태국
콘텐츠 산업동향

태국 실감콘텐츠 시장 동향

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

태국 콘텐츠 산업동향

태국 실감콘텐츠 시장 동향

2025년 08호

구분(장르)	제 목
패션	1. 태국 실감콘텐츠 시장 규모 2. 태국 실감콘텐츠 시장 환경 3. 태국 내 K-실감콘텐츠 진출 사례 4. 태국의 실감콘텐츠 관련 정책 5. 요약 및 시사점

작성 | 한국콘텐츠진흥원 태국비즈니스센터

배포 | 2025.10.02.

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

K-콘텐츠와 세계로 미래로

태국 실감콘텐츠 시장 동향

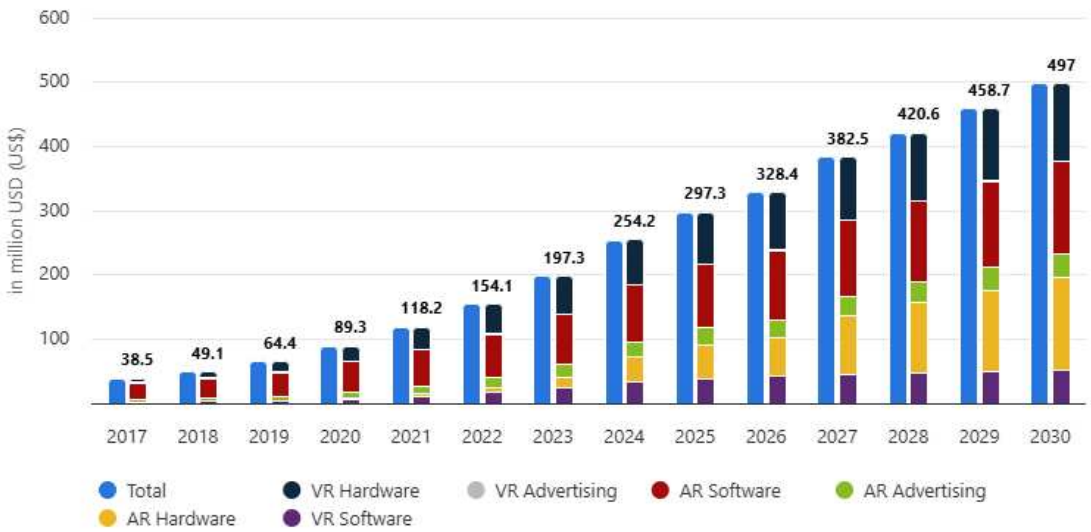
순서

1. 태국 실감콘텐츠 시장 규모
2. 태국 실감콘텐츠 시장 환경
3. 태국 내 K-실감콘텐츠 진출 사례
4. 태국의 실감콘텐츠 관련 정책
5. 요약 및 시사점

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게 KOCCA

1 태국 실감콘텐츠 시장 규모

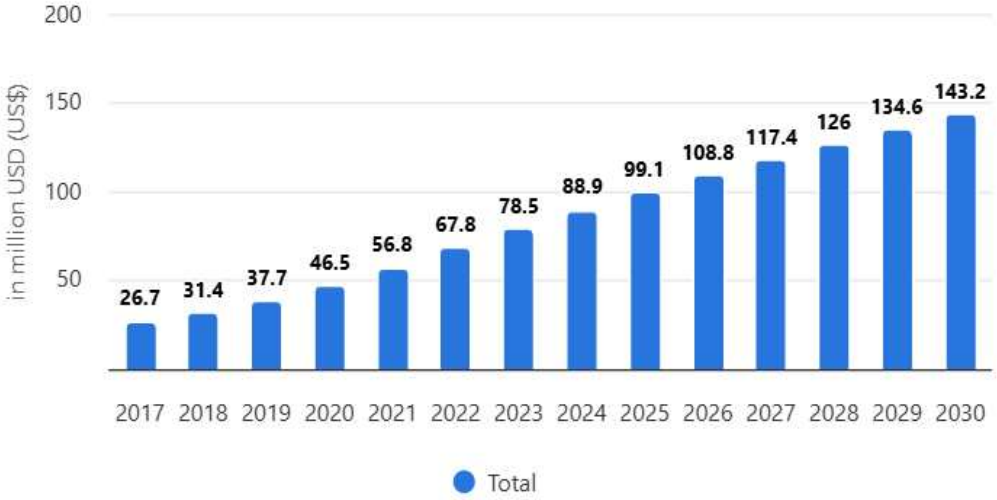
- 태국 실감콘텐츠 시장은 최근 교육 및 관광 부문을 중심으로 빠르게 성장하고 있음. 이러한 추세에 힘입어 태국 AR(Augmented Reality, 증강현실) 및 VR(Virtual Reality, 가상현실) 시장의 매출액은 2025 년에 약 2 억 9,730 만 달러에 도달할 것으로 예상됨. 이는 2030 년까지 연평균 성장률 10.82%를 기록하며, 시장 규모가 약 4 억 9,700 만 달러까지 성장할 것으로 전망됨[1)]



| 표 1 | 연도별 태국 AR 및 VR 시장의 매출액 추이 및 전망 (출처: 스태티스타)

- 현재 태국 실감콘텐츠 시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 분야는 AR 소프트웨어로, 2025 년 해당 시장 규모는 약 9,910 만 달러에 이를 것으로 예측됨. 이후 2030 년까지 연평균 성장률 7.64% 성장하여 약 1 억 4,320 만 달러 규모에 이를 것으로 전망됨[2)]

1) https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/thailand
2) https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/ar-software/thailand



| 표 2 | 연도별 태국 AR 소프트웨어 시장의 매출액 추이 및 전망 (출처: 스태티스타)

2 태국 실감콘텐츠 시장 환경

1. 최근 시장 환경[3)4)]

- **태국 정부는 '태국 4.0' 이니셔티브를 통해 디지털 기술의 채택과 혁신을 적극적으로 추진하고 있음. 이는 태국의 실감콘텐츠 및 관련 하드웨어·소프트웨어 시장 확대에 유리한 환경을 조성하고 있음. 특히, 실감콘텐츠 산업에 필수적인 5G 인프라 확충과 산업 맞춤형 네트워크 구축 정책에 관심이 집중되고 있음**

- **태국방송통신위원회(National Broadcasting and Telecommunications Commission, NBTC)는 2025 년 1 분기에 2.1GHz 와 2.3GHz 대역 주파수 경매 실시계획을 발표하였음. 이는 태국 통신사업자들이 5G-Advanced(5G-A)로 업그레이드하고, 향후 6G 도입을 준비할 수 있도록 지원하기 위한 것임**
  - 해당 주파수를 보유한 국영 통신기업 NT(National Telecom Public Company Limited)의 라이선스가 2025 년 9 월 만료됨에 따라, 국가 주파수 관리 로드맵의 일환으로 경매가 추진된 것임
  - 이와 함께 태국방송통신위원회(NBTC)는 3.5GHz 대역을 디지털 TV 사업자(Channel 3, Channel 5, Channel 7, MCOT, PPTV, ThaiPBS 등)로부터 회수하여 2027 년에 경매를 실시하고 2029 년부터 이동통신용으로 활용할 계획임
  - 이러한 주파수 경매 및 재배치는 차세대 네트워크로의 전환을 가속화하고 실감콘텐츠 확산을 위한 핵심 기반이 될 것으로 전망됨

3) https://www.rcrwireless.com/20240910/featured/thailand-award-bands-5g-a-6g
4) https://developingtelecoms.com/telecom-technology/enterprise-ecosystems/19031-nbtc-to-allocate-4800-mhz-spectrum-to-factories-for-private-5g.html

- **한편, 2025 년 9 월, 태국방송통신위원회(NBTC)는 4800MHz 주파수 대역 100MHz 를 공장 및 산업단지에 무료로 할당하는 파격적인 정책을 발표함. 이는 기존 민간 이동통신사의 5G 서비스가 산업용으로 활용되기에는 제한적이라는 점을 고려한 조치임**
  - 기업은 이 대역을 통해 자체적으로 비영리 목적의 프라이빗 5G 네트워크를 구축할 수 있으며, 태국방송통신위원회(NBTC)는 기업 요청 시 Private Network Operator(PNO) 라이선스를 발급해 해당 주파수를 배정할 예정임. 이 대역은 상업적 서비스가 아닌 기업의 내부 운영용으로만 사용할 수 있음
  - 이번 조치는 제조업, 물류, 산업단지 등에서 스마트 팩토리, 자동화 설비, 산업용 로봇, 드론, 안전관리 솔루션과 같은 다양한 5G 응용 사례를 촉진할 것으로 예상됨. 이는 태국 시장에서 5G 가 단순 통신 인프라를 넘어 교육·의료·전시·관광 분야의 실감형 콘텐츠 확산을 뒷받침하는 핵심 인프라로 자리 잡아가고 있음을 보여줌

- **태국 소비자들은 가상 세계로 이동하고 실제 경험을 향상시킬 수 있는 독특하고 매력적인 콘텐츠를 점점 더 많이 찾고 있음. 이러한 몰입형 경험에 대한 선호도는 엔터테인먼트, 게임, 관광, 교육 등 다양한 산업 분야에서 AR 및 VR 기술의 활용도를 높이는 요인으로 작용하고 있음**

2. 부문별 태국 실감콘텐츠 시장 현황

게임

- WARPOINT VR[5)]
  - ·· 방콕 게이트웨이 에까마이 쇼핑몰 3 층에 위치한 WARPOINT VR 은 복합 실감 콘텐츠 공간으로, 다양한 몰입형 VR 콘텐츠를 제공함

| 사진 1 | WARPOINT VR
(출처: https://maps.app.goo.gl/VWYdNF4CmZQQP56z7)

5) https://bangkok.warpoint.com/main_en

·· 이곳은 2~10 명이 동시 참여할 수 있는 프리로밍 VR 아레나, 소규모 그룹을 위한 VR 룸, 롤러코스터와 모터사이클 등 역동적인 경험을 제공하는 VR 익스트림으로 구성되어 있음

·· 자체 개발한 PvP VR 슈팅 게임 'Warpoint Arena'를 포함해 20 개 이상의 맵과 다양한 게임 모드를 제공하며, 참가자들은 약 200~600 ㎡의 넓은 공간에서 자유롭게 움직이며 몰입형 전투를 즐길 수 있음

전시/미디어아트

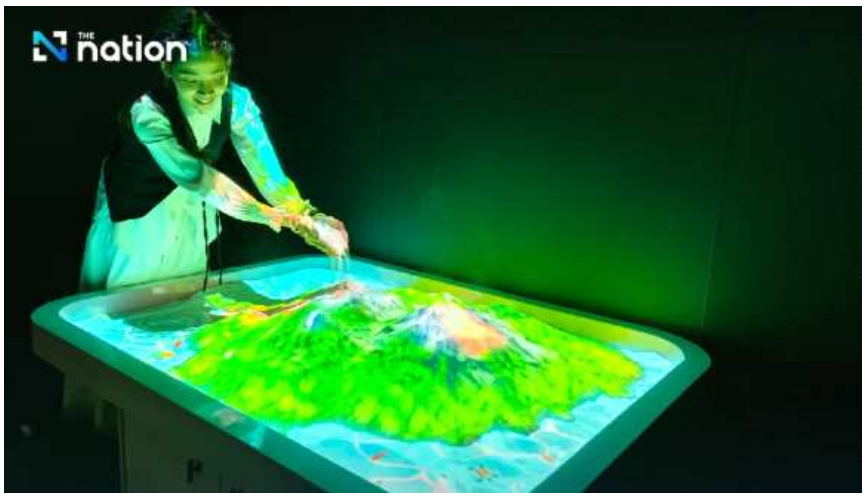
- Space & Time Cube+[6)]

·· 2025 년 1 월 방콕 시컨 방캐(Seacon Bangkae)에 개관한 'Space & Time Cube+' 메타버스 뮤지엄은 약 1,500 ㎡ 규모로, 3 개의 구역과 27 개의 테마룸으로 구성되어 있음

·· 첨단 디지털 기술과 예술적 연출을 결합하여 관람객이 하늘을 나는 체험에서부터 심해 탐험에 이르기까지 다양한 가상 모험을 경험할 수 있도록 함

·· 이 메타버스 뮤지엄은 중국에서 성공을 거둔 모델을 태국에 도입한 것으로, 720 도 CAVE 시스템과 무안경식 3D 홀로그램 디스플레이 같은 기술을 활용해 몰입형 디지털 전시를 구현함

·· 단순 전시를 넘어 교육적 요소와 인터랙티브 체험을 결합한 디지털 메타버스 공간으로, 태국 실감콘텐츠 시장의 확장과 전시·미디어아트 분야의 혁신을 보여주는 상징적인 프로젝트라 할 수 있음



| 사진 2 | Space & Time Cube+ (출처: The Nation)

- ICONSIAM 'Amazing Thailand Countdown 2025'[7)]

·· 2024 년 12 월 29 일부터 31 일까지 방콕 아이콘시암에서 열린 'Amazing Thailand Countdown 2025'는 실감콘텐츠와 라이브 엔터테인먼트를 결합한 대표적 사례임

·· Amazing Thailand Countdown 2025 는 3 일간의 공연과 다양한 문화 프로그램을 통해 유명 가수와 아티스트들의 실감형 무대 연출, 조명, 프로젝션이 결합된 멀티미디어 쇼케이스를 선보였음

6) https://www.nationthailand.com/life/art-culture/40045410
7) https://greener.bangkok.go.th/en/event/amazing-thailand-countdown-2025-at-iconsiam/

·· 이는 단순한 연말 행사를 넘어 국제 관광객을 유치하는 대규모 미디어아트 기반 축제형 콘텐츠로 발전하였으며, 태국 문화의 소프트파워를 알리는 전략으로 평가됨

| 사진 3 | Amazing Thailand Countdown 2025 포스터 (출처: Greener Bangkok)

• Bangkok Design Week 2025[8)]

·· 2025 년 방콕디자인위크(Bangkok Design Week 2025)에서는 엡손(EPSON) 타일랜드가 주요 파트너로 참여하여 방콕 전역의 여러 장소에서 프로젝션 맵핑(projection mapping) 공연을 구현하였음

| 사진 4 | Bangkok Design Week 2025 (출처: bangkokdesignweek.com)

·· 특히 방콕 시청 건물 외벽에서 선보인 'Boundless Pleasure'는 태국 실감미디어 창작자협회(Thai Immersive Media Creator Association)와 국내외 예술가들이 협업해 제작한 대형 몰입형 작품으로, 도시의 역동성을 시각적으로 표현했음

8) https://www.bangkokdesignweek.com/en/bkkdw2025/content/127800

·· 이 프로젝트는 단순한 시각 연출을 넘어 시민과 관광객에게 도시의 문화적 흐름을 체험적으로 전달하며, 태국이 실감형 공공 전시를 통해 도시 브랜드를 강화하고 있음을 보여주는 사례임

- 치앙마이 360 Art Center 의 몰입형 전시 'Mystic Universe'[9)10)]
  ·· 태국의 전시·미디어아트 분야는 실감형 전시 공간과 체험형 예술 콘텐츠를 중심으로 새로운 문화관광 자원을 창출하고 있음. 대표적으로 치앙마이 지역의 360 Art Center 는 2024 년 11 월부터 Mystic Universe 라는 몰입형 전시를 사전 오픈했으며, 2025 년 5 월 5 일부터 12 월 31 일까지 본 전시를 진행하고 있음
  ·· 관람객은 세 개의 360 도 돔 공간에서 의식의 탐험, 고대 문명 학습, 명상 등 예술과 기술, 웰빙이 결합된 경험을 할 수 있음. 이 전시는 치앙마이를 새로운 미디어아트 허브로 부상시키며, 실감콘텐츠 시장이 관광, 전시, 문화유산 등 다양한 분야로 확장되고 있음을 보여줌

| 사진 5 | Mystic Universe (출처: Chiang Mai Citylife)

교육

- EON Reality[11)]
  ·· 태국의 교육 분야에서도 실감콘텐츠와 AI 기술을 활용한 혁신적 시도가 본격적으로 전개되고 있음. 대표적인 사례로, 글로벌 XR·AI 기업인 EON Reality 는 2024 년 방콕에 Spatial AI Center 를 개소하며 태국 교육체계에 몰입형 학습환경을 도입하였음. 이 센터는 단순한 기술 전시를 넘어 인공지능과 확장현실 기술을 통합하여 교육 현장에서 새로운 교수학습 패러다임을 제시하는 것을 목표로 함

9) https://www.chiangmaicitylife.com/citynow/social-life/live-events/immersive-exhibition-mystic-universe-at-360-art-center/
10) 360art.center/mystic-universe
11) https://eonreality.com/eon-reality-announces-major-expansion-in-thailand-10000-customized-courses-and-new-spatial-ai-center-launch/

·· EON Reality 는 이미 태국 학생 5,000 여 명에게 XR(확장현실, Extended Reality) 기반 학습 경험을 제공한 바 있으며, 이를 확대하여 1 만 개 이상의 맞춤형 교육과정을 개발하였음. 이 과정들은 AI 분석을 통해 설계되었으며, 디지털 마케팅, 스마트 농업, 지속가능 관광, 재생에너지 관리, 사이버보안 등 태국 사회와 산업이 필요로 하는 현재 및 미래 핵심 역량을 반영함. 이를 통해 태국은 교육 격차를 해소하고, 글로벌 노동시장 수요에 대응할 수 있는 인재 양성 기반을 강화하고 있음

·· 특히 EON Course Creator 와 같은 혁신적 플랫폼을 통해 교육기관은 손쉽게 교과과정을 현지화·산업화할 수 있으며, AI 기반의 데이터 분석을 통해 교육 수요와 성과를 체계적으로 관리할 수 있음. 이는 태국의 학생과 교사가 단순히 지식을 습득하는 것을 넘어, 상호작용적 학습과 미래지향적 기술 역량을 함께 갖추도록 지원함

- Ericsson 5G Innovation & Experience Studio[12)]

·· 태국은 교육 및 산업 현장에서의 디지털 전환을 가속화하기 위해 5G 기반의 실감형 혁신 공간을 적극 도입하고 있음. 대표적으로, 2024 년 촌부리도 시라차의 태국 디지털 밸리(Thailand Digital Valley)에 개소한 Ericsson 5G Innovation & Experience Studio 는 정부 산하 디지털경제진흥원(Digital Economy Promotion Agency, DEPA)과 협력하여 설립된 공동 창작 허브임

·· 이 스튜디오는 5G 샌드박스 네트워크를 기반으로 하여 파트너 기업·학계·이용자들이 함께 신규 5G 활용 사례를 개발·검증·인증할 수 있는 장을 제공함. 이미 태국 로봇공학 기업 NEXT Robotics Lab 의 자율이동로봇, 미쓰비시 일렉트릭의 자동생산기계, A4 ROBOTIC 의 지능형 드론, PlanetComm 의 360 도 웨어러블 CCTV 기반 공공안전 솔루션 등 다양한 응용 사례가 이곳에서 시연되었음. 이는 5G 기술이 제조·안전·드론·로봇 산업 등 다양한 분야에서 교육과 실습을 연계한 산업 맞춤형 학습 및 인재 양성 플랫폼으로 확장될 수 있음을 보여줌

- 방콕대학교 Virtual Production 프로젝트[13)]

·· 태국은 실감콘텐츠와 버추얼 프로덕션(Virtual Production)을 적극 도입하여 글로벌 수준의 인재 양성과 소프트 파워 확장을 추진하고 있음. 대표적인 사례로, 방콕대학교 디지털미디어·영화예술 학부는 칸타나 포스트 프로덕션, 에픽게임즈(Unreal Engine 개발사), 태국의 주요 몰입형 기술 기업들과 협력하여 'Unreal Engine 을 활용한 태국 영화산업 인재 개발 프로젝트'를 문화부의 지원 아래 진행하고 있음

·· 이 프로젝트는 Unreal Engine 과 In-Camera VFX 와 같은 첨단 버추얼 프로덕션 기술을 교육 현장에 도입하여 태국 영화·디지털미디어 인력이 세계적 표준에 부합하는 역량을 갖추도록 하는 것을 목표로 함

12) https://www.ericsson.com/en/press-releases/2/2024/9/ericsson-thailand-launches-5g-innovation--experience-studio-at-thailand-digital-valley
13) https://www.bu.ac.th/en/digital-media/featured-stories/1968

‥ 이 사례는 태국이 실감콘텐츠 기술을 교육 훈련에 체계적으로 접목하여, 학생과 전문가에게 미래지향적 역량을 제공하고, 영화·애니메이션·게임 등 콘텐츠 산업 전반에서 태국 소프트 파워를 강화하려는 전략을 보여줌. 이는 태국 실감콘텐츠 시장이 관광과 전시를 넘어 교육·인재 양성 영역까지 확장되고 있음을 보여주는 중요한 지표라 할 수 있음

의료

- 쭐라롱껀대학교 ER-VIPE[14)]
  - ‥ 태국 의료 분야에서도 실감콘텐츠 기반 시뮬레이션 교육이 적극적으로 활용되고 있음. 대표적인 사례로, 쭐라롱껀대학교 디자인포소사이어티센터(Design for Society Center, Chulalongkorn University, CUD4S)는 의과대학 응급의학과 및 쭐라롱껀 대학병원과 협력하여 'ER-VIPE(Emergency Room – Virtual Interprofessional Education)' 시스템을 개발함. 이는 가상현실 시뮬레이션을 활용해 의사, 간호사, 약사, 방사선사 등 다양한 전문 인력이 응급실 상황에서 협업하도록 훈련하는 프로그램임
  - ‥ ER-VIPE 는 단순한 기술 학습을 넘어, 응급환자 진료 과정에서 발생할 수 있는 팀워크 부족·의사소통 단절로 인한 의료 오류를 예방하는 데 목적이 있음. 실제 연구 결과, 프로그램 참여 병원에서는 응급실 의사소통 능력이 28% 향상되고, 중대한 오류가 월평균 38 건 감소했으며, 환자 사망률도 줄어드는 효과가 나타남. 또한 의료진의 번아웃이 감소하고 환자 만족도가 향상되는 등 환자 안전과 의료서비스 품질 개선에 기여하고 있음
  - ‥ 이 시스템은 'HEART-HEAD-HAND'라는 교육 디자인을 기반으로 감성적 동기부여(Heart), 의학 지식(Head), 시뮬레이션 기반 상호작용(Hand)을 결합해 학습자 중심의 몰입형 교육을 구현함. 또한 'TeamSTEPPS(환자 안전을 위한 팀 전략 및 도구)'를 적용하여 의료진이 실제와 유사한 위기 상황 속에서 의사결정·소통·협업을 효과적으로 수행할 수 있도록 함
  - ‥ 태국은 매년 40 만 건 이상의 불안전한 진료 사례와 약 96 억 바트의 경제적 손실을 겪고 있는 만큼 이러한 실감형 교육 도입은 국가적 차원에서도 매우 중요한 의미를 지님. 현재 ER-VIPE 는 5 개 병원에서 시범 운영되었으며, 향후 보건의료 전문단체 9 곳과의 협력을 통해 'Zero Harm 2030' 국가 정책으로 확산될 예정임

관광

- 왓 아룬(새벽사원) VR 프로젝트[15)16)]
  - ‥ 태국 관광산업에서는 실감콘텐츠 기술을 활용하여 문화유산 체험을 고도화하려는 시도가 활발히 이루어지고 있음
  - ‥ 대표적으로 쭐라롱껀대학교 태국학연구소와 공과대학 전기공학부 연구진은 태국 문화부 고고학국 및 왓 아룬 사원 측과 협력하여, 왓 아룬의 역사·예술적 가치를 가상현실(VR) 기반

14) https://www.chula.ac.th/en/news/254983/
15) https://www.chula.ac.th/en/highlight/218322/
16) https://www.chula.ac.th/en/news/202161/

게임형 콘텐츠로 구현하는 연구를 진행함. 이 프로젝트는 태국국가연구위원회(National Research Council of Thailand, NRCT)의 지원을 받아 추진되었으며, 인문학적 지식과 공학적 기술을 융합한 성과라는 점에서 주목됨

·· 2024 년에 개발된 이 프로젝트는 2025 년 3 월 'Temple of Dawn VR Game: Wat Arun Beyond Reality'라는 이름으로 일반인들에게 공개됨. 해당 VR 게임은 단순 관람을 넘어, 사원 내부 제한 구역과 같은 일반인 출입이 불가능한 공간을 디지털 공간에서 체험할 수 있도록 함. 이용자는 VR 헤드셋을 착용하고 실제 탐방 미션을 수행하는 방식으로 게임을 진행하며, 역사적 건축양식과 불교적 상징성을 학습할 수 있음. 이러한 체험은 관광객의 몰입도를 높일 뿐만 아니라, 문화유산에 대한 존중과 이해를 동시에 증진시키는 효과를 지님

·· 이 VR 프로젝트는 단순한 기술적 성과를 넘어, 교육·관광·문화유산 보존이라는 다층적 효과를 동시에 거둠. 관광객에게는 태국 전통문화에 대한 심층적 이해를 제공하고, 가이드에게는 보다 전문적인 해설 자료를 제공하며, 학생과 연구자들에게는 실습·연구 기회를 확대함. 또한 VR 체험은 불교의 전승과 사원의 역사적 의미를 교육적으로 전달하는 도구로 기능함

| 사진 6 | 왓 아룬 VR 프로젝트
(출처: https://www.chula.ac.th/en/news/202161/)

- Vijit Chao Phraya 2024[17)]

·· 태국은 최근 관광산업에서 실감콘텐츠를 적극 활용한 야간 축제형 관광 모델을 선보이고 있음. 대표적인 사례가 2024 년 11 월 16 일부터 12 월 15 일까지 한 달간 방콕 짜오프라야 강 일대에서 열린 'Vijit Chao Phraya 2024'임

·· 이 행사는 태국 관광체육부와 태국관광청, 민관 파트너십을 통해 기획되었으며, 라마 8 세 교각, 왓 아룬 등 대표적인 랜드마크를 포함한 14 개 장소에서 라이트 쇼, 레이저 아트,

17) https://www.tatnews.org/2024/11/vijit-chao-phraya-2024-a-dazzling-spectacle-illuminating-bangkoks-iconic-riverfront/

프로젝션 맵핑, 드론 퍼포먼스, 불꽃놀이, 전통 문화 공연이 결합된 대규모 실감형 콘텐츠가 매일 선보여짐

| 사진 7 | Vijit Chao Phraya 2024 (출처: TAT News)

‥ 이 사례는 태국이 관광산업에서 실감콘텐츠를 활용하여 관광객 경험을 혁신하고 야간 관광 자원을 확장하며, 문화유산을 국제적으로 브랜딩하는 전략을 추진하고 있음을 보여줌. 또한 민관 협력 모델을 기반으로 한 대규모 실감형 이벤트가 향후 태국 관광정책의 중요한 방향으로 자리 잡을 가능성을 시사함

3 태국 내 K-실감콘텐츠 진출 사례

1. 의료 VR 교육 협력 사례: 시리랏병원 × 서지컬마인드[18)]

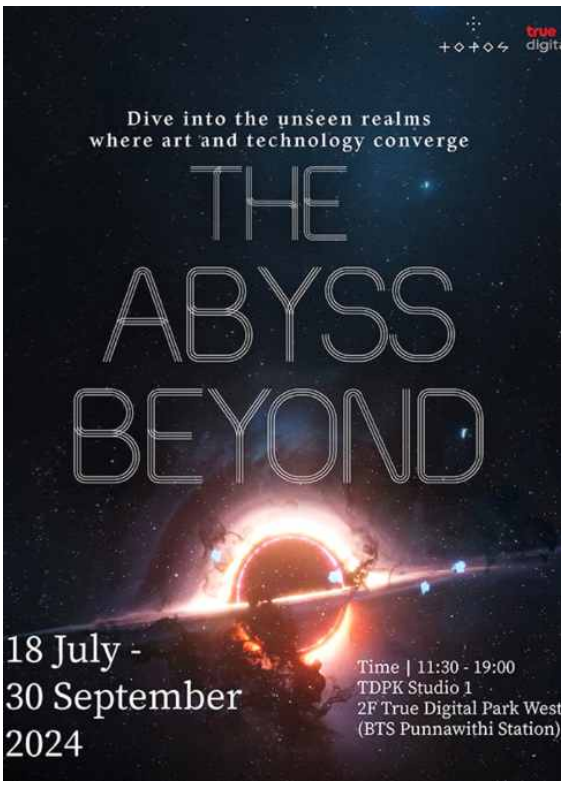
- **한국의 의료 AI 스타트업 서지컬마인드(Surgical Mind)는 태국 마히돈대학교 시리랏 병원 의과대학에 자사가 개발한 VR 기반 해부학 교육 플랫폼 'AcroXeR Anatomy'를 시리랏 병원의 요구에 맞게 맞춤화한 'AcroXeR FAesthetics'를 제공한 바 있음**
- **AcroXeR FAesthetics 는 기존 AcroXeR Anatomy 의 3D 시각화 기술을 기반으로 얼굴 구조를 층별로 정밀하게 분리하고 360 도 입체 시각화를 통해 시리랏 병원의 교육 과정에 적합한 맞춤형 콘텐츠를 제공함. 이를 통해 학생들은 실제 시신 사용 없이도 해부학적 구조를 정교하게 이해하고, 반복 학습을 통해 시술 기술을 연마할 수 있게 됨**
- **시리랏 병원은 AcroXeR FAesthetics 도입을 통해 기존 시신 해부 및 모형 학습 방식의 한계를 극복하고 기술 기반의 효율적인 교육 방식을 활용하여 의료 교육의 질을 높이는 동시에, 자원을 절약하고 학생들에게 더 실감 나는 학습 경험을 제공할 수 있도록 돕고 있음**

18) http://www.kdpress.co.kr/news/articleView.html?idxno=134867

| 사진 8 | 태국 마히돈대학교 시리랏 병원과 서지컬마인드 간 MOU 체결 (출처: 데일리경제)

2. K-미디어아트 진출 사례: TOPOS Studio의 'The Abyss Beyond' 전시[19]

- **2024 년 한국의 대표적인 몰입형 미디어아트 전문 기업 토포스 스튜디오(TOPOS Studio)는 태국 방콕 트루 디지털 파크(True Digital Park)에서 몰입형 전시 'The Abyss Beyond'를 성공적으로 개최함**
  - 해당 전시회는 2024 년 7 월 18 일부터 9 월 30 일까지 개최되었음



| 사진 9 | 'The Abyss Beyond' 전시 포스터
(출처: https://www.eventpop.me/e/41080/topos-the-abyss-beyond)

19) https://www.eventpop.me/e/41080/topos-the-abyss-beyond

- 이 전시는 세계적인 미디어 아티스트들의 작품을 선보였는데, 미디어아트의 선구자인 알도 탐벨리니(Aldo Tambellini)와 태국의 유명 예술가 카민 릇차이쁘라씃의 작품을 중심으로 국제적인 협력의 장을 마련함
- 무엇보다 250 도 몰입형 미디어 디스플레이와 8.2 채널 3 차 앰비소닉스 사운드 시스템을 도입하여, 관람객이 전시에 완전히 몰입할 수 있는 독보적인 시청각적 경험을 제공함

- 'The Abyss Beyond'는 예술과 기술, 인간의 상상력이 결합된 성공적인 사례로, 미디어아트가 단순히 영감을 주는 것을 넘어 관람객의 세계관을 확장할 수 있는 잠재력을 보여줌. 이는 한국 기업이 태국을 포함한 해외 시장에서 K-실감콘텐츠의 경쟁력을 입증한 중요한 사례라고 할 수 있음

3. K-POP IP의 멀티미디어 체험화: '#potd #aespa' Immersive Exhibition @CONSIAM[20)]

- SM 엔터테인먼트의 인기 걸그룹 에스파(aespa)가 그들의 강력한 K-POP IP 를 활용한 몰입형 전시 '#potd #aespa Exhibition in Bangkok'을 방콕의 대표적 쇼핑몰 아이콘시암에서 2024 년 9 월 30 일부터 10 월 27 일까지 4 주간 진행함. 이는 K-POP 팬덤을 위한 새로운 형태의 멀티미디어 체험을 제공한 사례임

- 이번 전시는 아이콘시암과 SM 엔터테인먼트의 협업으로 기획되었으며, 특히 에스파의 공식 팬덤인 'MY'를 위해 특별히 마련되었음. 전시는 에스파 멤버들의 사적인 세계를 엿보는 듯한 콘셉트로 기획되었으며, 몰입형 미디어 아트를 통해 현실과 가상 세계를 혼합하는 독특한 경험을 제공함

- 팬들은 MD(굿즈) 판매 구역에서 패션 아이템과 한정판 포토카드를 구매하거나, 멤버들의 실물 크기 모델이 있는 포토존, 함께 사진을 찍는 듯한 포토부스를 이용하며 멤버들과 교감하는 특별한 시간을 가짐. 이처럼 '콘텐츠를 경험'하는 새로운 방식을 통해 K-POP IP 의 활용 범위를 확장하고, 태국 팬들에게 더욱 깊은 몰입감을 제공함

| 사진 10 | #potd #aespa' Immersive Exhibition @ ICONSIAM (출처: Ticy City)

20) https://ticycity.com/en/culture/art-event/potd-aespa-exhibition-in-bangkok-the-personal-world-of-the-four-aespa-girls/

4. K-시네마 몰입 상영기술: CJ 4DPLEX(ScreenX/4DX) 태국 확장[21)]

- CJ 4DPLEX 는 태국 내 영화 시장에서 ScreenX(스크린 X)와 4DX(포디엑스) 기술을 성공적으로 확장하며 K-시네마의 몰입형 상영 기술을 선보임. 이는 영화 관람 경험을 한 단계 끌어올리는 혁신으로 평가받고 있음
- CJ 4DPLEX 가 개발한 ScreenX 는 정면 스크린을 넘어 좌우 벽면까지 확장된 3 면 스크린을 통해 관객에게 270 도 파노라마 시야를 제공함. 관객들은 영화 속 장면에 더욱 깊이 몰입하게 되며, 특히 풍경이나 추격전 같은 장면에서 압도적인 현장감을 느낄 수 있음. 태국 현지에서 스크린 X 는 관객들에게 '영화 속으로 들어가는 경험'을 선사하며 큰 호응을 얻고 있음
- 4DX 는 영화의 장면에 맞춰 좌석의 움직임, 진동, 바람, 향기, 물 등 다양한 환경 효과를 제공하는 기술임. 단순히 영화를 보는 것을 넘어, 영화의 스토리를 오감으로 직접 체험하게 만듦. 태국 관객들은 액션 영화의 폭발 장면에서 좌석의 진동을 느끼거나, 숲속 장면에서 바람 효과를 체감하며 영화와 더욱 능동적으로 교감하게 됨. 4DX 는 '영화 관람'을 '체험형 엔터테인먼트'로 바꾸는 데 중요한 역할을 하고 있음
- 이러한 CJ 4DPLEX 의 기술 확장은 태국 영화 시장에 새로운 활력을 불어넣었으며, K-콘텐츠의 영향력이 단순히 영화나 음악 자체를 넘어 관련 기술과 인프라 분야로도 확대되고 있음을 보여줌

4 태국의 실감콘텐츠 관련 정책

1. 태국 개인정보보호법(PDPA)의 국경 간 데이터 이전 규정 변화[22)]

- 2023 년 12 월 태국 정부는 디지털 콘텐츠 및 서비스 제공 기업에 중요한 영향을 미칠 개인정보보호법(Personal Data Protection Act, PDPA)의 새로운 하위 규정을 발표함
- 2024 년 3 월 24 일부터 발효된 이 하위 규정은 국경을 넘어 데이터를 이전하는 것에 대한 기준을 명확히 함으로써, 특히 글로벌 클라우드 서비스에 의존하는 실감콘텐츠 업계의 운영 환경에 영향을 미치게 됨
- 가장 주목할 만한 변화는 '개인정보의 이전(transfer)'에 대한 정의가 명확해졌다는 점임. 새로운 규정에 따르면, 제 3 자가 해당 정보에 접근할 수 없는 한, 해외 클라우드 서비스에 데이터를 단순히 저장하거나 전송하는 것은 '개인정보 이전'으로 간주되지 않음. 이는 해외 서버나 클라우드를 활용해 서비스를 제공하는 실감콘텐츠 기업들에게 규제 부담을 크게 줄여주는 긍정적인 요인이 될 것으로 판단됨

21) http://www.newsshin.co.kr/news/articleView.html?idxno=24484
22) https://insightplus.bakermckenzie.com/bm/data-technology/thailand-new-cross-border-data-transfer-rules-officially-published-as-law?utm

- 또한 기업들이 활용할 수 있는 적법한 데이터 이전 방식이 확장됨. 적정성 결정이 내려진 국가로의 이전(Whitelist), 기업 내 규정(BCRs) 및 표준 계약 조항(SCCs) 등 다양한 옵션을 활용할 수 있게 됨. 다만, 태국 규제 당국이 유럽연합(EU) 등 다른 지역과 다른 해석을 가질 수 있으므로, 태국 진출 기업들은 기존에 사용하던 데이터 보호 조항들이 새로운 규정을 준수하는지 재검토해야 할 필요가 있음
- 이러한 규정 변화는 태국 정부가 디지털 경제를 활성화하는 동시에 개인정보 보호를 강화하려는 정책적 의지를 보여줌. 실감콘텐츠 기업들은 이와 같은 새로운 규제 환경을 이해하고 대비할 필요가 있음

2. 디지털 플랫폼 고지 의무[23)]

- 실감콘텐츠는 결국 디지털 플랫폼을 통해 소비자에게 제공됨. 따라서 콘텐츠를 개발하는 기업들은 기술 및 투자 지원뿐만 아니라, 콘텐츠를 유통할 플랫폼에 적용되는 법적 규제도 반드시 고려해야 함
- 2022 년 제정되어 2023 년 시행된 사전 신고 대상 디지털 플랫폼 서비스 사업 운영에 관한 왕실 칙령(The Royal Decree on the Operation of Digital Platform Service Businesses That Are Subject to Prior Notification B.E. 2565)의 핵심은 플랫폼 사업자에게 투명성과 책임성을 요구하는 것임. 이는 건전한 시장 환경을 만들고 소비자를 보호하는 것을 목표로 함
- 태국 내에서 디지털 플랫폼 서비스를 시작하기 전, 태국 전자거래개발청(ETDA)에 사업자 정보를 통지해야 함. 이는 정부가 디지털 플랫폼 시장 현황을 파악하고 관리하기 위한 첫 단계임
- 메타버스 플랫폼, VR 게임 서비스, AR 필터 유통 앱 등 자체 플랫폼을 운영하는 경우, 위 규정을 준수해야 함. 만약 현지 플랫폼과 협력하여 콘텐츠를 제공한다면 해당 플랫폼이 위 규정을 준수하는지 확인하는 것이 중요함. 또한 소비자 보호, 데이터 보안, 콘텐츠 관리 등에 관한 법적 의무를 이해하고 준수함으로써 불필요한 법적 리스크를 줄일 수 있음

3. 태국투자청(BOI)의 디지털 콘텐츠/소프트웨어 개발 관련 투자 인센티브 정책[24)]

- 2024 년 3 월 15 일, 태국 투자청(Board of Investment, BOI)은 소프트웨어 및 플랫폼 개발과 데이터 센터에 대한 투자 인센티브 정책을 개정함. 특히 디지털 콘텐츠와 실감 콘텐츠 산업에 직접적으로 관련된 소프트웨어 및 플랫폼 개발 부문에 새로운 하위 범주가 도입됨
- 태국 투자청(BOI)은 디지털 및 소프트웨어 분야 투자를 촉진하기 위해 정책을 '개발'과 '개선'으로 이원화하고, IT 인력 고용 기준을 완화하는 등 여러 변화를 단행함
  - 태국 투자청(BOI)은 디지털 분야 투자를 유치하기 위해 인센티브 제도를 '개발(Development)'과 '개선(Improvement)' 두 가지로 나눔. 개발 프로젝트는 새로운 소프트웨어 및 플랫폼을 만드는 경우에 해당하며, 기업들은 최대 8 년간 법인세를 면제받는 혜택을 누릴 수 있는 반면,

23) https://www.lawplusltd.com/2024/04/digital-platform-services/
24) https://www.tilleke.com/insights/thailand-adopts-investment-incentive-policies-for-software-development-and-data-centers/

이미 존재하는 소프트웨어와 플랫폼을 고도화하는 개선 프로젝트는 법인세 면제 혜택은 없지만 다른 형태의 다양한 인센티브를 지원받게 됨

- IT 인력 고용 기준(연간 최소 150만 바트)에는 정규직뿐만 아니라 임시직 직원의 급여도 포함됨. 이는 프로젝트 기반으로 인력을 운용하는 디지털 콘텐츠 산업의 특성을 고려한 조치로, 기업의 인력 운용 부담을 덜어줌
- 모든 프로젝트는 투자 인센티브 인증서 발급 후 12개월 이내에 운영을 시작해야 하며, 기간 연장이 불가함. 이는 투자 프로젝트의 신속한 실행을 독려하기 위한 정책임

이러한 정책 변화는 태국 정부가 신규 디지털 콘텐츠 및 소프트웨어 개발 프로젝트를 적극적으로 유치하고 있음을 보여줌. 특히 법인세 면제와 인력 고용 기준 완화는 태국 시장 진출을 고려하는 해외 기업들에게 매우 매력적인 요소가 될 것임

4. 태국 디지털 혁신 및 실감콘텐츠 산업 육성 정책[25)]

태국 정부는 '아세안 디지털 허브(ASEAN Digital Hub)'라는 비전 아래 디지털 산업을 국가의 핵심 성장 동력으로 육성하고 있음. 이를 위해 '동부 경제 회랑(Eastern Economic Corridor, EEC)'의 일부인 태국 디지털 혁신 진흥 구역(Eastern Economic Corridor of Digital, EECd)을 중심으로 정책을 추진하고 있음. 주요 정책 및 추진 내용은 다음과 같음

리빙 랩 & 테스트베드 샌드박스' 운영

- 태국 정부는 디지털 혁신 기술 개발을 저해할 수 있는 규제를 완화하고, 신기술 및 시제품을 실제 환경에서 시험할 수 있는 '리빙 랩 & 테스트베드 샌드박스'를 운영함. 이는 기술 개발과 상용화에 많은 실험이 필요한 실감 콘텐츠 산업에 직접적인 혜택을 제공하는 핵심 정책임

투자 유치 및 협력 증진

- 정부, 민간 부문, 교육 기관 간의 협력을 강조하며, 특히 글로벌 선도 기업과 디지털 스타트업 간의 협업을 촉진함. 이를 통해 디지털 생태계를 구축하고, 특히 금융(FinTech), 관광(TourismTech), 교육(EduTech) 등 다양한 분야에서 혁신적인 디지털 서비스 및 상품을 개발하도록 지원함. 이는 실감 콘텐츠가 활용될 수 있는 잠재 시장을 넓혀줌

태국 디지털 밸리(Thailand Digital Valley) 구축

- IoT(Internet of Things, 사물 인터넷) 연구소의 개념을 확장하여 태국 디지털 밸리를 건설함. 이곳을 디지털 혁신 허브로 삼아 태국에서 개발된 디지털 콘텐츠 및 서비스를 국내외 시장에 진출시키기 위한 거점으로 활용할 계획임
- 이와 같은 정책들은 태국 정부가 적극적인 투자 유치와 규제 완화를 통해 디지털 산업 전반의 경쟁력을 강화하고, 궁극적으로 실감 콘텐츠와 같은 첨단 기술 분야의 성장을 강력하게 지원하고 있음을 보여줌

25) https://www.depa.or.th/en/thailand-digital-valley?utm

6 요약 및 시사점

1. 요약

- 태국 실감콘텐츠 시장은 최근 교육과 관광 분야를 중심으로 빠르게 성장하고 있음. 시장의 가장 큰 비중을 차지하는 것은 AR 소프트웨어이며, 방콕의 WARPOINT VR 과 같은 복합 VR 체험 공간들이 등장하며 몰입형 엔터테인먼트 시장을 이끌고 있음. 전시와 미디어아트 분야에서는 'Space & Time Cube+' 메타버스 뮤지엄이나 'Amazing Thailand Countdown'과 같은 대규모 축제를 통해 실감 콘텐츠가 문화관광과 도시 브랜딩에 성공적으로 활용되고 있음
- 교육 분야에서도 혁신이 두드러짐. EON Reality 는 AI 와 XR 기술 기반의 교육 솔루션을 도입했고, 방콕대학교는 버추얼 프로덕션 인재를 양성하는 데 주력하고 있음. 의료 분야에서는 쭐라롱껀대학교가 VR 시뮬레이션 시스템 'ER-VIPE'를 개발해 의료진 교육에 활용하고 있으며, 관광 분야에서는 왓 아룬 VR 프로젝트와 'Vijit Chao Phraya' 야간 축제를 통해 문화유산 체험을 고도화하고 있음
- 이러한 시장의 성장 속에서 한국 기업들의 활약도 눈에 띔. 의료 분야의 서지컬마인드(Surgical Mind)는 태국 시리랏 병원에 VR 교육 플랫폼을 제공하며 기술력을 인정받았고, 미디어아트 기업 토포스 스튜디오(TOPOS Studio)는 방콕에서 성공적인 전시를 개최했음. 또한 K-POP 의 영향력을 바탕으로 에스파(aespa) 전시회가 큰 호응을 얻었으며, CJ 4DPLEX 는 ScreenX 와 4DX 기술을 통해 태국 영화 시장에 새로운 관람 문화를 도입하며 K-콘텐츠의 영향력을 확장함
- 태국 정부는 '아세안 디지털 허브' 비전 아래 디지털 산업을 핵심 성장 동력으로 삼고, 실감 콘텐츠 산업을 적극적으로 육성하고 있음. 이를 위해 투자 유치부터 인프라, 규제 환경까지 다각적인 정책을 추진하고 있음. 또한 정부의 육성 정책과 더불어, 건전한 시장 환경 조성을 위한 규제도 강화하고 있음

2. 시사점

- 태국 시장은 한국 실감콘텐츠 기업에 매우 매력적인 기회를 제공하고 있음
- 태국은 정부의 강력한 지원과 함께 교육, 의료, 관광 등 특정 분야에서 실감 콘텐츠 도입이 활발함. 한국 기업들은 단순히 엔터테인먼트 시장을 넘어 이러한 고성장 분야의 니즈를 파악하고 맞춤형 솔루션을 제공함으로써 경쟁 우위를 확보할 수 있음
- K-POP 이나 K-시네마와 같은 강력한 한류 지식재산권(IP)은 태국 시장에서 이미 검증된 경쟁력임. 한국의 뛰어난 기술력(VR, AR 등)을 K-콘텐츠와 결합하여 새로운 형태의 체험형 콘텐츠를 제공한다면 시장 진입이 더욱 용이할 것으로 전망됨

- 태국 시장의 특성을 고려할 때, 정부 기관(DEPA, BOI), 현지 교육기관, 또는 민간 기업(아이콘시암, 메이저 시네플렉스 등)과의 협력은 필수적임. 이를 통해 현지 규제 및 시장 진출에 대한 불확실성을 줄이고, 사업 확장을 가속화할 수 있음
- 태국 정부는 개인정보보호법(PDPA)과 디지털플랫폼 고지 의무(DPS Act) 등 규제를 강화하는 추세임. 기업들은 투자 유치 혜택뿐만 아니라 이러한 법적, 제도적 환경을 면밀히 분석하고 대비함으로써 잠재적 리스크를 관리해야 함

참고문헌

Statista, AR-Software - Thailand
Statista, AR-VR - Thailand

https://developingtelecoms.com/telecom-technology/enterprise-ecosystems/19031-nbtc-to-allocate-4800-mhz-spectrum-to-factories-for-private-5g.html
https://eonreality.com/eon-reality-announces-major-expansion-in-thailand-10000-customized-courses-and-new-spatial-ai-center-launch/
https://greener.bangkok.go.th/en/event/amazing-thailand-countdown-2025-at-iconsiam/
https://insightplus.bakermckenzie.com/bm/data-technology/thailand-new-cross-border-data-transfer-rules-officially-published-as-law?utm
https://ticycity.com/en/culture/art-event/potd-aespa-exhibition-in-bangkok-the-personal-world-of-the-four-aespa-girls/
https://www.bangkokdesignweek.com/en/bkkdw2025/content/127800
https://bangkok.warpoint.com/main_en
https://www.bu.ac.th/en/digital-media/featured-stories/1968
https://www.chula.ac.th/en/highlight/218322/
https://www.chula.ac.th/en/news/202161/
https://www.chula.ac.th/en/news/254983/
https://www.chiangmaicitylife.com/citynow/social-life/live-events/immersive-exhibition-mystic-universe-at-360-art-center/
https://www.ericsson.com/en/press-releases/2/2024/9/ericsson-thailand-launches-5g-innovation--experience-studio-at-thailand-digital-valley
https://www.eventpop.me/e/41080/topos-the-abyss-beyond
https://www.depa.or.th/en/thailand-digital-valley?utm
http://www.kdpress.co.kr/news/articleView.html?idxno=134867
https://www.lawplusltd.com/2024/04/digital-platform-services/
https://www.nationthailand.com/life/art-culture/40045410
http://www.newsshin.co.kr/news/articleView.html?idxno=24484
https://www.rcrwireless.com/20240910/featured/thailand-award-bands-5g-a-6g
https://www.tatnews.org/2024/11/vijit-chao-phraya-2024-a-dazzling-spectacle-illuminating-bangkoks-iconic-riverfront/
https://www.tilleke.com/insights/thailand-adopts-investment-incentive-policies-for-software-development-and-data-centers/
360art.center/mystic-universe

태국 콘텐츠 산업동향보고서

2025년 08호

주관기관	한국콘텐츠진흥원
감수	김철민 (태국비즈니스센터장)
집필자	한국태국학회
발행인	유현석 (한국콘텐츠진흥원장 직무대행)
발행일	2025년 10월 2일
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 공공누리 출처표시 상업용금지 변경금지 공공저작물 자유이용허락