

AI發 고용충격 현실로... 사회 초년층 '직격탄'

정보통신업 등 취업자수 14.7만명 ↓ 약 89% 청년층... 50대 이상은 미미 주니어급 기초업무, AI 대체 현상 정부, 고용충격 대응 정책마련 속도

가구회사에서 근무하던 이지영(가명)씨는 최근 자신이 맡던 디자인 업무를 마케팅 팀이 인공지능(AI) 도구로 대체하면서 권고 사직을 통보받았다. 게임회사에 재직하던 김정현(가명)씨 역시 퍼블리싱팀이 하루 아침에 해체되며 동료 5명과 함께 회사를 떠나야 했다. 해당 팀이 담당하던 업무 역시 AI로 대체된 것이 직접적인 원인이었다.



31일 대구 북구 경북대학교 글로벌플라자에서 열린 '2026 대구·경북 공공기관 지역인재 합동 채용설명회'를 찾은 취업 준비생들이 공공기관 채용부스에서 상담을 받고 있다. /뉴시스

최근 인공지능(AI)이 실제 고용 감소에 영향을 미치는 사례가 잇따르고 있다. 1일 <메트로경제신문> 취재 결과, 이 같은 'AI발(發) 고용 충격'이 점차 현실화되고 있는 것으로 나타났다. 특히 최근 나타나는 구조조정은 20~30대 사회 초년층에 집중되는 양상을 보이고 있어 기쁨이나 취업난에 시달리는 청년층에 고통이 가중되는 양상을 보이고 있다. AI 확산 속도는 가파르다. 과학기술정보통신부의 '2025 인터넷 이용실태조사'에 따르면 생성형 AI 서비스를 경험했다는 응답은 2024년 33.3%에서 2025년 44.5%로 11.2%포인트 증가했다. 직군별로는 사무직의 이용 경험률이 71.9%로 가장 높았고, 유료 구독률은 전문·관리직이 20.6%로 가장 높은 것으로 나타

났다. AI의 확산이 청년층 취업을 가로막는다는 점은 실제 고용 지표에서도 확인된다. 국가데이터처 경제활동인구 분석에 따르면 올해 2월 전문·과학·기술 서비스업과 정보통신업 취업자 수는 전년 동월 대비 14만7000명 감소했다. 이는 코로나19 영향이 컸던 2021년 이후 5년 만이자, 2013년 산업분류 개편 이후 최대 감소폭이다. 특히 전체 감소분의 약 89%가 20~30대에 집중됐고, 이 중에서도 20대 후반에서만 8만1000명이 줄어든 것으로 나타났다. 반면 50대 이상 취업자는 소폭 증가하거나 감소 폭이 미미해, 고용 축소 사실이 청년층에 집중되고 있음을 보여준다. 기업 내부 인력 구조 역시 변하고 있

다. 리더스인덱스가 자산 2조원 이상 대기업 124곳을 분석한 결과, 전체 임직원 중 30세 미만 비중은 2022년 21.9%에서 2024년 19.8%로 감소했다. 반면 50세 이상 비중은 같은 기간 19.1%에서 20.1%로 증가해 2015년 이후 처음으로 30세 미만을 앞질렀다. 이른바 '김 대리'는 줄고 '김 부장'은 늘어나는 구조로의 전환이다. 전문가들은 이러한 현상의 배경으로 생성형 AI가 주니어급 인력이 담당해온 기초 업무를 빠르게 대체하고 있다는 점을 지적한다. 기초 코딩, 자료 조사, 초안 작성 등 반복적 업무가 자동화되면서 '경력 사다리'의 하단이 약화되고 있다는 분석이다. 실제 해외 연구에서도 AI 도입 이후 사회 초년생 고용은 감소한 반면, 숙련 인력은 상대적으로 영향이

제한적인 것으로 나타났다. 한국은행 역시 챗GPT 등장 이후 AI 노출도가 높은 산업에서 청년 고용이 위축됐다는 분석을 내놓은 바 있다. 정부도 산업 전환에 따른 고용 충격 대응을 위한 정책마련에 속도를 내고 있다. 고용노동부는 지난달 산업전환 고용안정 전문가 포럼 제1기 최종회의를 열고 AI시대 직무재설계, 고용 영향 평가 개선 방안 등을 논의했다. 정부는 4~5월 중 관계부처가 참여하는 제2기 포럼을 통해 세부 정책과제를 구체화하고 6월, 이를 반영한 산업전환 고용안정 기본계획을 발표할 예정이다. 정부가 마련 중인 기본계획은 ▲고용위기 조기 경보 시스템 구축 ▲전직 지원 강화 ▲플랫폼·프리랜서 포함 고용안전망 확대 ▲AI 시대 직무 전환 ▲신산업 일자리 창출 ▲노사정 사회적 대화 체계 구축 등 6개 축으로 구성된다. 이병훈 중앙대학교 사회학과 명예교수는 "콜센터 ARS 등 초기 단계의 AI 도입은 오래전부터 진행돼 왔지만, 최근에는 활용 범위가 급속히 확장되고 있다"며 "회계사 등 전문직에서도 수습 채용이 줄어드는 등 대체 영역이 빠르게 넓어지고 있다"고 말했다. 이어 "AI로 인한 고용불안이 커지는 상황에서 노사정 간 사회적 대응 체계 마련이 필요하다"고 강조했다. /김서현 기자 seoh@metroseoul.co.kr



SKT 모델이 T멤버십 앱을 통해 '0 week' 및 'T day' 혜택을 확인하고 있다. /SKT

SKT T멤버십 개편으로 혜택 편의성 강화

'0데이' → '0워크'로 확대

SK텔레콤은 고객 혜택 이용 편의성을 높이기 위해 T멤버십을 개편한다고 1일 밝혔다. 이번 개편은 ▲'0 데이'를 '0 워크'로 확대 ▲VIP 전용 혜택 신설 ▲맞춤형 멤버십 강화 등을 중심으로 진행된다. 먼저 13~34세 고객 대상 '0 데이'를 '0 워크'로 확대해 매월 첫째 주 5일 동안 혜택을 이용할 수 있도록 했다. 기존에는 특정일마다 하나의 혜택만 선택할 수 있었으나, 개편 이후에는 기간 내 다양한 혜택을 자유롭게 이용할 수 있다. '0 워크'는 'T 데이'와 통합 운영된다. VIP 고객을 위한 혜택도 추가된다. 'T 데이'에는 추가 할인 프로그램 'VIP 찬스', 특정 시간대 할인 프로그램 '해피아워'에는 'VIP 온리' 혜택이 신설된다. 이와 함께 음식, 문화, 여가 등 다양한 제휴 혜택이 제공되며, 멤버십 고객 전체를 대상으로 한 할인 프로그램도 유지된다. /김서현 기자

"답 없는 프로젝트 과감히 정리"... 핵심 IP에 자원 집중

넥슨, 日서 '자본시장 브리핑' 비용 절감 아닌 구조 재설정 개발·운영 전반에 AI 적용



(왼쪽부터) 이정현 넥슨 대표, 패트릭 쇠더룬드 넥슨 회장, 우에무라 시로 넥슨 최고재무책임자(CFO)가 지난달 31일 일본에서 열린 '자본시장 브리핑' 행사에서 질의응답을 받고 있다. /넥슨

넥슨이 일본에서 열린 '자본시장 브리핑(CMB)'에서 수익성 중심 구조 개편 방침을 공식화했다. 패트릭 쇠더룬드 회장은 1일 "답이 없는 프로젝트는 과감히 줄이겠다"며, 기존 다수 프로젝트 중심 전략에서 핵심 IP 중심 구조로 전환하겠다는 의지를 드러냈다. 넥슨은 지난해 사상 최대인 매출 4조 5000억 원을 기록했지만, 인건비와 개발 비용 증가 속도가 더 빨라지며 수익성 압박이 커진 상황이다. 쇠더룬드 회장은 "비즈니스 검증 없이 진행된 프로젝트가 많았고, 의사결

정 속도도 늦었다"며 구조적 문제를 직접 짚었다. 특히 "비용 절감이 아니라 구조 재설정"이라는 점을 강조했다. 단순 긴축이 아닌 포트폴리오 자체를 재편해 효율을 높이겠다는 의미다. 이에 따라 성과 가능성이 낮은 프로젝트는 정리하고, 핵심 타이틀에 자원을 집중하는 전략이 본

격화된다. 다만, 인력 구조조정 가능성에는 선을 그었다. 쇠더룬드 회장은 "해고 계획은 없다"며 조직 축소보다는 선택과 집중을 통한 효율 개선에 초점을 맞추겠다고 설명했다. 이정현 대표는 같은 자리에서 향후 성장 전략을 구체화했다. '메이플스토

리', '던전앤파이터', 'FC온라인' 등 기존 핵심 IP를 중심으로 확장 전략을 강화하고, '마비노기', '아크 레이드스', '낙원: 라스트 파라다이스' 등 신작 개발에도 집중한다는 계획이다. 인공지능(AI) 전략도 함께 공개됐다. 넥슨은 '모노레이크' 프로젝트를 통해 개발 및 운영 전반에 AI를 적용해 생산성과 창의성을 동시에 끌어올린다는 방침이다. 업계에서는 이번 발표를 넥슨의 전략 전환 신호로 해석한다. 한 업계 관계자는 "그동안 물량 중심으로 확대해온 개발 구조를 정리하고, 성공 가능성이 높은 IP에 집중하겠다는 선언"이라며 "글로벌 경쟁이 심화된 상황에서 불가피한 선택"이라고 평가했다. /최빛나 기자 vitna@

필어비스 '붉은사막' 흥행 속도 판매량 400만장 돌파

필어비스는 1일 오픈월드 액션 어드벤처 '붉은사막'이 글로벌 누적 판매량 400만 장을 기록했다고 밝혔다. 필어비스는 공식 SNS를 통해 해당 성과를 공개하며 "전 세계 이용자들의 관심과 응원에 감사하다"고 밝혔다. 흥행 속도도 빠르다. 출시 첫날 200만 장, 4일 만에 300만 장을 넘어선 데 이어 12일 만에 400만 장을 돌파했다. 콘솔·패키지 중심 시장에서 이 같은 판매 추이는 이례적이라는 평가가 나온다. 특히 서구권에서의 반응이 두드러진다. 글로벌 플랫폼 스팀에서는 '매우 긍정적' 평가를 유지하고 있으며, 영어권 이용자 비중이 절반 이상을 차지하고 있다. 북미와 유럽 중심의 콘솔 시장 구조를 고려할 때 의미 있는 성과로 풀이된다.

시장 환경도 맞물렸다. 2025년 게임 백서에 따르면 글로벌 콘솔 시장의 약 74%를 북미와 유럽이 차지하고 있어, 해당 지역에서의 성과가 전체 흥행을 좌우하는 구조다. 기존 한국 게임 수출이 중국과 동남아 중심이었던 점과 비교하면 플랫폼과 지역 다변화 측면에서도 변화가 감지된다. '붉은사막'은 심리스 오픈월드 '파이널'을 배경으로 주인공 '클리프'와 동료들의 여정을 담은 작품이다. 플레이스테이션5, 엑스박스 시리즈 X/S, 스팀, 에픽게임즈 스토어 등 주요 글로벌 플랫폼을 통해 서비스되고 있다. /최빛나 기자

LG CNS, 기업 맞춤형 로봇 도입 지원

'RX 이노베이션 랩' 출범

LG CNS는 기업의 로봇 도입 전략 수립과 실행을 지원하는 전담조직을 신설하고 로봇 전환(RX) 사업을 확대한다고 1일 밝혔다. 회사는 고객 맞춤형 컨설팅을 수행하는 'RX 이노베이션 랩'을 출범했다. 해당 조직은 업무 환경과 도입 목적에 맞

는 로봇 활용 방안을 도출하고, 워크플로우 재설계와 개념검증(PoC)까지 로봇 도입 전 과정을 지원한다. RX 이노베이션 랩은 ▲인사이트 단계에서 산업 특성과 업무 프로세스를 분석해 적용 영역을 발굴하고 ▲디자인 단계에서 자율이동로봇(AMR), 휴머노이드 등 솔루션을 선정해 작업 구조를 설계하며 ▲프루프 단계에서 데이터 기반

검증을 통해 현장 적용 가능성과 생산성, 안전성 등을 검토하는 방식으로 운영된다. LG CNS는 개별 공정 자동화를 넘어 전체 업무 흐름을 재설계하는 방식으로 로봇 도입을 추진한다. 물류 분야에서는 입고부터 보관, 분류, 피킹, 포장, 출고까지 전 과정을 분석해 적용 구간을 도출하고 작업 흐름을 설계하는 방식이다. 회사는 물류·유통·제조 분야에서 로봇 PoC 프로젝트를 수행해 왔으며, 물류센터 자동화 로봇, AI 피킹로봇, 자율

이동로봇, 무인운송로봇 등 운영 경험을 축적해왔다. 이번 조직 신설로 디지털 전환(DX), AI 전환(AX), 로봇 전환(RX)을 아우르는 체계를 구축했다. 기존 디지털 전환 조직과 생성형 AI 기반 혁신 조직에 더해 로봇 영역까지 확장했다. LG CNS는 로봇 파운데이션 모델(RFM), 통합 운영 플랫폼, 하드웨어 역량을 결합한 서비스 제공을 추진하고 있으며, 관련 기업과 협력 및 투자를 확대하고 있다. /김서현 기자