

위클리 글로벌

2017. 5. 8. Vol.14

목 차

2017. 5. 8. 해외사업진흥팀

구 분	제 목
미국	- 디즈니, 신규 '디즈니 디지털 네트워크' 공개 - 훌루, 라이브 TV 스트리밍 서비스 런칭
중국	- 중국, 5월 1일부터 온라인게임 운영에 대한 규범 시행 - 중국, 6월 1일부터 사이버공간에 대한 규제 강화 - 베이징시, 최초로 외상 독자 공연 매니지먼트 운영 승인 外 단신 2
일본	- 오사카에 민관협력 통한 「쿨재팬」 극장 설립 - 방일 여행객 증가에 대응 - 日내각부, 영화진흥시책 보고서 정리 — 금융·해외진출 등 지원 관련
유럽	- 영국의 디지털 비디오 소비 현황 - 유럽 비디오 시장 규모 전망
인도네시아	- 인니 신인 가수 오디션 프로그램 방영 시작 - 인니 최초의 게임 개발대회 '구글 인도네시아 게임 콘테스트' 개최

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 5. 8(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 디즈니 신규 디즈니 디지털 네트워크 공개

- 디즈니는 메이커 스튜디오의 인재와 브랜드를 통합시킬 신규 사업부서 ‘디즈니 디지털 네트워크’를 공개함
- 디즈니는 지난 2일 뉴욕에서 열린 300여 개 소셜 미디어 채널과 10억 명 이상의 청중들이 함께한 디즈니 뉴프론트 프레젠테이션에서 이 같은 내용을 공개
- 디즈니 디지털 네트워크는 밀레니얼 세대와 Z 세대를 주요 타겟으로 기존 디즈니 편집 브랜드인 ‘오 마이 디즈니’, ‘디즈니 스타일’, ‘디즈니 패밀리’, ‘배블’과 유튜브 내 게임 관련 콘텐츠로 구성된 메이커의 ‘폴라리스’ 브랜드로 구성될 예정
- 또한 스타워즈 웹사이트와 앱이 포함되고, 디즈니 스토리와 미키 마우스 캐릭터, 머펫 브랜드 등 소셜 채널도 네트워크의 한 부분이 될 예정
- 한편, 디즈니는 올해부터 디지털 네트워크로 이용 가능한 스타워즈와 미키 마우스 클럽을 비롯해 여러 브랜드의 새로운 오리지널 프로그램 시리즈 7편을 함께 공개하며 기대감을 증폭시켰음

□ 훌루, 라이브 TV 스트리밍 서비스 런칭

- 인터넷 스트리밍 동영상 서비스 시장을 선도하고 있는 훌루가 실시간 TV 스트리밍 서비스를 런칭
- 새롭게 출시된 실시간 TV 서비스에는 ABC, CBS, Fox, NBC를 포함한 50개 이상의 채널이 포함될 예정이며, 월 사용료는 39.99달러임
- 훌루는 기존에 제공했던 TV 프로그램 목록만을 보여주는 서비스 대신, 이용자들의 선호도와 시청했던 프로그램 등을 분석해 이용자들이 좋아할 만한 프로그램을 추천하는 새로운 형식의 서비스를 선보일 예정
- 또한 새롭고 컬러풀한 사용자 인터페이스를 제공하며 차별화를 위해 노력함
- 현재 디쉬 네트워크의 슬링 TV를 시작으로, 소니의 PS Vue, AT&T의 디렉 TV 나우와 구글의 유튜브 TV가 실시간 TV 스트리밍 서비스를 제공하고 있음
- 주문형비디오(VOD) 방식인 훌루까지 실시간 TV에 가세하여, 유료방송을 해지하는 현상인 코드컷팅이 가속화 될 것으로 전망됨

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 5. 8(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

정 책	<p>중국, 5월 1일부터 온라인게임 운영에 대한 규범 시행</p> <p>중국은 5월 1일부터 <온라인 게임 운영 규범에 대한 사중사후 관리 감독 강화에 관한 통지(文化部关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知)>를 시행함. 해당 통지는 온라인게임 유저의 경우 가입 시 실명 인증을 하여, 온라인게임 기업이 미성년 유저를 효과적으로 보호하고자 함. 또한 온라인게임 기업의 경우 게스트 유저에게는 캐시 충전 또는 결제 서비스를 제공해서는 안되며, 유저의 게임당 1회 캐시 충전 금액을 한정하고, 이용자의 캐시 충전 혹은 결제에 대해 알림 서비스를 제공해야하는 등의 내용을 포함함</p>																																																			
	<p>중국, 6월 1일부터 사이버공간에 대한 규제 강화</p> <p>5월 2일, 중국 국가인터넷정보판공실은 <인터넷 뉴스 정보 서비스 관리 규정>·<인터넷 정보 콘텐츠 관리 행정 집행 절차 규정>·<네트워크 제품과 서비스 안전 검사 방법(시행)>을 발표하여, 다음달 1일부터 시행될 예정임</p> <p>그 중 <인터넷 뉴스 정보 서비스 관리 규정>은 웹사이트·어플리케이션·블로그·SNS·인터넷방송 등 방식으로 대중에게 인터넷 뉴스 정보 서비스를 제공 시 ‘인터넷 신문 정보 서비스 허가증’ 취득을 요하며, 중외 합자·중외 합작·외자 경영 기업은 인터넷 매체를 설립할 수 없을 뿐만 아니라, 중국 인터넷 매체가 해외 기업과 협력을 진행 시 정부로부터 사전 승인이 필요하다는 내용을 포함함</p> <p>작년 11월 전국인민대표대회에서 채택된 <인터넷안전법>도 6월 1일부터 시행될 예정이며, 최근 중국은 인터넷 매체를 비롯하여 사이버공간에서의 규제가 나날이 강화되고 있음</p>																																																			
통 계	<p>국가통계국, 2017년 1분기 문화관련 산업 경영보고</p> <p>중국 국가통계국은 중국 52,000개의 문화관련 기업을 조사한 결과, 2017년 1분기 영업 수입은 1조 9,926억 위안(약 320조 원)으로, 전년대비 11% 증가함. TV방송영화서비스업을 제외한 나머지 9개 서비스·생산업은 모두 증가 추세를 유지함. 특히 ‘인터넷+’ 정책으로 문화정보전달서비스가 약 30%의 증가율을 보임</p>																																																			
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>분류</th> <th>영업수입(단위/억 위안)</th> <th>성장률(%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>통계</td> <td>19,926</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>신문출판유통서비스</td> <td>681</td> <td>4.8</td> </tr> <tr> <td>TV방송영화서비스</td> <td>323</td> <td>-4.0</td> </tr> <tr> <td>문화예술서비스</td> <td>76</td> <td>15.8</td> </tr> <tr> <td>문화정보전달서비스</td> <td>1,506</td> <td>29.4</td> </tr> <tr> <td>문화창의 및 디자인 서비스</td> <td>2,287</td> <td>5.8</td> </tr> <tr> <td>문화오락서비스</td> <td>276</td> <td>16.8</td> </tr> <tr> <td>공예미술품 생산</td> <td>3,976</td> <td>9.2</td> </tr> <tr> <td>문화상품생산의 보조 생산</td> <td>2,039</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>문화용품 생산</td> <td>7,733</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>문화 전문 설비 생산</td> <td>1,028</td> <td>5.7</td> </tr> <tr> <td>지역별</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>동부</td> <td>14,831</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>중부</td> <td>3,333</td> <td>11.8</td> </tr> <tr> <td>서부</td> <td>1,531</td> <td>14.2</td> </tr> <tr> <td>동북</td> <td>232</td> <td>-11.5</td> </tr> </tbody> </table>	분류	영업수입(단위/억 위안)	성장률(%)	통계	19,926	11	신문출판유통서비스	681	4.8	TV방송영화서비스	323	-4.0	문화예술서비스	76	15.8	문화정보전달서비스	1,506	29.4	문화창의 및 디자인 서비스	2,287	5.8	문화오락서비스	276	16.8	공예미술품 생산	3,976	9.2	문화상품생산의 보조 생산	2,039	9	문화용품 생산	7,733	13	문화 전문 설비 생산	1,028	5.7	지역별			동부	14,831	11	중부	3,333	11.8	서부	1,531	14.2	동북	232	-11.5
	분류	영업수입(단위/억 위안)	성장률(%)																																																	
	통계	19,926	11																																																	
	신문출판유통서비스	681	4.8																																																	
	TV방송영화서비스	323	-4.0																																																	
	문화예술서비스	76	15.8																																																	
	문화정보전달서비스	1,506	29.4																																																	
	문화창의 및 디자인 서비스	2,287	5.8																																																	
	문화오락서비스	276	16.8																																																	
	공예미술품 생산	3,976	9.2																																																	
	문화상품생산의 보조 생산	2,039	9																																																	
	문화용품 생산	7,733	13																																																	
	문화 전문 설비 생산	1,028	5.7																																																	
지역별																																																				
동부	14,831	11																																																		
중부	3,333	11.8																																																		
서부	1,531	14.2																																																		
동북	232	-11.5																																																		

저작권	국가판권국, 2016년 10대 저작권 침해 관련 주요 사건 발표	
	4월 26일, 중국 국가판권국은 저작권 침해와 관련하여 2016년 10대 불법 복제 사건을 발표함. 저작권 침해 분야는 온라인 문학·온라인 음악·온라인 미디어·온라인 게임 등이 대부분임	
	사건	내용
	펑위윈쉐왕 문학 작품 무단 유포	웹소설 플랫폼 펑위윈쉐왕(风雨文学网)은 저작권자의 동의 없이 <따형찬슈어(大亨传说)>등 소설을 불법 유포하여, 광고 수익 66만 7,000 위안(약 1억 920만 1,240 원)을 챙긴 혐의로 징역 3년 10개월과 벌금 34만 위안(약 5,568만 8,600원)을 판결 받음
	echo 후이성 APP 음악 작품 무단 유포	상하이 칭성(青声) 온라인테크유한회사는 자사 APP인 echo 후이성(回声)을 통해 <약속(约定)>·<숨겨진 날개(隐形的翅膀)>등 90여 곡의 음악 작품을 저작권자의 동의 없이 불법 스트리밍 및 다운로드 서비스를 제공하고 회원 캐쉬 충전제도를 이용하여, 영업 수익을 챙긴 혐의로 벌금 20만 위안(3,275만 2,000원)을 판결 받음
	온라인 만화 플랫폼 만화 작품 무단 유포	구구만화(九九漫画)·커커동만(可动漫) 등 온라인 만화 플랫폼을 설립하여, 저작권자의 동의 없이 351개가 넘는 만화 작품을 불법 유포하고, 광고 수익 4만 8,000 위안(약 786만 1,440원)의 광고 수익을 챙긴 혐의로 벌금 17만 위안(약 2,784만 2,600원)을 판결 받음
	온라인 게임 저작권 침해	온라인 서버를 개설하고 온라인게임 <신선검기협전ONLINE(新仙剑奇侠传ONLINE)> 프로그램 서버를 불법 영업하여, 영업 수익 38만 여 위안(약 6,227만 600 여 원)을 챙긴 혐의에 대해, 징역 3년 3개월과 벌금 6만 위안(약 983만 2,200원)을 판결. 피고는 상소하였으나 법원은 이를 기각하고 원심을 유지함
	후이멍영화차집 영상 저작물 저작권 침해	후이멍영화차집(汇梦影视茶吧)은 영상물을 불법 복제 후 차집에서 상영하여, 영업 수익 8만 4,000 위안(약 1,376만 4,240원)을 챙긴. 또한 불법 복제한 영상물을 온라인 판매하여 영업수익 2만 9,000 위안(약 475만 1,360원)을 챙긴 혐의로 징역 10개월과 벌금 5,000 위안을 판결 받아, 불법 영업 수익 113,115위안(약 1,853만 1,630.45원)을 추징당함
	칭다오위에바유한회사 영상 저작물 저작권 침해	칭다오위에바유한회사(青岛约吧有限公司)는 총 203편의 영화를 저작권자의 동의 없이 불법 복제하고 유포 및 다운로드를 제공한 혐의로 벌금 17만 9,000 위안(약 2,932만 3,780원)을 판결 받음
	불법 복제 도서 판매	시가 270만 위안(약 4억 4,253만 원)을 넘는 불법 복제 도서, 총 98,822권을 판매 혐의에 대해, 징역 1년과 20만 위안(약 3,276만 4,000원)을 판결
	불법 복제 CD 판매	불법 복제 CD 및 VCD를 판매하여, 영업 수익 46만 여 위안(약 7,534만 3,400원)을 챙긴 혐의에 대해, 징역 3년 6개월과 벌금 50만 위안(약 8,191만 원)을 판결 받음
	도서 불법 복제 및 판매	영리를 목적으로 저작권자의 동의 없이 CFA 교재를 불법 복제 및 판매하여, 영업 수익 55만 여 위안(약 9,010만 1,000원)을 챙긴 혐의에 대해, 징역 6개월과 벌금 36만 위안(약 5,895만 7,200원)을 판결 받음
참고서 불법 복제	공이시 주린신화(竹林新华) 포장재료공장은 시가 386만 여 위안(약 6억 3,246만 1,000 원)을 넘는 양의 참고서를 불법 복제한 혐의로 징역 5년 6개월과 벌금 70만 위안(1억 1,471만 6,000원)을 판결 받음	
산업동향	베이징시, 최초로 외상 독자 공연 매니지먼트 운영 승인	
	<p>최근 베이징시 상무위원회의 발표에 따르면, 미국의 드래곤 레전드(龙之传奇(北京)国际艺术有限公司)가 최초로 외상 독자 공연 매니지먼트 운영을 승인 받아, 베이징시 텐란 종합보세구역 문화보세원(天竺综合保税区文化保税园)에 자리 잡음</p> <p>2015년 5월, 중국 국무원은 베이징시를 외상투자자가 공연 매니지먼트 기구를 독자 설립할 수 있도록 개방시험구로 지정하여 운영하고 있음. 텐란 종합보세구역 외에 북경에 위치한 2개의 시험구에서는 외상투자자의 공연 매니지먼트 기구의 독자 설립이 가능하며, 중국 전역을 대상으로 서비스 할 수 있음(중국 측 파트너가 경영주권을 가지고 있어야하며, 외상 투자자의 투자금액이 최대 49%인 것을 점진적 개방 모델로 차용함)</p> <p>업계 인사들은 공연시장의 국제화는 필연적인 것으로, 중국 외 우수한 작품과 인재 초청을 통해 교류해야 중국 공연산업의 질적 향상이 가능할 것이며, 이러한 개방 정책을 통해 공연 중개 업체들로 인해 발생하는 문제점과 과도하게 높은 해외공연 유치금액 문제를 해결할 수 있을 것이라 예측함</p>	

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 5. 8(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

- **오사카에 민관협력 통한 「쿨재팬」 극장 설립 - 방일 여행객 증가에 대응**
 - 관민펀드 「쿨재팬기구(Cool Japan Fund Inc.)」는 주식회사 HIS(H.I.S. Co., Ltd., 여행사)와 요시모토공업(Yoshimoto Kogyo Co., Ltd., 오사카(大阪) 민간방송국과 협업하여 일본의 문화·예능 등을 발신하는 체험형 극장시설을 오사카(大阪)에 신설한다고 밝힘. 쿨재팬기구는 극장 신설을 통해 방일 외국인 관광객의 증가에 대응할 계획임
 - 쿨재팬기구는 민간기업과 공동 출자하여 새로운 회사를 설립. 주식회사 카토카와와 주식회사 덴츠, 주식회사 NTT프라라(NTT Plala Inc., 영상전송 등), 주식회사 패미마닷컴(famima.com Co., Ltd., 온라인유통·통신판매 등) 등도 참여. 20억 엔을 투자하여 오사카성 공원 주변에 극장과 야외무대를 조성할 계획임 (2018년 봄 완공 목표)
 - 본 극장에서는 라쿠고(落語)과 분라쿠(文樂), 가부키(歌舞伎) 등의 전통예능뿐만 아니라 일본 애니메이션과 연동한 뮤지컬 등이 상연될 예정. 주식회사 HIS가 방일 관광객을 위한 투어에 공연을 포함시키는 것도 검토 중
 - 쿨재팬기구는 일본문화의 해외 발신을 위해 2013년에 설립된 이래, 일본 애니메이션, 일본음식 등의 해외진출 지원 등을 담당해 왔지만, 극장 등 문화 시설 사업에의 출자는 이번에 처음으로 추진함

- **내각부, 영화진흥시책 보고서 정리 - 금융·해외진출 등 지원 관련**
 - 일본 내각부(内閣府) 지적재산전략본부는 지난 2017년 4월, 영화산업의 진흥에 관한 보고서 「일본 영화의 발전을 향해서」를 정리함. 본 보고서에서는 영화산업 진흥 관련 「제작 지원·자금 조달」, 「해외진출」, 「로케이션 지원」 등 세 가지 과제에 대한 정부가 취해야 할 시책의 방향성을 제언함
 - 지적재산전략본부는 2003년 내각부에 설치된 이래, 일본의 지적재산 관련 산업시책을 논의해 옴. 현재는 「지적재산 추진계획 2017」 수립을 위해 테마별로 검토위원회를 설치·운영 중임. 특히 올해는 영화·애니메이션·만화·음악·게임 등의 콘텐츠 분야 회의와는 별도로 영화 자체의 진흥 시책이 검토됨
 - 「제작 지원·자금 조달」 관련, 중소제작사의 리스크머니 공급을 위해 민관펀드를 활용한 기획 개발·제작 단계의 자금 공급 방침이 제시됨. 「해외진출」과 관련해서는 중소제작사와 자금조달, 「로케이션 지원」에 대해서는 일본 영화산업 세계화를 목표로 「로케이션 촬영 환경 개선에 관한 민관 연락회의」 설치를 통한 정부의 로케이션 지원 체제 구축이 제안됨

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 5. 8(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ 영국의 디지털 비디오 소비 현황

- 글로벌 미디어서비스사인 AOL에 따르면 20%의 영국 소비자들이 일주일에 1회 이상 VR 비디오를 시청하는 것으로 조사되었음
- 또한, 68%의 영국인들은 VR을 평생 한 번도 시청하지 않았음 (전 세계적으로는 58%가 한 번도 VR을 시청하지 않았음)
- 그럼에도 불구하고 영국의 바이어들과 셀러 대상 조사에서는 조사대상의 55%가 360도 비디오 등 몰입형 포맷이 향후 12개월 동안 좋은 매출을 이어갈 것으로 전망
- 이 조사에서는 비디오가 영국에서 일상 온라인 활동의 핵심이 되었다고 분석하면서 71%의 소비자들이 디지털 디바이스로 비디오를 매일 시청한다고 밝힘
- 영국에서는 54%의 소비자들이 작년보다 올해 디지털 비디오를 더 시청한다고 답변 (세계적으로는 66%의 소비자가 작년보다 올해 더 시청한다고 답변)
- 또한 64%의 영국인들이 1분 이하로 비디오를 시청한다고 조사되었음 (전 세계적으로는 60%가 1분 이하로 비디오를 시청)

□ 유럽 비디오 시장 규모 전망

- 시장 분석회사 Databasis 리서치는 유럽 비디오 시장 규모가 2022년까지 93억 파운드(약 13조 6천억원)가 될 수 있을 것으로 전망
- 이 조사에서 따르면 2016년이 유럽에서 디지털 비디오 시장보다 DVD 등 실물 비디오 시장이 컸던 마지막해가 될 것으로 예측
- 또한 2022년 말까지 유럽의 디지털 비디오 매출은 72억 파운드 (약 10조 6천억원)가 될 것이며 서유럽 시장이 그 중 95%까지 차지할 수 있을 것으로 예측
- 디지털 비디오 매출 중 70%가 SVoD에서 발생되어 비디오 시장 규모의 성장은 SVoD 시장의 성장에 의해 견인될 것으로 예측되었음
- 조사에 따르면 2016년부터 2022년까지 SVoD 서비스 가입자가 8천만명 증가하여 유럽 32개국에 걸쳐 총 가입자 수가 1억 2,500만이 될 것으로 전망
- 또한 북유럽과 영국이 시장의 25%를 차지하여 여전히 유럽 SVoD 시장을 이끌 것으로 전망되었음

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 5. 8(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니 신인 가수 오디션 프로그램 방영 시작

- 인도네시아 대표 방송국인 글로벌 TV(Global TV)는 ‘더 넥스트 보이/걸밴드(The Next Boy/Girl Band)’ 리얼리티 쇼를 통해 신인 가수를 발굴할 계획이라고 밝힘
- 해당 프로그램은 기존에 네덜란드에서 인기가 높았던 동명의 서바이벌 오디션 프로그램 포맷을 수입해 온 것으로, 총 11개의 도시(자카르타, 반둥, 수라바야, 마나도, 메단, 암본, 바탐, 마카사르, 덴파사르, 팔렘방, 족자카르타)에서 지역 오디션이 순차적으로 진행되었음
- 유명 연예인들 6명이 심사위원으로 참여할 본 프로그램은 남성 가수, 여성 가수로 나뉘어 심사가 진행되며, 인도네시아 전역에서 가창력과 댄스 실력이 뛰어난 청소년들에게 차세대 스타 등용문의 기회를 제공할 것임
- 본 프로그램은 2017년 5월 4일 저녁 6시 30분 첫 방송을 시작으로 매주 목요일 방송될 예정임



※ 이미지 출처 : Global TV 홈페이지

□ 인니 최초의 게임 개발대회 ‘구글 인도네시아 게임 콘테스트’ 개최

- 2017년 4월 26일, 구글 인도네시아는 ‘2017 구글 인도네시아 게임 콘테스트(Google Indonesia Games Contest)’ 결승전을 플라자 인도네시아 몰에서 개최하였음
- 수 백여 명의 인도네시아 현지 게임 개발자들이 참여한 본 게임 콘테스트는 인도네시아에서 처음으로 개최된 게임 개발대회로, 현지 게임 개발자들의 향후 발전 가능성을 엿볼 수 있는 좋은 기회였음
- 이번 결승전은 2017년 1월 25일부터 3월 19일까지 대회 공식 홈페이지 (<https://events.withgoogle.com/indonesia-games-contest>)를 통해 응모한 200

- 여명의 게임 개발자들 중 예선전을 통과한 15개 팀이 최종 참가하였음
- 대회 결과 ‘와룽 체인 : 고 푸드 익스프레스(Warung Chain:Go Food Express)’ 가 우승을 차지하였으며, 준우승은 ‘따우 블랏(Tahu Bulat)’ , 3위는 ‘비말라 : 디펜스 워로즈(Vimala:Defense Warlords)’ 가 차지하였음
 - 결승전에 진출한 총 15개 팀은 싱가포르에서 개최되는 구글 플레이타임 2017(Google Playtime 2017)에 초대되었으며, 이 외에도 100만 루피아 상당 (9만원 상당)의 구글 플레이 스토어 캐시 및 푸짐한 상품을 받음
 - 구글은 앞으로 인도네시아 게임 산업 발전을 위해 현지 게임 개발자들을 적극적으로 지원할 계획임을 밝힘



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

● 해외 비즈니스센터 및 마케터 담당자 연락처 ●

- 미국 비즈니스센터(LA) 김철민 센터장 : +1-323-935-5001 / cmkim@kocca.kr
 - 중국 비즈니스센터(북경) 김기현 센터장 : +86-10-6501-9971 / gihun@kocca.kr
 - 일본 비즈니스센터(동경) 이경은 센터장 : +81-3-5363-4511 / lke0801@kocca.kr
 - 유럽 비즈니스센터(런던) 최윤수 센터장 : +44-20-7016-3333 / yschoi@kocca.kr
 - 인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김남걸 센터장 : +62-21-2256-2396 / gir94@kocca.kr
 - 중동마케터(UAE 아부다비) 박상욱 마케터 : +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr
 - 남미마케터(브라질 상파울루) 박희란 마케터 : +5511-99906-1577 / brazil@kocca.kr
-