

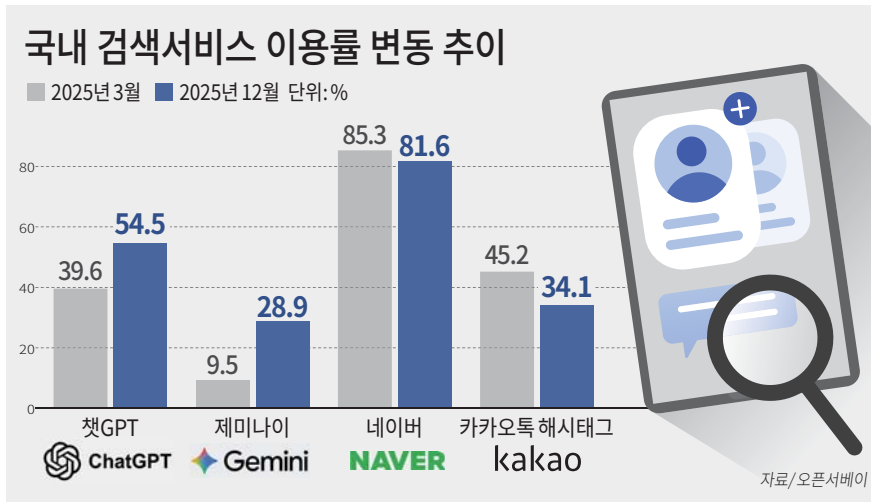
키워드 대신 문장으로 질문한다 생성형 AI로 검색시장 지각변동

기본도구로 AI 사용 비율 늘어
광고·불필요 정보 없어 효율적
네이버·구글, AI 도입으로 대응

“요즘은 네이버로 검색 안 해요.”
최근 직장인과 대학생 사이에서는 정보가 필요할 때 검색창보다 ‘챗GPT’를 먼저 떠올린다는 말이 자연스럽게 오간다. 질문을 키워드로 쪼개 입력하기보다, 문장 그대로 던지고 답을 받는 방식이 익숙해졌기 때문이다. 생성형 AI가 일상 속 정보 탐색의 출발점으로 자리잡으면서 검색 행태 자체가 빠르게 달라지고 있다.

29일 IT 업계에 따르면 국내 이용자를 대상으로 한 설문 조사에서 챗GPT를 포함한 생성형 AI 도구를 일상적으로 활용한다는 응답이 절반을 넘어선 것으로 나타났다. 단순 체험을 넘어 업무와 학습 과정 전반에서 AI를 기본 도구로 사용하는 비율이 빠르게 늘고 있다는 분석이다. 이 같은 변화가 전통 검색 플랫폼 중심의 정보 소비 구조를 흔들고 있다는 평가도 나온다.

특히 변화가 두드러지는 영역은 검색이다. 과거에는 키워드를 입력해 다수



의 링크를 비교하는 방식이 일반적이었던, 이제는 질문을 문장으로 던지고 요약된 답변을 받는 방식이 익숙해졌다. 이용자들은 “광고와 불필요한 정보가 섞이지 않아 효율적”이라는 이유를 들었다.

이 같은 변화는 네이버와 구글 등 기존 검색 플랫폼에도 직접적인 영향을 미치고 있다. 플랫폼 체류 시간과 검색 쿼리 구조 자체가 달라질 수 있기 때문이다. 실제로 검색 기업들은 생성형 AI를 접목한 요약형 검색과 대화형 인터페이스를 잇달아 도입하며 대응에 나서고 있다.

다만 업계에서는 정보 신뢰도의 문제

가 발생할 수 있다며 우려를 제기하고 있다. 생성형 AI가 제공하는 답변이 출처를 명확히 제시하지 않거나, 최신 정보와 어긋나는 경우도 여전히 존재하기 때문이다. 이에 따라 AI 검색을 보조 수단으로 활용하되, 최종 검증은 기존 검색이나 공식 자료로 진행하는 이중 구조가 당분간 유지될 것이라는 전망도 나온다.

한 플랫폼 업계 관계자는 “이제 검색은 링크를 찾는 행위가 아니라, 답을 받는 행위로 전환되고 있다”며 “AI가 검색의 문법 자체를 바꾸고 있다는 점은 분명하다”고 말했다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr

과기부, ‘양자기술 5개년 계획’ 가동

양자컴퓨터 핵심기술 자립화 도모
2035년까지 인력 1만명 확보 목표

과학기술정보통신부는 29일 서울 여의도 컨벤션호텔에서 ‘제1차 양자과학기술 및 양자산업 육성 종합계획’과 ‘제1차 양자클러스터 기본계획’을 발표했다.

이번 계획은 ‘양자과학기술 및 양자산업 육성에 관한 법률’에 따라 관계부처 협의를 거쳐 수립된 5개년 계획으로, 정부는 2035년까지 세계 1위 키템집 제조국 달성, 양자 전문인력 1만 명 양성, 양자기업 2000개 육성 등을 목표로 제시했다.

종합계획은 ‘양자기술로 NEXT-AI를 선도하는 대한민국’을 비전으로, 양자와 AI를 결합한 기술 경쟁력 강화를 핵심 축으로 삼고 있다. 이 가운데 양자컴퓨팅 분야에서는 국산 풀스택 양자컴퓨터 개발을 위한 제조그랜드챌린지를 추진해 핵심 기술의 자립화를 도모한다. 양자통신과 센서 분야에서는 전국단위 양자암호통신망 구축을 추진하고, 국방과 금융 등 보안 수요가 높은 영역부터 실증을 확대한다. 인재와 연구 기

반 측면에서는 AI 영재학교와 양자대학원을 활용해 매년 핵심 인재를 양성하고, 2035년까지 양자 분야 인력 1만 명 확보를 목표로 한다. 산업 생태계 조성을 위해서는 양자 벤처와 스타트업에 대한 투자 기반을 확대해 2000개 기업 육성을 추진하고, 국제 협력을 통해 국내 기술의 글로벌 표준 채택을 확대할 방침이다.

이와 함께 정부는 ‘제1차 양자클러스터 기본계획’에 따라 2030년까지 지역 특화 산업과 연계한 양자클러스터를 조성한다. 양자컴퓨팅, 통신, 센서, 소재·부품·장비, 알고리즘 등 5대 분야를 중심으로 올해 상반기 공모를 거쳐 하반기 최종 대상 지역을 선정할 예정이다.

글로벌 협력 강화 차원에서 올해 세계적인 양자컴퓨터 기업 아이온큐의 장비를 국내에 도입해 한국과학기술정보연구원의 슈퍼컴퓨터와 연계한 하이브리드 연구 환경을 구축한다. 또한 정부는 제조, 통신, 금융, 방산, 바이오, 시스템통합(SI) 등 주요 산업 분야 기업이 참여하는 ‘양자기술 협의체’를 출범시켰다.

/김서현 기자 seoh@

잡코리아, ‘웍스피어’로 사명 교체

‘AI 커리어 에이전트’ 도약 의지

잡코리아가 창립 30주년을 맞아 사명을 ‘웍스피어(WorkspHERE)’로 전격 교체하고, 인공지능(AI) 중심의 플랫폼 전환을 통한 제2의 도약을 선포했다. 단순히 일자리를 중개하는 플랫폼을 넘어, 데이터와 맥락을 기반으로 개인의 커리어 여정 전반을 설계하고 제안하는 ‘AI 커리어 에이전트’로 거듭나겠다는 강력한 의지다.

웍스피어는 29일 서울 삼성동 그랜드 인터컨티넨탈 서울 파르나스에서 30주년 기념 컨퍼런스 ‘잡코리아 더 리부트’를 개최하고 새로운 사명과 중장기 전략을 공식 발표했다. 윤현준 웍스피어 대표(사진)는 지난 30년간 축적해온 방대한 채용 데이터와 자체 고도화한 AI 기술력을 확보하고 있다며 “AI가 일상이 된 현시점에서 단순히 공고를 많이 보여주는 방식만으로는 구직자와 기업의 고민을 해결하기에 부족하다”고 진단했다. 그러면서 개인과 기업이 처한 상황과 맥락을 깊이 있게 이해하고 다음 선택을 선



제적으로 제안하는 파트너로서의 역할을 비전으로 제시했다.

이번 대전환의 핵심 기술 개념으로 제시된 ‘컨텍스트 링크

(맥락 연결)’는 웍스피어가 지향하는 기술적 우위를 잘 보여준다. 이는 개인의 단순한 이력과 역량 정보를 넘어 관심사, 행동 데이터 등 복합적인 맥락을 종합적으로 이해해 사람과 일, 정보와 기회를 정교하게 연결하는 방식이다.

현장에서 공개된 AI 커리어 에이전트 2종은 이러한 비전을 구체화한 결과물이다. 2026년 상반기 중 순차 론칭 예정인 인사 담당자용 ‘탈런트 에이전트’는 필요한 인재상을 자연어로 입력하면 AI가 내부 및 외부 인재 정보를 분석해 최적의 후보를 추천하는 추천 기반 대화형 서비스다. 구직자용 ‘커리어 에이전트’ 역시 지원 이력과 활동 패턴을 분석해 개인에게 맞춤형 기회를 제시하며 기존의 획일적인 공고 노출 방식에서 완전히 탈피했다.

/김서현 기자

넥슨, 확률형 아이템 논란에 ‘전액환불’ 결정

모바일 방치형 게임 ‘메이플키우기’
지난해 11월 6일부터 결제상품 환불
게임이용자협회, 공정위 신고 취하

확률형 아이템을 둘러싼 논란이 확산하자 넥슨이 초유의 전액 환불 조치를 단행하며 이용자 여론 진화에 나섰다. 이에 따라 넥슨을 상대로 공정거래위원회에 신고를 제기했던 한국게임이용자협회는 신고를 취하했다.

29일 게임 업계에 따르면 모바일 방치형 게임 메이플 키우기의 확률 논란이 불거진 이후 넥슨은 전날 공식 홈페이지를 통해 전액 환불 방침을 밝혔다.

넥슨은 “게임 플레이에 치명적인 영향을 미치는 오류를 확인했음에도 이용자에게 고지 없이 수정한 큰 잘못이 있었다”며 “이에 대한 책임을 통감해 원하는 모든 이용자에게 전액 환불을 진행하기로 결정했다”고 28일 공지했다.

환불 대상은 메이플 키우기 서비스가 시작된 지난해 11월 6일부터 전액 환불 공지 게시 시점인 28일까지 결제한 모든 상품이다. 넥슨은 기존에 약속한 인게임 아이템 등 개별 보상 역시 그대로 지급할 방침이다.

이번 전액 환불 결정에 따라 한국게임이용자협회는 전날 공정위에 제기한 전자상거래법 위반 신고와 게임물관리위원회에 접수한 이용자 피해 구제 신청을 모두 취하했다고 29일 밝혔다. 앞서 협회는 메이플 키우기의 일부 성장 요소와 아이템 획득 구조가 이용자에게 불리하게 설계됐음에도, 관련 정보가 충분히 고지되지 않았다고 주장하며 문제를 제기한 바 있다.

협회는 이날 입장문을 통해 “넥슨이 이용자 피해를 전액 보상하기로 결정한 것은 매우 환영할 만한 조치”라며 “기업이 스스로 책임을 인정하고 부담함으로

써 장기간 소요될 수 있는 법적 분쟁으로 나아가지 않고, 소비자 권리가 신속하게 구제된 긍정적인 사례”라고 평가했다.

이어 “게임물관리위원회의 신속한 대응 준비가 있었으나, 넥슨의 자발적인 전액 환불 결정으로 이용자 피해 구제가 완료됐다고 판단해 신고를 취하했다”고 설명했다.

이번 논란의 발단은 메이플 키우기에서 유료 재화를 사용해 캐릭터 능력치를 무작위로 재설정하는 시스템에 오류가 있었음에도, 이를 넥슨이 한 달 가까이 인지하지 못한 데서 비롯됐다.

지난달 2일 담당 부서는 확률 범위가 ‘이하’가 아닌 ‘미만’으로 설정된 코드상 오류를 발견하고, 이용자 공지 없이 수정 패치를 진행했다. 넥슨은 지난 25일 예야 해당 사실을 뒤늦게 파악했다는 입장이다.

/최빛나 기자

SKB, 공유기 속도 높이고 요금부담 낮춘다

‘기가 와이파이7’ 공유기 선배

SK브로드밴드는 기존 대비 속도를 높이고 주거 공간과의 조화를 고려한 ‘기가 와이파이7’ 공유기를 29일 출시한다고 밝혔다.

이번 신제품은 AI 서비스, 4K·8K 스트리밍, 고사양 게임 등 대용량 데이터 이용 증가로 안정적인 무선 환경에 대한

수요가 커지고, 공유기를 인테리어 요소로 활용하려는 트렌드를 반영해 기획됐다.

‘기가 와이파이7’은 기존 와이파이6 대비 두 배 빠른 최대 2.88Gbps(5GHz 기준)의 무선 속도를 제공한다. 최대 2.5Gbps 유선 속도도 지원해 기가 인터넷 이상의 대역폭을 무선 환경으로 안정적으로 전환할 수 있도록 했다.



SK브로드밴드 모델이 ‘기가 와이파이7’을 소개하고 있는 모습. /SKB

요금 부담도 낮췄다. 기존 와이파이 통합 상품 이용 고객은 월 1100원을 추가하면 이용할 수 있다.

/김서현 기자

‘쿠키런 킹덤’ 출시 5주년 대규모 페스티벌

전년비 행사 규모 5배 이상 확대

‘쿠키런 킹덤’이 출시 5주년을 맞아 전년 대비 5배 규모의 오프라인 팬 페스티벌을 열며 주말 킨텍스를 뜨겁게 달군다. 29일 데브시스터즈는 쿠키런 킹덤 출시 5주년을 기념해 대규모 오프라인 팬 페스티벌 운명의 집결을 이번 주말 경기 고양 킨텍스에서 개최한다. 행사 규모는 전년 대비 5배 이상 확대했다.

이번 팬 페스티벌은 게임 세계관을 오프라인 공간으로 구현한 체험형 행사로 구성했다. 캐릭터 전시와 무대 이벤

트, 이용자 참여 프로그램을 중심으로 팬들이 직접 즐길 수 있는 콘텐츠를 대폭 늘렸다.

특히 주요 업데이트 방향과 향후 서비스 계획을 공유하는 무대 프로그램이 마련돼 이용자들의 관심이 집중될 전망이다. 현장에서는 한정 굿즈와 이벤트 보상도 제공한다.

쿠키런 킹덤은 글로벌 누적 이용자 기반을 바탕으로 장기 흥행을 이어가고 있으며, 팬들 중심의 오프라인 소통을 강화하는 전략을 꾸준히 이어오고 있다.

/최빛나 기자