

‘롤러’ 논란, LCK 변수로… “리그 공정성·신뢰 유지 필요”

젠지 e스포츠 소속 ‘롤러’ 박재혁 부친 자산관리·실무 담당 과정서 명의신탁 발생… 세금 납부 ‘해명’ 논란 지속에 LCK 사무국 조사 착수

개막 초반부터 선수 개인 이슈가 불거졌다. 리그 오브 레전드(LoL) 챔피언스 코리아(LCK) 스프링 시즌이 진행되는 가운데, 젠지 e스포츠 소속 ‘롤러’ 박재혁을 둘러싼 세금 관련 논란이 제기되면서다. LCK 2연패를 노리던 젠지로는 시즌 초반 변수와 마주한 상황이다.

2월 e스포츠 업계에 따르면 최근 온라인 커뮤니티를 중심으로 공개된 조세심판원 결정문 속 인물 정보가 박재혁의 이력과 일치한다는 주장이 제기되며 논란이 확산됐다. 해당 사안은 해외 소득 신고 및 자산 관리 과정에서의 세무 처리 문제로 번지며 이슈가 커졌다.

보도에 따르면 박재혁 측은 2018년부터 약 3년간 부친에게 지급한 매니저 인건비를 필요경비로 인정해달라고 주장했으며, 부친 명의로 진행된 주식 거래 역시 조세 회피 목적은 없었다고 설명했다.



젠지 ‘롤러’ 박재혁.

/라이엇 게임즈 플리커

반면 과세 당국은 “프로게이머는 통상 소속 게임단이 활동 전반을 관리하는 구조로 별도의 매니저 비용을 인정하기 어렵고, 관련 객관적 자료도 부족하다”고 판단했다. 아울러 주식 명의신탁 부분에 대해서도 조세 회피 목적이 있다고 보고 과세를 결정한 것으로 전해졌다. 이후 조세심판원 역시 해당 청구를 기각했다.

논란이 확산되자 박재혁의 에이전트 ‘슈퍼전트’는 “해당 자금은 이미 소득세를 납부한 개인 자산이며 자산 관리 과

정에서 발생한 행정적 문제”라는 입장을 밝혔다. 부친이 자산 관리와 실무를 담당하는 과정에서 명의신탁 형태가 발생했고, 이에 따른 세금 역시 납부를 완료했다는 설명이다. 다만, 해당 해명에도 불구하고 논란은 쉽게 가라앉지 않는 분위기다.

결국 LCK 사무국이 직접 조사에 착수했다.

사무국은 1일 “해당 사안을 인지하고 내부 검토 및 조사를 진행 중”이라며 “보

다 면밀한 사실 관계 확인을 위해 외부 전문가를 포함한 조사위원회를 구성할 예정”이라고 밝혔다.

조사위원회는 제3자인 외부 전문가를 포함해 공정성과 객관성을 확보하는 방향으로 운영된다. 다만 현재 단계에서는 별도의 임시 조치는 적용하지 않는다.

사무국은 “신중하고 객관적인 사실 관계 확인을 위해 조사 착수를 우선 진행한다”며 “향후 조사 결과 및 관련 규정에 따라 필요한 경우 추가 조치를 검토할 예정”이라고 설명했다.

이에 따라 젠지 측의 별도 판단이 없는 한 박재혁은 예정된 경기 일정에 출전할 가능성이 있다. 다만 선수 개인 이슈가 팀 분위기와 경기력에 영향을 줄 수 있다는 점에서 변수로 작용할 수 있다는 관측도 나온다.

박재혁은 젠지의 전신인 삼성 갤럭시 시절부터 활약하며 2017 월드 챔피언십 우승을 이끈 핵심 선수다. 이후 중국 리그를 거쳐 2025시즌을 앞두고 복귀해 팀의 주요 전력으로 자리 잡았으며, 최근까지도 팀의 성과에 기여해왔다.

논란 이후 박재혁은 1일 개인 SNS를

통해 “고의적으로 소득을 은닉한 사실은 없다”며 “자산 관리 과정에서 발생한 문제”라고 밝혔다. 이어 “관련 세금은 모두 납부했으며 책임은 온전히 본인에게 있다. 리그 조사에 성실히 임하겠다”고 입장을 전했다.

이번 사안은 선수 개인 이슈로 시작됐지만 리그 운영 측면에서도 관심이 쏠린다. LCK는 최근 중계권 다변화와 글로벌 리그 구조 개편 등을 추진하며 영향력을 확대하고 있는 상황이다.

현장에서는 선수 개인 이슈가 리그 이미지에 영향을 줄 수 있다는 시각도 나온다.

한 업계 관계자는 “e스포츠는 선수 중심 구조가 강한 만큼 개인 이슈가 주목 받는 경향이 있다”고 말했다.

또다른 e스포츠 업계 관계자는 “현재 상황을 면밀히 지켜보고 있으며, 무엇보다 이번 사안이 e스포츠 산업 전반에 영향을 미치지 않기를 바란다”고 밝혔다. 이어 “리그의 공정성과 신뢰를 유지하는 것이 중요하다”고 강조했다. /최빛나 기자

vitna@metroseoul.co.kr



metro

LG U+ - LG전자, 6G 시대 통신기술 연구

네트워크 효율성·보안 강화 중심
시맨틱 통신·PQC 기술 등 협력

LG유플러스는 LG전자와 6G(6세대 이동통신) 시대를 대비한 인공지능(AI) 기반 통신기술 연구개발과 국제 표준화 협력을 위한 업무협약을 체결했다고 2일 밝혔다.

양사는 시맨틱 통신과 양자내성암호(PQC) 등 차세대 통신 핵심 기술 분야에서 협력을 추진한다. 6G 환경에서 요구되는 네트워크 효율성과 보안 강화를 중심으로 선형 기술 확보와 표준화 대응을 병행할 계획이다.

시맨틱 통신은 AI를 활용해 데이터의 의미와 맥락을 중심으로 정보를 전달하는 기술로, 전송 효율을 높이면서도 필요한 정보를 정확하게 전달하는 방식이다. PQC는 양자컴퓨터 환경에서 기존



지난 1일 서울 강서구 LG사이언스파크에서 진행된 협약식에서 이상엽 LG유플러스 CTO(왼쪽)와 제영호 LG전자 C&M표준연구소장이 기념촬영을 하고 있다. /LG유플러스

암호체계의 취약성을 보완하기 위한 보안 기술이다.

LG유플러스는 통신사업자 관점에서 시맨틱 통신의 요구사항과 적용 가능성을 검토하고, 보안 요구사항과 표준화 이슈를 도출할 예정이다. LG전자는 기술 구조와 알고리즘 연구, 단말·플랫폼 적용 방안을 담당한다.

이상엽 LG유플러스 CTO는 “6G 시대에는 AI와 통신의 결합이 기술 경쟁력을 좌우하는 핵심 요소가 될 것”이라며 “LG전자와의 협력을 통해 시맨틱 통신과 PQC 등 미래 AI 기반 통신 핵심 기술의 연구개발과 국제 표준화 대응 역량을 함께 강화해 나가겠다”고 말했다.

/김서현 기자 seoh@

SK AX, AI 에이전트로 시스템 장애 예방

‘엑스젠틱와이어 NPO’ 서비스

SK AX는 에이전틱 AI 기반의 인프라 운영 서비스 ‘엑스젠틱와이어(AXgenticWire) NPO’를 통해 시스템 장애 예방에 나선다고 2일 밝혔다.

이 서비스는 AI 에이전트가 문제 상황을 사전에 탐지하고 분석, 판단, 조치까지 수행하는 구조로 설계됐다. 로그, 메트릭, 이벤트 데이터를 기반으로 이상 징후를 감지한 뒤 원인 분석과 영향 범위 판단, 복구 및 자원 재할당 등을 자동으로 수행한다.

AI 클라우드 환경에서 증가하는 운영 복잡성과 휴먼에러를 줄이기 위한 목적도 반영됐다. GPU 자원 관리와 워크로

드 변동성까지 포함해 인프라 전반을 통합 관리하는 방식이다.

제조 분야에서는 설비 이상을 사전에 감지하고, 금융에서는 중단 없는 전산 운영을 지원하며, 공공 분야에서는 서비스 안정성 확보에 활용될 수 있다.

또한 운영 전 과정을 자동화된 흐름으로 관리하고, 운영자는 자연어 기반 인터페이스를 통해 상태를 조회하고 제어할 수 있다. AI 스튜디오, MCP 빌더 등 도구를 통해 기업이 자체적으로 에이전틱 AI를 설계·운영할 수 있도록 지원한다.

서비스는 구축 방식에 따라 설치형, BPO, 통합 운영(ITO) 등으로 제공되며, 산업별 요구에 맞춘 운영 컨설팅도 포함된다. /김서현 기자

엔씨 ‘아이온2’ 시즌3

콘텐츠 로드맵 공개

엔씨가 MMORPG ‘아이온2’의 시즌3 콘텐츠 로드맵을 공개하고 신규 콘텐츠와 시스템 업데이트를 진행한다.

오는 8일부터 시작되는 ‘아이온2’ 시즌3에서는 원정 ‘환영의 회랑’, ‘푸른섬의 섬’, 초월 ‘붉은 연심의 거울’, 성역 ‘무스펠의 성배’ 등 다양한 PvE 던전을 순차적으로 선보인다.

신규 원정 ‘환영의 회랑’에는 보스 몬스터 ‘일그러진 분열체 나트하라’가 등장한다. 기존 ‘어비스 중층’을 대체하는 신규 필드가 추가되며 ‘악몽’ 콘텐츠 보스도 리뉴얼한다. /최빛나 기자

틱톡, K-콘텐츠에 750억 투자 단행

‘K-임팩트 서밋 2026’ 열어

틱톡이 2일 서울 강남구 엘리에나 호텔에서 ‘K-임팩트 서밋 2026’을 개최하고, 국내 창작자와 파트너십 강화를 위해 5000만 달러(약 750억 원)의 투자를 단행하기로 했다.

콘텐츠 운영을 총괄하는 정재훈 틱톡 코리아 운영 총괄이 발표한 투자의 첫 번째 축은 새로운 흐름을 직접 만들어내는 ‘웨이브 메이커’로서의 크리에이터 지원이다. 틱톡은 창작자들이 지속 가능한 성장 구조를 갖출 수 있도록 전방위적인 보상 프로그램을 가동한다.

투자의 두 번째 축은 크리에이터가 만

든 물결을 더 크게 증폭시키는 ‘앰플리파이어’ 역할의 전문 파트너십 강화다.

스포츠 분야에서는 FIFA 공식 우선 파트너로서 ‘2026 북중미월드컵’ 비하인드 콘텐츠를 독점 공개하고 전용 콘텐츠를 라이브 송출한다. 국내에서는 KBO·K리그 파트너십을 통해 리그 공식 콘텐츠 및 팬 참여 프로그램을 지속 운영하며, 보다 다양한 스포츠 리그 및 협회와의 협업도 확대할 예정이다.

뉴스 분야에서는 기존 파트너십 프로그램을 확대하고 API 연동을 통해 콘텐츠 유통을 고도화해, 이용자들에게 신뢰도 높은 뉴스 콘텐츠가 효과적으로 도달할 수 있도록 지원할 계획이다. /김서현 기자

e스포츠 진흥법 개정안 법제화
팀 창단·리그 개최 등 추진

게임산업 발전법과 맞물린 e스포츠 진흥법 개정으로 지방자치단체가 지역 e스포츠 산업을 직접 육성할 수 있는 길이 열렸다.

2일 정영욱 의원은 지난달 31일 대 표발의한 ‘e스포츠 진흥에 관한 법률 일부개정법률안’이 국회 본회의를 통과했다고 밝혔다.

이번 개정안은 게임산업 발전법 체계와 연계해 지역 기반 e스포츠 산업 확장에 필요한 제도적 기반을 구축했다.

그동안 현행법은 지자체의 e스포츠 지원 근거를 포괄적으로 규정해 실무 현장에서 사업 추진을 가로막았다. 지역 e스포츠팀 육성, 청소년 프로그램 운영, 진로교육 연계 사업 등이 세부 근거 부족으



로 예산 집행 단계에서 제약을 받았다.

개정안 통과로 지자체는 e스포츠 정책을 직접 추진할 수 있는 권한을 확보했다. ▲

시설 조성 ▲단체 설립 및 운영 ▲팀 창단 및 운영 ▲대회 개최 ▲청소년 대상 활동 및 진로교육 프로그램을 명확한 법적 근거 아래 추진한다. 단순 인프라 지원을 넘어 팀·리그·교육을 포함한 종합 정책으로 확장했다.

정영욱 의원(사진)은 “이번 법안이 지역에서도 e스포츠를 체계적으로 육성할 수 있는 기반을 마련한다”며 “지자체가 팀을 키우고 대회를 열어 청소년들이 e스포츠를 건전한 문화와 진로로 접하도록 지원하겠다”고 밝혔다.

/최빛나 기자