

김범수, 2년 만의 등장… 카카오, 성장궤도 복귀 신호탄 될까

〈카카오 미래이니셔티브센터장〉

김 센터장, 신입사원과 깜짝 만남
“AI 시대는 위기이자 기회” 강조
올해 AI 전략 성과 증명 분기점

사법 리스크로 장기간 경영 전면에서 물러나 있던 김범수 카카오 미래이니셔티브센터장이 오랜만에 공식 석상에 모습을 드러냈다. 굳은 표정 대신 미소와 즉석 대화를 택한 이번 행보를 두고, 업계에서는 카카오가 위기 국면을 지나 반등을 준비하는 신호로 받아들이는 분위기다.

18일 IT 업계에 따르면 김범수 센터장은 지난 15일 경기 용인시에 위치한 카카오 AI캠퍼스를 예고 없이 방문해 그룹 신입사원들과 만났다. 당시 현장에서는 2026년 그룹 신입 공채 교육이 진행 중이었으며, 김 센터장이 공식적인 임직원 소통 자리에 나선 것은 2023년 말 이후 약 2년 1개월 만이다.

이날 현장에서 김 센터장은 정해진 연설 대신 신입사원들과 자유로운 질의응답을 이어갔다. 셀카 촬영 요청에도 응했고, 행사가 끝난 뒤에도 자리를 뜨지



16일 카카오에 따르면 김범수 카카오 미래이니셔티브센터장은 전날 경기 용인시 카카오 AI캠퍼스에서 진행 중인 2026년 그룹 신입 공채 교육 현장을 찾았다. /카카오

않고 테이블을 옮겨 다니며 대화를 나누는 등 비교적 장시간 현장에 머물렀다. 검찰 소환과 재판 출석 당시의 긴장된 모습과는 확연히 대비되는 장면이었다.

카카오 측은 이번 방문에 대해 “건강 회복 과정 중 단순 격려 차원의 깜짝 방문”이라며 경영 복귀 해석에는 선을 그었다. 그러나 업계의 시선은 다소 다르다. 창업자의 직접 등장은 조직 내부에 상징적 메시지를 던질 수밖에 없다는 이

유에서다.

실제로 카카오는 최근 수년간 적지 않은 어려움을 겪었다. 2021년 공격적인 인수합병 확장으로 ‘문어발식 경영’ 논란에 휘말렸고, 2022년에는 판교 데이터센터 화재로 카카오톡 전면 장애라는 초유의 사태를 겪었다. 2023년에는 SM엔터테인먼트 인수 과정에서의 시세조종 의혹으로 경영진이 수사선상에 오르며 기업 신뢰도에 타격을 입었다.

김 센터장 역시 이 과정에서 구속 기소되며 장기간 경영 전면에서 물러났다. 지난해 카카오톡 개편을 둘러싼 이용자 반발까지 겹치며 카카오는 성장 기업에서 ‘논란의 기업’이라는 이미지에 갇혔다는 평가를 받아왔다.

분위기가 달라진 것은 지난해 하반기부터다. 김 센터장이 자본시장법 위반 혐의 1심에서 무죄를 선고받으며 사법 리스크의 큰 고비를 넘겼고, 카카오는 동시에 고강도 경영 쇄신과 사업 구조 재정비에 착수했다. 외형 성장보다는 선택과 집중, 질적 성장을 강조하는 기조 전환이다.

이 같은 흐름 속에서 김 센터장이 신입사원들에게 던진 메시지도 눈길을 끌었다. 그는 “두 번 이상 반복되는 업무는 인공지능으로 자동화해야 한다”며 “아이디가 떠오르면 일주일 안에 한 번 이상은 직접 구현해 보라”고 주문했다. 개발 직군이 아니어도 AI를 활용해 문제를 해결하는 역량이 필요하다는 점을 분명히 한 셈이다.

또 “AI 시대는 위기이자 기회”라며 “무엇이 변하고, 무엇이 변하지 않는지

를 구분하는 것이 중요하다”고 강조했다. 급변하는 기술 환경 속에서 카카오의 정체성과 경쟁력을 다시 정의해야 한다는 메시지로 해석된다.

올해 카카오는 AI 전략의 실효성을 본격적으로 시험받는 해다. 지난해 카카오톡에 외부 생성형 AI를 연동한 데 이어, 올해 1분기 중 자체 AI 서비스 ‘카나인 카카오톡’을 선보일 예정이다. 그간 투자해 온 기술이 실제 서비스 경쟁력과 수익으로 이어질 수 있는지가 관건이다.

업계 한 관계자는 “김 센터장의 등장은 단순한 격려 이상의 의미를 갖는다”며 “‘카카오가 위기 관리 국면을 지나 다시 성장 궤도로 복귀하겠다는 내부 신호로 읽힐 수 있다’고 말했다. 이어 “올해는 카카오 AI 전략이 말이 아닌 성과로 증명돼야 하는 분기점”이라고 덧붙였다.

사법 리스크, 거버넌스 논란, 신뢰 하락이라는 긴 터널을 지나온 카카오. 창업자의 조용한 복귀 신호가 조직에 어떤 변화의 파장을 만들지, 시장의 시선이 다시 카카오를 향하고 있다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr

경직된 독자성 기준·바뀌는 규칙… 뼈격대는 ‘국가대표 AI’

네이버, 뛰어난 옴니모달 기술력에도 모델 ‘순수 혈통’ 미입증에 실격 처리
학계·업계 “시대착오적 기준” 비판

패자부활전 도입에도 기업 참여 거부
자체 로드맵으로 민간시장서 승부수

정부가 ‘국가대표 AI’를 뽑겠다고 야심 차게 띄운 독자 AI 파운데이션 모델 프로젝트가 시작부터 흔들리고 있다. 네이버·카카오 등 주요 기업들이 잇따라 재도전 참여를 거부하면서, 기술 주권을 확보하겠다는 과기정통부의 구상은 동력을 잃는 모양새다. 업계에서는 과기정통부가 내세운 ‘프롬 스크래치’ 독자성 기준과 현장마다 바뀐 평가 룰이 민간의 신뢰를 스스로 깎아먹었다는 냉소가 나온다.

18일 〈메트로경제신문〉 취재 결과, 정부가 ‘국가대표 AI 모델’을 뽑겠다고 추진한 독자 AI 파운데이션 모델 프로젝트가 뼈격대고 있다. 네이버·카카오 등 주

요 기업들이 잇따라 패자부활전 참여를 거부하면서, 기술 주권을 확보하겠다는 정부 구상은 동력을 잃는 분위기다. 업계에서는 ‘프롬 스크래치’라는 경직된 독자성 기준과 오락가락한 평가 룰이 민간의 신뢰를 무너뜨렸다는 냉소가 나온다.

이번 사태의 도화선은 정부가 전면에 내세운 ‘독자성(프롬 스크래치)’이라는 서슬 퍼런 잣대였다. 과기정통부는 지난 15일 브리핑을 통해 LG AI연구원, SK텔레콤, 업스테이지를 2단계 진출팀으로 확정하며 네이버클라우드와 NC AI를 탈락시켰다. 특히 네이버의 경우 텍스트와 음성을 동시에 이해하는 옴니모달 기술력으로 상위권 점수를 받았음에도, 모델의 ‘순수 혈통’이 입증되지 않았다는 이유로 실격 처리됐다. 가중치 초기화부터 사전 학습까지 전 과정을 독자적으로 수행해야 한다는 소위 ‘프롬 스크래치’ 기준을 충족하지 못했다는 것이다.

하지만 이 기준을 두고 학계와 업계에

서는 시대착오적이라는 비판이 쏟아지고 있다. 세계적인 AI 석학 조경현 뉴욕대 교수는 자신의 페이스북을 통해 “AI의 핵심 가치는 무(無)에서의 창조가 아닌 통합의 지능에 있다”며, 사전 학습된 인코더를 사용했다는 이유로 네이버를 실격시킨 결정을 정면으로 반박했다. 조 교수는 시험이 응시자의 실제 역량을 측정하기보다 단일 수치를 도출하는 것에만 급급한 ‘다중 선택형 시험’ 식의 접근이라고 꼬집었다. 기술적 유연성을 무시한 채 박제된 독자성 기준에만 집착하는 정부의 태도가 오히려 혁신의 발목을 잡고 있다는 지적이다.

정부의 뜬금없는 패자부활전 개최는 정책 신뢰도를 더욱 바닥으로 끌어내렸다. 당초 5개 팀 중 1개 팀만 탈락시키려던 계획을 현장에서 2개 팀 탈락으로 변경하고, 다시 패자부활전을 통해 1곳을 추가 선정하겠다는 식의 ‘고무줄 룰’을 적용했기 때문이다.

업계에서는 “심판이 경기 도중 규칙을 바꾸는 꼴”이라며 분통을 터뜨리고 있다. 특히 이미 1차 평가를 통과한 3개 팀이 앞서가고 있는 상황에서, 뒤늦게 합류할 패자부활전 승자가 들러리 이상의 역할을 하기 어렵다는 형평성 논란도 거세다.

기업들이 재도전을 거부하는 이유는 냉정하다. 정부 프로젝트에 참여해 얻는 마케팅 효과보다 기술적 자율성 침해와 브랜드 이미지 실추라는 리스크가 훨씬 크기 때문이다. 이미 한번 ‘독자성 미달’ 낙인이 찍힌 네이버와 NC AI는 물론, 예선에서 고배를 마셨던 카카오까지 “재도전 의사가 없다”고 못박았다. 나랏돈에 휘둘리며 정부의 고무줄 기준에 맞추기보다는, 자체 로드맵에 집중해 민간 시장에서 실력으로 승부하겠다는 전략적 판단이다. 실제로 네이버는 탈락 발표 당일 주가가 하락하는 등 ‘국가대표’라는 타이틀이 주는

명예보다 ‘탈락’이 주는 타격이 더 크다는 사실을 뼈저리게 확인했다.

상황이 이렇다 보니 정부가 ‘신흥 강자’로 치켜세운 KT와 모티프테크놀로지 참여 여부도 안갯속이다. 두 기업은 글로벌 성능 지표인 ‘아티피셜 어블리시스’에서 상위권에 오르며 기술력을 입증했지만, 정작 독자 AI 프로젝트 참여에는 조심스러운 입장이다. 소규모 인력으로 운영되는 스타트업인 모티프테크놀로지는 사업 계획 차질을 우려하고 있고, KT는 경영진 교체 등 내부 이슈로 인해 선통 나서지 못하고 있다.

업계에서는 연일 독자 AI 파운데이션 프로젝트에 대한 근본적인 의문 제기가 이어지고 있다. 배순민 KT AI 퓨처 랩장은 자신의 SNS를 통해 “경쟁을 통해 1~2개 모델을 선발하는 것이 국가 전체의 산업 경쟁력으로 직결되는지 의문”이라며 프로젝트의 근본 취지에 의문을 제기하기도 했다.

/김서현 기자 seoh@

넥슨게임즈, 라이브 서비스·다양한 장르 신작 집중

프로젝트 RX·우치 더 웨이퍼러 등 서브컬처, 첫 싱글 플레이 신작 공개
IP 기반 프로젝트 DX 개발 집중도

넥슨게임즈가 2026년을 기점으로 라이브 서비스 경쟁력 강화와 다양한 장르의 신작 개발에 역량을 집중한다는 전략을 펼치고 있다.

18일 넥슨게임즈에 따르면 이 회사는 최근 프로젝트 RX와 우치 더 웨이퍼러 등 준비 중인 신작을 공개하며 시장의 주목을 받고 있다. 넥슨게임즈는 지난해 블루 아카이브, 서든어택, 퍼스트



‘프로젝트RX’의 이미지. /넥슨게임즈

디센던트 등 주요 라이브 게임의 서비스 고도화를 통해 이용자 만족도를 높이고 안정적인 성장 기반을 다진 이후 이 같은 신작을 공개한 것이다.

올해엔 개발 중인 신작들의 완성도 제고와 제작 역량 강화를 최우선 과제로 설정했다. 이를 통해 중장기 성장 동력을 확보하고 글로벌 시장에서 경쟁력을 갖춘 개발사로 도약한다는 방침이다.

프로젝트 RX는 넥슨게임즈 IO본부 RX스튜디오가 개발 중인 PC·모바일 기반 서브컬처 게임으로, 언리얼 엔진5를 활용한 고품질 3D 그래픽과 이세계 배경, 생활형 콘텐츠, 스토리텔링을 강점으로 내세운다.

지난해 12월 공개된 티저 영상은 유튜브 브와 SNS를 통해 약 110만 회 조회수를

기록하며 관심을 모았다. 블루아카이브 한국 및 글로벌 서비스를 총괄한 차민서 PD가 개발을 지휘하고, 블루아카이브 캐릭터 디자인을 담당했던 유토카미즈가 아트 디렉터로 참여한다.

로어볼트스튜디오가 개발 중인 우치 더 웨이퍼러는 넥슨게임즈가 처음 선보이는 싱글 플레이 게임으로, PC와 콘솔 플랫폼을 통해 글로벌 출시를 목표로 한다. 가상의 조선시대를 배경으로 도사 전우치의 모험을 그린 이 작품은 한국적 세계관을 전면에 내세운 점이 특징이다.

티저 영상은 공개 이후 100만 회 이상의 조회수를 기록했다. 개발진은 정재일 음악 감독을 비롯해 국악과 한국문학분야 전문가들과 협업하며 한국적 표현의

완성도를 끌어올리고 있다.

이와 함께 넥슨컴퍼니 대표 IP인 던전 앤파이터를 활용한 오픈월드 액션 RPG ‘던전앤파이터: 아라드’와 ‘야생의 땅: 듀랑고’ IP 기반의 프로젝트 DX 개발에도 역량을 집중하고 있다. 회사 측은 올해 신작들의 완성도를 끌어올리는 데 주력하고, 관련 정보를 순차적으로 공개할 계획이다.

라이브 게임 부문에서는 블루아카이브의 IP 확장과 오프라인 점점 확대를 지속한다. 지난해 팝업 스토어와 상설 카페 운영, 글로벌 서비스 4주년 오프라인 행사 개최에 이어 2026년에도 다양한 협업과 이벤트를 통해 이용자 소통을 강화한다.

/최빛나 기자