

# “‘U+아이들나라’ 키즈 전용 OTT 개편… 글로벌 시장 공략”

## LGU+ 기자간담회

전 국민 이용 서비스 진화 포부  
“2027년 가입자 100만명 목표  
키즈 OTT계 넷플릭스 만들 것”

LG유플러스가 IPTV 기반의 영유아 미디어 플랫폼 ‘U+아이들나라’를 모바일 기반의 키즈 전용 OTT 서비스인 ‘아이들나라’로 변경하며, 이를 통해 2027년까지 국내의 가입자 100만명을 달성하는 것을 목표로 세웠다. 또한 2025년에는 동남아 지역 등 글로벌 시장에 진출할 계획이다.

LG유플러스는 10일 서울 용산 본사에서 기자간담회를 개최하고 아이들나라를 키즈 OTT로 전면 개편하고, 온국민이 이용하는 서비스를 제공하겠다는 의미로, 사명을 편 새로운 BI(브랜드 아이덴티티)를 공개했다. 아이들나라 OTT는 U+3.0 ‘4대 플랫폼’ 전략의 일환으로 추진하는 것이다.

박종욱 아이들나라 CO(전무)는 “아이들나라를 OTT로 진화해 고객의 서비스 이용시간을 늘리는 데 주력할 계획”이라며 “아이와 부모를 모두 만족시



LG유플러스가 10일 개최한 ‘아이들나라’ OTT 간담회에서 사업 계획을 설명하고 있는 박종욱 아이들나라 CO 대표.

/LG유플러스

킬 수 있는 서비스와 콘텐츠를 지속 확대해 아이들나라를 키즈 OTT계의 ‘넷플릭스’로 만들 것”이라고 밝혔다.

박 전무는 “0세에서 9세까지 연령층이 270만명 정도가 된다. 이 중 30% 정도를 모은다는 생각으로 2027년까지 국내 가입자 60만명 정도를 확보할 계획”이라며 “글로벌 시장에서 40만명의 이용자를 모을 예정”이라고 밝혔다.

새롭게 바뀐 아이들나라는 ▲아이가 직접 참여하는 양방향 콘텐츠 1만여편을 포함한 총 5만여편의 콘텐츠 ▲1200개의 세분화된 메타 데이터 기반의 맞

춤형 콘텐츠 추천 서비스 ▲한달 간의 사용이력 기반의 우리 아이 성장 리포트가 차별화된 특징이다.

LG유플러스측은 “키즈 OTT 서비스를 위해 오리지널 콘텐츠를 작년부터 모으고 있으며 최근 애그박사와 제휴를 맺었고 10월에는 설민석과 제휴를 통해 콘텐츠를 만들고 있다”며 “아이들이 좋아하는 호기심 분야 콘텐츠를 많이 추가하고, 고객들이 원하는 콘텐츠를 선보일 계획이다. 오리지널 콘텐츠에 대한 투자를 늘려나갈 계획”이라고 밝혔다.

LG유플러스는 OTT로 개편하면서

▲선생님과 독후활동 하는 ‘화상독서’

▲터치하면 반응하는 ‘터치북(218편)’

▲3D AR로 즐기는 ‘입체북(600편)’

▲동화책으로 배우는 ‘코딩(338편)’

▲디즈니 만화로 영어 학습하는 ‘디즈니 러닝+(3,200편)’ 등 인터랙티브 기능이 적용된 신규 콘텐츠를 선보였다.

신예나 아이들나라 사업팀 책임은 “터치북에서 아이들이 피노키오의 코가 길어지도록 터치하고 피노키오가 물을 뿜는 장면에서는 물동이를 밀어 물을 부을 수 있도록 도와주는 데 아이들은 작은 터치도 생각보다 좋아한다”고 설명했다.

화상독서는 독서지도자 자격증을 보유한 선생님, 친구들과 함께 책읽기부터 퀴즈풀기, 발표까지 다양한 독후활동을 하고 실시간 피드백을 주고받는 화상수업이다. 원하는 시간을 선택해 주 1회 수업에 참여할 수 있다. 터치북은 아이가 주인공이 되어 직접 모바일이나 태블릿PC 화면을 터치하며 이야기를 전개하는 방식이다.

코딩 콘텐츠는 요즘 대세이자 필수 역량으로 꼽히는 코딩의 개념을 친숙한 동화책을 활용해 쉽게 알려준다.

디즈니 러닝+는 디즈니 만화에 AI(인공지능) 음성인식 기술과 전문 커리큘럼

을 도입한 서비스로, 디즈니사와 영어학습 전문 개발사 잉글리시 힌트와 공동 개발했다. 국제 언어 평가 기준(CEFR)으로 분류된 6단계 레벨에 맞춰 레벨별 6개월, 총 3년 과정의 커리큘럼으로 구성됐다. 디즈니 대사와 노래를 따라하고 AI 게임을 통해 단어를 복습하며 알파벳·파닉스부터 단어·문장 이해, 스피킹 까지 영어를 익힐 수 있다.

아이들나라는 또 매일 30분~1시간 분량으로 5만여편의 모든 아이들나라 콘텐츠 중 아이별 최적의 콘텐츠를 맞춤형으로 추천해주는 ‘매일 배움 학습, 나의 보물섬’ 서비스를 제공한다. 노규식 공부두뇌연구원 원장과 지난 1년간 연구를 통해 개발했다.

월정액은 월 2만5000원(부가세 포함) 이지만, 내년 1월 말까지 가입하면 60% 할인된 월 9900원(부가세 포함)에 이용할 수 있다. 아이들나라 OTT 가입 고객은 첫 1개월간 무료 이용이 가능하다.

한편 아이들나라의 분사 가능성에 대해 박 전무는 “분사를 언제한다고 시점을 말할 수 없지만 사업적으로 의미 있는 성과가 나오고 관심 있는 투자자들이 많은 시기에 분사를 고려하고 있다”고 밝혔다. /체윤정 기자 echo@metroseoul.co.kr

## ‘T우주’ 등 신사업 훨훨… 영업익 18.5% ↑

### SKT 3분기 실적

매출 4조3434억, 영업이익 4656억  
GMV 1500억… 3분기 연속 성장세

SK텔레콤의 3분기 말 기준 5G 가입자는 1247만명으로 연말 목표인 1300만명을 향해 순항 중이다. SKT는 또 통신 및 신사업의 동반 성장이 이어지고 있다고 평가했다.

SKT는 10일 3분기 매출이 전년 동기 대비 3% 증가한 4조 3434억원을 기록했으며 영업이익은 18.5% 성장한 4656억원으로 집계됐다고 밝혔다. 순이익은 SK하이닉스 지분법 이익 등이 제외돼 66.7% 감소했다.

SKT는 SKT 2.0 시대를 맞아 안정적인 유무선 실적을 기반으로 새로운 동력으로 제시한 미디어, 엔터프라이즈, 아이버스(AIVERSE: AI+메타버스) 등 신성장 사업도 성장세를 이어가며 실질적 성과를 내고 있다.

유무선 통신 사업은 공고한 MNO 리더십을 중심으로 지속적으로 성장하고



SKT타워 전경. /SK텔레콤

비 8.9% 성장한 매출 3785억원을 기록했다. 올해 3분기까지 엔터프라이즈 사업의 누적 매출액 규모는 1조원을 상회한다. 특히 게임, 금융, 미디어 산업의 수요 증가에 따라 클라우드 매출은 전년 동기 대비 90.2%, 트래픽 증가세 영향으로 데이터센터 매출은 전년 동기 대비 31.3% 증가했다.

아이버스 사업도 ‘T우주’와 ‘이프랜드’를 중심으로 성장 궤도에 올랐다. 3분기 구독 사업의 총 상품 판매액(GMV)은 1500억원을 기록해 3개 분기 연속 성장세를 이어가며, 연초 목표로 제시했던 2022년 총 상품 판매액 5500억원 달성을 청신호를 밝혔다.

김진원 SKT 최고재무책임자(CFO)는 콘퍼런스콜을 통해 “어려운 대내외 환경에도 불구하고 안정적인 유무선 실적과 신사업에서 성과가 나오고 있다”며 “과거 SKT의 전략이 새로운 사업으로 진출이었다면 향후 10년 성장스토리는 AI(인공지능)의 대전환으로 볼 수 있다”고 말했다.

/체윤정 기자

있다. SKT는 3분기 말 기준 5G 가입자는 1247만명으로 전체 핸드셋 가입자의 53%를 차지한다. SKT는 3분기 선제적으로 신규 요금제를 출시해 고객의 선택권을 강화하는 등 서비스 경쟁력을 높였다.

미디어 사업 매출은 전년 동기 대비 20.6% 증가한 3956억원을 기록했다. 신규 콘텐츠 수급이 개선되고 있으며 광고와 커머스 사업은 AI 기술을 활용해 경쟁력을 지속 강화할 예정이다.

데이터센터와 클라우드를 중심으로 한 엔터프라이즈 사업은 전년 동기 대



KT, ‘손드 헬스’에 200만원 전략적 투자

KT가 미국 음성 바이오마커 개발회사인 ‘손드 헬스(Sonde Health)’에 200만 달러 규모의 전략 투자를 추진하고 주요 사업 경쟁력 강화를 위한 사업협력에 나선다고 6일 밝혔다. 양사는 인공지능(AI) 콜센터 등 KT 음성 기반 사업 강화를 위한 전략적 협력에 나선다. KT 디지털&바이오헬스사업단장 임승혁 상무(오른쪽)가 손드 헬스데이비드 리우 CEO(가운데), 짐하퍼 COO(왼쪽)가 기념 촬영을 하고 있다. /KT

## 카카오게임즈, 적극 소통 행보… ‘우마무스메’ 소송전 일단락

### 소송대표단 취하서 제출

카카오게임즈와 ‘우마무스메’ 게임 유저간 갈등이 봉합됐다.

‘우마무스메 프리티더비’ 소비자 집단소송’의 소송대표단은 10일 소송의 취하서를 제출했다고 밝혔다.

소송대표단은 ‘우마무스메’ 운영사

카카오게임즈가 국내 이용자만 차별화 서비스하고 있다는 이유로 대규모 환불 소송을 진행했다.

소송대표단은 카카오게임즈가 소송 절차에 관한 논의 과정에서 ‘기타산 블랙’ 핵업기간을 복각하는 등 이용자들이 요구해온 사항들을 이행하거나 이를 행하기로 약속하는 등의 행보를 보이면

서 상황이 급변하게 됐다고 밝혔다.

소송대리인인 이철우 변호사는 “궁극적인 소송의 목표는 ‘게임의 정상화’였고 사측이 이러한 의견을 대부분 반영하였음을 확인했다”며 “소송참여자 분들의 의사를 전부 취합한 결과, 취하를 결정하게 됐다”고 설명했다.

/최빛나 기자 vitna@

5G 커버리지 확장 가능성 열어

KT는 에릭슨과 스웨덴 에릭슨 연구소에서 LTE와 5G 안테나가 결합된 무선 유닛(Remote Unit)을 개발 완료하고 기술 검증하는데 성공했다고 10일 밝혔다.

KT는 5G 커버리지를 더 넓히고자 2022년 3월부터 LTE와 5G 안테나를 결합한 RU 개발에 대한 논의를 에릭슨과 진행해왔다. 그간 5G 장비를 놓을 수 있는 건물 옥상의 공간이 부족하다는 점이 5G 커버리지 확대의 큰 걸림돌이었다.

이번에 KT와 에릭슨이 개발한 무선 유닛은 LTE 안테나 뒷면에 5G 안테나를 겹쳐서 배치해 5G 신호가 LTE 패시브 안테나를 통과되는 구조로 설계됐

다. 이 RU를 이용하면 안테나가 차지하는 공간이 줄어 동일한 건물 면적에 더 많은 LTE, 5G 안테나를 구축할 수 있게 된다.

양사는 새로운 무선 유닛 개발 과정에서 전면에 위치한 LTE 안테나의 영향으로 ‘5G 빔 포밍(신호를 여러 방향으로 보내는 것이 아니라 특정한 수신 기기에 집중시키는 기술)’ 성능이 감소하는 현상을 확인했다.

KT와 에릭슨은 이 문제점을 해결하기 위해 ‘빔 쓰루(Beam Through)’ 기술을 해당 장비에 도입했다. 빔 쓰루는 특정 신호만 선택적으로 통과 시키는 기술이다. KT는 이 기술로 테스트 과정에서 LTE 안테나의 영향 없이 5G 안테나의 성능 100%를 끌어냈다.

/체윤정 기자