

## 구광모 LG 회장의 새해 첫 행보는 마곡 사이언스파크

# R&D 현장에서 ‘인재 구애작전’... “꿈 이루게 도울 것”

### LG 테크 컨퍼런스

올해는 LG사이언스 파크서 진행 4차산업혁명 기술 전공자들 참석 R&D 인재 육성에 높은 관심 보여

LG 구광모 회장이 미래 인재에 함께 고객의 삶을 바꾸는 감동을 만들자고 청했다.

LG는 13일 서울 마곡 LG사이언스파크에서 ‘LG 테크 컨퍼런스’를 개최했다고 14일 밝혔다.

LG 테크컨퍼런스는 우수 R&D 인력을 대상으로 LG의 기술혁신 현황과 비전을 설명하는 행사다. 2012년부터 이어져 왔으며, 올해에는 연구현장을 직접 볼 수 있도록 시내 호텔이 아닌 LG사이언스파크에서 진행했다.

행사는 국내 이공계 석·박사 과정 중인 350여명이 참석했다. 인공지능(AI)과

올레드, 신소재와 배터리 및 바이오 등 LG가 주력하는 4차산업혁명 기술 분야 전공자들이 자리를 찾았다.

특히 구 회장이 올해 첫 대외행보로 현장을 방문해 눈길을 끌었다. 인재들과 함께 만찬을 하고 일일이 인사를 나누며 기념 사진을 찍기도 했다.

구 회장은 만찬 중 “작년 하반기 LG 대표로 부임하고 가장 먼저 방문한 곳이 이곳 사이언스파크이고, 사무실을 벗어나서 가장 자주 방문한 곳도 사이언스파크를 비롯한 R&D 현장”이었다며 “고객과 사회로부터 가장 사랑 받는 기업이 되고 싶은 LG의 꿈을 이루기 위해 기술이 그만큼 중요하다는 믿음과, 최고의 R&D 인재육성과 연구 환경을 조성하겠다는 의지를 실천하고 싶었기 때문”이라며 연구개발에 대한 높은 관심을 드러냈다.

이어서 “이곳 사이언스파크를 비롯한 LG의 R&D 공간에서 최고 인재들이 미래 기술을 선도하며, 꿈을 이루실 수 있도록

적극 지원하겠다”며 “LG가 고객의 삶을 바꾸는 감동을 만드는 일에 여러분의 꿈과 열정을 더해 주시기 바란다”고 함께

해주기를 희망했다.

한편 이날 행사에는 구 회장 외에도 ㈜ LG 권영수 부회장을 비롯한 부회장단과 LG CNS 김영섭 사장 등 최고 경영진 및

CTO들이 총출동했다. LG사이언스파크 안승권 대표가 직접 사이언스파크를 소개하고, LG전자 박일평 사장이 ‘더 나은 삶, LG의 새로운 도전’이라는 주제로 키노트 스피치를 이어갔다. 현장 연구원들도 연구 현장을 직접 안내했다.

/김재용 기자 juk@metroseoul.co.kr



LG 구광모 회장은 새해 첫 대외 일정으로 미래 인재들을 찾았다. /LG



지난 13일 쌍용차 인재개발원에서 열린 결의대회 전경.

### 쌍용차, ‘생산본부 목표달성 결의대회’ 실시

## 제품 경쟁력·임직원간 소통 ‘UP’

쌍용자동차가 임직원간 소통 강화와 제품 경쟁력 확보를 위한 ‘2019년 생산본부 목표달성 결의대회’를 실시했다.

지난 13일 경기도 안성에 위치한 쌍용차 인재개발원에서 열린 결의대회에는 최종식 대표이사를 포함한 경영진과 생산본부 임직원 180여명이 참석했으며, 2018년 생산본부 주요 활동 경과를 시작으로 우수 활동 보고·포상 및 사례 공유, 2019년 비전보드 발표 및 결의문 낭독, 경영현황 설명회, 사외강사 특강 등으로 진행됐다.

쌍용차는 지난해 주간연속2고대제 시행에 따른 라인 및 제반 운영 안정화를 통

해 생산성 향상, 품질 프로세스 혁신, 원가 절감 등의 가시적인 성과를 이뤘으며, 미래지향적인 노사문화 구축 활동으로 9년 연속 무분규 입단협 타결은 물론 9년 연속 내수성장세를 기록했다.

쌍용차 생산본부는 올해도 이러한 성장세를 이어 나가기 위해 ‘Time’s up 123’을 2019년 슬로건으로 정하고, Better 3P(Good People, Better Process, Best Productivity)를 통해 새롭고 당당한 생산인(人), 뛰어난 혁신활동, 높은 경쟁력을 기반으로 조직별 실천적·실질적 역량 강화에 집중할 계획이다. /양성운 기자 ysw@

## 넥슨, 3년 공들인 ‘트라하’ 게임시장에 번개 칠까

### 넥슨, 모바일게임 4월 18일 출시 홍보모델로 크리스 햄스워드 발탁

넥슨이 지난 3년 간 공들인 첫 기대작 ‘트라하(TRAHA)’를 오는 4월 18일 정식 출시하며, 신작 모바일 게임 경쟁의 포문을 연다.

넥슨 박재민 모바일사업본부장은 14일 서울 웨스틴 조선호텔에서 열린 미디어 쇼케이스에서 “독창적인 IP를 바탕으로 하이퀄리티 그래픽과 차별화된 콘텐츠를 통해 최고 수준의 플레이 경험을 선사할 것”이라며 “기존 게임과 추구하는 방향이 달라 새로운 브랜드라 자부한다”고 밝혔다. 기존 흥행작이 아닌 신규 IP로 새 수익을 창출하겠다는 포부다.

트라하는 언리얼 엔진4를 기반으로 모바일 게임이 약 100명의 인력을 투입해 3년째 개발한 모바일 다중접속역할수행



넥슨 박재민 본부장이 ‘트라하’ 미디어 쇼케이스에서 게임 출시 발표를 하고 있다. /넥슨

게임(MMORPG)이다. 이날부터 사전예약을 시작하고, 4월 18일 정식 론칭한다.

트라하는 이용자가 직접 고민과 선택을 통해 게임을 플레이하는 MMORPG를 확보했다는 점이 특징이다. 정해진 동선이 아닌 게임 이용자가 구성하는 새로운 스토리를 제공한다. 재화 가치가 보존되는 주기별 업데이트를 목표로 한다.

무기를 상황에 맞춰 교체할 수 있는 ‘인피니티 클래스’도 트라하의 특징이다. 기존 게임 내 캐릭터가 하나의 클래스로 진행되는 전투였다면, 트라하는 장착 무기에 따라 클래스가 무한으로 변한다. 특정 클래스에 구애 없이 상황에 따라 무기를 사용하고 역할을 다변화할 수 있는 셈이다.

트라하 공식 홍보모델은 세계적으로 인기를 끈 히어로 영화인 ‘어벤저스’에서 토르로 활약한 할리우드 배우 크리스 햄스워드가 발탁됐다. 짝꿍 공개된 영상에서 그는 “보고도 믿을 수 없을 것”이라는 슬로건으로 강한 인상을 남겼다.

최성욱 넥슨 본부장은 “단기간의 매출보다는 장기적인 라이브 서비스를 목표로 하고 있다”며 “이용자와의 지속적인 커뮤니케이션을 통해 오래 즐길 수 있는 게임으로 만드는 것이 목표”라고 말했다.

/김나인 기자 silkni@

## 카카오, 年 매출 2兆 ‘역대 최고’

### 연간 영업이익은 전년비 56% 급감

카카오가 지난해 역대 최고 매출을 경신했지만 영업이익은 급감했다.

카카오는 K-IFRS(한국국제회계기준) 기준 2018년 연결 매출 2조4167억원을 달성하며 역대 최고 매출을 기록했다고 14일 밝혔다.

연간 영업이익은 전년 대비 56% 감소한 730억원이다. 4분기 연결 매출은 전년 동기 대비 12%, 전년 동기 대비 24% 증가한 6731억원으로 집계됐다. 광고, 콘텐츠, 커머스 등 전 영역에서 고른 성장세를 보인 결과다.

광고 플랫폼 매출은 연말 성수기 효과와 플러스친구, 알림톡 등 카카오톡 기반 메시지 광고의 견조한 성장에 힘입어 전년 동기 대비 9%, 전년 동기 대비 14% 증가한 1817억원을 기록했다.

콘텐츠 플랫폼 매출은 전분기 대비 3%, 전년 동기 대비 18% 증가한 3144억원이다. 뮤직 콘텐츠 매출은 멜론의 신규 가입자 증가세가 지속되면서 전분기 대비 3%, 전년 동기 대비 9% 성장한 1401억원으로 집계됐다. 게임 콘텐츠 매출은 전분기 대비 소폭, 전년 동기 대비 13% 상승한 1003억원이다. 웹툰, 웹소설 등 기타 유료 콘텐츠 매출은 전분기 대비 4% 성장한 739억원을 기록했다. 카카오페이지와 픽코마의 급격한 성장에 힘입어 전년 동기 대비로는 무려 55% 증가한 수치다.

기타 매출 역시 연말 성수기 효과로 큰 폭 성장해 전분기 대비 41%, 전년 동기 대비 48% 증가한 1770억원을 기록했다. 선물하기, 메이커스 등 커머스의 거래액 증가와 모빌리티, 페이의 매출액 성장이 주효했다.

카카오는 이용자들의 행동 패턴을 바

탕으로 가장 적합한 내용을 실시간으로 노출하는 AI 기반 알고리즘을 개발하고, 이용자가 선호하는 브랜드를 쉽게 발견해 관계를 맺을 수 있도록 준비해왔다.

이와 함께 B2B분야에서는 내부와 일부 파트너에게 시범 적용되어 있던 카카오톡 기반 비즈니스 솔루션을 다양한 사업주들에게 정식 제공한다. 대화방 내에서 간편하게 결제가 가능해지며, 고객 유치부터 판매, 상담, CS 등 비즈니스에 필요한 기술과 서비스를 종합적으로 제공할 예정이다.

게임, 영상, 웹툰 등 콘텐츠를 필두로 글로벌 진출도 본격화한다. 게임은 해외 유명 IP와 협업, 캐주얼 게임에 대한 전략적 투자 등을 통해 모바일 해외 매출과 이용자를 확보한다.

이밖에 카카오페이는 일본에서 환전 없이 오프라인 결제가 가능한 서비스를 출시할 예정이며, 블록체인은 자체 개발한 글로벌 플랫폼 ‘클레이튼’의 메인넷을 상반기에 선보인다. /구서윤 기자 yuni2514@

## 삼성 SDS, 블록체인 가속기술 발표

### 개발자 공유 사이트 ‘깃 허브’에 제공

삼성SDS는 14일(현지시간) 미국 샌프란시스코에서 열리고 있는 IBM의 연례 기술 컨퍼런스인 ‘IBM 씽크 2019’에서 블록체인 가속 기술을 발표한다고 14일 밝혔다.

블록체인 기술 적용 시 핵심 고려사항인 거래 처리속도를 향상시키기 위해, 삼성SDS는 하이퍼레저 패브릭에 적용 가능한 ‘넥스레저 가속기’를 자체 개발했다.

하이퍼레저 패브릭은 IBM이 리눅스

재단에 소스코드를 제공해 탄생한 기업용 블록체인 플랫폼으로 다양한 산업 분야에 적용되고 있다.

삼성SDS는 지난해 12월 넥스레저 가속기를 하이퍼레저 패브릭에 적용하는 테스트를 통해 거래 처리속도가 현격하게 향상되는 결과를 확인했다.

삼성SDS는 외부 개발자가 사용하기 쉽도록 넥스레저 가속기의 기술 로드맵 등이 포함된 백서와 가속 테스트를 해볼 수 있는 도구를 개발자 공유 사이트인 ‘깃 허브’에서 제공할 계획이다. /구서윤 기자