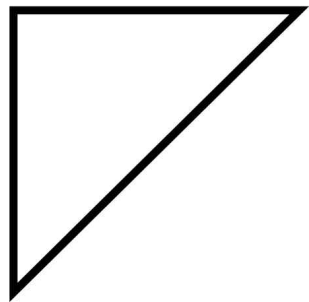


—
위클리
글로벌
2018.11.5.

Weekly Global

20

18



목 차

2018. 11. 5. 마케팅지원팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none"> - 한류 드라마 온라인 스트리밍 회사 ‘드라마 피버’ 폐쇄 - 빌보드, 에이핑크 정은지 신곡 조명: “위로 주는 따뜻한 곡“ - 어도비, 음성인식 프로토타이핑 공개
중국	<ul style="list-style-type: none"> - (게임) 텐센트, 왕자영요(王者荣耀) 모든 사용자에게 의무 실명인증제도 실시 - (게임) 완미세계(完美世界), 2018년 3사분기 실적보고 발표 - (통계) 2018년 9월 중국 모바일 인터넷 사용, 쇼트클립 점유율 증가
중국 심천	<ul style="list-style-type: none"> - 광저우시문화시장종합행정제법총대(广州市文化市场综合行政执法总队) ‘중국 판권금상 - 보호상(中国版权金奖 - 保护奖)’ 수상 - 중국만화 중국의 젊은 소비층을 중심으로 발전
일본	<ul style="list-style-type: none"> - 도쿄 예술 대학 대학원, 미대학과 협력해 게임 석사 과정 개설 - ‘진격의 거인’, 워너 브라더스사를 통해 할리우드에서 실사화
유럽	<ul style="list-style-type: none"> - TIGA, 영국 재무부에 비디오게임투자기금(VGIF) 도입 요청
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> - 인니 비즈센터, 인도네시아 K-스타트업 멘토링 프로그램 개최 - 인도네시아 코믹콘 2018 개최

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 5.(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ 한류 드라마 온라인 스트리밍 회사 ‘드라마 피버’ 폐쇄

- 전 세계 월평균 800만 명에게 한국드라마(이하 K드라마)와 아시아 국가 드라마 및 티비 프로그램을 제공해왔던 온라인 스트리밍 서비스 회사 ‘드라마피버(Drama Fever)’가 운영을 중단함
- 드라마피버는 드라마 및 예능 프로그램 등 한국 주요 TV프로그램에 영어와 스페인어 등 자막을 넣어 전 세계 12개국에 스트리밍 서비스를 제공하면서 미국을 비롯한 전 세계 한류 팬들에게 엄청난 인기를 누린 바 있음
- NBC뉴스에 따르면 지난 16일 드라마피버 인수 기업인 워너브라더스는 사업상의 이유로 스트리밍 서비스를 중단하겠다고 발표했고, 드라마피버 직원 20%를 정리 해고할 계획이며 나머지 직원들은 워너브라더스 디지털 네트워크(WBDN)에 소속될 예정이라고 함
- 워너 브라더스 측은 중단 이유에 대해 자세한 내용을 밝히지 않으면서 서비스 프로그램 자체의 문제와 빠르게 변화하는 K드라마 시장에서 비롯된 사업상의 문제라고 밝힘
- 하지만 중단 이유에 대해 최근 온라인 영상 서비스 시장에 아마존, 넷플릭스 등 기업이 가세하면서 치열해진 경쟁 때문에 후퇴한 것으로 분석되고 있음. 실제로 몇 년 전까지만 해도 약 80만 달러에 구입 가능했던 스트리밍 권리가 현재 기타 경쟁 업체들이 생겨나면서 100만 달러 이상으로 치솟음
- 한편 지난 2009년 한인 백승곤, 박석 대표가 뉴욕에서 창업한 드라마 피버는 2014년 일본 소프트뱅크가 1억 달러에 한 차례 인수한 바 있고, 이후 2016년 온라인 영상 비디오 사업에 뛰어들 워너 브라더스가 드라마 피버를 인수함

□ 빌보드, 에이핑크 정은지 신곡 조명: "위로 주는 따뜻한 곡"

- 빌보드는 지난 18일(현지 시각) 공식 홈페이지를 통해 ‘에이핑크 정은지, 향수를 불러일으키는 ‘어떤가요’ 뮤직비디오로 돌아오다(Apink's Jeong Eun Ji Returns Home In Nostalgic Music Video 'Being There': Watch)’라는 제목의 기사를 게재하며 정은지의 솔로 컴백을 조명함
- 빌보드는 신곡 ‘어떤가요’에 대해 “고향에 대한 감상으로부터 나온 위로 주는 곡”이며, “감미로운 포크 팝 발라드인 ‘어떤가요’는 그녀가 살면서 사랑을 느꼈던 곳을 떠올리며 노래한 곡으로 정은지의 따뜻한 보컬과 부드러운 선율을 즐길 수 있는 곡”이라고 소개함

- 이어, “ ‘어떤가요’ 는 정은지가 출근길에서 갑자기 빠져나와 고향으로 향하는 직장인으로 등장한 뮤직비디오를 통해서 드러나는데 고향에서 집밥을 먹고, 어린 시절 공간을 찾는 등 고향에서의 소소한 기쁨을 노래한다” 며 정은지가 곡에 담아내고자 했던 의미를 설명함
- 빌보드는 여성 솔로 가수로서 정은지의 성장에 대해서도 언급하며 “그녀의 미니 3집 ‘혜화’ 는 에이핑크 완전체 이후 솔로로 낸 음반이다. 정은지는 지난 2년간의 시간을 거쳐 달콤한 노래와 감성적인 보컬로 뚜렷한 정체성을 발전시켜왔다” 고 덧붙임
- 한편, 지난 17일 공개된 미니 3집 ‘혜화’ 는 정은지가 첫 프로듀싱한 음반이자, 싱어송라이터 선우정아, 소수빈 등 뛰어난 아티스트들과의 협업으로 화제를 모으고 있음

□ 어도비, 음성인식 프로토타이핑 공개

- 15일(현지시간) 어도비는 어도비 맥스 2018에서 음성 인터페이스 사용자 경험(UX) 구축을 위한 어도비XD의 음성 프로토타이핑 기능을 공개함. 어도비XD는 UX와 사용자 인터페이스(UI)를 개발할 수 있는 소프트웨어임
- 어도비XD의 음성인식 프로토타이핑은 음성 트리거와 스피치 재생을 도입해 화면과 음성 프로토타입 작업을 단일 애플리케이션으로 구현할 수 있게 함
- 음성 트리거는 프로토타입 모드에서 클릭이나 탭을 정의하는 것과 비슷한 방식으로 제작할 수 있으며 특정 단어나 구절을 말하면 어도비XD와 상호작용을 할 수 있음
- 여기에는 지난 4월 어도비가 인수한 세이스프링의 기술이 활용되었는데 어도비 맥스 2018에서는 어도비XD를 활용해 2세대 아마존 에코쇼에서 팟캐스트를 구독할 수 있게 하는 화면 및 음성 프로토타입을 순식간에 제작하는 모습이 시연됨
- 어도비는 어도비XD의 음성인식 프로토타이핑 기능을 통해 디자이너가 아마존 알렉사나 구글 어시스턴트, 마이크로소프트 코타나 등 다양한 음성인식 비서와 스마트 스피커 등을 위한 음성인식 디자인을 쉽게 할 수 있을 것으로 기대함
- 한편 몰입형 AR(증강현실) 경험을 위한 프로젝트 에어로도 공개됨. 프로젝트 에어로는 새로운 디자인 틀을 배울 필요 없이 포토샵 등 기존 프로그램 지식만으로도 AR 틀을 제작할 수 있게 한 것이 특징임
- 이날 행사에서는 AR 기술이 적용된 아디다스 매장을 시연했는데, AR 기술을 이용해 새로운 제품을 제작하는 경험을 제공해 관객들의 호응을 얻었음

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 5.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

□ [게임] 텐센트, 왕자영요(王者荣耀) 모든 사용자에게 의무 실명인증제도 실시

- 25일, 텐센트의 모바일 게임 <왕자영요(王者荣耀)> 홈페이지 공지에 따르면, 공지 당일부터 모든 사용자를 대상으로公安실명인증(公安实名校验)을 정식으로 시행하고, 실명인증을 거치지 않은 사용자의 접속을 제한한다고 함.
- 텐센트는 지난 9월 15일 부터 해당 게임 계정의 신규 가입자들은公安 데이터 플랫폼에 접속해 실명인증을 진행하도록 하였으며, 10월 16일 부터는 기존 가입자들도 실명인증을 하도록 지속적으로 게임 초기화면에 팝업공지를 띄워왔음. 이번 실명인증 접속제한은 북경지역을 기점으로, 북경지역에서 접속하는 사용자의 IP주소를 식별해 의무적으로 실명인증을 하도록 한 것으로 향후에는 중국 전역의 모든 사용자들이 실명인증을 하도록 확대할 예정임.
- 작년 7월, 아동 청소년들의 <왕자영요>에 대한 과도한 이용시간이 사회적 문제로 거론되자, 텐센트는 게임 플레이시간을 만 12세 이하는 하루 1시간, 만 12세 이상 미성년자는 하루 2시간으로 제한하고, 저녁 9시 이후부터 아침 8시까지 미성년자의 게임접속을 차단하고 있음.

□ [게임] 완미세계(完美世界), 2018년 3사분기 실적보고 발표

- 10월 28일, 완미세계가 발표한 2018년 3사분기 실적보고에 따르면 해당 분기의 영업수익은 18억 4,600만 위안(약 3,016억 원)으로 전년도 동기대비 대비 4.65% 하락하였으나, 주주 순수익은 5억 3600만 위안(약 875억 원)으로 동기대비 31.62% 상승함.
- 이에 따라, 완미세계의 지난 3분기 총 영업수익은 55억 1,300만 위안으로 전년도 동기대비 0.2% 하락한 반면, 주주 순수익은 전년도 동기대비 22.18% 상승함.
- 업계에서는 중국 정부의 관호 발급 중단으로 위축된 중국 게임시장에서 의외의 성적을 거두었다는 평가를 받음. 한편, 완미세계는 세계 최대 게임 플랫폼 밸브(valve)와 합작하여 중국판 스팀(steam, 온라인 게임을 유통하는 글로벌 디지털 플랫폼) 출시를 준비 중임.

□ [통계] 2018년 9월 중국 모바일 인터넷 사용, 쇼트클립 점유율 증가

- 10월 25일, 중국의 데이터 분석업체 QuestMobile이 발표한 <중국 모바일 인터넷 2018년 추계보고(中国移动互联网2018年秋季大报告)>에 따르면 2018

년 9월 중국의 모바일 인터넷 활성이용자 수는 11.2억 명을 기록하였으며, 모바일 인터넷 사용자의 일평균 사용시간은 291분으로 전년도 동기 229.8분보다 26.74% 증가함.

- 또한, 모바일 인터넷의 분야별 사용시간 점유율은 WeChat, QQ 등 메신저가 31.5%로 가장 높았으나 전년도 동기보다 3.2% 낮아졌고, 스트리밍 동영상(영화·드라마·예능)은 전년도 동기대비 1.2% 낮아졌지만 점유율 9%로 두 번째로 많은 점유율 기록함. 쇼트클립의 점유율은 8.8%로 전년보다 5.2% 올라 가장 큰 상승폭을 기록하였음.
- 2018년 9월 쇼트클립의 활성 이용자 수는 5.18억 명으로 전년도 동기보다 2.13억 명 증가하였고, 쇼트클립의 활성 이용자 규모는 콰이쇼우(快手)가 2억 5,723만 명으로 가장 높았음. 더우인(抖音)의 활성이용자 수는 2억 3,063만 명으로 콰이쇼우보다 낮았으나, 연평균성장률(CAGR) 1,148.7%로 가장 높은 성장률을 기록함.

중국 심천 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 5.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 광저우시문화시장종합행정제법총대(广州市文化市场综合行政执法总队) '중국판권금상 - 보호상(中国版权金奖 - 保护奖) 수상

- 10월 25일 중국 '국가판권국(国家版权局)'과 세계지적재산권기구(世界知识产权组织, WIPO)가 공동 주관한 '2018년 중국판권금상시상식'이 장수성 수저우시에서 개최되었음.
- '중국판권금상시상식'은 중국 '국무원(国务院)'의 '국가지식산업전략강령(国家知识产权战略纲要)'에 의거하여 판권의 창조, 운용, 보호, 관리 방면의 발전 추진, 판권 시장 경쟁력의 강화 등의 목적으로 2년에 한번 평가를 거쳐 개최되는 시상식임.
- 본 시상식은 6개의 '작품상(作品奖)', 5개의 '보급/운용상(推广运用奖)', 5개의 '보호상(保护奖)', 4개의 '관리상(管理奖)' 등 총 4개 부분에서 20개 기업 및 협회가 상을 수상했음.
- 특히 '광저우시민문화시장종합행정제법총대'가 수상한 '보호상'은 판권 보호 방면과 시장의 운영 규제 강화, 판권보호 관련 문제의 해결, 판권산업의 발전을 추진하기 위한 상임.
- '광저우시민문화시장종합행정제법총대'는 2005년 3월 성립 이래로, ▲5,230건의 각 업종별 판권관련 안전 처리 ▲685건의 판권 남용/오용 안전 처리 ▲ 37건의 광동성판권국(广东省版权局)과 판권관련 중대 안전 처리 등의 업적으로 인하여 본 시상식에서 '중국판권금상 - 보호상(中国版权金奖 - 保护奖)'을 수상하였음.

□ 중국만화 중국의 젊은 소비층을 중심으로 발전

- 2000년대 초 중국 국민들이 일본만화를 접하면서 만화에 대한 관심과 유행이 생겼고, 현재 중국의 자국생산 만화는 2000년 세대를 중심으로 계속해서 소비량이 증가하고 있으며, 현재 만화산업은 중국 국민의 문화산업에서 큰 폭을 차지하고 있음.
- 현재 중국내에서 가장 유행하는 것은 자국 애국성 만화로 특히 젊은 층이 많은 관심을 가지고 있음. 또한 만화가 어린이들과 청소년기 성장에 있어 중요하다는 인식이 생기며 경제적인 효과에도 큰 작용을 주는 문화 소비상품이 되어가고 있음.
- 2000년 세대의 청소년시기부터 자국 만화 생산량의 폭발적인 증가로 문화 소비 속도 또한 급속도로 증가하였으며, 문화산업 시장 방면 투자도 함께 증가함으로 인해 자국 생산 만화의 내용과 기술이 큰 폭으로 발전하였음.

- 또한 모바일 인터넷의 보급으로 세계 각국의 만화 관련 문화상품과 정보를 시시각각 접할 수 있게 된 것도 중국만화가 발전하는데 큰 역할을 하였음. 한 중국 대학생의 인터뷰 내용에서 현재 젊은 층들은 일본, 미국, 중국 만화의 구별을 두지 않고 있으며 국내 생산 만화가 다른 외국 만화에 비해 전혀 부족하지 않다고 함.
- 현재 중국 젊은 층들은 만화를 통해 다른 문화도 폭넓게 받아들이고 있으며 자국생산의 만화에 대한 잣대가 높아지고 분량 보다는 내용의 질을 더욱 중요시 하고 있는 추세임.
- 이와 같은 추세는 중국 내 꾸준하게 증가하는 만화산업 투자와 함께 중국 내 우수한 만화상품이 글로벌 경쟁력을 갖추는 원동력이 되고 있음.

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 5.(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 도쿄 예술 대학 대학원, 미대학과 협력해 게임 석사 과정 개설

- 도쿄예술대학교(東京藝術大学)가 2019년 4월부터 대학원에 게임 관련 석사 과정을 신설한다고 밝힘. 대학원 영상연구과의 애니메이션 전공, 미디어영상 전공 안에 게임 관련 과목이 신설될 예정임. 게임을 예술의 한 분야로 인정하고 게임 제작과 연구를 통해 최근 더욱 중요해지고 있는 게임의 학술 분야에서의 활동을 지지하는 한 축이 될 것으로 보임
- 게임 분야에서의 학술적 성과로 유명한 미국 서던 캘리포니아 대학(이하, USC)의 영화예술학부 인터랙티브 미디어 및 게임학과, 미디어아트+프랙티스 학과와 협력하여 ‘미일 게임 크리에이션 공동 프로그램-미디어 혁신 시대의 새로운 아티스트 육성-’ 이라는 타이틀 아래 5년간 공동수업, USC 교수의 지도, USC 학생들과의 협업이 진행될 예정임
- 일본 내 게임 산업과의 연계도 진행하여 유명 게임업체인 스퀘어 에닉스(スクウェア・エニックス) 등 업계에서 활동 중인 인재를 강사로 기용하여 공동 연구를 추진하는 등의 계획도 가지고 있음

□ ‘진격의 거인’, 워너 브라더스사를 통해 할리우드에서 실사화

- 2018년 10월 30일, 일본 대표 출판사 고단샤(講談社)가 인기 만화 ‘진격의 거인(進撃の巨人)’이 할리우드에서 실사화된다고 밝힘. 할리우드 유명 제작사 워너 브라더스사(Warner Bros.)가 제작, 배급을 담당하며 헤이데이 필름(Heyday Films)사가 제작을 담당하고 영화 ‘그것(IT)’으로 유명한 감독 안드레스 무시에티(Andres Muschietti)가 메가폰을 잡을 예정임
- ‘진격의 거인’은 특이한 무대설정과 흡입력 있는 스토리로 한국과 일본 뿐 아니라 미국 등 해외에서도 큰 인기를 얻고 있는 만화 시리즈임. 일본에서는 2013년에 애니메이션으로 만들어져 현재 제3기까지 방영되었음. 이러한 인기를 바탕으로 일본에서 2부작 다큐멘터리 영화로 제작되었고 이번에는 해외인 할리우드에서 실사화 제작이 결정되었음
- 해외 미디어에 의한 일본 만화의 실사화 기획이 보도된 적이 많았으나 실현되는 경우가 적었음. 하지만 ‘진격의 거인’의 경우 제작회사와 배급사가 정해져 있어 영화제작에 필요한 투자와 배급이 확보되어 실현 가능성이 높은 프로젝트임

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 5.(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ TIGA, 영국 재무부에 비디오게임투자기금(VGIF) 도입 요청

- 영국 비디오 게임 업계를 대표하는 무역협회인 TIGA는 영국 재무 장관에게 이번 가을 예산 편성에 앞서 비디오게임투자기금(이하 VGIF)을 도입하여 게임 스튜디오들이 투자 받을 수 있는 기회를 늘리고, 게임 스튜디오들의 성장을 도모할 것을 촉구했음
- TIGA는 VGIF에 게임 기업이 대출받을 수 있는 액수를 75,000 파운드(약 1억 1천만 원)부터 50만 파운드(약 7억 3천만 원)까지로 책정할 것을 요구했음. 또한 TIGA가 의뢰한 연구에 따르면 VGIF는 영국의 게임 산업뿐만 아니라 5년간 더 넓은 범위의 경제에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 전망되며 2,650만 파운드(약 387억 5천만 원)의 경제적 기여가 예측됨
- TIGA는 VGIF 기금으로 인해 게임 업계 인력 1,500명 증가, 게임 공급망에 2,700개의 간접 고용 증가, 게임 업계로 하여금 게임 개발에 2억 1,500만 파운드(약 3,144억 원) 추가 투자 유도 등의 효과를 예측했음. 또한 이 기금으로 인해 175개의 스튜디오가 혜택을 받을 수 있으며 GDP를 4억 8천만 파운드(약 7천억 원) 증가시킬 것으로 예측했음
- 이 기금 계획에는 ‘업계 베테랑’에 의한 비즈니스 멘토링 자문 서비스가 포함되며, 기금은 영국기업은행(British Business Bank)과 국가복권기금을 통해 제공됨
- 영국 노동당의 차석 국장인 톰 왓슨(Tom Watson)은 영국 비디오 게임 산업은 세계적인 선두 주자이며, 그러한 위치를 유지하고 게임 업계의 혁신, 투자 및 고용을 향상시키기 위해 TIGA가 제안한 VGIF 기금을 신중하게 고려하고 있다고 밝혔음
- 비디오게임을 위한 초당파단체(All Party Parliamentary Group for Video Games)의 공동의장인 크리스 로(Chris Law)는 TIGA가 제안한 게임 투자기금 설립을 통해 투자와 고용이 향상되고 던디 및 스코틀랜드 지역의 게임 개발 클러스터를 포함한 영국의 모든 창조 산업 지역의 비디오 게임 성장을 유도할 수 있다고 주장했다
- 핀란드에서 이미 운영되고 있는 유사한 기금은 핀란드 게임 기업 전체의 5분의 1 이상에 대한 재정 지원을 제공했으며, TIGA에 따르면 핀란드의 기금 계획은 투자된 금액 1유로(약 1,300원) 당 9유로(약 1만 1,700원)에서 26유로(약 3만 3,700원)의 금액에 해당되는 경제 효과를 가져왔음

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 11. 5.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ 인니 비즈센터, 인도네시아 K-스타트업 멘토링 프로그램 개최

- 2018년 10월 22일부터 10월 26일까지 자카르타 에너지 빌딩(Energy Building) 등지에서 <인도네시아 K-스타트업 멘토링 프로그램>이 개최됨
- 한국콘텐츠진흥원, 한국무역협회, 중소기업진흥공단 공동주관으로 개최된 이번 행사는 한국의 스타트업 기업 14개사가 참가한 가운데 현지화세미나 참관, 아시아 최대 규모 스타트업 전시회인 테크인아시아 자카르타 2018(Tech in Asia Jakarta 2018) 및 데모데이 참가, 바이어 매칭상담회 운영, 인도네시아 유니콘 기업인 <고젝(Go-Jek)> 사옥 방문 등 다채로운 멘토링 프로그램이 운영됨
- 이번 행사 참가사인 <(주)바람(대표 김동환)>, <엠에이치마인드(대표 김호진)>, <크리스피(대표 손대균)>, <트라이픽스(대표 양원준)> 등은 인도네시아 투자자 및 바이어의 큰 관심을 받음
- 한편, 현재 인도네시아 정부는 1,000개사 스타트업 육성 프로젝트를 활발히 전개하고 있는 가운데, <고젝(Go-Jek)>, <토포페디아(Tokopedia)>, <트레블로카(Traveloka)>, <부까라팍(Bukalapak)> 등 토종 유니콘 기업들이 점점 늘어나고 있는 추세로, 해당 기업들은 세계 유명 벤처캐피탈사의 많은 관심 속에 전폭적인 투자를 받고 있음



※ 이미지 출처: 구글 이미지

□ 인도네시아 코믹콘 2018 개최

- 2018년 10월 27일부터 10월 28일까지 자카르타 컨벤션 센터(Jakarta Convention Center)에서 인도네시아 토이‧게임‧만화 박람회인 <인도네시아 코믹콘 2018(Indonesia ComicCon 2018)>이 개최됨
- 글로벌 팝컬처 이벤트사인 리드팝(ReedPop)이 주최하는 이 행사는 영화, TV, 애니메이션, 토이 등을 한자리에서 모두 즐길 수 있는 박람회로, 이번 행사에는 인도네시아 참가자 외에도 싱가포르, 말레이시아, 중국, 일본 등 해외 참가자들도 참가함
- 특히, 이번 행사에는 미국 드라마 <왕좌의 게임(Game of Thrones)>의 배우 크리스티안 네언(Kristian Nairn), 미국 드라마 <히어로즈(Heroes)>의 배우 아드리안 패스더(Adrian Pasdar), 미국 드라마 <더 오씨(The O.C)>의 배우 아만다 리게티(Amanda Righetti) 등이 참석하여 현지 참관객들에게 많은 관심을 받음
- 이 외에도 디즈니 애니메이션의 미키 마우스(Disney Animation's Mickey Mouse), 마블 스튜디오의 어벤저스(Marvel's Studio Avengers), 20세기 폭스의 알리타: 베틀 엔젤(20th Century Fox's Alita : Battle of the Angel), 파라마운트 픽처스의 범블비(Paramount Pictures' Bumblebee) 등의 홍보 부스가 운영되어 참관객들의 눈길을 사로잡음
- 한편, 이번 행사 입장료는 1일권 120,000루피아(약 9,000원), 2일 권 200,000루피아(15,000원)이며, 각 부스마다 판매되는 기념품의 가격은 100,000루피아~28,000,000루피아(약 7,500원~2,100,000원) 상당임



※ 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 / gjr194@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