

AI에 네트워크 운영 전반 맡긴다 고객경험, 품질 넘어 ‘신뢰’ 확장

LG U+ ‘자율 운영 네트워크’

핵심 네트워크 플랫폼 ‘에이아이온’ 24시간 이상징후 즉시 감지 후 해결 트래픽 급증 사전 예측해 기지국 제어 디지털 트윈 기술로 품질 최적화

LG유플러스가 통신 네트워크 운영의 주도권을 사람에서 인공지능(AI)으로 옮기는 ‘자율화’ 단계에 들어섰다. 장애 대응에서부터 트래픽 관리, 국사 운영까지 전 과정을 AI가 스스로 판단·조치하는 체계를 앞세워, 통신 서비스의 안정성을 넘어 ‘신뢰’를 핵심 가치로 삼겠다는 전략이다.

LG유플러스는 10일 서울 강서구 LG사이언스파크에서 기자간담회를 열고 인공지능(AI)이 네트워크 운영 전 과정을 스스로 판단·조치하는 ‘자율 운영 네트워크’ 전략을 본격 추진한다고 밝혔다.

자율 운영 네트워크는 장애 대응, 트래픽 제어, 무선망 최적화, 국사 관리 등 네트워크 운영 전반을 AI가 독립적으로 수행하는 것이 핵심이다. 단순 반복 업무를 자동화하거나 인간의 판단을 보조하는 기존 ‘자동화·지능화’ 단계를 넘어, AI가 의사결정 주체로 기능하는 ‘자율화’ 단계로의 전환을 목표로 한다.

핵심 플랫폼은 자율 운영 네트워크 플랫폼 ‘에이아이온(AION)’이다. 에이아이온은 네트워크에서 발생하는 방대한 데이터를 실시간으로 분석해 장애를 예측하고 품질 저하 요인을 사전에 제거



권준혁 LG유플러스 네트워크부문장이 10일 오전 서울 강서구 LG사이언스파크에서 열린 기자간담회에서 발언하고 있다. /LG유플러스

한다. 실제 상용망 적용 결과 모바일 품질 불만 접수는 70%, IPTV 등 홈 서비스 관련 불만은 56% 감소했다.

장애 대응에는 특화된 AI 에이전트가 24시간 감시 체계를 담당한다. 기존에는 관제 요원이 알람 확인 후 원인 분석과 현장 출동 여부를 판단해야 했지만, 이제는 AI가 이상 징후를 즉시 감지해 영향 범위와 조치 방안을 자동으로 도출한다. 소프트웨어 오류는 원격 복구하고, 물리적 조치가 필요한 경우에만 출동을 요청해 복구 시간을 크게 단축했다.

트래픽 관리 효율도 개선됐다. 대규

모 행사나 스포츠 경기처럼 트래픽 급증이 예상되는 상황에서 AI 에이전트가 사전 예측을 통해 기지국 설정을 자동으로 조정한다. 자연어 처리 기술을 적용해 엔지니어가 일상적인 언어로 의도를 입력하면 AI가 파라미터 조정과 기지국 제어를 수행하는 방식도 도입됐다.

국사 관리와 무선 품질 최적화에는 디지털 트윈 기술을 활용한다. 실제 국사 환경을 가상 공간에 구현해 전원 상태와 온도도 변화를 실시간 분석하고, 이상 발생 시 AI가 즉각 대응한다. LG AI연구원의 거대언어모델 ‘엑사원’을 적용한 자율주행 로봇 ‘유봇(U-BOT)’은 국사 내부를 순찰하며 장비 상태를 점검해 원격 관리 효율과 작업 안전성을 높였다.

LG유플러스는 TM포럼의 네트워크 자동화 성숙도 평가에서 국내 통신사 최초로 최고 수준에 근접한 레벨 3.8을 획득했다.

LG유플러스는 오는 3월 ‘MWC 2026’에서 자율 운영 네트워크 기술을 공개하고, 2028년까지 네트워크 전 영역의 완전 자율화를 달성한다는 계획이다.

권준혁 LG유플러스 부사장은 “자율 운영 네트워크로의 진화를 통해 고객 경험의 기준을 기존의 ‘품질’에서 ‘신뢰’로 확장할 수 있을 것으로 기대한다”며 “고객에게 가장 필요한 핵심 네트워크 기술을 지속적으로 고도화해 안전하고 지속가능한 사회를 만들겠다”고 밝혔다.

/김서현 기자 seoh@metroseoul.co.kr

KT, 지난해 영업이익 2조4691억… 205% ↑

당기순이익 1.8조… 340.4% 늘어
클라우드 데이터센터·부동산 견인

KT가 실적으로 해킹 논란을 눌렀다. 10일 KT는 2025년 연간 연결 기준 매출 28조2442억 원, 영업이익 2조4691억 원을 기록했다고 공시했다. 이는 전년 대비 각각 6.9%, 205.0% 증가한 수치다. 당기순이익은 340.4% 불어난 1조8368억원을 기록했다.

무선 사업은 중저가 요금제 확대와 가입자 기반 성장에 따라 서비스 매출이 전년 대비 3.3% 증가했다. 2025년 말 기준 5G 가입자 비중은 전체 핸드셋 가입자의 81.8%를 차지했다. 유선 사업 매출은 초고속인터넷과 미디어 사업 성장으로 0.8% 늘었고 기업서비스 매출은 저수익 사업 조정에도 CT 사업의 안정적인 성장과 AI·IT 수요 확대에 힘입어 1.3% 증가했다.

KT는 자체 개발한 AI 모델 ‘민:음K’와 글로벌 파트너십을 기반으로 한 한국 특화 AI 언어 모델 ‘SOTA K’ 보안 특화 클라우드 서비스 SPC를 출시하며 AX 사업 대응 역량을 확대했다. 금융권을 중심으로 데이터·AI 사업 기회도 점진적으로 넓히고 있다.

KT그룹 차원에서는 클라우드와 데이터센터 부동산 사업이 실적을 견인했다. KT클라우드는 데이터센터와 AI·클라우드 사업 성장으로 매출이 전년 대비 27.4% 증가했으며 공공 부문을 중심으로 수주를 확대했다. KT에스테이트는 복합개발과 임대 사업 확대 호텔 부문 개선 개발사업 진행으로 매출과 영업이익이 증가했다.

콘텐츠 계열사는 광고 시장 둔화와 일부 자회사 매각 영향에도 주요 콘텐츠 제작·플랫폼을 중심으로 전년 수준의 매출을 유지했다. 케이뱅크는 신규 고객 유입과 여신 성장세를 이어갔으며 상장 준비 절차를 진행 중이다.

KT는 침해사고를 계기로 전사 차원의 정보보안 체계를 재점검하고 보안 조직과 거버넌스를 정비하고 있다. 향후 5년간 약 1조 원 규모의 정보보안 투자를 통해 제로 트러스트 기반 보안체계 확대와 통합 보안 관제 고도화를 추진할 계획이다.

주주환원과 관련해 KT는 2025년 결산 기준 주당 600원의 현금 배당을 결정했다. 이에 따라 연간 주당 배당금은 2400원으로 전년 대비 20% 증가했다.

/김서현 기자

SKB, Btv 고객 참여형 큐레이션 행사

‘취향이 머니’ 순금 증정 프로모션

SK브로드밴드는 B tv 고객이 직접 추천한 콘텐츠를 혜택으로 돌려주는 ‘취향이 머니’ 순금 증정 프로모션을 10일부터 진행한다고 밝혔다.

‘취향이 머니’는 Btv의 VOD 통합 월정액 서비스인 ‘Btv+’에서 고객이 좋아하는 영화나 프로그램으로 플레이리스트를 만들고, 다른 이용자가 이를 시청하면 추천자에게 B캐시가 적립되는 고객 참여형 큐레이션 서비스다. IPTV 업계에서는 처음으로 시도된 방식이다.

플레이리스트가 많이 시청될수록 적립되는 B캐시도 늘어나는 구조로, 현재까지 약 3000명의 고객이 참여했으며 누적 적립 캐시는 1500만에 이른다. 개인의 콘텐츠 추천이 실제 보상으로 이어지는 점이 특징이다.

고객의 일상과 관심사를 반영한 다양한 추천 목록도 눈에 띈다. ‘육아 후 휴식 시간에 보기 좋은 콘텐츠’, ‘취업 준



SK브로드밴드가 B tv 고객들의 추천작을 혜택으로 돌려주는 ‘취향이 머니’ 순금 증정 프로모션을 진행하고 있다. /SKB

비생을 위한 응원 콘텐츠’ 등 공감형 플레이리스트가 공유되며 이용자 참여가 이어지고 있다.

SK브로드밴드는 설 연휴를 맞아 Btv와 모바일 Btv에서 QR코드를 통해 7편 이상의 플레이리스트를 제출한 고객을 대상으로 추첨을 진행해 ‘12지신 순금 코인 세트’를 증정하는 사은행사를 마련했다. 월간 조회수 상위 고객에게는 최대 50만 B캐시를 추가 지급할 예정이다.

/김서현 기자

엔씨소프트, 머빈 리 콰이 퍼블리싱 총괄 영입

북미 법인 엔씨아메리카 운영 담당 MMORPG 글로벌 퍼블리싱 전문가

(주)엔씨소프트가 엔씨아메리카 퍼블리싱 및 라이브서비스 운영 총괄로 머빈 리 콰이(사진)를 영입했다고 10일 밝혔다.

머빈 리 콰이는 엔씨아메리카에서 북미와 유럽에 서비스 중인 게임의 서비스와 운영 전반을 담당한다. 엔씨소프트는 2026년 ‘아이온2’, ‘신더시티’ 등



MMORPG(다중접속 역할수행게임) 및 슈팅 장르의 신작 게임들을 글로벌 시장에 출시할 계획이다. 머빈 리 콰이는 23년간 MMORPG의 글로벌 퍼블리싱을 담당해온 전문가다. 아마존게임즈, 소니 온라인엔터테인먼트, 트라이온월드 등에서 글로벌 대형 타이틀의 퍼블리싱과

라이브 서비스 경험을 보유하고 있다.

특히 아마존게임즈에서 ‘쓰론 앤 리버티’를 포함한 한국 PC·콘솔 MMORPG의 글로벌 론칭과 서비스를 총괄했다. 한국과 서구권 게임산업 전반에 대한 높은 이해도와 인사이트를 갖추고 있다.

머브 리 콰이는 “아이온2를 시작으로 엔씨의 주요 게임들을 글로벌 시장에 성공적으로 선보일 수 있도록 최선을 다하겠다”고 전했다.

/김보민 인턴기자 kbm@

과기부, 생활·산업 주파수 규제개선 시행

와이파이 실내출력 1W로 상향
블루투스 정밀위치 추적 등 포함

과학기술정보통신부는 국민 생활의 불편을 줄이고 산업 현장의 애로를 해소하기 위해 주파수 관련 규제를 개선한다고 10일 밝혔다. 이번 제도 개선은 별도의 허가나 신고 없이 사용할 수 있는 주파수 관련 기준을 담은 2개 고시를 개정하는 방식으로 추진됐으며, 행정예고를 거쳐 이날부터 시행된다.

개정 대상은 ‘신고하지 아니하고 개설할 수 있는 무선국용 무선기기’와 ‘신

호하지 아니하고 개설할 수 있는 무선국용 무선설비의 기술기준’으로, 일상생활과 산업 현장에서 활용도가 높은 무선 기술을 중심으로 총 4가지 개선 사항이 포함됐다.

우선 6GHz 일부 대역(5925~6425MHz)의 와이파이 실내 출력이 기존 0.5W에서 1W로 상향된다. 이에 따라 실내 통신 커버리지가 확대되고 대용량·저지연 통신 환경이 개선돼 AI 서비스와 확장현실(XR) 콘텐츠 이용이 보다 원활해질 전망이다.

블루투스 기반 정밀 위치 추적 서비

스를 위한 제도적 기반도 마련된다. 기존에는 GPS나 단순 블루투스 신호를 활용해 실내 위치 파악에 한계가 있었으나, 새로운 블루투스 전파 형식을 추가해 저전력·고효율 블루투스 신기술을 활용할 수 있도록 했다.

시각장애인의 이동 편의성을 높이기 위한 규제 완화도 포함됐다. 음성유도기와 스마트폰 간 주파수 차이로 인해 앱 활용이 어려웠던 문제를 해소하기 위해, 음성유도기와 스마트폰을 연결하는 게이트웨이에서도 휴대장치용 주파수인 235.3MHz 사용을 허용했다.

지하터널 공사 현장의 안전 강화를 위해 TV 유류대역(TVWS)을 활용한 데이터 통신도 허용된다.

/김서현 기자

넷마블, 내달 신작 ‘솔: 인챈트’ 사전등록

참여 시 특별 보상 지급

넷마블은 신작 MMORPG ‘SOL: enchant(솔: 인챈트)’의 사전등록을 오는 내달 5일부터 진행한다고 10일 밝혔다.

‘솔: 인챈트’ 사전등록은 공식 브랜드 사이트, 앱마켓 등을 통해 참여할 수 있다. 사전등록 참여 시 일정 기간 동안 수량 제한 없이 사용 가능한 ‘무한의 체력 회복제’를 비롯해 인게임에서 사용할 수 있는 특별 보상을 지급한다.

‘솔: 인챈트’는 ‘신(神)’이라는 차별화된 콘셉트를 바탕으로 개발 중인 신작



넷마블은 신작 MMORPG ‘SOL: enchant(솔: 인챈트)’의 사전등록을 오는 내달 5일부터 진행한다고 10일 밝혔다. /넷마블

MMORPG로, ‘리니지M’ 개발진 주축의 신생 개발사 알트나인이 개발하고 넷마블이 퍼블리싱하는 2026년 상반기 출시 예정작이다.

/김보민 인턴기자