

CISO 권한 커지고, 정보보호 공시는 의무화

(정보보호 최고책임자)

통신업계, 보안 규제 대응

KT, 대표이사 직속기구로 두고 전사 보안 리스크 관리 등 박차 4조 투자해 전문인력 역량 강화
SKT, 아마존 출신 CISO 영입 차세대 시스템 구축, '레드팀' 가동
LG U+, 年 4회 실무협의회 열어 7000억 투입해 보안인력 4배 확대

정부가 정보보안 규제를 잇달아 강화하면서 통신업계가 정책 대응에 나섰다. 올해 기업 내 정보보호 최고책임자 권한 강화에 이어 내년부터 정보보호 공시의 무가 확대되면서다.

9월 정부 및 통신업계에 따르면 앞으로 기업의 보안 조직 체계와 권한이 법적으로 강화된다. 지난 3월 이같은 내용의 정보통신망법 시행령 개정안이 공포돼 오는 10월 시행을 앞두고 있다.

기업 내 정보보호 최고책임자(CISO)는 임원급으로 격상되고 업무 범위도 인력관리와 예산 편성, 이사회 보고까지 넓어진다. 또 정보보호위원회를 의무적으로 신설해 주요 사항을 심의·의결하고, 자체적으로 인력과 예산을 확보해야 한다. 이에 지난 8월 정부가 주최한 정보 보호의 날 연례 행사에 통신 3사 정보보호최고책임자(CISO)가 처음으로 참석했다.

KT는 CISO는 올해 대표이사 취임이



박윤영 KT 대표, CISO 이상운 전무, CPO 김창오 상무가 개인정보보호 자문위원회 발족식에 참석해 논의하고 있다. /KT

후 외부 영입한 금융결제원 출신 이상운 전무다. 앞서 2014년 조직 개편을 통해 정보보안단(현재 정보보안실)을 신설하고 정보보호최고책임자(CISO) 직급을 상무에서 전무로 격상했다. 현재 대표이사 직속 기구로 정보보안 전략위원회와 정보보안 실무 협의체를 두고 전사 보안 리스크 관리와 주요사항을 심의·의결한다.

SK텔레콤의 보안 컨트롤러위는 지난해 통합보안센터 출범과 함께 아마존 디바이스 보안 담당 출신 이종현 SK텔레콤 정보보호최고책임자가 맡고 있다. 통합보안센터는 지난해 해킹 사태 이후 AI·DT 산하 정보보호실에서 대표이사 직속기구로 격상됐다. 다만 이 CISO 직급과 정보보호위원회 설치 유무는 별도로 외부

에 알려지지 않았다.

LG유플러스는 2023년부터 쿠방 보안 책임자 출신 흥관희 전무가 최고정보보안책임자(CISO)·최고개인정보보호책임자(CPO)를 겸임하고 있다. 매년 4회 정보보호 실무협의회를 열어 전사 보안 조직 협업과 대내외 보안 이슈에 대응 중이다.

내년에는 정보 보호 공시에 대한 법적 책임이 강화된다. 지난 10월 정부가 발표한 범부처 정보보호 종합대책에 따른 후속 입법이다. 정보보호 관리체계(ISMS) 의무기업 및 상장사들은 정보보호 투자액 산정과 전담 인력 집계부터 보안 전략과 사고 대응 체계, 거버넌스까지 공시를 통해 투명하게 밝혀야 한다.

KT는 정보 보안 분야에만 3년 간 약 4조원을 투자하고, 외부 전문가 영입과 함께 전체 보안 인력을 2배 이상 늘린다. 내부 전문인력 역량도 강화해 조직 내 보안 전문성도 강화한다. 현재 정보보호 전담인력 317명 중 내부 전문 인력은 164명이다. 내년에는 통합보안관제 로그 분석 자동화와 AI 기반 공격을 방어하는 체계 구축을 통해 위협에 대응한다. 또 조직 전반으로 보안 역량을 넓힌다. 보안 전략 확립을 위한 레드팀도 운영한다. 실제 공격 시나리오를 기반으로 모의 공격을 수행하고 취약점을 점검하는 조직이다.

SK텔레콤은 향후 5년간 약 7000억원을 투입할 계획이다. 정보 보호 인력은 기존 대비 2배 확대한다. 내년에는 AI 보안 거버넌스 확립과 함께 분산된 트러스트 인프라를 통합적으로 관리하고 차세대 인증 시스템을 구축한다. 잠재 위협을 사전에 식별하고 즉시 해결하는 모의해킹 전담조직 '레드팀'을 가동해 전략적으로 대응한다.

LG유플러스도 5년간 7000억원 이상의 투자를 단행한다. 현재 정보 보호 인력은 351명으로 향후 비중을 확대한다. 올해 중반까지 보안 인력을 정규직 기준으로 4배 규모로 확대한다. 보안 성숙도 핵심 지표인 제로트러스트 성숙도(ZTA)를 한 단계 향상하고 취약점 점검 체계를 AI 기반으로 전환한다.

/조민선 기자

msjo@metroseoul.co.kr



metro

네오위즈 글로벌사업그룹장에 '크리스 정' 선임



네오위즈가 글로벌 사업 경쟁력 강화를 위해 해외 게임업계 베테랑인 크리스 정(사진)을 글로벌사업그룹장으로 영입했다. 조직

개편과 함께 글로벌 퍼블리싱 역량을 강화하고 기존 지식재산권(IP)의 프랜차이즈화를 비롯해 신규 IP 발굴에도 속도를 낸다는 전략이다.

네오위즈는 글로벌 게임 시장에서 비즈니스 경쟁력을 강화하기 위해 크리스 정을 글로벌사업그룹 그룹장으로 선임했다고 9일 밝혔다.

크리스 정은 국내외 게임업계에서 개발과 퍼블리싱을 두루 경험한 글로벌 사업 전문가다. 유럽 게임사 위계이밍에서 최고제품책임자(CPO)를 맡아 '월드 오브 탱크'와 '월드 오브 워십' 등 글로벌 프랜차이즈 사업을 총괄했다. 게임 개발사 모티가를 설립해 신규 IP '자이겐틱'을 개발했으며, 엔씨소프트에서는 본사 사업 본부장과 미국 법인장을 역임하며 아시아와 북미 시장 사업을 이끌었다.

이번 인사는 조직 개편과 함께 이뤄졌다. 네오위즈는 조직을 신작개발그룹, 글로벌사업그룹, 라이브게임사업그룹으로 재편했다. 라이브게임사업그룹장은 조민구 올림포스본부장이 맡아 피파 웹보드 게임과 '브라운더스트' 등 주요 라이브 게임의 운영을 총괄한다. /최빛나 기자 vitna@

KT, 글로벌 무대에서 AI 표준 협력 논의... "신뢰 기반 마련"

스위스 'AI 포 콧 글로벌 서밋'과 '글로벌 AI 거버넌스 대화' 참가 AI 발전에 인권 원칙 보장 강조

KT는 UN이 주관하는 글로벌 행사에 참석해 인공지능(AI) 표준 협력 방안을 논의했다고 9일 밝혔다.

스위스 제네바에서 지난 7일(현지시간) 열린 'AI 포 콧 글로벌 서밋'에서 KT는 '모두를 위한 디지털 신뢰와 AI 인프라' 라운드 테이블에 참여했다. 행사는 UN 산하 ICT 전문가가 주관하는 자리로, 정부와 산업계 등의 의사 결정자들이 참여했다.

KT는 이날 세션에서 에이전트 AI 시대의 신뢰 기본 요소 확보 방안을 논의했다. 신뢰 기본 요소에는 신원, 동의, 검증 가능성이 있다. 에이전트 주체와 허가 범



KT AX미래기술원 Tech전략담당 박완진 상무(왼쪽 네번째)가 지난 7일(현지시간) 스위스 제네바에서 열린 글로벌 AI 거버넌스 대화에서 발표하고 있다. /KT

위, 증명 여부 등을 의미한다.

KT에 따르면 트래픽의 중심이 사람-시스템에서 사람-에이전트로 이동하고

있다. 이런 변화 속에서 에이전트가 안전하게 행동하기 위해서 신뢰 기본 요소가 필요하다는 설명이다. 이런 체계를 통해

AI가 기업과 국경을 넘어 작동하는 개방형 상호 운용 표준과 중립적인 신뢰 인프라 위에 구축되어야 한다고 발표했다.

같은 날 열린 '글로벌 AI 거버넌스 대화'에서는 AI 거버넌스 모범 사례와 협력 방안을 논의했다. 각국 정부와 이해 관계자들이 포용적 AI를 위한 국제 협력을 논의하는 자리에서 안토니오 구테레스 유엔 사무총장과 브래드 스미스 마이크로소프트 사장 등이 참석해 논의를 이어갔다.

KT는 향후 AI 발전에 UN이 정립한 인권 원칙이 동일하게 보장되어야 한다는 원칙을 세부 세션에서 강조하며 예방·보호·감시 체계를 함께 만들어가겠다고 했다. 이와 함께 AI 안정성 확보를 위한 체계를 갖추고 이를 자사 서비스에 적용하고 있다는 점도 짚었다.

/조민선 기자

SK AX, 제조 현장 RX 지원 박차

'제조 RX 풀스택 서비스' 공급

SK AX는 제조 기업을 대상으로 '제조 RX(로봇전환) 풀스택 서비스'를 공급해 운영 혁신을 지원한다고 9일 밝혔다. 이를 통해 국내 제조업이 당면한 인력 부족과 생산성 저하 등을 해소함으로써 공장 전체가 스스로 판단하고 움직이는 자율형 공장 구축을 지원한다는 계획이다.

회사 측은 "로봇과 생산관리시스템(MES), 설비 데이터가 실시간으로 연결돼

공장 전체가 유기적으로 움직이는 자율형 제조 환경 구현이 가능해지는 것"이라고 했다.

국내 제조 현장엔 설비 간 간섭과 물류 병목, 작업자 동선 충돌 등 변수로 인해 로봇 도입 효과를 기대만큼 얻지 못하는 게 현실이다. 특히 물류 흐름이 복잡한 반도체, 작업 조건이 수시로 변하는 조선 산업 현장에서는 규칙 기반 프로그래밍만으로 안정적인 자동화를 구현하는데 한계가 있다.

'제조 RX 풀스택 서비스'는 이같은 한계를 해소하기 위해 디지털 트윈, 피지컬 AI 등 기술 융합으로 로봇 도입의 잠재 리스크를 선제적으로 검증한다. 이후 현장 자율 제어, 공장 전체의 통합 운영까지 전 단계를 윈스톱으로 지원한다.

디지털 트윈 단계에서는 실제 공장의 도면, 설비 배치, 작업자 동선, 자재 흐름, 공정조건에 따른 실시간 품질변화 등을 가상 공간에 구현한다. 로봇이 현장에 투입되면 비전-언어-행동모델(VLA) 모델 기반의 피지컬 AI가 작업을 능동적으로 조정한다. 이를 통해 비정형 제조 환경에서도 작업의 정밀성과 연속성을 극

대화하게 된다. 마지막 단계는 통합 운영이다. 미래 제조 현장에서는 효율성을 위해 자율주행로봇, 협동 로봇, 휴머노이드 등 이기종 로봇들이 유기적으로 움직여야 한다.

이를 해결해 주는 것이 '이기종 로봇 통합 관제 시스템'이다. 다양한 제조사의 로봇들을 하나의 운영 체제로 묶고, 생산관리시스템(MES)과 같은 유관 시스템과 연계해 전체 공정을 통합 관제한다. 특정 공정에서 지연되는 등 이상 상황을 전체 생산 운영에 즉시 반영하고 로봇의 작업 지시와 경로 등을 최적의 상태로 조정한다. /조민선 기자

크래프톤 '서브노타카 2' 첫 번째 업데이트 실시

크래프톤의 크리에이티브스튜디오인 노운 윌즈가 오픈월드 생존 제작 게임 '서브노타카 2'의 첫 번째 업데이트를 실시했다. 얼리 액세스 기간 동안 이용자의 의견을 반영하는 오픈 디벨롭먼트 방식을 통해 게임 완성도를 높여 나간다는 계획이다.

크래프톤은 언노운 윌즈가 플레이어 피드백을 기반으로 서브노타카 2의 첫 번째 업데이트를 진행했다고 9일 밝혔다. 이번 업데이트는 초반 게임 경험과 핵심 시스템 개선에 초점을 맞췄다.

먼저 플레이어 능력 강화 시스템인 '바이오모드'를 확장했다. 코탈 거둔과 악습 유적 지역에 바이오 연구장치 2개를 추가해 해금 가능한 바이오모드를 기존 4종에서 6종으로 늘렸다. 바이오스캐너를 통해 생물을 스캔하면 패시브 바이오모드 슬롯도 추가로 해금할 수 있도록 개선했다.

게임 내 도감 역할을 하는 PDA 데이터뱅크도 개편했다. 기존에는 음성 로그가 자동 재생됐지만 이번 업데이트부터는 플레이어가 원하는 시점에 직접 재생할 수 있도록 변경했다. 합동 플레이에서 다른 이용자에게 음성 로그가 강제로 재생되는 불편을 줄이기 위한 조치다.

탐험과 생존 요소도 강화했다. 난파선에는 새로운 이동 경로와 산소 퍼즐을 추가했으며, 수면 위와 기지 내부에서도 달리기가 가능하도록 개선했다. 테드폴 선착장과 제작기 배치 편의성을 높이고 보관 전용 건설물을 추가하는 등 기지 운영 기능도 손봤다. 이 밖에도 렌더링 성능과 크리처 행동, 사용자환경(UI) 등 전반적인 게임 품질을 개선했다. /최빛나 기자