GENESIS PARK

제4호 2026년 11월 웹툰으로 읽는 AI 잡지



이번 호

새 모델, 새 규칙

특집 22쪽
팀장 노트, 페이블 쓰는 법

6쪽
나, 정지당해?

12쪽
우리만 호구예요?



어서 오세요

제호	GENESIS PARK
호수	제4호, 2026년 11월 11일 발행, 전체 52쪽
펴낸 곳	Genesis Park · support@genesispark.net
보는 곳	genesispark.net, PDF(200 × 300mm)
그림과 인물	그림은 AI로 제작했고, 인물과 대화는 창작입니다.
수치	출처는 각 글의 끝에 있습니다.

차례

제4호 · 새 모델, 새 규칙 11월 6일 – 11월 10일

6 나, 정지당해?
주말 오후 거실 · 11.06

12 우리만 호구예요?
월요일 아침 휴게실 · 11.09

19 화요일 아침, 새 모델 하나
출근길 지하철 · 11.10

22 특집
팀장 노트, 페이블 쓰는 법
써 보니 까다롭다고요? 지시를 더 글자 그대로 받아들여서 그래요. 공식 문서의 사례로 정리한 사용 팁 9가지.

40 파트 1 AI 오픈소스
이번 주 사람들이 돌려 본 AI

44 파트 2 SNS 이슈
타임라인을 달군 AI와 플랫폼 소식

4 편집자의 글
5 숫자로 읽는 이번 호
48 이번 호의 질문
49 다음 호
50 지난 호
51 이어서 읽기



편집자의 글

규칙을 읽는 사람, 규칙대로 읽는 모델

닷새 동안 규칙이 두 번 바뀌었습니다. 하나는 사람이 AI에게 지켜야 할 이용정책이고, 다른 하나는 새 모델이 지시를 받아들이는 방식입니다. 소문은 늘 공지보다 빨랐고, 그래서 이번 호는 원문부터 펼쳐 놓았습니다.

특집은 팀장의 밤샘 노트입니다. 새 모델은 적힌 대로 일합니다. 그러니 무엇을 적는지가 다시 중요해졌습니다. 천천히 넘겨 보세요.

편집부

숫자로 읽는 이번 호

이번 호에 나오는 숫자 여섯 개입니다.

11.12

앤트로픽 새 이용정책이 시행되는 날.

6쪽

2.7%

같은 해 성인 전체로 맞춘 한국의 AI 유료 구독 비율(미국 2.1%). 어림입니다.

12쪽

30%

Fable 5.2가 5.1보다 빨라졌다는 최대 폭(회사 발표).

19쪽

8·40달러

Fable 5.2의 100만 토큰당 입력·출력 가격. 5.1은 10·50달러.

19쪽

50%

11월 17일까지 Pro 요금제가 Fable에 쓸 수 있는 주간 한도의 몫.

19쪽

9가지

팀장 노트에 정리한 Fable 5.2 사용 팁.

22쪽



주말 오후 거실 11.06

나, 정지당해?

**클로드한테 “바보”라고 했다가 계정이 정지될까 봐 걱정됐다면.
11월 12일 바뀌는 이용정책을 읽어 봤습니다.**

11월 12일부터 앤트로픽(Anthropic) 이용정책이 바뀝니다. 새로 들어간 ‘모델 괴롭힘 금지’ 조항은 반복적이고 목적 없는 극단적인 경우만 대상이고, 흔한 짜증·반박·어두운 창작·시험은 해당하지 않는다고 회사가 직접 밝혔습니다.

주된 조치는 클로드(Claude)가 그 대화를 끝내는 것이고, 다른 대화는 그대로입니다.

요즘 도는 ‘행동 점수로 정지’ 정리글은 회사 발표가 아니라 이용자 경험담을 모은 것이고, 확인되지 않았습니다.



휴대폰 화면은 커뮤니티에 돈 '행동 점수' 정리글(베트남 매체 11/4 보도)을 제작진이 다시 꾸민 것이며 회사 발표가 아닙니다. 점수 숫자는 창작입니다. 대화와 인물은 창작입니다.

같은 시각, 휴대폰 화면

Anthropic 이용정책 개정 · 11월 12일 시행

11/12

◯ 해당 안 됨

- 흔한 짜증
- 반박·항의
- 어두운 창작
- 모델 시험·연구

"It does not apply to common versions of user frustration, pushback, dark creative themes, or model testing and research."

× 해당 (극단적인 경우만)

- 계속되는 괴롭힘
- 뚜렷한 목적 없음

"sustained and needless abusive or cruel behavior toward our models" · "only in extreme cases"

한국어 공식 문구: '모델을 대상으로 한 지속적이고 불필요한 학대나 잔인한 행동'. 10/8 발표, 11/12 시행(시간대 표기 없음).

용어 · 이용정책(AUP): Claude로 하면 안 되는 일을 적은 회사 규칙



출처: Anthropic '2026 Usage Policy update'와 사용 정책(한국어판). 영어 문장은 원문 그대로, 번역과 칸 나눔은 제작진이 했습니다. 발표일은 보도 기준입니다.

10분 뒤, 소파

커뮤니티에 돈 말 (요약)

가입 점수가 깎이면 계정 정지래

IP 바꾸면 감점이라던데?

AI 기분까지 챙겨야 돼?

응… 회사 글엔 점수 얘기가 없어.

실제로 일어나는 일 (회사 설명)

대화 종료

- ✓ 그 대화에만 새 메시지를 못 보냄
- ✓ 다른 대화는 그대로, 새 대화는 바로 시작
- ✓ 이전 메시지는 고쳐서 다시 보낼 수 있음
- ✓ 여러 번 돌려 말해도 안 될 때 쓰는 마지막 수단



끝나는 건 그 대화 하나래. 새로 열면 돼.

위 칸 말은 커뮤니티 반응을 제작진이 요약한 것으로 원문 인용이 아니며 규모는 세지 않았습니다. 인서트는 Anthropic 연구 글(대화 종료 기능)의 설명을 우리가 다시 그린 것입니다.

정리 · 11/6 기준

11/12부터 달라지는 것

평소 짜증은 괜찮고, 극단적인 괴롭힘만 대상 (회사 설명)

확인 (원문)

대상 반복적이고 목적 없는 극단적 괴롭힘만. 흔한 짜증·반박·어두운 창작·시험은 아님

조치 주된 수단은 클로드가 그 대화를 끝내는 것. 정책 전체로는 경고·제한·정지도 가능

이유 혹시 있을지 모를 'AI 복지'를 위한 저비용 조치. 회사도 도덕적 지위는 "매우 불확실"

그 밖 속이는 캠페인 조항 신설, 선거·무기·감시 조항 구체화, 물리 장비는 사람이 멈출 수 있어야

소문 (확인 안 됨)

점수 '행동 점수'로 정지한다는 정리글: 중국 이용자 경험담, 회사 발언 인용 없음 (베트남 매체 11/4)

아직 모름

기준 '반복·목적 없음'을 누가 어떻게 판단하는지, 대화 종료가 계정 기록에 남는지

우리 해석 (사실 아님)

요령 짜증은 괜찮다. 정지가 걱정이면 이 조항보다 지역·여러 계정 규칙부터 볼 것

여러분은 AI한테 화내 본 적 있나요?

저녁 6시, 거실



출처: Anthropic 정책 글·사용 정책·연구 글, 지식과생활(kienthuc.net.vn) 11/4 보도. 소문은 확인되지 않았습니다. 채팅 답, 대화와 인물은 창작이며 해석은 제작진 판단입니다.

기계한테도 말은 예쁘게 해요.

‘행동 점수’ 소문은 확인되지 않았습니다. 대화와 인물은 창작입니다.

출처

Anthropic 2026 이용정책 개정
anthropic.com/news/2026-usage-policy-update

Anthropic 연구: 일부 대화를 끝내는 기능
anthropic.com/research/end-subset-conversations

Threads 원문

다음 글 · 12쪽
우리만 호구예요?



월요일 아침 휴게실 11.09

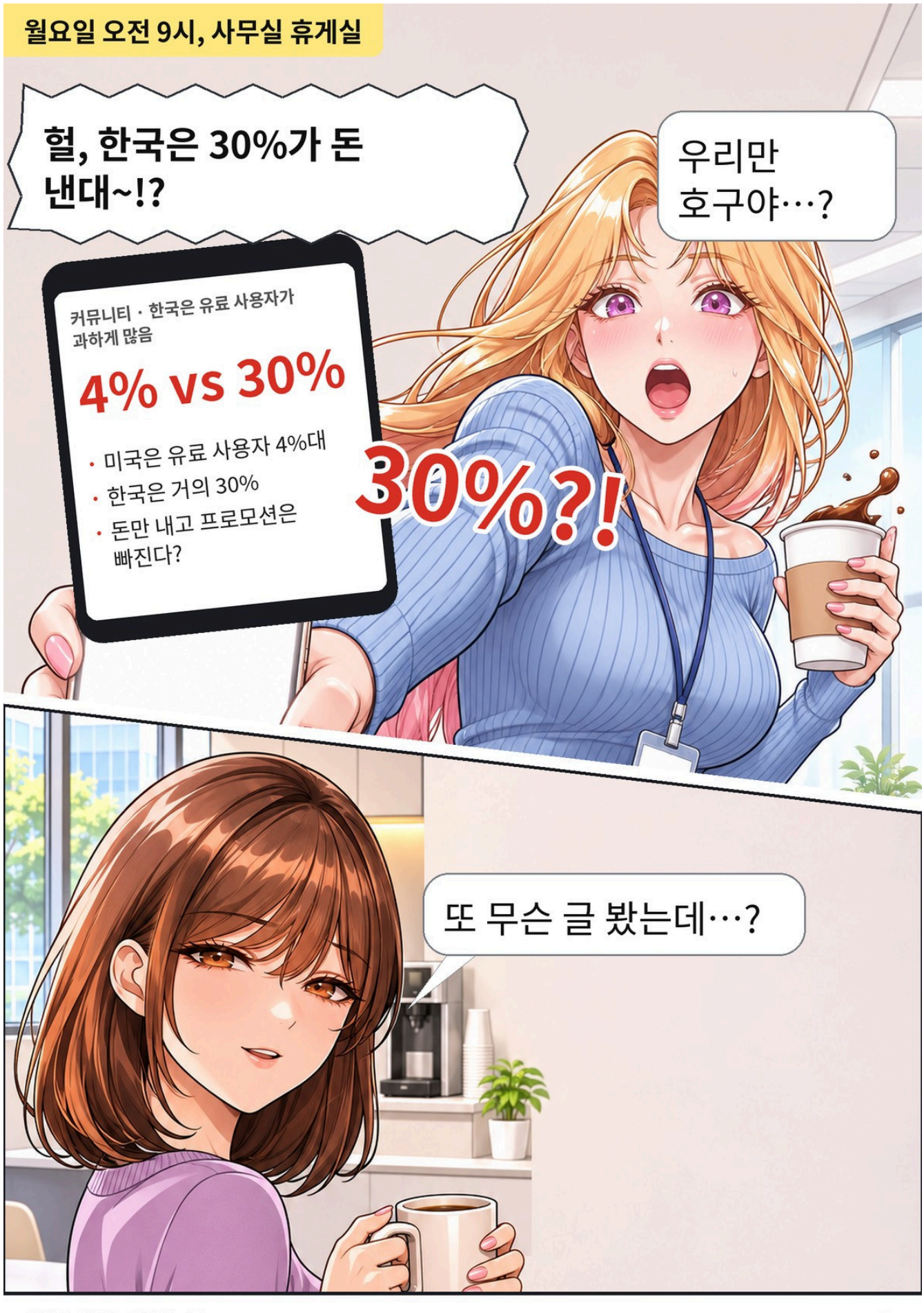
우리만 호구예요?

한국은 AI 유료 구독이 30%, 미국은 4%라던데. 두 숫자는 분모가 다릅니다.

미국 4.5%는 a16z가 카드 영수증 표본으로 본 '미국 소비자 전체' 중 비율(2026년 8월)이고, 한국 24.3%는 한국소비자원 조사에서 '온라인 구독서비스 이용자' 1,101명 중 생성형 AI를 유료 구독한 비율입니다.

같은 해 성인 전체로 맞추면 한국 2.7%(2025.6) 대 미국 2.1%(2025.8). 과하게 많지는 않고, 비슷하거나 조금 더 내는 정도입니다(조사 방식이 달라 어림입니다).

한국만 프로모션에서 빠진다는 이야기는 공지로 확인하지 못했습니다.



대화와 인물은 창작입니다.



전체 중 4.5%

구독 이용자 중 24.3%

유료 구독 비율 · 두 숫자의 분모

≠

미국 4.5%

- 미국 소비자 전체 중
- 카드 영수증 표본
- ChatGPT·Gemini·Claude 개인 구독
- 2026년 8월

"4.5% of eligible consumers in YipitData's U.S. e-receipt panel" (a16z)

한국 24.3%

- 온라인 구독 이용자 1,101명 중
- 성인 1만 명 방문 설문
- 20대만 보면 30.1%
- 성인 전체로는 268명 = 2.7%

한국소비자원 '2025 한국의 소비생활지표' 원문 5쪽 (2025년 5~6월 조사)

4.5%는 '전체 소비자' 중, 24.3%는 '온라인 구독 이용자' 중입니다. 성인 전체로 맞추면 한국은 2.7%입니다.

용어 · 분모: '몇 명 중에서' 셌는지. 분모가 다르면 같은 %도 뜻이 다름

출처: a16z 'Top 100 Gen AI Consumer Apps' 7판(2026년 10월, YipitData 미국 카드 영수증 표본), 한국소비자원 '2025 한국의 소비생활지표' 원문. 영어 문장은 원문 그대로이고, 두 칸 나눔은 제작진이 했습니다. 두 조사는 방법과 시점이 다릅니다.

점심시간, 휴게실

커뮤니티에 돈 말 (요약)

일본은 무료 주는데 한국만 빠짐

돈만 내고 역차별 받는 중

제미나이 뿌려서 높은 거 아냐?

확인 안 됨

한국만 빠졌다는 건 공지로 확인 못 했어.

미국 유료 이용자 안쪽 (a16z, 미국 표본)

월 903달러

- ✓ 상위 1%의 월평균, 중간값은 월 25달러
- ✓ 상위 1%가 전체 지출의 19.5%
- ✓ 클로드 유료 이용자 7.3%가 월 100달러 Max
- ✓ 1년 전 2.1% → 올해 8월 4.5%

많이 쓰는 사람이 많이 내는 거지.



인서트 숫자는 a16z 보고서(미국 표본, 2026년 8월)이며 한국 자료가 아닙니다.

정리 · 11/9 기준

4.5%와 24.3%는 같은 잣대가 아님

미국은 '전체 소비자' 중, 한국 24.3%는 '온라인 구독 이용자' 중에서 센 비율

확인 (원문)

미국 소비자의 4.5%가 ChatGPT·Gemini·Claude 중 하나 이상 개인 유료 구독 (2026년 8월, 1년 전 2.1%)

한국 온라인 구독 이용자 1,101명 중 24.3%가 생성형 AI 유료 구독. 성인 1만 명 기준 2.7% (소비자원, 2025년 6월)

우리 해석 (사실 아님)

어림 같은 해, 성인 전체로 맞추면 한국 2.7%(2025.6), 미국 2.1%(2025.8): 비슷하거나 조금 높음 (계산, 조사 방식 다름)

여러분은 이번 달 구독, 본전 뽑으셨나요?



출처: a16z 보고서(미국 표본), 한국소비자원 '2025 한국의 소비생활지표' 원문. 프로모션 지역 차이는 확인하지 않았습니다. 구독 목록 화면, 대화와 인물은 창작이며 해석은 제작진 판단입니다.



결론: 과하게 많진 않다, 비슷하거나 조금 더

대화와 인물은 창작입니다.

그럼 우리 구독부터 세어 볼까?

2.7%는 성인 1만 명 중 268명으로 제작진이 계산했습니다.

출처

a16z Top 100 Gen AI Consumer Apps 7판
a16z.com/100-gen-ai-apps-7/

한국소비자원 2025 한국의 소비생활지표
kca.go.kr/webzine/resources/doc/[202607]2025_한국의_소비생활지표.pdf

Threads 원문

다음 글 · 19쪽
화요일 아침, 새 모델 하나

출근길 지하철
11.10

화요일 아침, 새 모델 하나

클로드 새 모델 Fable 5.2가 나왔습니다. 더 빠르고 싸졌고, Pro 요금제도 이번 주는 써 볼 수 있어요.

앤트로픽 발표로는 Fable 5.2(페이블 5.2)가 5.1보다 최대 30% 빠르고, 가격은 100만 토큰당 입력 8달러·출력 40달러로 내려갔습니다(5.1은 10·50달러).

Pro 요금제는 11월 17일(화) 오후 4시 59분(한국 시각)까지 주간 한도의 50%까지 Fable을 쓸 수 있고, Max·Ultra는 가입 기간에 따라 리셋 1~3회를 받습니다.

회사도 평소엔 Opus 5.5부터 쓰고, 정말 어려운 일에 Fable을 쓰라고 권합니다.

출처

Anthropic 발표: Claude Fable·Mythos 5.2
anthropic.com/claude-fable-and-mythos-5-2

Claude 문서: Fable 5.2 개요
platform.claude.com/docs/en/models/fable-5-2/overview

Claude 도움말: 출시 기념 혜택
support.claude.com/en/articles/17506494

Threads 원문



Claude Fable 5.2 출시

출시	11월 9일 (미국 날짜)
속도	5.1보다 최대 30% 빠름 (회사 발표)
가격	100만 토큰당 입력 $8 · 출력 $40 (5.1은 $10 · $50)
Pro	11/17(화) 오후 4:59(한국)까지 주간 한도의 50%까지 Fable 사용 + 리셋 1회

대화와 인물, 시각은 창작입니다.



요금제별 출시 선물

Max	Max·Ultra는 가입 기간 따라 Fable 리셋 1~3회 (6개월 미만 1, 1년 넘으면 3), 2027년 3월 8일 만료
리셋	주간 한도 중 Fable에 쓴 만큼 되돌림, 한도 자체는 그대로
권장	평소엔 Opus 5.5부터, 정말 어려운 일에 Fable (회사 권장)
그 밖에	불필요한 차단 약 55% 감소, 빠른 모드 최대 2.5배 (회사 발표)
성능	비교는 다음 호에서!

대화와 인물, 시각은 창작입니다. 성능 비교는 다음 호에서 다룹니다.



이번 호 특집 · 사용법

팀장 노트, 페이블 쓰는 법



써 보니 까다롭다고요? 지시를 더 글자 그대로 받아들여서 그래요. 공식 문서의 사례로 정리한 사용 팁 9가지.



대화와 인물은 창작입니다. 화면은 우리가 다시 그린 것입니다.

화요일 오전 9시, 팀 자리

팀장 노트 · Fable 5.2 쓰는 법

11/9 출시. 5.1보다 최대 30% 빠름, 100만 토큰당 $8/$40 (회사 발표)

★ 보통 일은 Opus 5.5부터, 어려운 일에 5.2 (회사 권장)

목차 ① 생각 수준 ② 끝까지 ③ 코드 주인 ④ 승인 규칙 ⑤ 검토자 조건 ⑥ 긴 일 ⑦ 규칙 바꾸기 ⑧ 예전 문구 ⑨ 대청소

수치는 모두 Anthropic 자체 시험 · 5.1은 $10/$50



출처: Anthropic 발표(2026-11-09). 대화와 인물은 창작입니다.

① 생각을 줄이고 싶을 때

어제 낮, 인사만 했을 뿐인데 (재현)

나 안녕~

AI (생각하는 중…)

✕ '바로 답해' → medium 이상에선 그래도 생각 (5.1은 대체로 따름)

✕ high 이상은 인사에도 거의 매번 생각

✓ 그 문장은 지우고 생각 수준(effort)을 낮추기

회사 시험

용어 · effort(생각 수준): 답하기 전에 얼마나 생각할지. 앱·Claude Code 기본 medium



출처: Anthropic 'Prompting Claude Fable 5.2' · 'What's new in Claude Fable 5.2'. 화면과 대화는 창작입니다.

② 일을 맡길 때

어제 낮, 다 해 달라고 했는데 (재현)

AI 여기까지 했어요. 남은 일: 테스트, 문서. 계속할까요?

✓ 지시에 '끝까지 하라' 문구 (공식 문서 'Finishing work')

↓ 할 일 남기고 끝난 경우 약 절반

↑ 출력 토큰 약 30% 증가

! 위험한 일은 확인 단계를 따로

low·medium에서 더 자주 멈춤 · 목록만 남기고 멈추는 경우는 그대로 (회사 시험)



출처: Anthropic 'Prompting Claude Fable 5.2'. 화면과 대화는 창작입니다.



출처: Anthropic 'Prompting Claude Fable 5.2'. 화면과 대화는 창작입니다.

그 말을 넣었더니

"이 코드는 네 거야"

✓ 중복을 합치고 근처 문제도 고침
↑ 출력 토큰 약 1.5배, 안 시킨 테스트·문서까지
! 6~10번에 1번 기존 기능 동작이 바뀜
! '범위 밖 정리 금지'로도 못 막음, 요약엔 작은 변경이 빠짐



출처: Anthropic 'Prompting Claude Fable 5.2'. 화면과 대화는 창작입니다.

④ 승인 규칙

어제 낮, 보류된 메시지들 (재현)

규칙 '외부 사람에게 메시지는 승인받기'

결과 팀원에게 보낼 일상 요청도 약 절반 보류

✓ 대상을 정확히 쓰고, 승인 없이 해도 되는 일도 적기

'재시도는 승인 불필요' 한 줄 → 재시도 거의 0에서 약 절반 (회사 시험)



출처: Anthropic 'Prompting Claude Fable 5.2'. 화면과 대화는 창작입니다.

⑤ 검토자 조건

재시도는 허락했는데
+ 검토자가 붙인 '첫 오류에서 멈춰'
= 3번 중 1번은 재시도하지 않음
✓ 검토자·메모가 붙이는 조건까지 확인

같은 조건에서 5.1·Opus 5.5는 재시도 (회사 시험)



출처: Anthropic 'Prompting Claude Fable 5.2'. 화면과 대화는 창작입니다.

⑥ 긴 일을 맡길 때

어제 낮, 조용한 진행 화면 (재현)

… 중간 보고 사이에 도구 호출이 여러 번 이어짐

✓ 결과를 나중에 받으러 오는 긴 일에 잘 맞음

✓ 중간 보고가 필요하면 지시에 적기 (그래도 간격은 남음)



출처: Anthropic 'Prompting Claude Fable 5.2' · 'What's new in Claude Fable 5.2'. 화면과 대화는 창작입니다.

⑦ 규칙을 바꿀 때 (도구 만드는 사람용)

어제 낮, 터미널 (재현)

400 The block is bound to a different conversation

왜 시스템 지시·도구·지난 메시지를 바꾸면 생각 기록이 무효 (모든 계정)

✓ 새 대화에서, 또는 최신 메시지에 적기



출처: Anthropic 'Prompting Claude Fable 5.2' · 'What's new in Claude Fable 5.2'. 화면과 대화는 창작입니다.

⑧ 예전 문구 1: 토큰 예산

프롬프트에 적은 토큰 예산

! 예산 크기가 쓰는 양을 바꿈

✓ high·xhigh에서 큰 예산을 빼자 성능 같고 비용 감소

도구가 예산을 적어 넣는 경우 · 회사 시험(코딩)



출처: Anthropic 'Prompting Claude Fable 5.2'. 화면과 대화는 창작입니다.

⑧ 예전 문구 2: '앞 답은 끝'

Opus 5.5용 '앞 답은 끝난 것으로' 두 문장

↓ 후속 질문의 생각은 줄어듦
↓ 앞 답의 실수를 짚을 확률이 크게 떨어짐
✓ 다시 따져 보길 원하면 빼기

회사 시험(high)



출처: Anthropic 'Prompting Claude Fable 5.2'. 화면과 대화는 창작입니다.

⑨ 옛 규칙·메모 대청소

대청소 4단계

① '위임하라' 줄: 하위 에이전트를 필요 이상 띄우면 지우기
② '생각 줄여' 줄: 지우고 생각 수준 낮추기
③ 빡빡한 문체 규칙: 글이 뚝뚝 끊기면 필요 없는 건 빼기
④ 쌓인 조심 메모: '재시도 금지' 메모 1개로 재시도 거의 전부 → 10번 중 4번

조심성은 메모·규칙 파일·에이전트 사이 메시지에 쌓임 (회사 시험)



출처: Anthropic 'Prompting Claude Fable 5.2' · 'What's new in Claude Fable 5.2'. 화면과 대화는 창작입니다.



출처: Anthropic 발표 · 'What's new in Claude Fable 5.2' · 'Prompting Claude Fable 5.2'(2026-11-09).
수치는 회사 시험. 대화와 인물은 창작입니다.

정리

팀장 노트 · Fable 5.2 한 장 요약

쓰는 사람

① '바로 답해' 대신 생각 수준 낮추기
② 일 맡길 땐 '끝까지 해 줘' (토큰 약 30% ↑)
③ 고치게 하려면 '네 코드야', 조금만 고칠 땐 빼기
⑥ 긴 일은 맡기고 결과를 보러 오기

규칙 쓰는 사람

④ 승인 범위는 정확히, 안 물어볼 일도 적기
⑤ 검토자·메모가 붙이는 조건까지 확인
⑨ 옛 규칙·'하지 마' 메모 대청소

도구 만드는 사람

⑦ 규칙을 바꿀 땐 새 대화에서 (400 오류)
⑧ 큰 토큰 예산·'앞 답은 끝' 문구는 빼 보기

덤 (회사 발표)

- 평가받는 중이라는 의심을 최근 모델 중 가장 자주 말함
- AI 연구 가속 분야(커널 최적화 등)는 일부러 Opus 5.5 수준

숙제 · 내 일의 스윗스팟 찾기: 같은 일을 생각 수준 low·medium·high로 돌려 보고 결과·시간·토큰 비교하기 (공식 문서도 직접 시험을 권함)

다음 화 예고 · 벤치마크로 본 5.2, 정말 Opus 5.5보다 한 단계 위일까?

출처: Anthropic 발표·'What's new in Claude Fable 5.2'·'Prompting Claude Fable 5.2'(2026-11-09).
수치는 회사 시험. 대화와 인물은 창작입니다.

숙제야~ 각자 스윗스팟 찾아 와.

같은 일을 생각 수준 low·medium·high로 돌려 보고 결과·시간·토큰을 비교해 보세요.

출처

Anthropic 발표: Claude Fable·Mythos 5.2
anthropic.com/claude-fable-and-mythos-5-2

Claude 문서: What's new in Claude Fable 5.2
platform.claude.com/docs/en/models/fable-5-2/whats-new-fable-5-2

Claude 문서: Prompting Claude Fable 5.2
platform.claude.com/docs/en/build-with-claude/prompt-engineering/prompting-claude-fable-5-2

웹툰 연재 15화

파트 1 · AI 오픈소스

이번 주, 사람들이 돌려 본 AI

긱뉴스의 11월 4~11일 목록과 레딧·Threads·깃허브·Hacker News에서 11월 11일 저녁에 모았으며, 점수와 별은 수집 당시 값이고 레딧은 점수 대신 주간 순위입니다.

깃허브 주간 급상승 · 이번 주 별 8,951개

메신저처럼 부리는 AI 팀, OpenMausBot

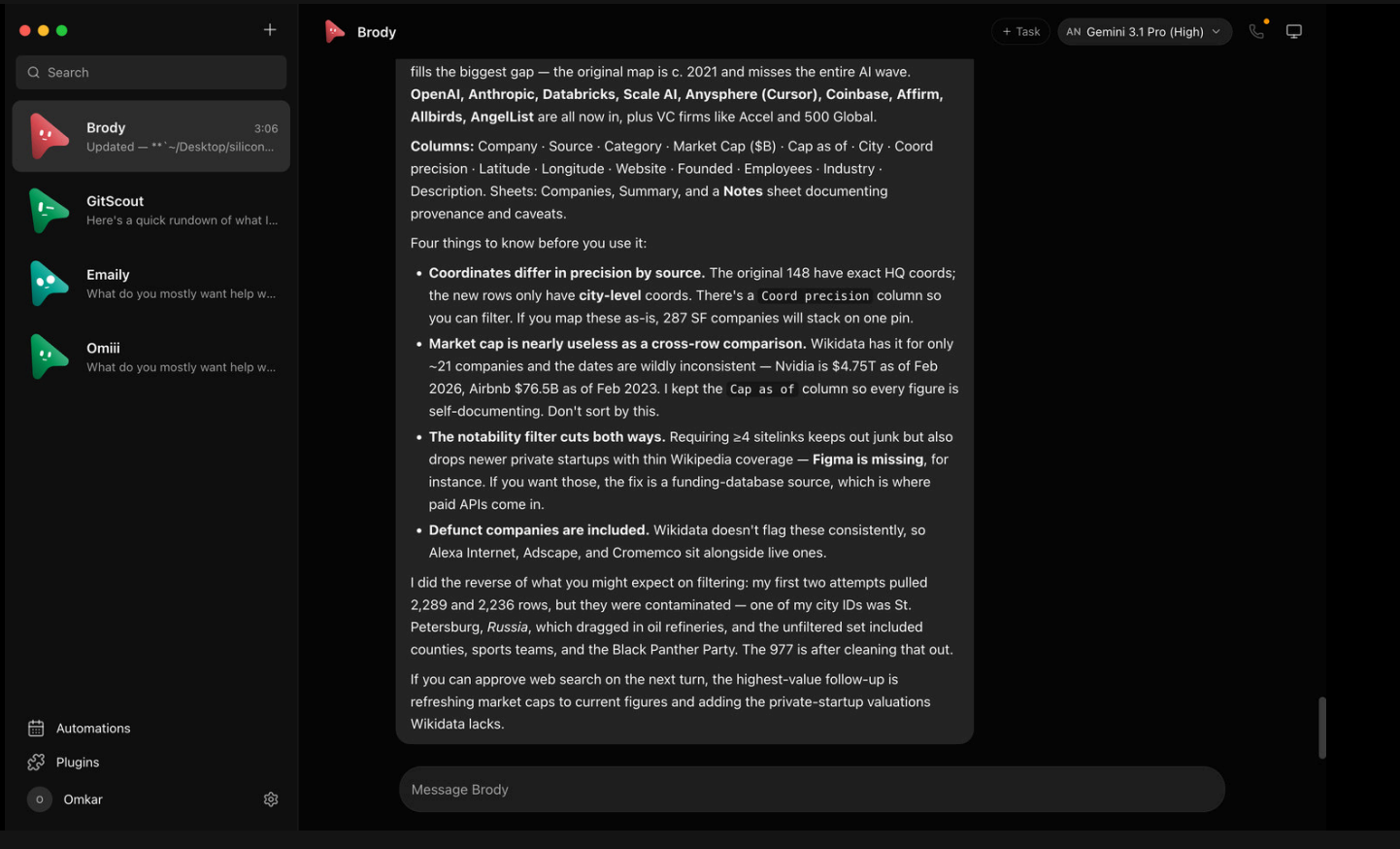
Claude나 Codex를 채팅 상대처럼 불러 쓰는 앱입니다. 봇마다 모델과 작업용 컴퓨터, 연결 앱을 붙이고 명령 승인도 대화 안에서 처리합니다. 공개판은 Apache 2.0이며, 기업용 폴더에는 별도 라이선스가 붙습니다.

짧게

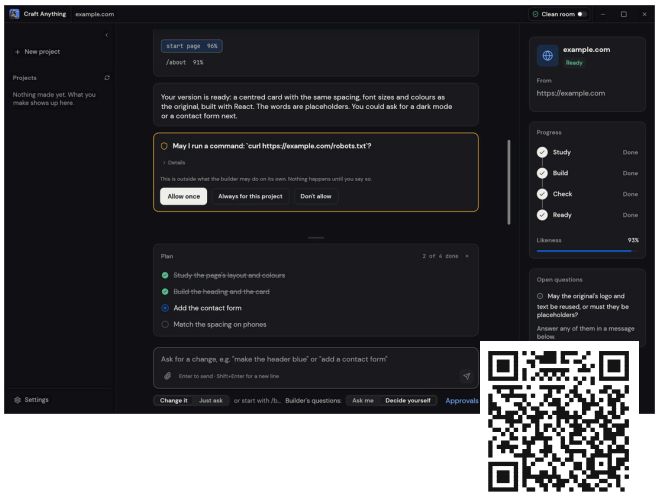
긱뉴스 20점 · 댓글 1 · 11.10

같은 입력으로 여러 판단을 빠르게, Flide

공통 입력을 한 번 계산한 뒤 여러 판단 질문으로 갈라 처리하는 공개 추론 엔진입니다. 최대 9.5배 빠르다는 수치는 제작진의 시험 결과로, 모델과 질문 구성에 따라 효과가 다릅니다.



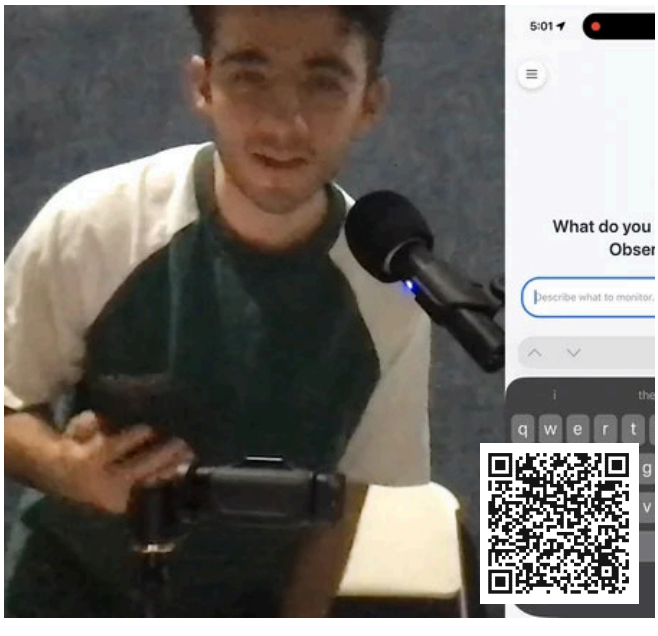
OpenMausBot 저장소에 실린 앱 화면입니다. PDF에서는 QR로 원문을 여세요.



깃뉴스 14점 · 댓글 2 · 11.07

원본을 살펴 AI로 다시 만드는 Craft Anything

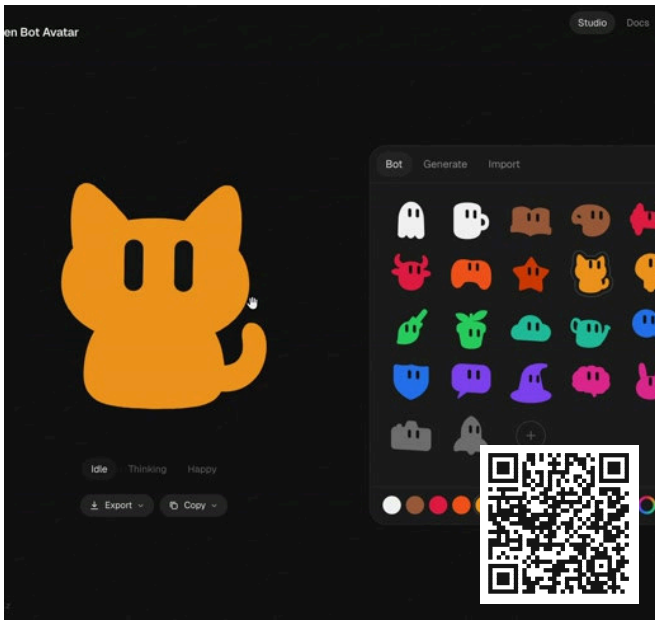
웹사이트나 앱, 게임을 분석하고 AI에게 새 프로젝트 구현을 맡기는 도구입니다. 만든 결과를 원본과 비교하며 고치고, MIT 또는 Apache 2.0 라이선스를 선택해 사용할 수 있습니다.



레딧 r/LocalLLaMA 주간 15위 · 11.08

휴대폰에서 지켜보고 알려주는 Observer

휴대폰의 카메라나 화면을 로컬 모델로 살피고, 조건을 만족하면 알림을 보내는 에이전트입니다. 개발자가 새나 세탁기 등을 감시하는 활용 예를 올렸으며, 코드는 AGPLv3로 공개했습니다.



Threads @ehddudrlaa · 좋아요 289 · 답글 5 · 11.07

AI 에이전트에게 표정을 붙이는 Open Bot Avatar

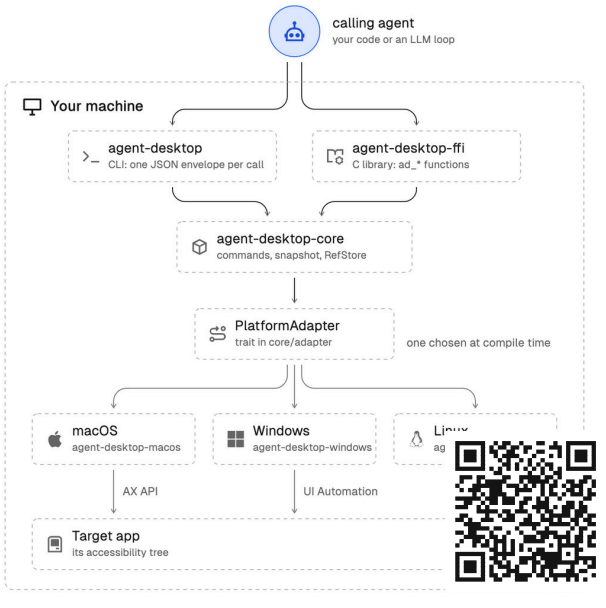
SVG 외곽선과 눈 위치로 AI 에이전트 캐릭터를 만드는 MIT 라이선스 도구입니다. 마우스를 눈으로 따라오고 기본·생각 중·기쁨 표정을 전환하는 모습이 공유됐습니다.



깃허브 주간 급상승 · 이번 주 별 9,621개

AI가 회사 데이터를 읽기 전에, Auto Ontology

NVIDIA가 공개한 데이터 의미 사전입니다. 서로 다른 시스템의 지표와 관계를 묶어 AI가 SQL을 만들고 답의 출처를 확인하게 하며, Apache 2.0으로 배포합니다.



깃허브 주간 급상승 · 이번 주 별 9,502개

화면의 버튼을 읽는 agent-desktop

Vercel Labs가 공개한 데스크톱 조작 도구입니다. 화면의 픽셀 대신 운영체제의 접근성 정보를 읽어 버튼을 누르고 글자를 입력하며, macOS·Windows·Linux를 지원합니다.



Hacker News 483점 · 댓글 207 · 11.08

GPU 없이 큰 모델을 돌린다는 llama-modchip

모델을 압축하고 CPU 추론을 최적화하는 Apache 2.0 프로젝트입니다. 만든 쪽은 메모리 64GB 컴퓨터에서 GPU 없이 2,840억 매개변수 DeepSeek 모델을 돌렸다고 밝혔습니다. 속도와 품질 수치는 제작자의 시험 결과입니다.

파트 2 · SNS 이슈

타임라인을 달군 AI

긱뉴스·레딧·Threads·Hacker News·Bluesky에서 11월 11일 저녁에 모은 AI 소식 여섯 건과 플랫폼 소식 두 건으로, 점수와 반응 수는 수집 당시 값이며 날짜는 한국 시각입니다.

Hacker News 894점 · 댓글 1,017 · 11.10

Fable 5.2와 Mythos 5.2, 무엇이 달라졌나

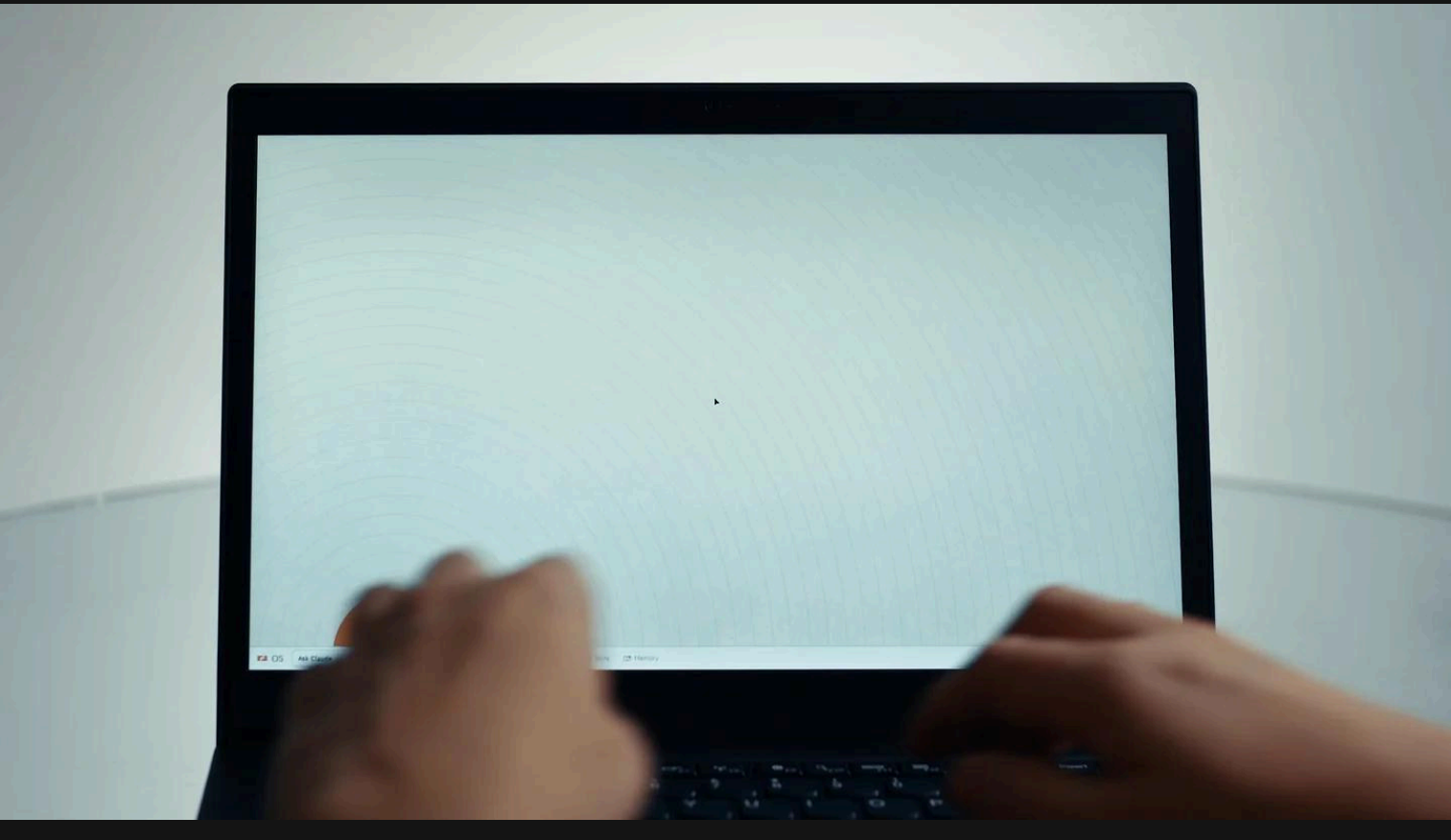
Anthropic이 코딩·추론·시각 이해를 개선했다는 새 모델을 내놨습니다. 회사 설명으로는 두 모델의 바탕은 같고, Fable에는 보안·생물학 분야의 사용 제한을 더했습니다. 출력 속도 향상과 가격 인하도 발표했으며 성능은 회사 측 평가입니다.

짧게

긱뉴스 32점 · 11.09

AI에게 회사의 상식을 먼저 알려 주세요

AI에게 회사 기준의 답을 받으려면 매출 계산법과 승인 규칙 같은 암묵지를 먼저 기록하라는 Ramp의 글입니다. 자료를 팀이 공유하고 업무 도구의 최신 기록과 연결해, 지식이 개인 대화에 갇히지 않게 하자고 제안합니다.



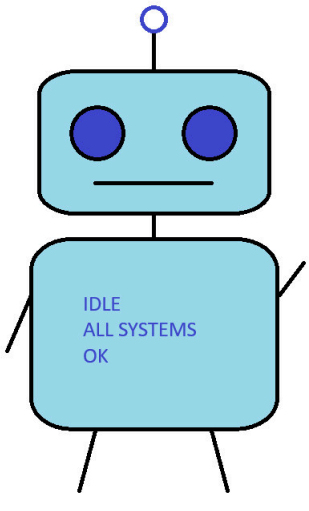
Anthropic 발표 글의 코딩 시연 영상에 쓰인 원본 표지 사진입니다. PDF에서는 QR로 원문을 여세요.



Hacker News 1,614점 · 댓글 535 · 11.06

Claude Code가 내 이메일을 보냈다고?

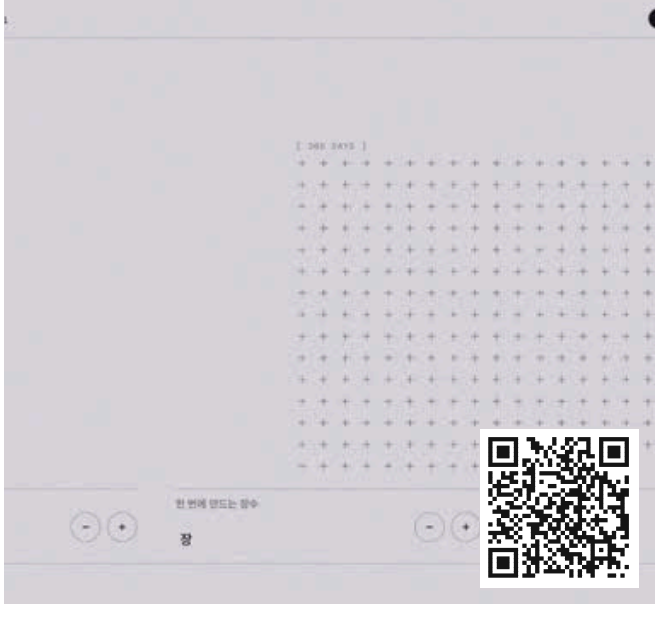
웹 검색 요청의 User-Agent에 계정 이메일이 실렸다는 이용자 신고입니다. 글쓴이는 스팸이 늘었다고 주장했고, 수집 당시 이슈는 열려 있었습니다. 모든 버전에서 재현된다는 검증 결과로 읽어서는 안 됩니다.



레딧 r/OpenAI 주간 5위 · 11.07

자유시간 10분, AI는 그림판을 열었다

이용자는 컴퓨터를 자유롭게 쓰라고 하자 Astra가 그림판에서 도형을 조합해 로봇을 그렸다고 올렸습니다. 색을 16진수로 골랐다는 관찰을 덧붙인 개인 실험기입니다.



Threads @paperlogy_life · 좋아요 412 · 답글 25 · 11.11

Fable 5.2로 만든 발표자료, 알고 보니 HTML

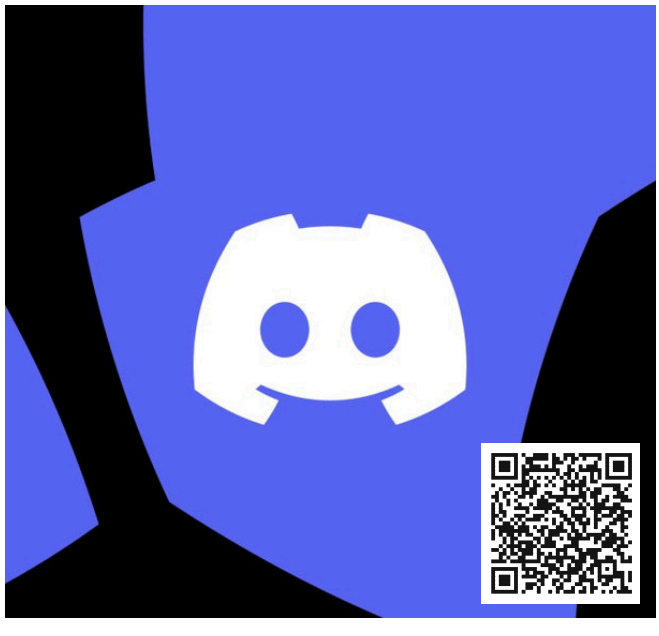
글쓴이가 Fable 5.2로 만든 발표자료를 영상으로 공유했습니다. 고정 댓글에서는 파워포인트 파일이 아닌 HTML 발표자료라고 정정했고, 제작 스킬은 나중에 공개하겠다고 썼습니다.



Threads @c._.yoana · 좋아요 392 · 답글 65 · 11.04

“AI 스킬 설치법, 왜 꼭 DM으로 알려 주나요?”

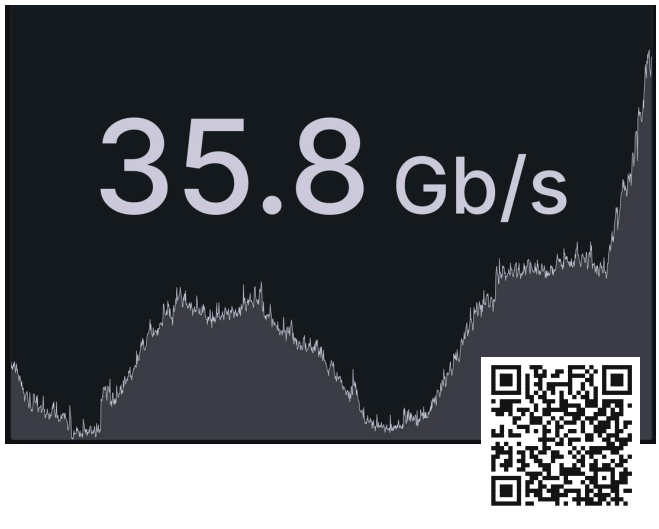
AI 스킬의 설치법을 알려 주겠다며 DM을 요구하는 글에 의문을 제기했습니다. 답글에는 팔로워와 반응을 늘리려는 방식이라는 비판과 농담이 이어졌습니다.



긱뉴스 14점 · 댓글 11 · 11.06

디스코드, 무거운 Electron을 떠난다

디스코드 기술 책임자가 데스크톱 앱을 Rust로 옮기는 계획을 밝혔습니다. The Verge는 메모리 사용량이 290MB인 시연 화면도 전했지만, 전체 전환 시점은 아직 분명하지 않다고 썼습니다.



Bluesky @bsky.app · 좋아요 15,591 · 답글 332 · 11.04

미 중간선거 밤, Bluesky 트래픽 두 배

Bluesky 공식 계정은 평소의 200%에 이르는 데이터 트래픽을 보고했다고 썼습니다. 미국 중간선거 당일의 이용 증가를 보여 주는 회사 측 발표이며, 이용자 수가 두 배가 됐다는 뜻은 아닙니다.

이번 호의 질문

회차마다 글 끝에 던진 질문입니다. QR을 누르면 그 회차의 원문이 열립니다.

여러분은 AI한테 화내 본 적 있나요?

나, 정지당해? · 11.06

6쪽 · Threads 원문

여러분은 지금 AI 구독 몇 개 하고 계세요?

우리만 호구예요? · 11.09

12쪽 · Threads 원문

여러분은 이번 주에 Fable로 뭘 해 보실 건가요?

화요일 아침, 새 모델 하나 · 11.10

19쪽 · Threads 원문

같은 일을 low·medium·high로 돌려 보면, 여러분의 스윗스팟은 어디인가요?

팀장 노트, 페이블 쓰는 법 · 11.10

22쪽 · 웹툰 연재 15화



다음 호

다음 호에서는 벤치마크로 본 5.2

14화와 15화가 함께 예고한 이야기입니다. 회사 발표의 숫자를 다른 시험의 숫자와 나란히 놓아 봅니다.

연재는 Threads와 Bluesky, 그리고 genesispark.net 웹툰 연재에서 먼저 나옵니다.

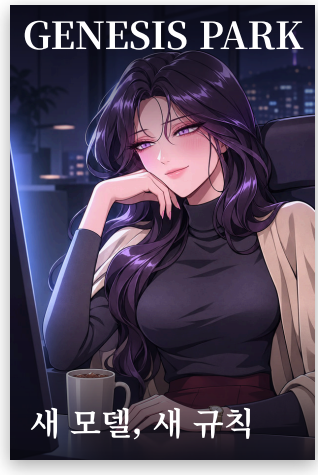
지난 호

다 읽은 호는 여기 꽂힙니다. 제1호와 제2호는 Threads 연재로, 제3호는 넘겨 보는 잡지로 먼저 나왔습니다. 표지나 QR을 누르면 열립니다.









제1호 테라 특집

2026년 10월 · Threads 연재

GPT-6.1 테라의 가격과 점수, 요금 폭탄까지.

제2호 설정의 값

2026년 10월 · Threads 연재

AA 지능 지수 v5와 챗GPT API 크레딧.

제3호 한도와 사람

2026년 11월 · 44쪽 잡지

사용 한도가 바뀐 나흘과 php2shell 보안 특집.

제4호 새 모델, 새 규칙

2026년 11월, 이번 호

지금 들고 계신 책입니다.

이어서 읽기

책을 덮은 뒤에 읽어 볼 만한 곳입니다.

Prompting Claude Fable 5.2

특집의 근거가 된 공식 프롬프팅 문서.

platform.claude.com/docs/en/build-with-claude/prompt-engineering/prompting-claude-fable-5-2

Anthropic 이용정책 개정

11월 12일 시행. 바뀌는 조항의 원문.

anthropic.com/news/2026-usage-policy-update

a16z Top 100 Gen AI Consumer Apps

미국 4.5%의 출처.

a16z.com/100-gen-ai-apps-7/

Threads @_genesispark

한국어판 연재.

threads.com/@_genesispark

Bluesky @plusultrahanda

English edition.

bsky.app/profile/plusultrahanda.bsky.social

숙제야~
각자 스윗스팟 찾아 와.

특집 만화 끝 장면에서.



GENESIS PARK

제4호 · 2026년 11월

Threads 연재