

‘KT맨’ 박윤영 체제 가동… 조직 줄이고 기술·현장 회귀

‘AICT’ 전략의 인물들 대거 물갈이
KT맨 전진 배치… 조직 장악력 높여
네트워크 관리 인력, 현장으로 복원

KT가 박윤영 차기 대표 체제를 공식 출범하며 대대적인 인적 쇄신과 조직 재편에 나설 것으로 보인다. 이번 쇄신의 핵심은 지난 3년간 이어진 외부 인사 중심의 경영 기조를 끝내고, 30년 경력의 ‘정통 KT맨’을 필두로 내부 결속과 실질적인 수익 구조 개선에 집중하겠다는 것으로 알려졌다.

29일 업계에 따르면 KT는 오는 31일 정기 주주총회를 열고 박윤영 KT 최고경영자(CEO) 후보자를 정식으로 선임한다. 최대 주주인 국민연금이 찬성표를 던지기로 하면서 박 후보자의 선임은 사실상 확정됐으며, 그의 임기는 2029년까지 3년이다.

박윤영 후보자가 취임 전 가장 먼저 손을 댄 곳은 기술 수뇌부다. 이에 따라



‘정통 KT맨’ 박윤영 전 기업부문장(사장)이 KT 차기 대표이사 최종후보로 확정됐다. /GEMINI로 생성한 이미지

전임 김영섭 대표가 주도했던 ‘AICT(인공지능+정보통신기술)’ 전략의 상징적 인물들이 대거 물갈이된다.

KT의 공시에 따르면 현재 전무급 이상 임원은 25명 수준으로, 이 중 상당수

가 김영섭 CEO 시기 발탁된 인물들이다. 오승필 기술혁신부문장(CTO)과 신동훈 최고인공지능책임자(CAIO) 등 외부에서 영입된 핵심 인사들이 이미 사임했거나 교체 명단에 이름을 올

렸다. 자회사로부터의 인력 수혈도 활발히 이뤄지고 있다. 박현진 KT밀리 의서재 대표는 주총에서 사내이사로 선임될 예정으로, 이미 본사에서 경영 전략TF장으로 활동 중인 것으로 알려졌다.

계열사 사장단 인사도 속도를 내고 있다. 지니뮤직, 스카이라이프 등 주요 상장 자회사의 인선이 마무리됐으며, 일부 계열사 사장의 임기를 1년으로 설정한 점은 향후 추가적인 인적 쇄신의 여지를 남겨둔 포석이다. 업계는 박 후보자가 취임 직후 내부 사정에 밝은 ‘KT맨’들을 전진 배치해 조직 장악력을 높이고, 현장 중심의 경영 색깔을 빠르게 입힐 것으로 내다보고 있다.

박 후보자의 앞날에는 통신 본업의 경쟁력 회복이라는 무거운 과제가 놓여 있다. 지난해 발생한 펌프셀 해킹 사태 등 흔들린 네트워크 신뢰도를 복원하는 것이 급선무다.

박 후보자는 조직 슬림화와 더불어

네트워크 관리 인력을 현장으로 복원시키는 작업을 추진할 방침이다. 그러기 위해 정기 인사이동 때 ‘토탈영업 TF’를 해체하고 이들을 현장 복원하는 안이 거론되고 있다. 토탈영업TF는 지난 2024년 김영섭 CEO가 본사 네트워크 관리 부문 직원을 설립한 자회사로 재배치한 팀으로, 현재 2300여 명이 근무하고 있다. 이들은 원래 네트워크 분야에서 수리·보수 업무를 맡았으나 현재는 휴대폰 판매직을 수행 중이다.

업계 관계자는 “이번 인사는 다시 ‘기술과 현장’이라는 본질로 회귀하려는 박윤영 후보자의 강한 의지”라며 “다만 전임 체제의 유산을 걷어내는 과정에서 발생하는 대규모 인력 재배치와 조직 내 진통을 얼마나 신속하고 정교하게 수습하느냐가 박윤영 체제 안착의 성패를 가를 것”이라고 지적했다.

/김서현 기자

seoh@metroseoul.co.kr



metro

GIST 대학원생 팀, 소형 AI로 세계 1위

행동 후보 생성 시스템 구조 도입
설계 효율·안정성, 핵심 경쟁력

GIST 대학원생 팀이 국제 인공지능(AI) 게임 플레이 대회에서 우승하며 소규모 언어모델 기반 에이전트 기술 경쟁력을 입증했다. 대형 모델 중심 경쟁 구도 속에서, 제한된 자원 환경에서도 안정적인 성능을 구현할 수 있다는 점을 보여줬다는 평가다.

GIST는 29일 AI융합학과 대학원생들로 구성된 ‘발가락(A Great Toe)’ 팀이 ‘오락 게임 에이전트 챌린지’ 소규모 언어모델 트랙에서 1위를 차지했다고 밝혔다. 팀은 석박통합과정 박유천, 석사과정 김경보·김유진·황금환 학생으로 구성됐으며 김경중 교수가 지도를 맡았다.

이번 대회는 크래프톤이 주관하고 엔비디아, 아마존웹서비스, 오픈AI가 후원한 글로벌 AI 경쟁으로 총 117개 팀이 참가했다. 결과는 지난 6일 발표됐으며, 발가락 팀은 우승과 함께 6000달러의 상금을 받았다.

‘오락 게임 에이전트 챌린지’는 AI가 다양한 비디오게임 환경에서 직접 플레



‘오락 게임 에이전트 챌린지’에서 우승한 ‘발가락(A Great Toe)’팀. AI융합학과 김경보(왼쪽부터)·김유진 석사과정생, 박유천 석박통합과정생, 황금환 석사과정생. /GIST

이를 수행하며 연속적인 과제를 해결하는 능력을 겨루는 대회다. 단순한 게임 성능을 넘어 판단력, 전략 수립 능력, 환경 적응력까지 종합적으로 평가하는 것이 특징이다. 특히 소규모 언어모델 트랙은 제한된 연산 자원과 작은 모델 규모라는 제약 속에서 설계 효율과 안정성이 핵심 경쟁력으로 작용한다.

참가팀들은 하나의 언어모델로 ‘슈퍼마리오’, ‘포켓몬스터 레드’, ‘스타크래프트 II’, ‘2048’ 등 서로 다른 장르의 게임을 연속으로 수행해야 했다. 이 과정에서 공간 추론, 전략적 의사결정, 자원 관리, 수리적 추론 등 복합적인 능력이 요구됐다. 다양한 게임 환경을 단일

모델로 대응해야 한다는 점에서 범용 AI 역량을 검증하는 시험대였다.

발가락 팀은 ‘행동 후보 생성’ 기반의 시스템 구조를 도입해 높은 평가를 받았다. 기존 언어모델 기반 AI가 상황 해석 직후 곧바로 행동을 결정하면서 비일관적인 선택을 하는 한계를 보인 것과 달리, 이 팀은 먼저 실행 가능한 행동을 정리하는 ‘구조적 분석 모듈’을 설계했다. 이를 통해 게임 상태를 분석하고 탐색 방향, 자원 상황, 실행 가능성 등을 반영한 행동 후보와 우선순위를 생성한 뒤, 그 안에서 최적의 행동을 선택하도록 했다.

/최빛나 기자 vitna@

창립 42주년 SKT, 자축 대신 ‘초심’으로

정재현 CEO, 임원·고객신뢰위와
노인대학·대리점 등 찾아 의견 청취

“그간 창립기념일이 자체 행사를 하며 축하하는 날이었다면, 앞으로는 기본으로 돌아가 초심으로 ‘다시 듣는 날’입니다. 매년 이날 고객에게 다가가 목소리를 경청하겠습니다.”

SK텔레콤이 창사 42주년을 맞아 고객 방문 행사를 지난 27일 진행했다고 밝혔다.

정재현 SK텔레콤 최고경영자(CEO)를 비롯한 임원과 고객신뢰위원회 위원 등 약 80명은 ▲찾아가는 서비스 ▲고객센터 ▲대리점 ▲공향 로밍센터 ▲시각장애인 복지관 등을 방문해 고객 의견과 불편사항을 청취했다.

정재현 CEO는 대표이사 선임 이후 첫 일정으로 경기도 포천시 관인노인대학을 찾아 시니어 고객 50여 명을 만났다. 현장에서는 보이스피싱 예방을 위한 디지털 교육과 함께 휴대폰 점검, 통신 상담이 진행됐다.

박재경 관인노인대학 학장은 “보이스피싱이 무서워 아예 전화를 받지 않는 어르신들도 있다”며 “여러 사기 유형과 대처 방법에 대한 정확한 설명을 들



정재현 SK텔레콤 CEO(왼쪽 두번째)가 경기도 포천시 관인노인대학에서 어르신 고객의 스마트폰을 살펴봄에 대화를 나누고 있다. /SKT

으니 앞으로 조금 더 안심하고 휴대폰을 사용할 수 있을 것 같다”고 말했다.

임원들은 고객센터에서 상담 내용을 직접 청취하며 개선 방향을 논의했고, 대리점과 로밍센터에서는 이용자 상담과 현장 의견을 확인했다. 시각장애인 복지관에서는 스마트폰 접근성 관련 개선 필요 사항을 점검했다.

현장에서는 보이스피싱·스미싱 예방 교육과 함께 휴대폰 점검, 스팸 차단, 기기 최적화 안내 등이 진행됐다.

정재현 CEO는 “AI 시대에도 변하지 않아야 할 가치는 고객”이라며, “고객의 목소리를 듣는 것에서 끝내지 않고, 고객이 체감할 수 있는 변화로 이어지도록 실행해 나갈 것”이라고 말했다. /김서현 기자

정부, AI 인재 키우고 2030년 6G 상용화

정보통신 융합 활성화 3개년 계획 확정

정부는 27일 정보통신전략위원회를 통해 ‘제4차 정보통신 진흥 및 융합 활성화 기본계획 및 제8차 지능정보사회 종합계획(2026~2028)’을 심의·확정했다고 29일 밝혔다.

이번 계획은 네트워크, 보안, 데이터 등 디지털 인프라 확충과 함께 인공지능(AI)·소프트웨어(SW) 인재 양성, 산업 전반의 디지털 전환, 디지털 포용

확대 등을 주요 과제로 담았다.

먼저 디지털 인프라 측면에서는 전국 5G망을 단독모드(SA)로 전환하고, 2030년 6G 상용화를 목표로 관련 기술 개발을 추진한다. 이와 함께 사이버보안 제도 개선과 국가 데이터 통합 플랫폼 구축을 통해 보안 역량과 데이터 활용 기반을 강화할 계획이다.

디지털 역량 강화를 위해 AI, 반도체, 양자, 블록체인 등 핵심 기술 개발을 지원하고, 고등교육부터 대학원까지

단계별 인재 양성 체계를 확대한다. 산업 수요와 연계한 교육과 디지털 스타트업 지원도 포함됐다.

산업과 지역 전반의 디지털 전환도 추진된다. 제조, 의료, 농수산, 항만 등 분야에 AI를 적용해 생산성을 높이고, 공공서비스와 재난·안전시스템에도 디지털 기술을 확대 적용할 방침이다.

디지털 포용 측면에서는 AI 디지털 배움터 확대, 정보통신보조기기 보급 등을 통해 취약계층 접근성을 높이고, 데이터 소진 이후에도 기본 통신 서비스를 이용할 수 있는 ‘데이터 안심옵션’ 도입을 추진한다. /김서현 기자

필어비스, 차기작 ‘도깨비’ 개발 속도

2028년 전후 출시 유력

필어비스가 ‘도깨비’ 개발 상황을 공개하며 차기 성장축을 본격 부각하고 있다.

28일 게임업계에 따르면 지난 27일 필어비스의 정기 주주총회를 계기로 이 회사의 차기작 ‘도깨비’에 대한 시장 관심이 다시 높아졌다. 같은 날 필어비스 본사에서 열린 주주총회에서 ‘도깨비’ 개발 방향이 공개되며 기대감이 커졌다.

현재 내부에서는 ‘붉은사막’ 개발 핵심 인력이 ‘도깨비’ 프로젝트로 이동해 개발을 진행 중이다. 자체 엔진인 ‘블랙스페이스 엔진’을 안정화한 경험을 바탕으로 기술적 시행착오를 줄이고 개발 효율을 높인 것이 특징이다.

출시 시점은 2028년 전후가 유력하게 거론된다. 회사 측은 현재 플레이 가능한 수준까지 개발이 진행됐지만, 완성도와 최적화를 위해 추가 시간이 필요하다고 설명했다. /최빛나 기자