

정부, 인공지능기술 중점 육성

'K-ICT 전략 2016' 등 6개 안건 심의·의결... 2018년까지 지능형SW 개발 상업화하기로

정부가 지능정보기술(인공지능기술)을 중점 육성한다. 2018년까지 엑스브레인, 답부 등 지능형SW(소프트웨어) 연구개발 성과를 상업화하기로 했다. 정부는 13일 정부 서울청사에서 황교안 국무총리 주재로 제7차 정보통신전략위원회를 열고 'K-ICT 전략 2016' 등 6개 안건을 심의·의결했다. 정보통신전략위원회는 ICT특별법에 근거한 정보통신분야 최고 의결기구다. 이번 회의에서는 ▲K-ICT 전략 2016 ▲K-ICT 평창 동계올림픽 실현전략 ▲사이버 시큐리티 인력양성 종합계획 ▲스마트폰·인터넷 바른 사용 지원 종합계획 ▲K-ICT 융합보안 전략 ▲전자정부 2020 기본계획(보고) 등이 의결됐다. 우선 'K-ICT 전략 2016'은 기존 'K-ICT 전략'의 연동계획이다. 지능정보기술(LoT·클라우드·빅데이터)을 포함하는 광의 개념을 신성장 동인으로 반영한 것이 특징이다. 미래부는 지능정보산업을 K-ICT 전략산업에 추가해 10대 전략산업으로 개편했다. 지능정보사업과 기존(SW·정보보안·IoT·클라우드·빅데이터·5G·UHD·디지털콘텐츠·스마트디바이스)사업을 연계해 성장 체계를 마련한다. 미래부는 지능정보산업을 제4차 산업혁명의 범용기술로 발전시키고 이를 기반으로 10대 전략산업의 생산성을 향상시킨다는 계획이다. K-ICT 전략 2016은 각 전략산업별 지능형 제품·서비스 개발계획도 구체화했다. 지능형SW의 산업적 활용을 위해 엑스브레인(언어지능), 답부(시각지능) 등 연구개발 성과를 오는 2018년 초기 상업화하기로 했다. 초소형·초저전력 지능형 반도체 핵심 기술은 2020년, 머신러닝 기반 사이버테러 대응 기술은 2019년까지 개발한다. 차세대 지능형 의료정보시스템 구축 등도 2021년까지 추진한다. 신산업 성장 기반인 데이터 인프라 조성을 위해 연내 사물인터넷(IoT) 실증사업간 데이터 연계활용 강화,

국가 핵심 분야 데이터 허브 구축·운영, 규제 프리존 내 빅데이터 유통 시범사업 등도 추진할 예정이다. 민간 투자심리 회복을 위해 연내 IoT 융복합 실증단지 추가 조성하고 가상현실(VR) 테마파크 조성 등 디지털콘텐츠 분야 5대 선도 프로젝트를 추진한다. 정보보호 투자기업에 대한 조세감면 연장을 추진한다. K-ICT 평창 동계올림픽 실현전략은 기존 '평창동계올림픽 ICT 추진계획'에 인공지능과 가상현실 분야 과제를 추가한 것이다. AI는 한국어와 7개 국어 자동 통번역서비스, 자율주행차 시승·기술체험 제공 등이, VR는 스키점프 등 주요 경기 VR 시뮬레이터 구현·가상 체험 제공, 경기 영상 고화질 360도 VR 촬영·실시간 중계 등이 과제로 꼽혔다. '사이버 시큐리티 인력양성 종합계획'은 국가 사이버 보안 역량 강화와 정보보안산업 기반 확보를 위해 향후 5년간 최정에 전문인력 7000명을 양성

하는 것이 목표다. '스마트폰·인터넷 바른 사용 지원 종합계획'은 과의존 위험군의 사용을 억제(제한)하는 것이 아니라 균형과 조절을 통해 의미있고 가치있게 사용하도록 지원하는 것이 특징이다. K-ICT 융합보안 발전 전략은 ICT 융합산업계의 보안수준 제고를 위한 제도적 기반을 마련하고 보안업계 융합보안 관련 기술·제품·서비스 제공역량을 높이는 것이 목표다. 미래부는 교통·의료 등 주요 융합산업별 보안 가이드라인을 연내 개발·배포한다. 중장기 기술개발 로드맵을 수립하고 15대 핵심기술은 우선 개발한다. 지역별 융합보안 클러스터도 구축한다. 이밖에 '전자정부 2020 기본계획'은 정부서비스 재설계, 인지·예측기반의 지능행정 실현, 산업과 상생하는 전자정부 신생태계 조성, 신뢰기반 미래형 인프라 확충, 글로벌 전자정부 질서 주도 등 향후 5년간 과제를 담고있다. /인진수 기자

현대차, 상용차 부품·수리 할인 이벤트

오늘부터 6월30일까지 전국 120개 지정 블루핸즈에서

현대자동차는 오는 16일부터 6월 30일까지 상용차 고객을 대상으로 차량 주요 부품의 가격과 수리 공임을 할인하고 차량을 무상으로 점검하는 행사를 시행한다고 15일 밝혔다. 전국 120개 지정 블루핸즈에서 진행하며 ▲에어컨 콤포레서 ▲배기 가스 재순환장치(EGR) 밸브 ▲브레이크 라이닝 ▲브레이크 챔버 ▲프로펠러샤프트 등 주요 소모성 부품 20개 품목을 10~30%, 수리 공임은 20%의 할인을 적용한다. 특히 이번 행사 기간 입고되는 모든 차량을 대상으로 무상 안전 점검을 하고, 타이어 업체와 연계해 타이어 교체 비용을 17~33% 할인할 계획이다. 자세한 할인 품목과 지정 블루핸즈 안내는 현대자동차 고객센터(080-600-6000)를 통해 확인할 수 있다. 현대자동차 관계자는 "변함없이 현대자동차를 아껴주는 상용차 고객을 위해 이번 행사를 준비했다"며 "앞으로도 다양한 서비스로 고객 만족도를 높여가겠다"라고 말했다. /인진수 기자

엔씨, 해외 매출 상승에 실적 개선

1분기 비중 전년동기대비 9%p 오른 45%로 확대

우리나라 1세대 게임기업 엔씨소프트가 안정적인 1분기 성적을 보였다. 온라인게임 '블레이드&소울' 등이 해외에서 좋은 반응을 얻으면서 전체에 퍼졌던 실적을 크게 끌어 올렸다. 엔씨소프트는 1분기 매출 2408억 4800만원, 영업이익 757억8500만원, 당기순이익 662억4300만원을 기록했다. 엔씨소프트는 1분기 매출 2408억 4800만원, 영업이익 757억8500만원, 당기순이익 662억4300만원을 기록했다. 전년동기대비 매출은 28.03%, 영업이익 68.91%, 당기순이익은 86.07% 올랐다. 전분기 기준으로는 매출, 영업이익, 당기순이익은 2%, 1%, 57%가 각각 상승했다. 글로벌 서비스 확대로 1분기의 해외 매출은 1093억원을 기록했다. 분기 해외 매출의 비중은 전년동기대비 9%p 오른 45%로 확대됐다. 북미·유럽 매출은 '블레이드&소울' 출시와 '길드워' 확장팩 판매 효과로 전년동기대비 136% 성장률을 보였다. 분기 매출을 지역별로 살펴보면 한국 1315억원, 북미·유럽 608억원, 일본 104억원, 대만 88억원 순이다. 로열티 매출은 294억원이다. 로열티 매출의 경우 전년동기대비 15% 증가했다. 제품별로는 '리니지' 789억원, '리니지2' 171억원, '아이온' 201억원, '블레이드&소울' 540억원, '길드워2' 306억원을 기록했다. 블레이드&소울의 경우 역대 최대 분기 매출이다. 로열티 매출은 중국 블레이드&소울의 IP(Intellectual Property·지적재산권) 활용이 늘면서 전년 동기 대비 15% 증가했다. 윤재수 엔씨소프트 최고재무책임자(CFO)는 "올해 신작 모바일 게임과 PC온라인 게임을 순차적으로 출시하며 새로운 성장 발판을 확보할 것"이라고 말했다. 한편, 엔씨소프트는 1분기 컨퍼런스 콜에서 블레이드&소울 모바일, 리니지 모바일 등을 3~4분기 공개할 예정이라고 밝혔다. MXM은 지역별 CBT 일정에 따라 출시 일정을 정할 방침이다. /인진수 기자

“유아·아동 10명 중 1명은 스마트폰 잠재적 위험군”

미래부 '2015년 인터넷 과의존 실태조사' 결과 고위험군 1.7%... 만 3~5세 2.5%로 저연령화

만 3~59세 스마트폰 이용자 중 13.8%가 금단, 내성, 일상생활장애 등이 우려되는 잠재적 과의존(중독) 위험군이라는 조사결과가 나왔다. 인터넷의 경우 5.6%가 잠재적 과의존 위험군으로 집계됐다. 미래창조과학부와 한국정보화진흥원은 최근 만 3~59세 스마트폰·인터넷 사용자 1만8500명을 대상으로 '2015년 인터넷 과의존(중독) 실태조사'를 한 결과 이같이 나타났다. 15일 밝혔다. 미래부는 금단, 내성, 일상생활장애 관련 자가척도를 활용해 과의존위험군을 측정했다. 금단, 내성, 일상생활장애 증상이 모두 보이면 고위험군, 1~2가지면 잠재적 위험군이다. 스마트폰 유아동 조사는 올해 처음 이뤄졌다. 조사결과에 따르면 3~59세 스마트폰 이용자 중 2.4%는 고위험군(86만 3000명), 13.8%는 잠재적 위험군(494만 7000명)으로 집계됐다. 전년 대비 고위험군은 0.4%포인트, 잠재적 위험군은 1.6%포인트 증가했다.

연령대별로 보면 유아동 1.7%(1만 8000명), 청소년 4%(21만5000명), 성인 2.1%(63만명)이 고위험군으로 분류됐다. 잠재적 위험군은 유아동 10.7%(10만9000명), 청소년 27.6%(148만9000명), 성인 11.4%(334만9000명)이다. 유아동의 경우 고위험군은 여아(2.0%)가 남아(1.6%)보다 높았으나 잠재적 위험군은 남아(12.5%)가 여아(8.7%)보다 높게 나타났다. 만 3~5세 고위험군 비율은 2.5%로 만 6~9세보다 0.9%포인트 높아 저연령화가 두드러졌다. 청소년은 과의존위험군 비율이 다른 연령층의 2배 이상으로 집계됐다. 청소년은 고위험군과 잠재적 위험군 모두 집계기 시작한 2011년 이후 매년 증가하고 있다. 만 3~59세 스마트폰 이용자는 1일 평균 4.6시간(275분) 스마트폰을 사용했다. 반면 고위험군은 5.2시간(315분), 잠재적 위험군은 5.0시간(299분)으로 사용시간이 더 길었다. 인터넷의 경우 만 3~59세 이용자



KT 홈 IoT 서비스 체험 KT는 매주 주말마다 서울랜드, 롯데월드 등 가족 단위 고객들이 많이 찾는 장소에서 홈캠, 홈매니저, 헬스 등 자사 홈 IoT 서비스를 한자리에서 볼 수 있는 'GIGA IoT Home' 팝업스토어를 마련해 체험 마케팅을 실시한다고 15일 밝혔다. 사진은 15일 경기도 과천시 서울랜드에 마련된 'GIGA IoT Home' 팝업스토어에서 고객들이 KT의 홈 IoT 서비스를 체험하고 있는 모습.

중 1.2%가 고위험군(48만1000명), 5.6%가 잠재적 위험군(220만1000명)으로 조사됐다. 전년 대비 고위험군은 유아동 0.6%포인트 감소했지만 잠재적 위험군은 0.5%포인트 증가했다. 연령별로는 유아동 0.6%(1만9000명), 청소년 2.7%(15만7000명), 성인 1.0%(30만5000명)이 고위험군으로 분류됐다. 잠재적 위험군은 유아동 4.4%(14만4000명), 청소년 10.4%(60만 4000명), 성인 4.8%(145만3000명)이다. /인진수 기자

안랩, 미국법인 3년만에 철수... 아시아 집중

안랩이 글로벌 사업 효율성을 위해 아시아 지역에 집중한다. 대신에 중국, 일본, 싱가포르, 대만, 태국, 말레이시아 지역에 투자를 강화하기로 했다. 안랩 관계자는 "아시아에서 골목할 만한 성과가 나고 있어 아시아태평양 국가에 기업 역량을 집중하기로 했다"며 "아시아 진출에 맞춘 제품을 개발하고 기존 기술경쟁력을 강화하겠다"고 말했다. /인진수 기자

Jeonju Crime Victim Support Center

전주지역범죄피해자지원센터는

“당신이 웃는 내일을 희망합니다”

국번없이
1577-1295

전화상담, 사이버상담, 방문상담, 예약상담 등
매주 월요일 ~ 금요일 (연말연시와 공휴일 제외)
상담시간 : 10:00~17:00

전주지역범죄피해자지원센터에서는 누구에게나 일어날 수 있는 범죄피해의 고통을 상담지원, 법률, 의료, 환경개선 지원 등을 통해 범죄가 있기 전으로 돌아갈 수 있도록 도와드리고 있습니다.

전주지방경찰청
(사)전주지역범죄피해자지원센터
☎ (063) 276-8804, 8828
전주시 덕진구 사평로 25(덕진동 17) 전주지방경찰청 신관 152호
*홈페이지 : www.jjvs.or.kr *전자우편 : jjvs@hanmail.net