

# 2026년 디지털콘텐츠 융합기업 글로벌 마켓 참가 『AWE USA 2026』 한국 공동관 운영 결과

(‘26.06, 글로벌성장팀)

## □ 목적

- 「AWE USA 2026」 전시관 내 디지털콘텐츠 융합기업 한국 공동관 전시 참가기업 지원
  - 전시관·체험관, IR, 비즈매칭·네트워킹 등 총괄기획 및 운영으로 참가기업의 현지 판로개척 및 비즈니스 매칭 지원

| 구분    | 주요 내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 참가행사  | AWE USA 2026                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 행사기간  | 2026. 06. 15(월) ~ 06. 18(목) *전야제 컨퍼런스 : 6.15(월) / 본 전시 : 6.16(화)~6.18(목)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 행사장소  | 롱비치 컨벤션 센터(Long Beach Convention Center)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 규 모   | 참가자(5,000명이상), 전시기업(250개이상), 연사(400명이상) 등                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 특징·구성 | 가상 및 확장 현실, AI 등 제품·서비스 및 플랫폼, 세계 XR+AI산업 쇼케이스 전시, 컨퍼런스, 네트워킹, 스타트업 피치, 투자자 프로그램, Auggie Awards 등<br>* <b>AWE 전시</b> : 북미의 주요 XR+AI 산업 기업들이 전시자로 참가(Meta, XREAL, Amazon Web, HaptX 등) 최신 기술과 콘텐츠를 체험하고 시연 기회 제공<br>* <b>AWE 네트워크</b> : 세계 18개국, 32개 도시로 구성된 AWE Chapter 보유 6만여명의 전문가 확보<br>* <b>AWE 바이어 및 투자자</b> : 세계 XR+AI분야에 대한 관심도가 높고 협업 의사가 있는 C-레벨급의 투자자 및 바이어 참가 행사<br>* <b>AWE Playground</b> : 약 20,000 sqft 규모의 AR·VR 체험 중심 공간으로, 몰입형·인터랙티브 데모를 집중적으로 선보이는 체험존<br>* <b>LBE Zone</b> : 2026년 신설 XR Location-Based Entertainment 특화 존으로, 전용 쇼플로어와 컨퍼런스 트랙을 통해 운영사·제작사·투자자·기술기업 간 비즈니스 연결 지원<br>* <b>Gaming Hub</b> : XR 게임 개발사·스튜디오 대상 전시, 라이브 데모, 미디어 노출, 퍼블리셔·투자자 네트워킹, 개발자 프로그램 등을 제공하는 특화 프로그램 |
| 전시품목  | XR(AR·VR·MR) 하드웨어 및 소프트웨어, AI융합 실감형 콘텐츠플랫폼, 스마트글래스/HMD, 웨어러블 햅틱 디바이스, 공간컴퓨팅 및 3D 시각화 솔루션 메타버스·디지털트윈 기술, XR 게임엔터테인먼트 콘텐츠, 교육·훈련·산업용 XR솔루션, 센서·트래킹·인터랙션 기술, 실감미디어 제작도구 및 개발 플랫폼                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

## □ 주요 활동 계획

- 북미 최대 XR·공간컴퓨팅 전문 마켓 참가 자원기업 전시 부스 설치 지원 및 운영
  - 「AWE USA 2026」 디지털콘텐츠 융합 한국 공동관 참가기업의 원활한 콘텐츠 홍보마케팅을 위한 전시관 기획 및 구축, 운영 총괄(7개사)
  - 참가기업별 디지털콘텐츠·XR·AI 융합 기술 및 서비스 시연이 가능하도록 전시 부스 구성, 현장 운영, 방문객 응대 및 기업 홍보 지원
- AWE 공식 컨퍼런스 세션 운영을 통한 참가기업 글로벌 레퍼런스 확보
  - AWE 공식 컨퍼런스 세션 내 K-Digital Contents Showcase 연계 세션 운영을 통해 참가기업의 기술력 및 글로벌 진출 가능성 홍보
  - 참가기업이 AWE 공식 연사로 참여할 수 있도록 세션 구성, 발표 자료 점검, 현장 발표 운영 및 관계자 커뮤니케이션 지원
- 주최측 미디어 프로그램 및 인플루언서 연계를 통한 홍보 효과 극대화
  - AWE 주최측 미디어 프로그램 및 현지 인플루언서 네트워크를 활용하여 VIP, 주요 미디어, 산업 관계자의 참가기업 부스 방문 유도
- AWE 주최측 VIP 네트워킹 프로그램 참여를 통한 글로벌 네트워크 확대
  - AWE 주최측 미디어 프로그램 및 현지 인플루언서 네트워크를 활용하여 VIP, 주요 미디어, 산업 관계자의 참가기업 부스 방문 유도

## ☐ 세부일정

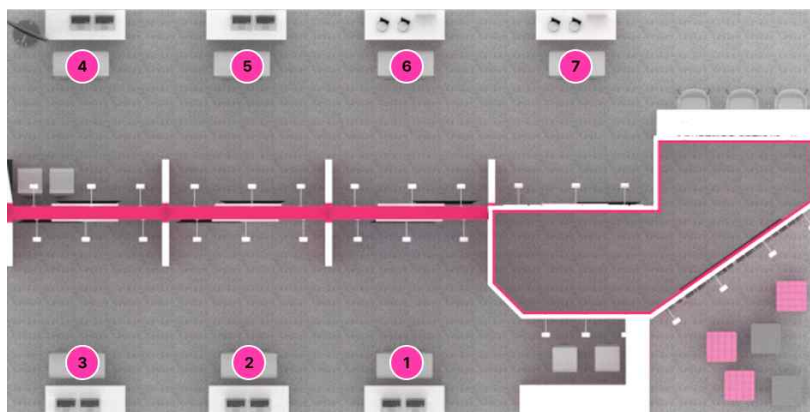
| 일 정               |             | 내 용                                                                                                              | 비 고                             |
|-------------------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| 6.15<br>(월)       | 전일          | • 이동(인천 → LA) 및 전시장 외                                                                                            | -                               |
| 6.15<br>(월)       | 10:00-12:00 | • NIPA 공동관 운영 최종 점검 회의                                                                                           | -                               |
|                   | 13:00-15:00 | • 참가기업 공동관 셋팅지원, 사전교육(참가사, 운영 요원)                                                                                | -                               |
|                   | 15:00-18:00 | • 부스셋팅 점검, 배지 픽업 및 등록                                                                                            | -                               |
|                   | 16:00-17:00 | • <b>(네트워킹1)</b> 주최측 초청자 및 참가기업간 네트워킹<br>*AWE USA 2026 Welcome Party                                             | Promenade Lobby                 |
| 6.16<br>(화)       | 09:00-10:00 | • 기업 전시부스 셋팅 완료                                                                                                  | Long Beach Convention, Hall A&B |
|                   | 10:00-17:30 | • 공동관 비즈니스 프로그램 운영(상시)                                                                                           |                                 |
|                   | 10:00-10:20 | • <b>(개관)</b> K-Digital Contents 공동관 개관<br>*참가기업별 플로어 투어, 성과창출 결의 기념 촬영                                          |                                 |
|                   | 10:00-11:00 | • <b>(네트워킹2)</b> 주요 초청자 대상 공식 부스 투어 프로그램<br>*Enterprise VIP Tour                                                 |                                 |
|                   | 14:00-15:00 | • <b>(미디어1)</b> 현지 미디어 프레스 투어 프로그램<br>*AWE Media Walk Through(B2B)<br>: 웨이브컴퍼니, 레티널, 각스로프트 등 인터뷰 예정              |                                 |
|                   | 10:00-17:30 | • <b>(비즈니스1)</b> 제품 시연 및 세일즈, 바이어 미팅 및 MOU 체결                                                                    | RISU                            |
|                   | 18:00-20:00 | • <b>(네트워킹3)</b> 참가사, 바이어, 투자자 VIP 네트워킹<br>*AWE USA 2026 VIP Networking Party                                    |                                 |
| 6.17<br>(수)       | 09:00-10:00 | • 기업 전시부스 셋팅 완료                                                                                                  | Long Beach Convention, Hall A&B |
|                   | 10:00-17:30 | • 공동관 비즈니스 프로그램 운영(상시)                                                                                           | Room 102B                       |
|                   | 10:00-11:00 | • <b>(제품발표)</b> K-Digital Contents 쇼케이스<br>*참가기업별 제품·서비스 프리젠테이션, 비즈매칭 연계 등                                       |                                 |
|                   | 14:00-15:00 | • <b>(미디어2)</b> 현지 미디어 프레스 투어 프로그램<br>*AWE Media Walk Through(B2C)                                               | Long Beach Convention, Hall A&B |
|                   | 10:00-17:30 | • <b>(비즈니스2)</b> 제품 시연 및 세일즈, 바이어 미팅 및 MOU 체결                                                                    | Main Stage                      |
|                   | 18:00-19:30 | • <b>(기술동향)</b> 우수기업 및 기술 시상 공식 어워즈<br>*AWE USA 2026 Auggie Awards<br>(‘25년 참가기업 뉴작 ‘XR 스포츠 트레이닝 콘텐츠’ 파이널리스트 선정) |                                 |
| 6.18<br>(목)       | 10:00-16:30 | • 공동관 비즈니스 프로그램 운영(상시)                                                                                           | Hall A&B                        |
|                   | 10:00-15:00 | • <b>(비즈니스3)</b> 제품 시연 및 세일즈, 바이어 미팅 및 MOU 체결                                                                    | Hall A&B                        |
|                   | 15:00-16:30 | • 공동관 부스 철수 및 성과 취합 정리                                                                                           | -                               |
|                   | 17:30-19:30 | • <b>(네트워킹4)</b> 현지 전문가 네트워킹 및 참가기업 간담회<br>*USAKO Group 등 전문가 네트워킹, K-Digital Contents(7개사)                      | CHILI'S LONG BEACH              |
| 6.18(목)<br>~20(토) | 전일          | • 이동(LA → 인천)                                                                                                    | -                               |

## □ 세부 추진내용

### 1) AWE USA 2026 K-Digital Contents 운영

- 운영기간 : 2026. 06. 16.(화) ~ 06. 18.(목)
- 전시장소 : 캘리포니아 롱비치 컨벤션 센터  
(주소) : 300 E Ocean Blvd, Long Beach, CA 90802, United States

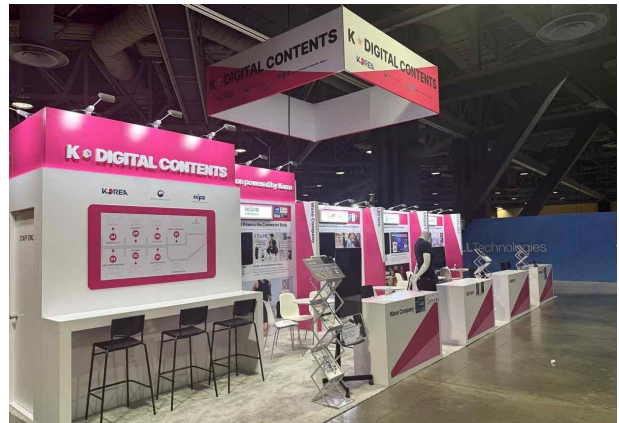
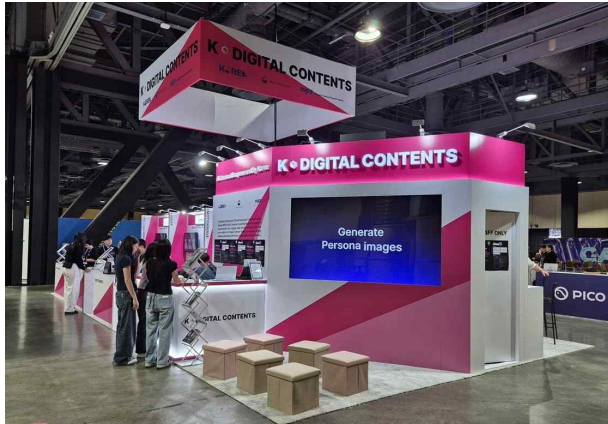
Long Beach Convention Center Floor Plan



- (1) 이모션웨이브
- (2) 레티널
- (3) 라이크코퍼레이션
- (4) 각스로프트
- (5) 아라소프트
- (6) 엘비에스테크
- (7) 웨이브컴퍼니

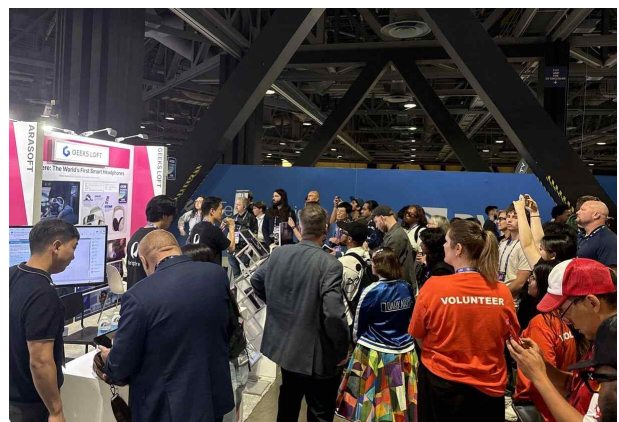
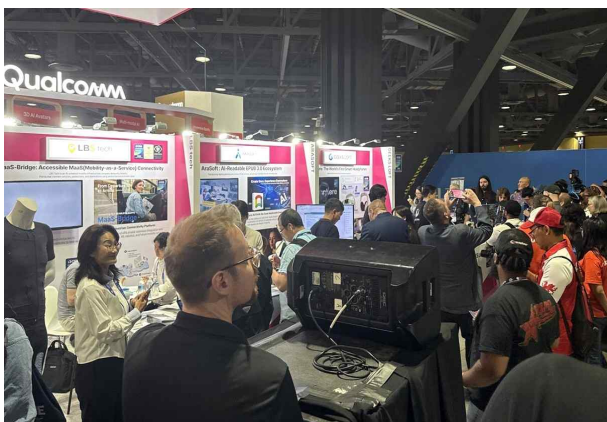


## AWE USA 2026 K-Digital Contents 기업부스 설치





## AWE USA 2026 K-Digital Contents 기업 전시



## 2) 현장 비즈니스 매칭 주요성과

○ 기간 : 2026. 06

○ 내용 : 기업 비즈니스 성과 달성 제고를 위한 현지 파트너쉽 및 신규 투자사 발굴, 사전 비즈매칭 이후 AWE USA 공동관까지 방문 유도

○ 주요 비즈니스 미팅 성과

- 총 상담건수 : 총 514건

- 총 상담금액 : 총 96,688,167\$ (9,668만불)

※ 환율기준 1USD = 1,500원

| *행사일자별 성과    | 6/16(화)      | 6/17(수)      | 6/18(목)      |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 상담건수(건)      | 222건         | 199건         | 93건          |
| 상담액 (USD)    | 49,549,589\$ | 33,388,784\$ | 13,749,794\$ |
| 원화 상담액 (KRW) | -            | -            | -            |

○ 참가기업 주요 성과

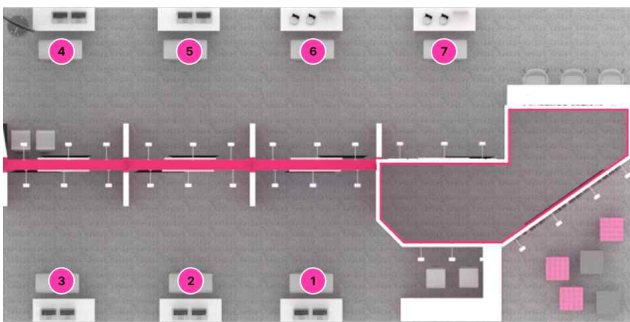
| 구분 | 기업명   | 상담건수 | 상담액 (\$)     | 비고 |
|----|-------|------|--------------|----|
| 1  | 참가기업1 | 38   | \$1,356,400  |    |
| 2  | 참가기업2 | 39   | \$750,000    |    |
| 3  | 참가기업3 | 85   | \$79,219,767 |    |
| 4  | 참가기업4 | 33   | \$1,650,000  |    |
| 5  | 참가기업5 | 184  | \$6,578,000  |    |
| 6  | 참가기업6 | 54   | \$3,712,000  |    |
| 7  | 참가기업7 | 81   | \$3,422,000  |    |
| 합계 |       | 514건 | \$96,688,167 |    |



### 3) AWE USA 2026 K-Digital Contents 개관식

- 일시 : 2026. 06. 16.(화), 10:00~10:20
- 장소 : AWE USA 2026 K-Digital Contents관(#1111)
- 참석자 : 정보통신산업진흥원, 공동관 참가기업(7개社) 등
- 세부일정 : 기업별 제품·서비스 소개, 기업 기념사진 촬영 등

| 시간          | 구분                           | 세부 사항                             | 비고        |
|-------------|------------------------------|-----------------------------------|-----------|
| 10:00-10:03 | K-Digital Contents<br>공동관 참관 | AWE USA K-Digital Contents 공동관 소개 | NIPA      |
| 10:03-10:16 |                              | 플로어 투어 (7개 참가기업 기술 시연)            | 기업당 2분 이내 |
| 10:16-10:20 |                              | 기념 사진 촬영(기업 성과 기원)                | 참가기업 외    |

|                                                                                    |                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 이모션웨이브</li> <li>(2) 레티널</li> <li>(3) 라이코코퍼레이션</li> <li>(4) 각스로프트</li> <li>(5) 아라소프트</li> <li>(6) 엘비에스테크</li> <li>(7) 웨이브컴퍼니</li> </ul> |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

AWE USA 2026 K-Digital Contents 개관



### 4) AWE USA 2026 K-Digital Contents 비즈니스 프로그램

- 일시 : 2026. 06. 16.(화) ~ 06. 18.(목), 상시
- 장소 : AWE USA 2026 K-Digital Contents관(#1111)
- 목적 : 참가자 대상 참가기업 홍보 및 비즈미팅 연계
- 세부일정(안) : 기업 및 제품·서비스 온오프라인 홍보, MOU 체결식, 현지 미디어 방문 및 네트워킹



## 5) AWE USA 2026 주요 초청자 대상 공식 부스 투어 프로그램 (Enterprise VIP Tour)

- 일시 : 2026. 06. 16.(화), 10:00~11:00
- 장소 : AWE USA 2026 K-Digital Contents관(#1111)
- 목적 : 글로벌 엔터프라이즈·정부기관 관계자 대상 참가기업 솔루션 홍보 및 비즈니스 상담 연계
- 방문대상 : 기업 내 XR 기술 도입 검토·결정 엔터프라이즈 및 정부 VIP
  - \* 주요 대상 : CEO, VP, Senior Director 등 임원급, Product/Project Manager, R&D, 디지털 전환, 운영, 공급망, 컴플라이언스, 리스크 관리, 교육·훈련 담당자
  - \*\* 주요 분야 : 디지털트윈, 3D 모델링·시뮬레이션, 기업 교육·훈련 XR, AR/VR/MR, AI+XR, 스마트 글래스, 웨어러블, 산업·제조, 에너지·유틸리티, 항공우주방산, AEC 등
- 세부일정 : AWE 공식 Enterprise VIP Expo Tour와 연계, 투어 참가자 K-Digital Contents 유도 → 공동관 및 참가기업 소개 → 라이크코퍼레이션\*\* 부스투어(제품 서비스 소개, 현장 데모 시연) → 관심 바이어 대상 명함 교환 및 후속 미팅 연계



Enterprise VIP Tour



## 6) AWE USA 2026 K-Digital Contents 미디어 데이

- 일시 : 2026. 06. 16.(화) ~ 06. 17.(수), 각 14:00~15:00
- 장소 : AWE USA 2026 K-Digital Contents관(#1111)
- 목적 : K-Digital Contents 브랜드 홍보 및 글로벌 인지도 제고,  
참가기업의 글로벌 레퍼런스 및 시장 진출 기회 제공
- 운영방식 : 글로벌 채널 대상 공동관 방문유도 활동, 현장 비즈매칭과 연계하여  
기업별 현장 인터뷰 어레인지 및 매칭, 보도자료 작성 및 배포
- 초청 미디어

### K-Digital Contents 미디어 초청 리스트



- AWE XR 공식 유튜브 채널
- AWE 관련 공식 콘텐츠
- AWE 관련 공식 콘텐츠 약 3,800여 개 업로드
- AWE USA/EU/Asia 등 글로벌 XRAI 행사 키노트, 세션 기업 발표, 인터뷰, 데모 영상 운영

### K-Digital Contents 미디어 현장



□ 홍보(보도) 결과 : 총 380건

- (해외) ARealityEvent, 유튜브 영상 업로드 등 373건
- (국내) 청색경제뉴스, 데일리뉴스 등 7건

○ 국내 보도 결과

| 구분 | 언론사       | 보도제목                                                                                                                                                                                                               |
|----|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 청색경제뉴스    | [AWE 2026] AWE를 흔든 K-스타트업 7개사... 공간 컴퓨팅 기술로 '청색경제'의 미래를 열다<br><a href="https://www.blueconomy.co.kr/news/articleView.html?idxno=3707">https://www.blueconomy.co.kr/news/articleView.html?idxno=3707</a>            |
| 2  | Dailynews | [AWE] 미래 바꿀 공간 컴퓨팅 한자리에... 미 현지 'AWE 2026 컨퍼런스', 한국 기업·정부 대거 참여<br><a href="https://www.idailynews.co.kr/news/articleView.html?idxno=106992">https://www.idailynews.co.kr/news/articleView.html?idxno=106992</a>   |
| 3  | Dailynews | [AWE 2026] 'AWE 2026' 흔든 K-스타트업 7개사의 위대한 도전... 세계 무대에서 역대급 성과 거두다<br><a href="https://www.idailynews.co.kr/news/articleView.html?idxno=107173">https://www.idailynews.co.kr/news/articleView.html?idxno=107173</a> |
| 4  | 한스경제      | 레티널, 넥스트라이즈서 글로벌 이노베이터 어워즈 수상<br><a href="https://www.hansbiz.co.kr/news/articleView.html?idxno=845533">https://www.hansbiz.co.kr/news/articleView.html?idxno=845533</a>                                           |
| 5  | 플래툰       | 레티널, '넥스트라이즈 2026' 글로벌 이노베이터 어워즈 수상<br><a href="https://platum.kr/archives/289463">https://platum.kr/archives/289463</a>                                                                                           |
| 6  | 베타뉴스      | 레티널, 넥스트라이즈 2026 글로벌 이노베이터 어워즈 수상<br><a href="https://www.betanews.net/article/view/beta202606220088#google_vignette">https://www.betanews.net/article/view/beta202606220088#google_vignette</a>                   |
| 7  | 벤처스퀘어     | "AI 클래스의 눈이 되다"... 레티널, 글로벌 무대에서 기술력 인정<br><a href="https://www.venturesquare.net/1092830/">https://www.venturesquare.net/1092830/</a>                                                                             |

○ 해외 보도 결과 : 363건

○ 해외 인터뷰 영상 SNS(유튜브, 인스타그램) 배포 결과 : 10건

| 구분 | 구분     | 영상 링크                                                                                                                                                                                           |
|----|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 유튜브    | <a href="https://www.youtube.com/watch?si=jw5bzBoIMV2LhU7A&amp;v=fwuWE1JM898&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?si=jw5bzBoIMV2LhU7A&amp;v=fwuWE1JM898&amp;feature=youtu.be</a> |
| 2  |        | <a href="https://www.youtube.com/watch?v=W9B8AVtiBN0">https://www.youtube.com/watch?v=W9B8AVtiBN0</a>                                                                                           |
| 3  |        | <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AqKd99HO8KI">https://www.youtube.com/watch?v=AqKd99HO8KI</a>                                                                                           |
| 4  |        | <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Dz751Mhbmw">https://www.youtube.com/watch?v=Dz751Mhbmw</a>                                                                                             |
| 5  | 인스타그램  | <a href="https://www.instagram.com/reel/DZvwoyvPDed/?igsh=b3R5NXFhd202eGp0">https://www.instagram.com/reel/DZvwoyvPDed/?igsh=b3R5NXFhd202eGp0</a>                                               |
| 6  |        | <a href="https://www.instagram.com/p/DZqN66xgYYB/?img_index=4">https://www.instagram.com/p/DZqN66xgYYB/?img_index=4</a>                                                                         |
| 7  |        | <a href="https://www.instagram.com/reel/DZsleH8Aa40/?igsh=NmUyamMzOHBtZTlh">https://www.instagram.com/reel/DZsleH8Aa40/?igsh=NmUyamMzOHBtZTlh</a>                                               |
| 8  |        | <a href="https://www.instagram.com/reel/DZtAEMTicXJ/?igsh=MWUwYmRqMmo1M3h5Yw==">https://www.instagram.com/reel/DZtAEMTicXJ/?igsh=MWUwYmRqMmo1M3h5Yw==</a>                                       |
| 9  |        | <a href="https://www.instagram.com/reel/DZ-Q2YvIhxS/?igsh=NTYyd3plcnVudW1j">https://www.instagram.com/reel/DZ-Q2YvIhxS/?igsh=NTYyd3plcnVudW1j</a>                                               |
| 10 | X(트위터) | <a href="https://x.com/ARealityEvent/status/2066976317577506858?s=20">https://x.com/ARealityEvent/status/2066976317577506858?s=20</a>                                                           |



## 국내 및 해외 보도 배포(기사일부 발췌)

### [AWE 2026] AWE를 흔든 K-스타트업 7개사... 공간 컴퓨팅 기술로 '청색경제'의 미래를 열다

AWE 2026 현장 | 2026.06.21 15:38 | 박정민

정보통신산업진흥원(NIPA)의 공공 인프라와 글로벌 투자사 유사그룹(USAKO Group)의 강력한 자본 네트워크 지원 사격... 탄소 배출과 자원 낭비 줄이는 혁신 기술로 한국 정보통신 산업의 대외적 리더



[청색경제선단] 'AWE 2026' 흔든 K-스타트업 7개사... 공간 컴퓨팅 기술로 '청색경제'의 미래를 열다

정보통신산업진흥원(NIPA)의 공공 인프라와 글로벌 투자사 유사그룹(USAKO Group)의 강력한 자본 네트워크 지원 사격... 탄소 배출과 자원 낭비 줄이는 혁신 기술로 한국 정보통신 산업의 대외적 리더

사건 생태계의 순환 구조를 안정화시켜주는 탄소 배출을 저감하는 기술에 줄이는 미래성장 잠재력... '청색경제(Blue Economy)'가 전 세계적 화두로 떠오른 가운데, 공간 컴퓨팅 기술이 청색경제의 핵심 동력으로 주목받고 있다.

미국 캘리포니아주 롱비치에서 열리는 AWE 2026에 참여한 기업은 (주)한진 (Han Jin) 컨퍼런스 및 USAKO Group 대표로는 세계 최대 규모인 중점전시관(A1) 및 공간 컴퓨팅 전시관인 AWE 2026에서 대한민국을 대표해 참가한 7개 기업은 스타트업을 적극 지원하며, 7개 기업이 보유한 다양한 산업현장에서 사용 가능한 솔루션을 소개하고, 로열티를 국내로 돌려주는 국외적인 청색경제를 실현하는 데에 큰 역할을 할 것으로 기대된다.

- 1. [주]한진 (Han Jin) 컨퍼런스 및 USAKO Group 대표로는 세계 최대 규모인 중점전시관(A1) 및 공간 컴퓨팅 전시관인 AWE 2026에서 대한민국을 대표해 참가한 7개 기업은 스타트업을 적극 지원하며, 7개 기업이 보유한 다양한 산업현장에서 사용 가능한 솔루션을 소개하고, 로열티를 국내로 돌려주는 국외적인 청색경제를 실현하는 데에 큰 역할을 할 것으로 기대된다.
- 2. [주]한진 (Han Jin) 컨퍼런스 및 USAKO Group 대표로는 세계 최대 규모인 중점전시관(A1) 및 공간 컴퓨팅 전시관인 AWE 2026에서 대한민국을 대표해 참가한 7개 기업은 스타트업을 적극 지원하며, 7개 기업이 보유한 다양한 산업현장에서 사용 가능한 솔루션을 소개하고, 로열티를 국내로 돌려주는 국외적인 청색경제를 실현하는 데에 큰 역할을 할 것으로 기대된다.
- 3. [주]한진 (Han Jin) 컨퍼런스 및 USAKO Group 대표로는 세계 최대 규모인 중점전시관(A1) 및 공간 컴퓨팅 전시관인 AWE 2026에서 대한민국을 대표해 참가한 7개 기업은 스타트업을 적극 지원하며, 7개 기업이 보유한 다양한 산업현장에서 사용 가능한 솔루션을 소개하고, 로열티를 국내로 돌려주는 국외적인 청색경제를 실현하는 데에 큰 역할을 할 것으로 기대된다.
- 4. [주]한진 (Han Jin) 컨퍼런스 및 USAKO Group 대표로는 세계 최대 규모인 중점전시관(A1) 및 공간 컴퓨팅 전시관인 AWE 2026에서 대한민국을 대표해 참가한 7개 기업은 스타트업을 적극 지원하며, 7개 기업이 보유한 다양한 산업현장에서 사용 가능한 솔루션을 소개하고, 로열티를 국내로 돌려주는 국외적인 청색경제를 실현하는 데에 큰 역할을 할 것으로 기대된다.
- 5. [주]한진 (Han Jin) 컨퍼런스 및 USAKO Group 대표로는 세계 최대 규모인 중점전시관(A1) 및 공간 컴퓨팅 전시관인 AWE 2026에서 대한민국을 대표해 참가한 7개 기업은 스타트업을 적극 지원하며, 7개 기업이 보유한 다양한 산업현장에서 사용 가능한 솔루션을 소개하고, 로열티를 국내로 돌려주는 국외적인 청색경제를 실현하는 데에 큰 역할을 할 것으로 기대된다.



[한진]을 위한 자연은 미래의 소용이다 미래가 중요하다

### [AWE] 미래비즈니스 공간 컴퓨팅 한자리에...미 현지 'AWE 2026 컨퍼런스', 한국 기업정부대거 참여

한진 (Han Jin) 컨퍼런스 및 USAKO Group 대표로는 세계 최대 규모인 중점전시관(A1) 및 공간 컴퓨팅 전시관인 AWE 2026에서 대한민국을 대표해 참가한 7개 기업은 스타트업을 적극 지원하며, 7개 기업이 보유한 다양한 산업현장에서 사용 가능한 솔루션을 소개하고, 로열티를 국내로 돌려주는 국외적인 청색경제를 실현하는 데에 큰 역할을 할 것으로 기대된다.



[AWE] 미래비즈니스 공간 컴퓨팅 한자리에...미 현지 'AWE 2026' 개최, 한국 기업정부대거 참여

[한진]을 위한 자연은 미래의 소용이다 미래가 중요하다



[한진]을 위한 자연은 미래의 소용이다 미래가 중요하다

**Leading Korean Digital Content Companies Target Global Market at AWE USA 2026**

PR Newswire  
Tue, June 23, 2026 at 2:31 PM GMT+9 - 3 min read

**-NIPA to Showcase Korea's XR, AI, Wearable and Digital Content Innovation at Booth #1111 in Long Beach**

LONG BEACH, California, June 23, 2026 /PRNewswire/ -- The National IT Industry Promotion Agency (NIPA), a government-affiliated agency under Korea's Ministry of Science and ICT, will present the **K-Digital Contents Pavilion** at AWE USA 2026, introducing seven promising Korean digital content companies to the global markets.

**Leading Korean Digital Content Companies Target Global Market at AWE USA 2026**

Published 2:31 PM GMT+9, June 23, 2026

**-NIPA to Showcase Korea's XR, AI, Wearable and Digital Content Innovation at Booth #1111 in Long Beach**

**Investors Hangout**  
Korean Digital Content Innovators Target Global Expansion

By Thomas Cooper | Updated on 23, 2026 | Category: News | Read 2 min

When Korea steps into the global tech arena, folks listen up. AWE USA 2026 has become the stopover ground for innovation, and this time, it's the Korean digital content companies making noise. The National IT Industry Promotion Agency (NIPA) has put together quite the lineup at Booth #1111 in Long Beach, featuring seven firms ready to capture the world's attention.

**The Powerhouse Behind Korea's Tech Push**

You've got NIPA, a government-backed bigwig under the Ministry of Science and ICT, leading the charge. These folks are no strangers to pushing boundaries, aiming to catapult Korean

**PR Newswire**  
News | Products | Contact

News in Focus | Business & Money | Science & Tech | Lifestyle & Health | Policy & Public Interest | People & Culture

**Leading Korean Digital Content Companies Target Global Market at AWE USA 2026**

SHARE THIS ARTICLE

NEWS PROVIDED BY  
National IT Industry Promotion Agency (NIPA) →  
Jun 23, 2026, 01:21 ET

**-NIPA to Showcase Korea's XR, AI, Wearable and Digital Content Innovation at Booth #1111 in Long Beach**

LONG BEACH, California, June 23, 2026 /PRNewswire/ -- The National IT Industry Promotion Agency (NIPA), a government-affiliated agency under Korea's Ministry of Science and ICT, will present the **K-Digital Contents Pavilion** at AWE USA 2026, introducing seven promising Korean digital content companies to the global markets.

AWE USA 2026 was held from June 15 to 18, 2026, at the Long Beach Convention Center in California. The K-Digital Contents Pavilion was located at the NIPA Pavilion, Booth #1111, where participating companies showcased technologies spanning XR, AI-powered content creation, digital twins, smart wearables, mobility accessibility, AI optical modules and digital publishing.

Through the pavilion, NIPA aims to help Korean companies connect with global partners, investors, buyers and technology stakeholders, while expanding overseas business opportunities and strengthening Korea's digital content ecosystem.

The seven participating companies represent a diverse cross-section of Korea's digital innovation.

초청 미디어 해외 보도 배포(영상 인터뷰)



AWE USA 2026 Expo Hall Media Tour

03 일부 공개



구독자 1.96만명



17



AWE USA 2026 Expo Hall Media Tour

03 일부 공개



구독자 1.96만명



17



AWE USA 2026 Expo Hall Media Tour

03 일부 공개



구독자 1.96만명



17



AWE 2026 Summary

Display Skeptics

구독자 11명



17



A complete tour of the showfloor of AWE US 2026

Skamedghost

팔로워 2,022명



16



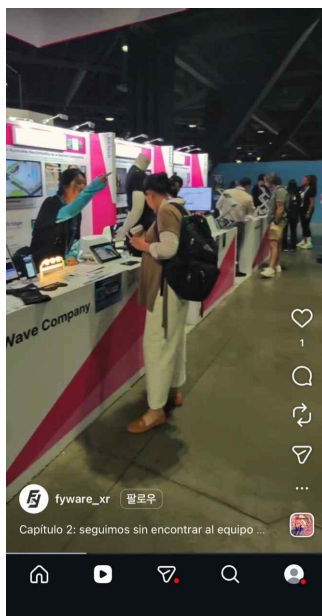
AWE US 2026 전시장 전체 투어

Skamedghost

팔로워 2,022명

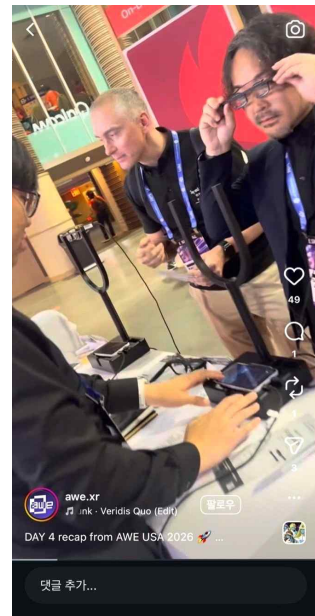


16



팔로워

Capitulo 2: seguimos sin encontrar al equipo ...



ink - Veridis Quo (Edit)

DAY 4 recap from AWE USA 2026



댓글 추가...



## 7) AWE USA 2026 K-Digital Contents 쇼케이스

- 일시 : 2026. 06. 17.(수), 10:00~11:00
- 장소 : Room 102B, 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 기반으로 참관객 비즈니스 미팅 연계

| 소속   | 시간                  | 내용                                                                                                                                                                              | 발표기업     |
|------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 오프닝  | 11:00-11:05         | 개회 및 K-Digital Contents 세션 프로그램 소개                                                                                                                                              | 사회자      |
| 프로그램 | 11:05-11:11<br>(6') | Connecting Vehicles, Pedestrians, and Destinations Through AI-Powered Mobility Points                                                                                           | 엘비에스테크   |
|      | 11:11-11:17<br>(6') | Redefining Content for the AI Era                                                                                                                                               | 아라소프트    |
|      | 11:17-11:23<br>(6') | A Digital Twin-Based XR Platform for Nuclear Maintenance Operations Visualizing Radiation Before the Job Begins: Digital Twin-Based XR Simulation for Safer Nuclear Maintenance | 라이코코퍼레이션 |
|      | 11:23-11:29<br>(6') | Ultra-Compact AR Optical Module Technology for Next-Generation Smart Glasses                                                                                                    | 레티널      |
|      | 11:29-11:35<br>(6') | Building Emotional AI Infrastructure for Integrated Innovation in Creation, Education, Performance, and Distribution                                                            | 이모션웨이브   |
|      | 11:35-11:41<br>(6') | XR Wearable Display Technology for Immersive 3D Content Experiences                                                                                                             | 익스로프트    |
|      | 11:41-11:47<br>(6') | AI-Powered Smart Apparel for Real-Time Biometric Monitoring and Personalized Healthcare                                                                                         | 웨이브컴퍼니   |
| 클로징  | 11:47-11:50         | 폐회 및 공동관 & 비즈 미팅 연계                                                                                                                                                             | 사회자      |



K-Digital Contents Showcase 현장(178명 참관)

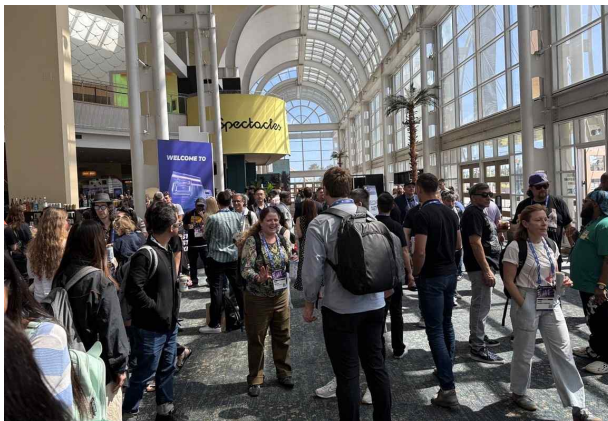
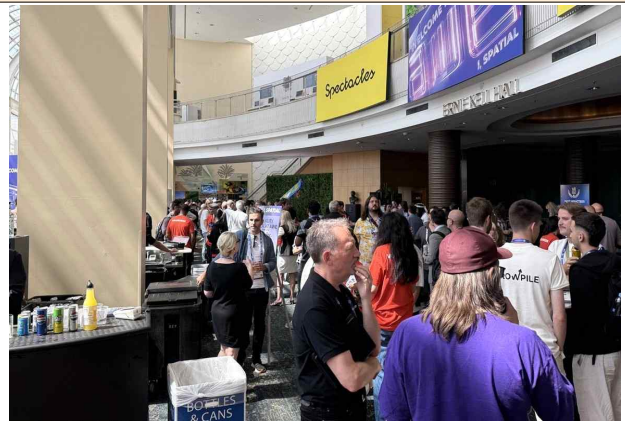


## 8) AWE USA 2026 공식 네트워킹 (Welcome Party)

- 일시 : 2026. 06. 15.(월), 16:00 ~ 17:00
- 장소 : Long Beach Convention Center – Main Entrance/Promenade Lobby
- 목적 : 행사 개최 전 주최측 초청자 및 전시기업 참가자들의 네트워크 형성
- 주요내용 : 국내 디지털콘텐츠 기업들이 북미 지역의 기술·콘텐츠 수요 기업, 유통 파트너, 투자자와 직접 교류, 현지 시장 진출 점점 확대\*

\*후속 비즈매칭, 공동 프로젝트 발굴, 투자제휴 논의 등 실질 해외 진출 성과 창출 기반

AWE USA 2026 Welcome Party





## 9) AWE USA 2026 공식 네트워킹 (VIP Networking Party)

- 일시 : 2026. 06. 16. (화), 18:00 ~ 20:00
- 장소 : RISÜ (207 E Seaside Way Suite A, Long Beach, CA 90802)
- 목적 : AWE USA 2026의 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  
\*글로벌 기업 관계자, 산업 전문가, 투자자, 파트너사 등과 단순 세일즈 외 비즈니스 협력, 및 기술 검증, PoC 논의, 현지 파트너 발굴 등 기회 확보

| 스폰서 정보                                                                                                 | 세부 정보                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>DELL Technologies | 서버, 스토리지, 네트워크, 클라우드, 사이버 보안, 데이터센터 인프라 등 기업용 IT 솔루션을 제공하는 글로벌 기술 기업. AI 및 고성능 컴퓨팅 환경 구축을 위한 하드웨어·SW 통합 솔루션과 기업 디지털 전환 서비스 지원    |
| <br>NVIDIA            | GPU 기반 고성능 그래픽 처리 기술을 바탕으로 AI, 가속 컴퓨팅, 디지털 트윈, 시뮬레이션, 자율주행, 메타버스 및 콘텐츠 제작 분야를 선도하는 글로벌 기술 기업. 산업용 XR·3D 워크플로우와 실시간 렌더링 기술 생태계 확장 |

AWE USA 2026 VIP Networking Party





## □ AWE USA 2026 Mixer & Social Networking

- 일시 : 2026. 06. 15. (월), 18:30 ~ 21:30
- 장소 : The Auld Dubliner, Long Beach
- 목적 : AWE USA 2026 참가 XR 분야 전문가, 기업 관계자, 개발자 및 업계 참가자간 네트워킹 기회 제공
- 내용 : AWE USA 2026 기간 중 개최된 XR 분야 전문가 및 업계 참가자들이 자유롭게 교류하는 소셜 네트워킹 행사, 참가자 간 네트워크 확대와 신규 협력 기회 발굴 목적으로 진행, 비공식적이고 유연한 분위기에서 XR·공간컴퓨팅 분야 관계자들과 교류할 수 있는 기회 제공

| 주최측 소속                                                                            | 세부 정보                                                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 실시간 3D·XR 콘텐츠와 공간형 서비스를 연결하는 메타버스 브라우저 및 공간컴퓨팅 인프라 기업. AR·VR, 디지털 트윈, 교육, 커머스, 엔터테인먼트 등 다양한 분야의 몰입형 서비스를 하나의 3D 브라우저 환경에서 접근할 수 있도록 지원 |

## □ AWE After Hours : FREE XR Mixer

- 일시 : 2026. 06. 16. (화), 17:00 ~ 23:30
- 장소 : PanIQ Escape Room, Long Beach
- 목적 : AWE USA 2026 참가 XR 분야 전문가, 기업 관계자, 개발자 및 업계 참가자간 네트워킹 기회 제공
- 내용 : 전시장 외부에서 개최되는 애프터아워 XR 네트워킹 행사로, vrCAVE/Basement Bunker Labs가 주최하고 PANIQ Room Long Beach, Hololabs, Pico 등이 참여 진행, 게임 콘셉트의 칵테일, XR 데모, 경품 이벤트, 이스케이프룸 체험 등을 통해 AWE 참가자들이 보다 자유롭고 비공식적인 분위기에서 교류할 수 있도록 마련된 행사

| 소속                                                                                  | 세부 정보                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | VR 이스케이프룸 및 소셜 VR 콘텐츠를 개발·운영하는 기업으로, 멀티플레이 기반의 몰입형 VR 체험과 위치기반 엔터테인먼트 콘텐츠를 제공. 본 행사의 주최사로 참여하여 AWE 참가자 대상 XR 네트워킹 및 데모 체험 기회를 제공 |

### ○ 참가기업 네트워킹 주요 시사점

1. 전시 상담 이후 연계 네트워킹을 통한 관계 강화
2. VIP 네트워킹 및 부대행사 간 반복 접점 확보
3. 체험형 프로그램을 통한 자연스러운 교류 가능성 확인
4. 글로벌 XR 업계 주요 관계자와의 접점 확대
5. 주최측 및 외부 네트워킹 행사 활용 필요성 확인
6. 후속 미팅 및 파트너십 관리의 중요성 도출

## 10) USAKO Group 초청 네트워킹

- 일정 : 2026. 06. 16.(화)~06. 18.(목)
  - 장소 : Long Beach Convention Center
  - 목적 : USAKO Group 고한영 대표 등 현지 전문가 초청을 통해 AWE USA 2026 참가기업의 북미 시장 진출 지원 강화
  - 주요내용 : 북미 시장 및 투자 네트워크\*에 대한 이해도가 높은 현지 전문가와의 미팅을 통해 미국 시장 진입 방향과 사업화 전략수립 지원
- \* 기업별 기술·서비스 특성에 따라 현지 투자자, 바이어, 액셀러레이터, 산업 관계자와의 연계 가능성 검토

|         |                                               |
|---------|-----------------------------------------------|
| 사전 피드백  | 기업 소개자료 및 피칭 메시지를 북미 투자자·바이어 관점에서 검토          |
| 현장 자문   | AWE USA 현장 참가기업별 북미 진출 전략, 타깃 산업군, 파트너십 방향 자문 |
| 네트워킹 지원 | USAKO Group의 북미 네트워크 활용 투자자·바이어·현지 파트너 연결     |
| 후속 지원   | 행사 이후 투자 검토, 바이어 미팅, 파트너십 논의 등 후속 협력 연계       |

### - USAKO Group 소개

| USAKO Group                                                                                                              |                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>USAKO Group</b><br>Lightning Idea | USAKO Group은 FDI, VC, 글로벌 트레이딩 분야의 글로벌 투자·컨설팅·액셀러레이팅을 주요 활동 영역으로 하며, 미국·캐나다 등 북미 시장과 한국 시장을 연결하는 "소프트 랜딩 패드" 역할 지원 |

### USAKO Group 전시 참관



### ○ USAKO Group 네트워킹 주요 시사점

1. 현지 전문가 관점의 기업별 미국 시장 진출 방향성 점검
2. 투자자·바이어 대상 기업 소개자료 및 피칭 메시지 고도화 필요성 확인
3. 기업별 기술·서비스의 현지 적용 분야 및 사업화 포인트 구체화
4. 전시 부스 참관을 통한 현장 중심의 실질 피드백 제공
5. 현지 투자·비즈니스 경험 기반의 현실적인 진출 전략 자문
6. 후속 미팅, 파트너십 및 현지 네트워크 관리의 중요성 도출

## 11) AWE USA 2026 Auggie Awards(뉴작 2025년사업 참가기업 파이널리스트 선정)

- 일시 : 2026. 6. 17.(수), 18:00~19:30
- 장소 : Long Beach Convention Center - Grand Ballroom
- 내용 : XR 기술의 발전과 혁신을 주도하는 기업, 프로젝트, 개인 등 수여
  - \* 증강현실 및 가상현실 산업의 최고의 업적을 인정하는 권위있는 시상식으로 2010년부터 매년 개최
- 시상부문 : Best Consumer APP, Best Enterprise Solution 등 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 |                                     |                                 |

\* '25년 본사업 참가기업 뉴작자사 XR 스포츠 트레이닝 콘텐츠 'SportTrack' 으로 AWE USA 2026 Auggie Awards 'Best Interaction Product(최고의 상호작용 기술 상)' 부문 파이널리스트 선정

| 기업명 | 주요사항                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 대표 이미지                                                                                |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 뉴작  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· (홈페이지) <a href="http://www.newjak.net">www.newjak.net</a></li> <li>· (기업소개) XR 콘텐츠 무대로 전환하는 차세대 XR 플랫폼</li> <li>· (출시 제품/서비스) SporTrack                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 헤드셋 없이 몰입 가능한 차세대 체감현실 보드게임 플랫폼</li> </ul> </li> </ul> |  |

### AWE USA 2026 Auggie Awards 현장





## 12) AWE USA 2026 K-Digital Contents 참가기업 간담회 [현지 전문가 네트워킹 및 참가기업 간담회]

- 일시 : 2026. 06. 18.(목), 17:30~19:30
- 장소 : 전시장 인근 식당
- 목적 : 행사 개최 후 성과 공유 및 글로벌 진출 현장 애로사항 의견 수렴, 현지 전문가와 참가 기업간의 네트워킹
- 참석자 : K-Digital Contents 공동관 참가기업 대표 및 출장자(7개社) 외

| 시간          |     | 세부 사항                                               | 비고              |
|-------------|-----|-----------------------------------------------------|-----------------|
| 17:30-17:33 | 3`  | 참석자 소개                                              | NIPA            |
| 17:33-17:35 | 2`  | 격려사                                                 | NIPA            |
| 17:35-18:00 | 25` | 참가기업별 주요성과, 현지 진출 소감 등(기업별 3분 이내)                   | 참가 기업           |
| 18:30-20:00 | 90` | 현지 진출 노하우, 고찰(3일간 자문 컨설팅 견해 등), 전문가 네트워킹 및 현장 의견 청취 | 고한영 대표<br>참석 전원 |

※ 세부일정 참고 : (네트워킹4) 현지 전문가 네트워킹 및 참가기업 간담회 진행 예정  
- USAKO Group 등 전문가 네트워킹, K-Digital Contents(7개사) 간담회 동시 진행을 통한 만족도 및 성과 창출 배가

### ○ 공동관 참가기업 대표 및 출장자

| 구분 | 소속      | 직책             |
|----|---------|----------------|
| 1  | 이모션웨이브  | 연구원            |
| 2  | 익스로프트   | 연구원<br>연구원     |
| 3  | 엘비에스테크  | 팀장<br>주임       |
| 4  | 레티널     | 대표<br>이사<br>팀장 |
| 5  | 라이코퍼레이션 | 대표<br>매니저      |
| 6  | 웨이브컴퍼니  | 대표<br>팀장       |

※아라소프트는 파트너사와의 현장 미팅으로 불참

### ○ 기업 간담회 네트워킹 주요 시사점

1. 전시 참가를 통한 현지 시장 반응 확인
2. 참가기업별 북미/글로벌 진출 가능성 및 과제 도출
3. 현지 전문가 네트워크를 통한 시장 진입 전략 고도화
4. 참가기업 간 교류 및 후속 협력 가능성 확인
5. NIPA 지원사업의 필요성 및 실효성 확인

AWE USA 2026 K-Digital Contents 참가기업 간담회



현지전문가\_USAKO Group 네트워킹



## 참고 1 「AWE USA 2026」 한국 공동관 개요

- **사업목적** : 국내 유망 중소 디지털콘텐츠 융합 기업\*의 해외 시장 진출을 위한 수출·투자 상담, 현지 네트워킹 연계 등 글로벌 마켓 진출 지원
- **사업내용** : 북미 권역별 중심으로 진출 전략, 사전 바이어 발굴 및 현지 비즈니스 매칭 등 특화된 프로그램 운영을 통한 해외 수출 판로 확대
  - \* (사전) 기업 수요처 중심 바이어·파트너 발굴·매칭 → (현지) 전시 세일즈+비즈니스 매칭 강화 → (후속) 계약서류, 법률 컨설팅 등 후속 비즈니스 유도
- **사업명** : 2026년 디지털콘텐츠 융합기업 글로벌 마켓 참가
  - \* 디지털콘텐츠기업경쟁력강화내 디지털콘텐츠글로벌역량강화
- **주최/주관** : 과학기술정보통신부/정보통신산업진흥원
- **참가행사** : AWE USA 2026
- **장소/기간** : 롱비치 컨벤션 센터/2026. 6. 15(월)~6. 18(목)
- **참가대상** : 디지털콘텐츠 융합 제품·서비스 보유 국내 중소기업 총 7개사

### AWE USA 2026 (Augmented World Expo)

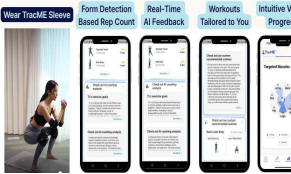
- **기간** : 2026. 06. 15(월) ~ 06. 18(목)
  - \*전야제 컨퍼런스 : 6.15(월) / 본 전시 : 6.16(화)~6.18(목)
- **장소** : 미국 캘리포니아 롱비치 엔터테인먼트 센터(Long Beach Entertainment Center)
- **규모** : 참가자(5,000명이상), 전시기업(250개이상), 연사(400명이상) 등 예상
- **내용·특징** : AI, 증강 현실 등 혁신 기술 및 융합 콘텐츠 산업 전시 및 시연 산업 전문가 및 리더를 통해 산업 최신 트렌드 통찰하고 다양한 분야 전문가와 효과적 네트워킹 및 협업 도모
- **전시품목** : 가상 및 확장 현실 AI 등 제품서비스 및 플랫폼, 세계 XR+AI산업 쇼케이스 전시, 컨퍼런스, 네트워킹, 스타트업 피치, 투자자 프로그램 Auggie Awards 등
  - \* **AWE 전시** : 북미의 주요 XR+AI 산업 기업들이 전시자로 참가(Meta, XREAL, Amazon Web, HaptX 등) 최신 기술과 콘텐츠를 체험하고 시연 기회 제공
  - \* **AWE 네트워크** : 세계 18개국, 32개 도시로 구성된 AWE Chapter 보유 6만여명의 전문가 확보
  - \* **AWE 바이어 및 투자자** : 세계 XR+AI분야에 대한 관심도가 높고 협업 의사가 있는 C-레벨급의 투자자 및 바이어 참가 행사
  - \* **AWE Playground** : 약 20,000 sqft 규모의 AR·VR 체험 중심 공간으로, 몰입형·인터랙티브 데모를 집중적으로 선보이는 체험존
  - \* **LBE Zone** : 2026년 신설 XR Location-Based Entertainment 특화 존으로, 전용 쇼플로어와 컨퍼런스 트랙을 통해 운영사·제작사·투자자·기술기업 간 비즈니스 연결 지원
  - \* **Gaming Hub** : XR 게임 개발사·스튜디오 대상 전시, 라이브 데모, 미디어 노출, 퍼블리셔·투자자 네트워킹, 개발자 프로그램 등을 제공하는 특화 프로그램



## 참고1

## 『AWE USA 2026』 참가기업 명단 (7개사)

| 구분 | 기업명     | 주요사항                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 대표 이미지                                                                                                   |
|----|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 아라소프트   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· (홈페이지) <a href="https://www.arasoft.net/">https://www.arasoft.net/</a></li> <li>· (기업소개) ePUB3.0 기반 전자책 저작도구·뷰어·플랫폼 기술을 보유한 에듀테크 및 디지털콘텐츠 기업</li> <li>· (출시 제품/서비스) 나모오서(Namo Author) <ul style="list-style-type: none"> <li>- No-code 기반 ePUB 3.0-AI 실감형 콘텐츠 저작도구</li> </ul> </li> </ul>           |  <p>(교육, 미디어, 업무)</p> |
| 2  | 이모션웨이브  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· (홈페이지) <a href="https://emotionwave.com/">https://emotionwave.com/</a></li> <li>· (기업소개) AI와 미디어·교육 콘텐츠를 결합해 감성 AI 및 피지컬 AI 기반 창작·교육 플랫폼 개발 기업</li> <li>· (출시 제품/서비스) 세로 AI 에듀(SERO AI EDU) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자연어 기반 AI 에이전트와 멀티 런타임을 지원하는 창작형 교육 플랫폼</li> </ul> </li> </ul> |  <p>(교육, 미디어)</p>     |
| 3  | 긱스로프트   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· (홈페이지) <a href="https://www.geeksloft.com/">https://www.geeksloft.com/</a></li> <li>· (기업소개) 스마트 헤드폰과 확장현실 서비스 플랫폼 개발하는 XR 웨어러블 디바이스 기업</li> <li>· (출시 제품/서비스) 페리스피어(Perisphere) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3D 촬영·콘텐츠 시청·공간음향 스마트 헤드폰</li> </ul> </li> </ul>                          |  <p>(제조)</p>        |
| 4  | 엘비에스 테크 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· (홈페이지) <a href="https://www.lbstech.net/">https://www.lbstech.net/</a></li> <li>· (기업소개) AI-VPS 기반 보행환경 데이터로 교통약자 이동 접근성과 모빌리티 거점 설계 지원 기업</li> <li>· (출시 제품/서비스) 마스브릿지(MaaS-Bridge) <ul style="list-style-type: none"> <li>- AI 기반 교통약자 맞춤형 승하차 거점 설계 플랫폼</li> </ul> </li> </ul>                   |  <p>(안전)</p>        |
| 5  | 레티널     | <ul style="list-style-type: none"> <li>· (홈페이지) <a href="https://letinar.com/">https://letinar.com/</a></li> <li>· (기업소개) 증강현실 스마트글래스 핵심 부품인 광학 모듈을 직접 설계·제조 AR 광학 전문 기업</li> <li>· (출시 제품/서비스) 핀미러(PinMR) 및 핀틸트(PinTILT) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 초소형 스마트글래스 AR 광학 구현 기술</li> </ul> </li> </ul>                             |  <p>(미디어)</p>       |

|   |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                      |
|---|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6 | 라이크<br>코퍼레이션 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· (홈페이지) <a href="http://www.likecorp.co.kr/">http://www.likecorp.co.kr/</a></li> <li>· (기업소개) 산업·원자력 분야 특화 XR·디지털트윈 교육훈련 솔루션 기업</li> <li>· (출시 제품/서비스) XR산업·원자력 교육훈련 시뮬레이션               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 트윈 기반 산업 안전교육 및 작업 시뮬레이션 플랫폼</li> </ul> </li> </ul>                           |  <p>(제조)</p>      |
| 7 | 웨이브<br>컴퍼니   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· (홈페이지) <a href="https://www.wavecompany.net/">https://www.wavecompany.net/</a></li> <li>· (기업소개) 스마트 의복 기반 생체정보 수집·AI 운동 분석 기술 활용 XR·헬스케어·스포츠 분야 솔루션 제공 스마트 웨어러블 기업</li> <li>· (출시 제품/서비스) 트랙미(TracMe)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- XR·VR 환경용 신체 데이터 기반 운동 분석 솔루션</li> </ul> </li> </ul> |  <p>(의료/헬스케어)</p> |