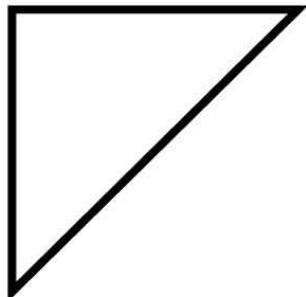


—
위클리
글로벌
2019.12.23

Weekly Global

20

19



목 차

2019. 12. 23. 마케팅지원팀

구 분	제 목
중국	<ul style="list-style-type: none"> - [정책] 사법부, 중국문화산업촉진법 의견수렴을 위한 초안 공개 - [게임] 2019년 중국 게임시장 및 해외수출 매출 총액 3,102억여 위안
중국 심천	<ul style="list-style-type: none"> - 게임라이브중계플랫폼 '더우위(斗鱼)', '후야(虎牙)', '비리비리(哔哩哔哩)', '콰이쇼우(快手)' 의 치열한 경쟁 - 2019 텐센트ConTech기술대회(2019 腾讯 ConTech 技术大会)개최
인도네시아	<ul style="list-style-type: none"> - <2019 The NextDev Summit> 개최 - <2019 인도네시아 방송협회 시상식> 개최 - BT21 팝업스토어, 인도네시아 첫 상륙 - 동남아시아 최대 EDM 페스티벌 <2019 DWP> 개최
중동	<ul style="list-style-type: none"> - 스포티파이, MENA 지역 투자금 2배로 늘려 - 디스커버리 채널 OSN 채널 철수 이유 밝혀 - MENA 지역 게임시장, 잠재력을 가진 미개척 시장
베트남	<ul style="list-style-type: none"> - 한국교류재단[KF] 주최, Korea Festival in ASEAN 성공적 개최 - 관광 휴양지 판티엣에 지역 최초로 워터파크 착공 - 전북도, 해외통산거점센터 베트남사무소 개설

중국 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 12. 23.(월) / 한국콘텐츠진흥원 중국비즈니스센터

□ [정책] 사법부, 중국문화산업촉진법 의견수렴을 위한 초안 공개

- 12월 13일, 사법부(司法部)는 <중화인민공화국문화산업촉진법(심사본 초안)(中华人民共和国文化产业促进法(草案送审稿))>을 공표하고 2020년 1월 13일까지 공개 의견수렴을 시작함. 초안은 2015년 9월부터 중앙선전부·광전총국·재정부·세무총국 등 다수 부문이 협력하여 여러 차례 전문가자문과 의견수렴 등의 과정을 거쳐 완성됨.
- 이번 초안의 초점은 ‘촉진대상(促进什么)’ 과 ‘촉진방법(怎么促进)’ 을 핵심 키워드로 맞춰졌으며, 창작생산·문화기업·문화시장을 촉진대상으로 선정하고 인재·과학기술·금융/재정/세무 방면의 지원 보장을 그 방법으로 함.
- 총 9장(章) 75개 조문으로 구성된 이 초안은 향후 입법 절차에 따라 국무원과 전국인민대표대회상무위원회(全国人民代表大会常务委员会)의 심의를 거치게 될 예정임

□ [게임] 2019년 중국 게임시장 및 해외수출 매출 총액 3,102억여 위안

- 12월 18일, 중국의 게임정보 플랫폼 CNG(伽马数据)는 <2019중국게임산업연도보고(2019中国游戏产业年度报告)>를 발표하였으며, 중국의 게임 산업에 엄격한 관리기준이 적용된 후 1년여 만에 게임시장 성장률이 증가 추세로 전환 되었다고 분석함. 2019년 중국 게임시장 및 해외수출 매출 총액은 3,102억여 위안(약 51조 원)으로 전년대비 10.6% 증가하였으며, 이 중 중국 게임시장 매출액은 2,330억여 위안(약 38조 원)임.



출처 : CNG(伽马数据) <2019중국게임산업연도보고(2019中国游戏产业年度报告)>

중국[심천] 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 12. 23.(월) / 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터

□ 게임라이브중계플랫폼 '더우위(斗鱼)', '후야(虎牙)', '비리비리(哔哩哔哩)', '콰이쇼우(快手)' 의 치열한 경쟁

- 최근 중국의 e스포츠 및 게임 라이브방송 업계가 빠른 성장세를 보이며 '더우위', '후야', '비리비리', '콰이쇼우' 4개 플랫폼은 치열한 경쟁을 벌이고 있음. 그 중 더우위와 후야는 5G 네트워크를 이용한 더욱 빠른 속도의 게임 중계 전략으로 콰이쇼우와 비리비리와 경쟁에 맞서고 있음.
- 더우위의 3분기 재무보고 결과에 따르면 더우위는 3분기에 18억 5,900만 위안의 매출액을 달성하였으며 순이익은 7,220만 위안으로 전년 동기 대비 37% 증가함. 더우위의 3분기 매출액은 기존 예상액보다 높았지만 2분기 매출액인 19억 5,000만 위안과 비교하면 하락세를 보임. 또한 총이익률은 전년 동기 대비 17% 상승하여 3억 1,700만 위안을 기록함.
- 더우위의 주 수입원은 게임 라이브방송임. 더우위의 게임라이브 중계는 전년 동기 대비 83% 증가한 16억 6,200만 위안의 매출액을 기록함. 또한 더우위CEO는 “MAU의 증가는 콘텐츠와 큰 연관성이 있으며, 더 많은 유저를 유치하기 위해 다양한 게임에 대한 판호 발급 개방이 필요하다.”라고 언급함. 또한 퀘스트모바일의 '차이나모바일 2018 연례보고서'에 따르면 범 엔터테인먼트 업계에서 차지하는 라이브방송 및 쇼트클립 비중은 5.4%로 증가하였음.
- 이 외에 후야의 3분기 재무보고에 따르면 후야의 3분기 매출액은 22억 6,500만 위안, 순이익은 2억 600만 위안을 기록함. 소득분배비용은 15억 8,900만 위안으로 지난해 같은 기간 8억 440만 위안에 비해 78.8% 증가함. 후야CEO는 라이브방송 플랫폼의 크리에이터 및 성우, 콘텐츠 창작자 발굴 중요성을 강조함과 동시에 콘텐츠산업 및 2D 콘텐츠에 대한 투자의 중요성을 강조하였음.



*이미지 출처 : 바이두

□ 2019 텐센트ConTech기술대회(2019腾讯ConTech技术大会)개최

- 텐센트뉴스(腾讯新闻)운영부 황천샤(黄晨霞)대표는 “최근 콘텐츠창작자의 콘텐츠 창작 장벽이 낮아지면서 콘텐츠의 퀄리티가 일정하지 않으며 일부 콘텐츠는 관리가 어렵다. 따라서 건강한 콘텐츠 관리 생태계를 조성하고 콘텐츠 퀄리티를 유지해야한다.” 라고 언급함. 이와 더불어 콘텐츠관리를 위한 제품, 기술, 산업생태 방면의 전면적인 업그레이드를 선언함.
- 2019텐센트ConTech기술대회는 양질의 콘텐츠 파트너 발굴 및 제휴 협력 프로젝트를 공유하는 목적으로 개최되었음. 이 대회를 통해 관련 기업들은 향후 다양한 콘텐츠 개발 및 '콘텐츠산업 + 기술' 발전 전략을 추진할 예정임. 또한 텐센트는 이 외에도 15억 위안의 자금과 월 100억 위안의 데이터를 투자해 콘텐츠 창작자의 양질 콘텐츠 개발에 일조할 예정임.
- 텐센트뉴스는 콘텐츠창작자의 콘텐츠 창작을 지원하고 콘텐츠의 가치를 제고시키기 위해 3가지 업그레이드 방안을 제안하였음.
 - ▲첫째 제품 능력 업그레이드 : 텐센트 뉴스는 콘텐츠의 가치를 제고시키고 유저의 니즈를 충족시키기 위해 콘텐츠 관련 제품의 능력을 업그레이드할 예정임.
 - ▲둘째 기술 업그레이드 : 텐센트뉴스는 ConTech기술대회를 개최하고 콘텐츠의 생산·유통·배급·체험을 위한 기술을 업그레이드하며 양질의 콘텐츠 창작자를 발굴 및 지원함.
 - ▲셋째 산업생태 능력 업그레이드 : 텐센트뉴스는 플랫폼 내 양질의 콘텐츠 창작자에게 데이터, 보조금 등을 포함한 일련의 자원 서비스를 제공함. 콘텐츠 창작자 서비스 시스템을 업그레이드해 창작자가 더욱 효율적으로 창작을 할 수 있도록 지원할 예정임.



*이미지 출처 : 바이두

인도네시아 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 12. 23.(월) / 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

□ <2019 The NextDev Summit> 개최

- 2019년 12월 7일 자카르타 컨벤션센터(Jakarta Convention Center, JCC)에서 <2019 더 넥스트데브 서밋(The NextDev Summit 2019)>이 개최됨
- <2019 더 넥스트데브 서밋(2019 The NextDev Summit)>은 디지털 스타트업을 발굴하고 성장시키기 위한 컨퍼런스로, 인도네시아 국내외 투자자 및 스타트업 관계자들이 한 자리에 모이는 장임
- 올해로 개최 5회를 맞는 이번 행사는 인도네시아 국영통신사 텔콤셀(Telkomsel) 주최로, 총 100여명의 정부 및 해당 산업 관계자들이 워크숍, 패널토론, 마스터 클래스 등의 연사로 참석함
- 특히, 조니 지 플레이트(Johnny G.Plate) 정보통신부 장관, 나디엠 마카림(Nadiem Makarim) 교육부 장관, 위스누따마(Wisnutama) 관광창조경제부 장관, 윌리엄 따누위자야(William Tanuwijaya) 토코페디아(Tokepedia) CEO 등이 특별연사로 참석하여 자리를 빛냄
- 이 외에도 세부 프로그램 중 <2019 더 넥스트데브 텔런트 에스카운팅(The NextDev Talent Scouting 2019)>를 통해 라벤리(Ravenry), 이분다(Ibunda), 크라우드(Crowde) 등 신생 스타트업 3개사를 선발하여 보조금, 멘토, <더 넥스트데브 아카데미(The NextDev Academy)> 참여기회 등을 제공함
- <더 넥스트데브 아카데미(The NextDev Academy)>는 선발된 스타트업 대상 6개월 동안 진행되는 인큐베이션 프로그램임
- 한편, 이번 행사 입장료는 74,000루피아(약 7,000원)로, 입장료 수익은 인도네시아 크라우드 펀딩 플랫폼인 브니바익(Benihbaik)에 기부됨



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ <2019 인도네시아 방송협회 시상식> 개최

- 2019년 12월 4일 자카르타 Metro TV 그랜드 스튜디오에서 <2019 인도네시아 방송협회 시상식(Anugerah Komisi Penyiaran Indonesia 2019)>이 개최됨
- 올해로 개최 6회를 맞는 이번 행사는 총 315개 프로그램을 대상으로 하여 총 19개 부문으로 나뉘어 시상함. 수상내역은 다음과 같음

	수상부문	방송사명	프로그램명
1	어린이 프로그램	Trans 7	Pewaris Budaya Dayak Deah
2	애니메이션	MNC TV	Bikin Pesawat Bareng Eyang Habibie
3	연속드라마	SCTV	Para Pencari Tuhan
4	TV 영화	SCTV	Sinema Wajah Indonesia, Episode Lubang Tikus
5	다큐멘터리	TV One	Indonesia Dalam Peristiwa
6	공익광고(라디오)	MNC Trijaya FM	Kursi Prioritas
7	공익광고(TV)	Indosiar	Stop Hoax
8	여성 우대 프로그램	Jawa Pos TV	Bicara Indonesia Episode 5
9	문화관광지 소개 프로그램(라디오)	RRI Purwokerto	Grebeg Suran Baturaden
10	문화관광지 소개 프로그램(TV)	Trans 7	Jejak Petualang
11	뉴스	RCTI	Seputar iNews Siang
12	장애우 우대 프로그램	TVRI	Inspirasi Indonesia
13	뉴스 토크쇼	Kompas TV	Aiman
14	일반 토크쇼	Metro TV	Kick Andy
15	도서산간지역 우대 프로그램(라디오)	RRI Boven Digul	Aku Pulang Padamu Indonesia
16	도서산간지역 우대 프로그램(TV)	Metro TV	The Nation
	수상부문	수상자	
17	최우수 라디오 커뮤니티	서부 깔리만탄주 Radio Komunias Swara Pendidikan Singkawang	
18	방송 우대 지역	서부 자바주	
19	공로상	Ismid Hadad	



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ BT21 팝업스토어, 인도네시아 첫 상륙

- 2019년 12월 7일부터 2020년 1월 12일까지 자카르타 스나얀시티 몰(Senayan City Mall)에서 BT21의 팝업 스토어가 운영됨
- K-Pop 가수 BTS와 LINE의 합작으로 탄생된 캐릭터 BT21은 치미, 코야, 타타, RJ, 슈키, 망이, 반, 쿠키 등 총 8개의 캐릭터들로 구성됨
- 성탄절과 새해를 맞이하여 기획된 이번 행사는 BT21 캐릭터들로 장식된 약 13m의 크리스마스트리가 메인 아트리움에 설치되고, 참관객들은 BT21룸 체험관에서 해당 캐릭터들과 함께 사진촬영이 가능함
- 이번 행사장에서 판매되는 상품은 인형, 장난감, 전자제품 등으로 가격대는 39,500~1,200,000루피아(약 3,500~110,000원) 상당으로 한국에서 판매되는 가격과 거의 동일함
- 재클린 할림(Jaclyn Halim) 스나얀시티 마케팅 본부장은 “스나얀시티와 플레이 라인 프렌즈 협업으로 진행된 이번 행사를 통해 쇼핑몰 방문객 수가 평소 대비 약 30~40%가 증가할 것으로 기대한다.” 라고 밝힘
- 한편, BT21 팝업 스토어는 한국 외에 미국 LA 및 뉴욕, 싱가포르, 필리핀 마닐라 등에서 운영됨



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

□ 동남아시아 최대 EDM 페스티벌 <2019 DWP> 개최

- 2019년 12월 13일부터 15일까지 총 3일 동안 자카르타 JIEXPO 꼬마요란 (Kemayoran)에서 동남아시아 최대 EDM 페스티벌인 <2019 자카르타 웨어하우스 프로젝트(Djakarta Warehouse Project 2019)>가 개최됨
- 올해로 개최 11회를 맞는 이번 행사에는 켈빈 해리스(Calvin Harris), 스크릴렉스 (Skrillex), 제드(Zedd), 마틴 게릭스(Martin Garrix) 등 약 70여명의 해외 유명 아티스트들이 참여함
- 이번 행사기간 동안 총 3개 무대에서 펼쳐진 공연 외에도 고객 인도네시아 (Go-Jek Indonesia)와 고스페이스 라운지(Gospace Lounge) 부스가 함께 운영되어 참관객들이 고마사지(Go-Massage), 고글램(Go-Glam) 등의 다양한 서비스들을 즐길 수 있었음
- 이번 행사 입장료는 다음과 같음

	일반석	VIP석
1일 권	875,000루피아 (약 73,000원)	1,750,000루피아 (약 145,000원)
2일 권	1,600,000루피아 (약 130,000원)	2,875,000루피아 (약 240,000원)
3일 권	1,825,000루피아 (약 150,000원)	3,750,000루피아 (약 310,000원)

- 특히, 이번 행사를 관람하기 위해 인도네시아를 방문한 외국인 관광객 수는 총 20만 명으로 총 37개국에서 방문함. 이를 통해 자카르타 주정부는 이번 행사기간동안 약 100억 루피아(약 8.4억 원) 상당의 세금을 거뒀다고 밝힘
- 한편, <2019 자카르타 웨어하우스 프로젝트(Djakarta Warehouse Project 2019)>는 인도네시아 대표 외식기업인 이스마야 그룹(Ismaya Group)이 2010년부터 매년 개최하는 EDM 페스티벌로, 현재 동남아시아 최대 EDM 페스티벌로 자리 잡음



※ 이미지 출처 : 구글 이미지

중동 콘텐츠 위클리 글로벌

2019. 12. 23.(월) / 한국콘텐츠진흥원 UAE 마케터

□ 스포티파이, MENA 지역 투자금 2배로 늘려

- 전 세계에서 5천만 개 이상의 음원과 2억 4천 8백만 명의 월간 사용자 (45% 이상의 유료 가입자)를 보유한 세계 최대의 음악 스트리밍 서비스 스포티파이(Spotify)가 아랍 시장에 급성장하며 대세 음원 서비스로 거듭나고 있음
- 2018년 11월 중동지역에서 서비스를 시작한지 1년 만에 이집트에서 돌풍을 일으키는 등 큰 성공을 경험하며 투자액을 2배 증액시키기로 함
- 클라우디우스 볼러(Claudius Boller) 스포티파이 중동아프리카 대표는 “MENA 지역에서 당초 예상을 훨씬 넘는 실적을 거뒀다” 며, “특히 이집트 청취자는 이집트의 음악을 사랑할 뿐만 아니라, 다른 지역·시대의 음악에 대해서도 관심이 많다” 고 말함
- 그는 이어서 “이러한 고무적인 성과로 인해 투자액을 2배로 늘리기로 결정했고, 광고와 교육 캠페인도 확장할 예정이다” 라고 말함
- 스포티파이는 타 소셜미디어 플랫폼 대비 3배 이상의 액티브 유저와 비디오 스트리밍 서비스에 비해 2배의 사용량을 보유하고 있음
- 스포티파이는 역내 뮤지션의 프로모션에도 큰 역할을 하고 있는데, 이집트의 최고스타인 아므르 디아브(Amr Diab)가 스포티파이 뉴욕 타임즈 스퀘어 광고에 노출돼 화제가 됐으며, 래퍼 마르완 파블로(Marwan Pablo), Wegz 등도 성공적으로 프로모션을 진행한 바 있음
- 볼러 대표는 “아므르 디아브는 아랍음악을 국제무대로 올려놓은 아랍 최고 인기 가수다” 라며, “그래서 뉴욕의 타임즈 스퀘어 광고를 추진했다” 고 말함. 더불어 “프로모션 기회는 AI 시스템에 의해 공평하게 제공하고 있으며 향후 차기 <데스파시토>나 <강남스타일>은 아랍 음악이 될 것이라고” 강력히 주장



Amr Diab 뉴욕 타임즈 스퀘어 광고 사진(출처 : Egypt Street

□ 디스커버리 채널 OSN 채널 철수 이유 밝혀

- 디스커버리(Discovery) 채널은 두바이의 유료 TV 네트워크 OSN에서 철수한다고 지난 11일 발표
- 이에 OSN은 디스커버리 측의 비현실적인 가격 제안으로 인해 합의에 이르지 못했음을 밝히는 성명서 발표를 하면 실망감을 포함
- OSN이 성명서 발표 이후 디스커버리 측은 Broadcast ME에 “정확한 기록을 남기고 싶다”고 하며 두 번째 성명서를 발표
- 그 내용은 “우리는 OSN과의 협상 조건을 기밀로 유지했지만, OSN의 성명서를 보고 지난 과정을 정확히 밝혀야 한다고 생각했다. 문제는 비현실적인 가격요구가 아닌 OSN이 2019년 디스커버리 채널 및 콘텐츠 사용료를 지급하지 않았기 때문이다. 이것이 OSN과의 계약을 종료하고 채널을 철수하는 유감스런 이유다” 임

□ MENA 지역 게임시장, 잠재력을 가진 미개척 시장

- 지난 13일 전 세계 게임 팬들의 시선이 바레인에서 개최되는 <BLAST Pro Series CS : GO> 글로벌 결승전에 집중됐는데, 미국, 브라질 등 전 세계 게이머들이 50만 달러의 상금을 위해 치열한 결전을 펼친바 있음
- 이번 결승전은 IGN 컨벤션과 DreamLand 엑스포 등과 함께 바레인에서 열리는 이스포츠 행사 중의 하나
- 게임 시장조사 기관 Newzoo에 따르면 올해 처음으로 이스포츠 매출이 작년 대비 27% 증가해 10억 달러를 넘어설 것으로 예상하고 있음. 전략적 입

지인 바레인은 세계 평균보다도 2배 이상 빠르게 성장하며 MENA 지역으로 통하는 관문으로 급부상

- MENA 지역은 활발한 게임 커뮤니티와 온라인 게임 인구가 매년 25% 증가하는 등 가장 빠르게 성장하는 지역(중남미 13.9%, 아시아태평양 9.2%, 북미 4%, 서유럽 4.8%)으로 게임시장 규모가 2022년까지 3배 성장해 44억 달러에 이를 것으로 전망
- 또한 MENA 지역의 사용자당 평균매출(ARPU)은 181 달러로 세계 최고 수준을 보이고 있음(중국은 48 달러)
- 한편 GCC(걸프협력회의) 지역으로 보면 2016년 게임 매출 규모가 10억 5천만 달러였으며, 인구의 약 30%가 게임을 즐기는 것으로 나타남. 18-24세 게이머는 콘솔 게임기에 주당 평균 8시간을 소비
- 이러한 통계자료에도 불구하고 아직까지 MENA 게임시장은 과소평가를 받고 있으며 개발이 더딘 상황
- 아랍어는 세계에서 가장 많이 사용되는 5개 언어 중 하나로, MENA 지역에서만 4억 명 이상이 사용 중이나 Internet World Stats 2019에 따르면 온라인 콘텐츠의 3% 미만이 아랍어로 서비스되고 있으며 이를 현지화 하는 개발자가 많지 않음
- 한편, 바레인은 꾸준히 성장하며 1조 5천억 달러 규모로 성장하고 있는 GCC 시장에 접근하고자 하는 기업의 게이트웨이로 고도의 교육과 다양한 언어를 사용하는 인력, 최고의 인터넷 속도, 유연한 규제 시스템, 전국적인 5G 상용망 조성 등을 통해 매력적인 환경을 제공하고 있음. 세계경제포럼의 ICT 준비 순위에서 MENA 지역 내 1위를 차지하기도 함

베트남 콘텐츠산업 위클리 글로벌

2019. 12. 23.(월) / 한국콘텐츠진흥원 베트남 마케터

□ 한국교류재단(KF) 주최, Korea Festival in ASEAN 성공적 개최

- 2019년 11월 15일 저녁 8시 Trung tam Nghe thuat Au Co에서는 KF가 주최하는 ‘한-아세안 대화관계 수립 30년’을 기념한 복합문화행사 ‘Korea Festival in ASEAN’이 개최하였음.
- 전통악기 가야금과 한국 최고 비보잉의 만남을 비롯하여 전통에서 현대까지 한국예술을 아우르는 70여 분가의 뜨거운 공연을 하였음. 단아함과 생동감이 공존하는 무대를 통해 한국에 대한 올바른 이해와 국제친선 도모를 목적으로 한 금번 행사는 말레이시아에서도 개최됨.



□ 관광 휴양지 판티엣에 지역 최초로 워터파크 착공

- 흥록팻 부동산 그룹(Hung Loc Phat Group)이 최근 중남부 연안 빙뚜언(Binh Thuan)시 판티엣(Phan Thiet)시에 지역 최초의 워터파크를 착공하였으며 향후 2년 이내에 오픈할 예정.
- 이 회사가 진행하는 워터파크는 리조트 복합시설로 ‘무이네 썸머 리조트(Mui Ne Summer Resort)’로 총면적 1만8천 스퀘어 미터의 공간에 건설되며 프로젝트의 실행자는 캐나다에 본사를 둔 Proslide와 White Water West가 진행할 예정.



□ 전북도, 해외통상거점센터 베트남사무소 개설

- 전북도는 지난 9일에 미·중 무역 분쟁과 신보호무역주의 확산 등의 어려운 통상여건과 지속적인 수출 부진을 타개하기 위해 해외통상거점센터 베트남 사무소를 하노이에 개소하였음. 베트남사무소 개설을 기점으로 전북도는 베트남 신흥시장 공략을 위한 초석을 다지고 베트남을 기점으로 동남아시아 시장공략을 위한 본격적인 활동에 나섰다.
- 또한, 이날 개소식과 함께 전북경제통상진흥원은 베트남 통상거점센터를 통해 긴밀한 업무협력을 도모하고자 베트남 중소기업협회, 호노이 중소기업협회와 업무협약(MOU)을 체결하였음.
- 베트남 해외통상거점센터는 전북도의 수출 다변화정책의 일환으로 정부의 신남방정책에 맞춰 ‘기회의 땅’, ‘포스트 차이나’로 불리는 베트남을 동남아시아 수출거점으로 삼고 신흥시장 진출 확대를 위해 해외통상거점센터를 구축하게 되었음. 또한, 도내 중소기업이 해외지사로 활용할 수 있는 지사화사업도 추진하고 있으며, 해외 바이어 발굴, 수출입상담, 시장조사 지원, 우수상품 상설 전시 및 홍보 등 비즈니스를 위한 긴밀한 소통공간으로 활용됨.



● 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
- 인도네시아 비즈니스센터(자카르타) 김남걸 센터장 : +62-21-2256-2396 / girl94@kocca.kr
- 중동마케터(UAE 아부다비) 박상욱 과장 : +971-2-491-7227 / swpark@kocca.kr
- 베트남마케터(하노이) 홍정용 부장 : +84-39-226-4093 / hongiy@kocca.kr

발행인 김영준

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)

전화 1566-1114

www.kocca.kr