

2025년 디지털콘텐츠 융합기업 글로벌 마켓 참가 「AWE USA 2025」 메타버스 공동관 운영 출장결과보고

(‘25.06, 메타버스확산팀)

□ 출장목적

- ‘AWE USA 2025’ NIPA 메타버스 기업 공동관 및 비즈니스 행사 운영을 통해 참가기업의 현지 판로개척 및 비즈니스 매칭 지원

구분	주요 내용
참가행사	AWE USA 2025 (Augmented World Expo)
행사기간	2025. 6. 10(화) ~ 6. 12(목)
행사장소	미국 롱비치(Long Beach Convention Center)
규 모	참가자(6,000명이상), 전시기업(300개이상), 전문연사(400명이상) 등
내용·특징	<p>전시*, 비즈니스 프로그램(네트워킹**, 바이어 및 투자자 미팅**), 컨퍼런스 등</p> <p>* AWE 전시 : 북미의 주요 메타버스 산업 기업들이 전시자로 참가(Meta, XREAL, Amazon Web, HaptX 등) 최신 기술과 콘텐츠를 체험하고 시연 기회 제공</p> <p>** AWE 네트워킹 : 세계 18개국, 32개 도시로 구성된 AWE Chapter 보유 6만 여명의 전문가 네트워크 확보</p> <p>***AWE 바이어 및 투자자 : 세계 XR 분야에 대한 관심도가 높고 협업 의사가 있는 C-레벨급의 투자자 및 바이어가 참가하는 행사</p>
전시품목	메타버스XR 등 가상 및 확장현실 제품, 서비스 및 플랫폼 등 세계 XR산업 쇼케이스

□ **출장일정** : ‘25. 6. 09.(월) ~ 6. 14.(토) (3박 6일)

□ **출 장 지** : 미국(로스앤젤레스)

□ 주요 활동 계획

- 글로벌 마켓 참가 지원기업 전시 부스 설치 지원 및 운영
 - AWE USA 2025 NIPA 메타버스 기업 공동관 참가기업의 원활한 콘텐츠·솔루션 홍보마케팅을 위한 전시관 기획 및 구축, 운영 총괄(8개사)
- XR·메타버스 분야 현지 VC·CVC와 참가기업 간 네트워킹 추진
 - 남미권역 투자자 네트워크(PnP, Boost VC 등)를 활용한 바이어·투자자 발굴 및 사전·현지 비즈매칭 진행
 - 초청 VC 및 행사 참가자 대상의 참가기업 콘텐츠·솔루션 홍보

- 해외 전시성과 제고를 위한 글로벌 미디어 파트너사 방문 프로그램 운영
 - 미디어 파트너사 및 메타버스 관련 미디어사를 초청하여 미디어 플로우 투어, 기업별 인터뷰, 홍보자료 배포 등 추진
- 공동관 참가기업의 비즈니스 미팅 결과 공유 및 후속 비즈니스 지원 방안 협의를 위한 현지 간담회 진행

□ 출장자 역할 및 담당업무

출장자	세부 활동 내용
홍태준 팀장	<ul style="list-style-type: none"> ○ (총괄) NIPA 공동관 운영 총괄 지원, 현지 유관기관과 협의를 통해 지속적인 기업 지원 체계 마련 및 협력채널 구축 등 창구 역할 수행 ○ (연계 확대 및 기업 후속지원 방안 협의) 메타버스사업 전체로 미국 진출 대상 및 규모 확대, 시장진출 우수 사례 대상 他 사업 연계 등 후속 지원 협의 ○ (국내·외 언론 대응 및 메타버스 기업의 해외진출 연계 방안 협의) 국내·외 언론 대응 및 현지 기업 및 기관 간 연계를 통한 기업 해외 진출 방안 협의
임혜순 수석	<ul style="list-style-type: none"> ○ (공동관 운영) NIPA 공동관 참여 기업 수요에 따른 지원 세부내용 협의 진행 및 향후 확대적용 계획 수립 ○ (인력 관리) 현지 통역, 용역사, 참여기업 담당자의 출장 프로그램 인솔 및 일정 수행 관리 등업별 담당자 출장프로그램 인솔 및 일정 수행 관리 등 ○ (현지 프로그램 운영) 기업 면담 및 간담회 등을 통한 투자상담회·비즈니스 성과 모니터링 및 현장 성과 취합 및 후속 수출 상황 점검

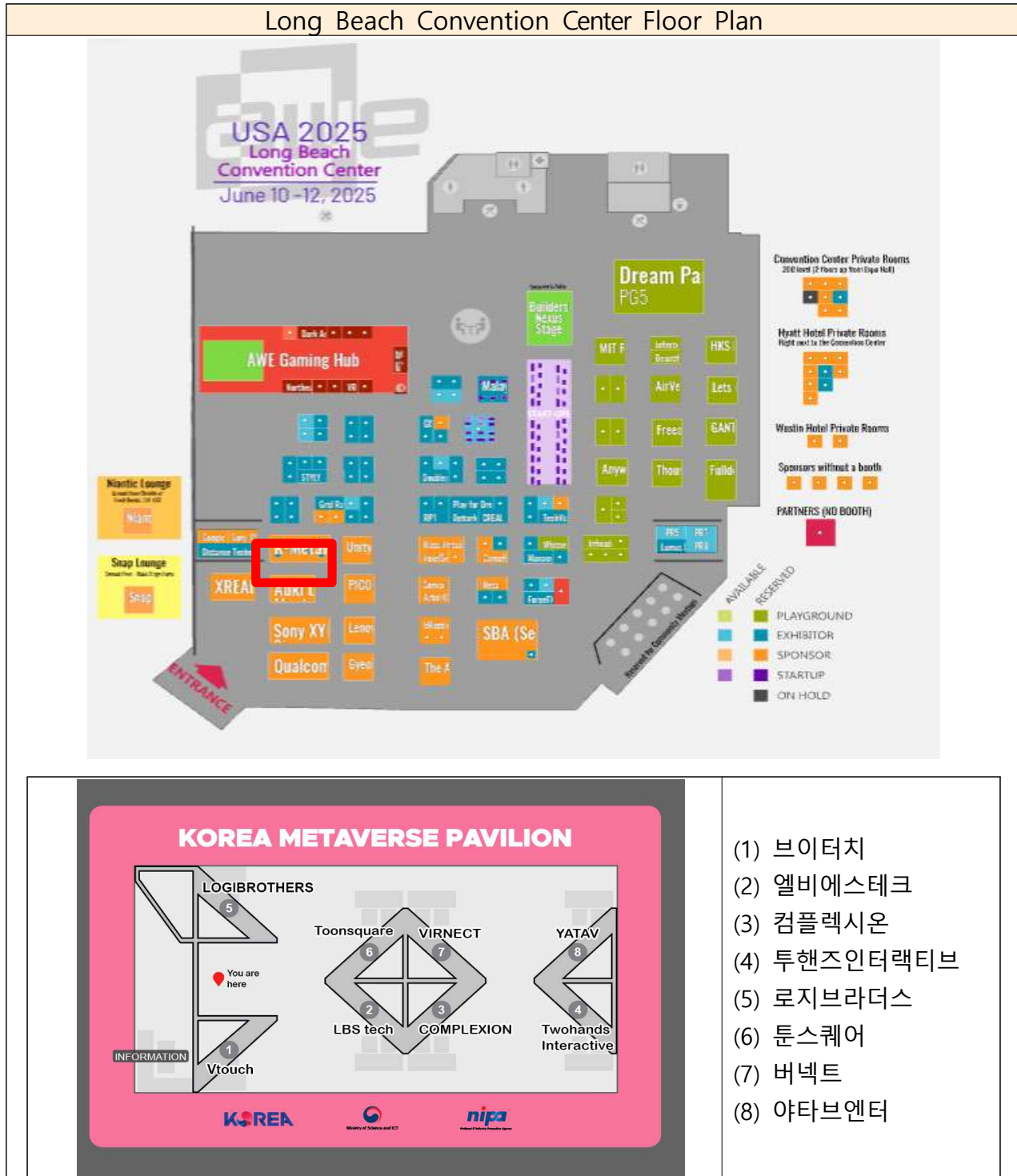
□ 세부일정

일 정		내 용	비 고
6.09 (월)	09:00-13:00	• 이동(인천 → LA) 및 전시장, 숙소	KE017
			Hilton Long Beach
6.09 (월)	13:00-14:00	• NIPA 공동관 운영 최종 점검 회의	-
	14:00-15:00	• 뱃지 픽업 및 등록	-
	15:00-16:00	• 참가기업 공동관 셋팅지원 사전교육(참가사 운영요원 통역원)	-
	16:00-18:00	• (전시참가사 네트워킹) AWE USA Welcome Party	Promenade Lobby
6.10 (화)	09:00-10:00	• 기업 전시부스 셋팅 완료	Long Beach Convention, 'K-Metaverse booth'
	10:00-17:30	• NIPA 공동관 비즈니스 프로그램 운영(상시)	
	11:00-11:30	• 공동관 개관식 및 전시 참관 * 참가기업별 플로어 투어, 기념 촬영 등	
	13:00-14:00	• 기업 및 제품 홍보 1, 기업 현장 MOU 체결식1	
	14:00-15:00	• (네트워킹) Speed Networking 1	Room 204
	15:00-17:00	• (네트워킹) Speed Networking 2	
	18:00-20:00	• (투자자 네트워킹) AWE VIP Networking	RISÜ
6.11 (수)	09:00-10:00	• 기업 전시부스 셋팅 완료	Long Beach Convention, 'K-Metaverse booth'
	10:00-17:30	• NIPA 공동관 비즈니스 프로그램 운영(상시)	Room 104
	10:30-12:00	• (제품발표) 공동관 쇼케이스 프로그램 * 참가기업별 제품 프리젠테이션, 비즈니스매칭 연계 등	
	13:00-14:00	• 기업 및 제품 홍보2, 기업 현장 MOU 체결식2	'K-Metaverse booth'
	14:00-15:00	• (네트워킹) Speed Networking 3	Room 204
	15:00-17:00	• (네트워킹) Speed Networking 4	
	18:00-19:30	• (정보동향) AWE USA Auggie Awards	Main Stage
6.12 (목)	10:00-17:00	• NIPA 공동관 비즈니스 프로그램 운영(상시)	'K-Metaverse booth'
	12:30-14:00	• (네트워킹) Speed Networking 5	Room 204
	14:00-15:00	• 기업 및 제품 홍보3, 기업 현장 MOU 체결식3	'K-Metaverse booth'
	15:00-17:00	• 공동관 부스 철수 및 성과 취합 정리	-
	18:00-20:00	• AWE USA 2025 참가기업 간담회	Chili's Grill&Bar (예정)
6.12(목) ~14(토)	전일	• 이동(LA → 인천)	KE012

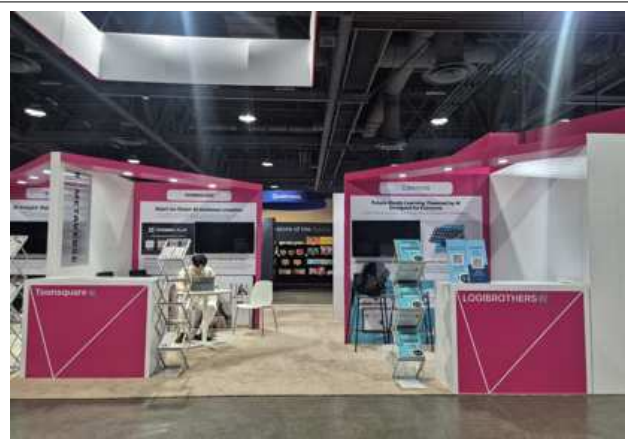
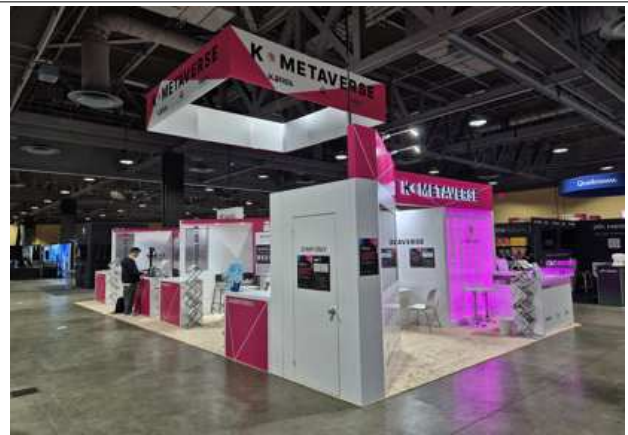
□ 세부 추진내용

1) AWE USA K-Metaverse 공동관 운영

- 운영기간 : 2025. 6. 10.(화) ~ 6. 12.(목)
- 전시장소 : Long Beach, California (Long Beach Convention Center)
(주소) : 300 E Ocean Blvd, Long Beach, CA 90802, United States



공동관 현지 기업부스 구성



메타버스 한국공동관 참가 기업 부스 운영



메타버스 한국공동관 참가 기업 부스 운영



메타버스 한국공동관 참가 기업 부스 운영



2) 사전 및 현장 비즈 매칭

- 개요 : 기업 사전 및 현장 비즈니스 매칭 프로그램
- 기간 : 2025. 6.
- 내용 : 기업 비즈니스 성과 달성 제고를 위한 현지 파트너십 및 신규 투자사 발굴, 사전 비즈매칭 이후 AWE USA 공동관 방문 유도
- 주요 비즈니스 미팅 성과
 - 총 상담건수 : 총 302건
 - 총 상담금액 : 총 \$3,926,127 (환율기준 1USD = 1,370원)

행사일자별 성과	6/18(화)	6/19(수)	6/20(목)
상담건수(건)	112건	138건	52건
상담액 (USD)	\$1,307,545	\$1,867,791	\$750,791
원화 상담액 (KRW)	1,791,336,650원	2,558,873,670원	1,028,583,670원

○ AWE USA 2025 주요 비즈미팅 성과

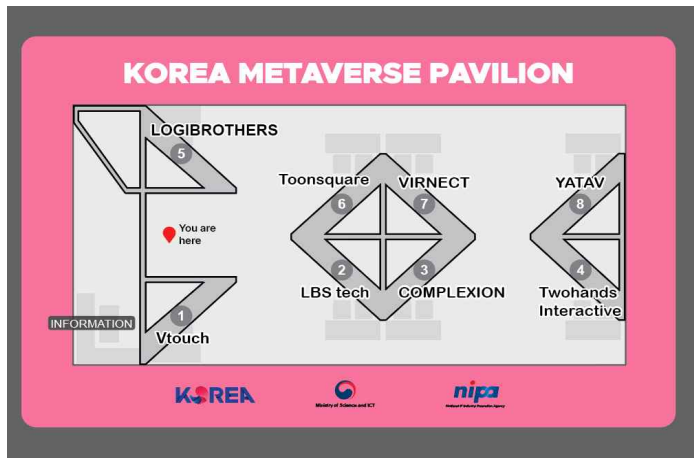
기업명	주요 미팅 내용
브이터치	- Curi AI : 인터뷰 정확도 향상을 위해 Wizpr Ring 구매 의사 표명, 향후 실증 기반 협력 가능성 논의 - Sonde Health : 의료용 활용에 관심, 단가 \$100 기준 1,000개 대량 구매 의사 표명, 조건 협의 가능
엘비에스테크	- JCDecaux : 런던 POC 영상 확인 후 사업 모델에 관심, 스마트시티 연계 협력 가능성 있음. - Snap INC : GPS 안경 개발 중, 사내 PM과 프로토타입 기반 협업 및 기술 접점 논의
컴플렉시온	- University of Southern California : 기술 제휴에 관심 표명, 자세한 자료 요청, 이메일로 세부 내용 전달 예정.
투핸즈 인터랙티브	- AALTO University : 의료 현장 활용 긍정 반응, 공동 연구 및 도입 가능성 논의 예정 - Orbis : AR 헤드셋 기반 몰입형 운동 솔루션 관심 기술 연계 및 콘텐츠 공동 개발 논의
야타브엔터	- Metadise BHD SDN : XR·메타버스 기술에 관심, 기술 협력 및 서비스 구매 의사 표명, 공동 프로젝트 및 현지 도입 논의 가능.
버넥트	- IMU : AI·로봇XR 융합 기술 관심 시연 후 긍정 반응 공동 연구 및 교육 활용 협력 논의 - Qualcomm : 부스 방문 및 시연 후 제품에 관심, Stand-alone 여부 문의, 협력 가능성 논의 예정.
툰스퀘어	- DreamWorks : XR 기반 몰입형 스토리텔링에 관심, 향후 협업 가능성 및 콜라보 논의 가능성 있음
로지브라더스	- Duke Energy Corp. : 교육학과 대상 제품 배포에 관심, 학습 도구로서 긍정 평가 및 교육 활용 가능성 있음.

3) AWE USA K-Metaverse 공동관 개관 및 전시 참관

○ K-Metaverse 공동관 개관식 개요

- 일 시 : 2025. 6. 10. (화) 10:30~11:00 (30분)
- 장 소 : AWE USA 2025 K-Metaverse 공동관 #509부스 (LBCC)
- 참석자(안) : 정보통신산업진흥원, 공동관 참가기업(8개社, 18명) 등
- 세부일정(안) : 기업별 기술 시연(플로어투어), 기념사진 촬영 등

시간		구 분	세부 사항	비고
10:30-10:40	10`	K-Metaverse 공동관 참관	공동관 개관식	NIPA
10:40-11:00	20`		기념 사진 촬영	참가기업 외
			참가기업 미팅	기업당 3분 이내



- (1) K-Metaverse 공동관 소개 (2분)
- (2) 브이터치 소개 (2분)
- (3) 엘비에스테크 소개 (2분)
- (4) 컴플렉시온 소개 (2분)
- (5) 투핸즈인터랙티브 소개 (2분)
- (6) 로지브라더스 소개 (2분)
- (7) 툰스퀘어 소개 (2분)
- (8) 버넥트 소개 (2분)
- (9) 야타브엔터 소개 (2분)
- (10) 기념 사진 촬영

소속	내용
①브이터치	대화형 AI 및 공간 컴퓨팅 시대를 선도할 인터페이스를 설계하는 기업
②엘비에스테크	누구나 어디로든 이동할 수 있는 세상을 만들기 위한 햅AR 제작 기업
③컴플렉시온	AI 동작 인식 기술을 통해 관절 건강과 신체성능 분석하여 삶을 돕는 헬스케어 솔루션 기업
④투핸즈인터랙티브	증강현실 기반 실내체육 플랫폼 제공 기업
⑤로지브라더스	미래 인재 양성을 위한 에듀테크 솔루션을 개발하는 교육 전문 기업
⑥툰스퀘어	학생부터 전문가까지 누구나 디지털 스토리를 공유할 수 있는 AI도구 개발 기업
⑦버넥트	산업 현장을 혁신하는 국내 최고 산업용 XR 솔루션 전문기업
⑧야타브엔터	자체 메타버스 기술팀과 심리상담컨텐츠를 보유한 기업

메타버스 한국공동관 개관 및 전시 참관



4) AWE USA K-Metaverse 공동관 상시 비즈 프로그램

- 일시 : 2025. 6. 10.(화) ~ 6. 12.(목), 상시
- 장소 : AWE USA 2025 K-Metaverse 공동관
- 목적 : 참가자 대상* 참가기업 홍보 및 비즈미팅 연계
- 세부일정 : 기업 및 제품 온오프라인 홍보, MOU체결식, 글로벌 미디어 방문 및 네트워킹

시간	6/18 (화)	6/19 (수)	6/20 (목)
10:00	공동관 개관식	Walk Through 인터뷰	미디어 인터뷰
11:00	홍보영상 상영	K-Metaverse 쇼케이스	홍보영상 상영
12:00	홍보영상 상영		
13:00	홍보영상 상영	미디어 인터뷰	미디어 인터뷰
14:00	공동관 참여 이벤트		
15:00	홍보영상 상영	MOU 체결식	홍보영상 상영
16:00	홍보영상 상영	홍보영상 상영	부스 철수
17:00	홍보영상 상영	홍보영상 상영	
18:00	네트워킹 행사		

5) AWE USA K-Metaverse 쇼케이스 (총 참석인원 : 300여명)









- 일시 : 2025. 6. 11.(수), 11:00~12:00(60분)
- 장소 : Room 104B, Promenade L1, Long Beach Convention Center
- 목적 : 참가기업별 기술, 콘텐츠 및 제품 시연 등 홍보무대 운영, 기업의 글로벌 인지도 제고 및 현지 빅바이어와의 PoC(Proof of Concept) 기회 모색
- 내용 : 참가기업별 프레젠테이션 기반 참관객 비즈니스 미팅 연계
 - * K-Metaverse 파트너십 프로그램 취지 소개, 기업별 3분 발표 + 3분 Q&A
- 모더레이터 세부정보

소속	세부 정보	
World XR Forum		<ul style="list-style-type: none"> - 現 World XR Forum, President - 現 Sensoryx, Director - 現 Dirty Bacon, CEO & Founder - 주 전문분야 : VR/AR, 3D 학습 콘텐츠, 인공지능(AI), NFT 아트
	Salar Shahna	

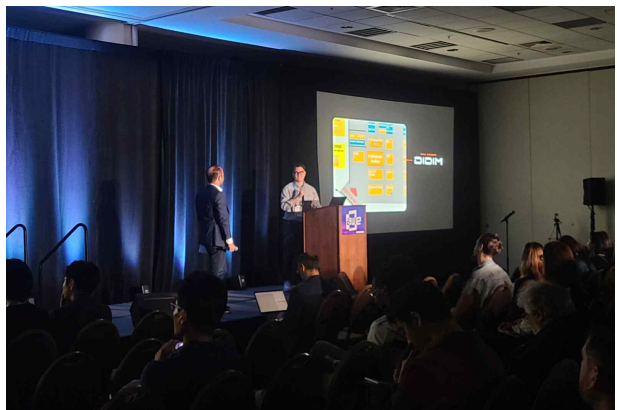
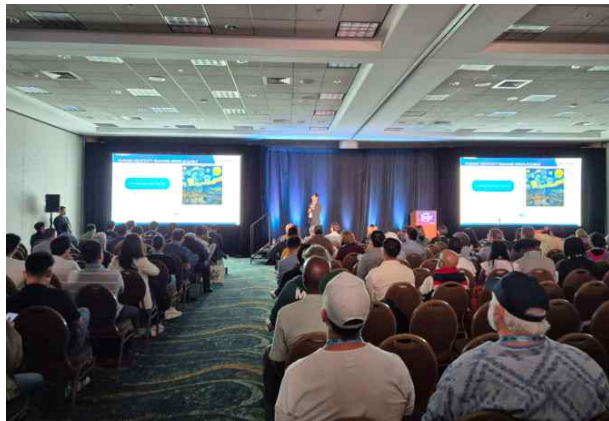
- K-Metaverse 쇼케이스 운영

오프닝	11:00-11:06 (6')	개회 및 K-Metaverse 쇼케이스 프로그램 소개 (Salar Shana)	사회자
버넥트	11:06-11:12 (6')	The Division of Labor: Robots Move, AI Decides, Humans Solve — XR Enables Creative Intelligence	참가기업
툰스퀘어	11:12-11:18 (6')	WIZPR RING: The Future of Voice Interaction with AI	
엘비에스테크	11:18-11:24 (6')	Digital Healthcare Solutions for a Lifetime of Walking on Your Own Two Feet	
투핸즈 인터랙티브	11:24-11:30 (6')	Technology is moving forward, but humans are falling behind	
브이터치	11:30-11:36 (6')	In the age of AI, focus on human inspiration	
야타브엔터	11:36-11:42 (6')	Virtual Environment AI Counseling Solution	
컴플렉시온	11:42-11:48 (6')	Redefining Urban Accessibility: Building Barrier-Free Cities with AR and AI	
로지 브라더스	11:48-11:54 (6')	Beyond Coding: CODMOS for Future-Ready Education for K12	
클로징	11:54-12:00 (6')	공동관 & 비즈니스 미팅 연계 및 럭키드로우	사회자

AWE USA 공식 연사 소개 페이지 등록

 <p>Jin Park Associate Director VIRNECT</p> <p>Jin leads VIRNECT's global business development efforts at VIRNECT, a leading company in AI, XR and Robotics technologies for industrial sites. He is a veteran of the VR and AI field with knowledge of marketing, strategy, and business which has given him a holistic perspective of the AI business landscape. He worked closely with customers in Latin America, Asia, North America and other regions to implement solutions to connect stakeholders from managers to front-line workers and helped to optimize operations. He looks forward to making technology more accessible and impactful to more sectors through VIRNECT.</p> <p>11:02 am - 11:06 am Promenade Room 104B Start-Ups & Investors Jun 11 The Division of Labor: Robots Move, AI Decides, Humans Solve — XR Enables Creative Intelligence Jin Park - VIRNECT</p>	 <p>HoYoung Lee CEO (Co-founder) TOONSQUARE</p> <p>Ho young Lee is the co-founder of AI and content company Toonsquare, dedicated to driving innovation in AI based creative technologies. During his nine years at Samsung Electronics, he specialized in AI strategic planning and UX design, building deep expertise in AI technology and user experience, filing and registering over 100 global patents.</p> <p>11:26 am - 11:32 am Promenade Room 104B Start-Ups & Investors Jun 11 In the age of AI, focus on human inspiration HoYoung Lee - TOONSQUARE</p>
 <p>Siyong You Manager LBS tech</p> <p>Siyong You is the DTS and Global Marketing Manager at LBS tech, a leading smart mobility company based in South Korea. He leads international collaborations and real-world pilot projects focused on accessibility and urban navigation, including augmented reality-based services for wheelchair and visually impaired users. Siyong plays a key role in expanding LBS tech's global presence through partnerships and public sector programs across the U.S., U.K., and Southeast Asia. He is passionate about building barrier-free cities through inclusive, data-driven innovation.</p> <p>11:20 am - 11:26 am Promenade Room 104B Start-Ups & Investors Jun 11 Redefining Urban Accessibility: Building Barrier-Free Cities with AR and AI Siyong You - LBS tech</p>	 <p>Kyungmun Jung MANAGER Twohands Interactive Inc.</p> <p>Driven by a childhood passion for physical activity, I pursued a degree in Sports Medicine at a college of physical education and later completed coursework for a Master's in Physical Education. Currently, I am studying Artificial Intelligence at the graduate level to deeply explore the intersection of movement and technology. In an era where technology is reducing human physical activity, I am committed to finding ways to use technology to help people move again.</p> <p>11:08 am - 11:14 am Promenade Room 104B Start-Ups & Investors Jun 11 Technology is moving forward, but humans are falling behind Kyungmun Jung - Twohands Interactive Inc.</p>
 <p>Nathan Kim Co-CEO VTouch, Inc.</p> <p>Nathan Kim - Co-CEO of VTouch, Lazada Malaysia Managing Director, Rocket Internet Global Founder, Samsung Securities analyst.</p> <p>11:32 am - 11:38 am Promenade Room 104B Start-Ups & Investors Jun 11 WIZPR RING: The Future of Voice Interaction with AI Nathan Kim - VTouch, Inc.</p>	 <p>Seongchan Lee Co-CEO YATAV</p> <p>Seongchan Lee is the Co-Founder of YATA Entertainment, leading innovation in the psychological counseling field by combining metaverse and Artificial Intelligence (AI) technologies. With a background in education, he focused on the mental health challenges faced by teenagers during the COVID-19 pandemic, which led to the development of 'MetaForest', a metaverse-based counseling service. Mr. Lee envisions becoming a first mover in the non-face-to-face counseling sector, making mental health support as accessible and comfortable as visiting a convenience store through the metaverse.</p> <p>11:14 am - 11:20 am Promenade Room 104B Start-Ups & Investors Jun 11 Virtual Environment AI Counseling Solution Seongchan Lee - YATAV</p>
 <p>Taebeom Lee Director COMPLEXION Co., Ltd.</p> <p>Taebeom Lee is a Director at Complexion Co., Ltd., where he plans and develops AI-driven digital health solutions based on computer vision. Leveraging extensive project experience in data analytics and artificial intelligence, he has focused on precisely analyzing human motion to provide personalized feedback. He is currently devoting his efforts to AI-driven human-computer interaction research.</p> <p>11:38 am - 11:44 am Promenade Room 104B Start-Ups & Investors Jun 11 Digital Healthcare Solutions for a Lifetime of Walking on Your Own Two Feet Taebeom Lee - COMPLEXION Co., Ltd.</p>	 <p>Sangmin(Albert) NO CEO LOGIBROTHERS INC</p> <p>Sangmin No is a serial entrepreneur and EdTech innovator, currently serving as Founder and CEO of Logibrothers. With a background in product leadership and a track record of founding three successful ventures, I am driving global education transformation through CODMOS – an interactive, gamified platform that equips K-12 students with future-ready skills. I bring deep experience from partnerships with top education and tech organizations such as EBS, Woongjin Edu, and Kakaos, blending innovation with a user-first approach.</p> <p>11:44 am - 11:50 am Promenade Room 104B Start-Ups & Investors Jun 11 Beyond Coding: CODMOS for Future-Ready Education for K12 Sangmin(Albert) NO - LOGIBROTHERS INC</p>

쇼케이스 프로그램 운영

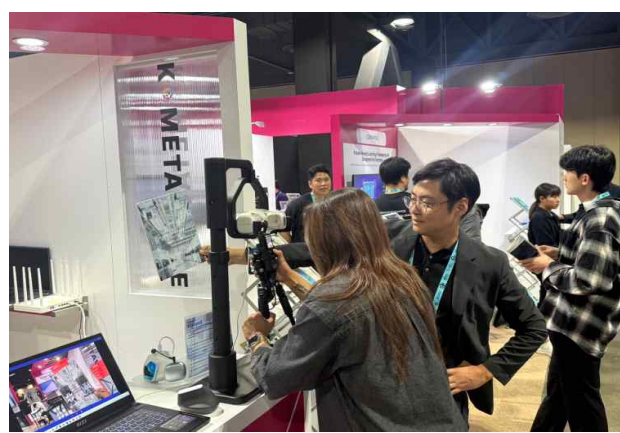
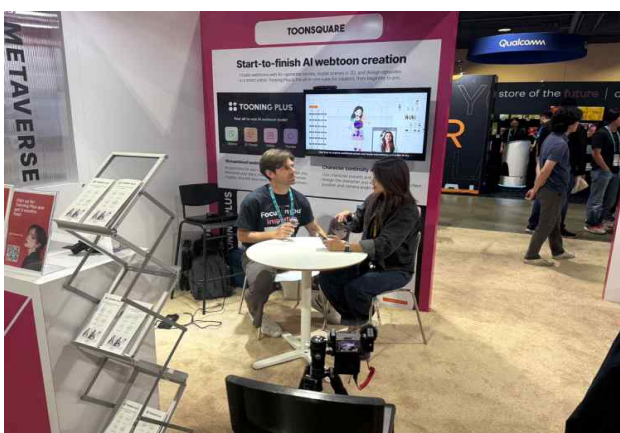


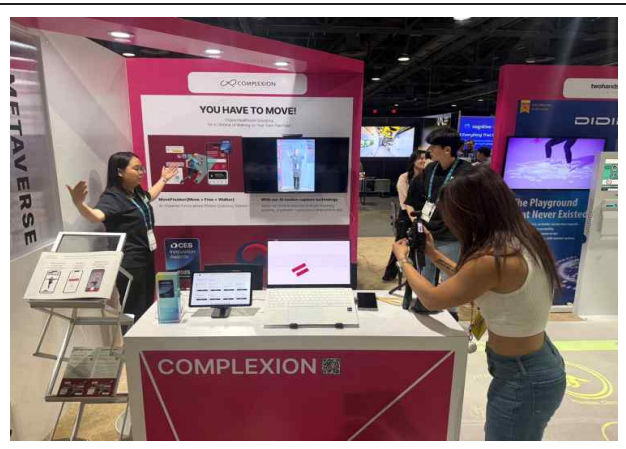
6) AWE USA K-Metaverse 미디어 초청 프로그램(현장 인터뷰 및 기사 보도화)

- 일시 : 2025. 6. 10.(화) ~ 6. 12.(목), 상시
- 장소 : AWE USA 2024 K-Metaverse 공동관 내
- 목적 : K-Metaverse 브랜드 홍보 및 글로벌 인지도 제고, 기업의 글로벌 레퍼런스 및 시장 진출 기회 제공
- 운영방식 : 글로벌 채널 대상으로 공동관 방문유도 활동, 현장 비즈매칭과 연계하여 기업별 현장 인터뷰 어레인지 및 매칭, 보도자료 작성 및 배포
- 초청 미디어 리스트

구분	이름	소속	직책
1	Dana Duke	Rebelblu inc	business media/ wellness influencer
2	CYNTHIA TAN	VRAR WORLD	CO-FOUNDER
3	Larry Rosenthal	La acm SIGGRAPH	Vice chairman
4	Sunny Chen	VRTUOLUO	General Manager
5	Eloi Gerard	E.N.D Entertainment & XR Story	CEO
6	Greg Basich	Counterpoint Research	Associate Director
7	Scott Stein	CNET	Editor at Large
8	Lauren Descher	The AI/XR Podcast	Producer
9	Jesse Orrall	CNET	Senior Video Producer
10	Josh Bankston	Mace Virtual Labs	Partner
11	Steven Fan	CJSF 90.1FM Radio	Correspondent
12	Andrew Angle	Martech.Zone	Tech Correspondent
13	Bob King	MetaForce Media Web3.LA	Executive Producer
14	LEX DREITSER	WHITE LABEL AR	AUGMENTED REALITY
15	Angela Ryu	Ryu XR Studio	Content Creator 3D XR Designer

미디어 초청 프로그램 운영(AWE USA Walkthrough, 테크 인플루언서 외)





초청 미디어 세부 정보



AWE XR 유튜브 채널

- AWE XR 공식 유튜브 채널
- AWE 관련 공식 콘텐츠 총 3,600여개 업로드
- 누적 조회수 약 3,600,000회

미디어(AWE USA Walkthrough) 유튜브 업로드 사진



AWE USA 2025 - 엑스포 둘러보기(2월차)

AWE XR
구독 1,822명

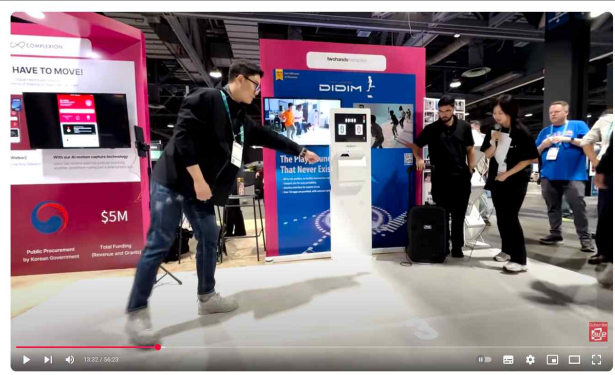
10

공유

오류리포트

댓글

저장



AWE USA 2025 - 엑스포 둘러보기(2월차)

AWE XR
구독 1,822명

10

공유

오류리포트

댓글

저장

초청 미디어 세부 정보



Angela Ryu

- XR/AR, 3D등 테크 전문 인플루언서
- 약 11만 팔로워 보유
- AWE USA 2024 K-Metaverse관 콘텐츠 제작
- 300+ 테크 관련 콘텐츠 제작

미디어(테크 인플루언서) 인터뷰 현장 사진



미디어(테크 인플루언서) 콘텐츠 업로드 사진



ryuxstudio • 팔로우
Charli cxx • party 4 u

ryuxstudio • 수정됨 • 3일 전
Diving into the future at @awe.xr AWE with K-Metaverse!

A huge shoutout to NIPA, ICT and the Korean Ministry of Science for empowering these innovative startups on the global stage!

In this series of introducing cool Korean companies, we explored:

VTouch's AI-powered smart ring that captures your thoughts on the go

LBS Tech's AR navigation system making the world more accessible

Complexion's AI based health care company for better fitness accessibility to seniors

좋아요 257개
3일 전

좋아요 또는 댓글을 남기려면 로그인.



ryuxstudio • 팔로우
KMetaverse x Ryu XR Studio

ryuxstudio • 1일 전
Introducing wild tech startups from Korea at @awe.xr with KMetaverse! 🌟

Massive thanks again to NIPA, ICT, and the Korean Ministry of Science for bringing these insanely cool Korean startups to the global stage.

Here's part two of the series featuring more K-Metaverse gems:

YATAV – A virtual counseling platform where you can talk to someone in a 3D space. Anonymous, safe, and always accessible.

VIRNECT – introducing the world's first AI safety goggles + robotic automation = real-time safety and clarity for industrial teams working in high risk.

좋아요 191개
1일 전

좋아요 또는 댓글을 남기려면 로그인.



ryuxstudio • 팔로우
KMetaverse x Ryu XR Studio

ryuxstudio • 1일 전
Introducing wild tech startups from Korea at @awe.xr with KMetaverse! 🌟

Massive thanks again to NIPA, ICT, and the Korean Ministry of Science for bringing these insanely cool Korean startups to the global stage.

Here's part two of the series featuring more K-Metaverse gems:

YATAV – A virtual counseling platform where you can talk to someone in a 3D space. Anonymous, safe, and always accessible.

VIRNECT – introducing the world's first AI safety goggles + robotic automation = real-time safety and clarity for industrial teams working in high risk.

좋아요 191개
1일 전

좋아요 또는 댓글을 남기려면 로그인.



ryuxstudio • 팔로우
KMetaverse x Ryu XR Studio

ryuxstudio • 1일 전
Introducing wild tech startups from Korea at @awe.xr with KMetaverse! 🌟

Massive thanks again to NIPA, ICT, and the Korean Ministry of Science for bringing these insanely cool Korean startups to the global stage.

Here's part two of the series featuring more K-Metaverse gems:

YATAV – A virtual counseling platform where you can talk to someone in a 3D space. Anonymous, safe, and always accessible.

VIRNECT – introducing the world's first AI safety goggles + robotic automation = real-time safety and clarity for industrial teams working in high risk.

좋아요 191개
1일 전

좋아요 또는 댓글을 남기려면 로그인.

초청 미디어 해외 보도 배포



XR JUST WENT MAINSTREAM - AWE RELEASES GAME-CHANGING NEWS HIGHLIGHTS FROM AWE USA 2025

NEWS PROVIDED BY
AWE (Augmented World Expo) →
Jun 10, 2025, 2:00 PM ET

XR and Spatial Computing News from Snap, Qualcomm, PICO, Sony, XREAL, and More

LONG BEACH, Calif., June 10, 2025 /PRNewswire/ -- Today marks the opening of **Augmented World Expo USA 2025 (AWE)**, the longest-running and largest event dedicated to Augmented Reality and Virtual Reality (XR). Over **5,000 attendees**, **250 exhibitors**, and **450 speakers** are gathering to celebrate the 16th anniversary of AWE and share the latest advancements in XR and spatial computing.

This year's AWE USA promises to be a transformative event for the XR community, marking a pivotal moment in XR's journey toward mainstream adoption. Focused on the AI+XR imperative, the event highlights the convergence of artificial intelligence and extended reality. A key theme is the shift of XR from a futuristic concept to a present-day reality, with applications in entertainment, education, healthcare, and enterprise. Initiatives like the **Gaming Hub**, **Builders Nexus**, and **Enterprise VIP Experience** serve as central pillars in driving XR's real-world impact and bringing it into the mainstream.

The **Gaming Hub** will accelerate the XR gaming industry by bringing together developers, studios, publishers, investors, and content creators. It will feature game showcases, live demos, panels, and exclusive networking opportunities designed to foster collaboration and spark new ideas. Simultaneously, the **Builders Nexus** will provide a dynamic platform for both emerging and established XR builders, offering access to resources, funding opportunities, partnerships, and increased visibility. The **Enterprise VIP Experience**, sponsored by Niantic Spatial, Inc., will offer curated expo tours, expert-led roundtables, and a dedicated lounge and content track tailored to enterprise professionals scaling XR across their companies.

Press passes for the event are still available - visit [this link](#) to request one. Attendees can buy tickets to AWE USA 2025 [here](#).

The 2025 **Auggie Awards** will take place tomorrow, June 11, at 6 PM Pacific on the AWE Main Stage. With a record number of submissions across 20 categories, this year's awards show is set to be the biggest yet—celebrating the world's top XR innovators, awarding the coveted Auggie Trophies, and honoring the newest inductees into the XR Hall of Fame.

To assist journalists in tracking the many announcements being made, here are highlights of today's planned announcements.

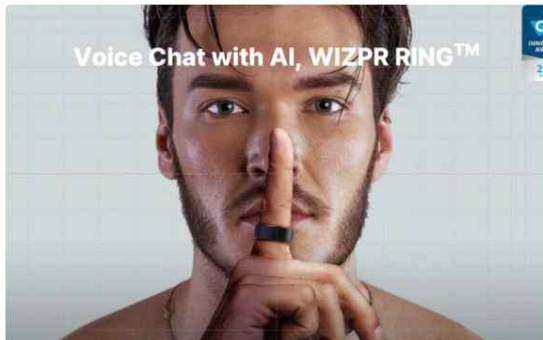
Jump directly to press kit folders with [this link](#).

Snap CEO and Co-Founder Evan Spiegel will take the Main Stage at AWE to unveil new updates to Snap's AR developer platform. On the second floor of the Long Beach Convention Center, Snap will showcase the latest Spectacles activations, with hundreds of creators expected to roam the event wearing them. Additional Snap speakers will share insights throughout the conference, highlighting the future of augmented reality. With a focus on **VR/AR**, Snap is launching VisionX, its CES Innovation Award-winning AR safety goggles. At AWE VisionX is the first industrial headset to combine augmented reality with an AI agent, offering real-time assistance and safety insights in high-risk environments. The device also supports fine-tuned LLMs, enabling enterprises to keep proprietary data secure without relying on third-party SaaS tools. Designed for industrial use, VisionX empowers frontline workers with smarter, safer, and more efficient workflows. Assets [here](#). Contact: nprarkit@vsnect.com

Toonsquare is set to debut its AI-driven storytelling and webtoon creation platform, Tooning Plus, at AWE. Designed for both beginners and professionals, Tooning Plus streamlines webtoon production, saving time and reducing labor for content creators, educators, and enthusiasts. Attendees can explore the platform at the K-Metaverse Pavilion (Booth 509), with CEO Hoyoung Lee presenting at the K-Metaverse Session on June 11th. Assets [here](#). Contact: hyatt@tooning.io

VTouch debuts the WIZPR Ring at AWE—the world's first smart ring built for seamless, natural voice-AI interaction. Requiring no wake words or buttons, the WIZPR Ring activates automatically when spoken to, delivering whisper-level voice control even in noisy environments. Powered by proprietary proximity sensing and advanced noise filtering, it enables users to access AI assistants like ChatGPT and Gemini on the go—hands-free and phone-free. Compact, intuitive, and always ready, WIZPR brings ambient AI to your fingertips. Assets [here](#). Contact: nathan.kim@vtouch.io

5. VTtouch WIZPR RING



VTtouch WIZPR RING

Over the past few weeks, I've had to hop on buses and trains instead of riding my bike. It's wild how many people feel okay watching videos or listening to music out loud. Some even talk to [ChatGPT](#) using audio, and honestly, not everyone needs to hear your questions to an AI. Good thing VTtouch came up with something cool.

The **WIZPR RING** lets you whisper commands quietly to AI helpers like ChatGPT, Gemini, or Alexa. It keeps what you say private and away from anyone nearby. Just bring the ring close to your mouth and speak your command. No more typing on tiny keyboards when you can talk straight into your ring.

Say your kid's asleep and the lights are still on. Ask the ring to shut them off. As soon as the mic gets close to your lips, it activates and listens. The moment you finish talking, it takes care of the rest. Quiet. Quick. Just how it should be.

XR JUST WENT MAINSTREAM - AWE RELEASES GAME-CHANGING NEWS HIGHLIGHTS FROM AWE USA 2025

NEWS PROVIDED BY
AWE (Augmented World Expo) →
Jun 10, 2025, 14:00 ET

SHARE THIS ARTICLE
f x t g

XR and Spatial Computing News from Snap, Qualcomm, PICO, Sony, XREAL, and More

LONG BEACH, Calif., June 10, 2025 /PRNewswire/ -- Today marks the opening of **Augmented World Expo USA 2025 (AWE)**, the longest-running and largest event dedicated to Augmented Reality and Virtual Reality (XR). Over **5,000 attendees**, **250 exhibitors**, and **450 speakers** are gathering to celebrate the 16th anniversary of AWE and share the latest advancements in XR and spatial computing.

This year's AWE USA promises to be a transformative event for the XR community, marking a pivotal moment in XR's journey toward mainstream adoption. Focused on the AI+XR imperative, the event highlights the convergence of artificial intelligence and extended reality. A key theme is the shift of XR from a futuristic concept to a present-day reality, with applications in entertainment, education, healthcare, and enterprise. Initiatives like the **Gaming Hub**, **Builders Nexus**, and **Enterprise VIP Experience** serve as central pillars in driving XR's real-world impact and bringing it into the mainstream.

The **Gaming Hub** will accelerate the XR gaming industry by bringing together developers, studios, publishers, investors, and content creators. It will feature game showcases, live demos, panels, and exclusive networking opportunities designed to foster collaboration and spark new ideas. Simultaneously, the **Builders Nexus** will provide a dynamic platform for both emerging and established XR builders, offering access to resources, funding opportunities, partnerships, and increased visibility. The **Enterprise VIP Experience**, sponsored by Niantic Spatial, Inc., will offer curated expo tours, expert-led roundtables, and a dedicated lounge and content track tailored to enterprise professionals scaling XR across their companies.

AWE USA 2025 highlights: My top 6 VR finds you should know about



By Grigor Baklajyan on Jun 13, 2025, 12:00 pm EDT under Tech News

I didn't think I'd geek out over glasses and shoes, but here we are—AWE USA 2025 changed that. Now I'm rethinking what "everyday tech" even means.



Augmented World Expo USA 2025 (AWE) brings together over 250 exhibitors, all showing off the newest tech in spatial computing. It calls itself the top XR event around—and yeah, that feels accurate. You get to explore next-gen tools and try gear that pushes digital interaction forward.

○ 해외 보도 결과

- 2025. 06. 23일 기준 4건 (약 45건 예상)

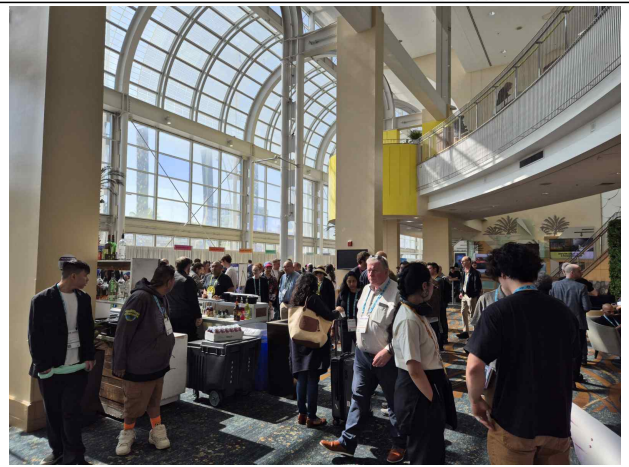
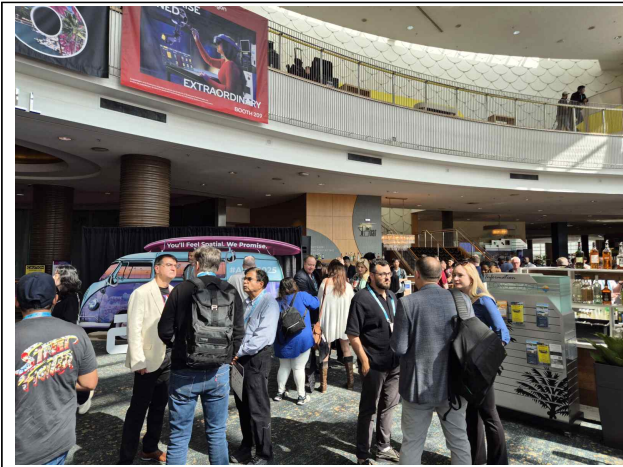
구분	언론사	보도 제목
1	FOX4KC (2025.06.10)	XR JUST WENT MAINSTREAM - AWE RELEASES GAME-CHANGING NEWS HIGHLIGHTS FROM AWE USA 2025
	https://fox4kc.com/business/press-releases/cision/20250610NY07256/xr-just-went-mainstream-awe-releases-game-changing-news-highlights-from-awe-usa-2025/	
2	PR Newswire (2025.06.10)	XR JUST WENT MAINSTREAM - AWE RELEASES GAME-CHANGING NEWS HIGHLIGHTS FROM AWE USA 2025
	https://www.prnewswire.com/news-releases/xr-just-went-mainstream---awe-releases-game-changing-news-highlights-from-awe-usa-2025-302478051.html	
3	KRON4 (2025.06.10)	XR JUST WENT MAINSTREAM - AWE RELEASES GAME-CHANGING NEWS HIGHLIGHTS FROM AWE USA 2025
	https://www.kron4.com/business/press-releases/cision/20250610NY07256/xr-just-went-mainstream-awe-releases-game-changing-news-highlights-from-awe-usa-2025/	
4	Gadget Flow (2025.06.13)	AWE USA 2025 highlights: My top 6 VR finds you should know about
	https://thegadgetflow.com/blog/awe-usa-2025-highlights/	

7) AWE USA 2025 공식 네트워킹 프로그램

① AWE USA 2025 Welcome Party

- 일시 : 2025. 6. 9.(월), 16:00~18:00(120분)
- 장소 : Long Beach Convention Center(Main Entrance/Promenade Lobby)
- 목적 : 행사 개최 전 전시기업 및 참가자들간 네트워킹 형성 모임



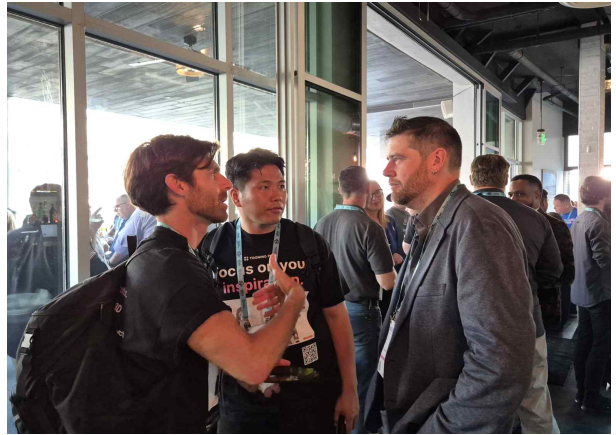


② AWE USA 2024 VIP Networking

- 일시 : 2025. 6. 10.(화), 18:00 ~ 20:00
- 장소 : RISÜ -207 E Seaside Way Suite A, Long Beach, CA 90802
- 목적 : AWE USA 2024의 주최자 Ori Inbar 및 컨퍼런스 연사, 스폰서십 기업 및 주요 참가자 위주로 초청되는 VIP Par 참가기회 제공, 국내 기업의 네트워킹을 통한 글로벌 네트워크 구축 및 잠재 비즈니스 기회 발굴

소속	세부 정보	
Super Ventures		<ul style="list-style-type: none"> - 現 AWE Co-founder and CEO - 現 Super Ventures Founder & Managing Partner - 現 AugmentedReality.ORG, Founder and CEO
	Ori Inbar	AWE 전시 주최측 대표로, 전시회에 참가하는 빅 바이어 및 주요 관계자와 K-Metaverse 기업과의 네트워크 구축 지원 및 상호 연결

VIP 네트워킹 프로그램



8) AWE USA 2025 Auggie Awards

- 일시 : 2025. 6. 11.(수), 18:00~19:30(90분)
- 장소 : Long Beach Convention Center - Grand Ballroom
- 내용 : AR/VR 기술의 발전과 혁신을 주도하는 기업, 프로젝트, 개인에게 수여
 * 증강현실 및 가상현실 산업의 최고의 업적을 인정하는 권위있는 시상식으로
 2010년부터 매년 개최
- 시상부문 : Best Consumer APP, Best Enterprise Solution 등을
 포함한 총 19개 부문 시상 진행

Auggie Awards 시상 부문						
BEST ART OR FILM	BEST CAMPAIGN	BEST CLIMATE CHANGE SOLUTION	BEST COLLABORATION TOOL	BEST CONSUMER APP	BEST CONTENT CREATOR(S)	BEST CREATOR & AUTHORIZING TOOL
BEST DEVELOPER TOOL	BEST EDUCATION & TRAINING SOLUTION	BEST ENTERPRISE SOLUTION	BEST GAME OR TOY	BEST HEADWORN DEVICE	BEST HEALTHCARE & WELLNESS SOLUTION	BEST INDIE CREATOR(S)
BEST INTERACTION PRODUCT	BEST LOCATION-BASED ENTERTAINMENT	BEST SOCIETAL IMPACT	BEST USE OF AI	BEST WEB 3 IMPLEMENTATION		



9) AWE USA K-Metaverse 공동관 참가기업 간담회

- 일시 : 2025. 6. 12.(목), 17:30~19:30(120분)
- 장소 : Chili's Grill&Bar
(주소) 30 W Shoreline Dr West, Long Beach, CA 90802
- 목적 : 전시 지원 기업 및 참가자들의 네트워크 형성을 위한 간담회
- 참석자(안) : 공동관 참가기업 대표 및 출장자(8개社, 약14명) 외

시간		세부 사항	비고
17:30-17:35	5'	참석자 소개	NIPA
17:35-17:40	5'	격려사	NIPA
17:40-18:00	20'	참가기업 개별 소개 (기업별 3분 이내)	-
18:00-19:30	90'	만찬 및 현장 의견 청취	-

- 참석자 : 공동관 참가기업 대표 및 출장자(7개社, 12명) 외

*야타브엔터는 개별 미팅일정으로 간담회 불참

참가기업 간담회 운영



참고 1 『AWE USA 2025 디지털콘텐츠 융합기업 한국공동관』 주요 성과

□ 주요 비즈니스 미팅 및 성과(국내 8개사 참가지원, 2025.06.12.(3일차))

- 참관객수 : 총 575명
- 상담건수 : 총 302건*
- 상담금액 : 총 \$3,926,127*

(환율기준 1USD = 1,370원)

행사일자별 성과	6/10(화)	6/11(수)	6/12(목)
상담건수(건)	112건	138건	52건
상담액 (USD)	\$1,307,545	\$1,867,791	\$750,791
원화 상담액 (KRW)	1,791,336,650원	2,558,873,670원	1,028,583,670원

* 3일차 합산기준(상담건수, 상담금액, 주요성과)

- 보도건수 : 총 45여건 예상('25.06.23기준, 4건)
- AWE USA 2025 기업 주요성과*

참고 2 『AWE USA 2025 메타버스 한국 공동관 운영』 개요

- **사업배경** : 국내 유망 중소 디지털콘텐츠 융합 기업*의 해외 시장 진출을 위한 수출·투자 상담, 현지 네트워킹 연계 등 글로벌 마켓 진출 지원
- **사업목적** : 국내 유망 메타버스·XR 등 디지털콘텐츠 융합 중소기업 해외 수출 및 판로 확대
- **사업내용** : 국내 유망 디지털콘텐츠 융합분야 제품·서비스 기업 대상으로 실질적 해외 판로 확대를 위한 ①사전 기업 역량, ②현지 비즈니스 지원, ③후속 계약 관리 등 과정별 인텐시브 프로그램 운영
- **사업명** : 2025년 디지털콘텐츠 융합기업 글로벌 마켓 참가
 - * 디지털콘텐츠기업경쟁력강화내 디지털콘텐츠글로벌역량강화
- **주최/주관** : 과학기술정보통신부/정보통신산업진흥원
- **참가행사** : AWE USA 2025(Augmented World Expo)
- **장소/기간** : 미국 롱비치/2025. 6. 10(화) ~ 6. 12(목)
- **참가대상** : 해외 마켓에 판매·계약·시연이 가능한 디지털콘텐츠 융합 제품·서비스·디바이스를 보유한 국내 중소기업(8개사 이내)

AWE USA 2025 (Augmented World Expo)

- **개요** : '10년부터 개최, 세계 최대 증강현실(AR), 가상현실(VR), 혼합현실(MR) 등 관련 신기술 및 디지털콘텐츠 융합 산업 중점 국제 행사
- **기간** : 2025. 6. 10(화) ~ 6. 12(목)
- **장소** : 미국 롱비치(Long Beach Convention Center)
- **규모** : 참가자(6,000명이상), 전시기업(300개이상), 전시장 규모(150,000Sqft이상), 연사(400명이상) 등
- **내용·특징** : AR, VR, MR 등 혁신 기술 및 융합 콘텐츠 산업 전시 및 시연 산업 전문가 및 리더를 통해 산업 최신 트렌드 통찰하고 다양한 분야 전문가와 효과적 네트워킹 및 협업 도모
- **전시품목** : 메타버스XR등 가상 융합 및 확장현실 제품, 서비스 플랫폼 세계 XR산업 쇼케이스
- **AWE USA** : 전시*, 비즈니스 프로그램(네트워킹**, 바이어 및 투자자 미팅***), 컨퍼런스, 수상식****

* **AWE 전시** : 북미의 주요 메타버스 산업 기업들이 전시자로 참가(Meta, XREAL, Amazon Web, HaptX 등) 최신 기술과 콘텐츠를 체험하고 시연 기회 제공

** **AWE 네트워크** : 세계18개국, 32개 도시로 구성 AWE Chapter 보유 6만여명 전문가 네트워크 확보

*** **AWE 바이어 및 투자자** : 세계 XR분야에 대한 관심도가 높고 협업 의사가 있는 C-레벨급의 투자자 및 바이어가 참가하는 행사

**** **Auggie Awards** : XR 분야의 우수한 업적 시상식, 기후변화 솔루션, 캠페인, 교육 및 훈련 솔루션, 게임 등 19개 분야의 스타트업 피칭(Start up to watch), 전시기업(Best in Show), 프로토타입(Awesome Award) 의 현장 투표를 통한 시상