

젠지 이스포츠 (Gen.G Esports) 게임 구단

개요

게임 구단 젠지는 전신이었던 삼성 갤럭시 화이트에서 대만계 미국인 케빈 추에게 인수된 이후로 리그오브레전드의 구단으로 오랜 시간의 역사를 가졌으며, 그 외의 다양한 게임의 분야에서 투자를 하고 선수를 가진 게임 구단입니다.

그중 LoL 종목에 관하여 구단은 롤드컵 우승을 가장 큰 목표로 삼고서 매년마다 도전에 도전을 거듭하여, 최근 롤드컵 다음으로 영향력 있는 MSI를 2년 연속 우승하여 강력한 모습을 보여줬습니다.

지금 젠지의 가장 큰 목표는 롤드컵 우승을 노리고 있으며, 더 나아가 차세대 **E-Sports** 구단의 리더가 되기 위해서 노력 중입니다.

젠지 이스포츠 (Gen.G Esports) SWOT 분석

Strenghts (강점)

1. LCK의 최강자

- 젠지는 최근 2022 ~ 2024 LCK 4연속 우승, MSI 우승, 2025 EWC 우승 등을 통하여 국제 무대에서의 강함의 입지를 보였습니다.

2. 강한 선수진

- Chovy, Kiin, Canyon, Ruler 등 롤드컵 우승자 출신의 선수들과, 리그를 지배하는 선수들과 함께 새롭게 합류한 Duro는 완벽한 호흡으로 LCK 리그를 지배 중입니다. 선수들의 팬덤과, 인기 또한 젠지에 큰 영향을 줍니다.

Weaknesses (약점)

1. 높은 운영 비용

- LCK 팀 운영 기형적인 적자 구조 (3년 누적 적자 427억).
- 기형적인 선수 연봉과 인프라 유지비 부담.

2. 선수 의존도

- 롤의 경우 팀원이 최대 5명이기에, 한명이라도 이상이 생길 시 리그 또는 국제전에서의 성적이 위협할 수 있습니다.

3. 한정적인 팬덤

- 리그오브레전드 게임 구단 중 현재 대한민국 외에 큰 인기를 지니고 있는 구단은 T1 이 전무하며, 젠지는 글로벌 팬에 대한 입지가 부족함.

Opportunities (기회)

1. 국제 대회에서의 강자

- MSI, EWC, Worlds를 연속으로 우승 시 "LoL 글로벌 최강 팀"의 이미지 가질 수 있음.

2. 팬덤 글로벌 확장

- 북미, 중국, 중동 시장에서 뛰어난 국제전의 성과를 가져갈 때 T1의 선수 Faker와의 서사 등을 통한 마케팅으로 프랜차이즈로서 확대 가능.

3. 선수들과의 다년 계약

- 최근 핵심 선수 Chovy, Ruler 선수와의 3년 연장 계약으로 2027년까지 선수들에 대한 부담감을 다른 구단에 비하여 덜어낼 수 있게됨.

Threats (위협)

1. 국제 대회에서의 아쉬운 성과

- 올해의 롤드컵 대회에서 젠지가 준우승 미만의 결과를 낳을 시, 지속된 롤드컵의 좌절로 인한 선수단의 감축, 팬덤의 이탈 등이 우려될 수 있음.

2. 국제 대회 메타의 변화

- 대회에서의 패치 버전이 선수 스타일과 맞지 않을 경우 경기력 급락의 가능성이 있음.

3. 경쟁 구단의 부활

- T1, HLE, BLG, WE 등의 강팀들이 국제 무대에서 다시 뛰어난 고점의 경기력을 보일 경우 젠지에 위협을 가할 수 있음.

젠지 현재 목표

- MSI → Worlds → EWC 등 국제 대회에서 연속 우승으로 "글로벌 최강 LoL 팀"이 되는 것.

젠지 장기적 목표

- 수익성 개선: 교육, 콘텐츠, 머천다이즈, 글로벌 파트너십 확대를 통한 적자 구조 탈출.