



[라이프]
LG생건
새 사령탑에
이정애 선임
L1



Life

매일 아침 내 손안의 친구

메트로 창간 20년

노인일자리 만들기
정보나눔의 길을 계속하겠습니다.



“초거대 AI, 부작용 있지만 좋은 모델로 발전 중”

강연

김 영 준 SKT 에이닷 대화 담당

초거대 AI, 거대 기업 중심으로 연구
일관성 부족, 거짓말 등 세이프티 문제도
부족한 데이터 등 인간 대체까지 할 일 남아



김 담당은 “대기업 위주의 움직임과 GPT-3에 대응하기 위해 일루서(Eleuther) AI는 초거대 모델을 만들어 사용하는데도 다 오픈하고 알고리즘도 공개 해버렸다. 5억원 짜리 라이언 DB(데이터베이스)도 오픈됐다”며 “이 같이 기술 독점화를 반대하는 움직임이 일고 있다”고 말했다.

김 담당은 SKT도 이 같은 초거대 AI 개발에 투자해 자연스러운 대화가 가능한 ‘에이닷’ 서비스에 적용했다고 소개했다. 그는 “에이닷에서 세이프티

필터를 사용해 세이프티 문제에 걸릴 것 같은 대화는 쳐버리고 있으며 GPT-3를 대화에 적합한 모델로 튜닝해 대화에 적용하고 있다”며 “감성형, 인포형, 태스크형 대화를 추구하고 있다”고 설명했다.

그는 “AI는 그려놓은 그림을 가지고 ‘화풍을 바꿔 봐’ 라고 하면 금방 바꾸고 ‘우주에서 말 타는 사람을 그려봐’ 하면 금세 그려준다. 얼마 전에 공개된 ‘스테이블 디퓨전’ 모델은 가상 이미지를 좋은 퀄리티로 만들어준다”며 “몇 년 내로는 터치 없이도 완벽하게 만들어내는 수준까지 올라갈 것”이라고 예상했다.

김 담당은 하지만 초거대 모델들은 세이프티 이슈, 할루시네이션(hallucination) 문제, 메모리

가 없는 문제 등 부작용이 존재한다고 진단했다.

그는 “초거대 모델은 거짓말을 엄청 잘 한다. 또 마이크로소프트의 테이는 ‘유대인을 죽여버려라’ 라고 말을 해 2주 만에 서비스를 닫았고, 이렇다는 1달 만에 서비스를 종료하는 등 세이프티 문제가 발생했다”며 “또 메모리가 없어 일관성이 부족한 문제로 등산을 좋아한다고 했다가 안 좋아한다고 했다가 하는 문제가 있다”고 강조했다.

그는 “AI가 인간을 대체하겠다는 것에는 여전히 할 일이 남아있다”며 “구글에서도 ‘버트’가 나와 검색에 적용하는 데 5년이 걸렸다. 강력하지만 수동으로 해줘야 할 것들도 많다”며 “AI를 개발하는 데 아직도 데이터가 많이 부족한데, 최근에는 모델을 줄이고 데이터는 점점 많아져 더 좋은 모델로 발전해가고 있다”고 지적했다.

/채윤정 기자 echo@metroseoul.co.kr

“기술 중심 아닌 ‘사람 중심’으로 풀어야”

강연

이 건 복 마이크로소프트 AI협력팀 상무

“인공지능(AI)이든 메타버스(Metaverse)든 어떤 기술이 나오더라도 ‘기술 중심’이 아니라 ‘사람 중심’으로 이야기를 풀어나가는 것이 중요합니다.”

이건복마이크로소프트(MS) AI협력팀 상무는 ‘AI·Metaverse 경계를 넘다’를 주제로 강연에 나섰다. 그는 기술이 어떠한 가치를 띠고 활용될 수 있는지, 가치 있는 기술이 인류에게 어떤 영향을 주는지를 주의 깊게 봐야 한다고 강조했다.

이 상무는 현재를 ‘경험을 거래하는 시대’라고 명명하며 요즘 사람들은 어떤 업무를 수행하는데 있어서 ‘시간’과 ‘공간’을 가치로 두고 판단한다고 봤다.

그럼에도 이 상무는 ‘잘못 학습한 AI’만큼 무서운 것은 없다는 말에 동의했다. MS 서비스 역사상



단 이를 만에 내린 ‘MS 데이’ 서비스와 스타트업 스캐터랩의 ‘이루다’ 서비스를 예시로 들었다. 일부 극우 성향 이용자들이 테이에 자극적인 정치 발언을 유도했기 때문이다. 이루다는 성희롱 논란과 혐오 조장 논란에 휩싸인 바 있다. 이 상무는 AI 윤리에 대한 중요성을 역설하며 “윤리적인 측면을 고려하면서 AI를 활용할 수 있어야 한다”고 말했다.

이 상무는 “메타버스와 AI는 생각보다 우리 곁에 다가온 현실”이라며 “현실과 디지털 기술의 결합을 통해 현실의 문제를 디지털 공간에서 해결할 기회로 삼고, AI와 메타버스로 삶의 변화를 노려야 한다”고 말하며 ‘파트너십(partnership)’의 필요성을 강조하며 강연을 마무리했다.

/허정윤 기자 zelkova@

“소상공인 지원 챗봇·케어콜 등 특수 영역에 활용”

강연

윤 영 진 네이버 AI 사업 개발 리더

윤영진 네이버 AI 사업 개발 리더는 네이버 사업을 중심으로 초거대 AI를 어떻게 활용하고 상용화할 수 있을지를 추측해볼 수 있는 강연을 진행했다.

윤 리더는 네이버가 국내 1위 포털인 네이버와 함께 일본 인기 메신저인 라인을 통해 양질의 데이터를 기반으로 양질의 AI를 개발할 수 있었다고 운을 띄웠다. 이를 통해 AI 스피커인 ‘클로바’를 비롯해 다양한 사업을 진행 중이다.

그는 AI가 충분히 사람을 보조할 수 있을만큼 발전했지만, 초거대 AI 프로젝트를 추진하는 과정은 여전히 ‘괴롭다’ 토로했다. 결과를 예측하기 어려운 데다가, 수많은 데이터 중 양질의 데이터를 추려내는 데에도 많은 비용과 시간이 필요하다는 이유다.



우선 클로바 스튜디오는 개발자가 없어도 사업에 AI를 활용할 수 있는 서비스다. 자연어만으로 명령을 내리면 AI가 자연어로 결과를 만들어주는 방식이다.

이를 통해 네이버는 소상공인을 지원하는 데 집중하고 있다. 네이버 스토어나 쇼핑 기획전 등에 AI가 문구를 추천해주거나, 챗봇을 통해 자주 질문하는 내용을 스스로 답변해주는 기능도 있다.

케어콜은 사회적 문제를 해결하는데 기여하고 있다. 독거노인 등 사회 취약계층에 AI가 전화를 걸어 대화를 나누고 정보를 파악하는 서비스다.

윤 리더는 그 밖에도 초거대 AI를 이용한 많은 사례가 나오고 있다며, 앞으로 대화와 데이터 증강, 요약 등 기능을 활용한 다양한 서비스로 이어질 것으로 기대하며 강연을 마쳤다. /김재용 기자 juk@

“스스로 작동하는 인터랙티브 AI, 시대 바꿀 것”

강연

유 지 형 제네시스랩 기업부설연구소 AI연구팀장

유지형 제네시스랩 기업부설연구소 AI연구팀장은 AI가 인간의 ‘액팅’을 넘어서 스스로 작동하는 ‘인터랙티브’ 시대가 오면 완전히 새로운 미래가 펼쳐질 것으로 내다봤다.

유 팀장은 인류가 오래 전부터 직접 인간을 만드는 상상을 해왔다고 운을 띄웠다. 조각을 사람으로 만들어달라 기도한 피그말리온 신화를 비롯해 전세계 각지에서 비슷한 전설이나 설화를 볼 수 있다고 소개했다.

가상 인간도 이미 1990년대부터 본격적으로 만들어져 왔다고 봤다. 3D 폴리곤으로 만들어진 게임 캐릭터들, 국내에서도 사이버가수 아담이 앨범을 내고 광고 모델로도 활동하는 등 다양한 분



야에서 활약해왔다. 최근에는 실제 인간과 구별하기 어려울 정도로 발전했다. LG전자 등 여러 회사들이 버추얼 인플루언서를 운영하며 마케팅에 적극 활용하고 있고, 가상 인간을 모티브로 한 아이돌 가수, 심지어는 버추얼 유튜버도 인기를 끌고 있다.

그러나 유 팀장은 4차산업혁명에 걸맞은 ‘패러다임 시프트’는 없었다고 지적했다. 여전히 ‘휴먼 액팅’을 필요로 한다는 것.

유 팀장은 인터랙티브 AI는 여기서 더 한 발 나아가야 한다고 강조했다. AI 휴먼을 만들 수는 있지만, UI와 UX 변화에 불과하다는 것. 때문에 앞으로는 인터랙티브, 실시간으로 상호 작용하는 경험을 주는 게 중요하다고 강조했다. /김재용 기자

“메타버스 발전 방향성, 답은 ‘사람’에 있다”

강연

최 화 인 블록체인 에반젤리스트

최화인 블록체인 에반젤리스트는 메타버스 초기 모델이 실패했던 이유를 예시로 들면서 앞으로의 성장을 위해 세가지 과제를 제시했다.

구체적으로 ▲기술산업적 과제 ▲인문사회학적 과제 ▲정부규제의과제 등이다.

그는 메타버스를 가상적으로 향상된 물리적 현실과 영구적으로 결합된 가상공간의 융합으로 정의했다. 그러면서 초기 메타버스의 형태인 싸이월드, 세컨드라이프 등을 예시로 들며 해당 플랫폼이 실패한 이유에 대해 당시 아바타의 작동원리의 어려움과 체험기가 많이 노출되지 않았던 점을 이유로 들었다. 또 디바이스 변화를 따라가지 못했기 때문에 확산, 발전을 하지 못했다고 제언했다.



이어 앞서 메타버스 산업이 앞으로 성장하기 위해 필요한 세가지 과제에 대해 제안했다.

우선 기술산업적 과제가 실현되기 위해서는 콘텐츠, 플랫폼, 디바이스, 인프라 구축이 중요하다는 입장이다. 앞으로는 디지털세계 내 몰입도를 높여줄 고사양 그래픽기술이 필수라고 시사했다.

다음으로 인문사회학적 과제로는 가상현실을 언급하면서 메타버스는 현실과 가상세계 간 균형감을 구축해야 한다고 강조했다.

마지막으로 그는 메타버스는 향후 기술발전예 따른 간극이 커질 것이라며 기술이 나아갈때 어떤 방향성을 잡고 있냐고 했을때 답은 ‘사람’에게 있다고 마무리했다. /최빛나 기자 vitna@



▲김하성, PS 진출 보너스로 ‘2억600만원’ 챙긴다
▲양지희 등 FA 포수 4명 전원 이적

/사진 뉴스스

▲사우디·일본, PK 선제골 먹고 후반 2골...땀은골 역전승
▲올해 UEFA 챔스 결승 주심...벤투호 첫 경기 휘슬 분다



▲우루와이전 한국 승리 24.9%...슈퍼컴퓨터 예측
▲日승리 예측한 전문가 “한국-우루와는 무승부일 것”

/사진 뉴스스

바스타비 TV와 함께하는 메트로 뉴스