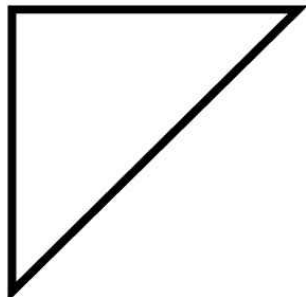


—
태국
콘텐츠
산업동향

Content Industry
Trend of Thailand

20

19





태국 콘텐츠산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF THAILAND

2019년 5호

구분(장르)

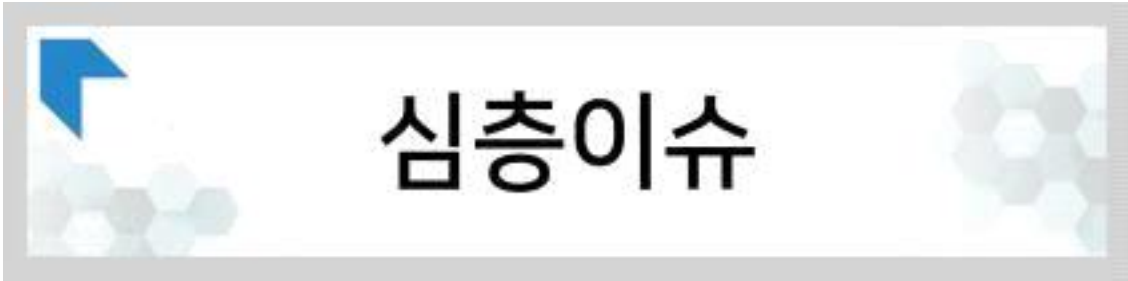
제 목

Key Word

<p>심층이슈</p>	<p>▶ 『태국 애니메이션 시장 동향』 ⇒ 2018년 태국 애니메이션 시장 규모는 약 36억 7,700만 태국 바트이며, 그 중에서 자체 IP 애니메이션 제작이 아닌 외주 하청 작업 분야가 22억 1,800만 바트로 60%가 넘는 가장 큰 비중을 차지하고 있음. 1980년대 후반부터 시작된 애니메이션 하청 산업은 시간이 지나면서 VFX, 컴퓨터 그래픽 등 고부가가치의 기술 중심으로 변화하였지만 아직 자체 애니메이션 제작을 위한 역량과 자본 집중이 다소 떨어지는 까닭에 현재로서는 해외 애니메이션이 극장과 텔레비전에서 높은 점유율을 가지고 있음. 2000년대 초부터 태국 정부가 강하게 추진한 애니메이션 및 멀티미디어 산업 지원에 따라 국산 애니메이션 다수가 출시되었으며, 게임, CF, 뮤직 비디오 등 각 분야에서 사용되는 국산 애니메이션이 큰 발전을 보이고 있음</p>	<p>태국 애니메이션 스튜디오</p>
--------------------	---	------------------------------

2019. 8. 16.

한국콘텐츠진흥원
인도네시아 비즈니스센터



『태국 애니메이션 시장 동향』

◎ 작성취지

- 2018년 태국 애니메이션 시장 규모는 약 36억 7,700만 태국 바트이며, 그 중에서 자체 IP 애니메이션 제작이 아닌 외주 하청 작업 분야가 22억 1,800만 바트로 60%가 넘는 가장 큰 비중을 차지하고 있음. 1980년대 후반부터 시작된 애니메이션 하청 산업은 시간이 지나면서 VFX, 컴퓨터 그래픽 등 고부가가치의 기술 중심으로 변화하였지만 아직 자체 애니메이션 제작을 위한 역량과 자본 집중이 다소 떨어지는 까닭에 현재로써는 해외 애니메이션이 극장과 텔레비전에서 높은 점유율을 가지고 있음. 2000년대 초부터 태국 정부가 강하게 추진한 애니메이션 및 멀티미디어 산업 지원에 따라 국산 애니메이션 다수가 출시되었으며, 게임, CF, 뮤직 비디오 등 각 분야에서 사용되는 국산 애니메이션이 큰 발전을 보이고 있음

◎ 작성순서

- 태국 애니메이션 시장 개요
- 태국 애니메이션 소비 현황

1. 태국 애니메이션 시장 개요

● 태국 애니메이션 시장 개요

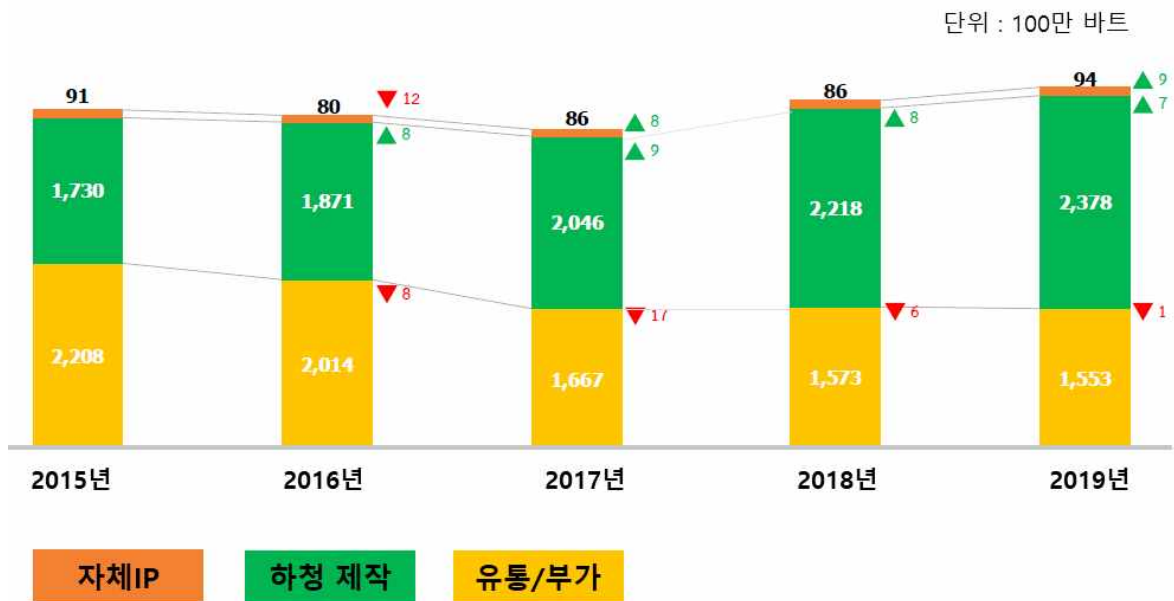
- 태국 디지털경제진흥기구(DEPA, Digital Economy Promotion Agency)¹⁾에

1) 애니메이션, 게임, 캐릭터 등을 포함한 디지털 산업을 지원하기 위하여 2017년 설립된 정부 기구로 디지털경제사회부(MDES, Ministry of Digital Economy and Society) 산

따르면 2018년 태국 애니메이션 시장 규모는 약 36억 7,700만 바트²⁾이며, 그중에서 애니메이션 하청 산업 분야가 22억 1,800만 바트로 가장 큰 비중을 차지하고 있음

- 경쟁국가들과 대비하여 비교적 일찍부터 해외 애니메이션 산업의 하청 작업에 뛰어들었기 때문에 난이도가 높은 고부가가치의 컴퓨터 그래픽 애니메이션의 성장이 두드러지고 있어 당분간은 애니메이션 하청산업에서 탈피하기보다는 지속적으로 하청 산업에서 매출 성장이 있을 것으로 기대하고 있음
- 유통 및 부가 시장에서 가장 큰 영향력을 발휘하는 IP는 일본 및 미국의 애니메이션이며, 주로 극장에서 개봉하거나 TV에서 상영되는 애니메이션은 해당 국가의 작품들이 대부분을 차지하는 편

[표 1] 태국 애니메이션 시장 규모 및 전망 2015-2019



※ 출처 : 태국디지털경제진흥기구 홈페이지 (www.depa.or.th)

● 애니메이션 산업 관련 정부 지원

- 제조업 하청 중심의 생산 기지에서 경제 파급 효과가 큰 디지털 산업 경제로 조금씩 이전하기를 원하는 태국 정부는 애니메이션 산업도 고

하에 설립되어 있음

2) 2019년 7월 기준 한화 약 1,409억원 상당

부가가치의 디지털 경제로 분류하고 있으며 이에 따라 투자를 원하는 해외 기업에 대하여 다양한 인센티브를 부여하고 있음. 애니메이션 관련 산업은 주요 투자촉진산업 분야로 분류되어 법인세 면제를 포함하여 각종 정부 지원 혜택을 부여

- 태국디지털경제진흥기구는 2017년부터 매년 국내의 디지털 관련 산업 전체를 아우르는 대규모 박람회 디지털 타일랜드 빅뱅(Digital Thailand Bigbang)을 개최하고 있으며, 올해는 10월 28~31일에 걸쳐 방콕 BITEC에서 진행될 예정. 2018년 행사는 9월 19~23일에 진행되면서 <어벤져스 : 인피니티 워>, <한 솔로: 스타워즈 스토리> 작업에 참여하였던 팻페이스 프로덕션(Fatface Production)의 티쿰뽀 띠빠빨(Tikumporn Teepapal) 애니메이션팀이 주요 연사로 참가하였음
- 이 밖에 태국디지털경제진흥기구는 방콕국제디지털콘텐츠 페스티벌 (BIDC, Bangkok International Digital Content Festival)도 개최하고 있으며, BIDC 행사는 애니메이션, VFC(Visual effect), 캐릭터, 게임 분야의 진흥을 위하여 애니메이션 관련 세미나, 트레이닝, 관련 업체간 비즈니스 매칭을 같이 지원하고 있음

[그림 1] 빠웃 응그라짱의 초기 태국 국산 애니메이션

기적(มหัศจรรย์, 1955년)



위험에 처한 하누만(หนุมานเผชิญภัย, 1957년)



※ 출처 : 유튜브 Film Archive Thailand 채널

● 초기 태국 애니메이션 발전 과정

- 태국 국산 애니메이션의 태동은 동남아시아의 주변 국가와 비교했을 때

비교적 늦은 시기인 1940년대부터 시작하였으며, 극장에 상영하거나 지상파 방송에 상영을 할 수 있는 작품은 1979년에야 나오기 시작. 하지만 실제로 의미 있는 완성도를 가지고 상업화가 가능한 국산 애니메이션은 2000년대 초반부터 차츰 시장에 나오기 시작하였음

- 첫 번째 단편 애니메이션은 1945년 정부의 1분짜리 단편 계몽 애니메이션이었으며 이 작업에 참여하였던 빠웃 옹그라짱(Payut Ngaokrachang)은 이 후 태국 애니메이션의 아버지로 불리며 지속해서 국산 애니메이션 작업에 참여하였음. 첫 번째 작품이 주목을 받으면서 빠웃은 이후 미국 해외공보처 (USIA, United States Information Agency) 태국 사무실에서 일하면서 계속 작품 활동을 이어갔으며 이 시기에는 공산주의에 대항하는 프로파간다 애니메이션³⁾을 주로 만들었음

[그림 2] 태국 최초의 장편(82분) 애니메이션 *숫사콘의 모험*



※ 출처 : 유튜브 Film Archive Thailand 채널

- 빠웃은 1976년 첫 번째 국산 장편 애니메이션인 <숫사콘의 모험(สุตสาคร)>을 만들었으며, 현재까지도 태국의 유일한 장편 셀 애니메이션⁴⁾으로 꼽히고

3) 특정 이념이나 사고방식을 홍보하거나 설득하는 데 사용되는 애니메이션. 적국에 대한 경계심을 높이고 국가에 대한 애국심을 증진하기 위한 목적으로 제작

4) Cel Animation, 등장인물의 모습을 셀(Cel)에 선으로 그리고 채색하여 배경 그림위에 겹쳐놓고 한 프레임씩 촬영하여 움직임을 만들어내는 전통 애니메이션 기법. 컴퓨터를 제작 도구로 하여 만들어내기 이전의 애니메이션 제작 방식

있음. <숫사콘의 모험>은 시로 쓰여진 태국의 고대 전설을 애니메이션화한 작품으로 인어의 아들인 주인공의 모험담 서사를 그린 이야기이며 이후 실사 영화 등으로 제작된 바 있음

- 태국 애니메이션 업계의 해외 하청 산업은 1980년대 후반부터 조금씩 시작되었으며 1987년 칸타나 스튜디오가 일본 토에이 애니메이션(Toei Animation)⁵⁾의 애니메이션 작업 외주를 시작하고 1989년 대만의 대형 애니메이션 스튜디오인 왕필름(Wang Film)⁶⁾이 태국에 스튜디오를 설립하면서 본격화되었음
- <숫사콘의 모험> 이후에 장편 애니메이션은 2006년 칸타나 스튜디오(Kantana Studio)에 의하여 <쿤 클로이(กุนกล้วย)>가 제작되어 극장에 개봉될 때까지 오랜 시간이 걸렸으며 <쿤 클로이>의 흥행 성공⁷⁾으로 국산 애니메이션 다수가 제작되면서 자국산 애니메이션의 도약기를 맞이하였음

● 태국 애니메이션 산업의 발전

- 2004-2009년 사이에 태국 정부는 20억 달러에 달하는 투자⁸⁾를 통하여 멀티미디어/애니메이션 산업 및 인프라에 투자하였으며, 동남아시아 권역 내에서 싱가포르와 말레이시아에 이어 가장 많은 애니메이션 하청 산업 기지로 부상하였음. 글로벌 애니메이션 작품에 대한 하청 경험은 2000년 이후 들어 여러 극장용 장편 애니메이션을 제작하고 텔레비전용 애니메이션을 자체적으로 만들어낼 수 있는 원동력이 되었음

5) 일본의 유명 영화 제작/배급사 토에이 산하의 애니메이션 제작사로 1948년 설립

6) 宏廣(Wangfilm Production), 1978년 대만에서 설립된 애니메이션 하청/애니메이션 제작 전문 스튜디오

7) 최종 박스 오피스 227만 달러로, 2006년도 박스 오피스 8위를 기록하였음

8) 2004년 1월 태국 수라퐁 수웁옹리(Surapong Suebwonglee) 총리는 “세계적인 수준이 태국 애니메이션 제작”을 단기 목표로 하여 5년간 20억 달러에 이르는 관력 섹터 투자를 발표. 이외에 디지털 콘텐츠 과정 설립, 인터넷 브로드밴드 인프라 확충, 애니메이션/멀티미디어 산업 인력 확충, 애니메이션 산업에 대한 세제 혜택 지급을 추진하였음

[그림 3] 코워킹 스페이스 역할을 하고 있는 태국창조디자인센터 전경



※ 출처 : 태국창조디자인센터 공식 SNS

- 2004년 소프트웨어산업진흥기구(SIPA, Software Industry Promotion Agency)는⁹⁾ 총 2,500만 달러에 태국 내 7개 애니메이션 제작회사가 공동으로 10개 프로젝트를 진행하는 계약을 체결. 이어서 6개 회사¹⁰⁾ 각각의 프로젝트에 75만 달러를 투자하면서 칸 클루이와 같은 극장 애니메이션이 출시 될 수 있는 밑바탕이 되었음. 이러한 정부의 강력한 지원은 극장 및 TV용 애니메이션 뿐 만 아니라, 뮤직 비디오, 광고, 컴퓨터 게임용 애니메이션 등 다양한 분야에서의 결실을 가져올 수 있었음. 아울러 2003년에는 태국 애니마(Thai Anima 2003), 2004년에는 태국 애니메이션 멀티미디어 (Thailand Animation Multimedia) 등이 페스티벌을 지원하면서 애니메이션 산업에 대한 지속적인 관심을 불러일으켰음. 2005년에는 태국 총리실 산하의 지식관리 및 개발사무국(OKMD, Office of Knowledge Management and Development)내에 태국창조디자인센터(TCDC, Thailand Creative and Design Center)를 설립하였으며, 이러한 협업

9) SIPA는 2017년 디지털경제진흥기구(DEPA)로 통합되었음

10) Imagimax Animation, Design Studio, Thomas Ideas, Kantana Group, CyberPlant Interactive, Chiang Mai Digital Works

및 사무실 공간은 디지털 창조 산업간에 커뮤니티 확산이나 관련 업계 간 협력을 위한 좋은 공간적인 지원이 되고 있음

- 태국 애니메이션 산업의 강점은 애니메이션 관련 고급 인력이 매년 안정적으로 공급되는 것에 있음. 최근 태국 애니메이션 산업 및 디지털 경제 분야가 보여주었던 성과에 따라 태국 내에서 애니메이션 및 디지털 관련 산업이 개인의 커리어로 보았을 때 선망받는 직업군으로 떠올라 우수 자원의 집중이 이루어지고 있음. 또한 정부 및 민간 섹터에서 애니메이션 분야에 많은 관심이 있어 지속적인 지원을 하고 있는 것 또한 태국 애니메이션 발전의 원동력으로 볼 수 있음

[그림 4] 총 8개 국내 스튜디오간 협업으로 제작된 애니메이션 <무에타이의 전설> 포스터



※ 출처 : IMDb

- 우수한 스토리텔링에 기반한 고품질의 작화 능력은 VFX 등의 기타 애니메이션 제작 역량과 결합하여 좋은 시너지를 낼 수 있으며 장기적인 관점에서 보았을 때 우수한 애니메이션을 만들어낼 수 있는 토대가 될 것으로 보임. 초기부터 서로 다른 스튜디오 간 협업이 잘 이루어지고 있으며 각 스튜디오가 강점을 보이는 부분을 중심으로 분업을 통해 극장용 애니메이션¹¹⁾ 출시 경험이 있음. 아울러 베트남, 말레이시아 등 이웃 국가로의 진출 경험이 조금씩 누적 되고 있어 앞으로 국산

11) 2018년 1월 총 8개 스튜디오가 협업을 통해 4년에 걸쳐 제작한 <무에타이의 전설(9 ตำนาน)>을 개봉하였음

애니메이션 역량이 높아질 것으로 기대

- 반면 약점으로 지적되는 부분은 오리지널 IP가 비교적 약한 부분이며, 이는 애니메이션의 소비보다 실사 영화를 선호하는 국내 소비 성향에 따라 애니메이션 개발 기회가 비교적 떨어질 수밖에 없었던 점에서 기인하고 있음. 태국 극장 및 배급 시장은 메이저 시네플렉스(Major Cineplex)사가 전체 시장의 60% 이상을 보유하고 있는 독과점 구조로 이루어져 있어 관람객층이 두텁지 못한 국산 애니메이션은 스크린 자체를 확보하기 까다로운 구조 또한 약점으로 지적되고 있음
- 최근 출시되었던 국산 애니메이션들의 줄거리와 시대 배경 대부분이 태국의 역사물, 영웅 이야기 등에 집중되어 있어 해외 시장에서는 보편성을 인정받기 어렵다는 평가도 나오고 있음. 30년 만에 처음으로 제작된 극장 애니메이션 <쿤 클로이>의 성공에 따라 유사한 성격을 지닌 애니메이션 개봉이 잇따랐으나 최근에는 이러한 경향을 극복하고 다양한 소재와 줄거리들이 나오고 있음

● 베트남 애니메이션 교육 기관

- 태국 25개 이상의 대학교에서 애니메이션을 전공한 고급 인력들이 2,000명 이상 졸업하고 있음. 그래픽 디자인, 멀티미디어, 게임 관련 전공을 중심으로 애니메이션 교육이 이루어지고 있으며 정규교육과정 이외에 비학위 과정의 사설 학교도 많이 설립되어 있음
- 일본의 출판, 영상, 인터넷 콘텐츠 관련 대기업인 카도카와(Kadokawa)는 태국에 사설 학교 카도카와 애니메이션 & 디자인 스쿨(Kadokawa Animation & Design School)을 설립하고 만화 및 애니메이션 제작 전반에 대한 교육 과정을 운영하고 있음

[표 2] 태국 내 애니메이션 관련 주요 고등 교육 기관

순번	기관 명	개요
1	Kantana Institute	- 엔터테인먼트 대기업 칸타나 그룹이 2010년 설립 - 애니메이션 뿐만 아니라 영화 제작, 엔터테인먼트 미디어 매니지먼트 등, 학사 학위 과정 (Art)
2	Maharakhan University	- Informatics 학부 내 컴퓨터 애니메이션/게임 학과에서 수학. 컴퓨터 게임 제작 및 CG 과정에 집중 - 학사 학위 과정 (Science)
3	Rangsit University	- 정보통신학부 내에 Computer Animation 과정으로 수학 - 학사 학위 과정 (ICT)
4	Sri Patum University	- 컴퓨터 애니메이션/VFX 과정 개설, 학사 학위 과정 - 비학위 과정으로 애니메이션 캐릭터 제작, 게임 디자인 과정도 개설되어 있음
5	Walailak University	- Informatic 학부 내 Multimedia Technology Animation and Game 전공, 학사 학위 과정 (Science)
6	Mahidol University	- 애니메이션, 영화, 텔레비전 프로그램 제작 과정 전반에 걸친 교육 과정, 학사 학위 과정

※ 출처: 인도네시아 비즈니스센터 자체 조사

2. 태국 애니메이션 소비 현황

● 태국 극장 애니메이션

- 태국 극장에서 주로 상영되는 애니메이션은 미국 및 일본 애니메이션이며 해외에서 큰 인기를 얻은 블록버스터 대작 애니메이션을 중심으로 관객들이 몰리고 있음
- 할리우드 대작 애니메이션의 태국 박스 오피스 실적도 한국에 비하여 많이 협소하며, 투자비용과 제작 기간이 많이 소요되는 국산 애니메이션 제작에 대한 위험 부담이 아직 상당한 편

[표 3] 태국 극장 애니메이션

순번	제목	제작년도	스튜디오	제작방식
1	숫사콘의 모험 (สุดสาคร)	1979년		셀 애니메이션
2	쿤 클로이 (ก้านกล้วย)	2006년	Kantana	CG
3	붓다 (พระพุทธเจ้า)	2007년	Media Standard	CG
4	낙 (นาค)	2008년	Sahamongkol	CG
5	쿤 클로이 2 (ก้านกล้วย 2)	2009년	Kantana	CG
6	에코플래닛 (เอกโค โลกของโลกร)	2012년	Knatana	CG
7	자이언트 킹 (เอกโค โลกของโลกร)	2012년	Workpoint Entertainment	CG
8	쿤 몽콜 (คุณทองแดง ดี อินสไปเรชั่นส์)	2015년	Sahamongkol	CG
9	무에타이의 전설 (9 ศาสตรา)	2018년	Exformat 외	CG

※ 출처 : 인도네시아 비즈니스센터 자체 조사

- <쿤 클로이>는 컴퓨터 그래픽을 활용한 첫 번째 국산 극장 애니메이션으로 2006년 상영되어 같은 해 박스 오피스 8위를 기록할 정도로 성공하였으며, 2009년에는 속편 <쿤 클로이2> 또한 극장에서 개봉한 바 있음. <쿤 클로이2>는 한국에서도 <코비: 블루 엘리펀트의 전설>¹²⁾라는 제목으로 2013년 12월에 개봉되었음

12) 영화사 빅에서 수입 및 배급하였으며, 한국 최종 관객 27,463명, 1억 6,500만 수익을 기록하였음








[표 4] 한국에서 <블루 엘리펀트의 전설(우)>이라는 제목으로 개봉한 <쿤 클로이2>



※ 출처 : IMDB

- TV 애니메이션
 - 애니메이션 산업에 대한 정부의 지원 이후 국내 스튜디오들의 제작 역량이 급상승 하였으며 이에 따라 국산 TV 애니메이션도 상당수 출시되었음. 이들 국산 TV 애니메이션들은 안방 극장에서의 성공을 바탕으로 시리즈를 거듭하여 만들어지거나 해외 방송국으로 수출된 작품들도 다수 있음

[표 5] 태국 극장 애니메이션

순번	제목	제작년도	스튜디오
1	 Four Angel For Naughty (โฟร์แองเจิ้ล สี่สาวแสนซน)	2006	Anya Animation
2	 Max Adventure	2006 ~ 2016	Monk Studio
3	 Pang pond animation (ปังปอนด์ ตาจิ๋ว หัวใจฮีโร่)	2009	Witita Anime
4	 Dog Police (ต๊อกกากตู๊ป)	2009	Homerun Entertainment
5	 Shell Don (เชลล์ดอน)	Season 1 2008 Season 2 2009 Season 3 2011	Shell Hut Entertainment
6	 Beautiful Super hero (ซูเปอร์ฮีโร่ สวยช่วยได้)	Season 1 2012 Season 2 2013	8 Dimensions
7	 Birdland Wonderland (เบิร์ดแลนด์แดนมหัศจรรย์)	2011	Shell Hut Entertainment

※ 출처 : 인도네시아 비즈니스센터 자체 조사

● 인도네시아 비즈니스센터 담당자 연락처 ●

- 김남걸 센터장 : +62-21-2256-2396 / gir194@kocca.kr
- 주윤지 주임 : +62-21-2256-2396 / juliajoo@kocca.kr

발행인 김영준
발행처 한국콘텐츠진흥원
전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)
전화 1566-1114
www.kocca.kr