

호주 실감형 콘텐츠 활용 관광홍보 현황 및 국내 적용 방안 연구

<2025.12.05,시드니지사>

1 연구배경 및 목적

가. 추진 배경

전 세계 관광시장에서 VR·AR·XR 등 실감형(Immersive) 기술을 활용한 관광 홍보가 확대되는 가운데, 호주는 국가 및 주(州) 차원의 디지털 전환·창의산업·관광 혁신 정책을 연계하여 실감형 관광 콘텐츠를 적극 도입하고 있음. 한편 우리나라도 K-콘텐츠·K-컬처에 대한 글로벌 수요가 높아지는 상황에서, 한국 관광 자원을 실감형 방식으로 체험할 수 있는 디지털 홍보 역량을 강화할 필요가 있음.

나. 목적

본 보고서는 호주 관광시장에서 추진 중인 실감형 관광 홍보 사례 및 관련 제도·정책을 체계적으로 정리·분석하고, 이를 토대로 한국 관광 정책 및 디지털 마케팅 전략에 적용 가능한 벤치마킹 방향을 도출하는 것을 목적으로 함.

2 호주 실감형 관광 홍보 현황

가. 국가 관광 차원의 실감 홍보

1) Tourism Australia VR·360 캠페인

Tourism Australia는 국가 브랜드 캠페인 ‘There’s Nothing Like Australia’의 연장선에서 호주 해양·해안(Aquatic & Coastal)을 주제로 한 360도 영상 및 VR 콘텐츠를 제작하여, 웹사이트·SNS·VR 기기(Google Cardboard, Gear VR 등)를 통해 전 세계에 배포하고 있음.

이 캠페인은 단순 관광지 소개를 넘어, “호수·바다 속에 들어가 있는 듯한 체험”을 제공함으로써 호주의 자연과 감성을 먼저 경험한 뒤 실제 여행으로 이어지도록 설계된 “사전 체험형 관광 홍보”의 대표 사례로 평가됨.

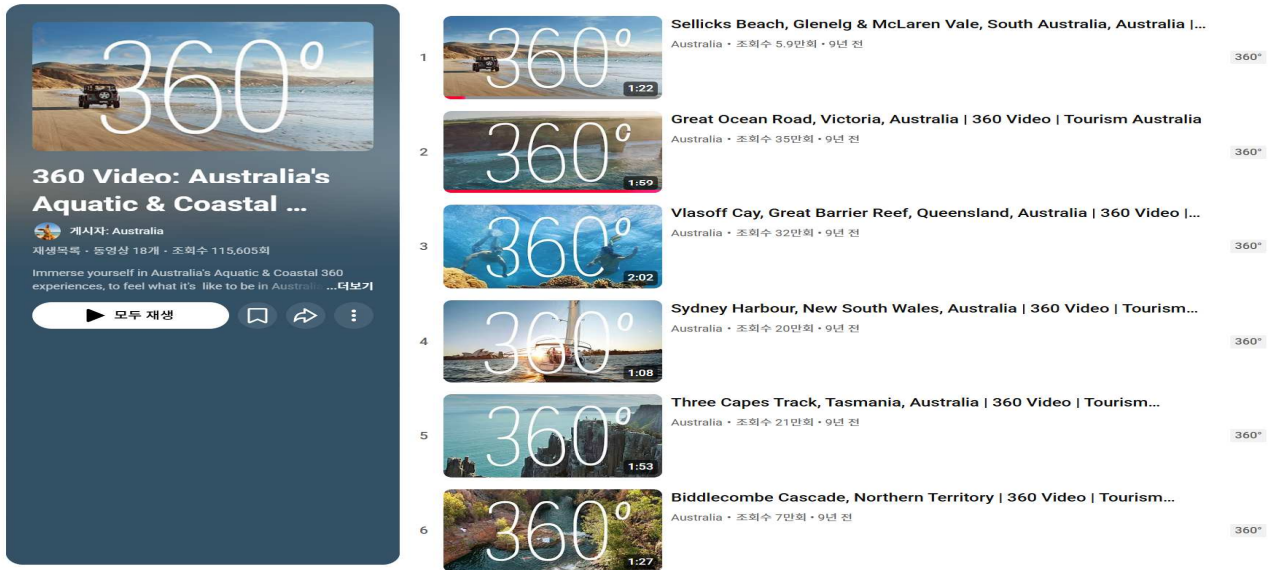


그림 1. Tourism Australia Aquatic & Coastal VR 캠페인 (출처: Tourism Australia)

2) 아이코닉 콘텐츠와 연동된 몰입형 전시 - Australian Geographic 'Our Country'

'Our Country Immersive Experience' 전시는 최대 6m 규모의 대형 스크린 40개에 4K 타임랩스·드론 촬영 영상을 투사하여, 호주 전역의 자연을 360°에 가까운 파노라마 형태로 구현한 대형 몰입형 전시임.

본 전시는 Tourism Australia, Destination NSW, TEG Live의 파트너십으로 기획·운영되고 있으며, 관광 브랜드와 실감형 전시가 직접 결합된 대표 사례로서 호주 자연환경에 대한 체험을 곧바로 호주 여행 의향과 연결시키는 역할을 수행하고 있음.



그림 2. Our Country 몰입형 전시 스크린 구성 (출처: Australian Geographic, Destination NSW)

나. 국립·주립 기관의 가상 박물관 및 온라인 실감 콘텐츠

1) Australian Museum(시드니) - Virtual Exhibition Tours

Australian Museum은 공룡, 해양, 원주민 문화 등 주요 전시에 대한 웹 기반 3D 투어, 멀티미디어, 오디오 가이드, VR 경험을 결합한 가상 전시 투어를 제공하고 있음. 코로나19 시기에 도입된 온라인 전시를 상시 서비스로 전환하여, 교육 및 관광 홍보용 콘텐츠로 동시에 활용 중임.



그림 3. Australian Museum 가상 전시 투어 화면 (출처: Australian Museum)

2) National Gallery of Australia(캔버라) - 360° 가상 투어

National Gallery of Australia는 First Nations(원주민) 미술관을 포함한 상설 전시를 360도 가상 투어 형식으로 제공하여, “세계 최대 규모의 호주 원주민·토레스 해협 아일랜드 컬렉션”을 해외에서도 원격으로 접할 수 있도록 하고 있음.



그림 4. National Gallery of Australia 가상 투어 (출처: NGA 공식 웹사이트)

3) National Museum of Australia - 라이브 가상 갤러리 투어

National Museum of Australia는 실시간 화상 회의를 활용한 라이브 가상 전시 투어를 운영하고 있으며, 해외 단체·학교가 온라인으로 전시에 참여하고 해설자와 실시간 질의응답을 할 수 있는 상호작용형 프로그램으로 구성됨.



그림 5. National Museum of Australia 라이브 가상 투어 장면 (예시) (출처: National Museum of Australia)

4) National Gallery of Victoria(NGV, 멜번) - Virtual Tours 및 NGV Channel
NGV는 상설·기획 전시(Triennial 등)에 대해 인터랙티브 셀프 가이드형 가상 투어를 제공하고, NGV Channel을 통해 버추얼 큐레이터 투어, 교육 콘텐츠, 온라인 전시 영상을 제공함으로써, 전시를 관광·교육·온라인 커뮤니티가 동시에 향유하는 구조로 전환하고 있음.



그림 6. NGV 온라인·가상 전시 운영 사례 (출처: NGV 공식 웹사이트)

5) ACMI(멜번, 스크린문화 박물관) - 온·오프라인 연동 실감 박물관

ACMI는 리노베이션 이후 “세계에서 가장 디지털화된 스크린 문화 박물관”을 표방하며, 상설전 ‘The Story of the Moving Image’에 인터랙티브 체험, 플레이 가능한 게임, 영화 세트, 디지털 설치 등을 집약하고 있음. 동일 전시를 온라인 전시(Story of the Moving Image Online)로도 제공하여, 온·오프라인을 연계한 하이브리드 실감 박물관 모델을 구현하고 있음.



그림 7. ACMI Story of the Moving Image 전시 및 온라인 화면(출처: ACMI 공식 웹사이트)

3 실감형 관광 콘텐츠 지원 제도 및 정책

가. 연방·주 정부의 정책·프레임워크

1) NSW Digital NSW - 메타버스 정책 프레임워크

NSW 주정부는 ‘Metaverse and NSW Government’ 문서를 통해 메타버스를 “경험 제공형 서비스”로 정의하고, 문화·관광·교육 분야에서 3D 가상 세계 및 AR 오버레이를 활용한 공공 서비스 제공 방향을 제시하고 있음

2) NSW Creative Industries - Connectivity 프로그램

3만~5만 호주달러 규모의 보조금을 지원하며, VR/AR, 인터랙티브 설치 등 디지털 실감 콘텐츠 제작 프로젝트도 지원 대상에 포함됨.

3) NSW 예술·크리에이티브 지원 공모

NSW 정부는 “다음 세대 크리에이터와의 협업”을 목표로 젊은 디지털 아티스트·크리에이터를 지원하고 있으며, 디지털·인터랙티브·몰입형 작업이 공모 대상에 포함되어 실감 콘텐츠 생태계 확장에 기여하고 있음.

4) 빅토리아주 Tourism Industry Support 프로그램

빅토리아주 관광부(DJSIR)는 Geelong Immersive Experience Project 등 지역 관광 경험을 Immersive Experience로 재구성하는 프로젝트에 재정 지원을 하고 있음

5) 퀸즐랜드 Year of Accessible Tourism(2023-24)

퀸즐랜드주는 Year of Accessible Tourism 캠페인 하에 장애인 트레이너가 직접 진행하는 몰입형 체험형 워크숍을 운영하여, 관광 종사자가 장애인의 이동·이용 경험을 체감하도록 함으로써 접근성 및 서비스 품질 향상으로 연결하고 있음.

나. 관광·문화 디지털 전환 지원 체계

1) Cultural Attractions of Australia - 온라인 실감 콘텐츠 허브

본 플랫폼은 시드니 오페라하우스, 국립 미술관 등 주요 문화 관광지의 온라인·가상 프로그램을 한 페이지에 집약하여 제공함으로써, 개별 기관이 제작한 VR·가상 투어를 관광 관점에서 큐레이션하는 허브로 기능하고 있음.

2) NSW VR/AR/XR 디렉토리(Inspiring NSW)

Inspiring NSW는 과학·공공참여용 VR·AR·XR·360 미디어 콘텐츠 디렉토리를 구축하여, NSW 및 해외의 관련 리소스를 모아 제공하고 박물관·과학관·축제 등이 제작한 실감 콘텐츠를 재활용·확산하기 쉬운 환경을 조성하고 있음.

3
국내 관광 적용 방안
1) 정보 제공형에서 사전 체험형 관광 홍보로의 전환

호주는 VR·360도 영상, 몰입형 전시 등을 통해 목적지를 먼저 체험하게 한 뒤 실제 방문을 유도하는 구조를 구축하고 있음. 한국도 K-드라마·K-팝·한식·전통문화 자원을 활용하여, 한국 방문 전 온라인·오프라인에서 미리 체험할 수 있는 실감형 관광 홍보 콘텐츠를 확대할 필요가 있음.

2) 관광·문화·콘텐츠·디지털 정책의 통합 운영

호주는 관광 전용 실감 정책이 아니라 디지털 전환, 창의·콘텐츠 산업 육성, 관광 혁신 및 접근성 정책 안에서 실감형 콘텐츠를 포괄적으로 지원하고 있음. 우리나라도 문화·관광·콘텐츠·디지털 정책 간 연계 보조금, 공동 공모사업 등을 통해 실감형 관광 프로젝트를 종합적으로 발굴·지원하는 체계를 검토할 필요가 있음.

3) 지역 관광지의 실감형 체험 기반 재구성

호주의 도시 축제(Vivid, Illuminate), 인기 콘텐츠를 활용한 체험관(Bluey's World), 박물관·미술관의 몰입형 전시 사례처럼, 지역 관광지를 실감형 체험 중심의 공간으로 재해석·재구성하는 방향은 우리나라의 지역 축제, 한류 콘텐츠, 전통문화 공간에도 충분히 적용할 수 있음.

4) 온·오프라인 연계형 관광 모델 구축

ACMI, NGV 등은 동일한 콘텐츠를 오프라인 전시와 온라인 전시로 병행 운영하여, 사전 홍보·교육용 활용·재방문 유도를 동시에 달성하고 있음. 한국도 온라인 전시·가상 투어와 오프라인 체험 프로그램을 연계한 하이브리드 관광 모델을 구축함으로써, 시·공간 제약을 넘는 관광 수요 창출이 가능함. 특히, 최근 국내외적으로 인기가 높아진 국립중앙박물관 등 인기 전시 등은 온-오프라인 연계형 모델로 개발하여 박물관 방문 사전-방문중-사후에 체험할 만한 콘텐츠로 확대, 운영할 필요가 있음.