

SKT, AIDC 중심 '기업 AX' 공략 엔스로픽 추가 투자로 주도권 확보

엔스로픽, '헌법적 AI' 방식 주력
SKT, 자사 클라우드 서비스와 연계
H·대만 기업과 5.7억 펀드 조성도
국내 AI 인프라, 동남아 시장 연결
풀스택 AI 전략 통해 경쟁력 확보

SK텔레콤이 인공지능(AI) 인프라 구축을 위한 투자를 확대하고 있다. AI 데이터센터(AIDC)를 중심으로 기업의 AI 전환(AX) 수요를 흡수해 새로운 매출 기반을 마련하려는 포석으로 풀이된다.

11일 IT업계에 따르면 SK텔레콤은 생성형 AI '클로드'를 개발한 미국 AI 스타트업 엔스로픽에 추가 투자를 결정했다. 지난 2023년 기준 약 1300억원 규모의 소수 지분 투자를 단행한데 이어 최근 지분을 추가로 획득했다. 회사 측은 엔스로픽이 보유한 거대언어모델(LLM) 기술의 장기적인 협력을 위한 전략적 투자라고 설명했다.

이는 엔스로픽과 공동 사업 과정에서 협상력을 높이려는 것으로 해석된다. 엔스로픽은 창업 초기부터 유해한 답변을 줄이고 신뢰성을 높이는 헌법적 AI 방식에 주력해왔다. 이는 고객 정보와 내부 문서를 다루는 기업 고객에 민감한 요소다. 기업 고객을 공략하는 SK텔레콤은 이를 자사 클라우드 서비스와 연계하는 상황에서 주도권을 확보하려는 것으로 보인다.

SK텔레콤의 투자는 AI 인프라 기술로 확대되고 있다. 이 회사는 일본 NTT, 대만 중화텔레콤과 약 5억7600억원 규모의 글로벌 AI 펀드 조성도 추진하고 있다. 회사 측은 구체적인 출자액은 공개되지 않았지만, 차세대 광통신과 반도체·전력 효율화 기술을 보유한 스타트업 기업이 주요 투자 대상이다.

이 가운데 특히 NTT가 보유한 광전용 합 기술은 전기신호의 일부를 광신호로 대체해 대규모 데이터를 빠르게 전송하고 전력 소비를 줄이는데 활용된다. 여러 데이터센터와 GPU를 효율적으로 연결



지난 10일 일본 도쿄 NTT 본사에서 열린 기자간담회에서 정재현 SK텔레콤 CEO가 아이온 AI 펀드 조성에 대해 설명하고 있다. /SK텔레콤

해 하나의 연산방처럼 운영하기 위한 기술이다. SK텔레콤은 이를 바탕으로 국내 AI 인프라를 일본과 대만, 동남아 시장으로 연결하고 미국에 집중된 기업 고객을 확보한다는 구상이다.

최근에는 자체 경쟁력 확보를 위해 풀스택 AI 전략에 집중하고 있다. 엔비디아와 더 강도 높은 기술 협력이 이뤄지면서다. 지난해 SK그룹과 공동 추진하는 울산 AIDC 구축 사업은 아마존웹서비스(AWS)가 약 40억 달러를 공동 투자하는 대신, 내부에 AWS AI 전용 공간을 만들고 AWS가 직접 클라우드 서비스를 제공한다. 반면 엔비디아와 협력은 GPU 탑재와 건물 설비까지 하나의 시스템에 맞춰 설계하는 방식으로 진행된다. 오픈AI와도 서남권에 전용 AIDC를 구축하는 방안을 추진 중이다. 다만 현재는 업무협약 단계로, 부지와 투자 규모·착공 일정 등 구체적인 사업 계획은 아직 확정되지 않았다.

글로벌 기술기업과의 협력은 AI 인프라 경쟁력을 단기간에 갖출 수 있는 발판이 되고 있다. 다만 협력 범위가 넓어질수록 핵심 기술과 서비스에 대한 외부 의존도 함께 커질 수 있다는 지적도 나온다. GPU는 엔비디아, 클라우드·AI 서비스는 AWS와 오픈AI, LLM은 엔스로픽,

광통신 기술은 NTT가 각각 주도하고 있어서다.

결국 관건은 외부 기술과 흡수한 투자를 독자적인 서비스로 가공해 기업용 AI 플랫폼으로 거듭나야 한다는 것이다. 인프라 사용료 이상의 부가가치를 확보해야 투자금을 회수할 수 있을 것으로 보인다.

시장 선점을 통한 수익성 확보도 숙제다. SK텔레콤이 구축하고 있는 AI 사업은 기업이 고가의 GPU를 직접 구매하지 않고 필요한 만큼 임대해 사용료를 받는 구조다. 기존에 대규모 투자 비용을 들여 통신망을 구축한 뒤 가입자에게 이용료를 받는 사업 방식을 AI 연산 시장에 옮긴 셈이다.

기존 통신사업은 네트워크 유지·고도화와 마케팅에 지속적인 비용이 들어가는 반면 매출 증가 폭은 제한되면서 고비용·저성장 구조가 굳어졌다. AI 인프라 사업에서도 같은 구조가 반복되지 않으려면 기업 고객과 가동률을 선점해 대규모 설비투자를 안정적인 사용료 매출로 전환하는 것이 중요하다. 한편, 정재현 SK텔레콤 CEO는 올해 3월 AI 인프라와 내부 시스템 전환에 조 단위 이상을 투자하겠다고 밝혔다.

/조민선 기자

msoj@metroseoul.co.kr



metro

LG CNS-LX판토스 풀스택 로봇전환 속도 차세대 스마트물류 구축

LG CNS가 휴머노이드 로봇을 앞세워 제조·물류 기업 고객 확보에 나섰다. 최근 출시한 로봇 학습·운영 플랫폼 피지컬 워스를 결합해 풀스택 로봇전환(RX) 서비스 사업화에 속도를 내는 모습이다.

LG CNS는 종합 물류기업 LX판토스와 차세대 스마트물류 구축을 위한 업무협약을 체결했다고 11일 밝혔다. 이번 협약을 통해 LX판토스 청라 물류센터에 LG CNS의 휴머노이드 로봇과 셔틀 로봇을 연계한 물류 자동화 시스템을 구축한다. 셔틀 로봇이 창고에서 출구 예정 물품을 반출하면 휴머노이드 로봇이 물품을 받아 자동 분류 설비나 로봇에 적재한다. 이후 목적지별로 출고되는 전 과정을 자동화한다.

로봇 하드웨어는 텍스메이트의 휠타입 휴머노이드 로봇과 자체 개발한 물류 로봇 '모바일 셔틀'을 활용한다. /조민선 기자

KT, 경기도 스타트업 대상 AX 세미나 진행

'KT AX 이머전 데이 2026 경기' 성료

KT는 'KT AX 이머전 데이 2026 경기'를 성료했다고 11일 밝혔다.

지난 10일 경기 성남시 판교창업촌에서 진행된 이번 행사에서 경기 소재 IT·게임·미디어 분야 스타트업을 대상으로 인공지능 전환(AX) 전략과 업무 혁신 방안을 공유했다. 이날 참가한 아마존웹서비스(AWS), 데이터브릭스코리아, KT클라우드드는 스타트업이 업무 환경에 맞는 AI 전환 방안을 모색할 수 있도록 지원했다.

AWS는 AI 에이전트 기술을 활용한 업무 혁신 방안을 소개했다. 이어 'AI 엔지니어링 3.0: 허네스가 만드는 새로운 빌드 패러다임' 세션에서는 '허네스 엔지니어링'을 중심으로 AI 시대에 변화하는 개발·운영 방식을 제시했다. 허네스 엔지니어링이란 AI 에이전트가 안정적으로 업무를 수행할 수 있도록 모델 주변의 실행 환경과 통제 체계를 설계하는 기술이



KT 관계자가 10일 경기 성남시 판교창업촌에서 열린 'AX 이머전 데이'에서 KT 클라우드 플랫폼을 소개하고 있다. /KT

다. 이 밖에 데이터브릭스코리아는 스타트업과 성장 기업이 데이터 기반 의사결정 체계를 구축하는 방법을 공유했다.

KT는 '클라우드플렉스'를 활용한 고객 업무 혁신 사례를 소개했다. 클라우드 플렉스는 고객 환경에 맞춰 다양한 클라우드 서비스를 최적화해 유연성과 안전성을 동시에 제공한다. 전용 하드웨어를 기반으로 고성능·고보안 클라우드 환경을 제공하고, 온디맨드 방식으로 유연하게 확장할 수 있다. /조민선 기자

게임산업, AI 시대 기반된다 콘텐츠 기술 융합으로 재편

오늘 AI

한국콘텐츠진흥원 산업가치 재조명
가상공간서 AI 학습시키는 방식 '주목'
구글·엔비디아 등 게임과 점점 확대

게임산업의 역할이 달라지고 있다. 과거에는 문화 콘텐츠이자 수출 산업으로 주목받았다면, 이제는 인공지능(AI)과 로봇, 디지털 트윈 산업을 뒷받침하는 핵심 인프라로 재평가받는 분위기다. AI가 산업 전반의 경쟁력을 좌우하는 시대를 맞아 게임 기술이 새로운 성장동력으로 부상하고 있다는 분석이 나온다.

11일 게임업계에 따르면 최근 한국콘텐츠진흥원과 업계 안팎에서는 게임산업을 단순한 엔터테인먼트가 아닌 AI 시대 기반 산업으로 바라봐야 한다는 공감대가 확대되고 있다. 게임 엔진과 물리 시뮬레이션, 가상환경 구축 기술이 AI 학습과 로봇 개발, 디지털 트윈 구현에 폭넓게 활용되면서 정책적 접근도 변화가 필요하다는 것이다.

AI가 현실 세계를 이해하고 스스로 판단하기 위해서는 방대한 학습 과정이 필수적이다. 실제 환경에서 수많은 시행착오를 반복하기 어려운 만큼, 가상의 공간에서 AI를 학습시키는 방식이 주목받고 있다. 이 과정에서 게임업계가 오랜 기간 축적해 온 3차원 그래픽과 물리엔진, 시뮬레이션 기술이 핵심 기반으로 활용되고 있다.

글로벌 빅테크 기업들도 게임과 AI의 접점을 빠르게 넓히고 있다. 구글 딥마인드는 게임 환경을 범용인공지능(AGI) 연구와 학습에 활용하고 있으며, 관련 내용은 이달 열리는 '2026 넥스 개발자 콘퍼런스(NDC)'에서도 별도 세션으로 다뤄질 예정이다. 엔비디아 역시 로봇 개발 플랫폼

폼 '옵니버스'를 통해 게임 기술 기반의 디지털 트윈과 AI 학습 환경을 구축하고 있다.

국내 기업들의 움직임도 활발하다. NCAI는 게임 개발 과정에서 확보한 현실 기반 시뮬레이션 기술을 활용해 현대로템, 포스코DX 등과 피지컬 AI 및 로봇 파운데이션 모델 개발에 나서고 있다. 디지털 트윈 환경에서 로봇을 학습시키고 이를 실제 산업 현장으로 연결하는 방식이다. 넥슨은 머신러닝과 데이터 분석을 활용한 게임 개발 사례를 NDC에서 공개하고 있으며, 크래프톤도 AI 기술을 게임 제작과 서비스 운영 전반에 확대 적용하고 있다.

업계에서는 게임산업이 AI를 활용하는 수준을 넘어 AI 산업 자체를 떠받치는 기반 역할을 하게 될 것으로 보고 있다. AI 에이전트와 자율주행, 스마트팩토리, 국방, 모빌리티 등 다양한 산업이 고도화될수록 대규모 가상 시뮬레이션 환경의 중요성이 커질 수밖에 없기 때문이다.

정책적 시각도 변화하고 있다. 그동안 게임산업 지원이 콘텐츠 제작과 수출 확대에 초점이 맞춰졌다면, 앞으로는 AI 융합과 첨단 기술 인재 양성, 디지털 트윈 등 신산업과의 연계까지 고려해야 한다는 목소리가 커지고 있다. 한국콘텐츠진흥원 역시 AI와 콘텐츠 기술 융합을 미래 핵심 과제로 제시하며 관련 생태계 확대에 힘을 쏟고 있다.

AI를 중심으로 산업 지형이 빠르게 재편되는 가운데 게임산업 역시 새로운 변곡점을 맞고 있다. 콘텐츠를 넘어 첨단 기술 산업의 기반으로 역할이 확대되면서 게임이 한국 AI 경쟁력을 뒷받침할 미래 성장엔진으로 자리매김할 수 있을지 관심이 쏠린다. /최빛나 기자 vitna@

엔비디아, 6G 무선 안테나칩 개발 박차

AI-RAN 전략, 안테나까지 확대

엔비디아가 차세대 이동통신인 6G 시대를 겨냥해 기지국 무선 안테나(RU)용 전용 칩 개발에 나선 것으로 알려졌다. 기존 AI-RAN 전략을 중앙처리장치(CU)와 분산처리장치(DU)를 넘어 안테나 영역까지 확대하려는 움직임으로 풀이된다.

11일 업계와 외신에 따르면 엔비디아는 기지국 무선장비에 GPU 기반 컴퓨팅을 적용하는 방안을 검토하며 AI-RAN 전략 고도화에 착수했다. 정보통신 전문매체 라이프라이딩은 엔비디아가 6G 환경에서 필요한 빔포밍 연산을 담당하는 RU용 ASIC을 GPU 기반 칩으로 대체하는 방안을 추진하고 있다고 보도했다.

그동안 엔비디아의 AI-RAN 전략은 그레이스 호퍼 슈퍼칩을 활용해 CU와 DU에 적용되는 전용 ASIC을 대체하는데 초점이 맞춰져 있었다. 하지만 6G 시대에는 매시브 MIMO 기술이 본격 확산되면서 안테나 수가 크게 늘어나고 이에 따른 연산 수요도 급증할 것으로 예상된다.

현재 RU에 적용되는 안테나 수는 최대 128개 수준이지만, 6G 환경에서는 1024개까지 확대될 가능성이 제기된다. 이에 따라 빔포밍 처리에 필요한 연산량



엔비디아 홈페이지 갈무리.

도 크게 증가해 기존 전용 반도체만으로는 대응이 쉽지 않을 수 있다는 분석이 나온다.

엔비디아는 이미 RU 시장의 주요 공급업체인 마벨에 올해 20억달러를 투자한 바 있다. 업계에서는 엔비디아가 DU 시장을 넘어 RU 시장까지 AI-RAN 생태계를 확대하려는 포석으로 해석하고 있다.

다만 GPU 기반 컴퓨팅이 RU 영역에 적용될 경우 전력 소모가 크게 늘어날 수 있다는 점은 과제로 꼽힌다. 통신사 입장에서는 네트워크 운영 비용 증가로 이어질 가능성이 있어 상용화 과정에서 전력 효율성 확보가 핵심 변수로 떠오를 전망이다. /최빛나 기자