

K-게임, 해외 이용자 공략 박차 ‘PC·콘솔’ 신작으로 플랫폼 확장

게임스컴 2026

오는 26~30일 독일 쾰른서 진행 크래프톤, 배그 잇는 신작 5종 선봬
엔씨, ‘아이온2’ 등 신작 3종 공개
펄어비스, 삼성전자와 ‘붉은사막’
‘P의 거짓’ 이후 수상작 배출 못해
게임스컴 어워드 수상 여부 ‘주목’

국내 주요 게임사들이 세계 최대 게임 전시회 ‘게임스컴 2026’이 열리는 독일 쾰른으로 집결한다. 모바일과 내수 시장을 넘어 PC·콘솔과 글로벌 시장으로 무게중심을 옮기고 있는 K게임이 신작을 앞세워 해외 이용자 공략에 나선다.

19일 게임업계에 따르면 게임스컴 2026은 오는 26일부터 30일까지 독일 쾰른에서 열린다. 올해는 행사 역사상 처음으로 이용 가능한 전시 공간이 모두 매진됐으며, 전시 규모는 약 23만㎡에 달한다.

국내에서는 크래프톤과 엔씨(NC), 펄어비스, 카카오게임즈 등 주요 게임사가 출격한다. 특히 글로벌 시장을 겨냥한 PC·콘솔 타이틀이 전면에 배치되면서 국내 게임사들의 플랫폼 다변화 전략을 확인할 수 있는 무대가 될 전망이다.



/게임스컴

◆ 크래프톤·엔씨 신작 전면에…PC·콘솔 승부

크래프톤은 게임스컴에서 신작 5종을 선보이며 신규 지식재산권(IP) 발굴에 힘을 쏟는다. ‘배틀그라운드’를 잇는 차세대 성장동력을 확보해야 하는 만큼, 글로벌 이용자들의 반응을 직접 확인한다는 계획이다.

엔씨는 개막 전날 열리는 ‘오픈닝 나이트 라이브(ONL)’를 통해 ‘아이온2’ 등 신작 3종을 공개한다. 특히 아이온2는 국내에서 흥행한 대표 IP를 기반으로 글로벌 시장 공략에 나서는 핵심 타이틀이다. 엔씨 역시 기존 MMORPG와 모바일 중심 사업 구조에서 벗어나 장르와 플랫폼 다변화를 추진하고 있다.

펄어비스는 삼성전자와 손잡고 ‘붉은사막’을 선보인다. 삼성전자 게임스컴 부스에 마련된 시연 공간을 통해 글로벌 이용자와 만난다. 카카오게임즈도 게임스컴에 참가해 해외 시장에서 이용자 접점을 확대한다.

국내 게임사들이 게임스컴에 공을 들

이는 배경에는 글로벌 시장을 겨냥한 사업 전략 변화가 있다. 국내 모바일 MMO RPG 중심에서 벗어나 PC·콘솔로 플랫폼을 확대하고 북미·유럽 등 해외 시장에서 통할 수 있는 신규 IP 확보에 투자를 늘리는 추세다.

◆ ‘P의 거짓’ 이후 3년째 빈손…올해는 다들까

한국 게임의 ‘게임스컴 어워드’ 수상 여부도 관심사다. 국내 게임은 2022년 네오위즈 ‘P의 거짓’이 3관왕을 차지한 이후 3년 연속 수상작을 배출하지 못했다.

당시 P의 거짓은 ‘가장 기대되는 플레이스테이션 게임’, ‘최고의 액션 어드벤처 게임’, ‘최고의 롤플레이 게임’ 등 3개 부문을 휩쓸었다.

올해는 주요 게임사들이 PC·콘솔 중심의 글로벌 타이틀을 대거 앞세운 만큼 수상작이 다시 나올지 주목된다. 게임스컴 어워드는 출품작을 대상으로 심사를 거쳐 부문별 후보와 수상작을 선정한다.

게임업계 관계자는 “국내 게임사들이 PC와 콘솔까지 플랫폼을 넓히면서 글로벌 게임소의 중요성도 커지고 있다”며 “올해 게임스컴은 국내 게임사 신작의 해외 경쟁력과 이용자 반응을 확인할 수 있는 자리가 될 것”이라고 말했다. /최빛나 기자

vitna@metroseoul.co.kr



metro

생활·금융·의료·교육 ‘모두의 AI’로 결집

‘모두의 AI’ 사업 컨소시엄 구성 카카오·KT·SKT 등 6곳 제안서 계열사도 포함… 국산 AI 연합 구축

전 국민이 이용할 보편적 인공지능(AI) 서비스를 구축하는 정부의 ‘모두의 AI’ 사업이 컨소시엄 구성을 갖추며 본격적인 출발선에 섰다.

19일 정보통신기술(ICT) 업계에 따르면, 공모 접수 결과 카카오·KT·SK텔레콤·이스트소프트·엔케이이다·제논 등 6개 사업자가 제안서를 냈다. 당초 참여 가능성이 거론됐던 네이버는 검토 끝에 이번 공모에 참여하지 않기로 했다.

각 컨소시엄은 생활 서비스와 금융, 의료, 교육 분야 AI 기업들을 폭넓게 묶었다. 특히 카카오·KT·SK텔레콤은 그룹 내 계열사와 국내 생활 서비스 기업에 국산 AI 모델을 적용할 서비스 접점을 확보했다.

실제로 공모 요건상 참여 사업자는 독자 AI 파운데이션 모델 기준을 충족한 국산 모델을 50% 이상 활용하고, 다른 국내 기업의 AI 모델도 30% 이상 결합해야 한다. 소버린 AI 생태계에서 일상 서비스 활용 기반을 넓히겠다는 취지다.

각 컨소시엄의 공통점은 주관사인 카카오·KT·SK텔레콤과 함께 자회사 및 계열사가 나란히 참여했다는 것이다. 카카오는 기업간거래(B2B) IT 전문 자회사 카카오펀터프라이즈를 통해 기업용 AI 솔루션과 연결할 접점을 마련했다. KT는 그룹 내 금융 플랫폼인 BC카드로 결제 서비스 영역까지 AI 적용 가능성을 넓혔



생활 서비스와 금융, 의료, 교육 분야 등 전 국민이 이용할 수 있는 ‘모두의 AI’. /따눔AI

다. SK텔레콤은 IPTV와 내비게이션 등 생활 서비스와 연계를 고려해 SK브로드밴드, 티맵모빌리티를 컨소시엄에 포함했다.

카카오 컨소시엄은 특히 LG그룹의 기술 인프라를 결합한 구성을 갖췄다. 독과 모2차 평가를 통과한 LG AI연구원을 비롯해 LG전자, LG유플러스, LG CNS 등이 참여했다. AI 연구·개발부터 IT 시스템, 디바이스, 통신 서비스, IT 시스템 구축까지 전 영역을 연결할 기반을 마련했다는 분석이 나온다.

KT 컨소시엄은 교육·콘텐츠·커머스 등 생활 서비스 기업을 고르게 포진시켰다. EBS와 AI 학습 플랫폼 운영사 매스프레소를 통해 공교육 분야에서 개인화 학습 서비스를 확장하는 구상이다. 이밖에 게임 AI 역량을 보유한 NC AI, 패션 플랫폼 무신사, 부동산 플랫폼 직방, 가격비교 기업 커넥트웨이브 등 콘텐츠와 생활 서비스에 방점을 찍었다.

SK텔레콤 컨소시엄은 건강관리와 고

령층 돌봄 서비스에 무게를 둔 모습이다. 헬스케어 플랫폼 굿닥, 음성 기반 건강 분석 기업 사운더블헬스코리아, 독거노인 종합지원센터, 대화형 AI 기업 페르소나 에이아이 등의 시너지가 예상된다. 병원·약국 정보와 건강 상태 확인, 정서 지원, 안부 확인 등으로 AI 활용 범위를 넓힐 수 있는 조합이다.

한편 엔케이이다와 제논은 주관기관 단독으로 제안서를 제출했으며, 이스트소프트 컨소시엄은 메가존클라우드·플라리스 오피스 등이 참여해 업무 중심의 AI 에이전트 구현에 무게를 둔 것으로 보인다.

한편, 네이버는 공모 마감 직전까지 컨소시엄 구성과 사업 참여 여부를 검토했지만 최종 불참을 선택했다. 네이버 측은 “현재 추진 중인 기존 AI 사업에 집중할 예정”이라고 밝혔다.

네이버는 이미 검색과 광고, 쇼핑 등 핵심 서비스 전반에 AI를 적용하는 작업을 진행하고 있다. 검색에서는 생성형 AI를 결합한 서비스를 확대하고 있으며 커머스·광고에서도 AI를 활용해 이용자와 판매자·광고주를 연결하는 구조를 강화하고 있다.

한편 ‘모두의 AI’는 국민 누구나 비용과 이용량 제한 없이 사용할 수 있는 범용 AI 챗봇과 공공 AI 에이전트를 구축하는 사업이다. 사업자는 국산 AI 모델을 기반으로 대국민 서비스를 구축하고 정부·공공 서비스와 연계하게 된다. 정부는 이달 말 최대 3개 사업자를 선정하고 9월 말 베타 서비스를 거쳐 연내 정식 서비스를 선보일 계획이다. /조민선 기자 msjo@

KT, 기업용 소버린 AI 어플라이언스 지원

국산 AI 반도체·LLM 통합한 ‘KT NPU LLM 스테이션’ 선택

KT가 국내 기업을 대상으로 국산 인공지능(AI) 모델을 통한 인공지능 전환(AI) 지원에 나선다. KT는 기업용 소버린 AI 어플라이언스 ‘KT NPU LLM 스테이션’을 출시했다고 19일 밝혔다.

어플라이언스는 하드웨어와 소프트웨어가 결합된 완제품형을 의미한다. 국산 AI 반도체·거대언어모델(LLM)을 하나의 서버에 통합했다. AI 반도체부터 모델, 운영 플랫폼에 이르는 핵심 기술을 국내 기술로 구성해 정부가 추진하는 소버린 AI 정책 방향을 기업 현장에서 구현할 수 있다.

KT가 독자 개발한 LLM ‘믿음 K 2.5 프로’와 리벨리온 NPU ‘ATOM-MAX’가 탑재됐다. 여기에 운영 API 플랫폼까지 더해 일체형으로 구성했다.

믿음 K 2.5 프로는 고난도 추론과 에이전트 활용이 강점이다. 추론 특화 NPU ‘ATOM-MAX’는 공인 시험을 통해 동급 GPU 대비 높은 처리 성능과 전력 효율을 검증받았다.

특히 강력한 보안이 특징이다. 제품은 고객사 내부에 설치되며 모든 데이터와 AI 연산이 사내에서만 처리된다. 망분리 등 관련 규제와 강력한 보안 필요성으로 해외 생성형 AI를 도입하지 못했던 공공, 국방, 제약, 제조, 금융 등 규제 산업의 AI 전환에 촉매제가 될 것으로 기대된다.

도입 부담도 낮췄다. 서버, AI 모델, 플랫폼이 통합된 완제품형 장치를 별도 구축 과정 없이 설치 당일부터 사내 문서 기반 질의응답(RAG) 등 AI 기능을 바로 사용할 수 있다. 추론 특화 NPU를 채택해 동급 GPU 서버 대비 전력 효율이 높고, 업계 표준 응용 프로그램 인터페이스(API)를 제공해 기업이 기존에 쓰던 AI 서비스의 접속 정보만 바꾸면 코드 수정 없이 호환해 사용할 수 있다.

KT는 향후 회의록 작성과 코딩 지원, 업무 자동화 에이전트 등을 순차적으로 탑재하고 에이전트 전문 개발사와 협력해 고객 맞춤형 구축 사업으로 확장할 계획이다. 또 이번 제품의 활용 영역을 퍼지컬 AI를 위한 엣지 데이터센터로 확대해 저전력·저지연 AI 인프라 구현에도 나설 예정이다. /조민선 기자

LG U+·연세대, AI-RAN 시험망 기술검증

〈인공지능 기반 무선접속망〉

5G망 전환 때 안정적 연결 확인

LG유플러스는 연세대학교와 인공지능 기반의 무선접속망(AI-RAN) 시험망에서 네트워크 전환 기술 검증을 실시했다고 19일 밝혔다.

6G 전환을 앞두고 AI-RAN은 핵심 네트워크 기술 중 하나로 주목받고 있다. AI-RAN은 인공지능(AI)이 통신망 상태를 실시간으로 분석하고 최적화하는 차세대 무선망 기술로, 통신 품질 저하 가능성을 미리 예측해 네트워크 자원을 상황에 맞게 효율적으로 활용할 수 있다.

이번 검증은 LG유플러스의 5G망과 연세대학교가 엔비디아 GPU 기반으로 자

체 개발한 AI-RAN 시험망을 연동해 진행했다. 양측은 로봇·드론 등 퍼지컬 AI 장비가 AI-RAN 시험망을 벗어나 5G망으로 이동하거나, 반대로 5G망에서 AI-RAN 시험망으로 진입하는 상황을 구현했다.

이를 통해 단말이 무선 환경 변화에 따라 최적의 네트워크를 자동으로 선택하고 안정적으로 연결을 유지할 수 있는 점을 확인했다. 검증에는 산업용 모바일 기기 전문 기업 포인트모바일이 제작한 ‘PM 95’ 단말이 사용됐다.

LG유플러스는 이번 실증을 계기로 국내 AI-RAN 생태계 조성에 힘을 보태 계획이다. /조민선 기자



이진규 네이버 개인정보보호책임자(CPO·왼쪽 두 번째)와 ‘네이버 프라이버시 챌린지’ 본선 진출 10개 팀이 지난 18일 경기 성남시 네이버 1784 사옥에서 기념촬영을 하고 있다. /네이버

네이버, 개인정보보호 아이디어 공모전

본선에 대학생 10개팀 진출

네이버는 지난 18일 경기 성남시 네이버 1784 사옥에서 개인정보보호 관련 아이디어 공모전 ‘네이버 프라이버시 챌린지’를 진행했다고 19일 밝혔다. 행사에는 이진규 네이버 개인정보보호책임자(CPO)와 본선에 진출한 10개 팀 등이 참석했다.

이번 공모전은 ‘AI 시대의 개인정보보호 강화 방안’을 주제로 전국 대학생과 대학원생을 대상으로 진행됐다. 최우수상은 ‘밤아저씨’팀이 차지했다. 해당 팀은 여러 온라인 게시물에 흩어진 정보를 종합할 경우 특정 개인을 추정할 수 있는 위

험을 AI로 분석하고, 불필요한 개인정보 노출을 줄일 수 있는 방안을 제안했다.

네이버는 이용자가 직접 개인정보보호 개선 방안을 제안하는 ‘PER(프라이버시 강화 보상)’ 제도도 2016년부터 운영하고 있다. 이용자의 개인정보보호 강화 제안이 실제 서비스 개선에 반영될 수 있도록 검토하고 우수 제안에는 보상을 지급하는 프로그램이다. 올해 상반기에는 총 130건의 제안이 접수됐으며 이 가운데 29건에 총 353만원을 지급했다. 제도가 시작된 2016년 이후 누적 접수 건수는 1659건으로, 이 가운데 648건에 약 7120만원의 보상이 지급됐다. /최빛나 기자