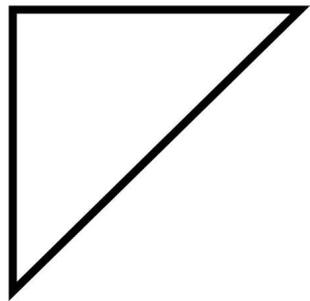


—
위클리
글로벌
2018.9.24.

Weekly Global

20

18



목 차

2018. 9. 24. 마케팅지원팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none"> - 영화 <버닝>, 미국 아카데미 외국어영화상 부문에 한국 대표로 출품 - 미국 투어 방탄소년단, 빌보드 앨범 차트 8위 ‘상위권 유지’ - 컨저링 유니버스 공포영화 <더 넌>, 북미 박스오피스 1위, 역대급 오프닝 차지
중국	<ul style="list-style-type: none"> - (정책) 국가판권국, 15개 쇼트클립 플랫폼 기업과 면담 후 요구사항 제시 - (정책) 중국영화배급상영협회, <영화티켓 취소·변경 규정관련 통지> 발표 - (정책) 중국 전역 170곳 사이버수사대 더우인(抖音)에 투입
중국 심천	<ul style="list-style-type: none"> - Jessie J, 장지예 등 60여회 무대행사, 중국 심천에서 개최 - 문화 사막 에서 문화산업 전국 1위로 향하는 광둥
일본	<ul style="list-style-type: none"> - 일본 영상소프트 협회, 일본 시장 비디오 소프트 매출액 발표 - 반다이남코 그룹, 영상 콘텐츠 제작을 위한 펀드 설립
유럽	<ul style="list-style-type: none"> - Sony의 PlayStation, 영국 브랜드 연관성 지수 3위 차지 - 스페인 음반 시장, 2018년 상반기에 1% 미만 성장
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> - 인니 패션의 고장, 반둥에서 패션쇼 <23 패션 디스트릭> 개최 - 인니 창조경제위-인니 증권거래소, 스타트업 플랫폼 런칭

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 9. 24.(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 영화 <버닝>, 미국 아카데미 외국어영화상 부문에 한국 대표로 출품

- 7일(현지시간) 버라이어티는 이창동 감독의 <버닝>이 2019년 2월에 있을 제91회 미국 아카데미 시상식 외국어영화상 부문에 한국 대표로 출품된다고 보도함
- <버닝>은 유통회사 알바생 종수(유아인)가 어릴 적 동네 친구 해미(전종서)를 만나고, 그녀에게 정체불명의 남자 벤(스티븐 연)을 소개 받으면서 벌어지는 비밀스럽고도 강렬한 이야기를 그리는 작품
- 이창동 감독의 8년 만의 신작으로 화제를 모은 <버닝>은 지난 5월 열린 제71회 칸국제영화제에서 한국 영화로는 유일하게 경쟁 부문에 진출한 바 있음
- 칸에서 첫 공개된 <버닝>은 공개 후 외신과 평단의 극찬을 받으며 칸 최고의 화제작으로 떠올랐고, 칸영화제 역대 최고 평점을 받으며 한국 영화 최초의 황금종려상 수상 가능성을 보였음
- <버닝>은 황금종려상 등 기대를 모았던 본상을 수상하진 못했지만 영화비평가연맹상과 별칸상으로 2관왕을 수상함. 외신은 칸영화제 최고의 영화로 <버닝>을 꼽았고, 배우들의 탄탄한 연기는 극찬을 받음
- 영화진흥위원회는 아카데미 외국어영화상 후보를 두고 <버닝>, <1987>, <남한산성>, <공작> 등 총 10편을 심사했고, 고심 끝에 <버닝>을 후보작으로 선정함

□ 미국 투어 방탄소년단, 빌보드 앨범 차트 8위 '상위권 유지'

- 9일(현지시간) 최신 차트(9월 15일자)를 미리 소개한 빌보드에 따르면 전 주 '빌보드 200' 1위를 차지한 방탄소년단의 리패키지 앨범 '러브 유어셀프 결 앤서' (LOVE YOURSELF 結 ANSWER)는 7계단 하락해 8위를 기록함
- '빌보드 200'은 한 주간 미국에서 가장 인기 있는 앨범 순위를 매기는 차트로, 방탄소년단은 이 앨범으로 1위에 올라 지난 5월 '러브 유어셀프 전티어' (LOVE YOURSELF 轉 Tear)'에 이어 두 번째 정상에 오른 최초의 한국 가수로 기록됨
- 방탄소년단의 '러브 유어셀프 결 앤서' 앨범은 8월 24일 발매 이후 8일 만에 193만 3,450장의 판매량을 기록함
- 한편, 방탄소년단은 지난 5~9일(현지시간) 미국 로스앤젤레스 스테이플스센터에서 '러브 유어셀프' 투어를 성황리에 마친 후, 오는 12일에는 미국 캘리포니아 오클랜드, 15일 16일에는 미국 텍사스로 투어를 이어갈 예정임

□ 컨저링 유니버스 공포영화 <더 년>, 북미 박스오피스 1위, 역대급 오프닝 차지

- 북미 영화 흥행정보 사이트 박스오피스모조닷컴에 따르면, 영화 <더 년>은 지난 주말 3일간 (7~9일, 현지시간) 5,350만 달러를 벌었으며, 3주째 1위를 지키던 <크레이지 리치 아시안스>를 제치고 1위로 데뷔함
- <더 년>의 주말 수입은 5,350만 달러로 R등급 호러영화 중 역대 두 번째로 높은 개봉 성적을 기록함. 2017년에 개봉한 영화 <그것>이 현재 역대 R등급 최고 흥행작임
- <더 년>은 루마니아의 젊은 수녀 자살 사건을 의뢰받은 버크 신부와 아이린 수녀가 수녀원을 조사하면서 충격적 악령의 실체를 만나는 공포영화로 <컨저링>, <애나벨> 시리즈와 같은 세계관을 공유함
- 제작과 각본은 <컨저링 유니버스> 제작자 제임스 완이 맡았으며, <그것>의 시나리오를 담당했던 게리 다우버만이 제임스 완과 함께 각본을 완성함. 이번 <더 년>의 이야기는 <컨저링> 1편과 연결되어 <컨저링>의 주역 베라 파미가의 동생 타이사 파미가가 주연을 맡아 언니에 이어 공포 명연기를 선보임
- 배급사인 워너브라더스는 <메가로돈>, <크레이지 리치 아시안스>에 이어 자회사 뉴라인 시네마의 신작 <더 년>의 활약으로 5주 연속 1위와 2위 자리에 자신들의 작품을 올림
- 또한 <더 년>은 사상 최초로 개봉 첫 주 전 세계 수입 1억 달러를 돌파하며 제작비의 6배 육박하는 수익을 거둬. 전 세계 54개 국가에서 1위를 차지 및 45개국에서 컨저링 시리즈 최고 오프닝 기록을, 19개국에서 공포영화 첫 주말 신기록을 세우고 있음. 한국을 비롯하여 일본, 홍콩, 러시아, 이탈리아, 프랑스 등의 나라가 아직 개봉을 앞두고 있어 역대급 수익이 예상됨

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 9. 24.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

□ [정책] 국가판권국, 15개 쇼트클립 플랫폼 기업과 면담 후 요구사항 제시

- 14일, 중국 국가판권국은 베이징에서 더우인(抖音)·콰이쇼우(快手)·메이파이(美拍) 등 중국시장 내 쇼트클립 플랫폼 주요 기업들과 <검망2018(剑网2018)> 프로젝트로 진행 된 자사자규(自查自纠, 자기 자신을 점검하고 스스로 바로 잡는 행위)의 상황과 발생 된 판권 문제에 대해 회담을 진행함.
- 국가 판권국은 회담 자리에서 쇼트클립 플랫폼 기업 책임자들에게 4개의 요구사항을 구체적으로 제시함.

구분	주요내용	세부내용
1	콘텐츠 판권관리 강화 (加强内容版权管理)	권리를 먼저 취득하고 방영하는 저작권의 기본 원칙 견지 , 합법적으로 권리를 취득하지 않고 타인의 작품을 사용할 수 없음. 피풍강 규칙(避风港-세이프 하버, 인터넷 서비스 제공자는 공간을 제공할 뿐 콘텐츠 제작에는 참여하지 않아 권리침해 책임을 면한다는 규칙)을 남용해 이용자가 업로드 했다는 명목으로 타인의 작품을 전파하여 타인의 권리를 침해하지 않도록 해야 함.
2	권익보호관리 강화 (加强维权管理)	민원처리 시스템 보완 , 법률에 따른 “통지-삭제” 의무 이행. 판권 권리자의 민원을 즉각적으로 수리하고 권리 침해 작품을 신속하게 삭제하거나 관련 링크를 차단해야 함.
3	권리침해 처벌 강화 (加强侵权处置)	이용자들의 타인 작품 불법 업로드 혹은 공유 행위 방지를 위한 효과적인 조치 마련 . 특히, 합리적인 사용이라는 명목으로 타인의 작품을 임의대로 삭제 및 편집해 인터넷으로 전파하는 행위도 포함됨.
4	사회 공동관리 강화 (加强社会共治)	국가 판권국이 지정한 주요 보호 작품과 권리인의 인기방영 작품 침해에 대한 심사와 처분 강화 . 불법범죄 관련 보고와 조사 협조의 의무를 이행해야 하며, 이용자의 정보를 온전히 보존해, 필요시 관련정보를 즉시 제공해야 함. 권리침해의 정도가 엄중한 이용자에 대해서는 판권 집행기관에 신고하고, 판권 집행기관은 법에 따라 엄격히 조사하여 사안이 엄중한 정도에 따라 공간기관에 이관하여 형사처벌로 이루어질 수 있도록 해야 함.

□ [정책] 중국영화배급상영협회, <영화티켓 취소·변경 규정관련 통지> 발표

- 18일, 중국영화배급상영협회(中国电影发行放映协会)는 <영화티켓 취소·변경 규정관련 통지(关于电影票“退改签”规定的通知)>를 발표해, 영화시장과 관련된 각 기업들이 효과적인 대책 마련과 실시를 요구해, 영화티켓 취소·변경을 이용한 부작용 등을 방지하기 위해 나섬.
- 해당 통지 내용에는, 각 상영관·시네마 투자사 및 티켓 판매 플랫폼이 영화티켓 판매관련 협의를 체결 시, 취소·변경에 대한 약관을 세분화 하여 권리와 책임에 대해 명확히 할 것을 요구함.

□ [정책] 중국 전역 170곳 사이버수사대 더우인(抖音)에 투입

- 14일부터, 중국 각 성 및 시급 공안기관 170곳의 사이버수사대가 쇼트클립 플랫폼 더우인(抖音)에 대거 투입되어 공식 계정을 개통하고 전국 단위로 쇼트클립 플랫폼 관련 업무를 진행함. 향후, 사이버수사대가 제보를 한 플랫폼 콘텐츠는 곧바로 전문 심의목록에 추가되며 우선적으로 처리될 예정임.
- 이 외에도, 네티즌이 더우인 플랫폼의 개인 메시지나 해시태그의 방식으로 사이버수사대 계정에 직접 불법 콘텐츠에 대한 제보를 할 수 있게 되어, 플랫폼·이용자·사이버수사대가 공동으로 인터넷 공간 정화에 나서게 됨.

중국 심천 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 9. 24.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ Jessie J, 장지에 등 60여회 무대행사, 중국 심천에서 개최

- 9월 심천에서 60여회 무대행사가 진행될 예정임. Jessie J의 무대부터 유럽/미국 유명 연예인들과 장지에(张杰), 라라슈(徐佳莹)등 중국내 탑 음악과 연극 방면, 제4회 명가명단(名家名团) 연극/공연에서 산시인예반연극(陕西人艺版话剧)을 진행할 예정임.
- 9월12일, 중국노래애호가인 영국작곡가 Jessie J의 공연 또한 심천 '춘茧'(春茧) 운동장에서 관중들과 만날 예정으로 Jessie J는 2010년 성악 계에 뛰어 들어, 2011년 유럽/미국악단에 참여 <Price Tag>로 이름을 알렸음.
- 9월15일, <가수>에 같이 참여하여 <시일구성>(是日救星) 앨범으로 알려진 '라라슈'도 2018순회콘서트양상심천(巡回演唱会亮嗓深圳)무대에 참여함.
- 무대극으로는 제4회 명가명단(선전)연극공연, 제22회 선전대극장예술제, 제2회 희습희희 예술제, 제2회 남산희극제, 선전시민문예생활로 시행할 '예패채'(例牌菜)또한 9월에 진행함.
- 음악회로는 9월 교류에서 신악계(新乐季)는 '일대경전(一带经典)'시리즈를 두 번의 음악회 에 걸쳐 선보이며, 그중 '가대의 브람스에서의 밤'(加带的勃拉姆之夜)은 암스테르담 왕실음악관의 현악음악계 대표적 음악이며, 이탈리아출신 다니엘 지휘자가 지휘를 담당함.
- 이번 행사들을 통해 국제적 화원도시로 알려진 심천은 IT, 창업 중심에 이어 문화예술까지 접목시켜 화려하고 세련된 도시로 발돋움 할 예정임.

□ 문화 사막 에서 문화산업 전국 1위로 향하는 광둥

- 9월7일~8일 이틀 동안 광저우에서 개최된 광둥·홍콩·마카오밸리 지역 행사에서는 광둥 문화의 대표적인 키워드로 마화텅(马化腾)이 언급됨. 더불어 “왜 광둥이 문화사막이라 불리는지” 에 대한 내용이 언급됨.
- “중국 제 1의 경제도시 광둥성은 왜 문화의 사막이라는 칭호가 생겼나?” 이 에 “광둥성은 역사가 비교적 짧고, 정통 중원문화와 거리가 멀어 역사적으로 전통 문화 IP를 찾을 수 없다” 는 내용과 “홍콩 대중문화의 몰락과 함께 북경으로 중국 문화와 대중음악의 흐름이 바뀌었다” 는 등의 내용이 언급됨.
- 하지만 최근 문화산업관련 데이터 수치는 광둥으로 다시 흐름이 바뀌고 있음을 보여주고 있음.

* 21세기경제보도(21世纪经济报道): 광둥은 중국 문화산업 총량 전국1위, 2016년 문화상품 수출입 전국 1위, 게임 산업의 수출 매출 176억 위안 등 문화산업 관련 지표 상위권을 차지함.

- 텐센트(腾讯), 왕이(网易) 등의 대기업에 힘입어 광둥성은 중국 게임 산업의 중심도시가 되었고, 전국 게임 산업의 72.1%를 차지할 정도로 크게 발전했음.
 - * 광둥성 게임산업협회가 발표한 2015게임산업 연간 발전 보고서
- 애니메이션 산업 또한 텐센트 웹 애니메이션 플랫폼 등의 인터넷 기술과의 융합으로 지속적으로 발전하고 있음.
 - * 텐센트와 광둥 대표 애니메이션: ① 호요소홍랑 《狐妖小红娘》 ② 일인지하 《一人之下》 ③ 희양양과 회태랑 《喜羊羊与灰太狼》 ④ 부니베어 《熊出没》 ⑤ 돼지협객 《猪猪侠》
- 디지털 출판 총 생산액은 1,800억 위안으로 전국 1위(20%)비중을 차지했고, QQ음악, KuGou음악(酷狗音乐)등은 광둥의 대표적인 온라인 음악 플랫폼으로 음악 총생산량이 전국50%를 차지했음.
- 이처럼 최근 광둥 문화산업의 가장 큰 특징은 문화와 과학기술의 융합이며, 이 특징에 힘입어 광둥 문화산업이 왕성하게 발전하고 있고, 문화산업 각종 지표에서 북경과 상해 포함 다른 성을 능가할 수 있는 이유가 되고 있음.

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 9. 24.(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 일본 영상소프트 협회, 일본 시장 비디오 소프트 매출액 발표

- 2018년 9월 18일, 일반 사단법인 일본 영상소프트 협회(日本映像ソフト協会)가 /가맹회원 30개사의 블루레이와 DVD의 출하 수량과 금액을 정리한 2018년 상반기(1월~6월) 비디오 소프트 매출액을 발표함
- 발표에 의하면 총매출액은 858억 8,800만 엔으로 전년대비 6.3% 감소하였고 그중 DVD의 매출의 감소폭이 11%로 두 자릿수를 기록했으며 총 판매수 역시 15.9% 감소하였음
- 비디오 소프트 총매출의 약 27%를 차지하는 애니메이션 부문도 전년대비 매출액이 13.7% 감소하는 등 매출이 전체적으로 부진하였음
- 애니메이션 부문에서도 매출액이 큰 10세 이상을 위한 '일본 애니메이션(일반용)'의 경우 매출액이 총 201억 9,200만 엔으로 9.6% 감소하였음. 이 분야의 경우 이미 82%가 블루레이로 제작되어 판매되고 있음

□ 반다이남코 그룹, 영상 콘텐츠 제작을 위한 펀드 설립

- 2018년 9월 19일, 반다이남코 홀딩스(バンダイナムコホールディングス)가 반다이남코 콘텐츠 펀드 유한책임사업조합(이하 BNCF,バンダイナムココンテンツファンド有限責任事業組合)을 설립한다고 밝힘
- 이제까지 계열사가 개별적으로 투자를 해 왔으나 BNCF가 설립되면서 그룹 전체가 결정하여 투자를 하는 형식을 취하게 됨. 출자금은 6개사가 공동으로 출자하며 그중 90%는 반다이남코 홀딩스가 출자할 예정이라 함
- 투자의 목적은 '중장기 미래의 IP 전략'이며 IP 관련한 영상작품에 장기적으로 최적의 시점에서 투자를 하여 제작할 예정임. '기동전사 건담'과 같은 그룹의 사업을 견인하는 작품을 창출하는 것을 염두에 두고 있는 것으로 보임
- 일본의 엔터테인먼트 콘텐츠 사업에서 애니메이션을 비롯한 영상 콘텐츠의 역할은 큼. 영상 콘텐츠가 성공할 경우 게임 제작, 완구 출시, 이벤트 개최 등 큰 수익을 얻을 수 있음. 하지만 영상 자체의 사업 규모는 작은 편이며 관련 업체의 제작에 대한 부담이 큰 편임
- 이번 펀드를 통해 더 큰 투자를 실현하고 새로운 유력 IP를 창출하는 기회를 늘리는 전략으로 보임

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 9. 24.(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ Sony의 PlayStation, 영국 브랜드 연관성 지수 3위 차지

- 브랜드 컨설팅 전문 업체 Prophet에서 발표한 2018 브랜드 연관성 지수 (Brand Relevance Index)에 따르면, Sony의 PlayStation이 영국에서 세 번째로 관련성이 높은 브랜드로 꼽혔음
- 브랜드 연관성 지수는 특정 국가의 대중들이 가지고 있는 기업 및 브랜드에 대한 일반적인 인식을 조사하는 지표로, 브랜드들은 이 지표를 통해 마케팅 또는 기타 전략 계획 수립에 유용하게 사용할 수 있음
- PlayStation은 작년 9위에서 6계단 높은 순위를 기록했으며 이는 4위 Google, 5위 Netflix, 8위 Amazon, 9위 NHS보다 높은 순위를 기록했음
- 1위는 Apple, 2위는 LEGO가 차지했으며 게임 분야에서 XBOX는 작년 11위에서 올해 17위로 하락했고 Nintendo는 2계단 오른 11위를 차지했음
- 조사에 참가한 영국인은 약 11,500명이며 총 240개의 브랜드가 조사 대상에 올랐음

□ 스페인 음반 시장, 2018년 상반기에 1% 미만 성장

- 스페인 음반 시장규모가 2018년 상반기에 전년 대비 0.36% 성장한 1억 760만 유로(약 1,415억 8천만 원)를 기록했음
- 구독 스트리밍으로 얻는 매출이 53% 증가했음에도 불구하고 무료 스트리밍 사용자층으로부터 발생한 매출이 크게 감소하면서 1%가 채 안 되는 미미한 성장률을 기록했음
- 2018년 상반기에 광고 기반 스트리밍에서 발생한 매출은 840만 유로(약 110억 5천만 원)으로 지난해 2,180만 유로(약 286억 8천만 원)에서 61.8% 감소했음
- 동일한 기간 동안 구독 스트리밍에서 발생한 매출은 2016년 3,460만 유로(약 455억 2,700만 원)에서 52% 증가한 5,280만 유로(약 694억 7,500만 원)로 디지털 매출의 67%를 차지했음
- 전반적으로 디지털 분야는 스페인 음반 시장에서 73.5%의 점유율을 차지하여 7,910만 유로(약 1,040억 8천만 원)의 매출을 창출했으며 음반 매장 등 물리적 분야에서 창출된 매출은 2,850만 유로(약 375억 원)를 기록했음
- 2018년 하반기 동안 상반기와 같은 수준의 성장률이 유지될 경우, 스페인 음악 시장은 성장세로 돌아서기 시작한 2014년 이래 가장 낮은 성장률을 보인 해가 될 것으로 전망됨

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 9. 24.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니 패션의 고장, 반둥에서 패션쇼 <23 패션 디스트릭> 개최

- 2018년 9월 7일부터 9월 9일까지 반둥 23 빠스칼 쇼핑센터(23 Paskal Shopping Centre) 메인 아트리움에서 인도네시아 패션협회(Indonesian Fashion Chamber) 주최 하에 패션쇼 <23 패션 디스트릭(23 Fashion District)>이 개최됨
- 반둥에서 가장 큰 패션쇼인 이번 행사는 주제 <당신의 미래 패션을 예측해라(Forecast Your Future Fashion)>로 진행됨
- 데덴 시스완또(Deden Siswanto), 런니 수마 디 프라자(Runny Soema Di Pradja), 레지따 조로(Raegita Zoro), 엘리 비르고(Elly Virgo), 윌슨 윌림(Wilsen Willim), 빌리 총(Billy Tjong), 단쥬 효지(Danjyo Hiyoji), 레니 아구스틴(Lenny Agustin), 소피(Sofie), 이르나 무띠아라(Irna Mutiara), 하니 하난또(Hannie Hananto), 바티크(Bateeq), 조야(Zoya), 와르나따스쿠(Warnatasku), 웨다 기타(Weda Githa), 사파나(Saffana), 유피 카르타앗마자(Yufie Kartaatmaja), 새드 인다(Sad Indah), 아이케이제이(IKJ), 이르마 인탄(Irma Intan), 누니크 마와르디(Nuniek Mawardi), 나필 아핌(Nafil Apim), 오카 디뿌뜨라(Oka Diputra) 등 약 50여명의 현지 디자이너들이 참가하여 최신 패션 작품을 선보임
- 현직 패션디자이너 작품 외에도 이슬람 패션 협회(Islamic Fashion Institute), 텔콤 대학교(Telkom University), 반둥 공과대학교(Institut Teknologi Bandung), 자카르타 문화대학교(Institut Kesenian Jakarta), 마라나따 크리스틴 대학교(Universitas Kristen Maranatha) 등 패션학과 학생들의 작품도 함께 무대에 오름



※ 이미지 출처: 구글 이미지

□ 인니 창조경제위-인니 증권거래소, 스타트업 플랫폼 런칭

- 2018년 9월 8일 인도네시아 증권거래소에서 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)와 인도네시아 증권거래소(PT. Bursa Efek Indonesia, BEI) 협업 하에 플랫폼 <고 스타트업 인도네시아(Go Startup Indonesia)>가 런칭됨
- 인도네시아 증권거래소 인큐베이터 프로그램 관련 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)와 인도네시아 증권거래소(BEI)간의 MOU 체결에 따른 후속 조치로 해당 플랫폼(<http://v2.gostartupindonesia.id>)이 런칭됨
- 인도네시아 스타트업 기업 성장을 촉진시키기 위해서 런칭된 플랫폼 <고 스타트업 인도네시아>는 스타트업 기업이 주식상장을 통해 투자금 조달에 용이하도록 하는 시스템임
- 해당 플랫폼을 통해 프로그램 <크리엑스(Creative Exchange for Startup, CreaX)>가 운영되어 스타트업 기업들이 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 측으로부터 멘토링 및 피칭 프로그램을 제공받을 예정임. 해당 프로그램은 자카르타 외에도 수라바야, 메단, 덴파사르, 반둥, 마카사르 등 주요 도시에서 진행될 예정임
- 각 프로그램에서 선정되는 우수 참가자들은 향후 수라바야에서 개최되는 <인도네시아인 캐피털 데이(Indonesian Capital Day)>에서 피칭할 기회가 주어질 예정임



※ 이미지 출처: 구글 이미지

● 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처 ●

- 미국 비즈니스센터(LA) 김철민 센터장: +1-323-935-2070 / cmkim@kocca.kr
- 중국 비즈니스센터(북경) 김상현 센터장: +86-10-6501-9971 / willbe@kocca.kr
- 중국 비즈니스센터(심천) 남궁영준 센터장: +86-755-2692-77971 / pinoky14@kocca.kr
- 일본 비즈니스센터(동경) 황선혜 센터장: +81-3-5363-4511 / hwang216@kocca.kr
- 유럽 비즈니스센터(런던) 최윤수 센터장: +44-20-7016-3333 / yschoi@kocca.kr
- 인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김남걸 센터장: +62-21-2256-2396 / gjrl94@kocca.kr
- 중동마케터(UAE 아부다비) 박상욱 과장: +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr
- 남미마케터(브라질 상파울루) 박희란 과장: +5511-2476-5120 / brazil@kocca.kr

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr