

제각각인 AI 인증 하나로 묶는다… 연말 통합 검증체계 가동

AI 제품·신뢰성·안전성 통합 검증
6개 기업 대상 시범인증 진행
고영향 AI부터 공통 기준 적용
공공조달 우대·인증비 지원 검토
향후 AI 에이전트·피지컬 AI 확대

국내 인공지능(AI) 제품과 서비스의 신뢰성과 안전성을 하나의 기준으로 검증하는 통합 검·인증 체계가 이르면 올해 말 본격 운영된다. AI기본법 시행으로 고영향 AI의 안전성 관리 의무가 법제화됐지만 이를 현장에서 객관적으로 검증할 공통 기준이 없다는 지적이 이어지면서 산·학·연이 통합 인증체계 마련에 나선 것이다. 정부도 공공조달 우대와 인증비용 지원 등을 연계해 기업 참여를 확대하는 방안을 검토하고 있다.

29일 정보기술(IT) 업계에 따르면 AI 신뢰성 얼라이언스는 이달부터 6개 기업을 대상으로 새로운 AI 안전성 통합 검·인증 체계의 시범인증을 진행하고 있다. 시범 운영 결과를 반영해 이르면 올해 말 본



ChatGPT에 의해 생성된 인공지능 제품과 서비스의 신뢰성·안전성 통합 검증체계 이미지.

격 운영에 들어갈 계획이다.

이번 검·인증 체계는 에너지와 교통, 교육 등 사회적 파급력이 큰 '고영향 AI'를 우선 대상으로 한다. 지난 21일 시행된 AI기본법은 고영향 AI 개발·이용사업자의 안전성과 투명성 확보 의무를 규정했지만 실제 이를 검증할 공통 기준은 마련되지 않은 상태였다.

AI 신뢰성 얼라이언스 관계자는 "기업

마다 적용 기준이 달라 혼선이 있는 만큼 AI기본법 취지에 맞는 공통 신뢰성 검증 체계를 마련하는 것이 목표"라고 말했다. ◆인증은 많은데 기업은 외면… '하나의 기준' 필요성

통합 검·인증 체계의 핵심은 기관별로 흩어진 기존 AI 인증을 하나의 평가 체계로 묶는 데 있다.

현재 국내에서는 한국정보통신기술협

회(TTA)의 CAT, 한국산업기술시험원(KTL)의 산업AI 국제인증, 한국인공지능산업협회의 AI 마스터, 한국표준협회의 AI+ 등 7개 이상의 AI 관련 인증이 기관별로 운영되고 있다.

문제는 인증이 부족한 것이 아니라 지나치게 분산돼 있다는 점이다. 기관마다 평가 기준이 달라 기업들은 어떤 인증을 받아야 할지 혼란을 겪고 있으며, 여러 인증을 취득하기에는 비용 부담도 크다. 글로벌 시장을 겨냥한 기업들은 대부분 ISO·IEC 등 국제표준 인증을 우선 취득하면서 국내 인증 활용도는 낮은 수준에 머물러 있다. 제품과 서비스 유형에 따라 수백만원에서 수천만원에 이르는 비용도 부담이다.

실제 운영기관별 인증 실적도 연간 2~50여건에 그친 것으로 파악됐다.

한 AI 서비스 기업 관계자는 "해외 사업에서는 국제 인증이 더 중요하다"며 "국내 인증은 비용 부담도 크고 제도 자체를 모르는 기업도 적지 않다"고 말했다.

◆공공조달 인센티브 검토… AI 에이전트까지 확대

AI 신뢰성 얼라이언스는 통합 인증체계 정착을 위해 관계부처와 조달청 등과 공공조달 우대, 인증 비용 지원 등을 논의하고 있다. 인증을 받은 기업이 공공사업과 조달 시장에서 실질적인 혜택을 받을 수 있도록 한다는 취지다. 인증 대상도 현재 AI 제품·서비스에서 AI 에이전트와 피지컬 AI 등 차세대 기술로 확대하는 방안이 검토되고 있다.

업계에서는 AI 경쟁력이 모델 성능뿐 아니라 신뢰성과 안전성까지 포함하는 방향으로 확대되는 만큼 산업계가 공통으로 활용할 수 있는 검증 체계가 필요하다는 의견이 나온다. 다만 통합 인증이 현장에 정착하기 위해서는 공공조달 우대와 인증 비용 지원 등 기업이 체감할 수 있는 인센티브가 병행해야 한다는 분석이다. 제도가 안착할 경우 AI기본법 시행 이후 국내 AI 안전성 관리의 사실상 표준으로 자리 잡을 것이라 전망이 나온다.

/최빛나 기자

vitna@metroseoul.co.kr



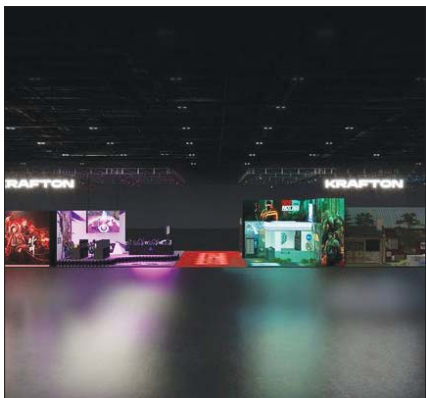
크래프톤, 게임스컴서 '배그 이후' 승부수

차세대 IP 5종 글로벌 무대 공개
펍지 스튜디오 미공개 신작 첫선
차기 흥행작 가능성 가를 시험대

크래프톤이 세계 최대 게임쇼 '게임스컴 2026'에서 차세대 지식재산권(IP) 5종을 공개하며 '배틀그라운드 이후'를 향한 승부수를 던진다. 배틀그라운드가 여전히 실적을 견인하고 있지만 시장은 차기 흥행 IP 확보를 최대 과제로 보고 있다. 이번 게임스컴이 글로벌 이용자와 투자자들에게 미래 성장성을 입증하는 시험대가 될 것이라는 전망이 나온다.

29일 게임업계에 따르면 크래프톤은 이달 26일부터 30일까지 독일 쾰른에서 열리는 게임스컴 2026에 참가해 ▲펍지 스튜디오 미공개 신작 ▲NO LAW ▲프로젝트 제타 ▲에이지 트윈스터 ▲타래: 언바운드 등 5종의 신작을 선보인다. 관람객들은 모든 작품을 직접 체험할 수 있으며 각 게임의 세계관을 활용한 현장 이벤트도 함께 진행된다.

가장 관심을 모으는 작품은 펍지 스튜디오의 미공개 신작이다. 배틀그라운드 IP 기반 작품이라는 점 외에는 게임명과 장르, 플랫폼 등 대부분 정보가 공개되지 않았다. 크래프톤은 게임 속 세계관을 구



크래프톤이 독일 쾰른에서 열리는 세계 최대 게임쇼 '게임스컴 2026'에서 '프로젝트 제타' 등 신작 5개를 공개하고 이를 직접 체험할 수 있는 시연 부스를 운영한다. /크래프톤

현한 체험 공간을 통해 처음으로 글로벌 이용자들에게 작품을 공개할 예정이다.

'NO LAW'는 오픈월드 FPS 장르로 락피킹과 슈팅 썰링지 등 참여형 이벤트를 마련한다. 2인 협동 어드벤처 '에이지 트윈스터'와 동양 판타지 액션 RPG '타래: 언바운드'는 이번 행사에서 처음으로 일반 관람객 대상 시연을 진행한다.

◆실적은 '배그'가 견인… 시장 관심은 차기 성장동력

크래프톤은 배틀그라운드를 앞세워 안정적인 실적을 이어가고 있다. 1분기에는 에스턴마틴 등 글로벌 브랜드 협업 효과

가 반영됐고, 증권가는 2분기에도 시장 기대치를 웃도는 실적을 예상하고 있다.

자회사 인노운월즈의 '서브노타카2' 역시 흥행에 성공했다. 시장조사업체 알리네아 애널리틱스에 따르면 지난 5월 얼리 액세스로 출시된 서브노타카2는 스팀에서 약 1억3360만달러의 매출을 기록한 것으로 추정된다. 다만 성과급 지급과 경영진 해임을 둘러싼 법적 분쟁이 이어지면서 흥행 효과가 온전히 반영되기 어렵다는 분석도 나온다.

◆게임스컴이 '다음 10년' 가른다

업계에서는 이번 게임스컴이 단순한 신작 발표 행사를 넘어 크래프톤의 장기 성장성을 가늠하는 무대가 될 것으로 보고 있다. 세계 최대 게임쇼인 만큼 글로벌 이용자들의 첫 반응이 향후 출시 전략과 기업가치에도 영향을 미칠 가능성이 크기 때문이다.

특히 배틀그라운드 출시 이후 크래프톤은 꾸준히 신규 IP를 확대해 왔지만, 배틀그라운드만큼의 글로벌 흥행작은 아직 나오지 않았다. 결국 이번 게임스컴에서 공개되는 신작들이 시장의 기대를 충족할 수 있을지가 '배틀그라운드 이후'를 책임질 차세대 IP 탄생 여부를 가를 핵심 변수로 꼽힌다.

/최빛나 기자

기가론 "AI 보안 자신해도 대응력 미흡"

'하이브리드 클라우드 보안 보고서'
보안 침해 사고 83%에 AI 관여

인공지능(AI)이 사이버 보안의 핵심방어 수단으로 자리 잡는 동시에 공격에도 적극 활용되면서 기업들의 보안 대응 체계가 시험대에 올랐다. 상당수 기업이 AI 보안 역량을 갖췄다고 평가했지만 실제 대응 수준은 기대에 못 미친다는 조사 결과가 나왔다.

기가론은 29일 발표한 '2026 하이브리드 클라우드 보안 보고서'를 통해 최근 1년간 발생한 보안 침해 사고의 83%에 AI가 관여했다고 밝혔다. 이번 조사는 미국, 영국, 독일, 프랑스, 싱가포르, 호주 등 6개국 보안·IT 의사결정권자 1023명을 대상으로 실시됐다.

조사 결과 응답 기업의 65%는 최근 1년 동안 한 차례 이상 보안 침해를 경험했고, 32%는 두 번 이상 공격을 받았다. 27%는 사고의 근본 원인조차 파악하지 못한 것으로 나타났다.

보고서는 이를 'AI 보안의 착시'로 진

단했다. 응답 기업의 64%는 자사의 AI 보안 체계가 '정립' 또는 '통합' 단계에 도달했다고 평가했지만, 실제 침해 상황에서 효과적으로 대응할 수 있는 보안 도구를 갖춘 기업은 30%에 불과했다.

AI는 공격과 방어 모두에서 핵심 기술로 활용되고 있었다. 응답자의 94%는 AI가 사람 개입 없이 일부 보안 기능을 자동 수행하고 있다고 답했다. 반면 AI를 활용한 공격도 빠르게 증가했다. 외부 AI 기반 공격이 41%로 가장 많았고, 대규모언어 모델(LLM) 대상 공격(33%), 내부 정보 유출과 미승인 AI 사용(각 30%)이 뒤를 이었다.

클라우드 보안에 대한 경계도 높아지고 있다. 응답자의 71%는 퍼블릭 클라우드에서 AI를 운영하는 데 신중해야 한다고 답했으며, 87%는 양자컴퓨터를 이용해 미래에 암호를 해독하는 '하베스트 나우, 디크립트 레이터' 공격을 우려했다. 기가론은 대응 방안으로 네트워크 전반의 데이터를 실시간으로 확보하는 '딥 유저버빌리티'를 제시했다. /김보민 수습기자 kbm@

교원그룹, 상조 납입금 여행 전환 169% ↑

상반기 전체 전환 실적도 137% 증가

교원그룹 계열 교원라이프와 교원투어의 시너지 효과가 눈에 띈다.

상조상품에 가입했다 이를 여행상품으로 바꿔 이용하는 고객이 늘고 있기 때문이다.

29일 교원그룹에 따르면 교원라이프의 올해 1~6월 전환 서비스 이용 실적은 전년 동기 대비 137%나 증가했다. 특히 여행 전환 서비스 이용 실적이 전년 동기 대비 169%나 늘었다.

올해 상반기 전환 실적만으로도 2024년 연간 실적을 26%나 넘어섰고, 지난해 연간 실적의 절반을 훌쩍 뛰어넘는 75% 수준에 이르렀다.

이는 고객이 가입한 상조상품의 납입금을 장례 대신 여행에 활용하는 수요가 크게 늘었기 때문이다.

교원투어와의 연계를 통해 상조회원 전용 여행상품을 개발하고 이용 가능한 여행 상품 선택지를 확대하면서 고객 만족도를 높인 것이 이용 증가로 이어졌다는게 회사측 분석이다.

이 같은 증가세에 힘입어 여행은 전체 전환 서비스 이용 실적의 64%를 차지하며 가장 높은 비중을 기록했다. 이어 헬스케어(18%), 웨딩·결혼정보(13%), 기타서비스(5%)가 뒤를 이었다.

교원라이프의 전환 서비스 이용 실적은 매년 꾸준한 성장세를 이어가고 있다.

/김승호 기자 bada@

정부 유료방송 광고 규제 완화 추진

광고 총량 17%서 20%로 확대
경쟁 여건 개선 시청권 침해 우려

정부가 온라인동영상서비스(OTT) 중심으로 재편된 미디어 시장 환경에 맞춰 유료방송 광고 규제 완화에 나선다. 방송사업자에게만 적용돼 온 광고 규제를 손질해 경쟁 여건을 맞추겠다는 취지다. 다만 광고 확대에 따른 시청권 침해 우려도 함께 제기된다.

29일 방송미디어통신위원회에 따르면

방송광고 규제를 완화하는 내용을 담은 방송법 시행령 일부개정안은 최근 전문가 의견 수렴 절차를 마쳤다. 방미통위는 제출된 의견과 자문 결과를 반영해 최종 개정안을 확정할 예정이다.

개정안의 핵심은 방송사의 광고 편성 자율성을 확대하는 데 있다. 현재 하루 방송시간의 17%로 제한된 광고 총량은 20%까지 늘리고, 시간대별 광고 편성 제한도 완화해 방송사가 하루 총량 범위 안에서 탄력적으로 광고를 배치할 수 있도록 하

는 방안이 담겼다. 중간광고 규제도 완화된다. 현행 45분 이상 프로그램에만 허용되는 중간광고 기준을 30분 이상으로 낮추고, 프로그램 길이에 따라 허용 횟수도 확대하는 방안이 검토된다. 가상광고와 간접광고(PPL), 자막광고의 화면 점유 비율 역시 현행 4분의 1에서 3분의 1 수준으로 확대하는 내용이 포함됐다.

정부가 규제 완화에 나선 배경에는 OTT와 기존 방송사업자 간 규제 불균형이 있다. 넷플릭스와 유튜브, 티빙, 쿠팡플레이 등 OTT는 방송법상 방송사업자가 아니어서 광고 시간이나 형식에 대한 직접적인 규제를 받지 않는다. /조민선 기자 msjo@