

# 넥서스, '윈스토어' 626억 인수... 게임 플랫폼 청사진 그린다

거래 마무리 시 지분율 89.03%  
현 시장, 구글·애플 양분화 상태  
블록체인·웹3 게임 핵심축으로  
결제 인프라 활용 웹샵 사업 확대  
대표게임·독점 콘텐츠 확보는 과제

넥서스가 SK스퀘어의 자회사인 토종 앱마켓 '윈스토어' 인수에 나서면서 국내 게임업계의 시선이 쏠리고 있다. 넥서스가 단순 앱마켓 운영이 아닌 게임 플랫폼 사업으로의 전환을 예고하면서 향후 행보에 관심이 모인다. 업계에서는 넥서스가 윈스토어를 기반으로 웹샵과 웹3 게임을 결합한 새로운 게임 생태계 구축에 나설 것으로 보고 있다.

23일 업계에 따르면 넥서스는 최근 윈스토어 지분 84.63%를 약 626억원에 인수하는 계약을 체결했다. 거래가 마무리되면 넥서스의 윈스토어 지분율은 89.03%



장현국 넥서스 대표가 본지와 인터뷰에서 발언하고 있다.

/넥서스

로 확대된다. 기존 주요 주주였던 SK스퀘어와 네이버, 크래프톤 등은 일부 지분을 보유한 전략적 투자자 형태로 남게 된다.

이번 거래는 국내 앱마켓 시장의 판도를 바꾸기 위한 시도라기보다 게임 플랫폼 구축을 위한 전략적 투자라는 평가가 나온다.

다. 현재 국내 앱마켓 시장은 구글 플레이와 네이버, 크래프톤 등은 일부 지분을 보유한 전략적 투자자 형태로 남게 된다. 윈스토어는 국내 게임사와 통신사를 중심으로 이용자를 확보해 왔지만 시장 점유율 확대에는 한계를 보였다.

장현국 넥서스 대표 역시 최근 언론 인

터뷰에서 "모바일에도 스팀과 같은 게임 플랫폼이 필요하다"며 윈스토어를 게임 플랫폼으로 발전시키겠다는 구상을 밝힌 바 있다. 업계에서는 이를 단순 앱 유통 사업 확대가 아닌 플랫폼 사업 전환 선언으로 해석하고 있다.

특히 넥서스가 강점을 보유한 블록체인 기술과 웹3 게임 사업이 핵심 축이 될 것으로 전망된다. 넥서스는 이미 블록체인 기반 게임 생태계 구축에 집중해 왔으며 윈스토어를 통해 게임 유통과 결제, 커뮤니티, 마케팅 기능을 아우르는 통합 플랫폼 구축에 나설 가능성이 크다.

최근 글로벌 게임업계에서는 앱마켓 수수료 부담을 줄이기 위해 웹샵을 활용하는 사례가 늘고 있다. 이용자가 게임사 자체 홈페이지에서 직접 상품을 구매하도록 유도하는 방식이다. 넥서스 역시 윈스토어의 결제 인프라를 활용해 웹샵 사업을 확대하고 웹3 게임과 연계하는 전략을 검토할 것으로 예상된다.

게임업계 관계자는 "구글과 애플 중심의 앱마켓 경쟁에 뛰어드는 것보다 게임 이용자와 개발사를 연결하는 플랫폼 구축이 현실적인 선택"이라며 "웹3 게임과 글로벌 게임사를 얼마나 확보하느냐가 향후 경쟁력을 결정할 것"이라고 말했다.

다만 해결해야 할 과제도 적지 않다. 플랫폼 사업의 핵심은 결국 콘텐츠다. 이용자를 끌어들이는 대표 게임과 독점 콘텐츠 확보 없이는 플랫폼 경쟁력을 갖추기 어렵다. 여기에 윈스토어의 수익성 개선 역시 숙제로 꼽힌다. 플랫폼 고도화와 마케팅 투자까지 고려하면 단기간 내 흑자 전환은 쉽지 않을 것이라는 전망도 나온다.

업계에서는 넥서스의 윈스토어 인수가 단순 앱마켓 인수가 아닌 게임 플랫폼 시장에 대한 장기 투자라는 데 무게를 두고 있다. 국내 게임 유통 시장에 새로운 대안이 될 수 있을지 주목된다.

/최빛나 기자

vitna@metroseoul.co.kr



metro

## 넥슨, 5년간 게임 스타트업에 2500억 투자

'코나 글로벌 IP 투자조합' 출범  
시드부터 시리즈 A단계 게임사 대상  
게임 IP에도 투자... 개방형 구조 채택

넥슨이 국내 게임 스타트업 투자 확대에 나선다. 최근 위축된 초기 게임 개발 시장에 자금을 공급하고 차세대 글로벌 게임 지식재산권(IP)을 발굴하기 위한 행보다.

넥슨은 향후 5년간 총 2500억원 규모의 장기 투자 프로그램을 운영한다고 23일 밝혔다. 투자 대상은 시드(Seed)부터 시리즈A 단계의 국내 게임 개발사들이다.

이를 위해 넥슨은 투자 전문 법인 넥슨파트너스를 설립하고 게임 전문 벤처캐피

털 코나벤처파트너스와 함께 1200억원 규모의 '코나 글로벌 IP 투자조합'을 출범했다. 해당 펀드에는 문화체육관광부 모태펀드 자금 600억원이 포함돼 민관 협력 형태로 조성됐다.

이번 프로그램은 넥슨이 직접 퍼블리싱하지 않는 게임 IP에도 투자하는 개방형 구조를 채택한 것이 특징이다. 코나벤처파트너스가 모태펀드와 전략펀드를 활용해 초기 투자에 나서고, 넥슨은 약 1300억원 규모의 자금을 별도로 투입해 후속 투자와 성장을 지원할 계획이다.

넥슨은 AI 전환기를 새로운 기회로 보고 있다. 스마트폰 시대에 다수의 신생 게임사가 등장했던 것처럼 AI 기술 확산과

정에서도 새로운 게임 IP와 콘텐츠 기업이 탄생할 것으로 판단하고 있다.

투자 대상은 글로벌 시장 진출 가능성이 높은 게임 IP는 물론 AI 등 신기술을 접목한 차세대 게임 개발사까지 포함된다. 넥슨은 '게임화된 AI' 등 새로운 형태의 콘텐츠 영역에도 투자 가능성을 열었다.

이번 프로그램은 넥슨이 2012년부터 2019년까지 운영했던 스타트업 지원 프로그램 '넥스엔파트너스센터(NPC)'의 철학을 계승한 프로젝트이기도 하다. 당시 사무공간과 법률 지원, 퍼블리싱 등을 지원했다면 이번에는 직접 투자까지 확대했다.

/최빛나 기자

## 네이버랩스, 로봇 두뇌 경량화 기술 공개

여러 전문 인코더, '디바인'에 담다

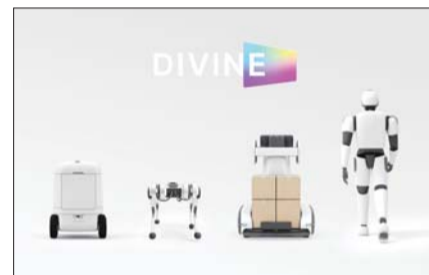
네이버랩스유럽이 자율주행 로봇의 인공지능(AI) 처리 효율을 높일 수 있는 범용 인코더 '디바인(DIVINE)'을 23일 공개했다.

디바인은 로봇이 주변 환경을 인식하고 작업을 수행하는 과정에서 필요한 다양한 AI 인코더를 하나로 통합한 기술이다. 기존 로봇은 위치 추정, 깊이 계산, 공간 이해, 사람 인식 등 기능별로 별도의 인코더를 사용해 동일한 데이터를 반복 처리해야 했다. 이 과정에서 메모리 사용량과 연산 부하가 커지는 한계가 있었다.

네이버랩스유럽은 여러 전문 인코더의 핵심 기능을 하나의 모델에 담아내는 '다중교차 증류' 방식을 적용해 문제를 해결했다. 이미지 이해, 공간 인식, 사람 인식 등 각 분야에 특화된 AI 모델의 지식을 하나의 범용 인코더에 통합한 것이 특징이다.

이를 통해 로봇은 디바인 하나만으로

/최빛나 기자



네이버랩스 유럽이 자율주행 로봇의 인공지능(AI) 처리 효율을 높일 수 있는 범용 인코더 '디바인(DIVINE)'을 23일 공개했다.

/네이버

다양한 작업을 수행할 수 있다. 별도의 인코더 여러 개를 탑재할 필요가 없어 하드웨어 부담을 줄이면서도 높은 성능을 유지할 수 있다는 게 회사 측 설명이다.

실제 성능 개선 효과도 확인됐다. 네이버랩스유럽에 따르면 디바인을 적용한 결과 인코더 메모리 사용량은 기존 대비 약 90% 감소했다. 인코딩 처리 속도는 최대 12배 향상됐으며 전체 시스템 메모리 사용량은 약 62% 줄었다. 시스템 처리 속도 역시 최대 4배 개선된 것으로 나타났다.

## 네오위즈 '와인드 업 데드맨' 인디 신작 퍼블리싱

네오위즈는 국내 인디 개발사 세인넷츠 스튜디오와 신작 내러티브 CRPG(컴퓨터 롤플레잉 게임) '와인드 업 데드맨'의 퍼블리싱 계약을 체결했다고 23일 밝혔다.

와인드 업 데드맨은 1980년대 카세트 테이프와 미래적 상상력을 결합한 카세트 퓨처리즘 세계관을 배경으로 한 작품이다. 바이오 재앙 이후 기억을 잃은 생존자들이 사막 위 컨테이너 타워에서 카세트 테이프 한 장에 의지해 살아가는 이야기 담았다.

게임은 로봇에 영혼을 의탁한 주인공 '제퍼'가 잃어버린 과거를 추적하는 과정을 중심으로 전개된다. 카세트 테이프를 되감는다는 의미의 제목처럼 기억과 정체성을 찾아가는 서사가 특징이다. 픽셀 아트 그래픽을 적용해 레트로 감성도 더했다.

개발사 세인넷츠 스튜디오는 독창적인 세계관과 스토리텔링을 강점으로 내세우는 국내 인디 게임사다. 대표작 '메트로 블로섬'은 2021 구글 플레이 인디 게임 페스티벌 톱10에 선정되며 작품성을 인정받았다.

/최빛나 기자

## 카나나에 채팅·생활밀착·국민비서 기능 '쑥'

카카오, '공공AI 산업 박람회' 참가  
5개 체험 공간으로 부스 구성

카카오는 23일부터 24일까지 경기도 고양시 킨텍스에서 열리는 '2026 공공 AI 산업 박람회'에 참가해 자사의 자체 AI모델 '카나나'를 소개한다고 밝혔다.

행정안전부가 주최하는 이번 행사는 공공 분야 AI 기술과 서비스를 소개하는 자리다. 카카오는 '카나나와의 하루'를 주제로 체험형 부스를 운영하며 다양한 에이전트 AI 서비스를 선보인다.

부스는 총 5개 체험 공간으로 구성됐다. 카나나 인 카카오톡 존에서는 대화 맥락 기반 브리핑 기능과 이용자에게 먼저 정보를 제안하는 선독 기능을 소개한다. 카나나 대화·통화 요약 존에서는 채팅 메시지와 통화 내용을 정리하는 기능을 확인할 수 있다.

'카카오톡' 공간에서는 카카오톡의 서비스를 연결한 생활 밀착형 서비스를 체험할 수 있다.

카카오는 행정안전부와 협력해 선보인 'AI 국민비서' 체형존도 운영한다. 이용자는 카카오톡 안에서 공공시설 예약과



카카오 '2026 공공 AI 박람회' 부스 전경.

/카카오

전자증명서 발급, 기관 제출, 전자지갑 보관 과정을 직접 체험할 수 있다. 최근 추가된 음성 기반 서비스도 함께 소개한다.

부스에서는 카카오의 AI 안전성 기술인 '카나나 세이프가드'도 공개한다. 카나나 세이프가드는 유해 콘텐츠와 위험 요청을 탐지하는 AI 가드레일 모델로 한국어 환경에 최적화된 것이 특징이다.

이와 함께 이미지 생성 모델 '카나나 콜라주'를 활용한 포토부스도 운영한다. 관람객은 카카오프렌즈 캐릭터 쵸르디를 생성해 '나만의 쵸르디 등록증'을 출력할 수 있다.

/최빛나 기자

## "AI와 정신건강 상담 연습하고 피드백까지"

이스트소프트·SKT·테라코랩스  
AI 아바타, 전문인력 교육 영역 확장

이스트소프트와 SK텔레콤, 테라코랩스가 상담사 훈련을 돕는 인공지능(AI) 아바타 개발에 나선다. AI 아바타와 반복적으로 상담을 연습하고 상담 과정 피드백까지 제공하는 교육용 AI 솔루션을 만든다는 계획이다.

이스트소프트는 SK텔레콤, 테라코랩스와 'AI 아바타 기반 정신건강 분야 전문인력 교육·훈련 및 코칭 솔루션' 공동 개발·사업화를 추진한다고 23일 밝혔다.

3사는 정신건강 분야 상담 수련생이 사람처럼 말하고 표정을 짓는 AI 아바타와 반복적으로 상담을 연습할 수 있는 교육용 AI 솔루션을 개발한다. 상담 이후에는 상담 과정에 대한 피드백과 맞춤형 지도도 제공한다.

/뉴시스

이번 솔루션은 매장 안내나 고객 응대에 활용되던 AI 아바타를 전문인력 교육·훈련 영역으로 확장한다는 점이 특징이다. 실제 사람을 만나기 전 다양한 상담 상황을 안전하게 연습하고 교육에 필요한 시간과 비용을 줄이는 것이 목표다.

예를 들어 상담 수련생은 청소년, 성인 등 다양한 역할을 수행하는 AI 아바타와 대화하며 상담 질문 방식과 감정 대응, 상담 흐름 운영 등을 반복적으로 연습할 수 있다.

상담이 끝난 뒤에는 대화 내용을 분석해 상담 반응이 적절했는지, 상담 목표와 전략이 적절하게 설정됐는지, 내담자 상태를 어떻게 이해해야 하는지 등에 대한 피드백도 제공한다. 숙련 상담사의 지식과 노하우를 학습한 AI 수퍼비저 아바타를 통한 맞춤형 지도도 받을 수 있다.