



ICC IMMERSION 대한민국

프로그램 · Programme · Program

프랑스 정부에 의해 추진됨
(프랑스 2030).

Opération soutenue par l'État
dans le cadre du dispositif
« Créer des programmes
d'immersion internationale »
de France 2030 et opérée par
la Banque des territoires -
Groupe Caisse des Dépôts.

Operation supported by the
State within the framework of
the "Creation of international
immersion programs" of France
2030 and operated by the
Banque des territoires - Groupe
Caisse des Dépôts.

#ICCimmersion
www.icc-immersion.kr



개요

Sommaire

Table of contents

p.04	환영의 말 Mots de bienvenue Welcoming remarks
p.11	플랫폼엘 Platform-L
p.12	컨퍼런스 프로그램 Programme des conférences Conference program
p.21	프랑스 대표단 Délégation française French delegation
p.37	성공 스토리: 드비알레 Success Story: Devialet
p.40	연락처 Contacts

환영의 말



프랑스 정부가 미래 투자를 위해 출범시킨 플랜 « 프랑스2030 »의 신규 사업인 “ICC 이머전” 프로그램에 동참하게 되어 참으로 기쁩니다. 프랑스2030의 10가지 목표 중 하나가 바로 “내일을 위한 문화 콘텐츠 생산”입니다. 신설된 “ICC 이머전” 프로그램은 프랑스의 해외문화진흥원 (Institut Français)과 비즈니스 프랑스 (Business France)가 시행을 담당하고 문화부가 유럽 외무부와 함께 총괄을 맡아 자국 문화사업가의 해외사업 발전을 지원하는 것을 목표로 합니다.

한류의 인기와 관련 기업들의 성공으로, 한국은 문화창조산업(ICC)*분야에서 파트너십을 구축할 가장 유망한 국가로 선정되었습니다. 이에 따라 한국에서 첫 번째 ICC 이머전 프로그램을 개최하게 되었습니다.

“ICC 이머전 대한민국”은 수출 기업 지원 프로그램으로, 한국콘텐츠진흥원 (KOCCA)과 주한프랑스대사관 산하 ICC위원회가 함께 협력하여 만든 프로그램입니다.

주한프랑스대사관 문화과를 주축으로 경제과, 비즈니스 프랑스, 프랑스산업재산청, 프랑스관광청, 한불상공회의소, 프렌치테크서울이 ICC위원회를 구성하고 있습니다.

3일간의 금번 한국 프로그램에 초청된 15개 프랑스 혁신기업들을 만나고 디지털 크리에이션, 박물관학, 음악, 베타버스, XR/VR/AR/, 비디오 게임, 웹툰 등 주요 문화산업 시장 및 업계 전문가들과 교류하실 기회를 잡으시기 바랍니다.

이를 위해 플랫폼엘 컨템포러리 아트 센터가 “프랑스관”으로 변모하여 여러분을 맞이합니다. 컨퍼런스, 시연, 비즈니스 미팅, 네트워킹 칵테일 등 맞춤형 프로그램이 여러분을 기다립니다.

필립 르포르,
주한프랑스대사

* “문화창조산업”은 출판, 웹툰, 영화, 연극, 비디오 게임, XR/VR/AR, 공연 예술, 음악, 디자인, 문화 관련 스타트업 및 박물관학 분야를 포함합니다.

Mot de bienvenue



Je suis ravi d'être partie prenante de « ICC Immersion », nouveau programme du plan d'investissement France 2030 lancé par le gouvernement français et dont l'un des dix objectifs est de « produire les contenus culturels de demain ». Mis en œuvre par l'Institut français et Business France, et coordonné par le ministère de la Culture, en lien avec le ministère de l'Europe et des Affaires étrangères, « ICC Immersion » vise à accompagner les entrepreneurs de la culture dans leur développement à l'international.

Fort de la Hallyu et de ses entreprises à succès, la Corée a été choisie comme l'un des pays les plus prometteurs pour établir des partenariats dans les secteurs des industries culturelles et créatives (ICC)*. A ce titre, la Corée accueillera la première édition du programme ICC Immersion.

« ICC Immersion Corée du Sud » est un programme d'accompagnement des entreprises à l'export. Il est construit en collaboration avec la Korea Creative Content Agency (KOCCA) et avec le comité ICC mis en place par l'Ambassade de France en Corée. Ce comité rassemble, autour du service de coopération et d'action culturelle, le Service économique, le bureau Business France, l'INPI, Atout France, la chambre de commerce et d'industrie franco-coréenne (FKCCI) et la French Tech Seoul.

Durant 3 jours, venez rencontrer les 15 entreprises françaises innovantes invitées en Corée du Sud pour découvrir le marché et les professionnels des secteurs clés identifiés : création numérique, muséographie, musique, métavers, XR/VR/AR, jeu vidéo, webtoon, etc.

Pour l'occasion, le centre d'art contemporain Platform-L se transforme et accueille le pavillon « Team France ». Ce programme sur-mesure est monté pour vous, avec des conférences et démonstrations, des rendez-vous d'affaires et des cocktails networking.

Philippe Lefort,
Ambassadeur de France en Corée

* Le terme « industries culturelles et créatives » recouvre en particulier les secteurs de l'édition, du webtoon, du cinéma, du théâtre, des jeux vidéo, de la XR/VR/AR, des arts de la scène, de la musique, du design, des startups culturelles et de la muséologie.



Welcoming remarks



I am delighted to be part of “ICC Immersion”, a new program of the “France 2030” investment plan launched by the French government, with one of its main objectives being to “produce the cultural contents of tomorrow”. Implemented by Institut français and Business France, and coordinated by the French Ministry of Culture, in collaboration with the French Ministry of Europe and Foreign Affairs, “ICC Immersion” aims to support cultural entrepreneurs in their international development.

With Hallyu and its successful companies, Korea has been chosen as one of the most promising countries to establish partnerships in the cultural and creative industries*. Regarding the potential, Korea will host the first edition of the “ICC Immersion” program.

“ICC Immersion” program is a project willing to support businesses overseas. It is developed in collaboration with the Korea Creative Content Agency (KOCCA) and with the ICC Committee, set up by the French Embassy in Korea. This committee gathers, alongside the cooperation and cultural action services, the Economic Service, the Business France office, INPI, Atout France, the French Korean Chamber of Commerce and Industry (FKCCI), and the French Tech Seoul.

For three days, meet the 15 innovative French companies invited to South Korea to discover the Korean market and professionals in the following key sectors: digital creation, museography, music, metaverse, XR/VR/AR, video games, webtoon, etc.

The contemporary art center Platform-L is transformed to welcome the “Team France” pavilion. A whole program tailored to your needs, with conferences and demonstrations, business meetings and networking cocktails.

Philippe Lefort,
Ambassador of France to the Republic of Korea

* The term “cultural and creative industries” covers, in particular the sectors of publishing, webtoon, film, stage, video games, XR/VR/AR, performing arts, music, design, cultural startups, and museology.

환영의 말



프랑스 정부가 문화창의산업 선진국들과의 교류·협력을 촉진하기 위해 기획한 ICC 이머전 행사의 첫 개최국으로 대한민국을 선정했습니다. 한국 콘텐츠산업의 진흥을 총괄하는 기관의 장으로서 무척 영광스럽게 생각하며, 필립 르포르 대사님을 포함한 프랑스 정부 관계자들에게 감사의 말씀 드립니다.

이번 행사를 위해 프랑스뮤지엄디벨로프먼트, 알뱅미셸, 히스토베리 등 프랑스 문화창의산업을 선도하는 기업들이 한국을 방문해 주셨습니다. 환영합니다. 한국에서도 이들 프랑스 업체들과 협력해 세계시장으로의 도약을 꿈꾸는 많은 콘텐츠기업들이 참석해 주셨습니다. 큰 성과 이루시길 바라며, 진흥원도 어떤 도움을 드릴 수 있을까 고민하겠습니다.

프랑스는 전통적 문화 강국입니다. 한국뿐 아니라 세계의 많은 사람들이 <80일간의 세계일주>·<해저 2만리> 등을 읽으며 꿈을 키웠고, <어린 왕자>·<목로주점>·<좁은문>·<이방인> 등을 읽으며 인간의 본질에 대한 해답을 찾으려 고민했으며, 지금도 그렇게 하고 있을 것입니다.

프랑스는 또 영화를 최초로 발명한 루미에르 형제, 현대 영화문법 발전에 선구적 역할을 한 장뤼크 고다르를 배출했습니다. 특히, 1990년대 초 한국에서 상영돼 큰 인기를 끌었던 레오 카락스 감독의 <퐁네프의 연인들>을 비롯해, 프랑스문화원이 매주 공개한 프랑스 영화들은 우리나라 영화산업이 발전하는 데 방향타 역할을 하고 자양분이 되었습니다.

한국은 문화창의산업 분야에서 새로운 강자로 주목받고 있습니다. BTS, 블랙핑크, <기생충>, <오징어 게임>, <파친코> 등 한국의 콘텐츠는 세계적 인기를 누리고 있습니다. 가장 최근에는 2022년 칸 영화제에서 박찬욱 감독이 <헤어질 결심>으로 감독상을 수상했습니다.

이러한 인기와 이에 따른 성장은 수치로도 입증되고 있습니다. 2021년 한국의 콘텐츠산업 매출액은 약 136조 4천억 원으로, 전년 대비 6.3퍼센트 성장했습니다. 수출도 전년 대비 13.9% 증가해 약 135억 8천만 달러를 기록했습니다.

저는 전통적 문화강국 프랑스와 떠오르는 신흥 문화강자 대한민국이 서로 손을 맞잡았을 때 그 상생의 폭발력이 엄청날 것이라 확신합니다. 그리고 이번 ICC 이머전 행사가 그 대폭발을 준비하는 첫걸음이 될 것입니다.

한국을 비롯한 아시아 국가에서 쓰는 음력에 따르면, 이제 막 새해가 되었습니다. 이번 행사에 참석한 프랑스와 한국의 문화창의 기업 관계자들 모두 새해 복 많이 받으십시오. 그리고 원하는 일 모두 이루시길 기원합니다.

감사합니다.
한국콘텐츠진흥원장 조현래



Mot de bienvenue



Chers participants,

La Corée du Sud a été choisie pour être l'un des premiers pays d'accueil du programme ICC Immersion, lancé par gouvernement français afin de promouvoir les échanges et la coopération dans les secteurs des industries culturelles et créatives. Je suis particulièrement honoré de participer à ce programme en tant que président de KOCCA qui supervise la promotion de l'industrie des contenus coréens. Je tiens à remercier les représentants du gouvernement français, notamment l'Ambassadeur de France en Corée, M. Philippe Lefort.

Pour cet événement, 15 entreprises françaises innovantes des secteurs culturels, comme France Muséums, Albin Michel ou encore Histoires sont invitées à se rendre en Corée. Soyez les bienvenus ! De nombreuses entreprises coréennes souhaitent collaborer avec des partenaires français. De ces rencontres, j'espère que naîtrons beaucoup de projets franco-coréens. Je veillerai à ce que KOCCA puisse vous accompagner dans vos ambitions communes.

Historiquement, la France est une puissance culturelle. En Corée et à travers le monde, beaucoup de personnes lisent « Le Tour du monde en quatre-vingts jours » et « Vingt Mille Lieues sous les mers » pour voyager, mais également « Le Petit Prince », « L'Assommoir », « La Porte étroite » et « L'étranger » pour trouver du sens à l'existence de l'être humain.

La France a mis au monde les frères Lumière, inventeurs du cinéma, et Jean-Luc Godard, pionnier dans le développement de la grammaire cinématographique moderne. Dans les années 1990, le Centre culturel français, avec la diffusion de films français comme « Les Amants du Pont-Neuf » de Leos Carax a grandement contribué à l'éclosion de l'industrie cinématographique coréenne contemporaine.

Désormais la Corée suscite l'attention à l'échelle internationale dans les secteurs des industries culturelles et créatives. Les contenus coréens avec les BTS et Blackpink pour la musique, « Parasite » pour le cinéma, « Squid Game » et « Pachinko » pour les séries télévisées jouissent d'une popularité mondiale. Plus récemment, le réalisateur Park Chan-wook a remporté le prix de la mise en scène pour le film « Decision to Leave », lors de la 75^e édition du Festival de Cannes en 2022.

Cette popularité et la croissance économique qui en découle sont également constatables au travers des chiffres. En 2021, les recettes de l'industrie des contenus coréens s'élevaient à environ 100 milliards d'euros, soit une hausse de 6,3 % par rapport à l'année précédente. Les exportations ont également augmenté de 13,9 % en glissement annuel pour atteindre environ 12,50 milliards de dollars.

Je suis intimement persuadé que le travail en commun avec la France aura des répercussions positives pour nos deux pays. Ce programme ICC Immersion est la première étape d'un partenariat sur du long terme.

Selon le calendrier lunaire utilisé en Corée et dans d'autres pays asiatiques, la nouvelle année vient d'arriver. Bonne année à toutes les entreprises culturelles créatives françaises et coréennes qui participent au programme ICC Immersion. Je vous souhaite à toutes et tous le meilleur !

Hyunrae Jo,
Président de KOCCA, agence coréenne de soutien à la création de contenus

Welcoming remarks



Dear participants,

Korea was selected as the first host country for the ICC immersion program organized by the French government to promote exchanges and cooperation with advanced countries in the cultural and creative industries. I am very honored to be part of this program as the head of the organization promoting the Korean content industries, and I want to express my gratitude to the French government officials, specially to Ambassador M. Philippe Lefort.

For this event, companies leading the French cultural and creative industries, such as France Muséums, Albin Michel, and Histoires, are in Korea. We welcome you! In Korea, many content companies dream of leaping into the global market by collaborating with these French companies. I hope you will achieve great results, and KOCCA will fully support you to make that happen.

France is a traditional cultural powerhouse. Not only in Korea, but many people around the world grow up reading <Around the World in Eighty Days> and <Twenty Thousand Leagues Under the Seas> to travel, and read <The Little Prince>, <The Dram Shop>, <Strait is the Gate> & <The Stranger> to find answers to the essence of human beings.

France is also the country of the Lumiere brothers, who first invented cinema, and Jean-Luc Godard, who played a pioneering role in developing modern film grammar. In particular, French films released every week by the French Culture Center, including Director Leos Carax's <The Lovers on the bridge>, which were screened in Korea in the early 1990s, provided a big direction for the development of the contemporary Korean film industry.

Nowadays, Korea is attracting attention as a new booming country in the cultural and creative sectors. Korean contents with BTS & Blackpink for music, <Parasite> for cinema, <Squid Game> and <Pachinko> for TV series are enjoying worldwide popularity. Most recently, at the 2022 Cannes Film Festival, director Chan-wook Park won the Best Director Award for <Decision to Leave>.

The numbers evidence this popularity and subsequent growth. In 2021, Korea's content industry sales were approximately \$110 billion, up to 6.3 percent from the previous year. Exports also increased by 13.9% year-on-year to reach approximately \$13.58 billion.

I am sure that the co-prosperity effect will be even bigger when France, a traditional culture powerhouse, and Korea, a rising cultural powerhouse, join hands with each other. And this ICC immersion program will be the first step of our long-term partnership.

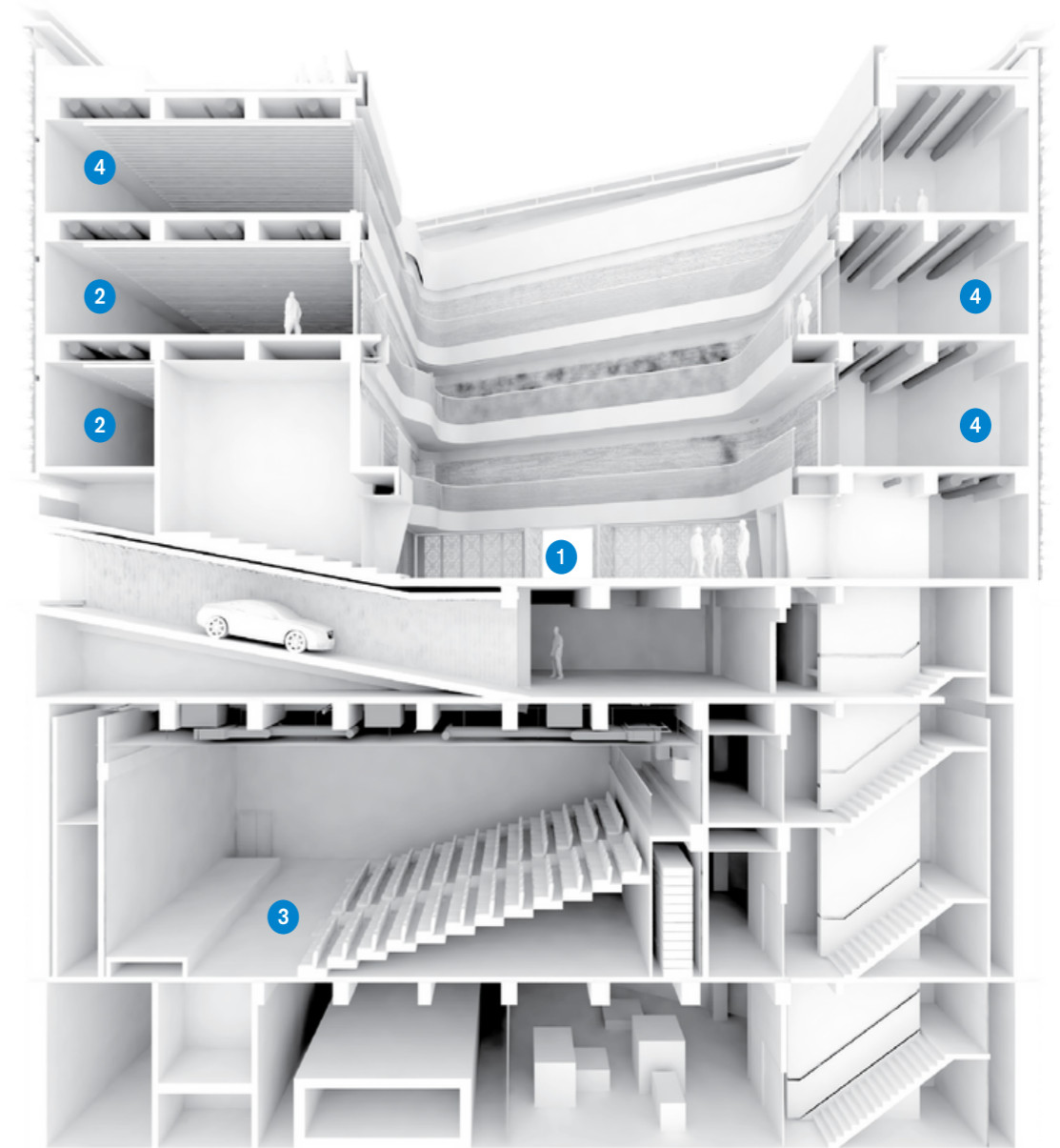
According to the lunar calendar used in Korea and other Asian countries, the new year has just arrived. Happy New Year to all companies in the cultural and creative industries in France and Korea. I wish you all the best.

Hyunrae Jo,
President of KOCCA, Korea Creative Content Agency





플랫폼엘 · Platform-L



- ① 웰컴데스크 / Accueil et informations / Welcome desk
- ② 전시홀 / Salles d'exposition / Exhibition halls
- ③ 컨퍼런스홀 / Auditorium / Conference hall
- ④ 미팅존 / Rendez-vous professionnels / Meeting areas



컨퍼런스 프로그램

Programme des conférences

Conference program

2월 1일 수요일

Mercredi 1er février

Wednesday February 1st

#박물관학
#Muséographie
#Museology

9:30 am - 10:00 am

웰컴 커피 • Café d'accueil • Welcome Coffee

10:00 am - 10:30 am

개회사 필립 르포르, 주한 프랑스 대사 조현래, 한국콘텐츠진흥원장

Discours d'ouverture par son Excellence M. Philippe Lefort,

Ambassadeur de France, et M. Hyunrae Jo, Président de KOCCA

Opening remarks by His Excellency Mr. Philippe Lefort, Ambassador of France, and Mr. Hyunrae Jo, President of KOCCA

10:30 am - 11:00 am

키노트 • Keynote: 미래를 큐레이팅하다 • Exposer le futur • Curating the Future

발표자 • Intervenant • Speaker:

Daehyung Lee, Founder and CEO - Hzone Art

11:00 am - 12:30 pm

라운드 테이블: 이머전, 게임화, 스토리텔링: 박물관과 관객을 위한 혁신

Table Ronde : Immersion, gamification et storytelling : quelles innovations pour les musées et les visiteurs ?

Round Table: Immersion, gamification and storytelling: what innovations for museums and visitors?

사회자 • Modératrice • Moderator:

Pauline Brouard, PhD Student and Lecturer - Sorbonne University

발표자 • Intervenants • Speakers:

Bruno de Sa Moreira, Co-Founder and CEO - Histoverly

Daniel Kapelian, Creative Director and Partner - OMA Space

Sébastien Cotte, Digital Manager - France Muséums

Seungjae Yoo, Culture Director - T Monet



12:30 pm – 2:00 pm

런치 뷔페 • Cocktail déjeunatoire • Cocktail

2:00 pm – 2:30 pm

키노트 • Keynote: 전통예술과 첨단기술의 만남 • Quand l'art traditionnel rencontre les nouvelles technologies • Traditional Art meets Emerging Technologies

발표자 • Intervenant • Speaker:

Cooper Sanghyun Yoo, Creative Technical Director, and Professor - Seokyeong University

2:30 pm – 4:00 pm라운드 테이블: 에듀테인먼트, 스마트 레저 및 감각을 자극하는 새로운 전시 공간
Table Ronde : Edu-tainment, loisirs intelligents et nouveaux espaces sensoriels d'exposition

Round Table: Edu-tainment, smart leisures and new sensorial exhibition spaces

사회자 • Modératrice • Moderator:

Pauline Brouard, PhD Student and Lecturer - Sorbonne University

발표자 • Intervenants • Speakers:

Joohee Kim, Director - UNQP, and Producer - Centre Pompidou <Exhibition & Workshop for Children : Sandcastles > in Korea

Louis Hong, PhD, and CEO - GNC Media

Méliné Kéloglanian, Deputy Director - Philharmonie des Enfants, Philharmonie de Paris

Pierre Reinisch, Head of International Development - Beaux Arts & Cie

4:00 pm – 4:15 pm

커피 브레이크 • Pause café • Coffee Break

4:15 pm – 5:45 pm

라운드 테이블: 디지털 관광과 크리에이티브 콘텐츠를 통해 문화 유산에 대한 폭넓은 접근이 어떻게 이루어지는가?

Table Ronde : Comment élargir l'accès à nos patrimoines grâce aux contenus créatifs et touristiques digitaux ?

Round Table: How digital tourism and creative contents can broaden the access to our cultural heritages?

사회자 • Modératrice • Moderator:

Pauline Brouard, PhD Student and Lecturer - Sorbonne University

발표자 • Intervenants • Speakers:

Ho An, Director of the Digital Heritage Team - Cultural Heritage Administration

Jeongseok Yang, Professor - Suwon University

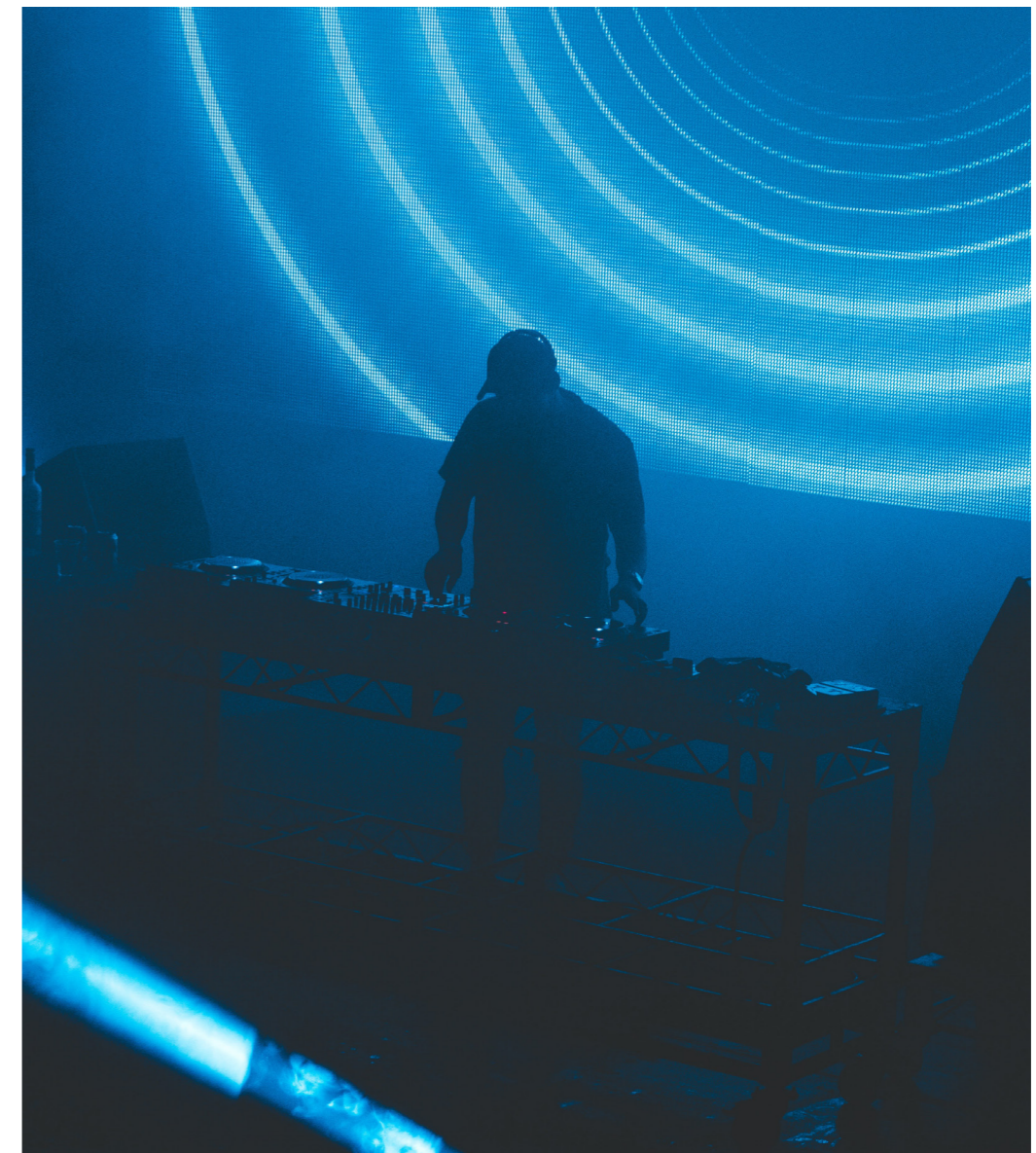
Jérôme Duval, Founder and CEO - Dreamcities

Justine Llorca, Founder and Director - InCahoots Production

Kijeong Jeong, Director of Digital Marketing - Korea Tourism Organization

5:45 pm – 7:00 pm

디너 뷔페 • Cocktail dînatoire • Cocktail



2월 2일 목요일

Jeudi 2 février

Thursday February 2nd

#음악 #Musique #Music #웹툰 #Webtoon

9:30 am – 10:00 am

웰컴 커피 • Café d'accueil • Welcome Coffee

10:00 am – 10:30 am

키노트 • Keynote: 한국 음악 시장의 하이프 현상 • La réalité sur l'engouement du marché de la musique sud-coréenne • The Hip Hype Reality of the South Korean Music Market

발표자 • Intervenant • Speaker:

Bernie Cho, President - DSFB Collective

10:30 am – 12:00 pm

라운드 테이블: 음악 산업의 변화: 계속해서 진화하는 지속적인 모델?

Table Ronde : L'industrie musicale face à ses transformations : un modèle pérenne en constante évolution ?

Round Table: Music industry transformations: a long-lasting model in constant evolution?

사회자 • Modératrice • Moderator:

Pauline Brouard, PhD Student and Lecturer - Sorbonne University

발표자 • Intervenants • Speakers:

Dahae Chung, Director, International Affairs Office - KOMCA

Jake Lee, President - Leeway

Hyowon Chung, CEO - Amplified Music

Kevin Primicerio, Co-founder and CEO - Pianity

Xavier Collin, CEO - WTPL Music

12:00 pm – 1:30 pm

런치 뷔페 • Cocktail déjeunatoire • Cocktail

1:30 pm – 2:00 pm

키노트 • Keynote: 디지털 시대, 진화하는 스토리텔링 • Le développement du storytelling à l'ère du numérique • The Evolution of Storytelling in the Digital Era

발표자 • Intervenant • Speaker:

Dongeon Lee, Professor - Catholic University

2:00 pm – 3:30 pm

라운드 테이블: 웹툰 글로벌 전략: 프린트와 디지털 에디션을 위한 혁신

Table Ronde : Les stratégies globales du webtoon : innovations dans l'édition numérique et papier

Round table: Webtoon global strategies: innovations for paper and digital edition

사회자 • Modératrice • Moderator:

Pauline Brouard, PhD Student and Lecturer - Sorbonne University

발표자 • Intervenants • Speakers:

Clémence Deleuze, Editor - Albin Michel

Kyoungchal Han, Webtoon Artist

Stephan Boschat, Co-Founder and CEO - Makma

Woody, Webtoon Producer and CEO - Kenaz

3:30 pm – 3:45 pm

커피 브레이크 • Pause café • Coffee Break

3:45 pm – 5:15 pm

라운드 테이블: 웹툰, 디지털 콘텐츠 제작 및 트랜스미디어 스토리텔링

Table Ronde : Webtoon, contenus numériques et storytelling transmédia

Round table: Webtoon, digital contents creation and transmedia storytelling

사회자 • Modératrice • Moderator:

Pauline Brouard, PhD Student and Lecturer - Sorbonne University

발표자 • Intervenants • Speakers:

Hyechung Eun, CEO - Tory Coms

Seokhwan Park, Chief Sales Officer - Jaedam Media

Sun Toucoula, Founder, CEO and Producer - Beyond stories

Yongcheol Lee, Museum Team Leader - KOMACON

5:15 pm – 6:30 pm

디너 뷔페 • Cocktail dînatoire • Cocktail



2월 3일 금요일

Vendredi 3 février

Friday February 3rd

#메타버스 #Métavers #Metaverse

#라이브퍼포먼스 #performance artistique

#Live-performance

#XR #VR #AR

9:30 am - 10:00 am

웰컴 커피 • Café d'accueil • Welcome Coffee

10:00 am - 10:30 am

키노트 • Keynote: 디지털 시대의 가치 창조자로서의 문화 • L'apport des industries culturelles et créatives à l'ère du numérique • Culture as a value creator in the era of digital

발표자 • Intervenants • Speaker:

Pierre Joo, Managing Director Korea - Korelya Capital

10:30 am - 12:10 am

라운드 테이블: 메타버스의 비즈니스 기회?

Table Ronde : Le Métavers, quelles opportunités de marché ?

Round Table: Metaverse, where are the business opportunities?

1_ 메타버스, 게임 • Métavers et jeu vidéo • Metaverse & Gaming:

사회자 • Modératrice • Moderator:

Juliana Lee, Founder and CEO - Juliana Lee & Partners Co. Ltd

발표자 • Intervenants • Speakers:

Annette Lee - Lead of Global Business Development - Naver Z

Philippe Dao, Co-Founder and CEO - Hatinh Intelligence

Sehyoung Oh, Department Manager in NPlatform Business

Dept. - Nexon Korea

2_ 메타버스 • Métavers et industrie • Metaverse & BtoB:

사회자 • Modératrice • Moderator:

Sonia Chaieb, Business Development Department Manager - FKCCI, French Korean Chamber of Commerce and Industry

발표자 • Intervenants • Speakers:

Cedric Chane, CEO - Aptero

Dillon Seo, Managing Director, Country Manager - DTCP Korea

Jay Jangwoo Lee, Ph.D, and Chief Metaverse Officer - Metaverse Imagine Lab.

12:00 pm - 1:30 pm

런치 뷔페 • Cocktail déjeunatoire • Cocktail

1:30 pm - 3:00 pm

라운드 테이블: 온라인 및 메타버스 플랫폼: 예술 및 음악 공연을 새롭게 하다

Table Ronde : Plateformes en ligne et Métavers : renouveler les performances artistiques et musicales

Round Table: Online and Metaverse platforms: renewing artistic and musical performances

사회자 • Modératrice • Moderator:

Pauline Brouard, PhD Student and Lecturer - Sorbonne University

발표자 • Intervenants • Speakers:

Gildas Dussauze, Founder and CEO - VRTUOZ

Michael Myunghyun Baeg, CEO - STAYGE Labs

Seunghwan Lee, Head of DX, DX Business Division - LocusX

Soojin Lim, Managing director - WellDataSystem, Inc. (Ncloud24)

3:00 pm - 3:15 pm

커피 브레이크 • Pause café • Coffee Break

3:15 pm - 4:45 pm

라운드 테이블: 가상 현실의 도전: 제작, 생산 및 배포

Table Ronde : Les challenges de la réalité virtuelle : création, production et distribution

Round Table: Challenges of virtual reality: creation, production and distribution

사회자 • Modératrice • Moderator:

Pauline Brouard, PhD Student and Lecturer - Sorbonne University

발표자 • Intervenants • Speakers:

Alexandre Roux, Head of Distribution - Lucid Realities

Jay Kim, Producer - GiiÖii, and Curator - BIFAN

Minhyuk Che, Metaverse Contents, Immersive Producer and VR Film Director - SK Telecom

Yann Suquet, Co-Founder and CEO - Ikimasho



4:45 pm - 5:15 pm

키노트 • Keynote: 실감콘텐츠 기술이 시각예술시장에 가져오는 변화 • Technologie et contenus immersifs : les changements du marché des arts visuels • Changes in the visual arts market brought about by immersive content technology

발표자 • Intervenant • Speaker:
Sean Lee, CEO - D'strict

5:15 pm - 6:30 pm

디너 뷔페 • Cocktail dînatoire • Cocktail



프랑스 대표단

Délégation française

French delegation





Albin Michel

www.albin-michel.fr

#출판 #웹툰
#Edition #Webtoon
#Publishing #Webtoon

Albin Michel은 1902년에 설립된 독립출판사입니다. 창간 이래 수많은 베스트셀러들을 출간하였으며 프랑스뿐만 아니라 국제적으로 유명한 작가들을 배출했습니다. 지난 몇 년 동안 Albin Michel은 모든 출판 부문에서 성장하며 프랑스 출판사 톱10에 진입했습니다.

Albin Michel est une maison d'édition indépendante fondée en 1902. Depuis sa création, elle a publié de nombreux *best sellers*, et lancé des auteurs à forte notoriété, en France comme à l'international. Au cours des années, Albin Michel s'est développée sur tous les secteurs de l'édition, entrant dans le top 10 français des maisons d'édition.

Albin Michel is an independent French publishing house founded in 1902. From the very beginning, it has been publishing bestsellers, penned by worldwide famous authors of literature. Over the years, Albin Michel has become one of the top ten players in the French publishing market thanks to its development in all sectors of publishing.



DELEUZE Clémence

Editor

clemence.deleuze@albin-michel.fr

Kakao talk : @cldlz

BeauxArts Consulting

www.beauxarts-cie.com/consulting

#박물관학 #문화유산 #문화공학 #XR
#Muséographie #Patrimoine culturel #Ingénierie culturelle #XR
#Museology #Cultural Heritage #Cultural Engineering #XR

Beaux Arts Consulting은 문화 엔지니어링 및 전략 에이전시로서 다양한 예술 세계의 교차로에서 프로젝트를 설정하고 디지털 사용 및 경험, 공예 및 현대 창작물을 접목시키는 전문가 집단입니다. 프랑스의 공공 및 민간 전문 지식을 합치고 활용하여 이들이 지원하는 프로젝트의 요구를 충족시킵니다.

Beaux Arts Consulting est un cabinet d'ingénierie et de stratégie culturelles, expert en montages de projets à la croisée des mondes de l'art, mêlant usages et expériences numériques, métiers d'art et création. Croyant dans l'intelligence collective, nous assemblons et coordonnons des expertises publiques et privées françaises en des alliances hybrides qui répondent aux besoins des porteurs de projets que nous accompagnons.

Beaux Arts Consulting is a cultural engineering and strategy agency, expert in setting up projects at the crossroads of the many worlds of arts, mixing digital uses and experiences, crafts and contemporary creation. Believing in collective intelligence, we assemble and coordinate French public and private expertise into hybrid alliances that meet the needs of the project leaders we support.



REINISCH Pierre

Head of International Development

pierre.reinisch@beauxarts.com

Kakao talk : @PierreReinisch





Beyond Stories

www.linkedin.com/company/bestoprod

#웹툰 #OSMU

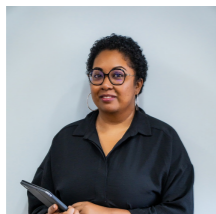
#Webtoon #Transmédia

#Webtoon #IP Extension

Beyond Stories는 트랜스미디어 각색을 위한 문학 저작권 관리를 전문으로 하는 크리에이티브 스튜디오이며, 인도양 지역의 시청각 및 멀티미디어 프로젝트를 활성화합니다.

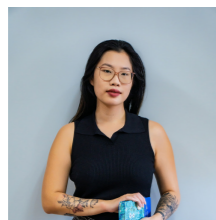
Beyond Stories est un studio de créativité, qui est spécialisé dans le management de propriétés intellectuelles littéraires pour de l'adaptation transmédia, et facilitateur de projets en zone Océan Indien pour projets audiovisuels et multi-médias.

Creative studio specialized in transmedia adaptation and project facilitator in the Indian Ocean area, for audiovisual and multimedia projects.



TOUCOULA Sun

Founder, CEO and Producer
suntoucoula@beyondstoriesprod.com
 Kakao talk : @Beyond_Sun



THOUVENIN Kim

Showrunner and Project Manager
kim@beyondstoriesprod.com
 Kakao talk : @Beyond_Kim



www.dreamcities.fr

#문화유산 #XR

#Patrimoine culturel #XR

#Cultural Heritage #XR

전세계의 대도시를 몰입적이고 독특한 포토리얼리스틱한 경험을 통해 재현하고 경험하게 하는 국제적인 잠재력을 가진 비교문화적이고 포괄적인 프로젝트입니다.

Dreamcities est une plateforme de réalité virtuelle, un métavers de qualité photo réaliste, qui permet de visiter en temps réel et dans l'espace, les plus belles villes du monde. Un projet interculturel et inclusif, de dimension internationale.

Dreamcities is a virtual reality platform, a metaverse with a photo-realistic quality, which allows you to visit in real time and in space, the most beautiful cities in the world. An intercultural and inclusive project, with an international dimension.



DUVAL Jérôme

Founder and CEO
jd@jeromeduval.com
 Kakao talk : @jeromeduval





www.francemuseums.fr

#박물관학 ##이머전 #문화공학 #XR
 #Muséographie #Immersion #Ingénierie culturelle #XR
 #Museology #Immersion #Cultural Engineering #XR

2007년 루브르 아부다비의 창립과 함께 설립된 France Muséums 은 지난 15년 동안 최고의 프랑스 박물관의 뛰어난 네트워크의 도움을 받아 중요한 박물관 프로젝트를 관리하는 데에 있어 전문성을 발휘하고 있습니다. France Muséums 은 많은 대중들이 접근할 수 있는 지속 가능한 문화 경험을 설계하고 구현합니다.

Créée en 2007 pour l'accompagnement du Louvre Abu Dhabi, France Muséums déploie depuis 15 ans son expertise dans la gestion de grands projets muséaux, forte de son réseau exceptionnel des plus grands musées français. Nous concevons et produisons des parcours culturels durables et accessibles au plus grand nombre.

Our adventure began in 2007 with the creation of the Louvre Abu Dhabi. For the past 15 years, France Muséums has been expert in managing great museum projects, helped by an exceptional network of the greatest French museums. We design and produce viable cultural experiences made for broad audiences.



COTTE Sébastien

Digital manager
 sebastien.cotte@francemuseums.fr
 Kakao talk : @Sebastien_Cotte



www.hatinhinteractive.com

#게임 #Web3 #마케팅
 #Jeu vidéo #Web3 #Marketing
 #Game #Web3 #Marketing

Hatinh Interactive은 인공지능이 주도하는 데이터 분석 도구인 'Hatinh Intelligence'를 개발하고 상용화한 기술 및 게임 분야 스타트업입니다. Hatinh Intelligence는 PC, 콘솔, 모바일 그리고 블록체인 기반 웹3의 게임 개발자, 스튜디오 또는 퍼블리셔 등 모든 비디오 게임 산업 종사자들을 대상으로 합니다.

Hatinh Interactive est une startup tech et *gaming* développant et commercialisant l'outil *data analytics* « Hating Intelligence », customisable et piloté par l'intelligence artificielle. Hatinh Intelligence s'adresse à tous les acteurs de l'industrie du jeu vidéo, qu'ils soient développeurs, studios ou éditeurs de jeux PC, console, mobile et Web 3 basés sur une technologie blockchain.

Hatinh Interactive is a tech and gaming startup that develops and markets the Hatinh Intelligence data analytics tool, customizable and driven by artificial intelligence. Hatinh Intelligence is aimed at all players in the video game industry, whether they are developers, studios or publishers of PC, console, mobile and Web 3 blockchain-based games.



DAO Philippe

Co-founder and CEO
 philippe.dao@hatinhinteractive.com
 Kakao talk : @PhilippeDao



HISTOVERY

www.histoverly.com

#박물관학 #문화유산 #AR
 #Muséographie #Patrimoine culturel #Ingénierie culturelle
 #Museology #Cultural Heritage #Cultural Engineering #AR

Histoverly는 박물관, 문화유적, 전시관에 디지털 태블릿인 HistoPad를 배포하여 증강현실 방문을 가능하게 합니다. 쉽고 재미있고 몰입감 있는 이 프로그램은 모든 대중이 화려한 인터랙티브 경험을 통하여 풍부한 문화유산을 재발견할 수 있도록 돕고, 방문객 데이터를 문화 기관에 제공합니다.

Histoverly développe la Visite Augmentée avec l'HistoPad pour les musées, monuments et les expositions. La Réalité Augmentée de la tablette HistoPad propose un service complet qui révolutionne la médiation culturelle et le CRM visiteurs, accessible à tous pour voyager dans l'Histoire de façon immersive, grâce à des reconstitutions 3D à 360° toujours validées scientifiquement.

Histoverly provides Augmented Visits with the HistoPad, a digital tablet distributed in museums, monuments and Augmented exhibitions. Easy, fun, immersive, it is accessible to all public to rediscover the wealth of cultural heritage via spectacular interactive experiences, providing visitors Data to cultural institutions.



DE SA MOREIRA Bruno
 Co-founder and CEO
 bruno@histoverly.com
 Kakao talk : @BSM.HISTOVERY



MICHAUT Mathilde
 Head of communication
 mathilde@histoverly.com
 Kakao talk : @MMichaut



MARCHOU Raphael
 Head of Development
 raphael@histoverly.com
 Kakao talk : @marchou

IKIMASHO

www.ikimasho.games

#게임 #VR
 #Jeu vidéo #VR
 #Game #VR

Ikimasho는 가상현실 게임 개발 스튜디오입니다. 프리 투 플레이가 가능한 지속적이고 사회적인 가상현실 세계를 구축하는 것이 당사의 10년 전략입니다. 목표 달성을 위해 회사는 최초의 VR 게임 엔진이 될 기술 스택을 쌓고 다른 미디어를 통해 강력한 IP를 개발하고 있습니다.

Ikimasho est un studio de développement de jeux vidéo en réalité virtuelle. Notre stratégie à 10 ans est de créer des mondes VR persistants, sociaux et *free-to-play*. Pour atteindre cet objectif, nous construisons un *stack* technique qui deviendra à terme le premier moteur de jeu VR natif, et créons des IP fortes que nous développons ensuite sur d'autres médias.

Ikimasho is a virtual reality video game development studio. Our 10-year strategy is to build persistent, social, and free-to-play VR worlds. To achieve this goal, we are building a technical stack that will eventually become the first native VR game engine and are creating strong IPs that we then develop on other media.



SUQUET Yann
 Co-founder and CEO
 yann.suquet@ikimasho.games
 Kakao talk : @Y4nn





www.incahootsproduction.com

#박물관학 #문화유산 #VR
 #Muséographie #Patrimoine culturel #VR
 #Museology #Cultural Heritage #VR

InCahoots Production은 시청각과 새로운 기술을 접목하여 문화에 보다 보편적인 접근을 추진합니다. 당사는 장애를 가지고 있는 사람들도 불편함 없이 즐길 수 있는 문화 유적들의 몰입형 가상 투어를 제공합니다.

InCahoots Production met l'audiovisuel et les nouvelles technologies au service de l'accessibilité universelle à la culture. Nous réalisons des visites virtuelles immersives de monuments culturels, avec du contenu complet et adapté afin de les rendre accessibles aux publics en situation de différents types de handicaps.

InCahoots Production use audiovisual and new technologies in favour of universal access to culture. We create immersive virtual tours of cultural monuments, along with comprehensive and adapted content, in order to give access for people with different disabilities.



LLORCA Justine

Founder and Director
incahoots.production@gmail.com
 Kakao talk : @JustineLlorca



PICARD Bastien

Technical director
bastien@incahootsproduction.com
 Kakao talk : @bastienpicard

lucid
 realities

UNFRAMED
 COLLECTION

www.lucidrealities.studio

#박물관학 #문화유산 #XR #제작 및 배급
 #Muséographie #Patrimoine culturel #XR
 #Museology #Cultural Heritage #XR Production and Distribution

Lucid Realities는 파리에 본사를 둔 몰입형 체험 제작사(가상현실, 증강현실, 몰입형 전시)입니다. Unframed Collection은 문화 공간을 대상으로 가상현실 체험을 유통하는 B2B 플랫폼임과 동시에 제작사의 자회사입니다.

Lucid Realities est une société de production d'expériences immersives (Réalité virtuelle, Réalité augmentée et Expositions immersives) basée à Paris. Unframed Collection est sa filiale de distribution ainsi qu'une plateforme BtoB de distribution d'expériences VR destinée aux lieux de culture.

Lucid Realities is a production company of immersive experiences (Virtual reality, Augmented reality and Immersive exhibitions) based in Paris. Unframed Collection is its distribution joint venture and the name of a BtoB platform of Virtual reality artworks and fully dedicated to cultural venues.



ROUX Alexandre

Head of distribution
aroux@lucidrealities.studio
 Kakao talk : @alexroux



MAKMA

www.makma.com

#웹툰 #그래픽 디자인 #현지화
 #Webtoon #Graphisme #Localisation
 #Webtoon #Graphic Design #Localization

내일의 글로벌 만화의 선두에 서다.
 MAKMA는 만화 스튜디오이며 2001년부터 만화 및 웹툰 창작의 선구자이자 미국과 아시아 문화 콘텐츠의 현지화를 도맡는 유럽의 선도자입니다.

À l'avant-garde de la bande dessinée mondiale de demain.
 MAKMA est un studio de bande dessinée, pionnier dans la création de mangas et de webtoons depuis 2001 et *leader* européen de la localisation de contenus culturels américains et asiatiques.

At the forefront of tomorrow's global comics.
 We are a comic book studio, pioneering in manga and webtoon creation since 2001 and the European leader in localization of American and Asian cultural contents.



BOSCHAT Stephan
 Co-founder and CEO
stephan.boschat@makma.com
 Kakao talk : @Stephan.MAKMA



www.philharmoniedesenfants.fr

#문화공학 #음악 #박물관학 #교육
 #Ingénierie Culturelle #Musique #Muséographie #Education
 #Cultural Engineering #Music #Museology #Education

Philharmonie des enfants 은 4세부터 10세의 어린이들을 대상으로 한 활동 공간으로, 어린이들은 30여 개의 조작 가능한 설치물들을 통해 소리와 음악을 탐구하는 경험을 할 수 있습니다. 어린이들은 음악과 함께하는 모험은 물론 시적 그리고 미적인 만남을 가지게 됩니다.

La Philharmonie des enfants est un espace d'activités permanent destiné aux enfants de 4 à 10 ans dédié à l'exploration du son et de la musique à travers une trentaine d'installations manipulables et intuitives. Elle offre aux enfants un véritable voyage musical, ainsi qu'une rencontre poétique et esthétique avec eux-mêmes.

The Children Philharmonie is a space intended for 4- to 10-year-olds dedicated to the exploration of sound and music through some thirty hands-on and intuitive installations. It offers children a real musical adventure, as well as a poetic and aesthetic encounter with themselves.



KELOGLANIAN Méliné
 Deputy Director
mkeloglanian@philharmoniedeparis.fr
 Kakao talk : @Meline_Keloglanian



TCHERNITCHKO Nina
 Development manager
ntchernitchko@philharmoniedeparis.fr
 Kakao talk : @NinaTcherni



PIANITY

www.pianity.com

#음악 #NFT
#Musique #NFT
#Music #NFT

Pianity는 아티스트와 팬이 함께 모여 한정판 트랙을 만들고, 수집하고, 교환할 수 있는 음악 NFT 마켓플레이스입니다. 이 교환을 위한 고유의 공간을 제공하는 것 외에도 Pianity의 접근 방식에는 모두를 위한 무료 청취와 뮤지션이 NFT 생성을 통해 자신의 작업을 수익화할 수 있는 옵션이 포함됩니다. 이를 통해 아티스트는 새로운 수입원을 확보하고 청중과 더 깊은 관계를 맺을 수 있습니다. Pianity는 아티스트와 팬 모두의 요구와 경험을 우선시하여 음악계에 의미 있는 영향을 미치기 위해 노력하고 있습니다.

Pianity est la première *marketplace* française de musique NFT où les artistes et leur communauté se réunissent pour créer, collectionner et échanger des morceaux en éditions limitées. L'approche pionnière de Pianity, qui inclut l'écoute gratuite pour tous et la possibilité pour les musiciens de transformer leurs morceaux en NFT, offre aux artistes une nouvelle source de revenus leur permettant d'être plus indépendants et de se connecter plus en profondeur avec leurs fans.

Pianity is a music NFT marketplace where artists and fans can come together to create, collect, and exchange limited edition tracks. In addition to providing a unique space for this exchange, Pianity's approach includes free listening for all and the option for musicians to monetize their work through the creation of NFTs. This allows artists to have a new source of income and a deeper connection with their audience. By prioritizing the needs and experiences of both artists and fans, Pianity is working to make a meaningful impact in the music world.



PRIMICERIO Kevin
Co-founder and CEO
kevin@pianity.com
Kakao talk : @kprimice



www.vrtuoz.com

#이벤트 #VR #NFT #메타버스 #공연
#Evènementiel #VR #NFT #Métaverse #Performance
#Event #VR #NFT #Metaverse #Performance

Vrtuoz는 몰입형 문화 콘텐츠 전용 서비스 플랫폼을 제공하는 스타트업입니다. 우리는 모바일 모션 캡처 스튜디오 기술을 통해 창작을 하고, 배급 플랫폼을 통해 배급을 하며, 발권 서비스를 통하여 몰입형 예술 작품으로 수익을 창출할 수 있는 가능성을 제공함으로써 문화 공간, 쇼 제작자, 그리고 아티스트의 필요에 부응합니다.

Vrtuoz est une startup proposant une plateforme de services dédiée aux contenus culturels immersifs. Nous nous adressons aux lieux de culture, aux producteurs de spectacles et aux artistes en leur offrant la possibilité de créer, grâce à un studio de captation de mouvement itinérant, de diffuser, grâce à notre plateforme de distribution, et de monétiser leurs œuvres immersives via une billetterie.

Vrtuoz is a startup offering a service platform dedicated to immersive cultural content. We address cultural venues, show producers and artists by offering them the possibility to create, thanks to a mobile motion capture studio, to distribute, thanks to our distribution platform, and to monetize their immersive artworks via a ticketing service.



DUSSAUZE Gildas
Founder and CEO
gildas.dussauze@vrtuoz.com
Kakao talk : @VRTUOZ



DELEMAZURE Marion
Chief Operating Officer
marion.delemazure@vrtuoz.com
Kakao talk : @VRTUOZ_Marion





WTPL Music

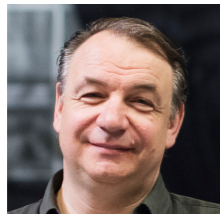
www.wtpl.fr

#음악 #디지털 솔루션 #싱크
 #Musique #Solutions digitales #Synchronisation
 #Music #Digital Solution #Sync

WTPL Music은 음반 출판 및 저작권 관리 회사입니다. 당사는 아티스트와 타회사의 카탈로그 수익화 및 전시를 지원하며 프랑스 및 또는 유럽에서 외국 카탈로그를 대표합니다.

Société d'édition musicale et de gestion de droits musicaux. Nous accompagnons les artistes et les entreprises dans la monétisation et l'exposition de leur catalogue. Nous représentons des catalogues étrangers en France ou/et en Europe.

Music publishing and music rights management company. We support artists and companies in the monetization and exposure of their catalog. We represent foreign catalogs in France and/or in Europe.



COLLIN Xavier
 CEO
 bill@wtpl.fr
 Kakao talk : @WTPL

Success Story: Devialet



#오디오 #음악 #하이엔드오디오 #팬텀 #오페라가르니에
 #라이프스타일 #프랑스오디오
 #audio #musique #acoustique #enceintes
 #phantom #opéragarnier #artdevivrefrançais
 #audio #music #acoustic #speakers #phantom
 #operagarnier #frenchlifestyle

2004년, 엔지니어 Pierre-Emmanuel Calmel이 훗날 드비알레 제품의 토대가 된 ADH(Analog Digital Hybrid) 기술을 발명하면서 역사가 시작되었습니다. 3년 후 ADH 기술을 활용한 프로토타입 앰프를 개발하며 오디오 업계에 센세이션을 불러일으켰습니다. 이후 일상 생활 속 소리의 역할에 대한 공통된 믿음을 공유한 디자이너 Emmanuel Nardin, 기업가 Quentin Sannié가 합류하며 비로소 드비알레가 탄생했습니다.

드비알레의 가치를 알아본 LVMH 그룹 베르나르 아르노 회장, 에릭 슈미트 전 구글 회장, 폭스콘, NHN, 아티스트 Jay-z 등 세계적인 인물들과 기업들의 투자를 통해 더욱 미래 지향적이며 창의적인 브랜드로 발돋움 했습니다. 200여 개의 특허 기술과 100여 개의 국제 수상 경력이 드비알레의 명성을 대변합니다.

드비알레는 음악에 대한 진정성과 끊임없는 기술 혁신으로 음향 분야에서 확고한 리더가 되기 위해 도전하고 있습니다. 드비알레는 현재 70여개국에 진출해 있으며 매출의 65% 이상을 국제적으로 창출하고 있습니다.



Notre histoire a débuté en 2004, suite à l'invention par l'ingénieur Pierre-Emmanuel Calmel de la technologie ADH (Analog Digital Hybrid), à l'origine des produits Devialet. Trois ans plus tard, il fait sensation dans l'industrie de l'acoustique en développant un prototype d'amplificateur utilisant cette même technologie. Le designer Emmanuel Nardin et l'entrepreneur Quentin Sannié ont ensuite rejoint l'aventure, convaincus de l'importance du son dans la vie quotidienne. La startup Devialet voit le jour.

Devialet est devenue une marque novatrice et tournée vers l'avenir grâce aux investissements de personnalités et d'entreprises de renommée mondiale, comme Bernard Arnault, président du groupe LVMH, Eric Schmidt, ancien président de Google, Foxconn, NHN et l'artiste Jay-Z qui ont tous été conquis par sa qualité et sa valeur. Plus de 200 technologies brevetées et 100 prix internationaux attestent désormais de la renommée de Devialet.

Devialet a pour ambition de devenir le leader incontesté de l'acoustique par son authenticité et grâce à ses innovations technologiques. L'entreprise est implantée dans plus de 70 pays et réalise plus de 65% de son chiffre d'affaires à l'international.

Our history began in 2004 when engineer Pierre-Emmanuel Calmel invented ADH (Analog Digital Hybrid) technology, which later became the basis for Devialet products. Three years later, he created a sensation in the audio industry by developing a prototype amplifier utilizing ADH technology. Devialet was born when designer Emmanuel Nardin and entrepreneur Quentin Sannié joined the company, who shared a common belief in the role of sound in everyday life.

Devialet has become a future-oriented and creative brand through investments from world-class figures and companies, such as LVMH Group Chairman Bernard Arnault, former Google Chairman Eric Schmidt, Foxconn, NHN, and artist Jay-Z, who recognized the value of Devialet. More than 200 patented technologies and 100 international awards represent Devialet's reputation.

Devialet is challenging to become the undisputed leader in acoustics through its authenticity and constant technological innovation. Devialet is present in over 70 countries and generates more than 65% of its sales internationally.



연락처

장-로맹 미콜

영상교류담당관
문화 및 창조 산업 담당
jean-romain.micol@kr.ambafrance-culture.org

양지영

영상교류 부담당관
문화 및 창조 산업 담당
jiyoung.yang@kr.ambafrance-culture.org

시민 나장

영상교류 부담당관
문화 및 창조 산업 담당
simine.najand@kr.ambafrance-culture.org

오세안 라가스

영상교류 부담당관
문화 및 창조 산업 담당
oceane.ragas@kr.ambafrance-culture.org

Contacts

Jean-Romain MICOL

Audiovisual attaché,
in charge of cultural and creative industries
jean-romain.micol@kr.ambafrance-culture.org

Jiyoung YANG

Cultural and Creative Industries Project Manager
jiyoung.yang@kr.ambafrance-culture.org

Simine NAJAND

Audiovisual and Cultural
and Creative Industries Project Manager
simine.najand@kr.ambafrance-culture.org

Océane RAGAS

Audiovisual and Cultural
and Creative Industries Project Manager
oceane.ragas@kr.ambafrance-culture.org



