

KT “3년내 매출 1000억 정조준… B2B시장 집중 공략”

초거대 AI ‘믿음’ 공개 온라인 설명회 총 4종, 경량부터 초대형모델까지 기업 규모·목적 등 완전 ‘맞춤형’ AICC·지니TV 등 기존 AI 고도화

KT가 2000억개 규모의 파라미터(매개변수) 초거대 인공지능(AI) ‘믿음’을 공개했다. KT는 기업간거래(B2B) 시장을 집중 공략해 3년내 1000억원 이상의 매출을 달성한다는 목표다.

31일 KT는 온라인 기자설명회를 열고 거대언어모델(LLM) AI ‘믿음(Mi:dm)’의 출시 계획을 발표했다. 믿음 모델은 총 4종으로 경량 모델부터 초대형 모델에 이르기까지 기업의 규모와 사용 목적에 맞게 완전 맞춤형(FFT)으로 사용할 수 있도록 했다.

최종기 AI·빅데이터 사업본부장은 “믿음으로 B2B 시장을 공략, 초거대 AI 대중화 시대를 열겠다”며 “시장 조사 과정에서 수렴한 ‘나만의 모델 구축’, ‘쉬운 구축 과정’, ‘저렴한 비용’ 등의 의견을 종합적으로 반영했다”고 강조했다.

KT는 믿음의 강점으로 AI 풀스택을 앞세웠다. AI 풀스택은 AI 반도체, 클라우드 등 인프라부터 이용자에게 제공하는 AI 응용 서비스까지 모두 구축 비용을 낮추고 기업별 맞춤형으로 제공하는 것이 특징이다. 이에 KT클라우드와 믿음의 기업전용 AI 클라우드판(Mi:dm CloudFarm)을 패키지로 제공해, 별도 개발 및 학습 인프라가 없어도 합리적인 비용으로 초거대 AI를 활용한 서비스를 개발할 수 있도록 했다.

◆조(兆)단위 자체 파운데이션 모델 개발



KT가 31일 초거대 AI ‘믿음(Mi:dm)’의 출시를 발표했다. (왼쪽 두번째부터) KT AI/BigData 사업본부 최준기 본부장, KT AI2XL 연구소 배순민 소장, ‘매스프레소’ 이용자 대표, ‘업스테이지’ 김성훈 대표, KT SW개발본부 조성은 본부장. /KT

KT는 초거대 AI 활용을 원하는 모든 기업에게 믿음 파운데이션 모델(AI 기초모델)을 개방한다. 조(兆)단위 데이터의 사전 학습을 완료한 자체 파운데이션 모델이라는 점이 차별점이다.

파운데이션 모델이란 방대한 데이터셋으로 학습한 초거대 AI 핵심 기반 모델을 말한다. 오픈 AI사의 자연어 처리 모델 GPT가 대표적이다. 공개된 파운데이션 모델이 있다면 누구나 미세조정(Fine-Tuning)을 거쳐 원하는 AI 응용 서비스를 만들 수 있다. 이를 위해 KT는 ‘믿음 스튜디오’를 열고 기업 고객이 자사 수요에 맞춰 AI 모델을 미세조정(파인튜닝)할 수 있도록 지원한다.

최 본부장은 “몇 번의 클릭만으로 원하는 거대언어모델(LLM)을 배치하고 자사의 데이터를 가지고 파인 튜닝을 할 수 있다”며 “전문 모델을 원하는 기업은 풀 파인 튜닝까지 가능하다”고 말했다.

배순민 AI2XL 연구소장은 “KT가 자체 LLM을 통해 다양한 사업 영역에

파운데이션 모델 믿음을 업데이트한 결과, 생산성이 빠르게 향상됐다”며 “기존에 할 수 있는 일이 몇십가지였다면, 몇 백가지로 늘었다”고 설명했다.

◆비용 30% 가량 저렴… 환각도 27% 줄어

특히 믿음의 장점은 타사 모델 대비 30% 이상 비용을 절감했다는 점이다. 그래픽처리장치(GPU) 학습 비용을 약 27% 줄인 KT클라우드의 하이퍼스케일 AI 컴퓨팅 서비스, 추론 비용을 50% 절감한 리벨리온의 신경망처리장치(NPU) 인프라 등 AI 풀스택을 효율적인 AI 개발 환경을 위한 맞춤형 통합 패키지로 함께 제공할 예정이다. 또 기업의 부담을 덜기 위해 요금체계도 기존의 토큰 단위의 과금이 아닌 ‘인스턴스’ 과금 체계를 적용한다.

KT는 신뢰성을 높이는 데에도 주력했다. KT는 생성형 AI의 가장 큰 문제점인 ‘환각 답변(할루시네이션)’을 해결하기 위해 ‘신뢰 패키지(Reliable Package)’

를 제공한다. 3가지 기술이란 ▲도식화된 복잡한 문서를 정확히 이해할 수 있게 변화하는 ‘다큐먼트 AI(Document AI)’ ▲ 목표 도메인과 문서에 최적화된 최신 정보 보르르 찾아내는 딥러닝 기술 ‘서치 AI(Search AI)’ ▲ 원문에 근거한 응답만 생성하도록 강화학습을 적용한 ‘팩트가드 AI(FactGuard AI)’를 적용했다. 믿음은 이를 통해 환각 현상을 일반 생성형 AI 서비스 대비 최대 70% 줄였다.

◆B2B시장 집중… 3년 후 9000억 성장 전망

KT는 이번 믿음 출시를 계기로 65만 기업고객 대상으로 한 B2B 사업에 집중한다. 이후 글로벌·제조·금융·공공·교육 5대 영역으로 초거대 AI 사업 영역을 확장하고, 업스테이지·칸다 등 스타트업과 개방 생태계를 구축해 글로벌 시장 공략도 본격화한다.

현재 국내 프라이빗 LLM 시장 규모는 3000억원 수준으로 3년 후에는 9000억원까지 성장할 것으로 전망된다. KT는 믿음을 통해 3년 후 프라이빗 LLM 영역에서 매출 1000억원 이상을 거둔다는 목표다. 기업 전용 LLM 사업화에서는 업스테이지, Math-GPT와 협력한다. 교육 영역에서는 칸다, 에누마와 기업용 업무 개인비서 영역에는 비아이매트릭스 등 다양한 AI 스타트업들과 믿음을 활용한 AI 사업 모델을 공동 개발해 서비스를 제공한다. 목표는 3년 뒤 프라이빗 LLM 시장에서 연 1000억원 이상의 매출 달성이다.

실제 출시 이전부터 금융권, 지자체, 기업솔루션 등 100개 이상의 기업과 기관에서 믿음을 활용하기 위해 KT와 는

의 중이다. 이날 설명회에선 KT가 기업은행에 믿음을 적용해 만든 신뢰도 높은 전문 상품지식 제공 서비스를 선보이기도 했다.

칸다를 운영하는 매스프레소의 이용자 대표는 “KT와 함께라면 글로벌 확장에 자신이 있다”며, “매스지피티(Math-GPT) 구축을 통해 글로벌 교육 생태계를 주도하겠다”고 밝혔다.

KT는 동남아 시장을 시작으로 글로벌 시장도 공략한다. 지난 22일엔 태국 자스민 그룹과 함께 국산 초거대 AI 믿음을 활용한 태국어 대형언어모델 구축 및 동남아 공동 사업화 협력 추진을 밝히며 글로벌 시장 확장 가능성을 증명했다.

김성훈 업스테이지 대표는 “KT 인프라를 활용한 비용절감과 최적화 측면에서 B2B 확장에 경쟁력이 있다”며 “KT와 함께 기업 전용 LLM시장을 개척하겠다”고 말했다.

최종기 KT AI·빅데이터사업본부장은 “B2B의 경우 기업고객 니즈를 정확히 이해하는 컨설팅 과정, 기존 레거시 시스템과 연계해 완결적으로 목표를 달성할 수 있게 하는 딜리버리 과정이 필수”라며 “KT는 자체 LLM과 노하우를 갖고 종합적으로 가장 나은 품질의 B2B 서비스를 제공할 수 있을 것으로 확신한다”고 밝혔다.

한편, KT는 믿음 출시를 계기로 AICC와 지니TV, AI통화버서 등 기존 AI 서비스를 고도화할 계획이다. 또 무선서비스, 차량용인포테인먼트(IVI), 로봇 등에도 초거대 AI를 적용한 사업화를 계획하고 있다. /구남영 기자 koogija_tea@metrosoul.co.kr

내 손안의 게임… 전자업계, 게이밍족 ‘공략’ SKT, 6.5조 글로벌 양자센싱 시장 진출

고도화 기술 ‘핸드헬드 게이밍 PC’ 레노버, 휴대용 게이밍 PC ‘리전 고’ 에수스, 지난 5월 ROG 엘라이 공개

국내 전자업계가 가파른 성장세를 기록하고 있는 게임산업의 하드웨어 시장 공략을 위해 신제품 개발과 출시를 이어가고 있다. 플레이스테이션과 닌텐도와는 OS를 공유하지 않고 별도로 고도로 발전한 기술을 탑재한 핸드헬드 게이밍 PC가 시장에 속속 나오고 있다.

31일 업계에 따르면 레노버가 11월 1일 G마켓을 통해 휴대용 게이밍PC ‘리전 고’를 국내 공식 출시한다. 이는 레노버의 첫 ‘콘솔 게임 기기’다. 2년 전 처음 설계에 착수한 리전고는 유연한 게이밍 인터페이스와 하드웨어 생태계를 조성하기 위해 노력했다. 후면에 키스탠드가 배치된 본체와 화면 양쪽 분리형 컨트롤러는 다양한 게임 환경에 대응 가능하다. 함께 출시되는 리전 글래스는 마이크로 OLED 기술이 적용됐다.

레노버에 앞서 에이수스도 지난 5월 ‘ROG 엘라이(Ally)’를 출시했다. 최신 라이젠 Z1 시리즈 시스템 온칩(SoC)을 사용하며, 최대 8개의 ‘젠4’ 기반 CPU 코어, ‘RDNA 3’ 기반 12CU 그래픽 구성으로 현 세대 고성능 콘솔 이상의 성능을 낸다. 이처럼 전자업계가 게임산



국내 전자업계가 게임산업 하드웨어 시장 공략.

업에 진출하는 것은 과거와 달리 게임의 위상과 시장이 전과 비교할 수 없을 정도로 성장했기 때문이다.

글로벌 시장 조사 기업 뉴주가 지난 9월 공개한 ‘글로벌 게임 시장 보고서’에 따르면 올해 PC, 콘솔, 모바일 등 게임 시장 전체 매출은 1877억 달러(약 254조 원), 게이머(소비자)의 수는 34억 명으로 추산 된다. 한국 시장 규모는 지난해 기준 삼정KPMG 추산 약 22조 7000억원에 이른다. 엔데믹(풍토화)와 3고 사태가 이어진 후 신작 출시와 업데이트 등이 지연되며 게임업계 전반이 침체 뒀음에도 불구하고 직전해 대비 8.5% 성장했다.

전자업계는 그동안 고사양 게임에 최

적화된 PC와 노트북 등으로 게임 산업에 직간접적으로 관여했지만 최근 게임 기기로 영역을 눈을 돌렸다.

뉴주에 따르면 글로벌 콘솔 시장 651억 달러(약 75조 원)로 전년 대비 7.4% 성장할 것으로 전망된다. 모바일 게임 시장이 0.8%, PC게임이 1.6%에 그치는 것과 비교된다. 콘솔시장만이 높은 성장세를 이어간 데에는 직전해 불황 등으로 지연한 콘솔 대작 게임들이 잇따라 출시 되고 포화 상태에 이른 모바일 시장에서 탈피하려는 게임사들의 움직임 탓이다.

다만 최근 전자업계의 콘솔 시장 진출은 우회로를 타고 있다. 스태티스타(Statista)의 조사에 따르면 국내 콘솔 기기 판매량은 2022년 50만 대를 기록하였으며 2027년까지 연평균 성장률 8.0%로 68만 대까지 증가할 것으로 전망되는데 여기서 99.4%에 달하는 기기가 바로 소니의 플레이스테이션, 닌텐도의 닌텐도, MS의 Xbox다. 그럼에도 전자업계가 과감히 뛰어드는 데에는 기술 발전과 미래 기술 선점을 위한 작업이다.

이들은 출시하는 핸드헬드 게이밍 PC를 온라인 소프트웨어 유통 네트워크인 스팀(Steam) 등과 연동해 PC에서 즐겼던 게임들을 모두 이동 중에도 즐길 수 있도록 한다. /김서현 기자 seoh@

‘양자 라이다’ 개발 기술 활용

SK텔레콤이 2030년 6조5000억원 규모로 성장이 예상되는 양자 센싱 시장에 진출한다. 13년간 축적한 양자 기술 역량과 AI(인공지능)컴퍼니의 AI 역량을 융합해 차별화된 양자 센싱 시스템을 선보인다는 계획이다.

SK텔레콤은 부산항만공사와 함께 양자센싱 기술이 적용된 양자 라이다(LiDAR)를 활용해 부산항만 보안 관제 실증을 완료했다고 31일 밝혔다. 양자는 양자 라이다를 활용해 부산 감천항 제2부두에서 부두 침입 및 밀항 방지를 위한

관제 시스템을 성공적으로 운영했다.

양자 센싱은 레이저를 목표물에 비추 후 반사되는 빛을 감지해 사물과의 거리 및 물성을 감지하는 기술이다. SK텔레콤은 빛의 최소 단위인 단일 광자 단위로 인식하는 SPAD(단일 광자 포토 다이오드) 기술을 자체 개발해 적용했다.

SK텔레콤이 개발한 양자 라이다는 광자 단위 인식이 가능하기 때문에 도로 위의 타이어나 어두운 밤 검은 옷을 입은 보행자 등 빛의 반사도가 낮은 물체를 정확하게 탐지할 수 있다.

/구남영 기자

금감원, 카카오모빌리티 이중계약 의혹 조사

연간 3000억 규모… 분식회계 부인

금융감독원이 카카오모빌리티의 가맹사 이중계약에 의한 매출 부풀리기 의혹을 조사하고 있다. 그 규모는 연간 3000억 원에 이른다. 이에 카카오모빌리티는 ‘가맹 계약’과 ‘업무 제휴 계약’은 별개의 계약이라며 분식회계 의혹에 대해 전면 부인했다.

31일 카카오모빌리티는 입장문을 통

해 “국내 대형 회계법인 여러 곳으로부터 매년 투명한 회계감사를 받아왔고, 지정 감사인을 포함한 모든 감사인으로 부터 재무제표에 대해 적정 의견을 받았다”며 이같이 밝혔다.

현재 금감원은 카카오모빌리티의 가맹 택시 사업을 문제삼고 재무제표 심사를 진행하고 있다. 카카오모빌리티가 제공하는 가맹계약과 업무제휴계약이 사실상 하나의 계약이라는 의심이다. /구남영 기자