

피지컬AI, 범용인공지능 교두보… “연구환경 조성 집중해야”



인터뷰

이 해 민 조국혁신당 의원

생성형 인공지능(AI)이 전 세계를 휩쓴 지 불과 1년 남짓한 지금, 기술의 최전선은 ‘피지컬(Physical) AI’로 빠르게 이동하고 있다. 가상 공간에서 언어를 만들어내던 AI가 이제 로봇의 몸을 입고 물리적 현실로 걸어 나오는 단계에 접어든 것이다.

정부는 내년부터 국가적 역량을 집중해 AI 산업을 육성하겠다는 목표를 공표하며 ‘AI 3강’ 도약을 국정과제로 못 박았다. 정부와 국회, 민간이 동시에 속도를 내야 하는 골든타임 한복판에서, 국회에서 누구보다 앞서 피지컬 AI의 필요성과 잠재력을 강조하는 사람이 있다. 국회 과학기술정보방송통신위원회 소속 이해민 조국혁신당 의원이다.

구글 시니어 프로젝트 매니저 출신인 이해민 의원은 국회 내에서도 드문 ‘IT 전문가’다. 그는 다가오는 피지컬 AI 시대를 “한국이 추격 불가능한 선도국가로 도약할 수 있는 결정적 기회”라고 정의한다.

〈메트로경제신문〉은 지난 17일 서울 영등포구 여의도 국회에서 이해민 의원을 만나 피지컬 AI의 의미와 앞으로 국



이해민 조국혁신당 의원이 17일 서울 영등포구 국회의사당 의원실에서 본지와 인터뷰 갖고 있다. /손진영 기자 son@

기존 생성형 AI와 ‘신체성’ 차이는·몸 가지고 직접 판단·행동 대표 사례에 로봇·자율주행차 등 韓 승부처, ‘제조업 데이터’ 꼽아 제조·물류 혁신으로 AI 강국될 것 AI 기본법으로 안전성 기준 세워

회가 감당해야 할 역할에 대해 이야기를 들었다.

가장 먼저 피지컬 AI의 개념 정의를 물었다. 이 의원은 기존 생성형 AI와의 차이점을 ‘신체성(Embodiment)’에서

찾았다.

“지금까지의 AI가 챗GPT처럼 모니터 속 가상환경에 머물렀다면, 피지컬 AI는 센서와 카메라라는 ‘눈’과 로봇이라는 ‘몸’을 가지고 현실 세계에서 직접 판단하고 움직이는 시스템입니다. 3D 공간의 물리 법칙을 이해하고 행동한다는 점에서 차원이 다르죠. 로봇, 자율주행차, 스마트공장 설비가 대표적입니다.”

이해민 의원은 피지컬 AI가 단순한 유행이 아니라 기술발전의 필연적 단계라고 설명했다. 텍스트 학습 위주의 거대언어모델(LLM)만으로는 AI의 발전에 한계가 있으며, 현실 데이터를 직접

습득하며 성장하는 피지컬 AI가 범용인공지능(AGI)으로 가는 교두보가 될 것이라는 분석이다.

정부의 육성 전략에 대해 이 의원은 ‘인프라’와 ‘데이터’를 강조했다. 특히 지난 4일 이재명 대통령이 시정연설을 통해 밝힌 ‘피지컬 AI 선도 국가 달성을 위한 6조 원 투입’ 계획에 대해, 단순한 자금 지원을 넘어선 생태계 조성을 주문했다.

“이 예산은 하드웨어뿐만 아니라 가상과 현실의 오차를 줄이는 소프트웨어 원천 기술 개발에 골고루 쓰여야 합니다. 정부는 민간이 마음껏 뛰어놀 수 있는 ‘가장 안전한 연구 환경’을 만들어주는 역할에 집중해야 합니다.”

그는 한국의 승부처로 ‘제조업 데이터’를 꼽았다. 반도체, 자동차, 조선, 바이오 등 세계 최고 수준의 제조 현장을 보유한 한국이야말로 피지컬 AI가 학습할 수 있는 양질의 데이터 보고(寶庫)라는 것이다.

“젠스 황 엔비디아 CEO가 한국에 고성능 GPU를 대량 공급하겠다고 한 배경에도 한국의 양질의 데이터가 있습니다. 앞으로 5년, 이 데이터를 잘 케어한다면 한국은 제조와 물류 혁신을 통해 누구도 넘볼 수 없는 AI 강국이 될 것입니다.”

기술의 발전 속도만큼 우려되는 것은

안전성이다. AI가 탑재된 로봇이 오작동하여 사람을 다치게 할 경우, 그 책임은 누구에게 있을까. 이 의원은 내년 초 시행될 ‘인공지능기본법’이 그 기준점이 될 것이라고 설명했다.

“사고 원인이 알고리즘인지, 센서인지, 아니면 사용자 조작 미숙인지 밝혀내는 것은 매우 복잡한 문제입니다. 그래서 인공지능기본법에 개발자, 서비스 제공자, 이용자, 그리고 ‘영향받는 자’라는 4가지 주체별 프레임워크를 마련했습니다. 책임 소재를 명확히 하기 위한 법적 근거입니다.”

인터뷰 말미, 이 의원은 기술 낙관론 뒤에 가려진 ‘일자리 문제’를 무겁게 꺼내 들었다. 그는 최근 아마존의 대규모 감원 사태를 언급하며, 기술 혁신이 인간의 삶을 위협하는 ‘디스토피아’가 되지 않도록 정치권이 선제적으로 움직여야 한다고 강조했다.

“자본주의에서 기술은 효율을 쫓지만, 세상은 결국 사람이 사는 곳입니다. AI로 인한 일자리 감소와 부의 편중을 막기 위해 노동 시간 단축, 그리고 흔히 ‘로봇세’라 불리는 부의 재분배 정책을 본격적으로 공론화해야 할 때입니다. 기술이 인간을 배제하는 것이 아니라, 인간을 위한 방향으로 발전하도록 입법부가 제동 장치이자 방향타 역할을 하겠습니다.” /김서현 기자 seoh@metroseoul.co.kr

엔씨소프트, 韓·대만에 ‘아이온 2’ 선포

초기 시장평가, 안정적 운영 등 호평 출시 직후 주가 급락… 단기조정 분석 유저 대기 수요 흡수 가능성 주목

엔씨소프트가 19일 0시 아이온2의 한국·대만 서비스를 시작하자 게임성과 운영 안정성에서 호평이 이어졌다. 다만, 투자자들은 정반대 반응을 보였다. 아이온2는 원작의 천족·마족 대립구도와 8개 클래스 구조를 계승해 고퀄리티 그래픽, 후판정 전투, 수동 조작, 세밀한 커스터마이징 등을 강화한 신규 MMORPG다.

초기 시장 평가는 긍정적이다. 엔씨소프트가 예고한 ‘착한 BM’ 기조를 지켰다는 점, 별도 프로모션 없이도 스트리머와 이용자가 자발적으로 방송을 늘리고 있다는 점, 접속 폭주에도 서버 중단 없이 운영을 이어간 점 등이 좋은 평가를 받고 있다.



백승욱 엔씨소프트 아이온2 총괄프로듀서가 지스타2025에서 아이온2를 소개하고 있다. /최빛나 기자

실제로 치지직에서는 관련 방송 채널이 420개를 넘기며 상위 인기 카테고리 올랐고, 주요 인플루언서들은 1서버에 모여 천족·마족으로 나뉘어 경쟁 체제를 구축한 상태다.

반면 주가는 출시 직후 급락했다. 엔씨소프트는 이날 오전 11시30분 기준 19

만3200원으로 전일 대비 13.94% 하락했다. 장 초반 18만7900원까지 밀렸다가 일부 반등했지만 여전히 하락폭이 크다. 시장은 엔씨소프트가 제시한 내년 매출 전망 2조~2조5000억원이 아이온2 흥행에 달렸다고 본다. 이는 아이온2가 연 3000억원, 일 8억원 수준의 매출을 지속적으로 내야 한다는 의미다.

증권가에서는 ‘재료 소멸’에 따른 단기 조정이라는 분석이 우세하다. 업계는 게임성 자체는 완성형이라는 데 의견을 모으며 운영을 통해 트래픽·매출을 끌어올리는 시간이 필요하다고 보고 있다.

정호운 한국투자증권 연구원은 “MMORPG 시장은 최근 몇 년간 역성장을 반복했지만 신작 출시와 함께 반등 조짐을 보이고 있다”며 “대작 부족으로 쌓여온 유저 대기 수요를 아이온2가 흡수할 가능성을 주목할 필요가 있다”고 말했다. /최빛나 기자 vitna@

LG CNS, AI로 개인화 마케팅 업무 처리

CDP 에이전틱 AI ‘클레어보’ 자율적 판단·실행 기능 더해

AX(인공지능 전환) 전문기업인 LG CNS는 마케팅 업무를 할 때 AI에게 자연어로 간단히 지시를 입력하면 에이전틱 AI가 고객 데이터 분석부터 타깃 그룹 생성, 캠페인 활성화까지 자동으로 처리하는 CDP(고객 데이터 플랫폼) 에이전틱 AI 서비스 ‘클레어보’를 선보인다고 19일 밝혔다.

CDP는 고객 접점에서 발생하는 데이터를 수집·통합·분석해 개인화마케팅에 활용하는 플랫폼이다. LG CNS는 기존 CDP에 에이전틱 AI를 결합해 자율적인 판단과 실행 기능을 더했다. 고객 데이터 분석, 타깃 그룹 생성, 캠페인 활성화를 포함한 CDP의 주요 기능을 AI 에이

전트로 전환하고, 에이전틱 AI가 통합 지휘자 역할을 맡아 각각의 AI 에이전트들이 유기적으로 협력해 업무를 자동으로 수행토록 한다.

사용자는 마케팅 업무를 위해 여러 작업 화면을 이동할 필요없이, AI와 대화를 통해 마케팅을 진행할 수 있다. 예컨대 “이번 제품은 어떤 고객들에게 반응이 좋을까?”라고 입력하면, 에이전틱 AI가 제품 구매 가능성이 높은 최적의 타깃 그룹을 추천하고, 고객의 최근 행동 패턴을 바탕으로 가장 효과적인 마케팅 채널 전략을 제안한다.

애플리케이션 사용이 활발한 고객에게는 앱 푸시를, 카카오톡을 통한 구매 전환이 많은 고객에게는 카카오톡 알림 기반의 캠페인을 설계하는 식이다. /김현정 기자 hjk1@

네이버 지도·길찾기, SME 사업자에 기여

KAIST-서울과기대 연구팀 실증연구

네이버의 지도와 길찾기 서비스가 ‘네이버플레이스’를 이용하는 SME 사업자에게 가장 높은 사업 기여도와 플랫폼 고유성을 갖는 것으로 나타났다.

19일 KAIST 경영공학부 안재현 교수와 서울과학기술대학교 안용길 교수 연구팀이 발표한 ‘디지털플랫폼의 소상공인 지원에 관한 실증연구’에 따르면 네이버플레이스가 소상공인의 핵심 경영 활동인 고객 확보와 매출 발생에 직접적인

영향을 주고 있는 것으로 조사됐다.

연구진은 네이버 스마트스토어·플레이스·광고를 사용하는 연 매출 1억원 이하 또는 연 광고비 100만원 이하 사업자 3257명을 대상으로 특정 기능을 1년간 사용하지 못하는 상황을 가정해 보상의 향을 조사했다. 조사 결과 플레이스 이용 사업자는 지도·길찾기 기능을 가장 높은 가치로 평가했고, 스마트스토어 판매자는 가격 비교와 간편결제를 가장 필수적인 기능으로 꼽았다. /최빛나 기자

SKT, ‘파운데이션 모델 테크 워크숍’ 성료

독자 파운데이션 모델 프로젝트 소개

SK텔레콤은 과학기술정보통신부의 ‘독자 AI 파운데이션 모델’ 프로젝트에 참여 중인 정예팀이 대학생·AI 연구자들과 함께한 ‘2025 파운데이션 모델 테크 워크숍’을 성수동 ‘위룸’에서 마쳤다고 19일 밝혔다.

이번 워크숍은 SKT 정예팀이 독자와

파운데이션 모델 프로젝트의 방향을 소개하고, 국내 AI 연구자 및 산업 관계자들과 의견을 나누기 위해 마련됐다.

행사에는 SKT, 크래프톤, 포티투닷(42dot), 리벨리온, 라이너, 셀렉트스타, 서울대, KAIST 등 8개 기관이 참여해 최신 연구 성과와 응용 사례를 공유하며 협력 방안을 논의했다.

발표 세션에서는 ▲대규모 모델 학습

(SK텔레콤) ▲파운데이션 모델 선행 연구(서울대·KAIST) 등이 다뤄졌다.

SKT는 국내에서 드물게 500B(5000억 개) 파라미터급 초대형 모델 개발에 도전하는 배경과 연구 방향을 설명했고, 서울대와 KAIST는 멀티모달 오디오 생성 및 언어모델 확장 연구 결과를 발표했다.

SK텔레콤과 크래프톤은 이번 워크숍을 통해 연구 성과와 협업 경험을 공유하며 국내 AI 생태계 강화의 필요성을 강조했다. /김서현 기자