

엔씨·크래프톤, '피지컬 AI' 시장 진출

3D 그래픽·시뮬레이션 노하우로 로봇 AI 학습 환경 구축

게임시장 성장 둔화 돌파구 마련

엔씨 물적분할해 'NC AI' 설립
'월드모델'로 물리법칙 등 학습

크래프톤 '루도 로보틱스' 설립
방산·모빌리티 분야 협업 확대

게임 업체인 크래프톤과 엔씨가 로봇·자율주행·산업 자동화 핵심 기술로 꼽히는 '피지컬 AI' 시장에 본격 진출하면서 사업 변화에 나서고 있어 업계 이목이 집중되고 있다.

7일 게임업계에 따르면 크래프톤과 엔씨소프트는 최근 피지컬 AI 관련 조직과 투자, 외부 협력을 확대하며 미래 사업 확보 경쟁에 속도를 내고 있다. 피지컬 AI는 AI가 현실 세계의 물리 법칙과 공간 개념, 인과관계를 이해하고 스스로 행동을 결정하는 기술이다. 업계에서는 휴머노이드와 자율주행, 스마트팩토리 시장 확대와 맞물려 피지컬 AI가 차세대 AI 산업 핵심 축으로 성장할 것으로 보고 있다.

이들이 피지컬 AI에 주목하는 배경에는 기존 게임 시장 성장 둔화 우려가 자리한다. 국내 게임 시장이 장기적으로 정체 국면에 접어들고, 개발비 상승과



게임 업체인 크래프톤과 엔씨가 로봇·자율주행·산업 자동화 핵심 기술로 꼽히는 '피지컬 AI' 시장에 진출했다. /따능AI에 의해 생성된 이미지

흥행 불확실성이 커지면서 새로운 수익원 확보 필요성이 커졌기 때문. 실제, 대형 게임사들은 최근 AI와 데이터센터, 로보틱스 등 비게임 영역으로 사업 확장에 나서는 분위기다.

업계에서는 게임사가 피지컬 AI 분야에서 경쟁력을 확보할 가능성이 높다고 본다. 게임 개발 과정에서 축적한 3D 그래픽과 물리 엔진, 대규모 시뮬레이션 기술이 로봇 AI 학습 환경 구축과 맞아 떨어진다. 실제 게임 속 가상 세계를 구현하는 기술이 현실 세계 데이터를 학습하는 피지컬 AI 기술과 연결될 수 있

다는 설명이다.

◆ NC AI, '월드모델' 앞세워 산업 AX 공략

엔씨는 AI 사업 독립과 함께 산업형 AI 시장 공략에 나서고 있다. 지난해 AI 조직을 물적분할해 설립한 NC AI는 최근 과학기술정보통신부와 정보통신기획평가원이 추진하는 '피지컬 AI 모델 학습용 월드 파운데이션 모델 기술개발' 과제 컨소시엄을 주도하고 있다.

NC AI가 핵심 기술로 내세우는 것은 '월드모델'이다. AI가 물리 법칙과 환경 변화를 스스로 학습하고 시뮬레이션할

수 있도록 하는 기술이다. 기존 생성형 AI가 현실 세계의 중력과 관성, 인과관계 이해에서 한계를 보인다는 점을 보완하는 데 초점을 맞춘다.

NC AI는 월드모델을 기반으로 로봇 학습용 데이터 생성과 로봇 파운데이션 모델 개발까지 연결한다는 전략이다. 제조와 물류, 국방 등 글로벌 경쟁력을 가진 산업군 중심으로 AI 전환 시장을 공략하겠다는 구상이다.

NC AI 관계자는 "글로벌 시장에서 경쟁력을 가진 국내 산업군 중심으로 피지컬 AI 기반 AX 사업을 확대할 계획"이라고 말했다.

◆ 크래프톤, 로봇·자율주행으로 피지컬 AI 확장

크래프톤은 외부 기업과 협력 범위를 넓히며 피지컬 AI 사업화에 속도를 내는 모습이다. 올해 2월 미국 본사의 로봇 자회사 '루도 로보틱스'를 설립하며 휴머노이드 시장 진출을 공식화했다. 김창한 대표가 직접 최고경영자를 맡고, 이강욱 최고인공지능책임자가 최고기술책임자와 한국 법인 대표를 겸임하면서 그룹 차원의 전략 사업으로 힘을 싣고 있다.

크래프톤은 방산과 모빌리티 분야 협업도 확대하고 있다. 지난 3월에는 한화 에어로스페이스와 피지컬 AI 공동개발

및 합작법인 설립을 위한 업무협약을 체결했다. 지난달에는 소카가 설립 예정인 자율주행 서비스 법인에 650억원 규모 투자 계획도 내놨다. 자율주행 과정에서 확보되는 데이터를 피지컬 AI 학습에 활용하기 위한 전략으로 풀이된다.

김창한 크래프톤 대표는 최근 실적발표 컨퍼런스콜에서 "자율주행 서비스 법인을 통해 확보한 데이터를 기반으로 피지컬 AI 연구를 진행할 계획"이라며 "관련 데이터 확보를 위한 협력을 지속 확대할 수 있다"고 밝혔다.

업계에서는 게임사들의 피지컬 AI 경쟁이 단순 기술 연구를 넘어 미래 산업 주도권 경쟁으로 이어질 가능성에 주목한다. AI 산업이 텍스트 생성 중심에서 실제 행동과 판단 영역으로 확장되면서, 현실 세계 데이터를 확보한 기업 중심으로 경쟁 구도가 재편될 수 있다는 분석이다. 한 게임업계 관계자는 "게임사는 이미 시뮬레이션과 AI, 실시간 데이터 처리 기술을 오랫동안 축적해온 산업"이라며 "기존 게임 시장 성장성에 대한 고민이 커지는 상황에서 피지컬 AI를 새로운 성장축으로 키우려는 움직임이 빨라지고 있다"고 말했다.

/최빛나 기자

vitna@metroseoul.co.kr



metro

LG CNS "산업 현장 로봇전환 핵심은 '통합적 운영 체계'"

RX 플랫폼 '피지컬웍스'

현신균 CEO "앞으로 기업 경쟁력 산업용 로봇 현장 적용·운영에 달려" 물류·제조 타깃... 생산성 등 효율화

"로봇이 생산과 운영을 수행하는 주체가 된 현재, 산업 현장에서 로봇 전환(RX)의 핵심은 개별 로봇의 성능이 아니라 이를 통합적으로 운영하는 체계입니다."

현신균 LG CNS 최고경영자(CEO)는 7일 서울 LG사이언스파크 마곡에서 열린 기자간담회에서 이같이 밝혔다. 현 CEO는 "산업 현장의 성과는 단순히 하드웨어만으로 결정되지 않는다"며 "앞으로 기업 경쟁력은 산업용 로봇을 얼마나 빠르게 현장에 적용하고 안정적으로 운영하느냐에 달려 있다"고 강조했다.



현신균 LG CNS 사장이 7일 서울 마곡 LG사이언스파크에서 열린 RX 미디어데이에서 인사말을 하고 있다. /뉴스시

최근 산업용 로봇은 월드액션모델(WAM)을 기반으로 인지·판단·실행을 수행하고, AI 에이전트가 다수의 로봇을 통합 관리하는 방향으로 진화하고 있다. 기존 산업용 로봇이 단일 작업의 자동화에 머물렀다면 최근에는 AI가 여러

로봇의 역할을 조정하는 방향으로 진화하고 있다는 설명이다. 이같은 흐름에 대응해 지능형 로봇이 산업 현장에서 효율적으로 활용될 수 있는 기반을 구축하는 데 RX 사업 전략의 초점을 맞췄다.

LG CNS는 RX 사업 확대를 위해 하

드웨어(HW)부터 펌웨어까지 로봇 생태계 협력도 강화해왔다. 로봇의 전반적인 지능을 담당하는 RFM 분야에서는 스킬드AI, 피지컬 인텔리전스 등과 협력하고 있으며, 로봇 핸드 기술로 중국 인스파이어 로봇, 로봇 바디 기술에서는 텍스메이트 등과 협력을 진행 중이다.

이날 공개된 RX 플랫폼 '피지컬웍스'는 두 가지로 분류된다. 로봇 학습과 현장 투입까지 전 과정을 돕는 '피지컬웍스 포지'와 종류가 다른 로봇을 로봇을 통합 관제하고 작업을 재배치하는 '피지컬웍스 바통' 등이다.

주요 타깃은 물류와 제조 산업이다. LG CNS는 그동안 CJ대한통운, 한진, 쉘리, 다이소 등과 함께 1000건 이상의 국내 물류 자동화 프로젝트를 수행해왔다.

LG CNS는 피지컬웍스를 통해 로봇 운영 생산성을 15% 이상 높이고, 운영 비용은 최대 18% 절감할 수 있다고 설명했다. 로봇 현장 적용 기간도 기존 수개월에서 1~2개월 수준으로 단축하는 것이 목표다. 다만 현재 PoC가 진행되고 있는 '피지컬웍스 포지' 등의 성과를 확인하는 것은 시기상조라는 설명이다. 회사 관계자들은 약 2년 가량이 소요될 것으로 보고 있다.

데이터 유출 및 보안을 위해서는 시큐어 학습환경을 구축한다는 계획을 밝혔다. 거대언어모델(LLM) 활용 전략은 생성형 AI 비전언어모델(VLM) 등 영역에서 파트너사와 연구를 진행한다.

한편, LG CNS는 피지컬 AI 대한 투자를 확대한다는 계획을 밝혔다. 지난해 로봇 파운데이션 모델 전문 기업 스킬드에 이어 올해 미국 하드웨어 기업 엑스멘트에 투자했다. 현재 투자 검토 중인 기업은 10곳이다. /조민선 기자 msjo@

비브라늄랩스, AI 장애 대응 플랫폼으로 국내 SRE 시장 공략

(사이트 신뢰성 엔지니어링)

'바이브 AI'로 대응전략까지 제시

비브라늄랩스가 AI 에이전트 기반 장애 대응 플랫폼을 앞세워 국내 사이트 신뢰성 엔지니어링(SRE) 시장 공략에 나선다. 비브라늄랩스는 7일 AI 에이전트 기반 SRE 장애 대응 플랫폼 '바이브 AI'를 앞세워 국내 사업을 본격 확대한다고 밝혔다.

SRE는 구글이 정립한 개념으로, 서비스 안정성과 인프라 운영 효율을 높이기 위한 운영 체계다. 다만 기존 방식은 장애

발생 시 엔지니어가 직접 로그를 분석하고 원인을 추적해야 해 대응 속도와 운영 효율 측면에서 한계가 지적돼 왔다.

비브라늄랩스는 이를 해결하기 위해 AI 기반 장애 대응 플랫폼 '바이브 AI'를 개발했다. 서버 장애 발생 시 담당 엔지니어 호출부터 원인 분석, 대응 방안 제시까지 전 과정을 AI 에이전트가 수행하는 구조다.

특히 단순 알람 수준을 넘어 과거 유사 장애 사례와 해결 방식, 현재 비즈니스 영향까지 종합 분석해 대응 전략을 제

시하는 점이 특징이다. 회사는 중앙 오케스트레이션 레이어를 기반으로 13개 이상의 AI 에이전트가 협력하는 구조를 적용했다고 설명했다.

비브라늄랩스는 5만건 이상의 실제 인스턴트 데이터를 학습해 95% 이상의 트리아지 정확도를 확보했다고 밝혔다. 이를 바탕으로 아마존웹서비스(AWS)의 AI 에이전트 마켓플레이스 파트너로 선정됐으며, 세일즈포스와 스플링크 등과 함께 협력 생태계에 참여하고 있다.

/최빛나 기자

카카오, 1분기 매출·영업익 '역대 최대'

(1조9421억·2114억)

전년비 11%, 66% 늘어

카카오가 올해 1분기 역대 최대 실적을 기록했다. 광고와 전자상거래, 페이, 모빌리티 등 핵심 플랫폼 사업 성장과 수익성 개선이 실적을 견인했다.

카카오는 올해 1분기 연결 기준 매출이 전년 동기 대비 11% 증가한 1조9421억원, 영업이익은 66% 늘어난 2114억원을 기록했다고 7일 밝혔다. 매출과 영업이익 모두 역대 1분기 기준 최대 수치다. 플랫폼 부문 매출은 16% 증가한 1조

1827억원으로 집계됐다. 이 가운데 특비즈 매출은 6086억원으로 9% 성장했다. 특히 광고 매출은 금융 광고주 수요 확대와 메시지 상품 다각화 영향으로 16% 증가한 3384억원을 기록했다. 비즈니즈 메시지 매출은 27% 늘었고 디스플레이 광고도 두 자릿수 성장세를 이어갔다.

커머스 성장도 이어졌다. 선물하기와 특딜 등을 포함한 특비즈 커머스 거래액은 2조9000억원으로 10% 증가했다. /최빛나 기자