



KORA SYSTEMS INC.

보도 자료

즉시 배포

사이아노젠, 안드로이드, 플레이트론을 선보인 팀이 KORA 공개: **인텔리전스** 시대를 위한 새로운 데스크톱 운영체제, 모든 모델과 에이전트에 개방

커널부터 리눅스 위에 구축된 KORA는 로컬 모델, 프런티어 모델, 에이전트 서비스에 폐쇄형 플랫폼으로는 불가능한 시스템 수준의 통합을 제공하며, 운영체제 전체를 모든 모델과 AI 서비스, 에이전트에 개방한다.

※ 본 자료는 미국 현지 시간 2026년 11월 10일 발표된 보도자료의 한국어 번역본입니다. 영문 원문이 공식 자료이며, 내용과 해석은 영문 원문을 따릅니다.

발표

미국 캘리포니아주 팔로알토, 2026년 11월 10일(현지 시간) — KORA Systems Inc.(이하 KORA)는 오늘 인텔리전스를 위한 운영체제(The Operating System for Intelligence) KORA를 공개했다. KORA는 리눅스 기반의 새로운 데스크톱 운영체제로, 모델과 에이전트가 운영체제 자체의 일부로 작동한다. KORA는 인텔리전스를 위한 진정한 네이티브 데스크톱 운영체제 개발에만 전념하는 기업이며, KORA를 만든 팀은 이미 사이아노젠(Cyanogen), 안드로이드(Android), GameOS 세 운영체제를 선보여 10억 대가 넘는 기기에 탑재했다.

과제

오늘날 쓰이는 모든 데스크톱 운영체제는 인텔리전스가 등장하기 전에 이미 완성된 것이다. macOS와 윈도우에서 AI는 브라우저 탭이나 앱 샌드박스 안에 머문다. AI는 자신이 실행되는 컴퓨터를 볼 수 없고, 그 아래의 실리콘을 스케줄링할 수 없으며, 주변의 파일과 메모리, 애플리케이션에도 닿지 못한다. 두 플랫폼 모두 폐쇄형이어서 통합은 거기서 멈춘다. 리눅스는 인텔리전스로 완전히 탈바꿈할 수 있는 유일한 운영체제다. KORA가 바로 그 탈바꿈이다.

운영 체제

KORA는 커널부터 셸까지 하나의 생각을 중심으로 만들어졌다. 인텔리전스는 운영체제 안에 있어야 한다는 것이다. KORA의 Cortex는 운영체제의 신경계다.

kora.fun

KORA™

WORK
CREATE
PLAY



로컬 모델에 최적화된 하이브리드 추론 엔진으로, 기기 안의 모든 칩(CPU, GPU, NPU)과 네트워크상의 모든 기기를 하나의 컴퓨터로 묶는다. 로컬 모델은 기본적으로 사용자의 실리콘에서 실행되고, 작업에 필요할 때 프런티어 모델이 합류한다. 뉴럴 워크스페이스와 파일 시스템은 폴더와 앱 중심의 데스크톱을 의도, 맥락, 메모리 중심의 데스크톱으로 바꾼다. 각 워크스페이스는 해당 애플리케이션과 에이전트를 위한 안전한 샌드박스이며, 권한은 사용자가 관리하고 메모리와 맥락은 사용자 자신의 컴퓨터에 남는다. KORA SDK를 통해 서드파티는 프로젝트, 메모리, 맥락, 시맨틱 검색, 이메일 등 KORA의 기본 요소와 통합할 수 있다.

“데스크톱 운영체제는 궁극의 하네스입니다. 오늘날 AI에 돈을 내는 사람은 약 1억 명으로, 세계 인구의 약 1%입니다. 그 돈의 5분의 4는 그중 4,500만 명에게서 나옵니다. 이들은 하루 종일 에이전트와 코딩 도구를 돌리는 AI 네이티브 프로슈머이며, 그 일은 거의 전부 40년 전에 만들어진 운영체제가 돌아가는 데스크톱에서 이뤄집니다. 2033년이면 AI에 돈을 내는 사람은 4억 명이 되고, 그중 1억 5,000만 명이 AI 네이티브이며, 시장은 연간 5,000억 달러 규모가 됩니다. AI 네이티브가 KORA의 시장입니다. 나머지는 추가 성장 여력입니다. 이들을 위한 운영체제를 만든 사람은 아직 아무도 없습니다. KORA가 처음입니다.”

커트 맥마스터(Kirt McMaster)

최고경영자(CEO)
KORA Systems Inc.



개방형 생태계

핵심은 개방성이다. KORA의 목표는 개방형 인텔리전스 생태계, 즉 모든 모델과 모든 AI 서비스, 모든 에이전트에 열려 있고 파트너가 시스템 수준에서 통합할 수 있는 운영체제다. KORA 자체 애플리케이션을 뒷받침하는 기능은 메모리, 뉴럴 워크스페이스와 파일 시스템을 포함해 동일하게 사용자가 관리하는 권한 아래에서 서드파티 개발자에게도 제공될 예정이다. 로컬 모델이 기기의 기본 두뇌가 될 수 있다. 에이전트 서비스는 운영체제가 제공하는 신원, 메모리, 권한, 컴퓨팅 자원을 활용해 운영체제의 일부로 실행될 수 있다. 이는 KORA가 프로젝트 첫날부터 지켜 온 핵심 명제이자, 기존 강자 누구도 따라 할 수 없는 부분이다. 이들의 플랫폼은 설계부터 폐쇄적이고, 이들의 인텔리전스는 자사 비즈니스 모델을 위해 움직인다. KORA는 키보드 앞에 앉은 사람을 위해 움직인다.

시작

KORA는 맥마스터가 게이밍 PC에 대한 윈도우의 지배력을 깨기 위해 설립한 플레이트론(Playtron)에서 출발했다.

kora.fun



WORK
CREATE
PLAY



플레이트론은 커널부터 컴포지터까지 갖춘 완전한 리눅스 운영체제 GameOS를 만들어, 기록적인 속도와 기록적으로 적은 예산으로 기기에 탑재해 출시했다. 이 작업으로 모든 지능형 운영체제에 필요하지만 어떤 애플리케이션도 제공할 수 없는 것, 즉 팀이 처음부터 끝까지 직접 통제하는 완전한 운영체제가 만들어졌다. 2025년 11월부터 GameOS를 출시한 바로 그 엔지니어들이 이 기반 위에서 KORA를 개발하고 있다. GameOS는 KORA 안에서 플레이 모드 GameFrame으로 이어진다. 클릭 한 번이면 KORA 데스크톱이 PC 게임 라이브러리를 실행하는 게임 콘솔로 바뀐다. Work, Create, Play를 한 대의 기기에서.

“제가 안드로이드에 합류했을 때 사용자는 10만 명이었고, 떠날 때는 10억 명이었습니다. 안드로이드가 그렇게 성장할 수 있었던 것은 그 위에서 무언가를 만들고 싶은 모든 이에게 열려 있었기 때문입니다. 인텔리전스는 다음 플랫폼 전환이며, 같은 조건이 필요합니다. 모든 모델과 모든 서비스, 모든 에이전트가 일급 시민으로 대우받는 운영체제입니다. KORA는 첫날부터 그 문을 엽니다. 그 문으로 들어오는 생태계가 앞으로 10년의 컴퓨팅을 결정할 것입니다.”

존 래거링(John Lagerling)

최고사업책임자(CBO)

KORA Systems Inc.



대상 사용자

KORA는 우선 개발자와 크리에이터를 위해 만들어졌다. 이미 인텔리전스에 비용을 지불하고, 자신의 실리콘에서 모델을 실행하며, 이를 위해 하드웨어를 구입하는 사람들이다. KORA의 자체 애플리케이션은 커뮤니케이션, 정리, 창작을 하나의 환경으로 연결해, 사람들이 맥락을 다시 쌓지 않고도 아이디어와 도구, 에이전트 사이를 오갈 수 있게 한다. KORA에서는 하나의 워크플로가 로컬 모델, 프린터 모델, 십여 개의 에이전트 서비스를 아우르며 기기 전체에 걸쳐 스케줄링되고, 그 결과는 기억하는 워크스페이스에 쌓인다.

출시

KORA는 2027년 PC에 출시되며, 퀄컴 테크날러지스와의 협력을 통해 스냅드래곤 기반 PC도 출시 대상에 포함된다. KORA가 휴메인(HUMAIN)과 공동 개발 중인 기업용 운영체제 HUMAIN OS는 별도로 발표했으며 2027년 출시 예정이다. 최신 소식과 자세한 내용은 kora.fun에서 확인할 수 있다.

kora.fun

KORA™

WORK
CREATE
PLAY

KORA 소개

미디어 문의



KORA Systems Inc.는 인텔리전스를 위한 운영체제 KORA를 만들고 있다. KORA는 지능형 PC 시대에 맞춰 데스크톱을 처음부터 다시 구상한 운영체제다. KORA의 Cortex는 운영체제의 신경계로, 로컬 모델에 최적화된 하이브리드 추론 엔진이며 기기 안의 모든 칩과 네트워크상의 모든 기기를 하나의 컴퓨터로 묶는다. 뉴럴 워크스페이스와 파일 시스템은 새로운 사용자 경험을 이룬다. KORA 팀은 운영체제 엔지니어링과 플랫폼 생태계 구축에 깊은 뿌리를 두고 있으며, 사이아노젠, 안드로이드, GameOS 세 개의 운영체제를 선보여 10억 대 이상의 기기에 탑재했다. KORA Systems Inc.의 투자사로는 삼성, 스퀘어 에닉스, 폴리체인, 반에크, 서클, 얼름나이 벤처스가 있다. 자세한 내용은 kora.fun에서 확인할 수 있다.

pr@kora.inc

###

kora.fun

KORA™

WORK
CREATE
PLAY