

AX 사업, 외형 성장 이끌었다

통신3사, 2분기 영업익 ‘선방’

KT, 영업익 6483억… 36.1%↓
지난해 1조 이상 수익에 역기조 효과
SKT, 5600억으로 회복… 67.3%↑
AIDC 매출 1362억, 92.5% 급증
LG U+, 3445억 ‘역대 최대 실적’
인건비·수수료 등 비용 효율화 영향

통신 3사가 올해 2분기 견조한 실적을 거뒀다. KT와 SK텔레콤은 영업이익 등락에서 엇갈렸지만 일회성 요인을 제외하면 모두 안정적인 수익성을 유지한 것으로 분석된다. LG유플러스는 분기 기준 최대 영업이익을 기록했다.

본업인 유·무선 통신은 선방한 가운데 외형 성장을 이끈 인공지능 전환(AI) 사업이다. 클라우드 기업간거래(B2B)와 AI 데이터센터(DC) 구축 등 신사업이 약진했다.

◆KT·SKT 영업이익 본궤도…LGU+는 사상 최대

13일 정보통신 업계에 따르면 KT는 박윤영 대표 취임 이후 첫 실적표에서 안정적인 수익성을 입증했다. 수치상으로는 2분기 연결기준 영업이익 6483억원으로 지난해 같은 기간보다 36.1% 급감했지만 이는 지난해 1조 이상의 수익을 거둔 데 따른 역기조 효과로 분석된다.

실제로 KT의 지난 2분기 영업이익은 1조148억원이다. 당시 KT는 부동산 자회사 KT에스테이트가 광진구 롯데아트폴 아파트로 약 4000억원의 대규모 분

양이익을 거둔 것을 원인으로 진단했다. 이를 빼고보면 평년 수준의 수익을 거둔 것으로 보인다. 6000억원대 영업이익은 최근KT의 분기 실적과 비교해도 오히려 높은 수준이다. 전분기 영업이익은 4827억원이었다.

SK텔레콤은 지난해 해킹 사고로 악화된 수익성을 회복했다. 2분기 영업이익은 5660억원으로 전년 동기보다 67.3% 증가했다. 지난해 2분기에는 해킹 사태로 인한 유심 교체와 대리점 손실보상 등 약 2500억원의 일회성 비용이 반영되면서 영업이익이 3383억원까지 떨어졌다.

LG유플러스는 역대 분기 최대 실적을 기록하며 비용 절감 효과를 톡톡히 봤다. 2분기 영업이익은 3445억원으로 전년 동기보다 13.1% 증가했다. 상각전영업이익(EBITDA) 마진율은 33.6%로 수익성을 입증했다. 인건비와 판매수수료 등 비용 효율화가 실적 개선을 이끌었다.

◆AI 데이터센터 등 AX가 ‘효자’…통신 본업도 안정적

통신업체들의 본업인 유·무선 통신사업이 안정적인 흐름을 이어간 가운데 2분기 성장을 이끈 사업 부문은 단연 인공지능 전환(AI)이다. 통신사가 미래 성장동력으로 투자를 확대하면서 매출 성장 속도도 빨라지고 있다.

KT와 KT클라우드의 AX 관련 매출은 3678억원으로 지난해 같은 기간보다 22.3% 증가했다. 지난 1분기와 비교해도 4.8% 확대됐다. KT의 AX 사업은 AI 데이터센터와 해저케이블, AI 컨택센터(AICC) 등을 포함한다. 별도 AI 데이터센터

터 매출은 공개하지 않았다.

반면 SK텔레콤은 AI 데이터센터 단일 매출에서 크게 앞섰다. 2분기 AIDC 매출은 1362억원으로 전년 동기보다 92.5% 대폭 증가했다. AI 클라우드·AI 컨택센터(AICC)·AI 팩토리·생성형 AI 마케팅 등 AI 사업 매출도 613억원으로 24.5% 늘었다. 대규모 투자 전략이 실제 매출 성장으로 나타나기 시작했다는 의미다.

LG유플러스는 AIDC 매출을 포함한 기업 인프라 수익이 8.6% 성장한 4644억원으로 나타났다. AIDC만 놓고 보면 전년 대비 28.9% 증가했으며 구체적인 수치는 발표하지 않았다. 스마트모빌리티, AICC 등 솔루션 사업도 6.8% 증가해 B2B 부문이 고르게 성장했다.

유·무선 통신 부문에서는 SK텔레콤은 무선 통신 부문에서 5G 시장점유율을 바탕으로 우위를 유지했다. 5G 시장 점유율은 약 45.7%로, 가입자는 약 1800만명이다. KT는 초고속 인터넷·IPTV 등 유선 분야에서 가장 두터운 가입자 기반을 보였다. KT의 초고속인터넷 가입자는 1023만명, IPTV 가입자 954만명이다. LG유플러스는 5G 보급률이 84.9%로 통신 3사 중 가장 높았다.

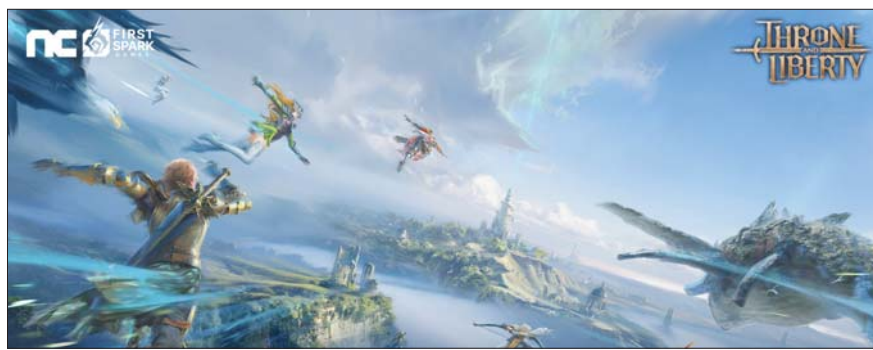
한편, 올해 2분기 KT는 매출 6조6799억원, 영업이익 6483억원을 냈다. SK텔레콤은 매출 4조3591억원과 영업이익 5660억원을 올렸고, LG유플러스는 매출 3조6949억원, 영업이익 3445억원을 기록했다.

/조민선 기자

msjo@metroseoul.co.kr



metro



쓰론 앤 리버티 대표이미지.

/엔씨

엔씨, ‘TL’ 글로벌 서비스 직접운영 체제로

〈쓰론 앤 리버티〉

연내 자체 서비스 체제 전환
통합 글로벌 환경서 플레이 가능

엔씨가 다중접속역할수행게임(MMO RPG) ‘쓰론 앤 리버티(TL)’의 글로벌 서비스를 연내 자체 서비스 체제로 전환한다고 13일 밝혔다.

TL은 엔씨의 개발 자회사 퍼스트스파크 게임즈가 개발한 MMORPG다. 엔씨는 그동안 아마존 게임 스튜디오와 협력해 TL의 글로벌 서비스를 운영해 왔다.

엔씨는 글로벌 이용자에게 안정적인 서비스를 제공하고 개발과 서비스 운영간 연계를 강화하기 위해 직접 운영 체제로 전환하기로 했다.

연내 서비스 전환이 완료되면 엔씨의

게임 플랫폼 ‘퍼플’을 비롯해 스팀, 플레이스테이션, 엑스박스 등 PC와 콘솔 플랫폼 이용자들이 하나의 통합된 글로벌 환경에서 TL을 즐길 수 있게 된다.

서비스 주체가 변경되더라도 기존 이용자 데이터와 게임 내 자산은 그대로 유지된다. 캐릭터 정보와 플레이 진행도, 인벤토리 아이템, 게임 내 화폐 ‘루센트’ 등이 모두 이전된다.

퍼플 이용자는 별도의 약관 재동의나 추가 절차 없이 기존 계정을 그대로 이용할 수 있다.

엔씨는 서비스 전환과 관련한 세부 일정과 상세 정보를 TL 공식 홈페이지와 별도 안내 페이지를 통해 순차적으로 공개할 예정이다.

/최빛나 기자

KT, 충청 유니버시아드대회 정보통신 지원

50개 거점에 통신 인프라 구축
망 용도별 분리, 전송망 이중화

KT가 충청권에서 열리는 국내 종합 스포츠대회에 정보 통신 서비스를 지원한다.

KT는 13일 KT 광화문빌딩에서 2027 충청 유니버시아드대회 조직위원회와 정보통신부문 공식 후원 협약을 체결했다고 밝혔다.

내년 8월 열리는 2027 충청 유니버시아드대회는 대전광역시, 세종특별자치시, 충청북도, 충청남도 등 충청권 4개 시·도가 공동 개최하는 국제 종합 스포츠대회다. 전 세계 150여 국가에서 1만5000여명의 선수단과 관계자가 참여할 예정이다.

KT는 지난해 클라우드 전문 기업 아이티센클로잇과 컨소시엄을 꾸려 대회 정보통신 인프라와 대회통합관리시스템 구축 사업자로 선정됐다. 협약에 따라 KT컨소시엄은 정보통신 부문 공식 후원사로 참여해 대회통합관리시스템 구축·운영, 유·

무선 통신 및 클라우드 서비스 제공, 통합 관제센터 운영, 경기장 기술지원 등을 맡는다.

구체적으로는 경기장과 훈련장, 개폐회식장, 주요 운영시설 등 약 50개 거점에 통신 인프라를 구축할 예정이다. 대회망·업무망·인터넷망·방송중계망은 용도별로 분리해 운영하고, 전송망은 이중화해 대회 기간 네트워크 안정성을 확보한다는 계획이다.

통합관제센터에서는 경기 운영과 정보통신 서비스 상황을 실시간으로 확인하고 장애·비상 상황에 대응한다. AI 기반 콜센터와 다국어 상담 서비스도 운영에 참가자와 방문객이 대회 일정, 교통, 관광 정보를 확인할 수 있도록 지원할 예정이다.

KT는 1997년 무주·전주 유니버시아드 대회를 시작으로 2018 평창 동계올림픽 등 다수의 대형 국제 스포츠 행사에서 주관 통신사 역할을 수행했다. 인공지능 전환(AI) 기술 역량을 기반에 이반 대회 운영을 적극 지원할 계획이다.

/조민선 기자

게임 넘어 AI·웹툰·모빌리티로 ‘외연 확장’

‘지스타 2026’ 새로운 변화

11월 19~22일, 부산 벡스코서 진행
메인스폰서에 AI콘텐츠 플랫폼 ‘크랙’

국제게임전시회 ‘지스타 2026’이 게임 중심 전시회를 넘어 AI와 웹툰, 모빌리티 등 다양한 콘텐츠 산업을 아우르는 융합형 행사로 변화를 시도한다.

지스타조직위원회는 13일 지스타 2026의 주요 프로그램과 전시장 구성, 운영 정책을 공개하고 ‘산업과 타깃 오디언스의 외연 확장’과 ‘인하우스 콘텐츠 확대’를 올해 2대 핵심 전략으로 추진한다고 밝혔다. 올해 22주년을 맞는 지스타 2026은 오는 11월 19일부터 22일까지 부산 벡스코에서 열린다.

가장 눈에 띄는 변화는 메인스폰서다. 조직위는 뽀빠테크놀로지스가 운영하는 AI 스토리 창작 플랫폼 ‘크랙’을 메인스폰서로 선정했다. 게임사가 아닌 AI 콘텐츠 플랫폼이 메인스폰서를 맡는 것은 지스타 개최 이래 처음이다. 크랙은 AI를 활용해 이용자가 직접 이야기를 만들 수 있도록 지원하는 플랫폼이다. 조직위는 게임 산업의 핵심 화두로 떠오른 AI와 내러티브를 결합해 기존 게임 전시에서 한 단계 확장된 콘텐츠 경험을 제공한다는 계획이다.



조영기 지스타조직위원장.

/최빛나 기자

조영기 지스타조직위원장은 “올해 지스타는 경계를 넘어 다양한 산업과 연결되는 융합형 콘텐츠를 발굴하고 직접 기획·운영하는 인하우스 콘텐츠를 대폭 강화했다”며 “참가 기업의 구성을 다양화하는 것은 물론 지스타를 찾는 모든 이들에게 새로운 가능성을 선사하는 대한민국 대표 플랫폼으로 도약하겠다”고 말했다.

대중 접점에 확대한다. 올해 메인키비주일은 네이버웹툰 인기작 ‘유미의 세포들’ 이동진 작가와 협업해 제작했다. 트랜드 거대 플랫폼 크립과는 공식 굿즈가 포함된 ‘스페셜 패스’를 선보인다. 오는 9월 1일부터 일주일간 현대백화점 판교점에 지스타 팝업스토어도 운영한다.

벡스코 제1전시장은 BTC 전용 공간으

</