

KT, 디지코 전환으로 성공신화... 12년만에 분기 최대 실적

1분기 매출 6,330억, 영업이익 6266억
전년 동기대비 영업이익 41% 꺾음
DBO·AI 등 디지털 사업강화 주요
금융·콘텐츠 등 신사업 진출 속도

KT는 올해 1분기 영업이익이 40% 이상 증가하며 '어닝 서프라이즈'를 기록, 12년 만에 최대 분기 실적을 달성했다. KT가 이 같이 시장 예상치를 크게 웃도는 실적을 발표한 것은 B2B(기업간) 거래 등을 중심으로 한 디지코(DIGICO) 전략이 주요했다는 평가다.

KT는 한국채택국제회계기준(K-IFRS) 연결 기준 올해 1분기 매출이 전년 동기 대비 4.1% 증가한 6조 2777억원, 영업이익은 매출 성장과 더불어 자산 매각에 따른 일회성 이익이 약 746억원 반영돼 전년 동기 대비 41.1% 증가한 6266억원을 기록했다고 12일 밝혔다.

기존 통신 사업과 디지코 사업의 고른 성장으로 별도 기준 매출과 영업이익은 4조 6084억원, 4299억원을 기록하며 전년 동기 대비 각각 0.7%와 17.5% 증가했다. 서비스 매출은 연결 기준 6.4% 성장한 5조 5655억원, 별도 기준은 3.6% 성장한 3조 9621억원을 기록했다.



구현모 KT 대표

특히 KT는 매출이 6조 2266억원으로 SKT의 4조 2772억원을 넘어섰으며 영업이익도 6266억원으로 SKT의 4324억원을, 순이익도 4554억원으로 SKT의 2203억원을 모두 앞질렀다. 영업이익은 2012년 이후 분기 영업 최대치를 기록했다.

◆유무선 텔코 우상향 지속

유·무선 사업 중 무선 매출은 5G 가입자가 전체 핸드셋 가입자 중 약 50%인 695만명을 돌파하고 넷플릭스, 디즈니+에 이어 유튜브 프리미엄 등 구독형 연계 서비스 확대로 질적 성장을 이뤄내며 전년 동기 대비 1.9% 늘었다. 흡유선전화 매출은 전년 동기 대비 6.8% 감소했으며, 초고속인터넷 매출은 전년

동기 대비 2.6% 상승했다.

B2C 플랫폼 사업은 미디어 사업과 인증·결제 등 모바일 플랫폼 사업 확대로 전년 동기 대비 매출이 4.7% 성장세를 기록했다. 작년 시즌 분사 영향을 제외하면 전년 대비 매출 성장률은 8.5%다. IPTV 사업은 꾸준한 가입자 성장을 바탕으로 유료방송 플랫폼 1위 사업자 자리를 굳건히 지키며 전년 동기 대비 매출 9.3%가 늘었다.

B2B 고객 대상 통신사업은 데이터 트래픽 증가로 기업 인터넷 수요가 늘어나며 전년 동기 대비 매출이 7.1%나 늘었다. 특히 대형 CP(콘텐츠제공사업자)의 트래픽 사용량 증가, 기업 오피스 및 기업인터넷전화 수요 증가 등 네트

〈KT IFRS 연결기준 실적(단위:십억)〉 /KT

구분	21년 1분기	22년 1분기	증감
매출	6,029.4	6,277.7	4.1%
영업이익	444.2	625.6	41.1%
당기순이익	326.5	455.4	39.5%

〈KT IFRS 별도기준 실적(단위:십억)〉 /KT

구분	21년 1분기	22년 1분기	증감
매출	4,574.5	4,608.4	0.7%
영업이익	366	429.9	17.5%
당기순이익	334.4	391	16.9%

워크 가치가 부각되며 기업통화 매출이 전년 동기 대비 14.3% 증가하는 등 견조한 성장세를 이어나갔다.

B2B 플랫폼 사업 중 고성장 신사업인 클라우드(IDC)와 AI/뉴 비즈의 사업확대로 전년 동기 대비 매출이 10.5% 성장했다. 가상화 기반 AI GPU(그래픽처리장치) 서비스의 본격화와 IDC의 설계·구축·운영을 담당하는 DBO(Design·Build·Operate) 사업의 호조로 전년 동기 대비 매출이 14.7%나 성장했다.

◆금융·콘텐츠 사업 중심 제휴·협력 본격화

KT그룹은 적극적인 사업 제휴와 협력을 강화하며 DIGICO 전환의 기반을

다지고 있다. 올해 1월 신한금융지주와의 지분교환으로 금융 DX 경쟁력 강화를 위한 사업협력에 이어, 올해 3월 CJ ENM의 KT스튜디오지니에 1000억원 규모의 지분투자 등 파트너십 체결을 통해 미디어·콘텐츠 사업 경쟁력 강화에 나섰다.

콘텐츠 그룹사는 커머스 디지털 광고사업 확대와 밀리의 서재, 미디어지니 등 인수합병(M&A)에 힘입어 전년 동기 대비 35.5%의 매출 성장을 기록했다. 최근에는 KT 스튜디오지니의 오리지널 콘텐츠 라인업 확대와 skyTV의 채널 리론칭을 시장에 알리며 콘텐츠 사업을 본격화했다. KT그룹은 올해 미디어 콘텐츠 사업 성장을 가속화해 오리지널 콘텐츠의 흥행과 미디어 채널 경쟁력을 확보한다는 계획이다.

KT CFO 김영진 전무는 "KT는 국내 산업의 디지털 전환(DX)을 리딩하고 적극적인 제휴와 협력을 통한 사업 포트폴리오 강화로 전년 동기 대비 우수한 실적을 달성했다"며 "앞으로도 KT는 DIGICO의 성공적인 안착을 기반으로 '코리아 테크놀로지'로 도약해 한 단계 더 성장할 수 있도록 노력하겠다"고 말했다.

/채윤정 기자 echo@metroseoul.co.kr

SKT, '개방형 로봇틱스 플랫폼' 개발 나서 네이버웹툰, '스튜디오드래곤 재팬' 세운다

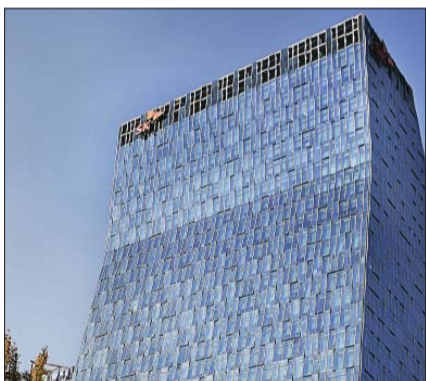
'인티그리트' 업무협약 체결 국내 로봇 생태계 확산 맞춘

SK텔레콤이 로봇 생태계 확장을 위해 개방형 플랫폼 개발에 나선다.

SK텔레콤은 인공지능(AI)기반로봇틱스 플랫폼 기업 인티그리트(INTEGRIT)와 '개방형 로봇틱스 데이터 플랫폼' 개발을 위한 업무협약(MOU)을 체결했다고 12일 밝혔다.

현재 국내 로봇 시장에는 다양한 형태의 지능형 로봇이 등장하고 있지만 각 로봇들은 일반적으로 각자가 활동하는 공간에 한정된 정보 학습과 데이터 처리만 가능하다. 이에 로봇 간 연결성을 강화해 데이터를 상호 공유하고 처리할 수 있는 표준화된 플랫폼 구축에 대한 필요성이 높아지고 있다.

SKT와 인티그리트는 이러한 흐름에 맞춰 지능형 로봇에서 생성되는 데이터를 규격화하고 서로 다른 로봇간 상호 연동이 가능한 '개방형 로봇틱스 데이



SKT 본사 전경

터 플랫폼'을 마련해 국내 로봇 생태계 확산을 선도하고 나아가 글로벌 표준화에도 나선다는 계획이다.

개방형 로봇 플랫폼이 적용되면 서로 다른 지능형 서비스 로봇이 공통된 표준에 따라 공간 및 위치정보 등을 서로 공유할 수 있어 보다 효율적인 로봇 활용이 가능하다.

또 대규모 공공시설이나 상업시설에서 고가의 로봇을 직접 구매하지 않고 공유형이나 구독형으로 활용하는 등 다

양한 형태의 로봇 서비스 등장으로 생태계 활성화도 기대할 수 있다.

SKT와 협력에 나서는 인티그리트는 로봇틱스 플랫폼 전문기업으로 최근 서비스 로봇의 데이터 연동과 호환, 업그레이드 등 로봇의 실시간 제어와 운영을 위한 관제 시스템 '플라잉렛'을 출시해 현대백화점, 신세계백화점, 롯데월드와 같은 대규모 유통 기업에 공급하며 지능형 로봇 솔루션 서비스 선도업체로 주목받고 있다.

SKT는 자사가 보유한 로봇 관제, 비전(Vision) AI, 클라우드, 위치정보, 보안 기술 등 노하우를 인티그리트의 플랫폼과 결합해 고도화된 개방형 로봇 플랫폼 구축에 기여할 계획이다.

양사는 12일 을지로에 위치한 SKT 타워에서 업무협약을 체결하며, 협약식에는 최낙훈 SKT 스마트팩토리CO담당, 이창석 인티그리트 사장 등이 참석한다.

/채윤정 기자 echo@

네이버웹툰, '스튜디오드래곤 재팬' 세운다

다계열사, CJ ENM 등 300억 출자

'이북이니셔티브 재팬' 인수로 일본 디지털 만화 플랫폼 1위에 올라선 네이버웹툰의 일본 계열사 '라인 디지털 프론티어(LINE Digital Frontier)'가 CJ ENM, 스튜디오드래곤과 손잡고 일본 내 합작법인(JV) '스튜디오드래곤 재팬(가칭)'을 설립한다.

스튜디오드래곤 재팬은 라인 디지털 프론티어, CJ ENM, 스튜디오드래곤이 공동으로 300억원을 출자해 상반기 중 설립할 예정이다.

네이버웹툰의 해외 계열사가 한국 제작사와 연합해 현지 드라마 전문 스

튜디오를 설립하는 것은 이번이 최초 사례다. 이를 통해 네이버웹툰은 일본에서 라인 디지털 프론티어가 보유한 오리지널 IP(지식재산권)의 드라마화에 속도를 낼 수 있게 된다.

네이버웹툰 일본사업 총괄 김신배 리더는 "합작법인 설립으로 콘텐츠 강국인 일본에서 웹툰-영상화로 이어지는 IP 밸류체인을 갖추게 됐다"며 "일본을 넘어 글로벌 시장을 겨냥한 완성도 높은 드라마를 통해 자사 오리지널IP의 우수성을 알리는 한편 글로벌 엔터테인먼트 업계 톱-티어 기업들이 가장 먼저 찾는 글로벌 플레이어로 입지를 강화할 것"이라고 말했다.

/채윤정 기자 echo@

네오위즈, 신작 흥행에 활기... 영업이익률 회복세

1분기 매출 766억, 영업이익 112억

네오위즈의 2022년도 1분기 매출이 766억 원으로 작년 1분기에 비해 7.3%, 직전 분기 대비 10.6% 증가했다.

네오위즈는 연결기준 올해 영업이익과 당기순이익은 각각 112억 과 124억 원을 기록해 같은 기간 각각 176% 상

승, 35% 감소했다고 12일 밝혔다. 고양이와 스프'의 글로벌 성과 견인과 PC 콘솔로 출시한 인디게임 '스컬'의 활약으로 앞서 성과를 거뒀다는 설명이다.

영업이익률도 15% 수준을 회복했다. 영업비용은 총 654억 원으로 전년 동기 대비 12.8% 상승했다.

부문별로는 PC·콘솔게임 매출액이

338억 원, 모바일 게임이 360억 원, 기타 매출이 67억 원으로 집계됐다.

네오위즈는 지난달 일본 애니메이션 원작의 아이돌 경영 RPG '아이돌리프라이드'를 국내에 출시한 데 이어 하반기에는 모바일 RPG 게임 '브라운더스트' 시리즈 신작 2개를 공개할 예정이라고 밝혔다.

/최빛나 기자 vitna@

카카오모빌리티 '카카오 T' 로밍 서비스 확대

19일부터 동남아 7개국 이용

카카오모빌리티가 글로벌 모빌리티 중개 플랫폼사인 스플릿(Splyt)와 제휴를 맺고, 동남아 7개국에서 카카오 T 앱으로 현지 서비스를 이용할 수 있는 '모빌리티 로밍 서비스'를 시작한다고 12일 밝혔다. 해당 서비스는 오는 19일부터 이용할 수 있다.

'모빌리티 로밍'은 카카오 T 앱으로 해외 현지의 다양한 이동수단을 호출하는 서비스다. 2018년 일본에서 최초로 로밍 서비스를 선보인 이후, 다음 해 스플릿과 제휴해 베트남에서도 서비스를 제공한 바 있다.

카카오모빌리티가 동남아 7개국으로



로밍 서비스를 확대 재오픈함에 따라 이용자들은 베트남, 싱가포르, 태국, 필리핀, 말레이시아, 인도네시아, 캄보디아 총 7개국에서 별도의 앱을 설치하거나 가입할 필요없이 카카오 T 앱으로 택시·그랩카·SUV·고급세단·오토바이 등 다양한 현지 모빌리티 서비스를 이용할 수 있다.

/채윤정 기자 echo@