

#### ◆ LGU+, 일회성 비용 '발목'...5G·알뜰폰·스마트홈·기업 '헐헐'

LG유플러스가 전반적인 비용 부담 완화에도 불구하고 시장 기대를 하회하는 2분기 실적을 기록했다. 이번 분기 일회성 인건비 약 450억원이 반영됐기 때문이다.

이를 제외하면 무선(MNO), 알뜰폰(MVNO), IPTV, 초고속인터넷, 기업인프라 모두 꾸준히 가입자가 늘고 매출이 늘었다. 5세대 통신(5G) 가입자는 한셋 가입자 대비 47.0% 기록해 '성장 이상 없음'을 보여줬다.

LG유플러스(대표 황현식)는 2022년 2분기 연결 재무제표 기준 서비스수익(영업수익에서 단말수익을 제외한 수익)이 전년 동기 대비 3.0% 증가한 2조8천506억원을 달성했다고 5일 발표했다. 영업수익(매출)은 3조3천843억원으로 지난해 같은 기간과 비교해 1.2% 늘어났다.

영업이익은 2천484억원을 기록했다. 일회성 인건비 증가 영향으로 전년 동기 대비 7.5% 감소했다. 일회성 비용을 제외하면 올해 2분기 영업이익은 전년 동기 대비 9.5% 증가한 것으로 집계됐다.

#### ◆KT·LGU+, 5G 중간요금제 30GB 고민 깊다

SK텔레콤이 월 24GB 데이터를 제공하는 5G(5세대 이동통신) 중간요금제를 출시한 가운데 KT와 LG유플러스가 선보일 5G 중간요금제에 관심이 쏠리고 있다. SK텔레콤보다 데이터량이 높은 모델의 출시를 검토 중인 것으로 알려지면서다. 5G 중간요금제에 대한 여론을 의식해 데이터량을 높이는 데 중점을 둔 것으로 해석된다.

5일 관련업계에 따르면 KT는 월 6만2천원에 30GB 데이터를 제공하는 5G 중간요금제 출시를 검토 중이다. 요금은 알려지지 않았지만 LG유플러스도 30GB대 중간요금제 출시를 고민 중인 것으로 전해진다.

5G 중간요금제란 통신비 부담을 덜기 위한 신규 이동통신 요금제다. 국내 5G 요금제는 10GB에서 12GB 또는 110GB에서 150GB 내외 요금제로 양분화돼 있다. 때문에 다수 이용자는 실제 데이터 사용량보다 더 많은 데이터량의 요금제에 가입해야 하는 이른바 '업셀링(Upselling)' 현상을 겪어야 했다.

#### ◆정보보호 생태계 육성·국가안보 '한몸'...산업 현황은?

글로벌 사이버범죄 피해 규모는 지난해 기준 6조9천390억달러로 2025년에는 10조달러까지 커질 것으로 전망된다. 기반시설과 실생활 밀접 분야에 대한 사이버 공격이 확대되면서 정보보안산업 육성과 경쟁력 강화는 어느 때보다 국가안보와 직결되는 문제로 부상하고 있다.

국내 정보보안산업 전체 매출액은 2020년 기준 3조9천억원으로 전 세계 시장의 2.3%에 불과하다. 다른 산업에 비해 규모가 작은 탓에 인력 문제 등 정부 차원의 육성책이 절실하다는 목소리가 그동안 끊임없이 나왔지만 장기적인 차원에서 실효성은 부족했다는 지적이다.

한국정보보호산업협회(KISIA)의 '2021 국내 정보보호산업 실태조사' 보고서에 따르면 2020년 기준 국내 소재 정보보안 기업은 531개, 물리보안 기업은 752개로 집계됐다. 이중 정보보안 기업 365곳, 물리보안 기업 241곳이 서울에 본사를 두고 있으며, 정보보안은 전체 기업의 81%, 물리보안의 경우 74.1%가 수도권에 집중돼 있다.

#### ◆크래프톤, 첫 가상인간 '애나' 눈길...만능 엔터테이너로 성장시킨다

크래프톤이 가상인간 '애나'의 모습을 영상으로 공개했다. 자체 기술력으로 구현해 제작한 만큼 내부적 시너지를 최대한 모색한다는 전략이다.

5일 게임업계에 따르면 크래프톤(대표 김창한)은 지난 4일 가상인간(버추얼 휴먼) 애나의 티저 영상을 공개했다. 20초 가량의 이번 영상은 잠에서 깬 애나의 클로즈업 샷을 위주로 홍채, 속눈썹, 주름, 모공 등 디테일한 표현을 담았다.

애나는 지난 6월 티저 이미지를 통해 처음 공개됐다. 언리얼 엔진5 기반의 하이퍼 리얼리즘 제작 기술, 페이스 리깅(뼈대와 관절 제작), 음성합성 등 딥러닝 기술 등을 바탕으로 제작된 점이 특징이다. 애나는 내부 조직인 크리에이티브 센터 내 전담팀에서 올초부터 개발해왔으며 피부의 숨털과 잔머리까지 극사실적으로 표현하는 등 최대한 실제 사람 모습을 겨냥하고 있다.

이번 영상으로 일각에서는 가상인간보다는 '좀 더 리얼한' 게임 캐릭터와 유사하다는 반응도 나오고 있다. 하지만 크래프톤은 오히려 이러한 자연스러운 모습과 움직임을 강점으로 보고 있다.

#### ◆"라인 없어도 잘나가네"...네이버, 분기 매출 2조 돌파

네이버가 올해 2분기 매출 2조원을 돌파했다. 올해 일본 관계자 '라인' 제외 단독 분기 매출로 2조원을 넘어선 것은 이번이 처음이다. 앞서 네이버 라인은 일본 소프트뱅크의 야후재팬과의 경영 통합에 따라 지난 2020년 3분기부터 연결 실적 집계에서 제외됐다.

5일 네이버는 올해 2분기 연결 기준 매출액은 2조458억원, 영업이익은 3천362억원을 기록했다고 발표했다. 전년 대비 매출액은 23%, 영업이익은 0.2% 증가했다. 같은 기간 당기순이익은 70.7% 줄어든 1천585억원이다.

사업 부문별 매출액은 ▲ 서치 플랫폼 9천55억원 ▲ 커머스 4천395억원 ▲ 핀테크 2천957억원 ▲ 콘텐츠 3천2억원 ▲클라우드 및 기타 1천49억원이다.

서치 플랫폼의 경우 검색 광고 품질 개선과 디스플레이 광고 라인업의 지속적인 확장에 따라 전년 동기 대비 9.3% 성장세를 이뤘다. 특히 지난해 도입한 성과형 광고의 가파른 성장이 대외 불확실성에도 불구하고 코로나 이전 몇 년간의 평균 수준 이상의 성장률을 무난히 달성하며 호실적을 견

#### ◆올해도 '플랫폼' 국감 될까...플랫폼 자율규제·구글 인앱결제 등 논의될듯

올해 국정감사(국감)에서도 지난해와 마찬가지로 플랫폼 관련 논의가 다양하게 진행될 것으로 보인다. 특히 윤석열 정부 들어 플랫폼 규제가 '자율규제' 체제로 급변하면서, 새로운 규제 방향에 대한 건설적인 논의가 국감을 통해 이뤄져야 한다는 주장이다.

5일 국회입법조사처가 발간한 '국정감사 이슈 분석' 보고서는 올해 국회 정무위원회의 공정거래위원회에 대한 국감에서 플랫폼 관련 기본 규범 정립과 자율규제로의 방향 전환에 대한 논의가 있을 것으로 예상했다.

보고서는 "플랫폼 분야에 대한 새 정부의 자율규제 및 필요 최소한의 제도적 장치 마련이라는 기조에 따라 공정위의 기존 입법 방향에 변화가 있는 것인지, 아울러 자율규제 방안 도입에 대한 공정위의 법·정책 추진 방향에 대한 논의가 요구된다"라고 짚었다.

당초 공정위는 플랫폼 규제에 강한 의욕을 보였다. 지난해 공정위가 국회에 제출한 '온라인 플랫폼 공정화법(온플법)'이 대표적인 사례다. 온플법은 온라인 플랫폼과 플랫폼 입점업체 및 이용자 간의 다양한 문제들을 규율하기 위한 법이다. 공정위가 제출한 안에는 온라인 플랫폼 중개거래계약서 교부 의무, 온라인 플랫폼 중개사업자의 불공정거래 행위 기준, 사업자 간 분쟁해결제도, 위

---

# ‘미국 사람도 다누리 성공 발사에 환호성’...최상의 기상 조건서 발사

입력 2022.08.05. 오후 9:10 · 수정 2022.08.05. 오후 9:13 기사원문



이준기 기자 >



카가



다누리, 5일 오전 8시8분 미 발사장서 굉음과 하늘 향해

발사 40분 후 발사체와 분리 후, 1시간 32분 만에 교신 성공