 어스-방콕〉

3 가상 인간(Virtual Human) 진출

1. 수아(SUA)

- 세계적으로 가상 인플루언서들의 활약이 커지고 있는 가운데 태국 내에서도 브랜드의 이미지 혁신을 위해 가상 인플루언서를 광고모델로 발탁하는 경우가 증가하고 있음. 이러한 추세에 발맞춰 한국의 가상 인플루언서 수아(SUA)가 태국에 진출하였으며, 태국 내 한류의 인기에 힘입어 앞으로의 활약이 주목되고 있음

- 수아는 인스타그램, 틱톡과 같은 소셜미디어를 즐겨 하고, 새로운 경험을 추구하며 긍정 에너지를 발산하는 활기차고 평범한 Z 세대 여성을 표방하는 버츄얼 인플루언서로 태국 언론에 소개됨

- 수아를 탄생시킨 ON MIND는 제일기획 태국법인과 손잡고 태국의 디지털 사이니지 디스플레이 공급업체인 DDD(Dynamic Digital Display)와 3년 독점 계약을 체결하여 태국을 비롯한 동남아시아 국가에서 수아의 활동을 적극 지원한다고 밝힘

- 태국 DDD사는 방콕 시암 파라곤 백화점, 수완나품 방콕국제공항, MBK 쇼핑센터 등 주요 랜드마크에 다양한 광고매체와 약 200m 크기의 초대형 빌보드(billboard) 등을 소유한 태국의 광고 전문 회사로 태국 광고계의 큰 영향력을 바탕으로 수아의 행보를 조력할 것으로 기대됨

| 그림 30 | 버추얼 휴먼 수아의 태국 진출

Ⅳ 태국의 실감콘텐츠 관련 정책 및 법률

1 실감콘텐츠 관련 정부 기관 및 정책

1. 관련 기관

- 디지털경제진흥원(Digital Economy Promotion Agency, depa)은 태국의 디지털 경제와 기술 혁신을 주도하는 대표적인 기관으로 디지털 혁신 및 기술 채택을 촉진하며 AR 및 VR 과 같은 신기술을 지원함

- 디지털정부개발진흥원(Digital Government Development Agency, DGA)에서는 공공안전 및 원격의료서비스(Telemedicine), 실감형 교육 및 관광 등 국민의 생활 여건을 개선하기 위해 AR 및 VR 기술 개발을 지원함. 또한 국가행정시스템의 효율성 제고를 위해 AI 기반 스마트 머신 체제 도입에 힘쓰고 있음

- 태국디지털게임협회(Thai Game Developers Association, TGDA)에서는 태국 내 최신 기술 기반 게임의 개발 및 협력을 주도함

- 이 외에도 국립과학기술개발원(National Science and Technology Development Agency, NSTDA)에서는 실감 기술에 대한 정보를 제공하며, 태국스타트업협회(Thai Startup Association)에서는 AR 및 VR 기술 기반 스타트업 및 창업을 지원함. 태국 정보통신부(Ministry of Digital Economy and Society, MDES)와 같은 기관에서는 디지털 경제와 기술 혁신 촉진을 위한 정책을 수립하고 신기술을 지원함

2. 관련 정책

- 태국 정부는 디지털 4.0 정책의 일환으로 인프라 개선 및 고속 인터넷 기반의 디지털 서비스 향상에 힘쓰고 있음. 이와 더불어 기술 기업 및 스타트업에 대한 지원 프로그램을 추진하며, AI, 빅데이터, GI(geographic Information) 서비스, AR 및 VR 과 같은 신기술을 통한 디지털화와 혁신을 위한 정책을 추진하고 있음

2 관련 법률

1. 저작권법(허가 및 라이선스)

- 태국은 저작권 보호에 관한 법률이 있으므로 VR 콘텐츠를 개발하거나 배포할 때 관련된 저작권을 준수해야 함. 콘텐츠의 저작자 권리를 존중하고 불법 복제나 배포를 방지하며, 일부 VR 콘텐츠 또는 VR 기기를 제조, 판매, 또는 운영하기 위해서는 특정 라이선스나 허가가 필요할 수 있음. 이러한 요구사항은 콘텐츠나 기기의 종류, 용도, 및 사용처에 따라 상이하게 적용됨

2. 개인정보보호법

- 개인정보를 수집 및 처리하는 경우, 태국의 개인정보 보호법에 따라 사용자의 동의를 받고 개인정보를 안전하게 처리해야 함

3. 그 외

- 음란물 또는 태국 사회에 부적절한 내용을 포함하는 콘텐츠의 제작 및 배포는 위법행위로 간주될 수 있음

V 정리 및 시사점

1 정리

1. 태국의 실감콘텐츠 시장 현황

- 태국 내 AR 및 VR 시장은 연평균 약 14% 성장률을 보이며 2023 년 약 1 억 9,720 만 달러 규모로 성장하고, 2027 년에는 시장 규모가 약 3 억 7,880 만 달러 수준에 이를 것으로 예상됨

- 2023 년 기준 태국의 실감콘텐츠 시장 내 가장 큰 비중을 차지하고 있는 AR 소프트웨어는 매출액 7,850 만 달러 규모로 전체 매출의 약 40%를 점유하고 있음. 2023 년 기준 1 인당 평균 매출액은 AR 하드웨어가 102.9 달러로 가장 높게 나타나고 있음

- 태국 내 실감콘텐츠 시장이 부상함에 따라 게임, 교육, 예술, 엔터테인먼트, 문화, 비즈니스 등 여러 분야에서 신기술을 적용한 다양한 활용 사례가 나타나고 있음. 태국의 메타버스로는 메타버스 타일랜드와 트랜스루시아 등이 있으며, 가상 인간으로는 아이린, 완니, 와와 등이 활동하고 있음

2. 태국 내 k-실감콘텐츠 진출 사례

- 한국 국립중앙박물관과 태국예술청 산하 국립박물관은 교류협력의 일환으로 2022 년 11 월부터 방콕국립박물관 내 실감콘텐츠 기반 한국실을 개관하여 〈새로운 만남 한국+디지털+불교예술〉 전시를 열었음

- 제페토 타일랜드는 태국의 양대 이동통신사 중 하나인 TRUE 와 제휴하여 태국의 이용자수를 늘리고 있으며, 특히 인기스타의 가상 이벤트 등 여러 행사를 통해 태국 청소년 사이에서 각광을 받으며 태국 메타버스 시장 내 입지를 견고히 하고 있음

2 시사점

○ **한류를 넘어 차세대 K-기술 및 K-실감콘텐츠 수출로**

- 세계인이 인정하는 한국의 소프트파워로 인해 태국에서 이미 주류문화가 된 K-콘텐츠와 더불어 한국의 기술력이 더해진 실감콘텐츠 역시 태국 진출 전망이 밝은 분야로 볼 수 있음. 태국인의 트렌드에 민감한 성향과 디지털세계에 대한 지대한 관심에 부응하면서, 우리의 경쟁력있는 콘텐츠가 시장에서 우위를 점할 수 있을 것으로 보임

- 태국은 게임 및 e 스포츠에 대한 시장 규모가 큰 편으로, 우리의 기술력을 기반으로 게임시장에 주목할 필요가 있음

- 태국에서는 옥외광고가 설치된 것을 흔히 볼 수 있는데, 이에 주목해 실감콘텐츠 기반 광고시장 진출 가능성을 생각해 볼 수 있음

참고자료 및 사진 출처

https://groundcontrolth.com/blogs/thai-studios-digital-experience
https://www.xd49.co.th/projects
https://duckunit.net/art#/fever-room-2/
https://duckunit.net/
https://www.eyedropperfill.com/work/
http://virtualhistoricalpark.finearts.go.th/index.php/th/
https://www.blockdit.com/posts/618f58ee36ff1e0ca3de07f8
https://www.cyberrexdesign.com/interactive-museum/
https://www.flashfly.net/wp/154818
https://entertainment.trueid.net/detail/Lkg4gx7RVX5E
https://www.eventpop.me/e/13411-icreator-conference-2022
https://www.marketingoops.com/news/biz-news/sua-virtual-influencer/
https://www.everydaymarketing.co/trend-insight/sua-virtual-influencer/
https://www.thaipr.net/it/3014437
https://www.thaipr.net/it/3014437
https://groundcontrolth.com/blogs/thai-studios-digital-experience
https://thestandard.co/news-tech-vr-real-estate-startup-thailand/
https://www.springnews.co.th/digital-tech/metaverse/831783
https://www.marketingoops.com/news/brand-move/meta-joins-tat-create-new-experiences-tourism-with-ar/
https://www.prnewswire.com/news-releases/translucia-pioneers-first-of-its-kind-multiverse-convergence-solution-metaverse-built-for-good-to-reimagine-the-future-of-human-experiences-301772639.html
https://www.businesstoday.co/bt-news/03/12/2019/15100/
https://www.thairath.co.th/money/business_marketing/marketing/2224756
https://www.nonvoice.com/launch-of-true-5g-innovation-cloud-ar-with-nonvoice-alive-in-thailand
https://workpointtoday.com/winmetawin-metaverse/
https://www.tnnthailand.com/news/tech/112525/
https://www.biztalknews.com/technology-it/metaverse/avatar-park-ais-5g-metaverse/

태국 콘텐츠산업 동향

2023년 10호

주관기관	한국콘텐츠진흥원
감수	박웅진 (태국비즈니스센터장)
집필자	한국태국학회
발행인	조현래 (한국콘텐츠진흥원장)
발행일	2023년 12월 6일
발행처	한국콘텐츠진흥원
주소	전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전화	1566-1114
홈페이지	www.kocca.kr
ISSN	2733-5798 (비매품)

• 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 〈콘텐츠지식〉에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 "콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114"

OPEN 출처표시 상업용금지 변경금지
공공누리 공공저작물 자유이용허락