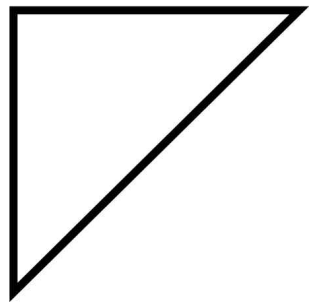


—
위클리
글로벌
2018.12.3.

Weekly Global

20

18



목 차

2018. 12. 3. 마케팅지원팀

구 분	제 목
미국	<ul style="list-style-type: none">- CNBOX, 재난안전 교육을 주제로 한 VR 콘텐츠 선보여- LoL 가상 아이돌 'K/DA', 빌보드 월드 디지털송 차트 1위 등극- <신비한 동물들과 그린델왈드의 범죄>, 북미 박스오피스 1위 차지
중국	<ul style="list-style-type: none">- 광전총국, 온라인 영상프로그램 관리감독 新규정 발표예정- (영화) 11월 25일, 중국 박스오피스 전년도 기록 초과- (소송) CCTV 애니메이션, <대두아자> 저작권 침해소송 최종 승소판결
중국 심천	<ul style="list-style-type: none">- 심천, 하얼빈시 문화산업 전략 협력 포럼 개최- 2018년 중국 영화표 판매량 신기록 수립
일본	<ul style="list-style-type: none">- 일본 애니메이션 산업, 수출 사상 최대 매출 기록- 사가현, e스포츠 협회 발족, 12월 24일 e스포츠 대회 개최
유럽	<ul style="list-style-type: none">- Creative England, 250만 파운드 상당의 지역 펀드 재도입- UK MUSIC, 영국 총리에 브렉시트에 대한 확실한 대응책 요구
인도네시아	<ul style="list-style-type: none">- LINE 인도네시아, <LINE Creativate 2018> 개최- 인니 창조경제위(BEKRAF), <BEKRAF 페스티벌> 개최

미국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 12. 3.(월) / 한국콘텐츠진흥원 미국 비즈니스센터

□ CNBOX, 재난안전 교육을 주제로 한 VR 콘텐츠 선보여

- 11월 13일부터 16일까지 미국 올랜도에서 열린 ‘2018 IAAPA(IAAPA Attraction Expo)’에 한국 가상현실(VR) 콘텐츠 제작 개발사인 CNBOX가 참여함
- 전세계 테마파크 관계자들이 모이는 IAAPA 전시회는 어트랙션 엑스포로 관련 바이어들뿐 아니라 엄청난 인파의 방문객들이 찾는 대규모 전시행사임
- CNBOX는 ‘2018 IAAPA’에서 재난안전교육 VR등 체험형 교육을 주제로 한 여러 VR콘텐츠들과 VR홀로그램이 결합된 ‘HOLOMR’을 동시에 선보일 예정
- VR체험자 앞쪽으로 VR환경 내부의 오브젝트 등을 유사홀로그램 방식을 통해 띄워주는 VR솔루션인 ‘HOLOMOR’은 VR, MR 신생 벤처기업인 BIBIMBLE과 협업해 2년여 간의 R&D를 진행해 특허 받은 기술임
- ‘HOLOMOR’는 지난 8월 코엑스에서 열린 ‘2018 스마트 국토엑스포’에서 큰 관심을 받았는데 당시 체험 방문객에게 “안경을 쓰지 않아도 가상현실을 체험할 수 있다는 것이 신기하다”, “가상현실 내부를 함께 공유할 수 있어서 놀랍다” 등 긍정적 평가를 받음
- 한편 BIBIMBLE 관계자는 “HOLOMOR을 이번 전시를 통해 많은 바이어들에게 알리고 싶고 기존 테마파크 시장에서 보기 어려웠던 ‘HOLOMOR 전용 테마파크’를 세계 시장에 알리고 싶다”고 전함

□ LoL 가상 아이돌 ‘K/DA’, 빌보드 월드 디지털 송 차트 1위 등극

- 라이엇게임즈가 제작한 게임 리그 오브 레전드(이하 LoL)의 가상 걸그룹인 K/DA가 빌보드 월드 디지털송 차트 1위를 기록함. K/DA는 LoL 게임 안에 존재하는 캐릭터 아리, 아칼리, 카이사, 이블린을 걸그룹으로 재탄생 시킨 것
- K/DA의 구성원으로는 미국 가수 매디슨 비어(Madison Beer), 자이라 번스(Jaira Burns) 그리고 한국 걸그룹 (G)I-DLE의 미연과 소연으로 이루어짐. 이 넷의 목소리뿐 아니라 캐릭터의 일부 안무 동작도 모션캡처로 구현함
- K/DA의 신곡 ‘POP/STARS’ 뮤직비디오의 유튜브 조회 수는 19일 기준 7천1백만 회를 돌파함. 라이엇 게임즈는 “‘POP/STARS’는 미국 아이튠즈 K-POP차트에서 1위를 기록했으며 POP차트 기준 최고 4위까지 올랐다”고 밝힘

- ‘POP/STARS’는 전 세계적으로 LoL팬들 뿐 아니라 일반 대중들에게도 뜨거운 관심을 받고 있음. 이에 전문가들은 게임에 대한 관심이 높아지는 가운데 많은 게임사들이 엔터테인먼트 진출에 거침없는 발걸음을 내딛고 있다고 평함

□ <신비한 동물들과 그린델왈드의 범죄>, 북미 박스오피스 1위 차지

- 영화홍행정보사이트 박스오피스모조닷컴에 따르면 <신비한 동물사전2>의 후속편인 <신비한 동물들과 그린델왈드의 범죄>는 지난 주말 3일간(16~18일, 현지시간) 총 6,220만 달러를 벌어들이며 북미 박스오피스 1위를 차지함
- 하지만 현지 전문가들의 당초 예상한 첫 주말 수입인 6,800만 달러보다 낮고, 심지어 1편의 첫 주말 수익이었던 7,440만 달러보다 낮은 오픈닝 성적을 기록하면서 향후 북미 지역 흥행의 행보가 불투명하다고 전함
- 반면, 해외 지역에선 1억 9,100만 달러(전 세계 흥행 2억 5,320만 달러) 매출의 선전을 펼치면서 미국에서의 약세를 어느 정도 만회하고 있다는 평을 받음
- 한편, 지난주 1위였던 <그린치>는 한 계단 하락한 2위에 이름을 올림. <그린치>는 3,816만 달러를 더해 개봉 2주차 만에 1억 2,654만 달러를 벌어들임. 3위를 차지한 <보헤미안 랍소디>는 1,570만 달러를 벌며 누적 매출 1억 2,788만 달러의 호성적을 기록함
- 4위와 5위에는 <인스턴트 패밀리>와 <위도우즈>가 각각 1,470만 달러와 1,230만 달러를 벌며 나란히 이름을 올림

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 12. 3.(월) / 한국콘텐츠진흥원 북경 비즈니스센터

□ [정책] 광전총국, 온라인 영상프로그램 관리감독 新규정 발표예정

- 최근, 북경시광전국(北京市广播电视局)이 발표할 통지에 대한 내용이 업계에 돌고 있음. 소식에 따르면, 웹동영상(웹드라마·웹영화·웹애니메이션) 등록에 대한 새로운 규정이 발표 될 예정이며, 내년 2월부터 실시된다고 함.
- 새로 발표될 예정인 규정 내용에 따르면, 기존에는 온라인 플랫폼에서 방송되는 웹동영상은 제작사가 생산한 콘텐츠를 방영 전 온라인 플랫폼에서 자체적으로 심사했지만, 새로운 규정이 적용되면 웹동영상도 TV 프로그램과 같은 기준을 적용받게 될 전망이다.
- 이에 따라, 향후 제작사는 영상콘텐츠 촬영이 시작되기 전 극본이 포함된 기획안을 성급 광전부문에 제출해 심사를 받아야 하며, 촬영이 끝나고 편집이 완료되면 또 한 번의 심사를 거쳐야만 등록번호를 취득할 수 있음. 온라인 플랫폼은 광전부문의 심사를 거쳐 등록번호를 취득한 콘텐츠의 구매만 가능해짐.
- 상기 내용은 아직 정식으로 발표되지 않은 내용으로, 구체적인 방안은 일부 변경될 수 있음

□ [영화] 11월 25일, 중국 박스오피스 전년도 기록 초과

- 국가영화국(国家电影局)에 따르면, 2018년 올해 중국 박스오피스가 11월 25일(17시 27분)부로 전년도 중국 박스오피스 기록인 559.14억 위안(약 9조 273억 원)을 넘어섰다고 함. 이는 전년도 동기대비 10% 성장한 수준으로 현재까지 기준으로 중국산 영화의 점유율은 60% 이상이며, 박스오피스 억 위안대의 영화 73편의 작품 중 중국산 영화는 39편을 차지함.
- 통계에 따르면, 2018년 3월 기준 중국에는 총 9,965개의 영화관과 총 54,165개의 스크린이 있으며, 전체 스크린 수 중에서 3D 스크린(2D 겸용)은 47,541개로 전체 88%의 점유율을 차지하고 있음.

□ [소송] CCTV 애니메이션, <대두아자> 저작권 침해소송 최종 승소판결

- 23일, 북경지식산권법원(北京知识产权法院)은 애니메이션 <대두아자(大头儿子, 큰 머리 아들)>의 저작권 침해소송 최종심에서 원심 피고 항주대두아자회사의 항소청구를 기각하고 원심 판결을 유지함. 원심 판결에 따라 항주대두아자회사(杭州大头儿子公司)와 또 다른 원심피고 시대가려회사(时代佳丽公司)는 원심 원고 CCTV애니메이션(央视动画公司)에게 경제손실액 20

만 위안(약 3,233만 원)과 소송비용 8만 위안(약 1,293만 원)을 배상하게 됨.

- CCTV애니메이션은 애니메이션 <대두아자>의 95년/13년 버전 캐릭터 인형 등 파생상품을 항주대두아자회사가 무단으로 생산하고 시대가려회사가 시중에 판매했다며 법원에 소송을 제기하였음. 항주대두아자회사는 소송에서 해당 애니메이션 94년 스케치 버전 저작권 소유자의 허가를 거쳐 제품을 생산했다고 주장했지만 법원은 근거 부족을 이유로 받아들이지 않음.

중국 심천 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 12. 3.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

□ 심천, 하얼빈시 문화산업 전략 협력 포럼 개최

- 11월 24일, 하얼빈시에서 심천, 하얼빈시 문화산업 전략 협력 포럼이 개최되었으며, '하얼빈시 당위원 홍보부 부장 초원초(焦远超)', '심천시문화체육관광국 개방 및 발전 사무실 책임자 류문빈(刘文斌)', '하얼빈시 당위원 부 비서장 류입발(刘立发)', '하얼빈시당위원 홍보부 부부장 郭景春(곽경춘)'등의 정부기관과 다수의 문화산업 기업들이 참여했음.
- 포럼의 목적으로는 ▲하얼빈시, 심천시의 이점을 살려 두 도시 간 문화산업 방면 기업들의 전략적 협력관계 조성 및 해외 진출 방안 모색 ▲'문화+여행', '문화+과학기술', '문화+체육'등 다채로운 형식의 문화산업 및 문화창의 산업 방면의 발전 추진 ▲문화산업 방면의 정책, 시장, 창의산업, 인재 등 방면의 산업 환경 조성 ▲ 문화산업 시장의 동태 파악, 종합적 서비스를 제공하는 거대한 플랫폼의 건설임.
- 포럼에 참여한 '하얼빈시 당위원 홍보부 부장 초원초(焦远超)'는 “이번 포럼의 성공적인 개최를 통해 하얼빈, 심천 두 개 도시 문화산업 기업들이 다양한 전략적 협력 관계를 모색 할 수 있기를 바라며, 각 도시의 정부 관계자들 또한 문화산업 방면의 발전을 위해 적극적 지원을 약속, 동북아시아 문화 발전의 번영을 추진할 것.”이라 함.



*사진 출처 : 바이두(百度)

□ 2018년 중국 영화표 판매량 신기록 수립

- 중국영화국(中国电影局)에서 발표한 통계 자료에 따르면, 2018년 11월 25일 까지 영화 표 판매량이 559.14억 위안으로 2017년도 판매량인 559.11억 위안을 넘어서 신기록을 수립하였음.
- 2018년도 11월 25일까지의 표 판매량인 559.14억 위안은 작년 동기 대비 10%이상이 상승하였으며, 중국 내 역 위안대의 표 판매량을 기록한 73편의

영화 중 중국 자체 제작 영화가 39편으로 약 60%의 점유율을 차지하였음.

- 올해 중국 내 영화 표 판매량 순위는 ▲'홍해행동(红海行动)' 70억 위안 이상의 표 판매량을 기록 ▲'당인가탐안2(唐人街探案2)' 70억 위안의 표 판매량 ▲ '아불시약신(我不是药神)' 30억 위안의 표 판매량을 기록 ▲'서홍시갑부(西虹市首富)' 25억 위안의 표 판매량 ▲ '어벤저스3 : 인피니티워' 23억 원의 표 판매량을 기록 하였으며, 순위 중 상위 4개의 영화가 중국 자체 제작
- 종합적으로 현재 중국 내 에서는 할리우드 등 수입 영화도 여전히 강세를 나타내고 있지만 한편으로는 중국 내 자국 영화 생산 기술이 발전 된 것을 알 수 있음. 그러므로 중국 영화 시장 진출을 희망하는 한국 영화사들은 해외 현지 마케팅 전략, 영화산업 시장 동향 등을 한번 더 숙지할 필요가 있음.

'홍해행동'



'당인가탐안2'



'서홍시갑부'



'아불시약신'



*사진 출처 : 바이두(百度)

일본 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 12. 3.(월) / 한국콘텐츠진흥원 일본 비즈니스센터

□ 일본 애니메이션 산업, 수출 사상 최대 매출 기록

- 2018년 12월 4일, 일본동화협회(日本動画協会)가 2017년 일본 애니메이션의 일본국내외 동향을 정리한 ‘애니메이션 산업 보고서(アニメ産業レポート)’의 발간 일정에 앞서 일본 애니메이션 산업의 시장 규모를 밝힘
- 발표된 시장규모에 의하면, 전년 대비 8.1% 증가한 2조 1,527억 엔으로 8년 연속 성장에 이어 사상 최대치를 기록하였음. 2009년 1조 2,842억 엔에서 8년간 1.7배증가한 높은 성장률을 보이고 있음
- 이러한 발표는 일본국내외의 매출을 합산한 것으로 TV, 영화, 비디오 마켓, 전송 서비스뿐만 아니라 캐릭터 상품, 음악, 라이브 엔터테인먼트 등 다양한 2차 산업도 포함하고 있는 것이 특징임
- 2017년 매출에서 주목할 만한 것은 해외 시장임. 일본 외 국가의 소비자가 일본 애니메이션에 지출한 금액이 전년 대비 29.6% 증가한 9,948억 엔이었음. 또한 일본 국내 시장 매출은 3년 연속 감소하고 있는 반면 해외 시장의 매출이 전체의 46%를 차지하여 애니메이션 산업 시장의 성장을 뒷받침하고 있음
- 일본 국내 시장의 경우 애니메이션 관련 이벤트나 콘서트 등 라이브 분야의 매출이 16.3%가 증가하여 성장 분야의 하나로 자리매김했으며 비디오 패키지과 영화 분야는 약세를 보임

□ 일본 애니메이션 산업, 12월 24일 e스포츠 대회 개최

- 2018년 11월 27일, 사가현(佐賀県)은 현재 세계적으로 인기를 끌고 있는 대전형 컴퓨터 게임인 e스포츠를 보급하기 적극적으로 위해 ‘사가현 e스포츠 협회(佐賀県eスポーツ協会)’을 발족했다고 밝힘. 12월 24일에는 현내에서 처음으로 사가시가 주최하는 e스포츠 대회를 개최할 예정임
- 12월 24일에 열리는 대회의 명칭은 ‘사가현 신문사배 제1회 e스포츠 대회 초대 「가치가라스」 쟁탈전(佐賀新聞社杯第1回eスポーツ大会初代「勝烏」争奪戦)’이며 플레이 스테이션4 전용 소프트웨어 ‘철권7(鉄拳7)’ 시즌2를 사용할 예정임. 우승자에게는 상금 10만 엔을 수여됨
- 사가현 e스포츠 협회는 현 내의 e스포츠 진흥 및 경기력 향상을 목표로 하여 지역 활성화와 몸을 움직이는 운동을 할 수 없는 사람이 활약할 수 있는 장을 마련하는 것 등을 목적으로 설립되었음

유럽 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 12. 3.(월) / 한국콘텐츠진흥원 유럽 비즈니스센터

□ Creative England, 250만 파운드 상당의 지역 펀드 재도입

- 영국의 창조 산업을 지원하는 조직인 Creative England는 영국 중서부 지방에서 제작되는 TV 시리즈 및 장편 영화를 지원하기 위해 250만 파운드(약 36억 350만 원) 상당의 지역 펀드를 재도입했음
- 중서부지역프로덕션펀드(WMPF, West Midlands Production Fund)라는 이름이 이 펀드는 제작 관련 신생 및 기존 기업들에게 자금 접근성을 제공함으로써 해당 지역을 지속적인 TV 및 영화 드라마 허브로 개발할 수 있도록 지원하기 위하여 마련되었음
- 해당 지역은 영국의 상업 방송국인 ITV Central의 소재지이며 오랜 기간 창의적인 콘텐츠로 유명한 지역이었음
- 이 펀드를 관리하는 Creative England는 이 펀드가 특히 하이엔드 TV 프로그램에 중점을 두고 있으며 영화와 TV 프로젝트 투자 간의 균형도 고려하고 있다고 밝혔음
- 이 펀드는 2014년 영국 정부로부터 400만 파운드(약 57억 6,500만 원)의 지원을 받아 처음 도입되었으며 장편 영화 <더 복서(Jawbone)>, <멜라니: 인류의 마지막 희망인 소녀(The Girl with All the Gifts)>, <스폭스: MI5(Spooks: The Greater Good)> 등의 자금 조달을 도왔음
- 현재 Creative England는 Endemol Shine 소유의 Kudos, ITV Studios 소유의 World Productions, <내셔널 트레저(National Treasure)>의 프로덕션 The Forge를 포함한 여러 제작사와 잠재적인 투자 계획에 관해 논의 중임

□ UK MUSIC, 영국 총리에 브렉시트에 대한 확실한 대응책 요구

- UK MUSIC의 CEO 마이클 더거(Michael Dugher)는 지난 11월 25일 EU의 영국 탈퇴 승인 이후 브렉시트가 영국 음악 업계에 미칠 위험성에 대한 확실한 대책을 요구하는 서한을 정부에 보냈음
- 영국 음악 산업은 영국 경제에 연간 45억 파운드(약 6조 4,860억 원)를 기여하는 산업으로, 업계 관계자들의 주요 관심사는 이동의 자유임
- 마이클 더거는 테레사 메이 총리에 보내는 서한에서, EU와 이동의 자유가 없으면 영국 경제에 연간 10억 파운드(약 1조 4,410억 원)를 기여하는 영국의 라이브 음악 분야를 심각한 위협에 처하게 할 것이며, 수많은 영국 아티스트들의 유럽 투어를 어렵게 만들고 미래의 음악 인재 육성에 심각한 타격을 줄 것으로 예상된다고 주장하며, 신속히 불확실성을 잠재울 대책을 마련할 것을 촉구했음

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2018. 12. 3.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ LINE 인도네시아, <LINE Creativate 2018> 개최

- 2018년 11월 16일부터 11월 18일까지 자카르타 스나얀 시티 몰(Senayan City Mall) 아트리움에서 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)와 인도네시아 정보통신부(KOMINFO) 후원 하에 <라인 크리에이티브 2018(LINE Creativate 2018)>이 개최됨
- 본 행사는 LINE 인도네시아가 주최하는 동남아시아 최대 크리에이티브 경연대회로, 기존에 LINE 스티커, LINE 웹툰, 챗봇(Chatbot), LINE 쇼핑 비즈니스 경연대회, LINE 투데이 비디오 크리에이션 등 다양한 분야에 걸쳐 진행된 경연대회 우승 작품들이 전시됨
- 특히 올해는 ‘인도네시아 자랑스럽다(Bangga Indonesia)’ 라는 테마로 진행되어, 웹툰제작사, 영화제작사, 음악관계자 등 많은 인도네시아 창조산업 관계자들이 참석함
- 한편, 이번 행사를 통해 LINE 인도네시아 측은 인기 웹툰 3편을 영화로 제작할 예정이라고 발표함. 해당 웹툰은 <에그노이드(Eggnoird)>, <플러우리스(Flawless)>, <사리민(Sarimin)> 등 총 3편으로, 독특한 스토리와 전 세계인들이 공감할 수 있는 소재사용에 따라 영화 제작을 결정함. 영화 제작은 비시네마 픽처스(Visinema Pictures)가 맡아 제작할 예정임
- 웹툰 <에그노이드(Eggnoird)>는 로맨스 장르로 작가는 아치 더 레드캣(Archie the Redcat), 웹툰 <플러우리스(Flawless)>는 로맨스 장르로 작가는 썬띠아 신신혜(Chynthia Shinshinhye), 웹툰 <사리민(Sarimin)>는 드라마 장르로 작가는 나가떠르방(Nagaterbang)임



※ 이미지 출처: 구글 이미지

□ 인니 창조경제위(BEKRAF), <BEKRAF 페스티벌> 개최

- 2018년 11월 15일부터 11월 17일까지 수라바야 그랜드 시티 몰(Grand City Mall)에서 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF) 주최 하에 <BEKRAF 페스티벌 2018(BEKRAF Festival 2018)>이 개최됨
- 본 행사는 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)가 한 해 동안 시행하였던 지원사업들의 결과를 일반 국민들과 공유하고, 인도네시아 창조경제산업 부흥하는데 기여한 관계자들에게 감사의 마음을 전하기 위하여 개최됨
- 이번 행사는 토크쇼, 워크숍, 공연(콘서트, 스탠드업 코미디, 현대무용 등) 전시회 등으로 다양한 세부 프로그램으로 구성되어 무료로 운영된 가운데, 3일 동안 약 5만 명의 참관객들이 방문함
- 프리아완 무나프(Triawan Munaf) 인도네시아 창조경제위원장은 “<BEKRAF 페스티벌>을 통해 인도네시아 국민들이 잠재되어 있는 창조산업 발전 가능성에 대해 더욱 더 인지하기를 바라며, 향후 인도네시아가 세계적으로 창조산업이 발전한 국가로 성장해 나가기 위하여 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)가 어떤 노력을 하고 있는 지에 대해 알아주기를 바란다.” 고 밝힘
- 한편, 2016년 인도네시아 통계청(BPS) 자료에 따르면, 인도네시아 제2의 도시인 수라바야는 인도네시아 전 지역 총 99개 도시 중 창조산업 발전 가능성이 가장 높은 도시 1위로 조사되었으며, 프리 리스마하리니(Tri Rismaharini) 현 수라바야 주지사는 창조산업 발전에 관심이 매우 높은 것으로 정평이 나 있음
- 이에 따라 이번 행사를 통해 수라바야 주정부는 인도네시아 창조경제위원회(BEKRAF)와 업무협약 체결식을 가지며, 수라바야 창조산업 발전 부흥을 더욱 신장시키기 위하여 노력하겠다고 발표함



※ 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 / girl94@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