AI 뉴스와 용어
월·수·금 오전 7시

METAL
First, AI Magazine

무료 · 언제든 수신거부
metallab.ai

제 63 호 2026년 11월 11일 수요일 오늘의 AI

AI

# 오픈AI, 코드래빗 Codex·데이브레이크 사례 공개

코드래빗은 Codex로 엔지니어를 늘리지 않고 6개월간 소프트웨어 출시량을 약 20배로 늘렸다고 밝혔다. 데이브레이크 사이버 모델로 자사 플랫폼을 시험했고, 2주간 딥스캔 1만 3,000건에서 취약점 4만 3,000개 이상을 찾았다.



AI · 오픈AI, 코드래빗 Codex·데이브레이크 사례 공개

오픈AI가 11월 9일(미국 시간) AI 코드 리뷰 기업 코드래빗의 Codex·데이브레이크 활용 사례를 공개했다. 코드래빗은 Codex를 쓴 지난 6개월 동안 엔지니어를 늘리지 않고 소프트웨어 출시량을 약 20배로 늘렸다고 밝혔다. 하르조트 길 코드래빗 공동창업자 겸 최고경영자는 인터뷰 직전 30일 동안 혼자 풀 리퀘스트 2,500~3,000개를 올렸다고 추산했다. 코드래빗은 오픈AI의 사이버 보안 프로그램 데이브레이크로 자사 플랫폼을 시험해 여러 취약점을 찾았고, 최근 2주간 딥스캔 1만 3,000건을 돌려 보안 취약점 4만 3,000개 이상을 찾았다고 회사는 설명했다.

코드래빗은 AI가 쓴 코드를 검증하고 출시 여부를 판단하게 돕는 거버넌스·통제 플랫폼을 만든다. 조직 2만 곳 이상과 오픈소스 프로젝트 15만 개 이상이 이 제품을 쓴다. 길 CEO는 "코딩 에이전트를 도입하는 순간 모든 회사가 처음 부딪히는 병목은 코드 리뷰"라고 말했다. 에이전트가 쏟아내는 코드의 양이 늘수록 사람이 판단을 쏟는 자리가 작성에서 리뷰로 옮겨 간다는 것이 이 회사의 출발점이다. 메탈은 이달 초 오픈AI의 Qodo Codex 코드 리뷰 사례 공개를 보도한 바 있으며, 이번 사례는 리뷰 도구를 파는 회사가 스스로 에이전트 개발 방식을 바꾼 기록이다.

코드래빗의 첫 제품은 GPT-3.5 Turbo로 만들었다. 길 CEO는 GPT-4가 나오면서 제품이 코드 리뷰에 실제로 효과를 내기 시작했다고 설명했다. 회사는 이후 o1과 o3를 일찍 도입했는데, 코드 리뷰가 클라우드에서 비동기로 돌기 때문에 오래 추론하는 모델을 써서 더 깊은 분석을 얻는 거래가 가능했다. 길 CEO는 "오픈AI 모델이 나올 때마다, 특히 추론 모델이 나오면서 대규모로 문제를 찾는 제품 능력이 크게 좋아졌다"고 밝혔다.

비용 구조도 제품 설계를 바꿨다. 오픈AI 모델의 가격과 캐싱이 개선되면서 코드래빗은 연구 단계에 머물던 기능을 제품으로 옮겼다. 창업 초기에는 코드 탐색에 서브에이전트를 한두 개만 썼지만, 지금은 GPT-6 Luna 같은 저가 모델이 플랫폼 곳곳의 서브에이전트를 맡고 GPT-6 Astra가 계획과 조율을 담당한다. 길 CEO는 "예전에는 감당할 수 없던 용도까지 이제 모든 곳에 에이전트를 쓴다"고 밝혔다. 회사는 이렇게 늘어난 검증과 설명이 개발자가 직접 쓰지 않은 변경을 이해하고 믿는 데 도움이 된다고 설명했다.



PPL, 설비투자 계획 250억 달러로 상향

출시량 20배는 Codex 도입만으로 나온 숫자가 아니다. 에이전트 여러 개를 동시에 돌리자 노트북 메모리와 연산, 테스트, 빌드·패키징 도구, 의존성까지 개발 과정 곳곳에서 제약이 드러났다. 팀은 릴리스 절차를 간소화하고 사람의 승인이 필요한 지점을 다시 정했으며, 사람이 개입할 필요가 없는 저위험 변경은 코드래빗이 자동으로 출시하게 했다. 길 CEO는 "소프트웨어 배포 전체를 완전히 다시 생각해야 했다"고 말했다.

보안 쪽 변화는 데이브레이크에서 왔다. 코드래빗은 2023년부터 샌드박스 환경에서 저장소를 복제하고 에이전트가 코드를 써서 리뷰를 돕게 해 왔다. 최근에는 데이브레이크를 통해 오픈AI의 사이버 모델을 받아 자사 플랫폼 내부 침투 시험에 썼다. 길 CEO는 "상상도 못 한 고급 해킹을 포함해 여러 취약점을 찾았다"고 밝혔다. 영상에서 그는 사이버 모델이 기존 시스템을 뚫는 데 매우 뛰어나다며 "불은 불로 막아야 한다"고 말했다. 메탈은 지난주 오픈AI의 보안 연구 모델 GPT-6 Cyber 공개도 보도했다.

이 능력은 신제품 코드래빗 시큐어로 시장에 나왔다. 코드래빗 뉴스룸에 따르면 회사는 조직당 최대 5,000달러, 모두 100만 달러 규모의 딥스캔 비용을 대신 내 주는 무료 행사를 열었고, 기존 고객이 아닌 기업과 오픈소스 유지관리자에게도 문을 열었다. 딥스캔은 GPT-6.1 Sol을 포함한 프런티어 모델로 코드베이스 전체를 추론해 공격자가 실제로 닿을 수 있는 결함을 가려내고, 그 코드베이스의 기존 기준에 맞춘 수정안을 내놓는다. 오픈AI 사례에 따르면 행사 2주 동안 딥스캔 1만 3,000건에서 취약점 4만 3,000개 이상이 나왔고, 고객이 그중 수천 개를 이미 고쳤다. 행사는 현재 끝났다.

뉴스룸 발표에는 행사 전 수치도 실렸다. 코드래빗 시큐어는 직전 30일 동안 조직 600곳에서 고위험·치명 등급 취약점 8,000개 이상을 찾았고, 접근 통제 실패와 SQL 인젝션, 인증 실패가 그중 70% 이상을 차지했다. 회사는 취약점이 개발자가 고치는 속도보다 빨리 발견되고 있다고 진단했다. 코드래빗은 오픈AI 데이브레이크 방어 네트워크에 합류했고, 오픈AI의 GPT 사이버 모델을 코드래빗 시큐어에 통합할 계획이다.

## 오늘 지면

1 AI 오픈AI, 코드래빗 Codex·데이브레이크 사례 공개
2 AI 오픈AI, 책임 있는 교육 AI 보고서 발표
3 AI ChatGPT 기업판, AWS 마켓플레이스 입점
4 AI 오픈AI, Codex 에디션 크로매틱 판매
5 AI 앤스로픽, 클로드 협업 도구 3종 출시
6 AI 앤스로픽, Fable 5.2 초기 실험 7가지 공개



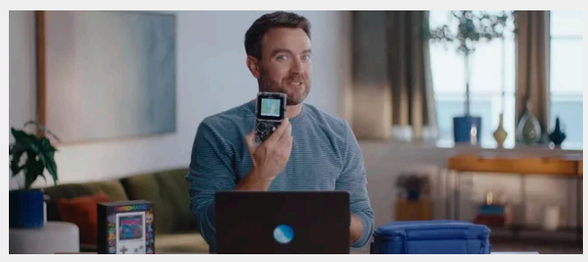
구글, 세계 언어 지도 공개



타임, 지속가능 성장 기업 500곳 순위 발표

이 지면은 2026년 11월 11일 수요일 아침 구독자 메일함으로 나간 레터를 신문 판형으로 다시 조판한 것입니다. 기사 전문은 metallab.ai 에서 읽을 수 있습니다.

AI



## 오픈AI, Codex 에디션 크로매틱 판매

오픈AI가 11월 9일(미국 시간) 자사 굿즈 매장 서플라이 코에서 휴대용 게임기 모드레트로 크로매틱의 Codex 에디션 판매를 시작했다. 같은 날 오픈AI 개발자 블로그에는 코딩 에이전트 Codex와 모드레트로 크로매틱 플러그인으로 게임보이 컬러 게임을 만들어 이 기기에서 돌리는 방법이 실렸다. 프롬프트로 게임을 설명하면 Codex가 GB Studio 프로젝트를 만들고, 내장 에뮬레이터로 시험한 뒤 USB로 카트리지에 구워 실물 기기에서 즐기

▶ 2면에 계속

AI

## 오픈AI, 책임 있는 교육 AI 보고서 발표

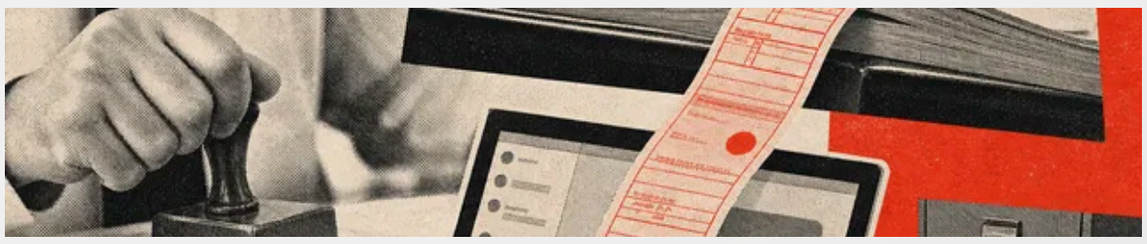


오픈AI가 11월 10일 유럽·중동·아프리카(EMEA) 지역 교육 협력의 경험을 정리한 보고서 「책임 있는 교육 AI(Responsible AI in Education)」를 발표했다. 보고서는 에스토니아·슬로바키아·그리스·이탈리아 등 정부와 진행한 협력을 바탕으로, 학생의 AI 사용 속도를 학교의 지도가 따라가지 못하는 「지도 격차」를 가장 시급한 과제로 꼽았다. 오픈AI가 인용한 싱크영 조사에서 유럽 10개국 중등학생 5,000명 가운데 79%가 숙제나 과제에 AI를 써 봤다고 답했지만, 그 사용법을 배운 적이 있다는 응답은 47%에 그쳤다.

보고서 서문은 톰 더프 고든 오픈AI EMEA 글로벌 대외협력 부사장과 리아 벨스키 교육 부사장이 함께 썼다. 두 사람은 "AI가 유능해질수록 교사의 역할은 덜 중요해지는 것이 아니라 더 중요해진다"고 밝혔다. 협력국들이 공유하는 우선순위는 프런티어 AI 도구에 대한 공평한 접근, 함께 설계한 AI 리터러시 교육, 지속적인 측정과 평가 세 가지다. 보고서는 이를 명확한 교육 목표, 교사 준비, 현지 파트너십, 비판적 AI 리터러시, 신뢰할 만한 증거라는 다섯 주제로 묶었다. 메탈이 확인한 보고서 원문은 21쪽 분량이다.

AI

## ChatGPT 기업판, AWS 마켓플레이스 입점



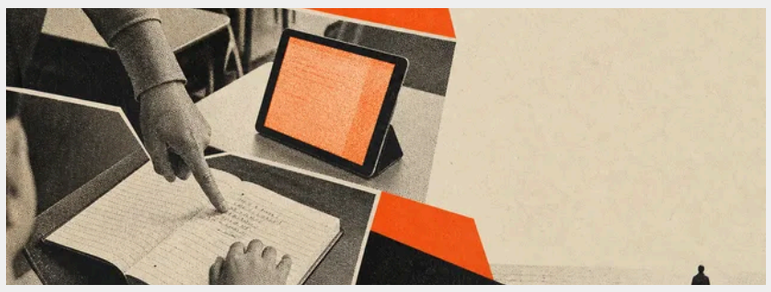
오픈AI가 11월 9일(미국 시간) ChatGPT의 기업판인 ChatGPT Enterprise를 AWS 마켓플레이스에 입점시켜 팔기 시작했다. 기업은 이제 기존 AWS 계정의 구매·청구 관계로 ChatGPT Enterprise를 사고, 적격 지출을 AWS와 맺은 약정 사용액에 반영할 수 있다. 오픈AI는 AWS로 사는 고객도 오픈AI에서 직접 살 때와 같은 모델과 기능을 쓰고, 새 기능도 같은 시점에 받는다고 밝혔다. 자격을 갖춘 고객은 의료용 ChatGPT for Healthcare와 금융용 ChatGPT for Financial Services도 같은 경로로 살 수 있다.

메탈이 확인한 AWS 마켓플레이스 등록 페이지에서 판매자는 오픈AI이고, 제공 방식은 서비스형 소프트웨어(SaaS), 「AWS에 배포됨」 표시는 「예」다. 한 상품 안에 채팅, 여러 단계의 조사·분석을 맡기는 ChatGPT Work, 코딩 에이전트 Codex, 상시 대기하며 진행 중인 업무를 이어 가는 에이전트 dots가 묶였다. 공개 가격은 없다. 요금은 「사용자 지정 요금 옵션」으로만 표시되고, 견적을 받으려면 비공개 제안을 요청해야 한다. 메탈이 확인한 시점까지 고객 리뷰는 0건이었다.

◀ 1면에서 계속

AI

## 오픈AI, 책임 있는 교육 AI 보고서 발표



1 오픈AI는 11월 10일 EMEA 교육 협력의 경험을 정리한 21쪽 보고서를 발표하고, 학생의 AI 사용을 학교 지도가 따라가지 못하는 지도 격차를 가장 시급한 과제로 꼽았다.

2 에스토니아 AI 리프에서는 교사 828명 중 794명이 AI를 썼고 723명이 주당 평균 1.8시간을 아꼈다고 답했지만, 학습 앱 ITI 튜터의 학생 순추천지수는 -27.5였다.

3 보고서는 무료 체험 이후 비용 계산, 개인 유료 구독 강요 금지, 공급자 거부권 없는 평가 결과 공개를 정부에 권고했다.

가장 많은 지면은 에스토니아에 돌아갔다. 알라르 카리스 대통령이 2025년 2월 발표한 「AI 리프(TI-Hüpe)」는 교육연구부와 전담 재단, 교사·연구자·기업·민간 기부자를 한데 묶은 국가 사업이다. 첫해 학생 대상은 10·11학년이었고, 교사용 ChatGPT 접근은 2025년 8월에 열렸으며 학습용 맞춤 ChatGPT는 2026년 1월에 나왔다. 보고서는 이 사업을 소개하며 크리스티나 칼라스의 말을 인용했다. "아무것도 하지 않는 것이 최악의 선택이라는 걸 알았다."

에스토니아의 봄 교사 설문에서는 응답자 828명 중 794명이 학년 중 수업 업무에 AI를 썼다고 답했다. 별도로 723명은 AI 덕분에 매주 평균 1.8시간을 아꼈다고 추산했다. 교사들은 수업 자료 준비와 수업 계획, 과제 조정에 AI를 썼다. 대통령 AI 해커톤에는 학생부터 교사까지 150명 넘게 참가해 팀을 짜고 도구를 만들었다. 에스토니아어 연구소가 현지 벤치마크를 맡는 등 언어 현지화 작업이 이어졌는데, 사업 첫해 보고서는 현지화에 예상보다 많은 시간과 자원이 들었다고 적었다.

학생 반응은 교사와 온도가 달랐다. ChatGPT Edu 위에 만든 학습 앱 ITI 튜터의 첫해 검토에서 학생 순추천지수(NPS)는 -27.5, 평균 만족도는 5점 만점에 3.07점이었다(응답 182명). 학생들은 질문을 지나치게 많이 던지고 대화가 느리며 설명이 더 분명했으면 좋겠다고 답했다. 오픈AI는 이 수치를 보고서에 그대로 실으면서, 사용성과 학습 효과를 따로 따져야 하며 만족도나 사용량을 학습의 증거로 취급해서는 안 된다고 적었다.

◀ 1면에서 계속

AI

## ChatGPT 기업판, AWS 마켓플레이스 입점



1 오픈AI는 11월 9일 ChatGPT Enterprise를 AWS 마켓플레이스에 등록해, 기업이 기존 AWS 구매·청구 관계로 사고 적격 지출을 AWS 약정에 반영하게 했다.

2 상품에는 채팅·ChatGPT Work·Codex·dots가 묶였고 공개 가격 없이 비공개 제안으로만 견적을 받으며, 판매자는 오픈AI다.

3 등록 페이지는 오픈AI가 데이터 처리자, AWS가 하위 처리자라고 밝히며 AWS로 사도 모든 데이터가 AWS에 남는다는 보장은 없다고 적었다.

세 회사는 모두 조달 절차를 줄인다는 점을 앞세웠다. 맷 얀시신 AWS 마켓플레이스·파트너서비스 부사장은 "기업은 조달 단계를 새로 늘리지 않고 팀 전반에 AI를 쓰고 싶어 한다"며 "고객은 AWS 계정으로 사고, 다른 소프트웨어 지출과 함께 관리하며, 평가에서 도입까지 더 빨리 갈 수 있다"고 말했다. 크리스 그루즈 오픈AI 클라우드 파트너십 총괄은 "공동 고객은 이미 신뢰하는 클라우드 공급자를 통해 팀에 ChatGPT를 들여올 수 있다"고 밝혔다. 존 피터슨 소포스 최고기술책임자는 "기존 AWS 약정을 적용할 수 있으니 조달에 쓰던 시간을 고객 가치를 만드는 데 쓸 수 있다"고 말했다.

돈의 흐름이 이번 발표의 실체다. 등록 페이지는 지출이 AWS EDP 또는 PPA 약정에 반영된다고 적었다. 보도에 따르면 EDP는 AWS 엔터프라이즈 할인 프로그램, PPA는 비공개 가격 계약으로, 기업이 몇 년에 걸쳐 일정 금액 이상을 AWS에 쓰기로 약속하고 할인을 받는 계약이다. 다만 등록 페이지 본문은 적격 소비가 「계약에 따라」 약정에 반영된다고 단서를 달았다. 얼마까지 이 방식으로 소진할 수 있는지는 고객과 AWS가 맺은 개별 계약이 정한다는 뜻이다.

테크 변호사의 눈으로 보면 더 중요한 문장은 데이터 쪽에 있다. 등록 페이지는 오픈AI가 ChatGPT Enterprise의 데이터 처리자이고, AWS를 포함한 하위 처리자를 써서 서비스를 지원한다고 명시했다. 그러면서 AWS 마켓플레이스로 산다고 해서 모든 고객 데이터가 AWS 인프라나 AWS 환경에 남는다는 보장은 없다고 못 박았다. 저장 위치를 정하는 데이터 레지던시와 모델 추론이 GPU에서 도는 위치를 정하는 추론 레지던시는 별개의 설정이고, 켰을 때만 적용되며 일부 지역에서는 쓸 수 없다. 구매 경로를 AWS로 바꾸는 일과 데이터가 머무는 곳을 정하는 일은 서로 다른 계약 문제라는 얘기다. 비즈니스 데이터는 저장·전송 중 암호화되고 기본적으로 모델 학습에 쓰이지 않으며, 사용자가 에이전트의 접근 범위와 승인이 필요한 작업을 직접 정한다.

◀ 1면에서 계속

AI

## 오픈AI, Codex 에디션 크로매틱 판매



1 오픈AI는 11월 9일 서플라이 코에서 모드레트로 크로매틱 Codex 에디션 판매를 시작했고, 첫 물량이 동나 11월 19일 재입고를 예고했다.

2 개발자 블로그는 Codex와 모드레트로 크로매틱 플러그인으로 GB Studio 게임을 만들고 에뮬레이터로 시험한 뒤 USB로 카트리지에 굽는 절차를 공개했다.

3 오픈AI는 Codex로 만든 퍼즐·던전·리듬 게임을 함께 내놨고, 보도에 따르면 시연 게임의 완성도를 두고 크로매틱 개발자 사이에서 비판도 나왔다.

이번 판매분에는 프로그래밍할 수 있는 Codex 카트리지 1개가 들어 있다. 배송 지역은 미국, 캐나다, 호주, 뉴질랜드, 일본, 영국, 유럽연합으로 한정했다. 기기는 160×144픽셀 2.56인치 IPS 백라이트 LCD에 긁힘 방지 고릴라 글라스를 얹었고, AA 건전지 3개로 돌며 모드레트로 충전식 파워 코어도 쓸 수 있다. 원래 게임보이와 게임보이 컬러 카트리지, 크로매틱 전용 카트리지를 모두 읽는다. 투명 ABS 껍데기에 PBT 버튼을 달았고, 크기는 5.2×3×1.2인치, 무게는 6.2온스다. 전용 보호 케이스와 추가 Codex 카트리지는 서플라이 코에서만 판다.

게임 제작은 챗GPT 데스크톱 앱에서 시작한다. 드롭다운에서 Codex를 고르고 플러그인 목록에서 모드레트로가 만든 크로매틱 플러그인을 설치한 뒤, 로컬 프로젝트 폴더를 열고 @로 플러그인을 불러 빠진 빌드 도구가 없는지 점검하게 한다. 블로그가 예로 든 프롬프트는 픽셀 비버가 작은 나무를 갉아 나뭇가지를 모으고 맵 한가운데 오두막을 짓는 탑다운 모험 게임 「로지 포지」다. 블로그를 쓴 케빈 위너리 오픈AI 개발자 경험 담당은 몇 판을 해 본 뒤 "최대한 귀엽게" 비버를 더 통통하게 만들고, 오두막 재료에 나뭇가지뿐 아니라 진흙과 나뭇잎도 넣으라고 Codex에 요청했다고 적었다.

플러그인 안에는 모델이 사용자 대신 쓰는 개발 도구가 들어 있다. Codex는 캐릭터 스프라이트 시트를 만들어 프레임을 나란히 보여 주고, 장면 배경과 충돌 맵을 나란히 띄워 어느 타일이 이동을 막을지 정하게 한다. 내장 브라우저 에뮬레이터에서는 화살표 키가 십자 버튼, Z가 A, X가 B, 엔터가 스타트 버튼 역할을 한다. 미리보기 도구 막대의 주석 기능으로 화면을 멈추고 바꾸고 싶은 스프라이트나 타일을 짚어 수정을 요청할 수 있고, 채팅으로 버튼 입력 순서를 보내 단계마다 화면을 캡처해 비교하는 시험도 맡길 수 있다. 메탈이 확인한 블로그 시연 영상에서도 해설자는 플러그인이 픽셀 아트와 타일맵, 오디오를 만드는 도구를 갖췄다고 소개했다.

AI

## 앤스로픽, 클로드 협업 도구 3종 출시

공유 보드 Claude Whiteboards와 스프레드시트 Claude Sheets를 베타로 내고, Claude Dashboards를 Claude Data로 바꿔 정식 출시했다. 문서와 보드, 시트, 대시보드를 클로드 안에 두고 팀이 함께 편집하는 것이 요지다.




1 앤스로픽은 11월 10일 Claude Whiteboards와 Claude Sheets를 베타로 공개하고 Claude Dashboards를 Claude Data로 이름을 바꿔 모든 유료 요금제에 정식 출시했다.

2 Whiteboards는 말로 푼 계획을 담당자와 날짜가 붙은 타임라인 보드로 바꾸고, Sheets는 요청 한 줄로 탭·수식·드롭다운이 든 시트를 만들며 .xlsx·CSV로 내보낸다.

3 Claude Data는 인증 질의와 실시간 공유, 데이터 스토리, 캐싱, 변경 추적을 더했고, Enterprise 요금제에서는 11월 19일부터 기본으로 켜진다.

앤스로픽이 11월 10일(미국 시간) 협업 도구 3종을 내놓았다. 팀이 클로드와 함께 아이디어를 펼치는 공유 보드 Claude Whiteboards와 클로드가 함께 만들고 고치는 스프레드시트 Claude Sheets를 베타로 공개했고, 10월 베타로 나온 Claude Dashboards는 이름을 Claude Data로 바꿔 정식 출시했다. 세 도구는 모든 유료 요금제에서 쓸 수 있고 웹, 데스크톱, 모바일에서 돌아간다. 클로드 공식 X 계정은 "보드에서 계획을 끝까지 생각하고, 시트로 추적표를 만들고, 데이터로 이야기를 전하라"고 소개했고, 이 글은 하루가 지나기 전에 조회수 211만 회와 좋아요 2만 2,953개를 모았다.

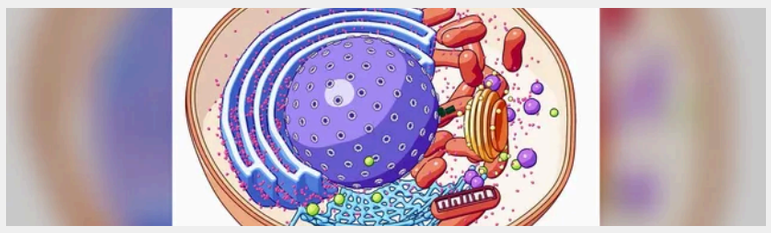
앤스로픽은 발표문에서 그동안 클로드와 프로젝트를 하면 결과물을 다른 도구로 옮겨야 했고, 그곳에서는 클로드가 진행 상황과 변경 사항을 실시간으로 따라가지 못했다고 짚었다. 이제 문서와 보드, 시트, 대시보드를 클로드 안에 두고 팀이 함께 편집할 수 있다는 것이 이번 출시의 요지다. 작업이 끝나면 협력사 도구로 결과물을 바로 넘겨 이어서 일할 수도 있다. 메탈은 앤스로픽의 Fable 5.2·Mythos 5.2 출시를 보도한 바 있는데, 새 모델을 내놓은 지 하루 만에 사무 도구 쪽으로 판을 넓힌 셈이다.

Claude Whiteboards는 생각 상대로 클로드를 쓰던 방식을 팀 단위로 바꾼다. 앤스로픽에 따르면 팀이 정리되지 않은 계획을 소리 내어 이야기하면 클로드가 그것을 담당자와 날짜가 붙은 타임라인 보드로 바꾼다. 회고 회의에서는 모두가 메모를 붙이고, 클로드가 메모를 주제별로 묶어 사람마다 할 일 초안을 쓴다. 보드의 한 부분을 상자로 끌어 지정하고 그 부분만 클로드에게 물을 수도 있다. 브레인스토밍이 끝나면 보드를 문서나 덱으로 바꾸거나 Lucid, Miro, 조호의 Vani로 옮겨 이어서 작업한다.

AI

## 앤스로픽, Fable 5.2 초기 실험 7가지 공개

코드로 소기관을 하나씩 쌓은 세포 3D 모형부터 직접 만든 시뮬레이터로 검증한 종이접기까지, 출시 직후 결과물로 모델을 보여 줬다. 벤치마크 표 대신 눈으로 확인하는 시연 영상이 출시 발표의 짝이 됐다.



1 앤스로픽은 11월 10일 공식 클로드 X 계정에 Claude Fable 5.2로 만든 초기 실험 7가지를 게시물 8개 스레드로 공개했다.

2 코드로 그린 세포 3D 모형과 피라미드 팟캐스트, 칠판 설명 도구, 서브에이전트 시각화, 모델 3종의 인체 그림 비교, 시뮬레이터로 검증한 종이접기, 사진 40장으로 만든 랜드마크 3D 출력물이 담겼다.

3 출시 발표에는 한 문단 프롬프트로 설계한 전자기기 3종이 모두 수정 없이 작동했고, FrontierCode 2.0에서 Opus 5.5 최고점과 비슷한 점수를 비용 약 절반으로 냈다는 결과가 실렸다.

앤스로픽이 11월 10일(미국 시간) 공식 클로드 X 계정에 Claude Fable 5.2로 만든 초기 실험 7가지를 스레드로 공개했다. 코드만으로 소기관을 하나씩 쌓아 올린 사람 세포 3D 모형, 모델이 직접 만든 접기 시뮬레이터로 검증한 종이접기 도안, 사진 40장으로 만들어 한 덩어리로 출력한 100년 된 랜드마크 3D 모형이 들어 있다. 스레드는 게시물 8개로 이뤄졌고, 앤스로픽은 마지막 게시물에서 "Claude Fable 5.2는 이제 쓸 수 있다, 무엇을 탐구하겠는가"라고 물었다. 첫 게시물은 메탈이 확인한 시점에 조회수 21만 7,629회, 좋아요 4,961개를 모았다.

이 스레드는 출시 발표의 후속편이다. 앤스로픽은 Fable 5.2와 Mythos 5.2를 함께 내놓으며 두 모델이 같은 기반 모델이고, Fable은 사이버보안과 생물학 안전장치를 강하게 달아 모든 사용자에게 연 쪽이라고 밝혔다. 두 모델은 Fable 5.1과 Mythos 5.1보다 출력을 최대 30% 빠르게 생성한다. 메탈은 앤스로픽의 Fable 5.2·Mythos 5.2 출시를 보도한 바 있다. 출시 발표가 벤치마크 표와 연구 성과를 앞세웠다면, 이번 스레드는 누구나 눈으로 확인할 수 있는 결과물을 앞세웠다.

첫 게시물은 X 계정 @kevintngo의 제작자가 만든 134초짜리 세포 영상이다. 영상은 사람 세포 하나를 열어 세포막과 핵, 인, 리보솜, 거친면 소포체와 매끈면 소포체, 골지체, 미토콘드리아, 리소좀, 퍼옥시좀, 세포골격을 차례로 보여 준다. 메탈이 확인한 영상 내레이션은 세포 하나의 폭을 약 20마이크로미터, 핵에 담긴 DNA를 약 2미터로 설명했고, 화면 하단에는 오디오와 영상을 클로드 코드로 렌더링했다는 문구가 붙었다. 리보솜 화면에는 실제보다 5배 크게 그렸다는 주석을 달아 과학 그림의 과장을 스스로 밝혔다. 영상은 "실제 세포는 훨씬 붐비고 그 안에 멈춰 있는 것은 없다"는 문장으로 끝난다.

AI

## 구글, 세계 언어 지도 공개

수천 개 언어의 분포를 지도와 데이터로 보여 주는 인터랙티브 플랫폼이다. 베를린 커뮤니케이션 박물관 전시에 설치됐고 오픈소스 LinguaMeta를 바탕으로 한다.



1 구글은 11월 9일 세계 언어 다양성을 지도와 데이터로 탐색하는 웹 플랫폼 Language Explorer를 공개했다.

2 베를린 커뮤니케이션 박물관이 11월 5일 연 전시에 체험형 설치물로 들어갔고, 전시는 베를린에서 2028년 2월, 프랑크푸르트에서 2029년 9월까지 열린다.

3 바탕 데이터 LinguaMeta는 언어마다 코드·화자 수·문자·국가·좌표를 출처와 함께 담았고, 화자 수 값은 약 83% 언어에만 있다.

구글이 11월 9일(미국 시간) 세계 언어 다양성을 지도와 데이터로 탐색하는 인터랙티브 웹 플랫폼 Language Explorer를 리서치 블로그에서 공개했다. 독일 베를린 커뮤니케이션 박물관이 새로 연 대형 전시에 체험형 설치물로 들어갔고, 전시장에 가지 못하는 사람도 온라인에서 열어 볼 수 있다. Language Explorer는 연구자와 교육자, 언어 애호가가 수천 개 언어의 분포를 살펴보도록 만든 도구다. 구글이 1,000개 언어 이니셔티브의 하나로 개발했고, 오픈소스로 공개한 언어 메타데이터 LinguaMeta를 바탕으로 한다.