

위클리 글로벌

2017. 9. 25. Vol.34

목 차

2017. 9. 25. 해외사업진흥팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none">- 제임스 마케론 감독이 이끄는 <아바타 2>, 9월 25일부터 촬영 시작- 아마존, 알렉사 탑재한 스마트 글래스 개발 중- 9월 17일, 에미상 시상식 개최
중국	<ul style="list-style-type: none">- 중국 위성방송국 예능 프로그램의 잇따른 위기- 2018년 중국 드라마 추세 : ‘여전히 사극’ 그리고 ‘시즌물- 95년 이후 출생자의 온라인 문학에 대한 성향 및 추세 外 단신 2
일본	<ul style="list-style-type: none">- 게임으로 올림픽 참가!? He스포츠 단체 통일 및 새 조직 설립- AI 작품의 저작권?, 「5년 후에는 AI 히트곡 배출」
유럽	<ul style="list-style-type: none">- “꽃보다 할배”, 러시아와 우크라이나에서 현지버전으로 방영 예정- 영국의 창조 산업, 영국 경제에 핵심적인 역할- 지드래곤, 첫 유럽 공연 예정
인도네시아	<ul style="list-style-type: none">- 일본 애니메이션 스튜디오 <지브리> 전시회, 성황리에 마무리- 인니 대표 애니메이션 <키코>, 홍콩에서 방영 예정

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 9. 25(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 제임스 카메론 감독이 이끄는 <아바타 2>, 9월 25일부터 촬영 시작

- 제임스 카메론 감독이 <터미네이터2> 3D 버전의 특별 상영 공식 석상을 통해 <아바타 2> 촬영을 오는 9월 25일부터 시작한다고 밝힘
- 아바타 속편인 <아바타2>는 2009년 개봉된 이래 무려 8년 만의 제작으로, 3D 영화 최초로 안경을 쓰지 않고도 3D 효과를 즐길 수 있는 기술이 도입 될 것으로 알려져 기대를 모으고 있음
- 제임스 카메론 감독의 제작회사인 라이트스톰 엔터테인먼트에서는 현재 새로운 3D 기술 도입을 위해 크리스티 디지털과 제휴 계약을 맺고 <아바타 2~5> 3D 제작에 노력을 기울이는 중
- <아바타2>는 2020년 12월 18일에 개봉될 것으로 예상되며, 이후 세편의 속편이 각각 2021년, 2024년, 2025년 에 개봉될 것으로 보임
- 한편, <아바타>는 2009년 전 세계 27억 8,800만 달러의 흥행 수입을 거뒀고, 2010년 아카데미 시상식에서 3개 부문 수상을 기록
- 제임스 카메론 감독도 <아바타> 제작으로 종전 자신이 가지고 있던 역대 최고 흥행 기록인 <타이타닉>(21억 8,680만 달러)을 제치고 새로운 기록을 세움

□ 아마존, 알렉사 탑재한 스마트 글래스 개발 중

- 파이낸셜타임스에 따르면 아마존은 현재 인공지능(AI) 기반 음성인식 비서 <알렉사>를 탑재한 휴대용 스마트 글래스와 가정용 보안 시스템을 개발 중이며, 이를 2017년 안으로 선보일 예정
- 아마존의 스마트 글래스는 일반 안경 형태의 디자인을 갖췄고, 착용 시 이어폰 없이도 알렉사의 음성을 들을 수 있는 골전도 시스템을 탑재
- 아마존은 스마트 글래스와 더불어 스마트 보안 카메라도 함께 개발 중인 것으로 알려짐
- 스마트 보안 카메라는 7인치 화면이 내장된 스마트 스피커 <아마존 에코쇼>와 연동해 사용할 수 있는 제품으로, 에코쇼 화면을 통해 실시간 동영상 확인할 수 있음
- 한편, 아마존 이외에 몇몇 IT 기업들도 스마트 글래스 시장에 진출해 제품을 선보인 바 있음
- 구글의 경우 2009년 구글 글래스를 처음 소개하였고, 스냅(SNAP)은 작년 11월 스펙타클이라는 안경형 카메라를 출시

□ 9월 17일 에미상 시상식 개최

- 9월 17일 미국 LA의 마이크로소프트 시어터에서 <제 69회 에미상 시상식>이 개최됨
- 에미상 시상식은 방송관계자들의 업적을 평가하고 이에 대해 시상하는 미국 방송계 최대 행사이며 드라마, 코미디, 버라이어티 시리즈, 다큐멘터리 등 다양한 분야에서 시상이 이뤄짐
- 이날 시상식에는 앤 도드가 <시녀 이야기(The Handmaid's Tale)>로 드라마 시리즈 부문 여우주연상을, 스티링 K 브라운이 <디스 이즈 어스(This Is Us)>로 남우주연상을 수상
- 훌루(Hulu)의 <시녀 이야기>는 최우수 여우주연상을 포함해 드라마 시리즈 부문 최우수 작품상 등 5개 부문을 수상해 HBO의 미니시리즈 <빅 리틀 라이즈(Big Little Lies)>와 함께 최다 수상 작품으로 기록
- 특히 이번 시상식에는 넷플릭스 작품 3편과 훌루 작품 1편이 최우수 드라마 후보작으로 오르면서 OTT 오리지널 콘텐츠의 대중성과 작품성을 증명함

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 9. 25(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

기업 동향	텐센트픽처스, 2017년 연례 발표회 개최						
	9월 17일, 텐센트픽처스는 베이징 피닉스 센터(凤凰国际传媒中心)에서 2017년 연례 발표회를 개최함. 영화 13개와 주력 드라마 10개 외에, TV드라마·웹드라마·예능 프로그램 등 영상 프로젝트 총 43개를 발표하여, 웹소설·만화 애니메이션P 리메이크작이 60% 이상을 차지함. 이 밖에 신리미디어(新丽传媒)·공푸픽처스(工夫影业)·하이나픽처스(海纳影业)와의 전략적 협력을 밝힘						
	텐센트픽처스 주력 드라마 프로젝트						
		장르	장르		작품명	장르	
	1	<티벳코드> (藏地密码)	모험·스릴러	6	<테니스의 왕자> (网球王子) *일본 동명 원작 만화 리메이크	스포츠	
	2	<고동국중국> (古董局中局)	모험·스릴러	7	<과인무질> (寡人无疾)	판타지·로맨스	
	3	<황금동> (黄金瞳)	현대·판타지	8	<중국식관계2> (中国式关系2)	현대	
	4	<미식공공상> (美食供应商)	현대	9	<심리대사> (心理大师)	스릴러	
	5	<삽여랑> (涩女郎)	현대·로맨스	10	<천하무사> (天下无诈)	현대·범죄	
	텐센트픽처스 영화 프로젝트						
	구분	작품명	장르		구분	작품명	장르
1	국제 합작	<투즈키> (兔斯基)	드라마	8	애니 메이션 영화	<설해자> (雪孩子)	동화
2		<내 이름은 바이샤오페이> (我叫小白飞)	공포·모험	9		<회도과거변성묘> (回到过去变成猫)	현대
3		<이만리계획> (两万里计划)	SF	10		<전직고수> (全职高手)	게임
4	장르 영화	<이대요정> (二代妖精)	판타지·로맨스	11	인기 IP	<신빙산상적내객> (新冰山上的来客)	전쟁드라마
5		<초양연화> (草样年华)	청춘드라마	12		<애정공우5> (爱情公寓5)	청춘드라마
6		<월구안면> (月球暗面)	SF	13		<티벳코드> (藏地密码)	모험·스릴러
7		<척성자> (拓星者)	SF				

중국 위성방송국 예능 프로그램의 잇따른 위기

최근 중국의 인기 예능 프로그램이 잇따라 방송 정지 처분을 받으면서 중국 예능 환경이 더욱 악화되고 있다는 목소리가 업계 내에서 터져 나오고 있음. 중국의 대표 토크쇼인 <금성쇼>와 버라이어티 예능프로그램인 <극한도전>이 연이어 방송 정지 처분을 받았음. 이에 대한 구체적인 원인은 밝혀지지 않았으나 과도한 오락화 등이 대체적인 의견, 그러나 이들 프로그램보다 더 오락성을 강조한 예능 프로그램들은 여전히 방영되고 있어 무성한 소문만 나오고 있는 상황임

뿐만 아니라 중국의 대표 예능 프로그램으로 꼽히는 <달려라>·<중국신가성>과 새롭게 선보인 <72층기루(七十二层奇楼)>·<중식당(中餐厅)> 등의 시청률 또한 예년에 방송한 예능프로그램 시청률과 비교해 많이 떨어진 상황임

이렇게 중국 위성방송국의 예능 프로그램 시청률이 하락세를 띄고 있는 이유로는 : 1)새로운 포맷을 연구개발한 충분한 시간 부족 2)이를 개발한 참신한 인재에 대한 투자 미비 3)제작에 대한 표준 및 시스템화 부족 등이 있으며, 가장 큰 원인으로는 온라인 플랫폼으로 쏠리는 이용자+자본을 꼽고 있음

위성방송의 경우 2015년부터 광고수입이 처음으로 하락세를 보이더니, 2016년에는 3.69% 하락, 2017년에는 이보다 더 큰 수치로 하락할 것이라 전망하고 있음

방송

방 송

2018년 중국 드라마 추세 : ‘여전히 사극’ 그리고 ‘시즌물’

최근 몇몇 드라마의 위성방송국 2018년 편성 소식이 들려오면서 업계의 관심이 모아지고 있음. 2018년에도 여전히 사극이 시청률 보증수표로 작용하고 있음. 가장 경쟁이 치열했던 드라마는 <영천하(嬴天下)>로 까오이쥘(高翊浚) 감독과 판빙빙이 <무미랑전기(武媚娘传奇)> 이후 다시 한 번 호흡을 맞춘 역사극임. 탕더픽처스와 우쿠, 헝다픽처스 등이 연합 출품하였고, 약 5억 위안(약 859억 3천만 원)이 투자된 것으로 알려짐. 본 드라마는 후난위성에서 첫 방송을 하고 장수위성과 베이징위성에는 후차방송을 할 것으로 알려짐. 또한 텐마오기술(天貓技术)이 4.8억 위안(약 824억 9천만 원)으로 본 드라마의 온라인 독점 방영권을 획득하였으며, ‘先온라인 후 위성’의 형태로 방영될 것으로 밝혀짐. 이밖에도 <여의전(如懿传)>·<봉권(凰权)>·<고독황후(独孤皇后)> 등 여러 사극 드라마가 많은 관심을 받고 있음

또한 인기가 많았던 드라마의 ‘시즌 제작 형식’을 빌려 연속성을 더하는 작품들도 큰 관심을 받고 있음. 중국 인기스타인 양미와 양양이 주연을 맡아 큰 인기를 끈 <친애하는 번역관(亲爱的翻译官)>에 이은 <담판관(谈判官)>·<호선생(好先生)>에 이은 ‘선생’ 시리즈인 <연애선생(恋爱先生)>·<소이별(小别离)>의 후속작 <소환희(小欢喜)> 등이 전편의 인기를 이을 수 있을지 많은 기대가 모아지고 있음

웹 소 설

95년 이후 출생자의 온라인 문학에 대한 성향 및 추세

중국 영화방송 전문 리서치 업체인 이은(艺恩)의 조사에 따르면, 2016년 중국 온라인 문학(웹소설) 전체 이용자 중 1995년 이후 출생자의 이용 비율은 45.1%에 달함. 95년 이후 출생자는 온라인 문학을 단순히 독자로서 즐길 뿐만 아니라, 읽는 과정에서 작가와의 교감을 원한다고 대답한 비율이 51.9%, 자신의 의견이 작품에 반영되길 희망한다고 대답한 비율이 76.6%를 차지할 정도로 적극적인 모습을 보임

온라인 문학P가 드라마·영화·만화·애니메이션·게임 등으로 각색되는 것에 대해 95년 이후 출생자 중 82.9%가 긍정적인 의사를 나타내며, 이들이 좋아하는 온라인 문학 3대 장르 캠퍼스·동양 판타지·현대물임

또한 온라인 문학 유료화에 대해 95년 이후 출생자 중 75.5%가 기꺼이 지불하겠다는 의사를 밝혔으며, 온라인 문학을 통해 중국 특유의 온라인 팁 문화인 다상(打赏) 경험자는 51.4%를 차지하여, 월 평균 77위안(약 1만 3천 원)을 지출함

온라인 문학 전체 이용자 : 95년 이후 출생자 장르 선호도 TOP10

	전체 이용자	비율	95년 이후 출생자	비율	전체 이용자	비율	95년 이후 출생자	비율	
1	현대·로맨스	23.50%	캠퍼스	25.2%	6	추리·스릴러	13.0%	판타지 무협	17.2%
2	문학·고전	17.20%	동양 판타지	23.2%	7	동양 판타지	12.40%	SF	16.0%
3	역사·밀리터리	15.40%	현대	20.5%	8	영상·엔터	11.60%	모험	11.9%
4	생활·사회과학	15.10%	2차원	20.2%	9	오피스	10.70%	스릴러	11.8%
5	무협 판타지	14.80%	타임리프	18.6%	10	SF판타지	7.60%	오피스	11.0%

A P P

페이스북·위챗·왕자영요·클래시로얄... 액티브유저 가장 많은 APP

최근 어플리케이션 전문 조사기관인 APP ANNIE의 조사에 따르면, 8월 전 세계적으로 액티브유저가 가장 많은 APP 5위를 발표했는데, 페이스북·WHATSAPP·위챗·페이스북 메신저·인스타그램 순으로 나타남. 모바일 게임에서는 <왕자영요>·<개심소소락(开心消消乐)>·<클래시오브클랜>·<캔디크러시사가>·<클래시로얄> 순으로 나타남

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 9. 25(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 게임으로 올림픽 참가!? 日 e스포츠 단체 통일 및 새 조직 설립

- 일본의 게임 관련 단체와 e스포츠 관련 5단체(CESA, JOGA, JeSPA, e-sports 촉진기구, JeSF)는 연내에 통일단체를 설립한다고 밝힘
 - ※ CESA : 일반사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회(Computer Entertainment Supplier's Association)
 - JOGA : 일반사단법인 일본온라인게임협회(Japan Online Game Association)
 - JeSPA : 일반사단법인 일본e스포츠협회(Japan e-Sports Association)
 - JeSF : 일본e스포츠연맹(Japan eSports Federation)
- 일본 경제산업성에 의하면 e스포츠의 2015년 세계 시장 규모는 약 830억 엔이라고 밝힘. 앞으로도 연평균 13%의 성장이 전망되며 2019년에는 1,300억 엔을 초과할 것으로 예측함 (2017.2.)
- JOC(일본올림픽위원회)의 회원가입조건은 「해당 분야 국내 유일의 대표 단체」임. 일본은 e스포츠 단체가 크게 3개 단체로 나누어져 있어 JOC에 가입할 수 없으며 국제 대회에도 출전할 수 없는 상황임. 이런 점에서 이번에 발표된 e스포츠 단체의 통합과 신설을 위한 움직임은 일본의 e스포츠에 있어서 획기적인 전환임
- CESA의 도야마 다쓰오(富山竜男) 전무이사는 「목표는 JOC에 가입해서 국제 대회에 출전 가능한 체제를 만드는 것이다. 그리고 e스포츠의 진흥과 발전을 목표로 한 단체로 성장시키고 싶다」고 말함

□ AI 작품의 저작권?, 「5년 후에는 AI 히트곡 배출」

- 「크림존 테크놀로지(クリムゾンテクノロジー株式会社, 소프트웨어 개발 회사)」와 오사카산업과학연구소의 누마오 마사유키(沼尾正行) 교수팀은 AI <브레인 멜로디>를 공동으로 개발. 뇌파의 파악이 가능한 헤드기어를 장착해서 샘플 내 무작위로 선택한 2곡을 들으면 몇 초 후 태블릿에서 음원이 재생됨. 해당 멜로디는 단순하고 8소절의 반복으로 구성되나 순간적으로 신규 음악이 탄생된다는 점은 주목할 만한 부분임
- 이는 인터넷을 통해 전송된 뇌파 데이터를 약 30대의 컴퓨터에서 분석, 곡에 대한 감정을 확인하고 학습된 코드 진행을 바탕으로 신곡을 제작하는 방식임
- 「5년 후에는 히트곡을 만들고, 사용자의 취향에 맞는 음악을 마음껏 들을 수 있도록 사용자 맞춤형 서비스를 제공하고 싶다」고 크림존 테크놀로지의 히카와 카즈오(飛河和生) 사장은 언급함
- 한편 AI가 창작한 음악·만화·소설 등의 「저작권」에 대해 일본 내 논

의가 활발함. 일본 정부의 지적재산전략본부는 2017년 5월 전문가로 구성된 위원회의 검토를 바탕으로 「AI가 제작한 작품에는 저작권이 없다」고 결론지음. AI가 제작한 대량의 작품을 사용하여 그것과 비슷한 인간의 작품을 「표절」로 고소하는 등 AI 작품에 저작권이 부여되면 여러모로 악용될 우려가 있다고 지적함

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 9. 25(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ “꽃보다 할배” , 러시아와 우크라이나에서 현지버전으로 방영 예정

- 영국의 방송전문지 C21미디어에 따르면 러시아 방송국인 CTC Media가 미국의 배급 회사 Small World IFT를 통해 한국의 예능 프로그램 “꽃보다 할배”의 포맷을 구매하여 올 겨울 러시아 버전 촬영을 시작할 예정
- 10개의 에피소드로 구성된 이 러시아 버전은 내년에 CTC Media의 채널에서 방영되는 것으로 결정되었음
- CTC Media의 관계자는 과거에 러시아 TV에서 한 번도 선보인 적이 없었던 포맷을 찾고 있던 중 “꽃보다 할배” 를 구매하게 되었다고 밝힘
- 우크라이나 방송국인 Novy Channel도 Small World를 통해 포맷을 구매하여 여자 출연진으로만 구성된 프로그램을 올해 방영을 목표로 제작 예정
- C21미디어의 기사에 따르면 한국의 “꽃보다 할배” 포맷의 라이선스 또는 옵션을 구매 한 나라들로는 미국, 터키, 이태리, 스페인, 프랑스, 스웨덴, 네덜란드, 폴란드, 노르웨이 등이 있음

□ 영국의 창조 산업, 영국 경제에 핵심적인 역할

- 영국 정부가 최근 발행한 보고서에 따르면 영국 창조산업은 2015년도에 전체 경제의 5.3%를 차지하며 2008년 추락한 영국의 경제 회복에 핵심적인 역할을 수행함
- 2010년과 2015년 사이, 영국 전체의 고용률이 6.3% 밖에 증가하지 못하였을 때, 창조 산업의 고용률은 19.5%나 증가하여 300,000여개의 일자리 창출에 성공하였으며, 이 기간 창조 산업은 34% 성장하여 영국 경제의 다른 분야들보다 빠르게 성장함
- 또한, 영국의 창조 산업 관련 종사자들의 87%는 다른 분야 종사자들에 비해 컴퓨터나 기계로 대체될 확률이 현저히 낮다고 발표함

□ 지드래곤, 첫 유럽 공연 예정

- 금번 지드래곤의 첫 솔로 투어는 9월 23일 영국 버밍엄을 시작으로 유럽에서는 런던, 네덜란드 암스테르담, 프랑스 파리, 독일 베를린에서 개최될 예정

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2017. 9. 25(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 일본 애니메이션 스튜디오 <지브리> 전시회, 성황리에 마무리

- 2017년 8월 10일부터 9월 17일까지 자카르타 리츠칼튼 호텔에서 애니메이션 <지브리의 세계(The World of Ghibli)> 전시회가 개최됨
- 이번 전시회는 동남아시아에서 최초로 인도네시아 자카르타에서 개최한 것으로, 그 전에 대만 타이페이 및 한국 서울에서 개최를 하였음
- 일본 지브리 애니메이션 스튜디오에서 개발한 캐릭터와 스토리 등의 탄생 및 발전 과정을 한 눈에 확인할 수 있으며 <이웃집 토토로>, <모노노케 히메>, <벼랑 위의 포뇨>, <하울의 움직이는 성>에 등장하는 유명 인기 캐릭터들의 동상을 전시함
- 스튜디오 지브리의 코지 호시노(Koji Hoshino) 대표는 “인도네시아 콘텐츠 시장의 잠재력이 매우 높은 반면, 현지에서 스튜디오 지브리의 인지도가 낮은 편이라 이미지 제고를 위해 인도네시아에서 전시회를 개최하였다.” 라고 밝힘
- 이번 전시회는 2D와 3D 공간으로 분리되어 2D 공간은 유명 애니메이션 포스터 전시, 스튜디오 설립 역사 및 설립자 프로필 소개, 애니메이션 상영 등으로 구성하였고, 3D 공간은 <모노노케 히메>의 숲속, <천공의 성 라퓨타>의 비행기, <추억의 마니>의 배, <마녀 배달부 키키>의 빵집 등 애니메이션에 등장하는 배경공간으로 재현함
- 대만 타이페이와 한국 서울에서 개최 시, 설치에 필요한 모든 제반사항들을 일본에서 직접 공수해 왔으나, 이번 인도네시아 전시회 같은 경우는 일본 전문가와 현지 예술가가 협업하여 전시품들을 설치함
- 입장료는 주중 300,000루피아(약 27,000원) 및 주말 350,000루피아(약 31,500원)로, 전시회를 관람하는데 1시간 이상이 소요됨



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 인니 대표 애니메이션 <키코>, 홍콩에서 방영 예정

- 인도네시아 유명 미디어그룹인 MNC 애니메이션이 제작한 애니메이션 <키코(Kiko)>가 몇몇 국가에서 방영될 예정임
- MNC 미디어의 엘라 가르띠까(Ella Kartika) 사장은 “인도네시아에서의 성공을 발판으로 외국에 수출할 계획이다. 그 첫 단추로 올해 연말에 <키코>가 홍콩에서 방영된다. 추후 아시아 시장을 진출을 계기로 미국 및 유럽 등지에 진출하는 것이 목표이다.” 라고 밝힘
- 방송사 RCTI에서 방영 중인 <키코>는 독립심이 강한 금붕어인 주인공 키코와 4마리의 물고기 친구들(롤라, 텅텅, 페티노, 폴리)이 환경오염으로 인해 돌연변이로 변한 다음 펼쳐지는 이야기임
- MNC 그룹의 릴리아나(Liliana) 이사는 “인도네시아 애니메이션을 국제적인 수준으로 끌어 올리기 위해 <키코>를 제작하였으며, <키코>가 국제시장에서 결코 밀리지 않는 경쟁력을 갖추었다고 생각한다. <키코>를 시청하는 어린이들이 더욱 올바르고 착한 어린이로 성장하기를 바란다.” 라고 밝힘
- 2017년 9월 8일부터 9월 17일까지 10일간 자카르타 PIK 에비뉴 몰에서 <키코와의 만남(Meet and Greet Kiko Bubbletastic)> 행사가 개최되어 가족 단위 방문객들의 큰 관심을 받음
- 키코, 롤라, 폴리 등 주인공들의 탈을 쓴 인형들이 무대에서 춤도 추고 방문객들과 함께 사진촬영 시간을 가졌으며, 이 외 부대행사로 9월 16일 및 9월 17일에는 요리 교실과 동화구연 시간이 마련되어 많은 인기를 얻음
- <키코>는 2016년 2월 7일부터 RCTI에서 시즌 1이 첫 방영되었고 2017년 8월 26일부터 시즌 2가 방영되고 있는 한편, 시즌 1은 1회당 7분간 총 39화, 시즌 2는 1회당 11분간 총 52화로 구성됨



※ 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) 김기현 센터장 : +86-10-6501-9971 / gihun@kocca.kr
 - 일본 비즈니스센터(동경) 이경은 센터장 : +81-3-5363-4510 / lke0801@kocca.kr
 - 유럽 비즈니스센터(런던) 최윤수 센터장 : +44-20-7016-3333 / yschoi@kocca.kr
 - 인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김남걸 센터장 : +62-21-2256-2396 / girl94@kocca.kr
 - 중동마케터(UAE 아부다비) 박상욱 마케터 : +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr
 - 남미마케터(브라질 상파울루) 박희란 마케터 : +5511-2476-5120 / brazil@kocca.kr
-