

엔씨소프트, 프로게이머 뛰어넘는 AI 개발 박차

‘블레이드&소울 월챔’서 AI 선봬
게임 넘어 다양한 응용 분야 활용

‘리니지’로 국·내외 게임 시장에서 탄탄한 입지를 구축하고 있는 엔씨소프트(NC)가 인공지능(AI) 연구에 적극적으로 나서고 있다. 프로게이머에 견주는 고도의 AI 기술로 e스포츠 대회를 열고, 게임 분야 외에도 다양한 분야에 AI를 접목하기 위해 원천기술 확보에 나서고 있다.

지난 15일 엔씨가 모바일대중접속게임(MMORPG) ‘블레이드&소울(블소)’ 비무(比武, 이용자 간 대전) 글로벌 최강자를 가리는 e스포츠 ‘인텔 블소 토너먼트 2018 월드 챔피언십’ 결선 현장에서 선보인 AI가 대표적이다.

◆인간 vs 비무 AI 대결… 3년 6개월 간 연구

엔씨(NC)가 이날 선보인 ‘비무 AI’는 글로벌 최강 선수들과 접전을 펼칠 정도로, 프로게이머 수준까지 성장했다. 각각 다른 학습체계를 적용한 공수 균형과 방어형 AI는 팽팽한 접전 끝에 유럽 선수(니콜라스 파킨슨)에게 1대2, 중국(하오



이재준 엔씨 AI센터장.

/엔씨소프트

란선)에 0대2로 패배했다.

반면, 공격형 AI는 한국(최성진) 선수와의 대결에서 2대0으로 승리했다.

엔씨(NC)의 비무 AI는 변수가 많은 복잡한 상용 게임에 심층강화학습 기술을 적용했다는 점에서 의미가 있다. 비무 AI는 지난 3년 6개월 간 엔씨가 투자해 온 심층강화학습 기술 연구의 결과물 중 하나다.

심층강화학습이란, 기존 강화학습 기술에 딥러닝을 접목한 형태다. 시합 중 경험하게 되는 다양한 상황을 의사결정에 세밀하게 반영할 수 있어 스킬 사용이나 움직임 면에서 어떤 규칙을 주지 않고도 다양한 상대에 대응하는 최적의 의사결정 정책을 학습할 수 있다.

‘실시간’으로 반응하는 것이 강점인 비무 AI는 바둑 AI로 알려진 ‘알파고’와는

다르다. 바둑이 플레이어끼리 번갈아가며 하는 ‘턴제 게임’이라면, 블소의 비무는 실시간 격투 게임이다. 블소의 비무는 0.1초 내로 바뀐 상황에 어떤 스킬을 쓸지

즉각적으로 결정해야 한다. 바둑의 경우 다음 수를 두기 위한 시간이 평균 2분 정도 주어져 연산 시간이 넉넉하다.

게임 규칙도 복잡하다. 비무 AI는 스킬 사용 타이밍이나 스킬 취소 등 다양한 게임 규칙에 대응해야 한다. 비무 AI에는 1 틱(0.1초)당 225가지(45개스킬×이동방향 5가지)의 선택지가 주어진다. 한 게임은 최대 1800틱(약3분) 동안 진행돼 총 225의 1800승만큼의 선택지를 가진다. 즉, 바둑(10의 768승)보다 경우의 수가 많다.

엔씨 관계자는 “비무 AI는 프로게이머 와도 충분히 싸울 수 있는 고도의 AI를 만드는 것이 목표”라며 “심층강화학습을 기반으로 ‘알파고 제로’와 같이 스스로와 대결하며 성장했다”고 설명했다.

◆엔씨 AI, 게임 이어 차세대 먹거리도 공략

엔씨의 AI 연구개발은 윤송이 사장이 2011년 조직을 꾸리면서 시작됐다. 현재 AI센터와 NLP(자연어처리)센터로 구성됐다. 두 센터 산하에는 5개 연구실(랩)이

AI 연구개발을 진행하고 있다. AI센터에는 ▲게임AI랩 ▲스피치랩 ▲비전AI랩이 있고, NLP센터에는 ▲언어AI랩 ▲지식AI랩이 있다.

우수 인재 영입에도 적극적이다. 현재 김택진 대표 직속으로 근무하고 있는 연구개발 인력만 100여명에 달한다. 엔씨는 AI 전문 연구 인력의 육성과 연구개발에 투자를 확대, 강화할 계획이다.

특히 엔씨는 AI를 게임뿐 아니라 기반 기술 확보를 통해 다양한 응용 분야에 적용하겠다는 계획이다. 눈앞의 문제를 해결하려는 연구 개발 보다는 문제의 근본적인 해결과 활용이 가능한 연구 개발에 집중해 차세대 먹거리로 공략한다는 전략이다. 최근 엔씨가 AI 기반 야구 정보 서비스인 ‘페이지(PAIGE)’ 플랫폼을 선보인 것도 이 같은 맥락이다.

엔씨 관계자는 “AI 연구는 게임에만 국한하지 않고 기술을 연구개발해 혁신할 수 있는 분야라면 어디든 열어두고 적용할 예정”이라며 “온라인과 모바일 등多方면에 AI 적용해 새 가치를 창출하고자 개발·투자를 확대해 나갈 방침”이라고 말했다.

/김나인 기자 silkni@metroseoul.co.kr

LG스마트TV ‘채널플러스’ 무료채널 62개

고객 선호도 맞춰 채널구성도 변화

LG전자가 온라인 TV·영화 서비스 PO OQ(푹)과 협력해 LG 스마트 TV(웹OS 2.0 이상)에서 방송 채널을 볼 수 있는 ‘채널플러스’의 무료 채널을 기준 54개에서 62개로 늘렸다고 20일 밝혔다.

채널플러스는 별도 셋톱박스를 연결하지 않고도 LG전자 독자 운영체제인 웹OS가 탑재된 TV를 인터넷에 연결하면 다양한 방송채널을 시청할 수 있는 서비스다. 별도로 유료 방송 수신 서비스를 신청하기 부담스러운 1인 가구 또는 한 집에서 2대 이상의 TV를 사용하는 소비자들에게 유용하다.

LG전자는 채널플러스의 무료 채널 수를 늘리는 동시에 고객 선호도에 맞춰 채널구성도 확 바꿨다. 드라마, 예능, 음악 관련 채널을 3개에서 21개로 늘렸다. KB S 드라마, MBC Every1, SBS Plus, PL AYY 영화 등 인기 채널이 포함됐다. 아이들을 위한 애니메이션, 교육방송 채널도 기존 3개에서 8개로 늘었고, KBS/MB



서울시 강남구에 위치한 LG베스트샵 강남본점에서 고객들이 LG 스마트 TV에서 ‘채널플러스’를 시청하고 있다.

/LG전자

C/SBS/EBS 등의 주요 방송사 라디오 채널도 처음으로 들어갔다.

LG 스마트 TV 사용자는 TV 메뉴에서 채널플러스 기능을 한 번만 실행하면, 새로운 채널을 시청할 수 있다. LG전자는 ‘채널플러스’ 개편에 맞춰 10월 19일까지 ‘채널플러스’의 신규 고객(웹OS 3.5 이상 스마트 TV 이용자) 대상으로 실시간 TV 와 VOD 서비스를 무제한으로 즐길 수 있는 POOQ 1개월 무료 이용권을 준다.

/안병도 기자

기아차, 사내 하도급 1300명 정규직 전환

내년까지 추가 고용… 잔류인원 없어져

기아자동차 노사는 19일 경기 광명시 소하리공장에서 열린 ‘사내 하도급 특별 협의’에서 내년까지 사내 하도급 노동자 1300명을 직영으로 추가 특별고용하기로 합의했다고 20일 밝혔다. 이로써 기아차 조립공장의 생산라인에서 일하는 사내 하도급 비정규직 전원이 내년까지 기아차 정규직으로 전환된다.

기아차는 2015년부터 지난 6월말까지 사내 하도급 근로자 1087명을 고용 완료했고, 이날 추가로 2019년까지 1300명을 고용하기로 합의해 사내 하도급 문제에 대한 근본적인 해결이 이뤄질 것으로 기대된다. 2019년까지 1300명의 사내 하도급 근로자 추가 고용이 이뤄질 경

우, 총 2387명 전원의 직영 고용이 완료돼 공장내 사내하도급 잔류인원은 없어지게 된다.

이번 기아차 노사의 특별고용 합의는 정부의 비정규직 관련 정책에 적극 부응 할 뿐 아니라, 노사가 자율적으로 사내하도급 문제를 선제적으로 접근, 그 해법을 찾았다는 의미가 있는 것으로 풀이된다.

기아차 관계자는 “이번 합의를 통해 기아차에 근무하는 생산 하도급 추가 고용의 직접 고용이 이뤄져 사내 하도급 문제 가 사실상 종결된다”면서 “이번 합의는 법 소송과 별개로, 노사 간 신의성실 원칙에 따라 이뤄져 불필요한 소모전을 없애고 오해를 풀 수 있는 계기가 될 것”이라고 말했다.

/양성운 기자

삼성전자 ‘IDEA 2018’서 역대 최다 수상

금상·은상·동상 등 총 9개 본상

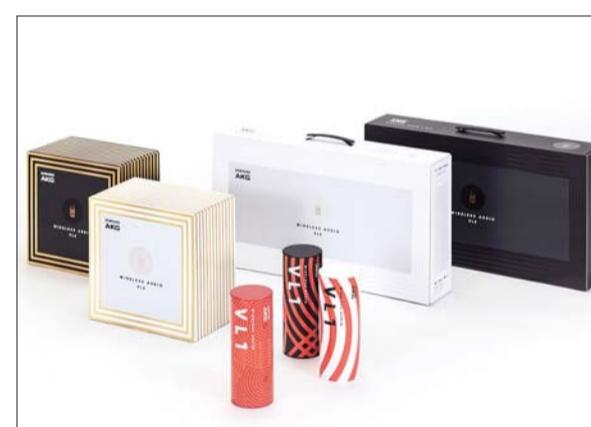
냉장고·청소기 등 49개 제품 수상

삼성전자가 세계적 권위의 국제 디자인 공모전 ‘IDEA 2018’에서 금상 1개, 은상 6개, 동상 2개로 총 9개의 본상을 수상했다고 20일 밝혔다.

올해는 본상 제품을 포함해 냉장고, 청소기, 에어컨, 노트북 등 총 49개의 제품이 수상했다. 이는 삼성전자의 역대 최다 수상 실적이다. 미국 산업디자이너 협회(IDSA)가 주관하는 IDEA는 1980년부터 개최됐으며, 북미 지역에서 가장 영향력 있는 디자인 공모전이다. 디자인 혁신성과 사용자 경험, 사회 기여도가 가장 큰 심사 기준이다.

금상을 수상한 무선 오디오 비주얼 아이덴티티 시스템은 밀레니얼 세대를 대상으로 오디오의 강렬한 사운드를 독창적인 디자인의 특성을 시각화한 비주얼 커뮤니케이션 전략이다.

은상을 차지한 듀얼 쿠 플렉 오븐은 조리 공간을 둘로 나누어 동시에 2가지 요리가 가능하며, 특히 상단 도어와 전



IDEA 2018 금상을 수상한 무선 오디오 비주얼 아이덴티티 시스템.

/삼성전자

체 도어를 선택적으로 개폐할 수 있도록 플렉스 도어를 적용해 사용 편의성을 높였다.

프리미엄 벌트인 셰프컬렉션 주방 가전 패키지, 튼튼한 외형 디자인과 관련 기능을 지원하는 특화 스마트폰, CJ79 썬더볼트 3 커브드 모니터, 아트 모드를

통해 일상 공간을 갤러리처럼 만들어주는 더 프레임, 상단 다이얼로 직관적인 사용성을 높인 VL5·VL3 와이어리스 오디오 시리즈도 은상을 수상했다.

동상은 인피니트 디스플레이를 처음

적용해 새로운 디자인을 선보인 갤럭시 S8·S8+와 갤럭시 노트8, 더 프레임의 특징을 타이포그래피와 일러스트로 형상화해 매장부터 옥외광고, 포장재, 책자 등에 적용한 브랜드 비주얼 전략인 더 프레임 비주얼 아이덴티티 시스템이 수상했다.

삼성전자 디자인경영센터장 이돈태 부사장은 “삼성전자만의 디자인 철학으로 소비자의 일상에 필요한 가치를 전달할 수 있도록 노력하겠다”고 말했다.

/안병도 기자 catchrod@

현대중공업지주, 中 로봇시장 공략 본격화

내년 하반기 공장 가동 계획

현대중공업지주가 중국로봇기업과 손잡고, 본격적인 중국시장 공략에 나선다.

현대중공업지주는 20일 중국 상하이에서 열린 중국국제공업박람회에 참가, 하공즈닝사와 산업용 로봇 협력회사 설립에 대한 협약을 체결했다. 양사는 협력회사를 설립하고 오는 2019년 상반기까지 현대중공업지주의 산업용 로봇을 연간 최대 2만대 규모로 생산할 수 있는 스마트팩토리를 건설하기로 합의했다.

이 공장에서 생산된 산업용 로봇은 중국 내 상하이 및 홍콩지역에 2022년까지 1만



현대중공업지주 스마트팩토리 대구공장.

7000대 이상이 판매될 것으로 예상된다.

현대중공업지주는 이번 협약을 통해 중국 내 생산거점을 확보하는 것은 물론

영업력 강화를 통한 단기간 내 시장점유율 제고를 기대하고 있다.

또 현대중공업지주가 보유하고 있는 로봇이 로봇을 조립하는 최첨단 스마트팩토리 기술을 해외에 수출하는 첫 사례로 향후 중국 내 다른 지역 또는 개발도상국으로의 추가 수출로 이어질 것으로 예상된다.

한편 현대중공업지주는 네이버랩스와 함께 중국국제공업박람회(CIIF 2018)에 참가, M1, 어라운드, 에어카트 등의 서비스로봇과 최근 개발한 전자산업용 소형 로봇 등을 선보여 전시장을 찾은 많은 업계 관계자들로부터 호평과 관심을 받았다.

/양성운 기자 ysw@