

모든 곳에 달란 즐거움

넥슨 사회공헌 및 기업문화 보고서





기업 개요

설립	1994년 12월 26일
구성원 수	약 8,231명 (2023년 12월 31일 넥슨 일본법인 연결 기준)
사업영역	온라인·모바일·콘솔 게임 개발 및 서비스
상장여부	도쿄증권거래소 프라임 마켓 상장 (넥슨 일본법인, 2011년 12월 14일) 2020년 10월 29일 닛케이 주가지수 225 구성종목 편입 2017년 8월 1일 닛케이 주가지수 300 구성종목 편입
모기업 및 관계사	(주)엔엑스씨, 넥슨 일본법인 (Nexon Co., Ltd.), 넥슨 아메리카 (Nexon America Inc.), 넥슨 타이완 (Nexon Taiwan Limited), 네오플, 넥슨게임즈, 넥슨네트웍스, 엔미디어플랫폼 등

기업 소개



1994년 설립되어 대한민국 온라인 게임 산업을 선도해 온 넥슨은 우수한 IP와 탄탄한 개발력, 20년 이상의 온라인게임 서비스 경험을 바탕으로 글로벌 종합 엔터테인먼트 기업으로 거듭나고 있다. 넥슨은 '메이플스토리', '던전앤파이터', '카트라이더', '마비노기' 등 핵심 IP와 함께 새로운 상상력과 아이디어를 담아낸 게임 콘텐츠를 45종 이상, 190여개 국가, 19억 명의 글로벌 이용자들에게 서비스하고 있다. 넥슨은 즐겁고 혁신적인 콘텐츠를 통해 최고의 재미와 경험을 선사하기 위해 오늘도 끊임없이 도전하고 있다.

재단 소개



2018년 설립된 넥슨재단은 어린이와 청소년에 대한 관심과 애정을 바탕으로 어린이 의료 시설 건립을 지원하고, 넥슨의 IT 인프라와 게임 IP를 기반으로 사회공헌 활동을 하는 비영리 재단이다. 넥슨의 기술력을 토대로 누구나 코딩을 재밌고 체계적으로 배울 수 있도록 지원하고, 게임 IP를 활용한 개성 있는 사회공헌 활동을 통해 더 따뜻한 세상을 만들어 나가며, 전국의 장애 어린이들이 건강하게 성장할 수 있도록 의료 시설 건립에 힘쓰는 등 미래세대를 위한 다양한 프로젝트를 추진하고 있다.

대표 서비스



바람의나라
PC MMORPG



바람의나라: 연
모바일 MMORPG



크레이지 아케이드
아케이드



메이플스토리
MMORPG



메이플스토리M
모바일 MMORPG



마비노기
PC MMORPG



FC 온라인
스포츠 (축구)



FC 모바일
스포츠 (축구)



던전앤파이터
액션 RPG



던전앤파이터 모바일
액션 RPG



카트라이더: 드리프트
캐주얼 레이싱



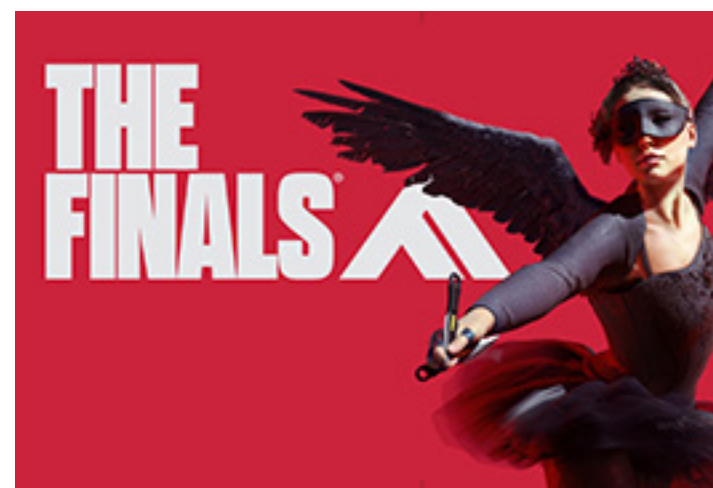
프라시아 전기
PC·모바일 MMORPG



데이브 더 다이버
하이브리드 해양 어드벤처



서든어택
FPS



더 파이널스
팀 기반 FPS



V4
모바일 MMORPG



블루 아카이브
모바일 수집형 RPG

INDEX

지속가능한 성장

- 1 경계를 넘나드는 도전
 - 신규 IP 개발
 - 멀티플랫폼 확장
 - 지속가능한 IP
 - 다각도의 IP확장
 - IP확보를 위한 투자
- 2 차세대 기술 연구 및 개발
 - 연구 개발 전담 조직 운영
 - 이용자 경험 혁신을 위한 연구
 - 이용자를 위한 AI 기술 개발
- 3 게임 생태계 확장
 - 넥슨 크리에이터즈
 - 게임스케일
 - 넥슨 오픈 API

이용자 보호

- 1 이용자 권익 보호
 - NEXON NOW
 - 게임 플레이 보호
 - 이용자 서비스 경험 개선
- 2 게임 접근성 개선
 - 플레이 조작 방법 개선
 - 음성 지원 기능 구현
 - 색약 모드 및 색상 필터 지원
- 3 이용자 정보 보호
 - 전담 조직 및 관리 체계 수립
 - 공인 검증 및 대내외 기관 협력
 - 정보보호 및 개인정보보호 준수
 - 사내 교육 및 캠페인 운영

사회공헌

- 1 세상을 바꾸는 코딩
 - 하이파이브 챌린지
 - 메이플스토리 월드 에듀케이션
 - 모두의 코딩학교 BIKO
 - 넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지
 - 외부 프로그래밍 행사 후원
- 2 어린이들의 건강한 미래
 - 푸르메재단 넥슨어린이재활병원
 - 서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터
 - 권역별 넥슨공공어린이재활병원
- 3 세상과 연결된 넥슨 게임
 - 보더리스
 - 메이플스토리
 - FC 온라인
 - 히트2
 - 마비노기
- 4 지역사회와 함께하는 넥슨
 - 넥슨컴퓨터박물관
 - 넥슨코리아 사회공헌
 - 네오플 사회공헌
 - 엔미디어플랫폼 사회공헌

기업문화

- 1 윤리적 조직 문화
 - 통합 윤리경영 체계
 - 컴플라이언스
 - 기업 윤리 내재화
- 2 다각도의 인재 영입
 - 넥슨 채용 프로세스
 - 신입 인재 발굴 및 육성
- 3 폭넓은 성장 지원
 - 체계적인 교육 지원
 - 크리에이티브 강화
 - 건강한 팀워크와 리더십
- 4 함께 일하는 문화
 - 소통하는 조직 문화
 - 적극적인 지식 공유
- 5 근무 제도 및 환경
 - 유연한 근무정책
 - 공정한 성과 관리
 - 안전한 근무 환경
 - 편안한 사옥 시설
 - 다양한 복지 제도

Interactive PDF

넥슨 2023 사회공헌 및 기업문화 보고서는 관련 페이지로의 이동이 가능한 Interactive PDF로 제작되었습니다.

- 🔖 북마크
- 🔍 검색
- ☰ 목차



지속가능한 성장

1. 경계를 넘나드는 도전
2. 차세대 기술 연구 및 개발
3. 게임 생태계 확장



경계를 넘나드는 도전

넥슨은 창의적인 개발 DNA를 바탕으로 다양한 장르의 신규 IP를 개발하고 콘솔, 모바일 등 환경에서도 게임을 즐길 수 있도록 플랫폼을 확장하고 있다. 또 장기간 축적된 대형 IP 강화를 위한 노력과 더불어 게임 외 분야까지 다각도로 지속가능한 IP 확장과 확보를 적극 추진하며 새로운 성장 동력을 발굴하고 있다.

신규 IP 개발

대규모 프로젝트와 동시에 실험적이고 자유로운 게임 개발을 함께 지원하는 'Big & Little' 전략을 기반으로 '민트로켓'과 같은 서브 브랜드를 론칭하고, 다양한 장르의 신작을 발표했다. '민트로켓'에서 개발한 하이브리드 해양 어드벤처 신작 '데이브 더 다이버'는 넥슨이 최초로 선보인 싱글 패키지 게임으로 바닷속 공간을 생동감 있게 구현하며 스팀 글로벌 동시 출시 후 누적 판매량 300만 장을 돌파하는 저력을 보였다. 데이브 더 다이버는 '2023 대한민국 게임 대상' 국무총리상(최우수상), '스팀 어워드' 등에서 수상하며 인기를 입증하기도 했다. 한편, 최대 규모의 제작진이 합심해 선보인 초대형 MMORPG '프라시아 전기'는 몰입감 높은 스토리텔링과 연출, 그래픽 등 압도적인 퀄리티와 자유도 높은 실시간 전쟁시스템을 구현해 호평을 얻었으며, 넥슨의 자회사 엠바크 스튜디오가 출시한 1인칭 팀 대전 슈팅게임 '더 파이널스'는 출시 2주 만에 누적 플레이 수 1,000만 명을 돌파하며 차세대 슈팅 게임으로 주목받고 있다.

멀티플랫폼 확장

넥슨은 콘솔, 모바일 등 다양한 환경에서 게임을 즐길 수 있도록 새로운 플랫폼으로 확장하는 도전을 본격적으로 시작했다. 올해 출시한 '데이브 더 다이버', '더 파이널스', '카트라이더: 드리프트' 등이 모두 크로스 플레이를 지원하며, PC에서 실행 중인 게임을 모바일로도 원격으로 컨트롤할 수 있는 리모트 플레이 서비스 '넥스링크'를 론칭하기도 했다. 특히, 올해 1월 정식으로 서비스를 시작한 '카트라이더: 드리프트'는 넥슨이 19년간 서비스 한 '카트라이더'를 계승한 후속작으로 기존 카트라이더와 달리 PC-콘솔-모바일 멀티크로스 플레이 및 크로스 프로그레션, 글로벌 서비스를 지원하고 있다.

지속가능한 IP

새롭게 선보인 다양한 신규 IP 외에도 기존 IP의 에너지와 감성을 계승해 재탄생시킨 신작을 발표하고, 장기간 사랑받아온 대표 IP가 더 오래 이용자의 곁에서 함께할 수 있도록 다각도의 개선과 소통을 거듭했다. '던전앤파이터'는 IP를 기반으로 한 '퍼스트 버서커: 카잔', '프로젝트 오버킬' 등의 신작을 발굴하고, 오랜 시간 쌓아온 세계관과 스토리를 집중적으로 전달하는 유튜브 채널 '던플릭스'를 통해 이용자들에게 다채로운 영상 콘텐츠를 제공하고 있다. 넥슨의 최장수 게임 반열에 오른 '어둠의 전설'은 더 안정적인 서비스를 꾸준히 제공하기 위해 엔진 및 클라이언트를 교체했으며, 넥슨의 다른 대표작 '마비노기'는 올해 6월 오프라인 쇼케이스 '판타지 파티'를 통해 19년간 서비스해온 자체 엔진 '플레이오네'를 언리얼 엔진으로 전면 교체할 계획을 발표했다. 마비노기라는 거대한 세계관과 전통성, 감성을 지키며 더 발전된 그래픽과 기술로 서비스하기 위해 엔진 교체를 확정된 마비노기는 개발 과정과 방향성을 이용자에게 꾸준히 공유하고 있다.



다각도의 IP 확장

넥슨은 게임 IP를 활용해 게임 이외의 분야와 적극적으로 협업하며 장르의 경계를 허물고 있다. '블루 아카이브'는 게임 스토리를 기반으로 하는 웹툰, 웹소설, 애니메이션 등의 제작을 공개하며 탄탄한 이야기와 매력적인 캐릭터를 토대로 한 성공적인 IP 확장 경험을 쌓고 있다. 온라인 환경에 머무르는 게임 플레이 경험을 오프라인까지 확장하기 위한 시도도 이어졌다. 넥슨의 대표 IP인 '메이플스토리'는 서비스 20주년을 맞아 동대문디자인플라자(DDP)에서 '메이플스토리 팬 페스트'를 개최하며 약 6천여 명의 이용자를 직접 만났다. 20년간 축적된 메이플스토리의 세계관을 스토리, 음악, 아트 등으로 표현한 각종 전시와 공연을 선보였다.

IP 확보를 위한 투자

넥슨은 스토리텔링이 곧 IP라는 전략적 관점에서 콘텐츠의 형식과 범위에 얽매이지 않고 엔터테인먼트 분야에도 폭넓은 투자를 진행하고 있다. 재미와 감동을 줄 수 있는 IP 확보에 집중하며 게임뿐 아니라 영화, TV, 음악 등 분야별 최고의 회사들과 다각도로 협업하고 있다. 올해는 영화 '기생충'의 제작사인 바른손이엔에이와 전략적 업무 제휴 협약(MOU)을 체결하고 양사의 제작 노하우와 저작권권을 공유하며 신규 IP 기획과 개발을 위해 협력해 나가기로 했다. 또한, 장기적 관점에서 게임 산업 내 지식재산 전문가를 육성하고 후원하고자 올해 9월 한국지식재산연구원과 지식재산 분야 연구 저변 확대를 위한 업무 제휴 협약을 체결하였다.

대학·대학원생 등 지식재산 연구 인재 발굴 사업 및 연구 활동 지원, 게임산업의 공정한 지식재산 활용 환경 조성을 위한 지식재산 정책 개발 및 연구 등에 대해 상호 업무 협력을 추진할 예정이다.

차세대 기술 연구 및 개발

넥슨은 차세대 기술 흐름을 선도하는 연구 개발 전담 조직들을 설립하고 기술 혁신을 위한 투자를 아끼지 않고 있다. 장기간 구축된 데이터와 서비스 경험, IP를 바탕으로 다양한 연구 개발을 통해 이용자에게 더 즐거운 게임 경험과 환경을 제공하고자 한다.

연구 개발 전담 조직 운영

넥슨은 게임 개발 영역의 다양한 기술적 변화에 발맞춰 자체적 연구 개발 확대에 대한 필요를 해결하기 위해 2017년 데이터 사이언스 연구 조직 '인텔리전스랩스'를 설립했다. 인텔리전스랩스는 현재 업계 최대 규모인 약 700명의 구성원을 보유하고 있으며 게임 내부가 기능의 고도화는 물론 머신러닝, 딥러닝 기술 등을 활용한 시스템을 개발·적용함으로써 이용자가 더욱 재미있게 게임을 즐길 수 있는 환경을 조성하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인텔리전스랩스는 게임 룰, 시나리오, 음성 등 게임을 구성하는 콘텐츠 외에도 개인화 메시지, 광고 효율화, 다양한 추천 서비스를 비롯해 게임 플레이와 연계된 이용자 경험 전반을 개선하기

위한 연구에 AI를 적극적으로 활용하고 있다. 실제로 AI를 적용한 게임의 이용 시간이 크게 늘고, 개인정보 도용 범죄가 90% 이상 감소하는 등 가시적인 성과로 이어졌다. 올해는 이러한 노하우를 집약한 게임 데이터 솔루션 '게임스케일'을 공개하고 회원, 결제, 보안, 탐지 등 다양한 분야에 솔루션을 적용하고 있다. 또한 넥슨은 블록체인 기술의 가능성에 주목해 한층 더 높은 기술 역량을 갖추고 이용자에게 더 다양한 플레이 경험을 제공하고자 블록체인 프로젝트를 운영하는 법인인 '넥스페이스', 블록체인 전담 조직 '넥슨 유니버스'를 설립했다. 넥슨 유니버스는 게임 생태계 참여자들이 자발적으로 제작한 다양한 콘텐츠와 게임을 경험할 수 있는 혁신적인

블록체인 게임 환경을 조성하는 것을 주요 목표로 하고 있다. 넥스페이스는 '메이플스토리 유니버스'를 포함한 블록체인 프로젝트 운영을 담당하는 법인으로 2023년 아랍에미리트(UAE) 지역에 설립됐다. 넥스페이스에서는 블록체인과 콘텐츠, IP 융합 관련 다양한 기술들을 결합해 이용자 커뮤니티를 중심으로 다양한 게임, NFT, 애플리케이션 등이 상호작용하는 혁신적인 생태계를 조성하는 것을 목표로 하고 있다. 넥슨은 이와 같이 NFT(대체불가토큰)를 중심으로 다양한 게임 및 애플리케이션이 상호작용하는 생태계인 '메이플스토리 유니버스' 등 다양한 블록체인 프로젝트를 선보일 예정이다.

이용자 경험 혁신을 위한 연구

넥슨은 게임 플레이 전반에 더 풍성한 콘텐츠와 높은 몰입도를 제공하고, 기존 온라인 게임 생태계의 한계를 넘어 한 차원 더 발전한 넥슨의 가상 세계 안에서 새로운 플레이 경험을 즐길 수 있도록 다방면의 연구 및 개발을 거듭한다.

AI NPC

'AI NPC'는 게임 내 캐릭터(non-player character, NPC)가 고정된 스크립트 대신 이용자와 직접 소통할 수 있는 기능이다. AI 기반 NPC가 도입되면 개별 페르소나를 가진 NPC가 게임 세계관에 기반해 이용자의 플레이 특징에 맞는 대화를 제공하고 맞춤 조언을 하는 등 이용자와 1:1 소통이 가능하게 된다. 넥슨은 AI NPC와 같은 기능 개발을 통해 게임 속 세계를 현실과 가깝게 구현하고 이용자들이 개인화된 플레이를 경험할 수 있도록 연구하고 있다.

넥슨 보이스 크리에이터

'넥슨 보이스 크리에이터'는 NPC에 생동감 있는 음성을 부여하거나, 인지도 높은 게임 디렉터의 목소리와 억양을 동일한 수준으로 재현하는 등 이용자들이 더 풍부하고 즐거운 경험을 할 수 있도록 돕는 음성 생성 기술이다. 넥슨 보이스 크리에이터에는 딥러닝 기반의 TTS(Text-to-Speech), 즉 입력한 텍스트를 음성으로 변환하는 기술에 실제 음성 데이터의 특징을 추출해 적용하는 방법이 쓰인다. 생성한 음성에 세부적인 한국어의 특성과 감정 표현까지 더해, 적은 데이터만으로도 게임 내 다양한 상황에 어울리는 완성도 높은 음성 합성이 가능하다. 스포츠 분야 게임에서는 중계나 해설을 이용자가 원하는 사람의 목소리로 변환하는 연구도 진행 중이다.

메이플스토리 유니버스

'메이플스토리 유니버스'는 넥슨의 대표 IP인 '메이플스토리'를 기반으로 하는 NFT 중심 게임 생태계다. NFT를 활용해 다양한 게임 및 애플리케이션이 상호작용하고 유무형 가치가 만들어지는 가상세계를 구축한다는 목표 아래, 기존 메이플스토리 IP에 블록체인 기술과 NFT 요소를 결합한 새로운 서비스를 개발하고 있다. 메이플스토리 유니버스의 첫 타이틀이 될 '메이플스토리N'은 원작 IP에 블록체인 기술을 접목한 PC 기반의 신규 글로벌 MMORPG다. 메이플스토리N에는 캐시샵이 없어 오롯이 이용자들의 플레이로 아이템을 획득하고 NFT화할 수 있으며, 온전한 소유권을 기반으로 자유시장 경제를 만들어가게 된다. 경제활동 과정에서 발생하는 수수료는 메이플스토리 유니버스 생태계 기여자들과 넥슨에게 분배된다.



이용자를 위한 AI 기술 개발

텍스트 및 이미지 탐지

AI와 머신러닝을 활용한 텍스트·이미지 탐지 기술을 통해 게임 서비스 내에서 이용자 간 상호작용 중 발생할 수 있는 피해로부터 이용자를 보호하고 있다. 2018년 욕설 데이터베이스 구축이 시작된 이후 생성형 AI 활용 모델을 지속적으로 고도화하여 탐지율을 상승시켰다. 모니터링을 통한 사후 대처뿐 아니라 한발 앞서 유해한 이미지 노출을 막는 것을 목표로 하며 음란물, 폭력, 잔혹, 혐오 등 다양한 주제별로 분류해 탐지한다. 게임마다 다른 선별 기준과 캐릭터 디자인 등 특수성에 맞게 자체적으로 AI 모델을 개발하여 적용 중이며, 탐지 모델 성능 고도화를 위해 구글 클라우드 등 글로벌 AI 기업과도 협업하고 있다.

욕설, 금치어, 광고성 문구 등 유해 텍스트를 탐지하는 텍스트 탐지 및 필터링 서비스는 인게임 뿐만 아니라 웹에서도 지원하며, 머신러닝을 통해 변용된 텍스트도 탐지할 수 있다. 또한 유해 이미지를 검출할 수 있는 기술인 '유해 이미지 분석 시스템'을 통해 이미지를 AI로 분석하고 유해 내용을 자동으로 검출해 이용자가 음란물, 저작권 및 상표권 침해 이미지, 폭력적 이미지 등에 노출되는 것을 원천적으로 방어하고 있다. '메이플스토리 월드'나 '넥스타운'과 같이 이용자 간의 교류가 근간을 이루는 서비스에는 이미지 탐지 기술을 도입해 이용자가 올린 동영상의 유해도를 확인, 제재할 수 있는 시스템을 구성하여 운영하고 있다.

건전한 채팅 문화 조성을 위한 '클린 챗봇'

'클린 챗봇'은 인텔리전스랩스에서 개발한 AI 기반 텍스트 탐지 서비스다. 현재 클린 챗봇의 채팅 삭제 기준은 욕설·외설, 갈등 조장 표현(이미지 포함), 연속된 특수 문자, 같은 단어 표현의 반복 등이며 지속적으로 서비스를 고도화하고 있다. 클린 챗봇은 게임을 넘어서 커뮤니티에도 범용적으로 활용되고 있다. 유튜브 채널 운영자가 해당 클린 챗봇을 등록하고, 챗봇이 활성화된 상태에서 라이브 방송을 시작하면 사용자가 욕설·음란 채팅 입력 시, 챗봇이 채팅을 자동 삭제하며 관리자는 삭제 완료 메시지를 확인할 수 있다.

불법 프로그램 탐지

넥슨은 부정 경쟁을 방지하기 위해 FPS(1인칭 슈팅게임) 및 MMORPG(다중접속역할 수행게임)와 같이 사람 간의 경쟁이 핵심 콘텐츠인 게임의 이용자 중, 불법 프로그램을 이용하여 부당한 이득이나 승리를 차지하는 '핵' 이용자를 선별하고 제재하는 '비전핵 탐지' 서비스를 진행 중이다. 비전핵 탐지 서비스는 AI 모델을 활용하여 게임 플레이 스크린샷에서 핵 사용 여부를 탐지한다. 의심되는 이용자의 스크린샷이 수집되면 해당 스크린샷은 탐지 모델에 입력되어 딥러닝을 통해 학습해 판단하게 된다. 핵 사용 여부가 판단되면 결과는 운영자에게 전송되고, 운영자는 이를 기반으로 핵 사용자에게 제재를 가한다.

AI 텍스트 탐지 서비스 효과

*23년 11월 한달 기준

리퀘스트

30,997,812건

탐지 및 필터링

3,860,088건



욕설 문의

50%

감소율 (%)

광고성 채팅

99%



유해 채팅

35.5%

욕설 문의

65%



유해성 채팅 노출

82%

게임 생태계 확장

넥슨은 게임 생태계 전반을 확장하고 상생하기 위한 도전을 거듭하고 있다. 이용자, 크리에이터, 협력사 등 다양한 이해관계자와의 교류를 통해 '함께 성장'을 도모하고, 30년간 축적해 온 넥슨의 노하우를 외부로도 적극 공유하며 업계 전체가 한 걸음 도약할 수 있도록 지원한다.

넥슨 크리에이터즈

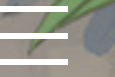
넥슨은 올해 3월 다양한 채널에서 넥슨 게임으로 소통하는 이용자들을 위한 후원 및 창작 서비스 '넥슨 크리에이터즈'를 정식 출범했다. 넥슨 크리에이터즈는 이용자가 응원하고 싶은 크리에이터를 후원하며 자유롭게 관계를 형성해 교류하고, 크리에이터와 이용자, 기업이 함께 성장하는 것을 목표로 한다. 본 서비스를 통해 기업은 크리에이터에게 홍보, 수입원 등을 지원하고, 크리에이터가 제작한 영상 콘텐츠는 게임 홍보와 동시에 이용자들에게 더 큰 재미를 선사한다. 넥슨 크리에이터즈 서비스는 게임을 매개로 함께 재미를 만들어가는 선순환을 통해 상생 및 시너지 효과를 창출하는 혁신적인 모델로 평가받아 '2023 유튜브 워즈 어워즈'에서 베스트 비즈니스 전환 부문(Best Business Transformation) 위너를 수상하였다.

게임스케일

넥슨 인텔리전스랩스는 올해 4월 자사의 다양한 조직에서 축적된 노하우를 집약해 개발한 플랫폼·데이터 기반 솔루션 '게임스케일'을 외부에 최초 공개했다. 그간 자체 개발 및 퍼블리싱 게임에만 적용했던 게임스케일을 오픈 솔루션으로 전환하면서 넥슨의 노하우를 더 많은 게임사에 전달하고 적극적으로 공유할 수 있도록 했다. 게임사별 맞춤 서비스 제공을 위한 전담 인력을 배치하는 등 업계 전체의 성장을 위해 다양한 노력을 이어가고 있다.

넥슨 오픈 API

올해 넥슨은 주요 게임 데이터를 외부에서 누구나 활용할 수 있는 '넥슨 오픈 API'를 리뉴얼 공개했다. 넥슨 오픈 API는 이용자 정보, 매칭 및 랭크 기록 등 게임 내 데이터를 제공하는 플랫폼으로, 2019년부터 '넥슨 개발자센터'라는 이름으로 운영해 왔다. 이용자는 공개된 넥슨의 게임 데이터를 활용해 다양한 창작 서비스를 개발할 수 있다. 이번 리뉴얼로 제공하는 게임을 기존 4종에서 13종으로 늘렸으며, 각 게임에 맞춘 세분화된 데이터를 제공하는 등 서비스를 확장해 나가고 있다. 넥슨 오픈 API로 웹과 애플리케이션을 제작한 외부 창작자를 지원하고, 게임 생태계를 확장하기 위해 홍보 지원 및 오픈마켓 구축에도 적극적으로 참여하고 있다.



이용자 보호

- 1 이용자 권익 보호
- 2 게임 접근성 개선
- 3 이용자 정보 보호

이용자 권익 보호

넥슨은 이용자의 편의성을 높이고 안전하고 안정적인 서비스 경험을 제공하기 위해 넥슨이 보유한 기술력과 인프라를 고객 서비스에도 적극 적용하고 있다. 문제에 대한 사후 처리를 넘어 게임 이용에 불편을 느낄 수 있는 부분을 선제적으로 예측하고 대응한다.

NEXON NOW

'NEXON NOW'는 게임 내 확률형 콘텐츠의 실제 획득 확률을 공개하는 목적으로 탄생한 인게임 로그 기반 확률 공시 서비스이다. 내부적으로는 공시한 인게임 콘텐츠 확률에 이상이 없는지 검증하는 기능을 수행한다. 2021년 '메이플스토리'를 시작으로 2023년 기준 16개 게임에 확장 적용했으며, 이 외에도 넥슨의 많은 게임들이 NEXON NOW를 활용한 확률 정보 공개를 준비 중이다. 넥슨은 서비스 오픈 이후에도 집계 옵션을 세분화하고 글로벌 마켓과 모바일 환경에 맞추어 서비스 최적화 작업을 진행하는 등 이용자 편의성 증대와 정확한 확률 정보 제공을 위해 집중하고 있다.

게임플레이 보호

이상탐지 시스템

작업장과 같이 게임 내에서 발생하는 각종 이상 현상을 빠르게 탐지하여 이용자의 플레이를 보호하고자 '어뷰징 탐지 기술'을 도입했다. 이러한 이상 탐지 시스템은 데이터가 기록되는 게임 안팎의 모든 영역에서 작동하며, 2023년까지 70개 이상의 게임에서 980만 개 계정을 자동으로 제재했다. 넥슨은 이상 탐지 시스템을 더욱 고도화해 게임 플레이를 방해하는 어뷰저를 차단하고 게임 생태계를 보호하고자 한다.

결제 도용범죄 예방

넥슨은 결제 도용 범죄를 예방하고자 탐지부터 제재까지 유기적으로 작동하는 보안 패키지를 개발 및 운영하고 있다. '인증 보안 모듈'은 이용자가 로그인하는 시점과 동시에 위협을 탐지하며 '이상 결제 탐지 모듈'은 결제 구간에서의 이상 현상을 탐지하여 결제를 제한한다. 넥슨은 이러한 보안 시스템을 통해 결제 도용 사고를 국내 게임사 중 가장 빠르게 해결했으며, 계정과 캐릭터의 탈취를 막기 위해 사용자가 등록된 모바일 기기에서만 게임을 플레이할 수 있게 하는 '안심 기기 서비스'를 '프라시아 전기', '히트2' 등의 게임에 적용했다. 더불어 결제 도용 사고 발생 시 후속 조치사항에 대한 절차를 체계적으로 운영하고 있으며, 전담 TF를 통해 지속적으로 새로운 피해 수법을 분석하고 이에 대응할 수 있는 보안 기술을 꾸준히 개발하고 있다.

이용자 서비스 경험 개선

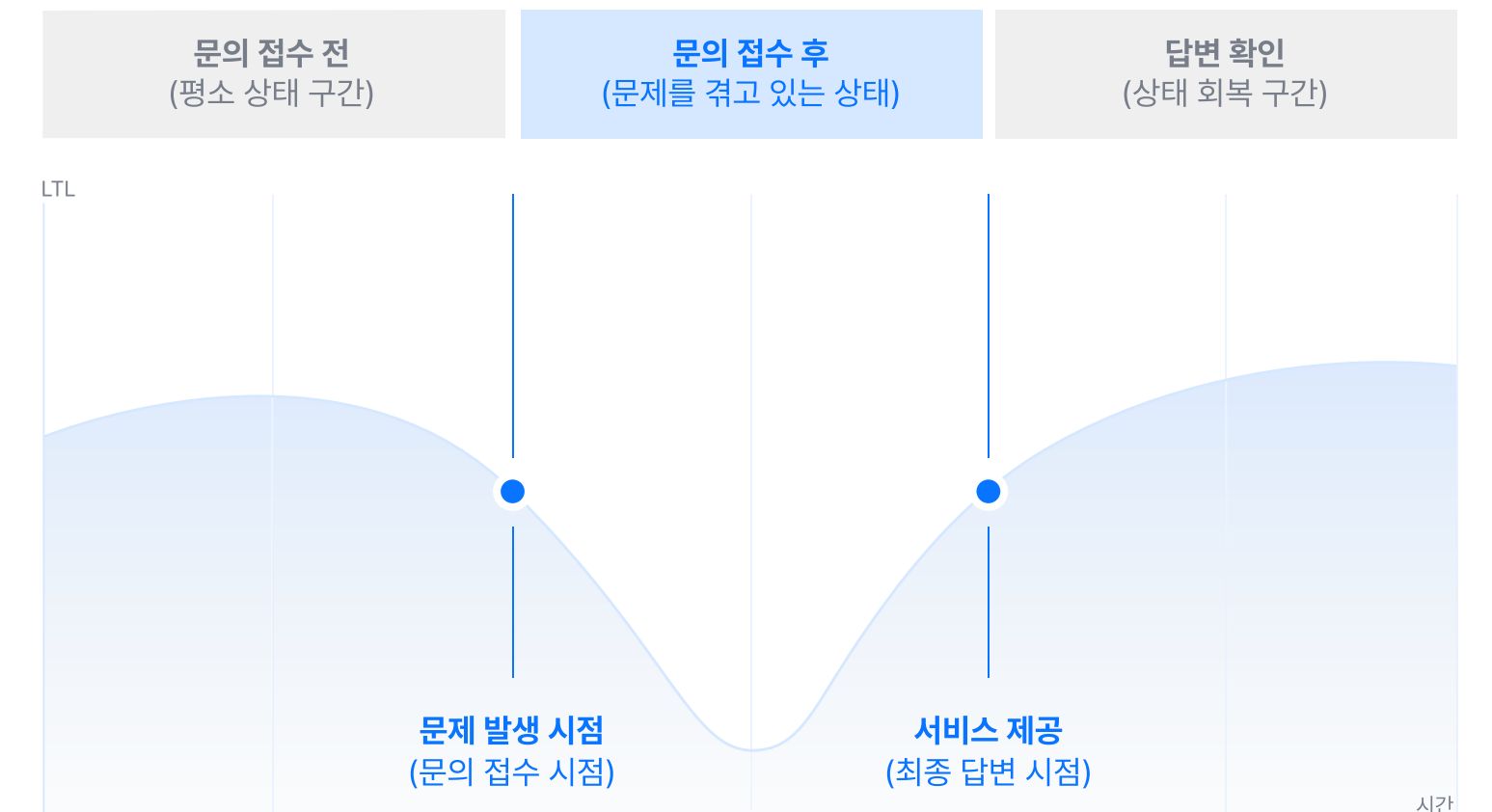
선제적 고객 대응 시스템

넥슨의 고객 서비스는 고객 서비스 규모와 대상을 객관적으로 판단하는데 그치지 않고, 고객이 직접 문의하기 이전에 고객이 겪는 문제를 해결할 수 있는 선제적 대응 절차를 지향하고 있다. 특히 자체적으로 보유한 기술을 고객 상담 서비스 분야에 접목하기 위해 다양한 노력을 기울이고 있다. 고객센터에 이용자 문의가 접수되면 넥슨 내부에서 운영하고 있는 여러 데이터 분석 도구 중 적합한 방법을 통해 유사한 문제가 발생할 수 있는 상황을 예측해 대응한다. 또한 고객이 고객센터에 문의를 접수하지 않더라도 유사한 문제를 겪을 확률이 높은 이용자에게 먼저 정보를 제공할 수 있도록 다양한 고객 커뮤니케이션 도구를 확충하였다. 이러한 선제적 고객 대응 시스템 도입을 통해 2023년 다양한 신규 게임 출시로 인한 게임 지표 상승이 있었음에도 안정적인 고객 서비스를 제공할 수 있었다.

체계적인 이용자 지표 관리

넥슨은 고객 서비스 핵심 관리 지표로 'LTL(Life Time Loyalty)'를 활용하여 이용자에게 제공한 서비스가 실제 이용자의 플레이, 접속, 과금에 미치는 영향을 객관적으로 검증, 서비스 개선의 근거 자료로 활용하고 있다. LTL은 최근 플레이 시간 및 누적 이용 시간, 누적 접속 점수 등을 종합적으로 평가한 이용자 충성도 지표이다. 넥슨 상담 센터는 LTL을 통해 서비스를 직접 제공받은 이용자의 피드백뿐만 아니라 더 넓은 범위의 고객 경험과 서비스 품질을 검토하며, 중장기적 관점에서 게임 운영 방향 및 상담 서비스의 유효성을 측정한다.

LTL 지표를 활용한 고객 서비스 유효성 측정 과정



게임 접근성 개선

넥슨은 게임 이용자의 다양성을 이해하고, 장애인 및 비장애인 이용자 모두가 편안한 플레이 환경을 즐길 수 있도록 게임 접근성 향상 지원 및 관련 기능을 구현해 순차적으로 서비스에 적용하고 있다.

플레이 조작 방법 개선

넥슨이 최초로 선보인 싱글 패키지 게임 '데이브 더 다이버'는 게임 내 연타 자동화 기능을 추가했다. 설정 창에서 '버튼 연타 자동화 옵션' 활성화하면 수중 사냥 시 버튼을 누르고 있기만 해도 연타 버튼 게이지가 상승한다. 이를 통해 물리적 조작에 어려움을 겪을 수 있는 장애인 이용자 뿐 아니라 비장애인 이용자들의 편의성도 개선되었다.

음성 지원 기능 구현

'마비노기'는 '겨울 라이브 쇼케이스'를 통해 시각장애인 이용자의 접근성 개선을 위한 음성 지원 기능 추가를 발표하고 올해 12월 서비스에 적용했다. 외부 소프트웨어의 도움 없이 버튼과 아이템에 마우스를 올리면 음성을 들을 수 있어 시각장애인을 포함하여 어떤 이용자라도 음성 보조 기능을 플레이에 활용할 수 있게 되었다. 또한 마비노기 대표 NPC인 '블로니'의 목소리를 연기한 김하루 성우가 해당 기능의 음성을 녹음해 몰입감이 유지되도록 도왔으며, 이러한 서비스 구현을 위한 AI 음성 합성 기술 활용 과정에서 넥슨 내부의 다양한 부서들이 협력하였다.

색약 모드 및 색상 필터 지원

넥슨의 여러 게임 서비스는 색상의 차이나 변화를 기반한 정보 인식에 어려움을 겪는 색각 장애를 지원하는 기능을 제공하고 있다. '던전앤파이터'는 종류 및 강도별로 색상 필터 설정이 가능하며, '더 파이널스'는 플레이 환경 설정 시 'Accessibility(접근성)' 메뉴를 통해 색약 모드, 자막, 뷰파인더 등을 이용자가 직접 선택하여 설정할 수 있다. '마비노기 영웅전', 'FC 모바일', '메이플스토리', '메이플스토리M' 등에서도 색상 조절 관련 기능을 제공하거나, 색상을 통해 얻을 수 있는 정보 값에 다른 시각적 요소를 더하는 등 색각 장애를 보유한 이용자가 더 나은 플레이를 경험할 수 있도록 기능 보완을 이어오고 있다.

이용자 정보 보호

넥슨은 이용자가 안전하게 서비스를 이용할 수 있도록 철저한 정보보호 및 개인정보보호 체계와 정책을 마련하고 있다. 절차적 대응 이외에도 넥슨이 보유한 다양한 기술을 기반으로 외부 위협으로부터 이용자를 보호하고, 개인정보를 안전하게 관리할 수 있도록 책임감 있는 조치를 취하고 있다.

전담 조직 및 관리 체계 수립

정보보호 및 개인정보보호 정책 체계

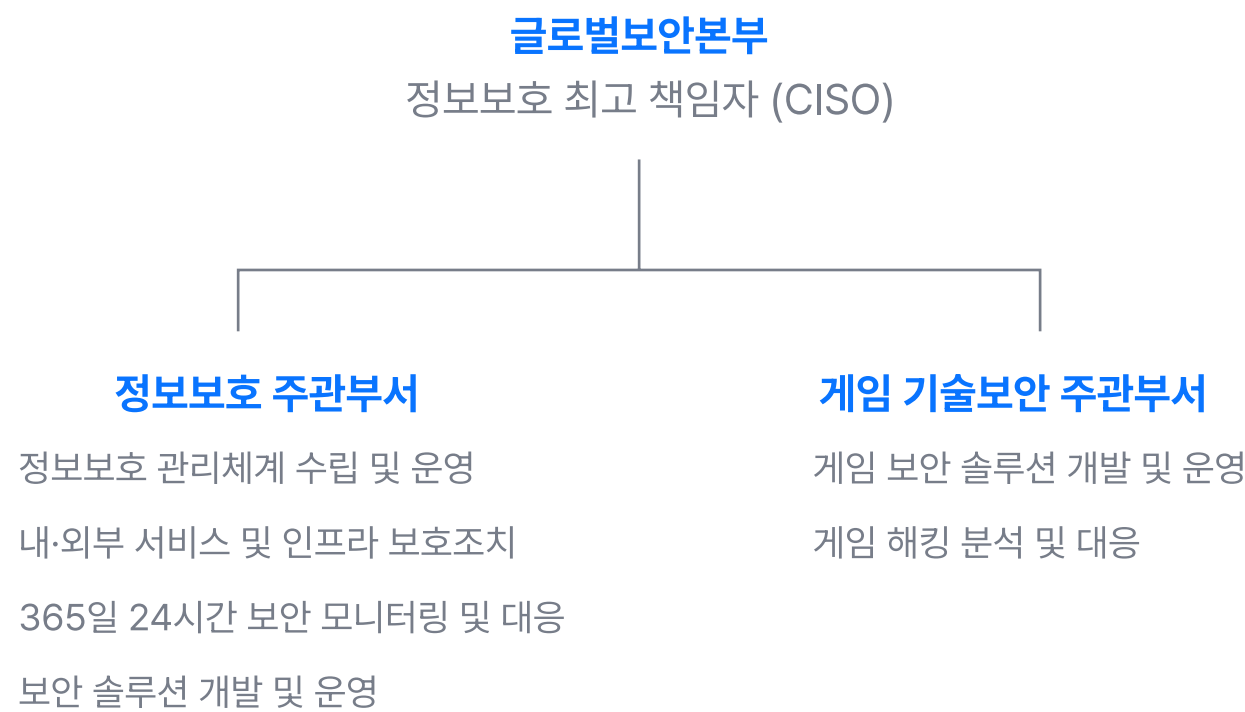
넥슨은 이용자에게 안전한 서비스를 제공하고 개인정보를 보호하기 위해 정보보호 및 개인정보보호 체계를 수립하고 있다. 정책서는 국내외 법률을 기반으로 최상위 규정 1종, 지침 5종, 절차서 6종 및 다양한 가이드라인을 수립·운영하고 있으며, 최신 법령과 동향을 검토하여 업데이트하고 있다.

정보보호 및 개인정보보호 전담 조직

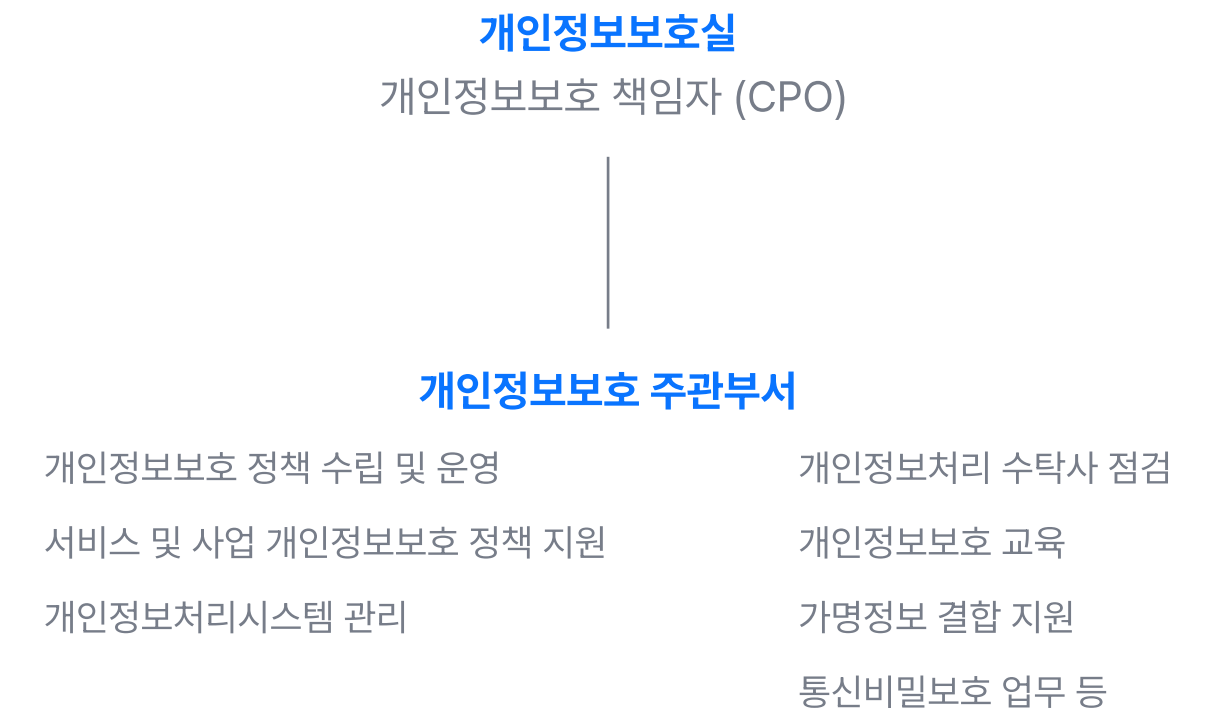
넥슨은 대표이사 직속의 정보보호 전담 조직과 개인정보보호 전담 조직을 구분하여 운영하고, 정보보호 최고 책임자(Chief Information Security Officer, CISO)와 개인정보보호 책임자(Chief Privacy Officer, CPO)를 선임하고 있다. 정보보호 전담 조직은 정보보호 관련 법령을 준수하여 정보보호 관리 체계를 수립 및 운영한다. 내·외부 서비스 및 인프라 보호조치를 적용하고, 24시간

보안 모니터링과 보안 솔루션 운영을 담당한다. 또한 개인정보보호 전담 조직은 개인정보보호 정책 수립 및 운영, 개인정보처리시스템 보호조치 검토 및 가이드, 개인정보와 관련된 법률 준수 및 개인정보의 안전한 관리를 위한 업무를 전담하고 있다.

정보보호 조직도



개인정보보호 조직도



공인 검증 및 대내외 기관 협력

정보보호 외부 감사 및 인증 취득

넥슨은 매년 국내외 법률과 인증 심사 기준을 반영한 자체 점검 기준으로 외부 전문가에게 객관적인 감사를 받고 있으며, 관계사 역시 점검해 넥슨 그룹의 보안 수준을 향상시키고 있다. 이러한 감사를 포함한 점검 활동에서 도출한 문제점도 적극 개선한다. 또한 넥슨은 정보보호 및 개인정보보호 관리 체계의 운영 활동에 대한 신뢰성을 객관적으로 검증받기 위해 연 1회 국내외 공신력 있는 대외기관의 정보보호 인증 심사를 받는다.

국내·외 정보보안 인증



외부 기관 가입 및 협력

다양한 정보보호 관련 외부 기관과의 협력을 통해 보안 수준 향상을 도모하고 있다. 한국CISO 협의회, 한국침해사고대응팀협의회, 한국CPO포럼, 한국인터넷기업협회 데이터정책협의회 등에 가입하여 활동하고 있으며, 2023년에는 사이버보안대연합 대응 역량 분과 위원 및 한국정보보호산업협회 S-개발자 양성 외부위원으로도 활동하였다. 또한 과학기술정보통신부 주관 SW 공급망 보안 관리 체계 구축에 참여하였으며, 다양한 정보보호 관련 콘퍼런스에서도 활발하게 발표 및 참여를 이어나가고 있다.

정보보호 및 개인정보보호 준수

개인정보보호 보안검수

넥슨은 개인정보처리시스템 구축 시 'Privacy by Design' 원칙을 기획부터 종료까지 모든 단계에 걸쳐 철저히 적용하여 이용자의 개인정보를 서비스 전체 생애주기 동안 안전하게 보호한다.

개인정보보호 보안검수 절차

STEP 1

기획·구축 단계

- 최소한의 개인정보 수집, 명확한 이용 목적 공개
- 응용 프로그램, 서버, 인프라 등의 개인정보처리 단계별 보호조치 가동

STEP 2

개발·구축 단계

- 접근 권한, 취약점 진단 등 지속 모니터링
- 외부기관을 통한 정기적 보안 감사

STEP 3

운영단계

- 서비스 런칭 전 개인정보보호 정책 위반 여부 점검 및 취약점 진단

STEP 4

종료단계

- 개인정보 파기, 안전한 이전 관리

데이터 사용 절차

넥슨은 데이터를 안전하게 보호하고 사용하기 위해 가명정보처리 절차를 운영하고 있다. 개인정보 관련 법령을 기반으로 가명정보처리 업무를 수행하기 위한 원칙, 절차, 안전성 확보 방안 등을 정의하고 관리한다. 또한 데이터를 업무 목적으로 활용할 때는 데이터가 안전하고 합법적으로 사용될 수 있도록 데이터 사용 절차를 수립하여 운영하고 있다.

기술적 보호 조치

개인정보를 안전하게 관리하기 위해 방화벽, 침입방지시스템, 침입탐지시스템 등 보안시스템을 운영하고 있다. 또한 개인정보처리시스템에 접근하는 개인정보 취급자들은 물리적인 네트워크 분리와 같은 보호조치가 적용되어 있으며, 데이터베이스 접근 통제 솔루션을 통해 개인정보에 대한 접근을 제한, 기록해 상시 모니터링하고 있다. 더불어 개인정보를 안전하게 보호하기 위해 외부에서 개인정보처리시스템에 접속이 필요한 경우 VPN, 일회용 비밀번호(OTP) 등 안전한 인증방식을 거쳐 접속할 수 있도록 시스템을 구현하고 있다. 중요한 개인정보는 암호화된 형태로 저장되며, 구성원 PC와 서버는 백신을 설치하고 최신 업데이트를 유지하고 있다.

개인정보 수탁사 관리

넥슨은 개인정보보호를 위한 노력의 일환으로 개인정보처리 수탁사를 철저히 관리하고 있다. 연 1회 정기 현장 점검 및 개선 활동을 실시하며, 신규 수탁사가 개인정보보호에 필요한 기준을 충족하는지 확인하기 위해 수시로 점검을 진행하고 미흡한 사항이 확인되면 수탁사에 필요한 개인정보보호 조치 방법을 상세하게 안내하여 개선할 수 있도록 하고 있다. 또한 수탁사의 개인정보보호에 대한 이해를 높이기 위해 개인정보보호 캠페인, 교육 및 개인정보보호 가이드 등을 제공하고 있다.

정보보호 및 개인정보보호 준수

아동 개인정보보호

넥슨은 14세 미만 아동의 개인정보보호를 위해 적절한 절차에 따라 연령을 확인하고, 아동의 개인정보 수집 시 휴대폰, 신용카드 본인확인 등을 통해 법정대리인의 동의 여부를 확인하고 있다. 또한 아동의 개인정보 권리가 보호될 수 있도록 법정대리인이 아동을 대신해 권리를 행사할 수 있도록 보장하고, 이를 개인정보처리방침과 관련 영상을 통해 안내하고 있다. 더불어 개인정보 처리와 관련한 사항을 보다 쉽고 정확하게 이해할 수 있도록 2023년부터 카트라이더 캐릭터를 활용해 구체적인 예시와 함께 이해하기 쉬운 대화 형식으로 '알기 쉬운 개인정보 수집 및 이용 동의서'와 '알기 쉬운 개인정보처리방침'을 제공하고 있다.

사내 교육 및 캠페인 운영

정보보호 및 개인정보보호 교육

넥슨코리아 포함 국내외 20개 관계사 구성원의 정보보호 인식을 높이고자 올해 총 2회의 교육을 실시했으며, 이수율 100%를 달성했다. 정보보호의 중요성을 쉽게 이해할 수 있도록 최신 트렌드를 반영한 숏폼 콘텐츠를 자체 제작해 직군별 맞춤 캠페인을 실시하기도 했다. 교육 및 캠페인 외에도 정보보호 전담 구성원을 대상으로 전문 교육을 시행하고 관련 자격 취득도 적극 지원하고 있다. 또한 개인정보의 안전과 적절한 취급을 보장하기 위해 정기적인 개인정보보호 교육도 시행하고 있다. 개인정보보호 교육은 관계사 구성원 포함 전 넥슨 구성원을 대상으로 연 2회 실시하고 있으며, 해외 관계사 구성원을 대상으로 영어 및 일어 교육 또한 제공하고 있다.

해킹 및 개인정보 유출 사고 예방과 대응

매년 웹, 게임 등 내·외부 서비스의 개발부터 운영까지 보안 요구사항 준수 여부를 점검하고 있다. 상시로 위험평가와 취약점 진단을 실시하고, 외부 전문가가 실제 해커 관점에서 실제 해킹 위험을 점검한다. 발견된 취약점은 개선하고 보완하여 위험을 최소화하고 있다. 또한 넥슨코리아 및 이용자의 개인정보를 처리하는 관계사는 '개인정보보호 배상책임 보험'에 가입하여 이용자의 피해 구제 제도를 마련하고 피해 확산을 사전에 방지할 수 있도록 대비한다. 해킹 및 개인정보 유출 사고 발생 시 대응 프로세스를 가동하여 추가 피해 방지를 위한 신속한 조치를 시행하며, 재발 방지 대책을 성실히 마련하고 있다.





사회공헌

- 1 세상을 바꾸는 코딩
- 2 어린이들의 건강한 미래
- 3 세상과 연결된 넥슨 게임
- 4 지역사회와 함께하는 넥슨

세상을 바꾸는 코딩

넥슨은 모든 어린이와 청소년들이 이 시대의 새로운 언어인 코딩을 통해 더 넓은 세상을 만날 수 있기를 희망하며 다양하고 체계적인 프로그래밍 교육 사업을 운영 중이다.

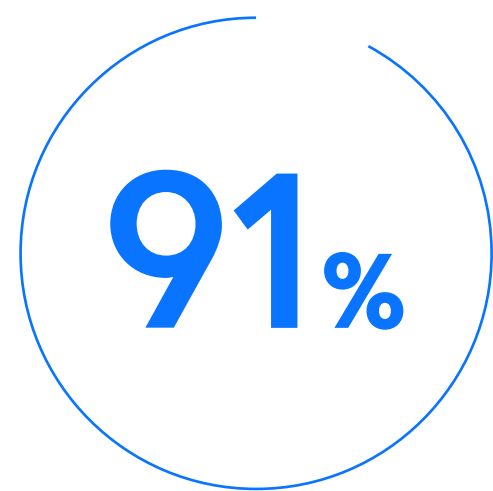
하이파이브 챌린지

넥슨재단과 초등컴퓨팅교사협회(ATC)는 2020년부터 4년째 함께 '하이파이브 챌린지'를 진행하고 있다. 하이파이브 챌린지는 프로그래밍의 기반이 되는 컴퓨팅 사고력 함양을 위해 브릭을 활용하는 융합 교육 프로젝트로, 전국 초·중학교 등 공교육 현장에서 진행되고 있다. 지금까지 전국 초등학교 1,460학급 81,504명의 학생들이 참여했으며, 넥슨재단은 약 2,000만 개의 브릭을 지원했다. 하이파이브 챌린지는 미래를 이끌어갈 아이들에게 필요한 미래 핵심 역량 다섯가지 가치를 키우는 것을 목표로 하고 있다. 넥슨재단과 ATC는 더 많은 학생들과 함께하기 위해 2022년 전라남도교육청과의 업무 협약을 시작으로 꾸준히 지역 교육청과 업무 협약을 맺고 있다. 2023년에는 제주특별자치도교육청, 인천광역시교육청과의 협약을 맺었다. 또한 경기융합과학교육원, 경남특수교육원 등 국내 교육 관련 기관의 문이 따르는 등 교육 현장의 확산을 이어가고 있다. 올 한 해 동안 넥슨재단이 지원한 브릭의 수량은 1,300만 개에 달한다. 브릭을 활용한 융합 교육 프로그램의 운영 역량을 키우기 위해 교사를 대상으로 온·오프라인 연수를 꾸준히 운영하기도 했다. 뿐만 아니라 교실 속에서 다양한 주제로 시도되는 하이파이브 챌린지 사례를 연구하기 위해 선도 교사 연구회를 꾸려 운영했다.

하이파이브 챌린지 설문조사



교사 연수 만족도



하이파이브 챌린지 재참여 의사



메이플스토리 월드 에듀케이션 MSW EDU

넥슨재단이 초등컴퓨팅교사협회(ATC)와 함께 진행 중인 'MSW EDU'는 콘텐츠 제작 및 놀이 플랫폼인 메이플스토리 월드를 기반으로 메이플스토리 IP 및 블록 코딩을 활용해 직접 게임을 만들어보며 코딩을 배우는 교육 플랫폼이다. 2024년 '헬로메이플'로 정식 출시될 예정이다. MSW EDU는 2022년 개발에 착수, 2023년에 시범 운영을 시작하였으며, 교실에서 게임을 교육의 도구로 활용해 모든 어린이들이 게임하듯 즐겁게 코딩을 배우며 성장하는 것을 목표로 한다. 2023년에는 한국콘텐츠진흥원의 '2023 교실 속 게임 리더러시' 사업과 연계하여 전국 교사 약 1,300명의 연수를 진행하고, 전국 초등학교 1,250개 학급 약 35,000명 대상으로 시범 교육을 진행했다. 또한 콘텐츠 다각화를 위해 60차시 이상의 교재 및 교육 프로그램을 개발하였다. 더불어 한국교육학술정보원(KERIS)과 협업을 전국 초·중등 교원으로 구성된 공신력 있는 SW교육 연구회를 운영하고, MSW EDU를 활용한 교수 학습 모델을 발굴·보급해 MSW EDU의 효과성을 검증했다. MSW EDU 5개월 활용 후 효과성 검증 결과, 참여 학생의 컴퓨팅 사고력이 50.5% 향상되었으며 수업 만족도 또한 49% 향상된 것을 확인할 수 있었다. 또한 MSW EDU를 활용한 게임 창작대회를 개최하여, 학생들이 팀을 꾸려 약 4개월간 MSW EDU를 활용한 게임을 직접 만들고 발표했다. 전국 초·중등 128개 학급 2,126명이 참가했으며 최종 수상한 15개의 작품은 MSW 내에 실제로 출시되기도 했다.



모두의 코딩학교 BIKO

넥슨과 비브라스코리아가 함께 개발한 'BIKO'는 국내외 다양한 유형의 프로그래밍 문제를 통해 컴퓨팅 사고부터 텍스트 코딩까지 단계적 학습을 지원하는 무료 프로그래밍 학습 플랫폼이다. 2022년 11월 베타 버전을 공개했으며 2024년 2월 정식 론칭을 앞두고 있다. BIKO는 프로그래밍 교육 저변 확대를 목표로 누구나 무료로 프로그래밍을 배울 수 있는 체계적인 콘텐츠를 제공하고, 공교육 현장에서도 BIKO를 활용해 더욱 쉽고 편리한 수업 운영이 가능하도록 학습 관리 시스템 '함께하기' 기능을 개발했다.

BIKO의 단계별 학습 시스템

프로그래밍의 기반이 되는 컴퓨팅 사고력 문제부터 텍스트 코딩이 필요한 상위권 문제까지 약 700여 개의 문제를 총 7개 유형으로 제공하며, 입문자를 위해 선별된 연습 문제는 난이도를 표기해 접근성을 높였다. 또 다양한 국내 프로그래밍 대회의 기출 문제를 제공해 심화 학습까지 지원한다. BIKO의 모든 문제는 프로그래밍 숙련 정도에 따라 3단계로 분류해 검색할 수 있는 기능을 제공해 사용자가 손쉽게 문제를 선택할 수 있어 자기주도적 단계별 학습이 가능하다.

단계별 학습 시스템

STEP 1

사고력 키우기

객관식, 주관식, 인터랙티브 문제를 풀어 보며 컴퓨팅 사고력을 키워보세요.

STEP 2

프로그래밍 연습 문제

프로그래밍 언어를 몰라도 괜찮아요! 빈 칸 챌린지를 통해 텍스트 코딩을 배워보세요.

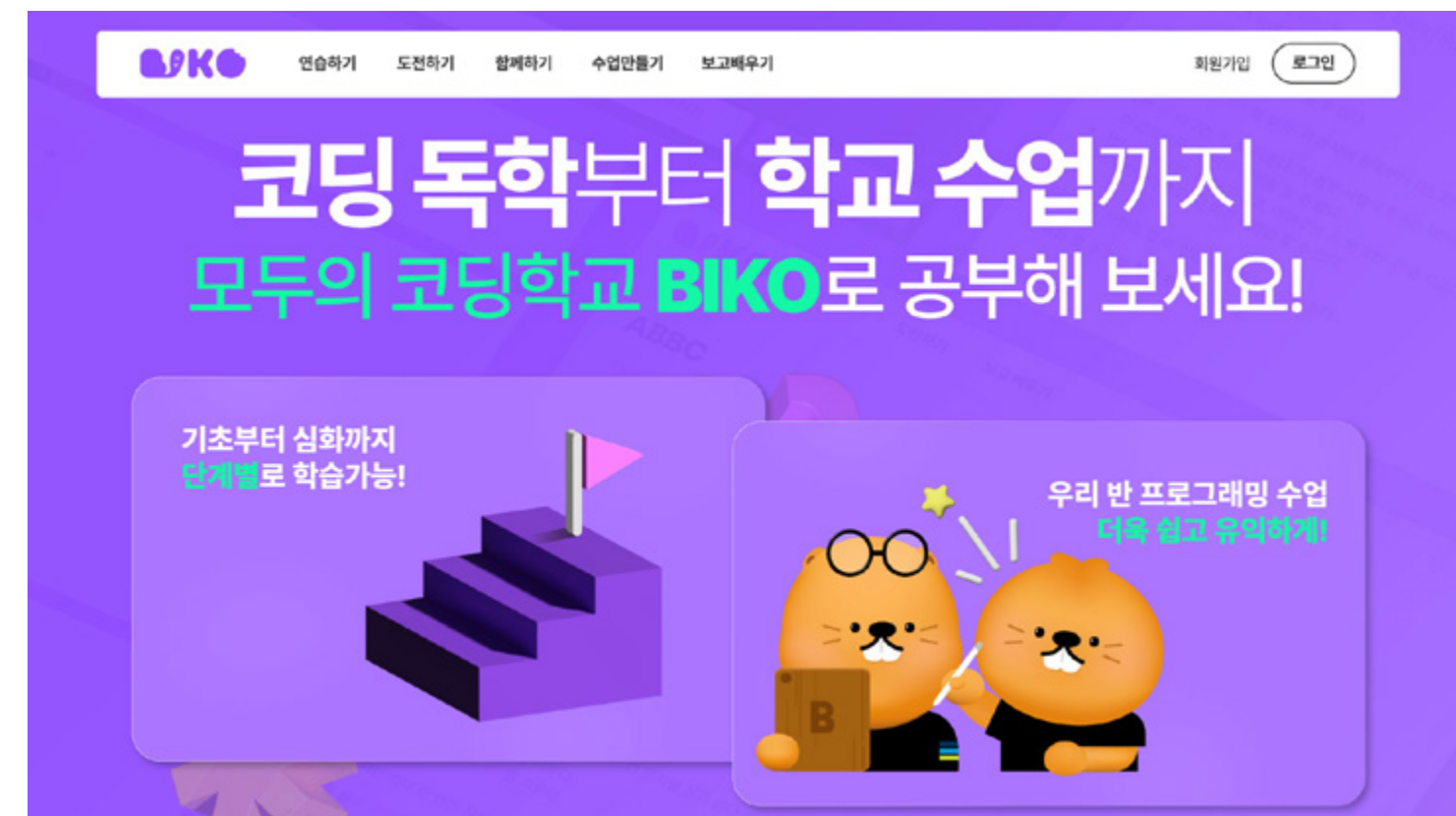
STEP 3

프로그래밍 실전 문제

코드작성, Output Only 등 다양한 유형의 프로그래밍 문제를 풀어보세요.

학습 관리 시스템 '함께하기'

'함께하기'는 학생과 정보교사 간 그룹 학습과 평가를 한 번에 관리할 수 있는 클래스 기능으로, BIKO의 다양한 문제들로 맞춤 커리큘럼 구성을 지원한다. 초·중·고 정보교사라면 누구나 무료로 함께하기를 활용해 수업 운영이 가능하며, 학생들은 선생님이 개설한 수업에 참여 및 과제를 수행할 수 있다. BIKO가 공교육 내 프로그래밍 수업을 위한 기반 시스템으로 자리잡아 국내 코딩 교육 저변확대에 기여할 수 있도록 다양한 방식으로 지원해 나갈 예정이다.



넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지 NYPC

넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지(Nexon Youth Programming Challenge, 이하 NYPC)는 코딩에 대한 관심 제고와 역량 증진을 위해 마련한 게임사 최초의 청소년 프로그래밍 대회로, 재미있는 프로그래밍 문제를 통해 청소년들이 세상을 바꾸는 코딩과 만날 수 있도록 즐거운 도전의 장을 제공한다. 지난 2016년부터 개최해오고 있는 NYPC는 매해 4,000여 명 이상이 참여하는 대표적인 청소년 코딩 대회로, 프로그래밍에 관심있는 청소년이라면 누구나 참여 가능하다. 대회는 12-14세, 15-19세 부문으로 나누어 진행하며 본선 수상자에게는 총 5,000만 원 규모의 시상과 각 부문별 대상에 문화체육관광부 장관상을 수여한다. NYPC에는 넥슨의 인기 게임 IP를 활용한 문제나 실제 게임 개발 상황이 적용된 문제 등 타 대회와는 다른 색다른 문제가 출제되며 축제와 같이 조성되는 본선 대회장과 대회 기간 참가자들이 즐겁게 참여할 수 있는 풍성한 이벤트도 NYPC만의 특징이다.

NYPC 2023

8회를 맞이한 NYPC 2023에는 총 4,102명의 청소년들이 참가했으며, 온라인으로 진행된 Round 1, 2를 거쳐 총 80명(1214부문 20명, 1519부문 60명)의 본선 진출자가 선정됐다. 10월 28일, 넥슨 판교 사옥에서 진행된 본선대회에서는 서연중학교 김재하 양(13)이 12~14세 부문 대상을, 경기과학고등학교 문정후 군(18)이 15~19세 부문 대상을 수상했다. 김재하 양은 "정보 올림피아드 등 다른 코딩 대회도 나가봤지만, NYPC는 게임과 관련된 문제도 나와 더 친근하게 느껴졌다"고 말했다. 또 NYPC에 3번째 참여한 문정후 군은 "작년에는 동상을 받았는데 올해 대상을 수상해 기쁘다. NYPC는 시뮬레이터로 푸는 문제도 있어 다른 대회보다 더 재밌었다"고 전했다. 각 부문 수상자에게는 대상(문화체육관광부 장관상), 금상(한국콘텐츠진흥원 원장상), 은상(게임문화재단 이사장상), 동상(넥슨 대표이사장상)과 상금, 노트북 등 총 5,000만 원 상당의 부상도 함께 수여했다. 앞으로도 NYPC는 청소년들이 꾸준히 프로그래밍 역량을 증진할 수 있도록 다양한 기회를 제공해 나갈 예정이다.



외부 프로그래밍 행사 후원

넥슨은 NYPC 운영과 함께 코딩 교육의 저변 확대를 돕고 더 많은 청소년들이 즐거운 도전의 장을 경험해 볼 수 있도록 청소년, 대학생, 교사진 등이 주최하는 외부 프로그래밍 대회 및 행사 후원도 이어오고 있다. 안정적인 행사 운영을 위한 후원금뿐 아니라 넥슨이 보유한 인기 게임 IP를 문제에 활용할 수 있도록 무상 제공하는 등 다방면의 지원을 통해 참가자들이 더욱 즐거운 문제풀이 경험을 가질 수 있도록 도왔다. 2023년도에는 한국정보교사연합회가 주관하는 'SFPC(학교 친구 프로그래밍 챌린지)', 전국 대학생 프로그래밍 대회 동아리 연합이 개최하는 'UCPC'를 비롯해 전국의 여러 중·고등학교 동아리 등에서 자체적으로 운영하는 해커톤, 프로그래밍 대회까지 총 10건의 후원을 진행했다.



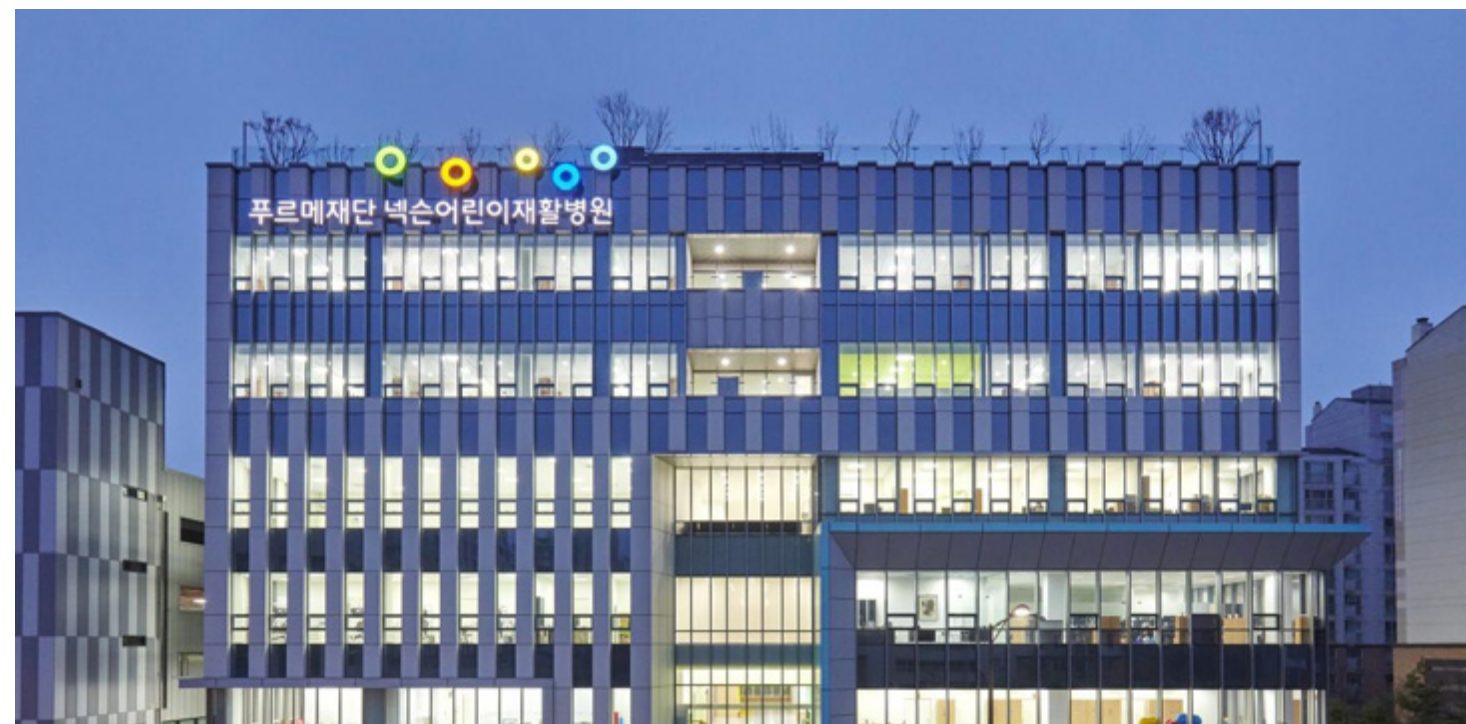
어린이들의 건강한 미래

넥슨은 장애 어린이들이 신체적, 정서적으로 건강하게 성장하여 사회로 나아갈 수 있기를 바라며 어린이와 청소년들의 건강한 미래를 위한 의료 시설 건립에 힘을 보태고 있다.



푸르메재단 넥슨어린이재활병원

2016년 4월 서울 마포구에 개원한 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'은 장애 어린이들이 신체적, 정서적으로 건강하게 성장하고, 사회에 독립된 자아로 나아갈 수 있도록 '의료+사회+직업재활'을 연계한 '장애 어린이 재활서비스'를 제공하는 국내 최초 통합형 어린이재활병원이다. 푸르메재단 넥슨어린이재활병원은 지상 7층, 지하 3층, 입원병동 34병상과 낮 병동 136병상 규모로 운영 중이다. 내부에는 재활의학과, 소아청소년과, 정신건강의학과, 치과 등 4개의 진료과와 재활치료 센터(물리, 작업, 언어치료 등)를 비롯하여 수영장, 문화교실, 직업재활센터, 어린이 도서관, 다목적홀 등과 같은 다양한 시설을 갖추고 있다. 장애 어린이는 물론 취약계층 어린이를 포함한 지역주민까지 하루 500명, 연간 15만 명이 이용 가능하다. 넥슨은 2014년 푸르메재단 넥슨어린이재활병원 건립비용 200억 원을 후원한 이후 올해까지 총 28억 원의 기금을 전달하며 안정적인 병원 운영을 지원하고 있다. 2023년에는 병원의 로봇 재활치료실 보강을 위한 운영 기금 3억 원을 전달하였다. 뇌성마비, 지체장애, 발달지연 등으로 어려움을 겪고 있는 장애 어린이들에게 로봇을 이용한 보행 물리치료를 실시해 환자 상태를 분석하고 효과적이고 체계적인 개인 맞춤형 재활치료 프로그램을 진행할 예정이다.



서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터

넥슨이 건립 기금 100억 원을 기부해 설립된 '서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터(별칭: 도토리하우스)'가 올해 11월 정식 개원했다. 서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터는 24시간 돌봄이 필요한 중증 소아환자와 가족들에게 종합적인 의료 및 돌봄 서비스를 제공하는 국내 최초의 독립형 단기의료돌봄센터로, 질환 및 간병으로 힘든 나날을 보내고 있는 환아와 가족들에게 휴식과 충전을 지원하는 곳이다. 서울시 종로구 연건동 서울대학교병원 인근 원남동에 위치한 넥슨어린이통합케어센터는 연면적 997m²(302평)의 지하 1층, 지상 4층, 16개의 병상 규모로 건립됐다. 1회 입원 시 최대 7박 8일, 연간 최대 20일까지 이용 가능하며, 24시간 의사가 상주하는 의료 돌봄 시설과 각종 놀이 프로그램 시설, 가족 상담시설 등 다양한 공간이 마련되어 있다. 넥슨은 건립 기금 후원 이외에도 인테리어 지원 등 서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터의 건립 과정에 다양한 방식으로 동참했다. 넥슨 구성원들과 함께 한 기부 이벤트를 통해 모금한 약 8,500만 원을 센터 운영 기금으로 전달하기도 했으며, 메이플스토리 20주년을 기념해 한국조폐공사와 제작한 기념메달 판매 수익금 1억 원을 환아 및 가족들의 휴식과 놀이치료를 위한 운영비로 전달하는 등 지속적인 후원을 진행하고 있다.



권역별 넥슨공공어린이재활병원

대전세종충남·넥슨후원 공공어린이재활병원

올해 5월, 대전시 서구 관저동에 '대전세종충남·넥슨후원 공공어린이재활병원'이 개원했다. 넥슨이 건립 기금 100억 원을 기부한 대전세종충남·넥슨후원 공공어린이재활병원은 국내에서 첫 번째로 건립된 공공어린이재활병원이다. 총 70병상 규모로 재활의학과, 소아청소년과, 소아치과 등의 진료를 제공하며, 전문의의 진단을 통해 어린이들에게 맞는 재활치료를 지원하고 있다. 재활치료 외에도 파견 학급을 운영하고 공공재활프로그램을 진행하는 등 교육과 돌봄 공간을 마련해 어린이와 가족의 삶의 질 향상을 도모하고 있다. 개원 이후 2023년 12월까지 12,692명의 어린이가 진료를 받았다.



창원경상국립대학교병원 경남권 넥슨어린이재활병원(가칭)

창원경상국립대학교병원에서 운영하게 될 '창원경상국립대학교병원 경남권 넥슨어린이재활병원(가칭)'은 넥슨이 네 번째로 힘을 보태는 어린이 의료시설이다. 창원시 성산구 남산동에 지하 1층, 지상 4층, 50병상 규모로 지어져 1만 2천여 명의 경남권 장애인들에게 수도권에 준하는 맞춤형 재활치료 서비스를 제공하게 될 예정이다. 2025년 개원을 목표로 하고 있다.



전남권 넥슨 공공어린이재활의료센터(가칭)

올해 7월 목포시, 목포중앙병원과 '전남권 넥슨 공공어린이재활의료센터(가칭)' 건립을 위한 업무협약식을 맺고 건립 기금 50억 원 기부를 약정했다. 석현동 목포중앙병원에 건립될 공공어린이재활의료센터는 전남권 최초 공공어린이재활시설로 1만 2,023m² 부지에 지상 3층, 지하 1층, 낮병동 24병상 규모로 건립되며 2024년 개원하는 것을 목표로 하고 있다.



세상과 연결된 넥슨 게임

넥슨의 게임을 세상과 연결하여 창의적인 가치를 창출한다. 게임과 예술의 경계를 허무는 문화 예술 사업부터 게임 IP를 연계한 즐거운 나눔 프로젝트까지 다각도의 프로젝트를 진행 중이다.

보더리스

넥슨재단은 '보더리스'를 통해 게임과 다른 문화 예술 분야의 융합을 도모하고 있다. 2022년 '게임과 전통예술의 만남'이라는 주제로 '제1회 보더리스 공연: PLAY판'을 진행해 세 팀이 세종문화회관에서 공연을 펼쳤으며, 일회성 공연으로 끝나지 않고 다양한 곳에서 새로운 관객들에게 넥슨의 게임 IP를 활용한 전통 예술 공연을 소개하고 있다. 올해는 3월 열린 '바람의나라: 연' 첫 오프라인 쇼케이스 '천.지.창.조'에서 PLAY ORCHESTRA팀이 'PLAY: 판소리 마당놀이 바람의나라' 공연을 펼쳤다. '바람의나라' 원작 속 '바보온달 퀘스트'를 전통 마당극으로 선보인 보더리스 공연을 통해 이용자들에게 다채로운 즐거움을 선사하며, 온·오프라인을 넘나드는 게임 IP 경험을 제공했다.





메이플스토리

소리 나눔 프로젝트

메이플스토리는 청각장애 어린이 및 청소년의 생활을 지원하고 장애 인식개선에 보탬이 되고자 한다. 이를 위해 사랑의달팽이와 함께 인공달팽이관 외부장치 교체 및 언어재활치료 교구 개발, 청각장애 이해 교육 애니메이션 제작 등 청각장애 어린이 및 청소년들에게 꼭 필요한 사회공헌 사업을 진행 중이다. 올해는 2억 원의 기부를 통해 총 29명의 청각장애 어린이 및 청소년들의 인공달팽이관 외부 장치 교체를 지원했다. 또 3월에는 메이플스토리 IP를 활용한 장애 이해 교육 애니메이션 '마법달팽이 와우'를 공개했으며 누적 조회수 16.9만회를 기록했다. 애니메이션 배포 후 장애 이해 교육에 대한 학교 및 유관기관의 수요가 전년도 대비 5.8배 증가했다.

메이플스토리는 애니메이션과 함께 학습용 교안도 제작해 전국 초등학교와 어린이집을 비롯한 다양한 곳에서 청각장애 인식 개선활동을 지원하고 있다. 인공달팽이관 수술을 받은 어린이들이 가정에서 꾸준히 재미있게 언어재활훈련을 이어갈 수 있도록 언어재활치료 전문가들의 자문을 받아 소리 훈련 카드와 예티 인형으로 구성된 언어재활교구 '소리친구 예티'를 개발하기도 했다. 소리친구 예티는 7월부터 도움이 필요한 어린이들에게 지급되어 현재까지 청각장애 어린이 가정 263곳, 언어치료실 등 유관기관 24곳에 배포했으며 만족도 조사 결과 약 83%가 만족 또는 매우 만족한다고 답했다.

단풍잎 놀이터 프로젝트

메이플스토리는 어린이들의 건강과 놀 권리 향상을 위한 '단풍잎 놀이터 프로젝트'를 시작했다. 단풍잎 놀이터 프로젝트는 오래되어 낡고 위험한 놀이터를 리모델링하거나 놀이 시설이 부족한 지역에 놀이터를 신설하는 사회공헌 사업이다. 올해 11월 굿네이버스·경기도·의정부시·성남시와 '공공형 놀이터 조성' 업무 협약(MOU)을 체결해 노후된 놀이터 중 성남시 '나들이 어린이놀이터'와 의정부시 '하늘빛 어린이공원'을 선정해 새롭게 리모델링하기로 했다. 선정된 두 곳은 2024년도에 오픈할 예정이다. 놀이공간 리모델링을 위해 메이플스토리는 조성 기금 10억 원을 기부하고 놀이터 설계 및 시공에 필요한 게임 IP를 무상으로 지원한다.



FC 온라인

Ground N

'FC 온라인'은 한국 축구의 미래를 응원하고 저변 확대에 지속적으로 기여하고자 2022년부터 풀뿌리 축구 후원 캠페인 'GROUND N'을 운영 중이다. GROUND N은 건강한 풀뿌리 축구 환경을 육성하여 축구 산업 전반과의 동반 성장이라는 선순환 구조에 적극 기여하고 있다. 엘리트 레벨의 유소년 축구팀을 지원하는 '스토브리그 in 남해', 'K리그 유스 챔피언십' 등 유소년 축구 지원을 위한 다양한 방식의 프로그램을 전개하고 있다.

스토브리그 in 남해

'스토브리그 in 남해'는 동계 기간 유스팀 선수들이 한 단계 더 성장할 수 있도록 훈련장 확보 및 실전 경험을 위한 환경을 제공하는 훈련 지원 프로그램이다. 올해는 K리그 프로 출신 코치진(신화용, 조찬호, 황진성 코치)과 원포인트 레슨도 함께 진행하여 참여 학생들에게 큰 도움을 주었다. 또한, FC 온라인 유튜브 채널에 이스타 TV와 '폼카우터'라는 3부작 시리즈로 그 모습을 공개해 큰 호응을 얻었다.

K리그 유스 챔피언십

2023년 7~8월 'GROUND N K리그 유스 챔피언십'을 주최했다. 대한민국 풀뿌리 축구 최상위 리그로서 K리그 전 구단 산하 유소년 클럽이 모두 참가하는 대회로 초·중·고등부로 나뉘어 충청남도 천안시와 경상북도 영덕시에서 진행되었다.

넥슨 챔피언스 컵

FC 온라인은 청소년들의 실제 축구 접근성을 높이고 축구를 즐기는 문화를 활성화하기 위하여 전국 고등학교 반 대상 축구대회 '넥슨 챔피언스 컵'을 개최했다. 사연 접수를 통해 전국 8개 고등학교 8개 반을 선정하여 토너먼트 대회를 진행했으며 속초고등학교가 우승을 차지했다. 차범근 감독과 함께 프로모션 영상을 제작해 참여를 독려하기도 했으며 유명 중계진들이 현장 중계를 진행해 주목을 끌었다. 또한 FC 온라인 유튜브 채널에 넥슨 챔피언스 컵 관련 다양하고 재미있는 콘텐츠를 제작해 공개해 FC 온라인 이용자들도 함께 대회를 즐길 수 있도록 했다.

히트2

히트투게더

히트2는 한국해비타트와 함께 주거환경복구 캠페인 '히트투게더'를 시작하였다. 히트투게더는 히트2 사용자들의 성원을 선한 영향력으로 보답하고자 마련한 캠페인으로, '복구'라는 키워드 아래 인게임 히든 쿠폰(복구권)의 등장에 맞춰 도움이 필요한 곳에 따뜻한 마음을 전하는 방식으로 진행되었다. 히트투게더 캠페인을 통해 총 1억 원의 기부금이 전달되었으며, 지금까지 3채의 독립유공자 후손의 주거환경 복구가 완료되었다. 3월 서울시 주관 주거안심동행 민관협력사업으로 추천된 침수피해 장애어린이 가정 한 곳을 복구한 것을 시작으로, 기부마라톤 '815런'과 함께 독립유공자 후손의 주거 공간 2곳의 복구를 진행했다. 히트2 박영식 PD를 비롯한 게임 개발진 10명이 독립운동가의 정신을

기리기 위해 직접 참가해 완주에 성공하기도 했다. 또한 사회공헌 캐릭터 '픽시'를 제작하고 '희망의 목재 이벤트', '815런투게더 주화 이벤트' 등 다양한 인게임 이벤트를 진행해 약 400만 회 이상의 게임 사용자 참여를 이끌어냈다.



마비노기

나누는맘 함께하고팜

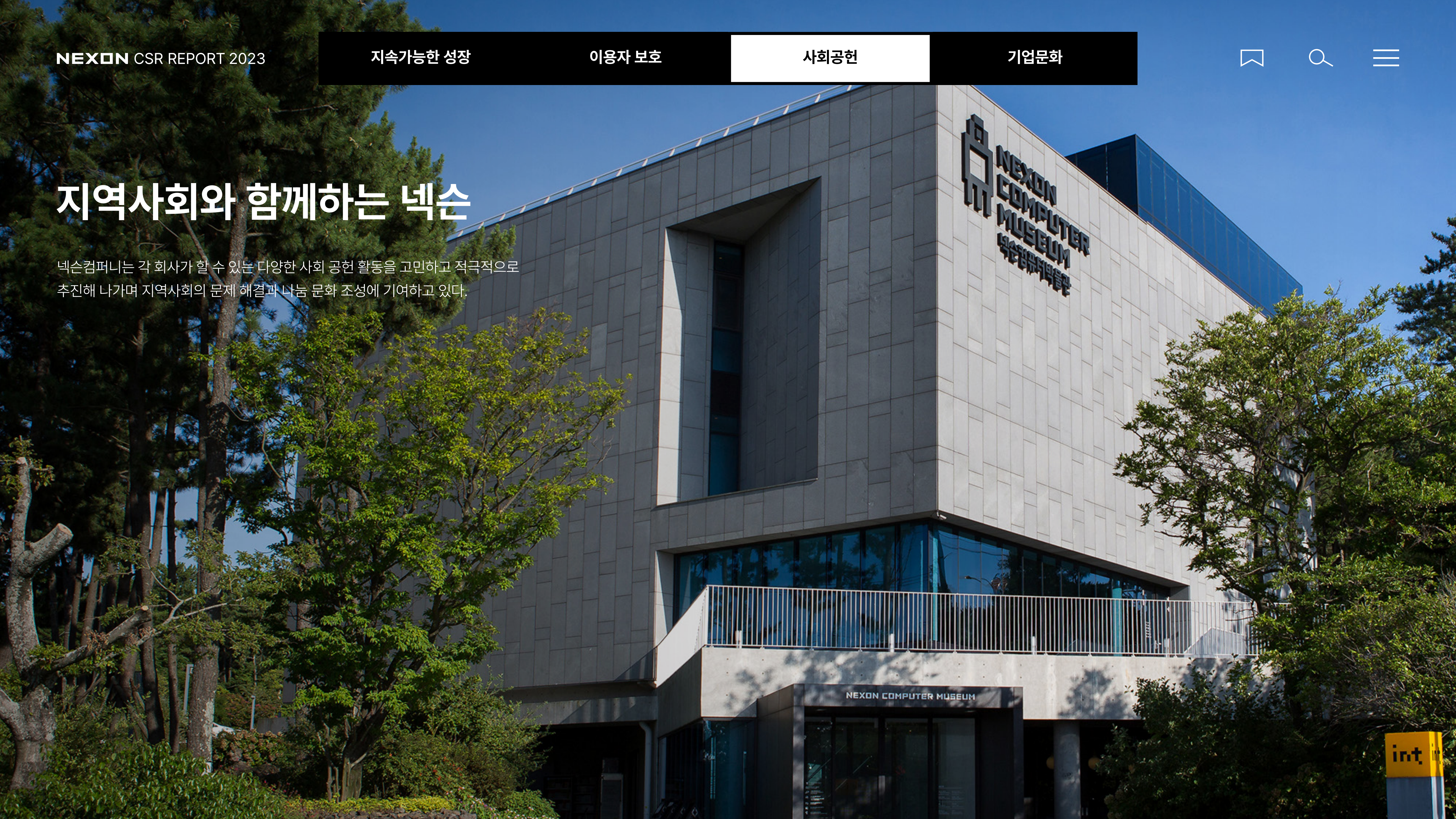
'나누는맘 함께하고팜'은 2022년부터 진행된 마비노기의 사회공헌 프로젝트로, 발달장애청년을 위한 일터 '푸르메소셜팜', '무이숲'과 함께하고 있다. 올해 푸르메재단에 1억 5,000만 원을 기부하였으며, 이는 푸르메소셜팜의 토마토와 버섯 재배에 필요한 모종, 배지, 양액 등 농업에 필요한 필수 소모품 구입과 카페 무이숲 원두 구매 등에 사용되었다. 이로 인해 푸르메소셜팜과 무이숲은 발달장애인 54명의 고용을 안정적으로 유지할 수 있었다. 마비노기 구성원 또한 꾸준히 봉사활동에 참여하고 있으며, 대학생 자원봉사와 체험 견학 등을 통해 장애 인식 개선에 앞장서고 있다. 마비노기는 이용자들이 푸르메재단과 나눔에 참여할 수 있는 오프라인 장을 마련하기도 했다. 6월 진행된

마비노기 19주년 '판타지 파티' 행사에서 '나누는맘 함께하고팜' 사업 소개 및 체험 활동, 굿즈·농산품 판매 부스를 운영했으며, 약 500명의 마비노기 이용자가 이벤트와 기부에 참여했다. 또한 10월 12일부터 11일간 푸르메소셜팜과 무이숲에서 '푸르메문화워크'를 열어 공연과 체험 프로그램을 선보이기도 했다. 마비노기 IP를 활용한 굿즈와 쿠키, 음료 등 메뉴를 판매하여 무이숲의 매출이 91% 증가했으며, 이를 통해 발달장애 직원들의 일자리 유지에 도움이 될 수 있었다. 행사 기간 이용자들은 SNS, 카페 등을 통해 행사 소식을 서로 공유하고, 온·오프라인으로 대기 행렬을 이루는 등 나누는 마음을 함께했다.



지역사회와 함께하는 넥슨

넥슨컴퍼니는 각 회사가 할 수 있는 다양한 사회 공헌 활동을 고민하고 적극적으로 추진해 나가며 지역사회의 문제 해결과 나눔 문화 조성에 기여하고 있다.



넥슨컴퓨터박물관

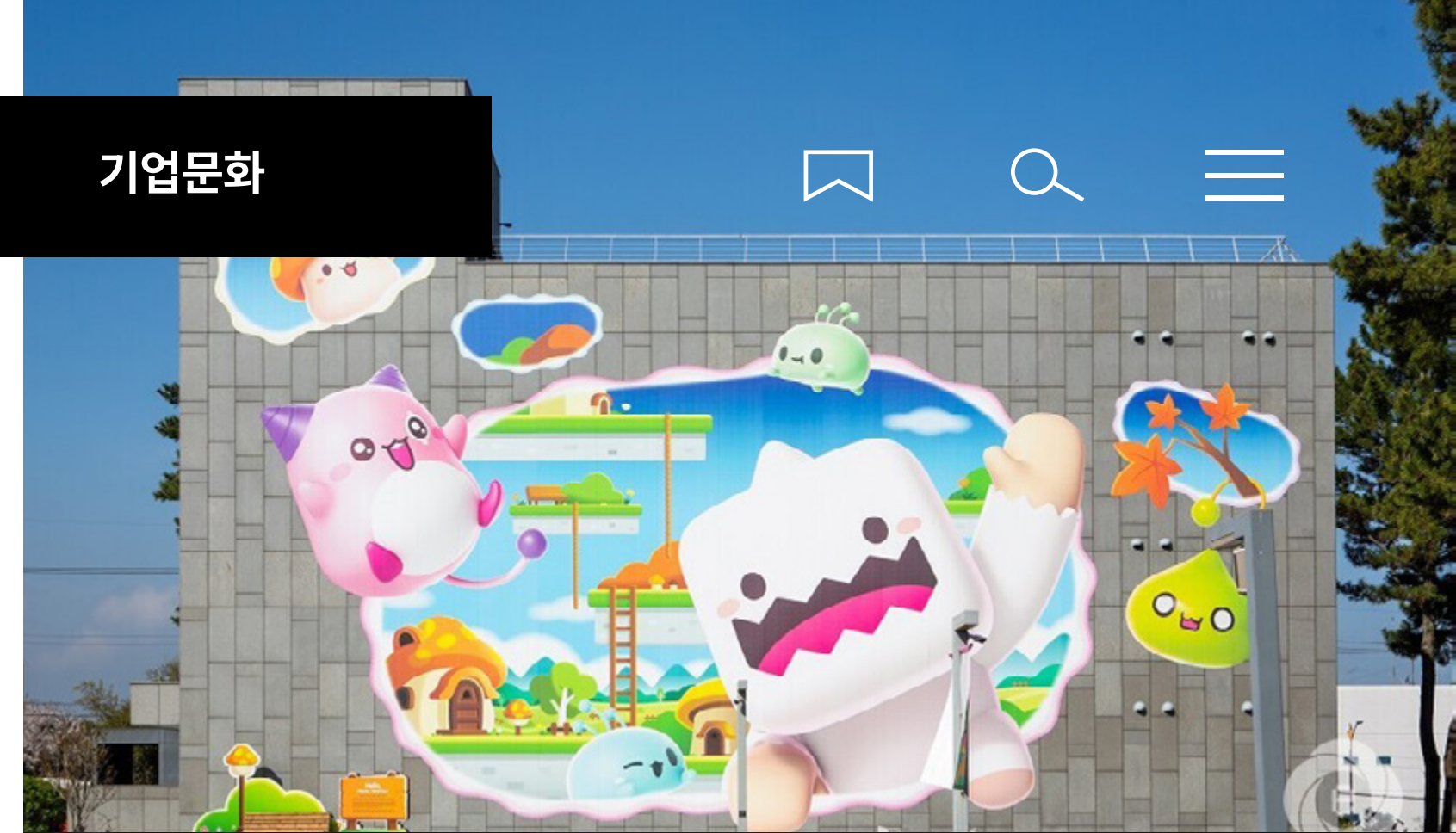
'넥슨컴퓨터박물관'은 2013년 7월에 건립된 아시아 최초의 컴퓨터 박물관이다. 컴퓨터와 게임의 역사를 조망하고 관련 자료를 수집·연구·보존·전시·교육하며, 넥슨의 기업 문화와 경영 철학을 바탕으로 디지털과 교육, 예술을 결합한 새로운 시도를 이어가고 있다. 지역 사회와 교류하고 상생하는 사회교육기관으로 자리잡은 넥슨컴퓨터박물관은 올해 개관 10주년을 맞이했다.

카트라이더 특별전

넥슨컴퓨터박물관은 올해 11월 넥슨의 대표작인 '크레이지레이싱 카트라이더'의 19년을 돌아볼 수 있는 기획 전시를 오픈했다. 2023년 3월 31일 공식 서비스를 종료한 크레이지레이싱 카트라이더는 2004년 정식 서비스를 시작해 19년 동안 국내 누적 라이더 수 3,300만 명을 기록하며 대중적으로 사랑받았던 게임이다. 넥슨컴퓨터박물관에서는 카트라이더 특별전을 통해 크레이지레이싱 카트라이더의 19년의 역사를 요약해 보여주는 미디어 디스플레이, 트랙의 이미지를 손으로 그리면 시가 분석해서 관련 트랙 정보를 제공하는 '트랙피디아' 등을 선보이고, 이용자들의 플레이 기록을 면허증 형태로 제공하는 키오스크 및 종료된 게임을 다시 체험할 수 있는 공간을 운영하고 있다.

메이플스토리 대형 아트워크 'Hello REAL World!' 전시

넥슨컴퓨터박물관은 개관 10주년과 '메이플스토리' 20주년을 기념해 박물관 외벽을 활용한 대형 아트워크 전시 'Hello REAL World!'를 선보였다. 이는 메이플스토리의 대표 맵인 '헤네시스'를 배경으로 '핑크빈', '에티', '슬라임', '돌의 정령', '주황버섯' 등 다섯 캐릭터가 포털을 통과하는 모습을 박물관 외벽에 담아낸 전시로, 온라인 세계의 즐거움이 오프라인에서 또 다른 재미로 확장되는 경험을 선사하고자 기획됐다. 넥슨컴퓨터박물관 공식 인스타그램 계정에서 제공하는 증강현실(AR) 필터를 활용해 전시를 촬영하면 메이플스토리 캐릭터들의 입체적인 모습도 확인할 수 있다. 넥슨컴퓨터박물관 지하 1층에는 오프라인으로 놀러 나온 다섯 캐릭터들이 제주를 여행하는 컨셉으로 꾸며진 포토존과 셀프 네 컷 사진을 찍을 수 있는 즉석사진 부스가 마련되어 많은 관람객들이 이용했다.





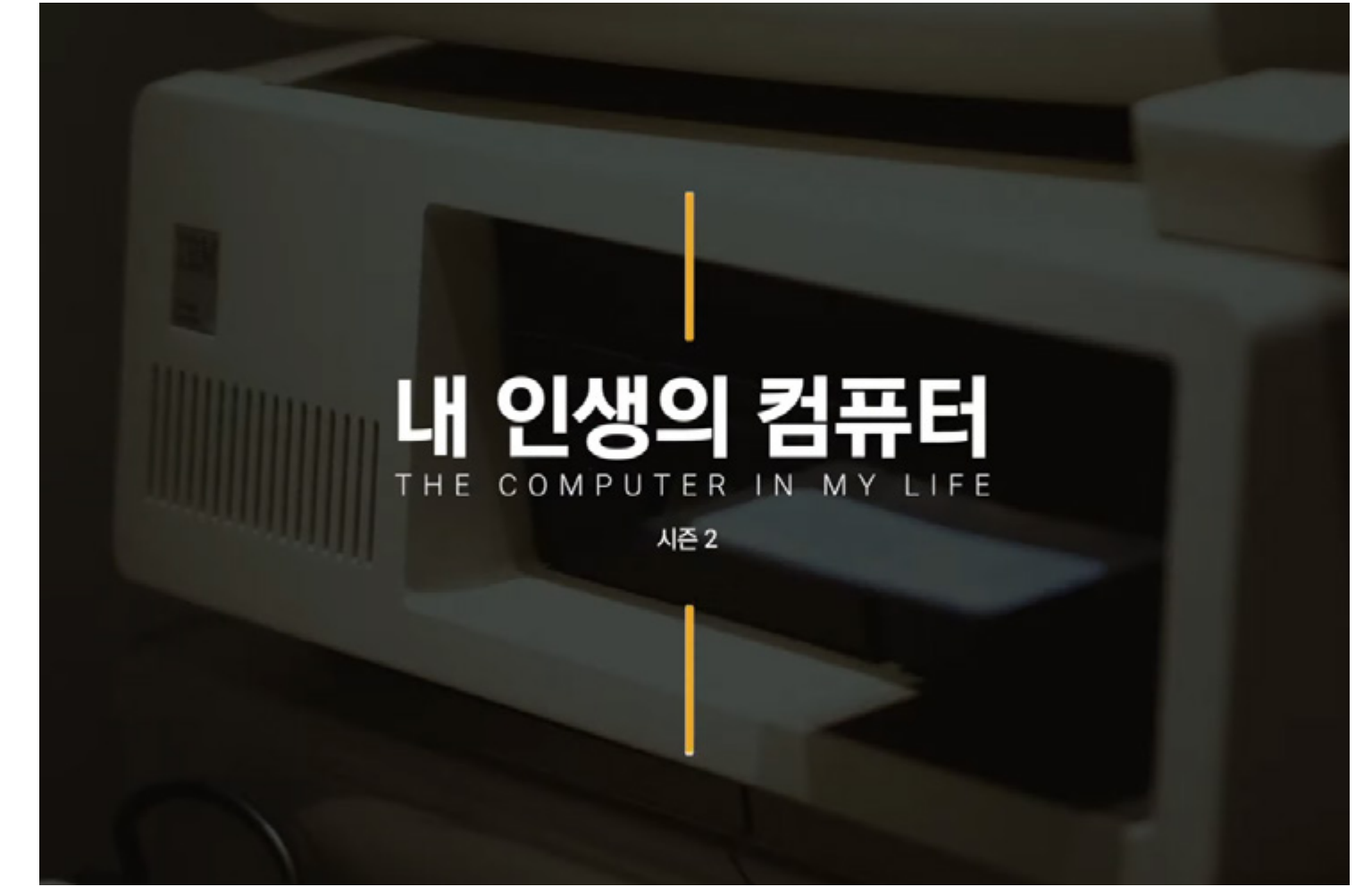
네포지토리 전시 업데이트

넥슨컴퓨터박물관은 올해 6월 온라인 게임의 역사적 가치를 면밀히 보존하기 위한 프로젝트 '네포지토리'를 정식으로 시작했다. 네포지토리는 바람의나라 복원 프로젝트 '바람의나라 1996', 대한민국 온라인게임 25주년 기념 전시 '게임을 게임하다 /invite you_'의 연장선으로, 지금은 존재하지 않는 넥슨의 게임을 아카이브하고 이를 공개하는 프로젝트이다. 2021년 선보인 베타 버전에서는 출시 전 개발이 중단된 미완의 게임들을 공개한 바 있다. 올해는 '크레이지레이싱 카트라이더' 등 오랜 라이브 서비스를 종료한 게임까지 아카이브의 범주를 확장하며 네포지토리 프로젝트를 정식으로 시작했다. 관람객들은 게임 아트웍을 비롯해 실제 개발에 사용된 기획 문서, 테스트 영상 등을 다양한 방식으로 살펴보면서 개발 과정을 직간접적으로 체험할 수 있으며, 일부 게임은 직접 테스트 빌드를 플레이할 수 있게끔 공간을 구성하였다.



한국 인터넷 역사 프로젝트 <InternetHistory KR4050> 및 2023 대한민국 컴퓨터 개발 역사 워크숍 아카이브

넥슨컴퓨터박물관은 한국 인터넷 역사 프로젝트 'KR4050'에 참여하고 있다. 2021년부터 시작한 KR4050은 우리나라의 인터넷 개발을 이끈 전길남 박사의 주도로 국내 인터넷 개발 역사를 면밀하게 아카이브하는 프로젝트다. 본 프로젝트와 더불어 국내의 컴퓨터 개발 역사를 정리하고 보존하는 작업을 지난 2015년부터 꾸준히 이어오고 있다.



내 인생의 컴퓨터 시즌2

'내 인생의 컴퓨터'는 사회 각계 주요 인사들의 컴퓨터와 관련된 사적인 기록을 통해 IT 역사의 주요한 지점을 재구성하고 갈무리하는 구술 아카이브 프로젝트이다. 2013년 넥슨컴퓨터박물관 개관과 함께 시작되어 전길남 박사, 윤여정 배우 등 IT업계 및 문화계의 주요 인사들이 꾸준히 참여하고 있으며, 약 50편을 아카이브해 유튜브에 공개했다.



넥슨코리아 사회공헌

넥슨 구성원 기부 캠페인 '더블유WEEK'

회사와 구성원이 함께하는 사내 나눔 문화를 조성하기 위해 2021년 12월에 시작된 '더블유 캠페인'이 올해 3년 차를 맞이했다. 더블유 캠페인은 넥슨 구성원 개인 혹은 조직이 마련한 기부금이 있을 경우 회사에서 동일한 금액을 더해 두 배로 기부하는 매칭그랜트 캠페인이다. 더블유 캠페인은 연 2회 '더블유WEEK' 이벤트를 열고 사내에 사원증 태깅으로 참여할 수 있는 오프라인 기부 부스를 설치해 넥슨 구성원들이 쉽고 재미있게 기부에 동참할 수 있도록 하고 있다. 올해 5회차를 맞이한 더블유WEEK에 기부 참여한 누적 구성원 수는 4,086명이며, 누적 기부금은 4억 원 이상이다.

올해 6월에 진행된 '제4회 더블유WEEK'는 정신적·신체적 질병 및 장애로 인해 일상생활이 어려운 가족을 돌보는 영 케어러(가족 돌봄 아동·청소년)를 대상으로 진행되었다. 총 817명의 구성원이 참여하여 3,500만 원이 모금되었고, 회사에서 같은 금액의 기부금을 매칭해 총 7,000만 원을 초록우산 어린이재단에 전달했다. 기부금은 영 케어러들의 의료비와 주거비, 보육비로 사용되었다. 뒤따라 12월에 진행된 '제5회 더블유WEEK'는 한 난치병 아동의 소원으로부터 시작되었다. 급성골수성백혈병으로 현재 항암치료 중인 연지 양은 긴 입원 기간 동안 병실에서 그림을 그리며 게임 일러스트레이터의 꿈을 키워왔다. 작년 10월 연지 양은 난치병 아동들의 소원 성취를 후원하는 메이크어위시 코리아를 통해 가장 좋아하는 게임인

메이플스토리의 게임 일러스트레이터를 만나고 싶다는 손편지를 넥슨코리아에 전달했다. 메이플스토리 아트실 구성원들은 연지 양을 넥슨코리아 사옥으로 초대해 직접 멘토링을 진행하고, 특별 사원증과 굿즈를 전달하며 연지 양의 꿈을 응원했다. 이러한 연지 양의 특별한 하루를 넥슨 구성원들과 공유하고, 더 많은 난치병 아동들의 소원을 이뤄주고자 진행한 제5회 더블유WEEK에는 역대 최다 인원인 1,057명의 구성원이 참여했다. 구성원과 회사가 함께 모금한 약 6,900만 원에 메이플스토리 특별 후원금 5,000만 원을 더해 마련한 총 기금 1억 1,900만 원을 메이크어위시 코리아에 전달했다. 기부금은 전액 난치병 아동들의 소원 성취 기금으로 사용될 예정이다.

네오플 사회공헌

장애 의료 지원 및 인식 개선

루게릭요양센터 건립 기부

네오플은 중증 희귀질환 환우와 가족에게 평범한 일상을 지원하고자 2023년부터 2024년까지 재단법인 승일희망재단에 기부금 20억 원을 전달할 예정이다. 기부금은 중증 근육성 희귀질환 환우에게 맞춤 의료 및 돌봄 서비스를 제공하는 루게릭요양병원 건립을 위해 사용된다. 루게릭요양병원은 약 1,511평에 지하 2층, 지상 4층 규모로 76개 병상과 재활치료 시설을 갖춰 2024년 12월 용인시에 개원할 예정이다.

장애인 첼로 연주단 '앙상블힐' 창단

네오플은 장애인 고용 확대 및 사회공헌 목적의 인식 개선활동을 위해 한국장애인고용공단과 협업하여 서울에서 활동하고 있는 발달장애인 연주단을 발굴, 올해 3월 중증 발달장애인 8명을 직접 고용했다. 단원들은 서울지사의 고용 형태에 준하는 복지혜택을 받는다. 게임사에서 장애인 연주단과 전일제 근로 계약을 맺고 직접 고용 및 후원하는 것은 첫 사례이다. 6월 28일 넥슨 판교 사옥 1994홀에서 창단식 겸 연주회를 진행했다. 또한 앙상블힐은 특수학교 및 특수학급이 있는 초·중학교의 발달장애 학생과 장애학생의 학우 및 교사 등을 대상으로 직접 찾아가는 공연을 진행 중이다.

장애아동 놀이치료 사업

네오플은 2023년 5월 제주특별자치도 장애인종합복지관에 920만 원의 후원금을 전달해 발달장애 어린이들의 신체적, 정서적 발달을 위한 '휴놀이 교육 지원 사업'을 지원하고 있다. 휴를 이용한 감각놀이 활동을 통해 발달지연 및 장애 어린이들의 눈·손 협응 및 소근육 운동성을 촉진하고, 자기표현 능력을 향상시키며, 스트레스를 해소하는 긍정적인 경험을 제공할 수 있을 것으로 기대된다.

장애아동 디지털 배움터 조성사업

네오플은 서귀포시 장애 어린이 교육을 위한 IT 환경을 조성해 복지사각지대를 해소하고자 2023년 9월 제주사회복지공동모금회를 통해 서귀포시장애인종합복지관에 2,000만 원의 성금을 전달했다. 본 기금을 통해 내년 4월까지 교육용 전자칠판과 노트북, 점자 정보 단말기 등 각종 기자재를 후원한다.





네오플 사회공헌

제주 지역 사회 공헌

결식아동 밑반찬 지원 사업 '튼튼새싹 반찬 더하기 프로젝트'

네오플은 2023년 6월 제주시, 사회복지공동모금회 제주특별자치도지회, 제주특별자치도 이어도지역 자활센터와 '튼튼새싹 반찬 더하기 프로젝트' 업무 협약을 체결하고, 사회복지공동모금회를 통해 제주 이어도지역자활센터에 사업비 2억 800만 원을 지급했다. 튼튼새싹 반찬 더하기 프로젝트는 결식우려 아동 100명을 대상으로 1년 간 고영양 반찬을 주 1회 지원하는 사업이다. 도내 결식우려 아동을 대상으로 영양가 있는 반찬을 배달하여 결식을 해소하고 건강한 삶을 영위할 수 있도록 하며, 기존의 현금 지급 방식에서 나아가 아동의 신체발달과 건강증진을 도모하는 고영양, 고품질의 식사를 제공 하고자 한다.

방과후 공부방 '꿈들' 사업 지원

네오플은 2017년도부터 '초록우산 어린이재단'을 통해 비영리 민간단체인 교육성장네트워크 '꿈들'의 '푸른꿈 작은 공부방' 사업 운영비 1,000만 원을 매년 지속적으로 지원해왔다. 앞으로도 본 후원을 통해 교육 사각지대에 있는 초·중등생 대상 무료 공부방에 운영비를 지원하여 제주지역 저소득층 어린이 뿐만 아니라 예비 교사들이 함께 성장할 수 있는 발판을 마련하고자 한다.

엔미디어플랫폼 사회공헌

전국 게토 PC방 가맹점 선불기 침수 피해 지원

PC방 통합 관리프로그램 '게토(GetO)'를 서비스 중인 넥슨의 자회사 엔미디어플랫폼(NMP)은 올해 7월 집중호우로 인한 선불기 침수 및 파손 피해를 입은 전국 가맹점을 대상으로 지원 서비스를 제공했다. 점주들의 일상 회복을 돕기 위해 전국 게토 가맹 PC방 중 침수 피해로 인해 기기 동작이 안되는 매장에 무상점검을 실시하였고, 피해 정도에 따라 무상으로 선불기 부품 및 기기 교체 서비스를 제공했다.

디딤씨앗통장 적립금 지원

네오플은 2018년도부터 제주사회복지공동모금회와 업무 협약을 체결하여 디딤씨앗통장에 가입된 도내 기초수급가구 및 시설아동을 선정해 본인부담 적립금을 지원하고 있다. 내년까지 매년 1억 5,000만 원의 적립금을 지원할 예정이다. 디딤씨앗통장에 모인 적립금은 보호대상아동이 만 18세가 되면 대학의 학자금, 창업, 결혼, 주거비용, 의료비, 취업훈련비 등 자립을 위한 용도로 사용하게 된다. 대상 아동 선정 및 사업 운영 관리는 제주사회복지공동 모금회가 담당하고, 정부 매칭 지원금 적립 및 적립금 사용 심사 등은 제주특별자치도가 맡는다.

백혈병소아암 환자 지원

네오플은 2022년 11월 한국백혈병소아암협회 제주지회와 3년 협약을 맺고 제주도내 백혈병 소아암 환자 지원 사업을 진행 중이다. 도내 백혈병 소아암 환자들에게 3년 간 1억 6,200만 원의 지원을 약속했으며, 저소득 취약계층 6명, 재발 집중 치료환자 3명에게 1명당 연간 600만 원씩 후원하고 있다. 후원금은 대상 환자의 치료비용 및 치료를 위한 비급여 항목 치료비, 교통·숙박비, 보조 치료비, 식품비 등을 위해 사용된다.

공익 캠페인 광고 무상 지원

엔미디어플랫폼(NMP)은 범죄 예방을 위한 캠페인 메시지를 하남 경찰서, 제주 경찰청, 양천 경찰서와 함께 PC방 키오스크와 데스크톱 바탕화면에 게시했다. 하남 경찰서와는 '청소년 마약 예방', 제주 경찰청과는 '흥기 난동 예고글 금지 캠페인', 양천 경찰서와는 '청소년 도박 캠페인'을 진행 중이며 캠페인 게시에 총 750만 원을 지원해 PC방 이용이 많은 청소년들의 범죄 및 범죄 피해 예방을 도왔다.

조손가정아동 주거환경개선 및 교육 지원사업

네오플은 2023년 12월 제주사회복지공동모금회, 제주가정위탁지원센터와 업무 협약을 맺고 제주도내 저소득 조손가정 위탁아동의 생활안정과 자립지원을 위한 5,000만 원의 성금을 후원했다. 2024년 11월까지 열악한 주거공간에서 생활하는 조손가정 위탁아동들을 위해 노후된 벽지·장판 교체, 주방 수리 등 주거환경을 개선하여 안정적인 주거공간을 조성하고 학습 및 재능 개발, 자격증 취득에 필요한 교육비 후원 등 폭넓은 지원을 진행할 예정이다.

경찰청 범죄 피해 가족 지원사업

네오플은 제주경찰청, 제주적십자사와 '범죄 피해자 경제적 지원'을 위한 업무 협약을 체결해 3,000만 원의 기금을 전달했다. 범죄 피해자 및 그 가족에 대한 신체적, 정신적, 경제적 피해회복을 도모하고, 경찰의 한정된 지원 예산과 경제적지원 사각지대에서 어려움을 호소하는 피해자를 지원할 예정이다. 제주경찰청은 살인, 강도, 방화, 성·가정·학교폭력 피해로 일상 회복과 경제활동이 어려운 도민들을 중심으로 지원 대상을 결정하고, 제주 적십자사에서 대상자들에게 기탁 기금을 전달할 예정이다.



기업문화

- 1 윤리적 조직 문화
- 2 다각도의 인재 영입
- 3 폭넓은 성장 지원
- 4 함께 일하는 문화
- 5 근무 제도 및 환경

윤리적 조직 문화

넥슨은 다양한 이해관계자가 신뢰할 수 있는 기업 윤리를 갖추고자 통합적인 윤리경영 체계를 수립하고, 모든 구성원이 투명하고 공정하게 업무를 수행할 수 있도록 지침을 마련한다. 또한 적극적인 문제 대응 및 사내 교육 등을 통해 비윤리적 행위가 발생하지 않도록 관리한다.



통합 윤리경영 체계

윤리경영 이념 및 행동지침

넥슨은 윤리경영제도와 정책을 충실히 운영하며 사회적 신뢰를 증진시키는 선순환적 윤리경영 체계를 구현하고 있다. 넥슨 윤리경영의 목표는 구성원과 이용자, 외부 이해관계자의 가치를 존중하고 신뢰를 높여 건전한 기업문화를 정착시키는 데 있다. 넥슨은 기업이 지향하는 윤리적 가치를 공유하고 구성원의 비윤리적인 행위를 예방하기 위해 윤리행동지침을 갖추고 있다. 또한 구성원이 윤리경영정책을 준수할 수 있도록 내부 포털사이트에 윤리행동지침과 가이드를 게시하고 있다.

제보자 보호 프로그램

넥슨은 제보자가 안심하고 신고할 수 있도록 제보자의 신원과 제보 내용을 철저히 보호하는 제보자 보호 프로그램을 운영하고 있다. 제보 내용을 인지한 구성원이 제보자의 신분이나 내용을 누설하는 경우 징계 조치되며, 철저한 신분 보장을 윤리행동지침에 명시해 제보자가 불이익이나 차별을 받지 않도록 하고 있다.

사내 윤리경영시스템 'ethics'

넥슨은 구성원들이 비윤리적 행위를 인지하였을 때 누구나 제보할 수 있는 사내윤리경영시스템 'ethics'를 운영하고 있다. 내부 구성원들은 ethics를 통해 익명으로 윤리 규정 위반 행위를 상담하고 제보할 수 있다. 외부 이해관계자의 경우 넥슨 기업사이트의 사이버 제보실을 통해 제보가 가능하다.

컴플라이언스

뇌물금지 및 부패방지

넥슨은 '뇌물금지 및 부패방지에 관한 표준 가이드라인'을 제정해 구성원이 부정한 의도로 뇌물이나 선물, 접대, 비용 대납을 하는 일이 없도록 엄격하게 관리하고 있다. 특히 업무상 공직자나 언론인을 접촉하는 경우 관련 법을 위반하지 않도록 각별히 주의하고 있다. 이를 위해 공직자, 언론인과 관련된 비용을 지출하는 경우, 대상자와 금액을 정확하게 입력하도록 규정하고 있으며 청탁금지법 기준을 위반하지 않도록 상시 모니터링한다. 또한 넥슨 구성원과 그 가족은 업무상 이해관계자로부터 금품이나 향응을 받지 않으며 거래처에서 제공하는 명절 선물은 반송을 원칙으로 한다. 반송이 어려운 경우 사내 판매 후 판매금액을 기부하고 있다.

기업 윤리 내재화

윤리교육

넥슨에서는 구성원들의 올바른 윤리의식 제고를 위해 신규 입사자 대상으로 필수 윤리교육을 진행하고 있다. 회사의 윤리행동 지침과 규정 위반 사례 등의 내용이 포함된 자체 제작 콘텐츠를 활용해 넥슨의 윤리경영에 대한 실천지침, 처리방침, 신고방법 등을 쉽게 이해하고 실행할 수 있도록 지원하고 있다. 올해는 넥슨 그룹사 전체를 대상으로 윤리 가이드라인을 배포했으며 이를 통해 구성원들이 윤리 행동 지침을 상세하게 이해하고 내재화할 수 있도록 하였다.

협력사와의 투명한 거래 유지

넥슨 및 관계사는 거래처 선정지침에 따라 투명하고 공정하게 입찰을 진행하며, 협력사는 윤리서약을 필수 제출하고 있다. 또한 계약서 상에도 금품, 향응 제공 등 비윤리적인 행위 시 불이익이 발생할 수 있음을 명시하고 있다. 올해는 거래처와 동등한 지위에서 상호 공정한 거래가 이루어질 수 있도록 주요 계약 부서에 하도급법 준수에 관한 메시지를 전달하고, 관련한 사내 교육도 마련 중이다. 향후 철저한 모니터링을 통해 하도급법 관련한 위반 사례가 발생하지 않도록 적극 관리할 예정이다.

성희롱 및 직장 내 괴롭힘 방지

성희롱 및 직장 내 괴롭힘 대응 지침을 세우고 사규를 통해 엄격히 관리하고 있다. 사내 상담 및 신고 채널을 상시 운영해 조직생활 및 업무에서 오는 스트레스, 조직 내 관계 문제, 성희롱, 직장 내 괴롭힘이나 인사 관련 고충사항을 제보 받고 신속하게 해결하고 있다. 또한 문제를 사전에 방지하고 건강한 조직문화를 조성하고자 매년 직장 내 성희롱과 사내 괴롭힘 예방, 장애인 인식 개선을 위한 전사 교육 및 전 구성원 설문조사를 진행하고 있다. 올해에는 건강한 조직문화 형성을 위한 캠페인 '일하기 즐겁넵'을 넥슨컴퍼니 13개 관계사 대상으로 실시하여, 상호 존중문화가 사내에 정착될 수 있도록 지원했다.





다각도의 인재 영입

넥슨은 양질의 게임 콘텐츠 제작을 위해 우수한 인재를 영입하고 양성할 수 있도록 다각도의 채용 프로그램을 운영하고 있다. 넥슨의 채용 과정은 분야별 전문가들로 구성된 직군 위원과 채용 부서가 함께 참여하여 공정하고 전문적인 검증이 가능하도록 프로세스화 되어있다. 이를 통해 매년 다양하고 우수한 인재들을 채용하며 개발 역량을 강화하고 있다.

넥슨 채용 프로세스

다양한 구성원 영입

넥슨은 성별과 연령에 따른 제한을 두지 않고, 모두가 함께 성장하는 회사를 만들고자 한다. 넥스코리아 소속 구성원은 남녀 비율이 약 6:4이며, 20~30대 구성원 비율은 72.8%에 달하는 젊은 기업이다. 특히 2023년 신규 입사자 중 3년차 미만 신입 레벨 인재 비율은 48%를 차지하는 등 넥슨은 장기적인 성장 관점에서 인재 발굴 및 육성을 위한 채용을 활발히 진행하고 있다.

조직·테마별 '집중 채용'

넥슨은 경력직 지원자 중심으로 진행되는 '집중 채용' 제도를 운영하고 있다. 집중 채용은 조직 및 프로젝트별 상황과 수요에 맞는 역량을 가진 인재를 채용하기 위해 도입한 제도로 조직별 맞춤형 채용 프로세스를 설계하고 적용하면서 발전시켜 나가고 있다. 구직자들의 어려움을 해결하는 데 주력하여 보유 중인 이력서나 지원서를 간편하게 접수할 수 있도록 편의를 제공하거나, 간소화된 전형, 맞춤형 설명회 등 다양한 시도를 하고 있으며 다양한 콘텐츠를 제공해 채용에 관한 궁금증을 적극적으로 해결할 수 있도록 했다. 올해는 마비노기 언리얼 전환 프로젝트를 위한 집중 채용에 특히 많은 관심이 쏠리는 등 집중 채용 제도는 넥슨만의 고유한 채용 문화로 자리 잡고 있다.

상시 채용 제도 운영

넥슨은 공개된 포지션을 모집하는 수시·상시 채용뿐만 아니라 당장의 모집 계획이 없는 포지션에도 자유롭게 지원할 수 있는 '인재풀 등록 제도'를 통해 잠재력 있는 지원자에게 맞춤형 포지션을 제안하고 있다. 또한 구성원들이 함께 일하고 싶은 외부 인재를 추천하고 보상을 받을 수 있는 '추천 제도'를 운영하는 등 넥슨의 기업 문화에 적합한 인재들을 영입하기 위한 다각도의 상시 채용 활동을 진행하고 있다.

신입 인재 발굴 및 육성

우수 인재 확보를 위한 노력

넥슨은 지속가능한 성장을 위해 게임 업계 최초로 신입 공채를 시작하였으며, 채용 규모를 꾸준히 확대하고 집중 채용, 인재풀 등록 제도 등 다양한 방식의 채용 프로그램을 운영해 나가고 있다. 또한 입사 지원자를 위한 여러 편의기능을 마련하여 매년 채용 프로세스를 개선하며, 직접적인 채용 외에도 게임 산업에 기여할 수 있는 인재 양성 및 발굴에도 다양한 노력을 기울이고 있다. 이러한 노력의 일환으로 온-오프라인 채용 설명회, 게임 제작 동아리 지원, 산학 연계 프로그램 등을 통해 게임 산업에 관심 있는 대학생들을 후원하고 있다.



채용형 인턴십 '넥토리얼'

참여 직군 및 채용 목표 인원 제한을 두지 않는 대규모 채용형 인턴십 프로그램 '넥토리얼'은 넥슨만의 새로운 신입 채용 프로세스로 자리 잡았다. 넥토리얼은 정규직 신입과 동일한 처우 및 복지, 양질의 교육 프로그램과 실무 경험을 제공하며 높은 정규직 전환율이 특징이다. 올해 넥토리얼 모집 기간에는 예비 지원자들을 넥슨 사옥에 초대하는 '채용의 나라'를 진행하고 대학교로 직접 방문하여 채용 정보를 전달하는 등 적극적인 활동을 전개하였다. '넥토리얼'은 게임업계 입문을 준비하는 지원자에게 인지도를 높이고 있으며 매해 지원자가 증가하고 있다.



대학교 게임동아리 연합 'NDM' 지원

넥슨은 꾸준히 게임 제작 동아리들을 위한 후원과 멘토링을 진행하며 게임 제작에 흥미를 가진 대학생들이 창의적이고 다양한 게임을 만들 수 있도록 적극 지원해왔다. 2011년부터 게임 제작 동아리 연합 'NDM(Nexon Dream Members)'을 발족하고 넥슨 사옥에서 현직자들과 소통하며 게임제작물을 발표 및 전시하는 '게임제작발표회', 2박 3일간 넥슨에 모여 게임을 제작해 보는 '대학생 게임잼' 등을 진행했다. NDM을 통해 개발을 시작한 게임이 실제로 출시되기도 하고, NDM 멤버들이 창업에 도전하는 등 동아리 활동을 넘어 게임산업 저변 확대와 인재 육성에도 기여하고 있다.



폭넓은 성장 지원

창의와 혁신을 통해 발전하는 넥슨은 구성원의 성장을 위한 다각도의 지원을 아끼지 않고 있다. 구성원 개개인의 지식과 역량 향상을 위한 교육 지원부터 창의성 증진을 위한 문화 예술 프로그램, 조직 전체의 성장을 이끄는 조직 개발 프로그램 등도 운영 중이다.

체계적인 교육 지원

스터디 제도

구성원들이 업무에 필요한 지식을 자율적으로 학습할 수 있도록 '스터디 제도'를 운영하고 있다. '게임에 적용 가능한 역사 속 모티브', 'AI스터디 및 AI업 개발', '코드 클리닝', '보안 데이터 분석 역량 강화' 등 구성원들의 수요가 있는 다양한 영역에 대해 학습 활동을 지원하고 있으며, 원활한 스터디 활동을 위해 1인당 매월 최대 3만 원의 실비를 지원한다.

직무교육

프로그래밍, 아트, 기획 등 게임 개발 교육 과정과 공통 역량 스킬 향상, 최신 기술 트렌드 등 직무 관련 다양한 교육 과정을 개발하고 상시적으로 운영해 구성원들의 업무 역량 강화를 지원하고 있다.

어학교육

구성원 개인의 외국어 능력을 향상시켜 국내뿐만 아니라 해외의 다양한 이해관계자와도 원활히 소통할 수 있도록 어학 교육 프로그램을 지원하고 있다. 영어, 일본어, 중국어 등 다양한 언어 교육 과정을 제공하며, 넥슨 구성원 뿐만 아니라 구성원 가족 또한 할인된 가격으로 학습할 수 있도록 지원하고 있다.

넥러닝

'넥러닝'은 넥슨인만을 위한 온라인 상시 교육 플랫폼으로 직무역량, 리더십, 경영일반, 신전입자 OT, 신입사원 교육 등 폭넓고 다양하게 콘텐츠를 구성해 제공한다. 구성원들이 시간과 장소에 구애받지 않고 상시적으로 역량을 개발할 수 있도록 운영하고 있다.

크리에이티브 강화

넥슨포럼

'넥슨포럼'은 구성원의 창의성 증진과 조직의 창의적 풍토 조성을 위한 목적으로 운영되는 사내 문화예술 체험 프로그램이다. 2012년 1월부터 현재까지 12년 동안 256개의 과정을 진행했으며 개인과 조직의 성장을 중요시 여기는 시대의 흐름에 앞장서서 양질의 교육 활동을 지원하였다. 2023년에는 1800년대 전통 아날로그 습판 사진 과정에서부터 점심시간을 활용한 동화책 상상력 워크숍, 영화음악 OST 음감회, SPL 영상을 통한 자기주도형 목공 가구 만들기와 달리기 1DAY 워크숍까지 다양한 과정을 운영하였다. 지금까지 누적 9,967명의 구성원이 넥슨포럼을 수강하였으며, 구성원의 창의적 문제 해결력, 실험과 도전 정신, 일상적 경험과 공감 등의 경험을 꾸준히 제공하고 있다.



건강한 팀워크와 리더십

넥슨 팀 부스트업

'넥슨 팀 부스트업'은 각 조직이 겪는 이슈를 탐색하고 정의해 이를 효과적으로 해결할 수 있도록 돕는 조직 개발 프로그램이다. 조직이 겪는 어려움이 각각 다른 만큼, 조직별 이슈를 구체적으로 정의하고 이를 해결할 수 있는 맞춤형 프로그램을 설계하고 제공한다. 이를 통해 리더와 구성원이 소속 조직의 실질적이고 구체적인 문제를 함께 확인하고 해결하며, 조직과 구성원이 안정적으로 성장하고 발전할 수 있도록 지원한다.



리더십 교육

넥슨은 신규 입사자부터 주요 경영진까지 모든 구성원이 지속적으로 성장할 수 있도록 폭넓은 리더십 교육을 제공하고 있다. 신규 입사자 과정, 신임 리더 과정, 리더 에센스 과정으로 나누어 세분화된 단계의 교육을 구성해 진행하며, 리더십 기본 역량부터 리더가 조직 운영 과정에서 겪을 수 있는 실질적 어젠다 중심의 교육까지 제공하며 구성원들이 리더로서의 경쟁력을 갖추고 효과적인 리더십을 발휘할 수 있도록 돕고 있다.



세계 최초! 최장수 MMORPG
바람의나라 서비스 만일을 축하해주게!

함께 일하는 문화

넥슨은 구성원이 업무 현장에서 쌓은 경험을 나누고 자유롭게 교류하는 문화를 바탕으로 성장했다. 이러한 기업문화는 넥슨만의 탄탄한 개발력과 크리에이티브를 뒷받침하는 힘이 되었다. 넥슨은 다방면의 사내 소통을 거듭하여 구성원이 서로를 이해하고 함께 성장할 수 있도록 지원하고 있다.

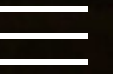
소통하는 조직 문화

수평적인 호칭 문화

넥슨은 구성원들이 직급을 막론하고 편안하고 자유로운 분위기 속에 자신들의 의견을 마음껏 펼칠 수 있도록 수평적인 호칭 문화를 유지하고 있다. 모든 넥슨 구성원은 직급에 관계없이 '~님'이라는 호칭을 사용한다.

구성원 참여형 사내 캠페인

넥슨은 신규 게임 론칭 시 모든 구성원들이 신작을 쉽게 이해하고 경험해 볼 수 있도록 다양한 사내 행사를 진행하고 있다. 게임을 직접 플레이해 보는 구성원 참여형 캠페인을 진행하거나, 조직대항전 사내 게임리그 등을 개최하기도 한다. 넥슨 게임의 의미 있는 기록을 함께 기념하고 축하하는 자리도 꾸준히 마련되고 있다. 올해 8월에는 넥슨의 최장수 게임인 '바람의나라'의 서비스 1만 일을 기념하는 행사가 넥슨코리아 사옥에서 열렸다. 이와 같은 자리를 통해 구성원들이 서로 만나고 대화하며 내부 게임 서비스에 대한 애정과 관심을 가질 수 있도록 지원하고 있다.



적극적인 지식 공유

넥슨 개발자 콘퍼런스 'NDC'

국내 대표적인 게임 지식 공유 콘퍼런스인 넥슨 개발자 콘퍼런스 'NDC'가 올해 16회를 맞았다. NDC는 오랜 시간 대한민국 게임산업을 이끌어 온 넥슨 구성원들이 각 프로젝트별로 산재된 지식과 경험을 공유하고자 자발적으로 시작한 게임 개발자 콘퍼런스이다. 처음 시작한 2007년도에는 33개 세션이 전부였던 소규모 사내 행사였지만, 이후 매년 꾸준히 세션을 확대해 200여 명에 달하는 발표자들이 100~150여 개 세션을 진행할 정도로 성장하여 산업 전반의 지식 공유 공동체의 역할을 수행하고 있다. 올해 열린 NDC 2023은 급변하는 환경 속에서 넥슨컴퍼니 구성원들이 다양한 도전을 지속할 수 있도록 내실을 탄탄하게 다지고 내부를 재정비하는 기회로 삼고자 사내 구성원을 대상으로 비공개 진행되었다. NDC 2023은 'FOCUS ON US'를 주제로 내부 구성원에 집중된 지식 공유라는 의미를 담았다. 6월 13일부터 15일까지 3일간 펼쳐진 NDC 2023에서는 이정현 넥슨코리아 대표의 키노트를 시작으로 총 29개의 발표 세션이 진행되었다. 엔데믹 기조에 따라 처음으로 온·오프라인 강연을 병행 운영하였으며, 구성원들은 온라인과 오프라인을 넘나들며 자유롭게 강연에 참여했다. '카트라이더: 드리프트' 아트 제작 과정을 담은 영상 상영, 아티스트로서 창작에 대한 고민과 시행착오 경험을 공유하는 대담회 등 색다른 지식 공유 프로그램도 시도해 구성원 참여를 활성화하였다. 또한 사내 빅데이터를 활용한 데이터 분석·시각화 대회, 프로그래밍 비전공자가 코딩 기초 역량을 쌓을 수 있는 핸즈온 워크숍, 3분 내외의 숏폼 영상으로 업무 노하우를 빠르게 공유하는 숏퍼런스 프로그램 등 새롭고 다양한 프로그램을 운영하며 NDC의 지식 공유 방식을 다변화하였다.

넥슨토크

'넥슨토크'는 개인 혹은 조직의 기술적 경험과 노하우, 아트웍, 마케팅, 사업 사례 등 다양한 주제에 대해 구성원의 아이디어와 인사이트를 나누는 자리이다. 이를 통해 쌓아온 각자의 지식과 경험을 다른 구성원들과 공유하며 함께 성장하고 조직의 경쟁력을 높이고 있다.

특허 뉴스레터

'특허 뉴스레터'는 넥슨 구성원들이 새로운 기술을 개발하고 아이디어를 구상하는 데 영감을 제공하기 위해 발간하고 있다. 사내외 특허 신청 사례, 특허 등록 사례, 분쟁 사례 등을 공유하여 현업에 필요한 특허 지식과 사례를 한눈에 확인할 수 있다. 넥슨 구성원은 특허 뉴스레터를 통해 특허 신청 및 등록에 대한 도움을 얻을 수 있으며, 사내의 다른 부서에서 제안한 아이디어도 함께 확인할 수 있다.

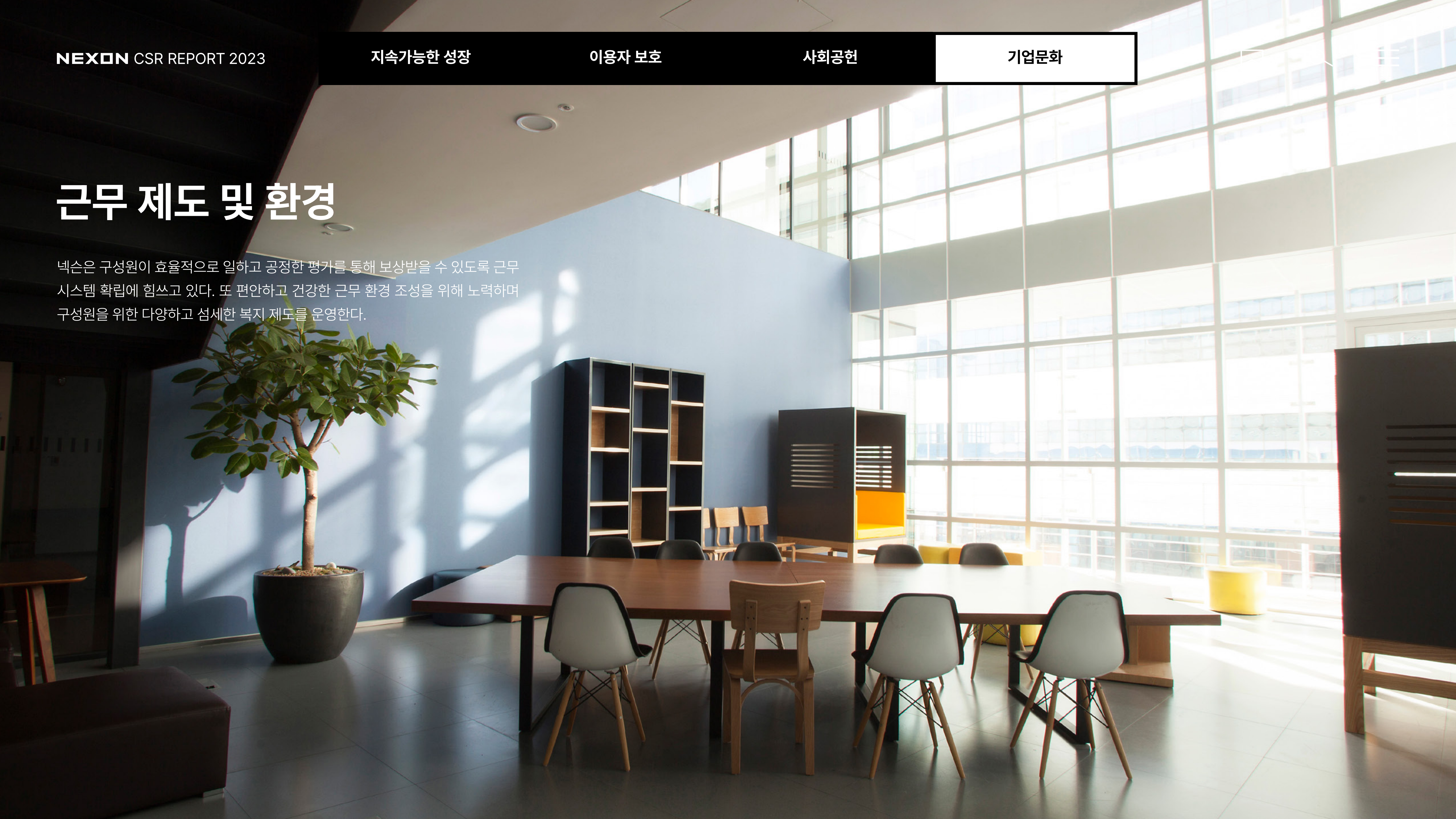
테크레터

기술본부의 정기 소식지 '테크매거진'을 새롭게 리뉴얼한 '테크레터' 발행을 시작했다. 올해 9월부터 발행된 테크레터는 기술본부의 서비스 업데이트 소식 외에도 본부 행사, 주요 TF 프로젝트 현황 공유 등 넥슨 구성원의 업무에 직접 도움이 되는 실질적인 콘텐츠를 발행하는 데 중점을 두고 있다. 내부 소식뿐만 아니라 업계의 최신 기술 트렌드 소식도 함께 담아 비즈니스 가치 창출을 위한 창구로서의 역할을 강화할 수 있도록 테크레터 개선을 계획하고 있다.



근무 제도 및 환경

넥슨은 구성원이 효율적으로 일하고 공정한 평가를 통해 보상받을 수 있도록 근무 시스템 확립에 힘쓰고 있다. 또 편안하고 건강한 근무 환경 조성을 위해 노력하며 구성원을 위한 다양하고 섬세한 복지 제도를 운영한다.



유연한 근무 정책

근무정책 2.0

넥슨은 2019년 8월부터 '근무정책 2.0'을 실시하고 있다. 근무정책 2.0은 소정근로시간(주 40시간 기준) 내에서 조직과 본인의 근무 패턴에 따라 출퇴근시간을 자유롭게 선택할 수 있는 '선택적 근로시간제'를 포함한다. 모든 넥슨 구성원은 근무 시간을 초과할 경우 PC가 자동 잠금되는 근무시간 관리 프로그램 'SWITCH'를 필수로 이용한다. 또한 각 조직별 코어타임을 설정하여 구성원이 업무에 집중하고 원활히 협업할 수 있도록 하였으며, 그 외 시간에는 개인의 상황에 따라 유연하게 근무 시간을 조정할 수 있다. 또한 개인 연차와 별개로 OFF 제도를 통해 일과 삶의 균형을 맞추며 월 근로시간을 자율적으로 관리할 수 있게끔 한다.

노사 관계

넥슨은 헌법과 노동관계법의 기본 정신에 따라 근로자의 권리를 존중하고 보장받을 수 있도록 관련 법규를 준수하며 상호 신뢰하는 자율적 노사관계 수립을 지향하고 있다. 2018년에 게임업계 최초로 노동조합을 설립했으며 단체교섭 등 노사 상호 간의 건설적인 논의를 통해 노동조건과 생활조건을 유지, 개선하기 위해 노력하고 있다. 2019년 업계 최초로 단체 협약을 체결하였고, 올해 갱신 체결하여 안정적이고 협력적인 노사관계를 이어오고 있다. 또한 '근로자 참여 및 협력 증진에 관한 법률'에 따라 노사협의회를 설치하여 주요 현안에 대해 노사 간 건설적인 논의를 지속적으로 실시하고 있다. 근로자위원회는 관련법령에 따라 구성원이 직접 비밀 투표를 해 선출한다. 노사협의회는 매 분기 정기회의를 진행하고 있으며, 사안에 따라서는 수시회의를 통해 회사와 구성원들 간의 의견을 지속적으로 나누며 경영활동에 반영하고 있다. 이를 통해 고충처리, 유연근무제도 도입, 복지 및 근무환경 개선 등 근로환경을 개선하며 서로 협력하는 발전적인 노사관계를 정립하고 있다.

휴가 정책

3·6·9 재충전 휴가제도

휴가 지원금
 매 3년마다 15일 500만원

3·6·9 재충전 휴가 제도는 구성원들이 회사와 함께 오래 호흡하며 성장할 수 있도록 입사 이후 3년마다 재충전 휴가 15일, 지원금 500만 원을 지급하는 제도이다. 올해 제도 전반을 정비하여 휴식 일수와 지원금을 전체적으로 확대하였으며, 2024년 1월 본격적인 실시를 앞두고 있다.



공정한 성과 관리

직급 정책

넥슨은 7단계의 직급 단계를 운영 중이며 개발 직군의 경우 P4 초과 직급에서 디렉터(Director)와 전문가(Expert)의 경로를 선택할 수 있도록 이중 경력 시스템(Dual Ladder)을 운영하고 있다.

평가 제도

넥슨은 구성원의 효과적인 성장과 성과 창출을 위해 공정하고 합리적인 평가 제도를 운영하며 이를 통해 합당한 보상을 제공하고 있다.

분기 피드백 제도

상위 직책자가 분기별로 구성원의 업무성과 및 역량, 태도의 측면에서 잘한 점과 보완이 필요한 점을 확인하고 있다. 피드백 제도는 개인의 성장에 초점을 맞추므로 항목별 결과로만 피드백하고 단일 점수 또는 등급을 도출하지 않는다.

리더십 평가 제도

연 1회 리더로서 리더십을 적절하게 발휘하였는지 소속 구성원들로부터 평가받는 리더십 평가 제도를 운영하고 있다. 평가는 철저히 익명으로 진행하며, 리더십 평가 결과를 바탕으로 리더들의 교육 및 코칭을 운영해 성장을 돕고, 조직 내 리더십 이슈를 사전에 파악하여 조직에 적시의 도움을 제공하고 있다.

최종 성과 평가

최종 성과 평가는 연 1회 개인별 성과 및 조직 성과 기여도를 고려한 5단계의 종합 평가 등급을 통해 진행한다. 개인과 조직 모두에게 가장 중요한 평가인 만큼 상위 직책자가 부여한 평가 등급을 차상위 조직장이 검토하고, 이어서 전사 관점에서 다시 한번 확인하고 있다.

안전한 근무 환경

산업안전보건관리 시스템 구축

넥슨은 구성원이 안전하고 건강하게 생활할 수 있도록 산업안전보건법 등 관계법령을 준수하며, 안전보건 경영방침 마련 및 안전보건관리 조직을 구성하는 등 관리 체계를 구축해 운영 중이다. 산업안전에 대한 구성원의 관심이 커짐에 따라 안전보건관리규정을 주기적으로 점검하며, 구성원의 안전보건관리를 위한 운영기준을 정립하고 있다. 또한 도급사를 대상으로 한 안전보건 가이드를 마련하여 같은 공간에서 함께 일하는 인력의 안전보건활동 지원 시스템을 정비하였다.

안전보건협의체 구성

넥슨은 자사 구성원뿐 아니라 같은 공간에서 함께 일하는 인력에게도 안전한 근무환경을 지원하기 위해 협력업체 구성원들과 함께하는 안전보건협의체를 운영하고 있다. 산업안전보건법에 근거해 구성된 협의체는 정기적인 회의를 개최하여 안전시설, 안전보건관리 현황 등을 공유하고 안전사고 예방을 위한 교육을 지원한다.

업무환경 안전성 강화

안전한 근무환경 지원을 위해 '유해요인 조사 및 개선활동'을 실시하고 있다. 공용시설 및 장비 전반에 대한 조사를 통해 유해시설을 운영하지 않을 뿐만 아니라, 법정 기준을 상회하는 엄격한 점검을 시행하는 등 위험성을 최소화하기 위한 노력을 기울였다. 올해는 화재에 대한 대응력 강화를 위해 전기차 전용 소화시설 확충, 화재 대피훈련 등을 진행하였다. 또한 AED, 자동 혈압계 등을 신규 교체 비치하는 등 긴급 상황을 대비해 장비를 정비하였다.

산업안전보건위원회 운영

안전하고 건강한 근무 환경 조성을 위해 산업안전보건위원회를 매 분기 정기적으로 운영하고 있다. 또한 산업안전보건법에 근거해 노사 동수로 구성된 위원회가 분기마다 정기적으로 회의를 개최하여 구성원의 안전 및 보건에 관한 중요사항을 심의·의결한다. 올해는 헬스레터를 통해 근무자의 근골격계 질환에 대한 정보를 안내하고, 내부 프로그램을 통한 운동 방법을 교육하는 등 구성원들의 보건 관리를 중점적으로 진행하였다.



편안한 사옥 시설

넥슨 판교사옥은 '꼭 필요한 것에 집중한 공간', '나와 가족이 함께 성장하는 공간', '최고의 게임이 탄생되는 공간'이라는 3가지 메인 콘셉트 아래 설립되었다. 현재는 넥슨 판교사옥 및 GB1, GB2 등 사옥 부근의 건물을 사무공간으로 함께 활용하고 있다. 모든 넥슨 구성원이 업무 중 최상의 집중력을 발휘하고 협업, 토론, 연구, 친목 등 동료 구성원과 활발하게 소통하며, 업무 중 지친 몸과 마음을 재충전함으로써 새로운 원동력을 얻을 수 있는 공간으로 구성하였다.

식음 공간

사내 식당

매일 다양한 일반식 메뉴와 테이크아웃이 가능한 밀박스, 버거, 샐러드 등 점심을 무료로 제공하며, 야간 근무자에게는 석식도 무료로 제공된다. 구성원의 쾌적한 식음시설 이용을 위해 신규 식당(N스토랑)을 오픈하였다.

사내 카페

전문 바리스타가 상주하며, 올해 확장 이전 오픈(넥다+)하였다.

편의점

운영 시간 내 자유롭게 이용 가능한 사옥 내 편의점을 운영한다.

휴게 공간

비트윈

각층 간 유휴공간을 활용하여 탁구장, 작은책방 등 다양한 문화 공간 및 휴식 공간으로 구성하였다.

게임존

카페 공간을 활용하여 PC 및 PS5, SWITCH 콘솔 게임기기를 설치하였다.

하늘 정원

옥상 공간을 활용한 하늘N밭, 야외 농구장, 흡연 공간, 트랙 등을 보유하고 있다.

복지 공간

수유실

모유 유축 공간, 젓병 소독기, 모유 보관 냉장고, 젓병 세정용품, 안마기 등 출산 구성원을 위한 시설을 구비하였다.

동호회실

다양한 동호회 활동, 수업 등을 위한 전용 공간 2개 실을 보유하고 있다.

주차장

약 1,200면의 자체보유 및 외부 주차장을 운영해 통근을 지원한다.

건강 공간

골프 연습실

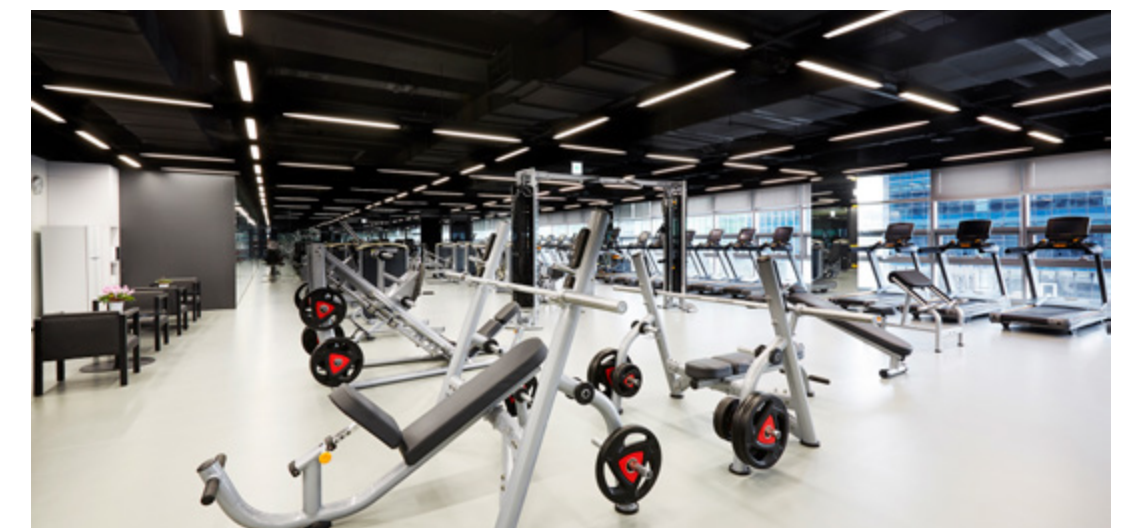
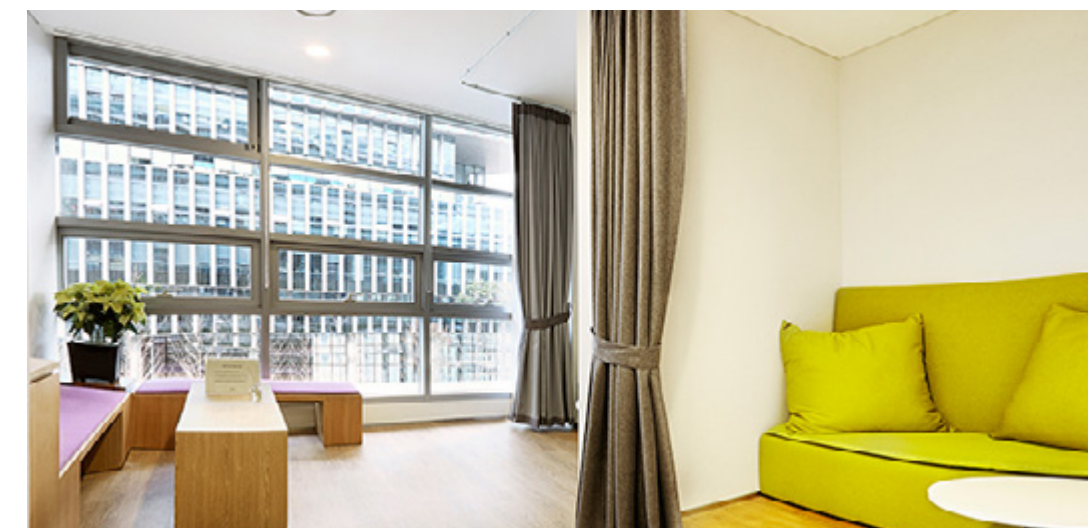
타석 연습실과 스크린골프 연습실로 구성되어 취미생활을 즐길 수 있다.

헬스포인트

전문 간호사 2인이 상주하여 간단한 응급 처치 및 상비약을 제공한다.

피트니스

트레이너 상주 및 고급 장비 보유, 필라테스 및 GX 프로그램을 진행한다.





다양한 복지 제도

복리후생

연간 복지포인트 제공

다양한 자기계발과 여가활동을 지원하는 제도로 연간 250만 원의 복지포인트가 지급된다. 사용처 구분 없이 사용 가능해 개인의 성향에 맞춰 자유롭게 포인트를 사용할 수 있다.

넥슨 제휴 콘도 지원

넥슨컴퍼니 전사 구성원을 대상으로 전국 각지 26곳의 콘도를 지원한다. 그중 5개소는 넥슨 구성원만 이용 가능한 지정 객실로 운영되고 있다.

퇴직연금 제도

퇴직 후 노후 보장을 위해 퇴직연금 제도를 도입하여 시행하고 있으며, 구성원 스스로 적립금을 운용할 수 있는 확정기여형(DC) 제도로 운영한다.

넥슨 캐시 제공

넥슨이 서비스 중인 게임 체험을 위해 매달 캐시를 지급한다.

게임 타이틀 대여 지원

구성원 대상의 PS·SWITCH 게임 대여 서비스로, 약 700여 개의 게임 타이틀을 자유롭게 대여할 수 있도록 운영하고 있다.

동호회 활동 지원

다양하고 건강한 취미활동을 지원하는 제도로 운동, 문화, 공예 등 약 40여 개의 동호회가 활동 중이다. 지원금과 활동 공간을 제공한다.

명절선물 제공

연 2회 구성원들에게 명절선물을 지급함과 더불어 30만 원에 해당하는 복지포인트를 지급한다.

신규 입사자 웰컴키트

넥슨 입사를 함께 축하하고, 첫 출근을 환영하는 의미로 신규 입사자에게 웰컴키트를 지급하고 있다.

우산 대여 지원

예기치 못한 우천, 설천 시 구성원 편의를 위하여 건물 로비에 우산을 비치하여 대여하고 있다.

생일선물 제공

생일이 포함된 달에 축하 선물로 복지포인트를 지급한다.

건강 케어

단체 상해 보험

구성원 본인과 가족(기혼: 양가 부모, 배우자, 자녀, 미혼: 부모, 형제자매) 단체 상해 보험 가입을 지원해 질병 및 사고를 대비하고 보장하는 제도이다. 개별 보유한 보험 유형을 고려해 실비 보험과 정액 보험 중 선택할 수 있도록 구성하여 보장 범위를 넓히고 있다.

건강검진 지원

연 1회 종합검진을 제공하며 필수 의무 검진 대상자에게는 항목을 확대해 지원하고 있다. 검진 당일 휴가를 부여하며, 매년 검진을 통해 파악한 유소견자를 대상으로 상담 및 주기적인 관리 프로그램을 제공하는 등 선제적인 건강관리를 돕고 있다.

내마음읽기

행복하고 건강한 직장생활을 지원하기 위한 EAP(Employee Assistance Program) 프로그램으로, 직장과 가정에서 발생하는 심리적 이슈들에 대해 전문적 진단과 워크숍 상담을 통해 건강한 심리 상태를 유지할 수 있도록 지원하는 제도이다.

건강 증진 활동

넥슨 구성원들의 건강한 생활 습관 형성을 위한 'Health Care' 프로그램 운영 및 건강 증진을 위한 다양한 이벤트를 진행한다.

독감 예방접종 지원

매 가을마다 구성원의 건강관리 및 질병 예방을 돕기 위해 독감 예방접종을 지원한다.

일·가정 양립 지원

사내 어린이집 도토리소풍

넥슨의 사내 어린이집 '도토리소풍'은 일과 가정의 양립을 위해 2011년부터 운영 중인 사내 공동보육 시설이다. 판교에 위치한 '도토리소풍 넥슨 해, 달, 별 어린이집'과 '도토리소풍 강남원, 대치원' 그리고 '도토리소풍 제주원'까지 총 6곳에서 구성원 자녀 약 400여 명을 보육하고 있다. 도토리소풍은 국가 수준의 어린이집 운영 기준을 준수하며 영유아의 눈높이를 고려한 최적의 시설, 국내산 친환경 먹거리, 보육 전문가에 의한 체계적인 연령별 보육 프로그램, 법정 비율보다 낮은 교사 대 아동 비율 등을 통해 양질의 돌봄을 제공하고 있다.



모성보호

'해피맘(Happy Mom)' 프로그램은 임신 초기부터 출산 이후까지의 과정에서 최대한의 도움을 제공하기 위한 임신부 지원 제도로, 임신한 구성원은 물론 배우자가 임신한 구성원도 대상이다. 비슷한 시기에 출산하는 사우들 간의 교류를 돕고 모성보호와 관련된 제도, 시설, 프로그램 등을 알리고 있으며 '임신출산가이드', '임산부 표식', '튼살크림과 오일' 등 축하 선물도 제공한다. 이 외에도 출산지원금 지급, 임신기 근로시간 단축 제도, 육아휴직(최대 2년) 및 육아기 근로시간 단축 제도 등 다양한 제도를 통해 구성원의 임신과 출산을 적극 지원하고 있다.



자녀 초등학교 입학선물

구성원의 자녀가 초등학교 입학 시 넥슨의 매력을 담은 특별한 선물 '레벨업 키트'를 지급해 축하한다.



여가지원 프로그램 for.rest

구성원 여가 지원 프로그램으로 평일 휴가 사용 시 신청하면 다양한 테마파크 이용권을 제공하고 있으며 1인 최대 4매까지 지원한다.



구성원 경조사 지원


결혼, 조사, 회갑 등 경조사 발생 시 경조금과 휴가를 지원하며 경조 물품 및 화환을 제공한다. 또한 부모, 배우자, 자녀의 조사 발생 시 장례 서비스를 지원하고 있다.

사내 대출 제도

구성원의 생활안정을 위해 주택 마련, 결혼, 가족돌봄, 학자금 대출에 대해 필요한 자금과 대출이자를 지원하는 제도이다. 최대 5,000만 원까지 대출 가능하며, 대출 금리의 2%를 3년간 보전한다.

가족돌봄휴직 및 생활안정금 지원

가족의 중대질병으로 인한 가족돌봄휴직을 지원하며, 최대 450만 원의 생활안정금을 지원해 부득이한 휴직으로 인해 발생하는 어려움에 실질적 도움을 제공한다. 업무 및 경제적 이유 등으로 가족돌봄휴직을 사용하기 어려운 구성원들을 위해서는 본인의 상황에 맞게 주 20시간 이상 근로 범위 내에서 근로시간을 선택적으로 축소-사용할 수 있는 '가족돌봄 단축근무제'도 병행 운영하고 있다.



NEXON CSR REPORT 2023