

## SKT, 'AX혁신2.0' 시동

## AI 에이전트, 임직원과 함께 일한다

정재현 대표 '뉴 이천포럼' 진행  
AI, 새로운 업무 주제로 정의  
임직원 입·퇴사 절차처럼 관리  
창의적·전략적 업무 집중 환경 구축

SK텔레콤이 인공지능 전환(AI)에 속도를 낸다. SK텔레콤은 'AX 혁신2.0'을 시행한다고 16일 밝혔다.

정재현 SK텔레콤 CEO는 '2026 뉴 이천포럼'에서 AX 혁신 방향을 제시했다. 기존 'AX 혁신 1.0'보다 한 단계 더 높은 AX 혁신 비전이다.

이번 'AX 혁신 2.0'은 구성원이 일하는 방식을 근본적으로 재설계하게 특징이다. 먼저 AI를 구성원과 함께 일하는 새로운 업무 주제로 정의했다.

사내 AI 에이전트는 임직원의 입·퇴사 과정과 유사한 절차로 관리된다. 이를 위해 데이터, 보안 접근 권한에 대한 규정을 마련하는 등 실제 임직원과 AI 에이전트가 함께 일할 수 있는 거버넌스 체계를 구축한다.

이를 통해 AI 에이전트가 업무 시스템 안에서 명확한 역할을 갖고 구성원과 협업함으로써 반복 업무는 줄이고, 구성원들은 보다 창의적이고 전략적인 업무에 집중할 수 있는 환경을 만들 계획이다.

AX 샌드박스 제도도 도입한다. 이는 기존에 관성적으로 수행하던 업무 방식



정재현 SK텔레콤 CEO가 지난 11일 경기 이천시 SKMS 연구소에서 열린 '2026 뉴 이천포럼'에서 키노트 스피치를 진행하고 있다.

/SK텔레콤

을 AI 기반으로 재설계하는 사내 실험이다. 직급·부서 구분 없이 수평적으로 운영된다.

AI CIC 조직 내 시범 운영을 통해 '멀티롤' 가능성을 확인했다. 멀티롤이란 한 사람이 여러 에이전트와 함께 기획, 개발, 디자인 등 다양한 역할을 수행하는 업무 방식이다. 또한 기획 업무 시간이 획기적으로 줄어 생산성이 개선되고 소통 및 의사결정 속도가 향상된 것으로 나타났다.

SK텔레콤은 이를 향후 전사적으로 확대할 계획이다. 구성원들이 AI를 활용하

새로운 업무 방식을 자유롭게 시도하고 검증할 수 있는 업무 환경을 조성하는 게 목표다.

AI 활용 환경도 대폭 개선한다. SK텔레콤은 구성원들이 안전하고 유연하게 AI 툴-에이전트를 활용할 수 있도록 보안 체계를 고도화한다. 에이닷 비즈, 플라리스, 플레이 그라운드 등 기존 사내 AI 개발 플랫폼을 통합하고 주요 사내 시스템과 연동해 업무 전반에서 AI 활용성을 높일 계획이다.

또한 전 업무 영역에서 AI 전환을 촉진하는 AX 카탈리스트를 선정할 계획이다. 구성원들은 각 조직의 AX 성공 노후를 알리고 현장에서 겪는 어려움을 해결하는 역할을 맡는다.

AX 교육 체계도 구축한다. 시공간 제약 없이 실전 사례를 중심으로 제공해 현장에서 바로 활용할 수 있다. AX를 위한 아이디어 공유 시스템은 'AX 라이브러리'로 재구성한다. 구성원들의 성공 경험이 자산으로 축적된다.

정재현 SKT CEO는 "AX의 일상화를 통해 구성원의 시간과 역량이 새로운 도전을 이끄는 성장 동력으로 전환될 것"이라며 "구성원이 마음껏 AI 역량을 쏟고 성과를 만들어 나갈 수 있도록 지원을 아끼지 않겠다"고 말했다.

/조민선 기자

msjo@metroseoul.co.kr



metro

## KT, 셋톱박스 협력사에 메모리 비용 선지급

6개월치 미리 지급... 단가 부담 줄여

KT는 셋톱박스 수급 협력사에 메모리 구매 비용을 미리 지급했다고 16일 밝혔다.

KT는 최근 중동 리스크로 인한 글로벌 공급망 불안과 원가격 급등에 따라 이같은 결정을 내렸다. 글로벌 빅테크 기업들의 AI 확대에 따른 메모리 등 핵심 부품의 가격 상승과 수급 부담 확대도 배경이 됐다.

지원 대상은 셋톱박스 협력사다. 약 6개월 가량 활용할 수 있는 선금을 미리 지급했다. 메모리 수급 및 단가 인상 영향을 줄이기 위해 자금 부담을 완화했다. 향후 고객 서비스 안정성 확보를 위해 지원 확대 방안도 검토할 계획이다.

한편, KT는 납품대금 연동제를 도입해 운영하고 있다. 원자재 가격 변동분을 납품대금에 반영해 공급망 안정성을 높이고 협력사의 경영 부담을 완화하기 위한 제도다.

회사는 협력사 사업 예측 가능성을 높이기 위해 수요 예보 기간을 최대 3년



KT협력사 임직원이 KT의 선금으로 확보한 메모리로 지니TV 셋톱박스를 제작·적재하고 있다.

/KT

까지 확대하고 공급망 리스크가 큰 품목은 장기계약 전환을 추진하고 있다. 이 밖에 협력사가 우대 금리로 운영자금을 조달할 수 있도록 시중은행과 상생협력 펀드를 공동 조성해 제공한다.

KT의 SCM실장 권혜진 전무는 "최근 공급망 위기는 개별 기업만의 노력으로 해결하기 어려운 구조적 과제"라며 "쉽지 않은 경영 환경이지만 메모리 선구매 지원을 비롯해 협력사의 실질적인 경쟁력 강화를 돕고 안정적인 서비스 제공을 위한 지원을 지속해 나가겠다"고 말했다.

/조민선 기자

## 카카오톡 채팅방에 '챗GPT 챗봇' 도입

채팅방서 실시간 질문·답변

카카오가 카카오톡 채팅방에서 실시간으로 질문하고 답변을 받을 수 있는 챗GPT 챗봇' 기능을 선보인다고 16일 밝혔다.

새롭게 도입된 챗GPT 챗봇은 그룹 채팅방과 1대1 채팅방에서 모두 이용할 수 있다. 이용자는 카카오톡 채팅방 우측 상단 메뉴에서 '챗봇'을 선택한 뒤 챗GPT 챗봇을 추가하면 된다. 이후 입력창에서 '챗GPT'를 맨션하고 질문이나 요청을 입력하면 채팅방 안에서 실시간으로 답변을 받아볼 수 있다. 입력창 하단 키보드 틀바에 새롭게 추가된 '챗GPT' 버튼을 통해서도 이용 가능하다.

예를 들어 "@챗GPT 오늘 날씨 알려줘" 또는 "@챗GPT 생일 축하 메시지 작성해줘"와 같이 입력하면 챗GPT가 즉시 답변을 제공한다. 이어지는 대화는 답변 말풍선 하단의 '자세히 보기'를 눌러 연결

되는 '챗GPT 포 카카오' 서비스에서 계속 진행할 수 있다.

현재 프롬프트 입력은 텍스트 방식으로 지원되며 이미지 생성 기능도 제공한다. "@챗GPT 바다 풍경 그려줘"와 같은 요청을 입력하면 AI가 생성한 이미지를 답변으로 받아볼 수 있다. 또 이용 편의성을 높이기 위해 입력창 상단에 '뉴스', '운세', '인기 질문' 등 자주 사용하는 대표 명령어를 배치했으며, 답변 시 질문한 이용자를 직접 멘션하는 기능도 적용했다.

카카오는 지난해 10월 오픈AI와 협력해 '챗GPT 포 카카오' 서비스를 출시하고 카카오톡 이용자들이 일상 속에서 손쉽게 AI를 경험할 수 있는 환경을 확대해 왔다. 지난 5월 기준 챗GPT 포 카카오 누적 가입자는 1100만 명을 넘어섰으며, 카카오는 카카오톡의 다양한 서비스와 연동되는 AI 에이전트 '카카오톡즈'도 지속적으로 고도화하고 있다.

/최빛나 기자

## “게임산업 승부처, 기술 아닌 ‘맥락’에 있어”

## 넥슨 개발자 콘퍼런스

내일까지 9개 분야·51개 세션 진행  
게임 개발현장 AI 활용사례 등 조망  
게임이 쌓아온 세계관·관계 중요

국내 최대 게임 산업 지식 공유 행사인 '넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC 26)'가 16일 경기 성남시 판교 넥슨 사옥과 경기창조경제혁신센터에서 막을 올렸다. 올해 NDC는 인공지능(AI)을 핵심 화두로 내세우며 게임 개발 현장의 실제 활용 사례와 미래 경쟁력을 집중 조명했다. AI가 구현의 장벽을 빠르게 허물고 있는 시대, 게임 산업의 승부처는 기술 자체가 아니라 이용자와 함께 축적한 경험과 관계, 즉 '맥락(Context)'에 있다는 메시지가 행사장을 관통했다.

NDC 26은 오는 18일까지 사흘간 열린다. AI를 비롯해 기획·프로그래밍·아트·사운드·프로덕션·데이터 분석 등 9개 분야에서 총 51개 세션이 진행되며, 모든 세션은 NDC 유튜브 채널을 통해 생중계된다. 행사기간 판교 넥슨 사옥에서는 넥슨 IP 기반 게임아트 전시회 'NEXTAGE'도 함께 열린다.

이날 개막 환영사에 나선 이정현 넥슨 일본법인 대표는 AI를 인터넷 보급과 산업혁명에 비견하며 "AI는 거부할 수 없는 확정적인 흐름의 변화"라고 말했다. 그는 "AI는 정보와 콘텐츠를 생성하고 분석하는 비용을 제로에 가깝게 낮추는 창작과 연산의 혁명"이라며 "그동안 해보고 싶어도 하지 못했던 것들을 훨씬 쉽게 구현할



넥슨 NDC 현장.

/최빛나 기자

수 있는 시대가 왔다"고 진단했다.

다만 AI가 인간의 역할을 대체하지는 못한다고 선을 그었다. 이 대표는 "사람과 사람 사이의 공감과 함께 울고 웃는 감동을 만들어내는 과정은 아직 사람만이 할 수 있는 영역"이라고 강조했다.

이어 "AI와 경쟁하려 하지 말고 훌륭한 도구이자 수단으로 정의해 적극적으로 주도적으로 활용하는 태도를 가져야 한다"며 "모두가 같은 도구를 손에 쥘 시대에 차이를 만드는 것은 결국 무엇을 만들 것인가에 대한 안목과 판단이고, 그 안목은 이용자에 대한 깊은 이해와 공감에서 나온다"고 말했다.

이어 무대에 오른 강대한 넥슨코리아 공동대표는 AI가 코딩과 이미지 생성, 프로토타이핑 비용을 크게 낮추고 있지만 "우리만 쉬워지는 것이 아니라 모두가 쉬워진다"며 "경쟁의 무게중심은 구현의 수준에서 맥락의 깊이로 이동하고 있다"고 진단했다.

특히 강 대표는 AI 시대 새로운 경쟁력을 '맥락 자본'이라는 개념으로 정의했다. 개발자가 오랜 시간 축적한 장르에 대

한 이해와 운영 경험, 이용자들이 함께 만든 관계와 추억, 세대를 거쳐 이어진 문화가 바로 맥락 자본이라는 설명이다.

이를 설명하기 위해 강 대표는 메이플스토리 사례를 꺼냈다. 범용 AI에게 메이플 캐릭터가 쓸 귀여운 모자를 만들어 달라고 하면 어디서나 불법한 결과물이나 오지만, 20년간 쌓인 메이플의 스타일과 이용자 취향을 이해하는 데이터가 더해질 때 비로소 '메이플다운' 결과물이나온다는 것이다. 그는 "이 차이를 만드는 것이 바로 맥락"이라며 "유저의 마음을 움직이는 것은 기술보다 그 게임이 쌓아온 세계관과 관계"라고 강조했다.

강 대표는 강연 말미에 AI를 두 가지로 구분했다. 하나는 누구나 사용할 수 있는 인공지능, 다른 하나는 유저와 함께 시간을 보내며 축적한 지혜인 '축적된 지능'이다.

그는 "구현이 쉬워지는 시대일수록 첫 번째 AI를 누구보다 잘 활용하고, 그 위에 두 번째 AI를 누구보다 두텁게 쌓아가는 것이 게임 산업의 새로운 경쟁력이 될 것"이라고 말했다.

/최빛나 기자 vitna@

## 일레븐랩스, '더빙 v2'로 90여개 언어 더빙

원본 감정, 톤, 억양 반영 '특징' 드라마, 영화부터 게임 등서도 활용

인공지능(AI) 기반의 종합 음성 플랫폼 기업 일레븐랩스는 음성 AI 모델 '더빙 v2' 출시했다고 16일 밝혔다.

더빙 v2는 90여개 언어로 다국어 더빙을 수행하는 신규 음성 AI 모델이다. 특징은 원본의 감정과 톤, 억양 등을 반영해 다른 언어권 시청자에게 그대로 전달한다. 단어를 직역하는 방식이 아닌 문맥에서 가장 자연스럽게 들리는 표현으로 번역과 조정을 수행해 몰입감을 높인다.

또 번역 후 생성된 음성이 원본의 시작과 종료 타이밍에 맞춰 자연스럽게 정렬되도록 설계했다. 영상 자체를 조작하거나 립싱크를 강제로 생성하는 방식이 아니라 발화 타이밍을 매끄럽게 맞춰 영상 시청의 어색함을 줄여준다.

자동 보이스 클로닝 기능도 돋보인다.

원본 화자의 음색, 피치, 톤을 자동 반영해 별도의 수동 클로닝 과정 없이도 화자 고유의 개성을 살린 다국어 더빙 생성이 가능해진다.

회사 측에 따르면 해당 기술은 드라마, 영화뿐 아니라 게임 또는 인터랙티브 콘텐츠 등에서 다양하게 활용된다. 게임 캐릭터의 대사, 컷신, 튜토리얼 영상을 원본의 분위기와 캐릭터성을 유지하면서 다국어로 확장한다. 유튜브 크리에이터는 본인의 목소리를 살려 해외 콘텐츠 범위를 넓힐 수 있다. 이 밖에 교육 콘텐츠나 관광 홍보 영상, 기업의 경영진 및 제품 소개 등에도 사용된다.

한편, 더빙 v2는 일레븐랩스 플랫폼에서도 고품질 다국어 더빙을 제작할 수 있도록 지원한다. 기업 고객을 대상으로 응용 프로그램 프로그래밍 인터페이스(API) 제공을 순차적으로 확대할 계획이다.

/조민선 기자