



모든곳에 행는 즐거움

넥슨 사회공헌 및 기업문화 보고서

NEXON
CSR REPORT
2022



INDEX

NEXON

- 1 넥슨
- 2 넥슨재단
- 3 넥슨핸즈

USER

- 1 **적극적인 소통 확대**
 - 이용자 소통 강화
 - 이용자 만족 제고
- 2 **철저한 이용자 보호**
 - 정보보호 및 개인정보보호
 - 이용자 보호를 위한 기술
 - 신뢰할 수 있는 기업윤리

EMPLOYEE

- 1 **다양하고 수평적인 인재문화**
 - 다각도의 인재 영입
 - 폭넓은 성장 지원
 - 소통하는 조직 문화
- 2 **건강한 근무제도 및 환경**
 - 유연한 근로 문화
 - 체계적인 성과 관리
 - 안전한 근무 환경
 - 다양한 복지 제도

SOCIETY

- 1 **세상을 바꾸는 코딩**
 - 하이파이브 챌린지
 - 메이플스토리 월드 에듀케이션
 - BIKO
 - 넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지
 - 코딩 연계 프로젝트 후원
- 2 **어린이들의 건강한 미래**
 - 푸르메재단 넥슨어린이재활병원
 - 서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터
 - 대전세종충남 넥슨후원 공공어린이재활병원
 - 창원경상국립대학교병원 경상권 넥슨어린이재활병원(가칭)
- 3 **게임과 예술을 넘나드는 즐거움**
 - 보더리스
 - 넥스컴퓨터박물관
- 4 **세상과 연결된 넥슨 게임**
 - 게임 연계 사회공헌
- 5 **지역사회와 상생하는 넥슨**
 - 국내 지역사회공헌
 - 해외 지역사회공헌

Interactive PDF

넥슨 2022 사회공헌 및 기업문화 보고서는 관련 페이지로의 이동이 가능한 Interactive PDF로 제작되었습니다.

- Home Home Arrow Left Arrow Right Arrow Bookmark Search
- Home Arrow Left Arrow Right Arrow
- Bookmark Search



NEXON

게임을 사랑하는 사람들이 모여 즐겁게 게임을 만드는 곳,
 넥슨은 전 세계 게이머들에게 최고의 재미와 경험을 통해
 즐거움을 선사하기 위한 도전을 계속하고 있다.

- [넥슨](#) ↗

- [넥슨재단](#) ↗

- [넥슨핸즈](#) ↗



기업 소개

1994년 설립된 넥슨은 탄탄한 개발력과 '최초'를 추구하며 실현해 낸 크리에이티브를 바탕으로 대한민국 온라인 게임 산업을 선도해온 글로벌 게임 업체이다.

1996년 4월, 넥슨의 첫 작품이자 온라인 게임의 효시인 '바람의나라'를 시작으로, 업계 최초 부분유료화(Free-to-play)라는 비즈니스 모델을 게임 시장에 선보이며 새로운 가능성을 제시했다. 이어서 '카트라이더', '메이플스토리', '마비노기', '던전앤파이터', '서든어택' 등 새로운 시도를 담은 우수한 게임 콘텐츠를 서비스하며 넥슨만의 창조적인 DNA를 구축해 나가고 있다. 넥슨은 현재 아시아, 북미, 유럽 등 전 세계 190여 개국에 약 45종의 게임을 서비스 중이며, 해외 시장에서도 좋은 성과를 거두며 글로벌 게임사로서의 면모를 강화하고 있다.

또한 넥슨은 세계 시장을 선도하는 엔터테인먼트 회사로 성장을 이어가고 있다. 넥슨은 급격하게 성장하고 있는 가상세계 기반 엔터테인먼트 분야의 리더로서, PC, 모바일, 콘솔 등 멀티 플랫폼을 기반한 우수한 IP 및 신시장 발굴로 글로벌 게임 산업을 이끌며 최고의 재미와 경험을 선사하기 위한 도전을 멈추지 않고 있다.

기업 개요

설립	1994년 12월
직원 수	약 7,467명 (2022년 12월 말 넥슨 일본법인 연결 기준)
사업영역	온라인/모바일 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



대표 게임


넥슨은 우수한 IP와 탄탄한 개발력, 탁월한 서비스 운영 능력으로 국내 대표 게임 회사로 성장했다.
PC와 모바일 게임의 균형 성장으로 국내 게임 업계 최초 연 매출 3조 원, 시총 30조 원을 돌파했다.

온라인 게임




다양한 장르의 신작 출시와 주요 게임 대규모 업데이트로 끊임없이 넥슨 게임만의 경쟁력을 강화하고 있다.

바람의나라



MMORPG

크레이지 아케이드



아케이드

메이플스토리



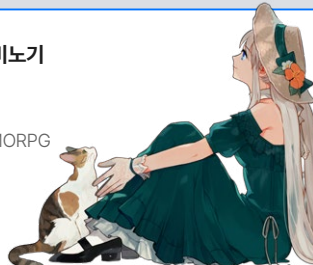
2D 횡스크롤 RPG

카트라이더 : 드리프트



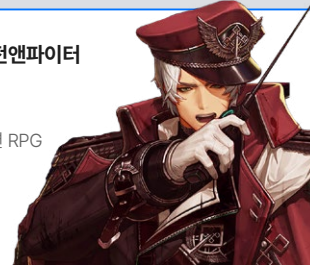
캐주얼 레이싱

마비노기



MMORPG

던전앤파이터



액션 RPG

서든어택



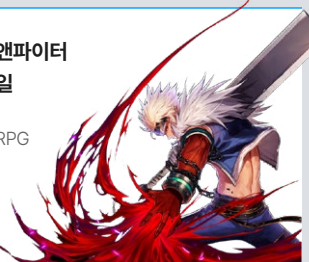
FPS(1인칭 슈팅)

FIFA 온라인 4



스포츠

던전앤파이터 모바일



액션 RPG

블루아카이브



수집형 RPG

바람의나라: 연




MMORPG

카트라이더 러쉬플러스



모바일 캐주얼 레이싱

모바일 게임



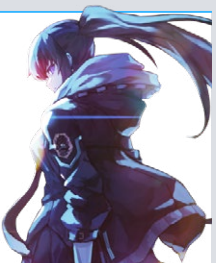
유명 IP를 활용한 신작을 꾸준히 공개하고, 퍼블리싱 및 공동개발을 통해 글로벌 시장 경쟁력을 강화하고 있다.

FIFA 모바일



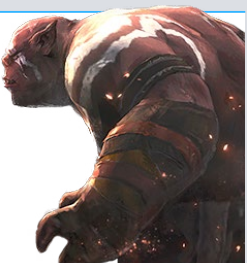
스포츠

카운터사이드



어반 판타지 RPG

V4



MMORPG

메이플스토리 M



모바일 MMORPG

2022년도 대표 신작

넥슨은 차세대 성장 동력이 될 신규 서비스 개발에 집중하며 '빅 앤 리틀 (Big&Little)' 전략을 통해 대형 프로젝트를 이어나가는 한편, 게임 본연의 재미를 담은 리틀 프로젝트를 동시에 진행하고 있다. 특히 올해는 '던전앤파이터 모바일', '히트2' 등 대형 인기 IP를 활용한 새로운 게임 서비스를 출시하고 동시에 서브 브랜드 '민트로켓'을 출범해 '데이브 더 다이버'를 얼리 액세스로 공개하는 등 모두가 즐길 수 있는 게임을 개발하며 질적, 양적으로 성장했다.



던전앤파이터 모바일

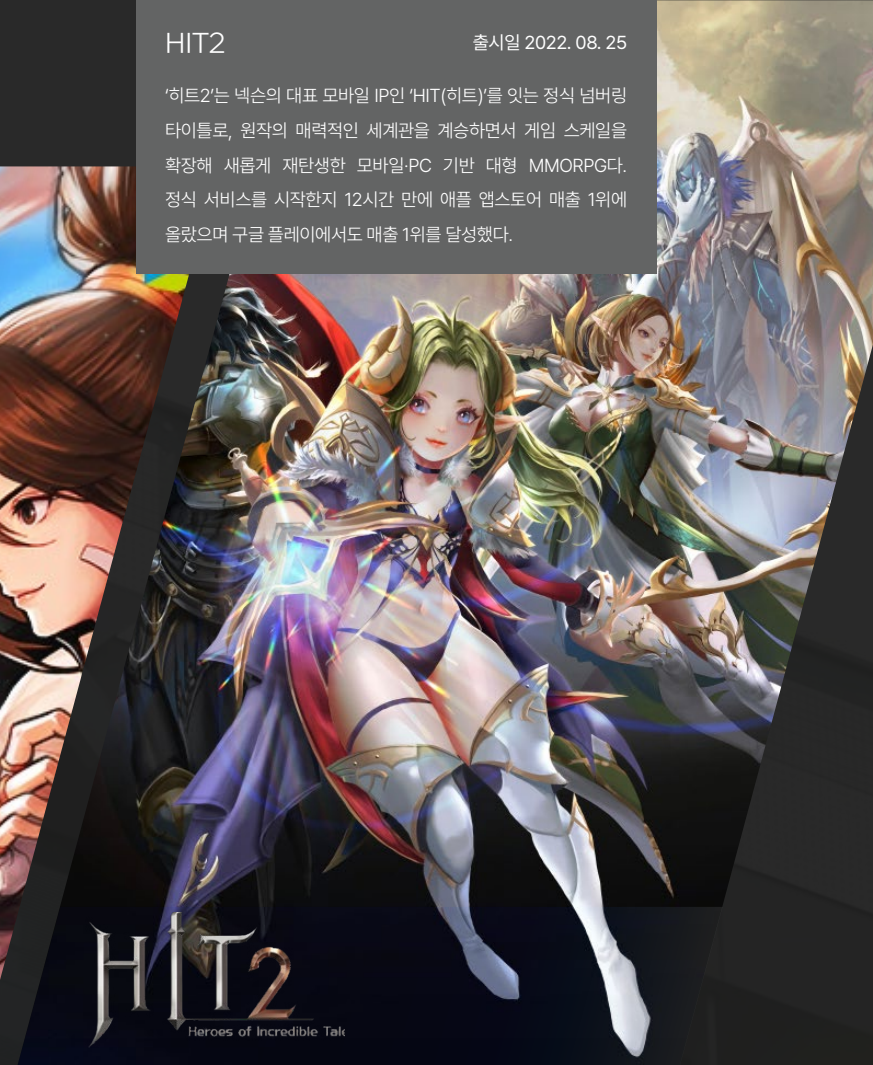
출시일 2022. 03. 24

'던전앤파이터 모바일'은 '액션 쾌감'이라는 개발 슬로건을 내걸고 과거 오락실에서 즐기던 수동 조작의 손맛을 고스란히 구현한 2D 액션 게임이다. 8억 5천만 명의 누적 이용자 수를 보유한 원작 IP '던전앤파이터'의 액션성을 모바일에 그대로 옮겨 화제를 모았다. 출시 후 '대한민국게임대상' 대통령상을 수상하고 '구글플레이 올해를 빛낸 게임'에 오르는 등 눈에 띄는 성과를 거두며 안정적인 서비스를 이어나가고 있다.

HIT2

출시일 2022. 08. 25

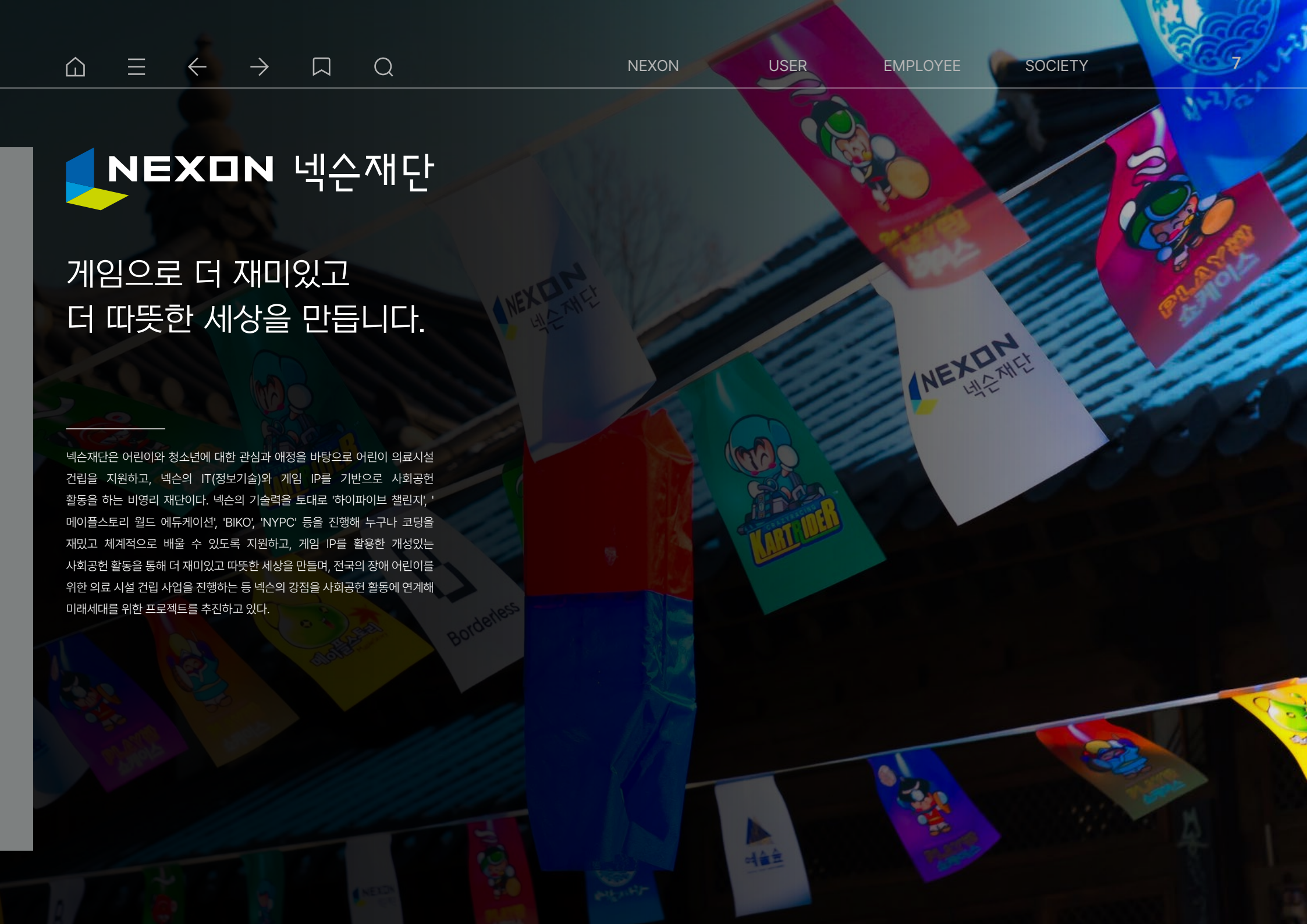
'히트2'는 넥슨의 대표 모바일 IP인 'HIT(히트)'를 잇는 정식 넘버링 타이틀로, 원작의 매력적인 세계관을 계승하면서 게임 스케일을 확장해 새롭게 재탄생한 모바일-PC 기반 대형 MMORPG다. 정식 서비스를 시작한지 12시간 만에 애플 앱스토어 매출 1위에 올랐으며 구글 플레이에서도 매출 1위를 달성했다.



NEXON 넥슨재단

게임으로 더 재미있고 더 따뜻한 세상을 만듭니다.

넥슨재단은 어린이와 청소년에 대한 관심과 애정을 바탕으로 어린이 의료시설 건립을 지원하고, 넥슨의 IT(정보기술)와 게임 IP를 기반으로 사회공헌 활동을 하는 비영리 재단이다. 넥슨의 기술력을 토대로 '하이파이브 챌린지', '메이플스토리 월드 에듀케이션', 'BIKO', 'NYPC' 등을 진행해 누구나 코딩을 재미있고 체계적으로 배울 수 있도록 지원하고, 게임 IP를 활용한 개성있는 사회공헌 활동을 통해 더 재미있고 따뜻한 세상을 만들며, 전국의 장애 어린이를 위한 의료 시설 건립 사업을 진행하는 등 넥슨의 강점을 사회공헌 활동에 연계해 미래세대를 위한 프로젝트를 추진하고 있다.



NEXON HANDS

문화적, 창의적, 기술적인 감성을
사회와 공유하며
조화로운 가치를 만들어 나갑니다.

넥스핸즈는 기존 사회공헌 활동을 확대하고 힘을 한데 모으고자 2010년 론칭한 넥스 사회공헌 브랜드이다. 넥스의 핵심 역량인 '재미와 즐거움'을 통해 문화적, 창의적, 기술적인 감성을 사회와 공유하는 것을 기본적인 지향점으로 삼고 있다. 기업의 핵심 가치를 통해 사회와 상생협력 방안을 모색하는 다양한 사회공헌 활동을 기획하고 있다.

넥스 
작은 책방



마비노기

USER

넥슨은 사용자 중심의 서비스 제공을 위해 온-오프라인을 넘나들며 사용자와 적극적으로 소통하는 한편 사용자 보호를 위한 각종 절차와 제도를 운영하고 있다.

적극적인 소통 확대 ↗

- 이용자 소통 강화
- 이용자 만족 제고

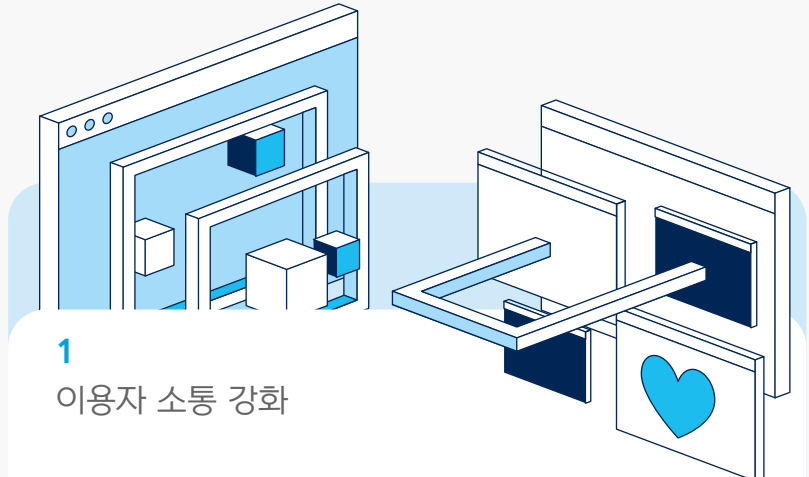
철저한 이용자 보호 ↗

- 정보보호 및 개인정보보호
- 이용자 보호를 위한 기술
- 신뢰할 수 있는 기업윤리

적극적인 소통 확대

넥슨은 2022년 한 해 국제게임전시회 'G-STAR', 넥슨 개발자 콘퍼런스 'NDC', '넥스테이지 : 넥슨 게임아트' 전시 등 다양한 행사를 통해 적극적으로 이용자와 만나고 쌍방향으로 소통할 수 있는 기회를 마련했다. 또한 넥슨이 운영하는 다양한 게임 서비스의 이용자들이 게임을 개발하고 운영하는 넥슨 구성원과도 긴밀하게 소통할 수 있도록, 온라인과 오프라인을 넘나드는 다양한 시도를 거듭했다. 실시간 온라인 라이브와 정기적인 쇼케이스, 콘퍼런스 등을 통해 이용자의 목소리를 들을 수 있는 기회를 확대하였다.

또한 게임 서비스 이용자의 만족도를 더욱 제고하기 위해 넥슨이 보유한 기술력과 인프라를 고객상담 및 관련 서비스에 접목하여 보다 앞선 대처가 가능하도록 했다. 고객 문의가 발생하기 전에 데이터를 활용해 선제적으로 이용자가 처한 상황을 인식할 수 있는 체계를 구축하였다. 또한 고객만족도 이외에도 다양한 기준을 고려하는 새로운 가치 측정 지표를 도입하여, 고객서비스에 따른 이용자 경험을 객관적으로 검증하고 있다. 직접 접수되지 않은 불편 사항을 미리 인지하여 이용자의 서비스 경험을 개선하기 위해 노력을 기울이고 있다.



1
이용자 소통 강화

G-STAR 2022, '귀환'
넥슨 개발자 콘퍼런스 NDC 2022
넥스테이지 : 넥슨 게임아트

게임별 이용자 소통
·메이플스토리 ·메이플스토리 월드
·마비노기 ·마비노기 영웅전
·히트2 ·데이브 더 다이버



2
이용자 만족 제고

기술 접목을 통한 선제적 고객 서비스
고객상담 절차의 부정적 경험 제거
새로운 이용자 지표 도입 및 관리
텍스트 탐지 기술을 활용한 상담 담당자 보호

이용자 소통 강화

G-STAR 2022 '귀환'

넥슨은 2022년 11월 17일부터 20일까지 부산 벡스코에서 개최된 'G-STAR 2022'에 참가했다. 4년 만에 오프라인으로 G-STAR에 참가하며 공개한 메인 슬로건은 '귀환'. 2019년부터 신작 게임 개발 전략을 '선택과 집중'으로 바꾸고 초심으로 돌아가 재미에 집중하여 개발해온 게임들을 이용자에게 선보인다는 넥슨의 의지를 담았다.

이를 위해 넥슨은 오롯이 게임 본연의 재미 체험에 부스를 설계했다. 시연존은 단일 최대 규모인 300부스로 구성하였으며, 약 560여 대의 시연기기를 설치해 많은 관람객들이 게임을 체험할 수 있었다. 관람객이 게임 플레이 경험에 온전히 몰두할 수 있는 부스 구성을 통해 시연 평균 시간이 기존에 비해 50% 상승하는 결과를 거뒀다.



첫 콘솔 시연 & 첫 영화 투자작 공개

'퍼스트 디센던트'의 플레이스테이션5 시연, '데이브 더 다이버'의 닌텐도 스위치 시연 등 넥슨 최초로 콘솔 시연을 진행해 G-STAR를 찾은 이용자들에게 멀티 플랫폼 확장 가능성을 보여주었다. 또한 G-STAR 현장에서 넥슨의 첫 영화 투자작인 '리바운드'를 공개하며 게임 콘텐츠를 넘어 문화 콘텐츠 제작에 대한 뜻을 보여주며 이용자들에게 넥슨의 사업 다각화의 의지를 알렸다.



스타 개발진과의 만남

G-STAR에 소개된 4종 게임의 개발진이 시연 게임 부스에 방문하여 이용자와 직접 소통하는 자리를 마련했다. 박정무 넥슨 그룹장을 비롯한 넥슨의 스타 디렉터들이 부스에서 직접 게임 시연을 진행하였으며, 깜짝 이벤트를 통해 이용자들의 뜨거운 호응을 이끌었다. 단순히 신작 제품의 장이 아닌 개발진과 게이머가 함께하는 축제의 장으로 부스를 활용해 신작 및 라이브 게임에 대한 주목도를 높였다.

이용자 소통 강화

G-STAR 2022 '귀환'

넥슨은 2022년 11월 17일부터 20일까지 부산 벡스코에서 개최된 'G-STAR 2022'에 참가했다. 4년 만에 오프라인으로 G-STAR에 참가하며 공개한 메인 슬로건은 '귀환'. 2019년부터 신작 게임 개발 전략을 '선택과 집중'으로 바꾸고 초심으로 돌아가 재미에 집중하여 개발해온 게임들을 이용자에게 선보인다는 넥슨의 의지를 담았다.

이를 위해 넥슨은 오롯이 게임 본연의 재미 체험에 부스를 설계했다. 시연존은 단일 최대 규모인 300부스로 구성하였으며, 약 560여 대의 시연기기를 설치해 많은 관람객들이 게임을 체험할 수 있었다. 관람객이 게임 플레이 경험에 온전히 몰두할 수 있는 부스 구성을 통해 시연 평균 시간이 기존에 비해 50% 상승하는 결과를 거뒀다.

넥스타운에서의 디렉터 라이브 미팅

넥슨은 G-STAR 현장에 방문하지 못한 이용자들도 가까이에서 개발진과 소통할 수 있도록 모바일 버추얼 월드 커뮤니티 플랫폼 '넥스타운'에 자리를 마련하였다. '데이브 더 다이버' 라이브 미팅에는 '민트로켓'의 황재호 디렉터가 '데이브 더 다이버'의 미려한 심해 환경이 구현된 '넥스타운' 속 가상공간에 아바타로 등장해 약 40분 동안 이용자들과 진솔한 소통의 시간을 가졌다. 이용자들은 채팅을 통해 다양한 이야기를 나누고 '데이브 더 다이버'를 구현한 가상공간 곳곳을 즐기면서 자유롭게 라이브 미팅에 참여했다.

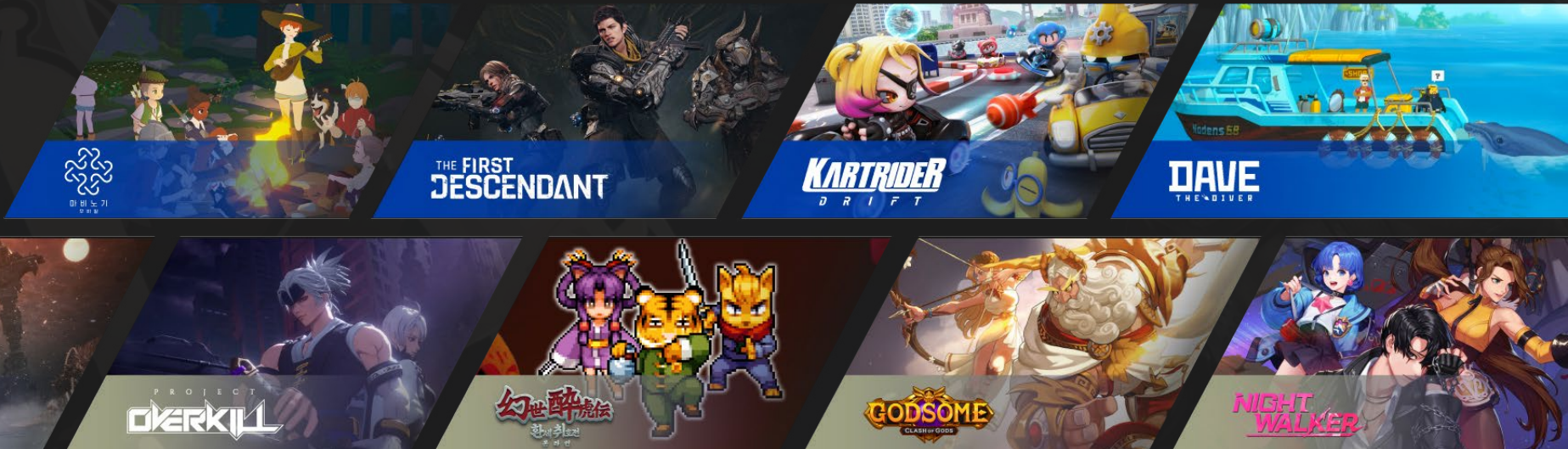
2022 넥슨-GSOK 논문 공모전 주최

넥슨은 게임업계와 관련된 학술 분야의 발전과 확장을 위해 한국게임정책자율기구(GSOK)와 함께 '2022 넥슨-GSOK 논문 공모전'을 주최했다. 이번 공모전은 '넥슨 게임이 국내 사회, 경제, 문화에 미친 영향'이라는 주제로 진행되어 총 18개의 논문이 접수됐다. 전문가 심사위원의 평가를 거쳐 대상 등 총 3편의 수상작을 선정했으며 'G-STAR 2022' 기간 중 부산 벡스코에서 진행된 한국게임법과정책학회-GSOK 공동 세미나에서 연구 결과를 발표하고 시상식을 진행했다.

안전사고 발생률 0% 달성

전시장 내 많은 인원이 밀집되는 만큼 전 스텝을 대상으로 응급 처치 교육을 진행하고 넥스관 부스 내 자동심장충격기(AED)를 배치했다. 부스 현장에서 발생할 수 있는 안전사고를 대비하여 안전요원이 현장에 상시 대기했다. 또한 부스 곳곳에 5m 간격으로 현장 스텝 및 경호인력을 배치하여 안전거리를 유지하는 등 관람객 안전 관리에 총력을 기울였다.

참여 작품 목록



이용자 소통 강화

넥슨 개발자 콘퍼런스 NDC 2022

국내 게임업계 최대 지식 공유 콘퍼런스 '넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC 2022)'가 올해 15회를 맞았다. 지난해에 이어 2년 연속 온라인으로 개최된 NDC 2022는 누적 조회수 7만 9,703건이라는 기록을 달성하며 대표적인 게임 개발 정보 교류의 장임을 입증했다.

강연뿐만 아니라, 올해 새롭게 메타버스에서 진행된 게임아트 전시회를 통해 게임의 즐거움을 나누는 뜻깊은 시간을 가지기도 했다.



넥슨 개발자 콘퍼런스 NDC

넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC)는 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 현재 200여 명에 달하는 발표자들이 100~150여 개 세션을 진행할 정도로 성장했다. 또한 대외로도 문호를 조금씩 개방하여 2011년부터 단일 회사의 행사를 넘어 넥슨 관계사는 물론 타 게임 회사 종사자들 그리고 게임 산업에 관심을 가진 학생들에게까지 오픈해 산업 전반의 지식 공유 공동체의 역할을 수행했다.

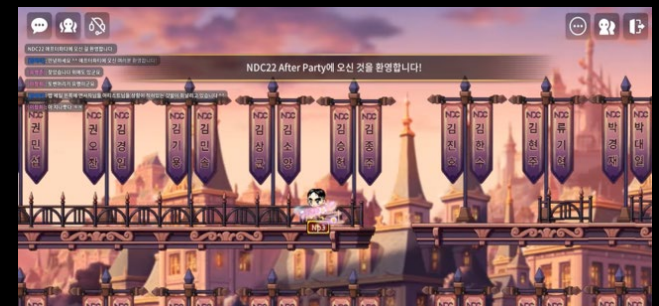


NDC 2022

올해 NDC는 6월 7일부터 10일까지 4일간 펼쳐졌으며 60개 세션의 발표를 진행했다. 코로나19를 고려하여 온라인 콘퍼런스로 개최했으며 온라인 진행의 장점을 살려 더욱 전문적이고 세부적인 게임 기술에 대한 공유가 이루어질 수 있었다.

키노트에서는 강대현 넥슨코리아 COO가 '블록체인과 가상세계의 진화'에 대해 다루고, 메타버스 & NFT 세션을 신설하는 등 현재 게임업계가 관심을 가지고 있는 주제를 적극적으로 화두에 올리며 논의를 이끌어냈다.

또한 게임업계 최초로 메타버스에서 개최된 게임아트 전시회에서는 넥슨 판교 사옥을 재구성한 가상 공간 내 총 77점의 작품을 공개하며 참가자들에게 대체로운 즐거움을 제공했다. 그 외에도 NDC 최초로 넥슨의 메타버스 플랫폼에서 이루어진 애프터 파티를 통해 NDC 2022에 참여한 발표자 및 아티스트 간의 교류 현장을 공개하는 등 다양한 콘텐츠를 선보였다.



이용자 소통 강화

넥스테이지 : 넥슨 게임아트

'넥스테이지 : 넥슨 게임아트'는 게임업계 최초로 넥슨과 예술의전당이 공동 기획한 게임아트 전시로 넥슨 게임 속 캐릭터, 배경, 애니메이션, 음악 등을 문화예술적으로 해체하고 재구성해 선보였다.

'넥스테이지 : 넥슨 게임아트' 전시

'넥스테이지 : 넥슨 게임아트' 전시는 2022년 12월 10일부터 2023년 1월 29일까지 예술의전당 한가람미술관 제7전시실에서 개최되었다. 이번 전시는 2022년 10월 넥슨과 예술의전당의 문화예술분야 활성화를 위한 MOU 체결로 시작되었다. 게임의 문화예술적 가치를 제고하는 한편 게임 속 아트들을 해체, 재구성하여 낯선 공간에서 새로운 경험을 느껴볼 수 있도록 공감각적으로 구성되었다. 총 15종의 넥슨 게임이 참여하여 게임 내 캐릭터, 배경, 애니메이션 등 115점의 작품들을 G(Game), A(Art), M(Media), E(Exhibition) 존별로 배치하였으며, 게임아트를 게임에 종속된 비주얼 요소가 아닌 각각의 독립된 작품으로 구성했다. 이번 전시는 총 42,291명이 관람했으며, 게임 이용자 뿐만 아니라 예술의전당을 찾은 다양한 연령대의 일반인 관람객에게도 게임아트의 아름다움과 문화예술적 가치를 전달했다.



게임 아트디렉터와의 만남

'넥스테이지' 전시에서는 게임아트가 어떻게 만들어지는지 들을 수 있는 전시 교육 프로그램 '게임 아트디렉터와의 대담'도 진행되었다. 대담에는 이시용 더퍼슨스 편집장이 모더레이터로, 임근표 넥스테이지 아트디렉터 겸 마비노기 영웅전 테크니컬 아티스트가 대담자로 참여하였다. 임근표 아트디렉터는 게임 그래픽의 방향성과 목표를 정하는 게임 아트디렉터의 업무 전반과 실제 게임아트 기획 및 작업 과정에 대해 소개하며 기술의 변화 속도에 따른 아트디렉터의 역할 등에 대한 심도 깊은 이야기를 나누었다.

이용자 소통 강화

게임별 이용자 소통

넥슨은 다양한 채널을 통해 이용자의 목소리에 귀를 기울이고 피드백을 적극적으로 공유하여 게임 내 지속적으로 반영하였다. 특히 2022년에는 각 게임 별 이용자의 성향에 맞춘 세분화된 커뮤니케이션에 집중해, 온라인과 오프라인을 넘나들며 개발진과 이용자 간 긴밀한 소통의 기회를 확대했다.

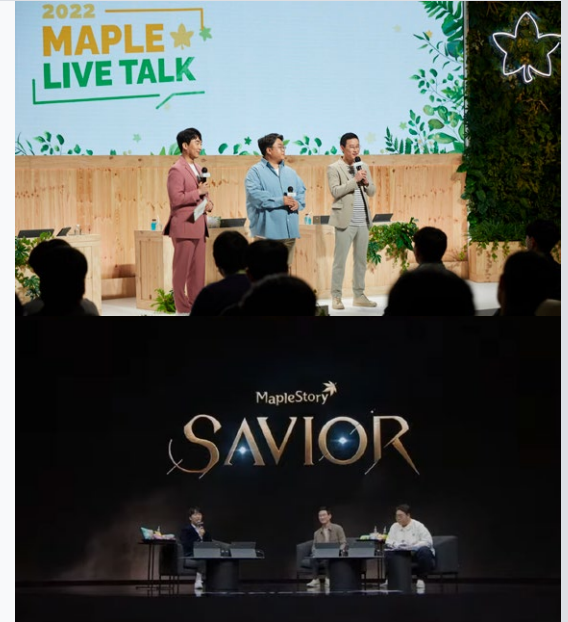
메이플스토리

2022 메이플스토리 라이브톡

'메이플스토리'는 5월 1일 서울 블루스퀘어에서 '2022 메이플 라이브톡' 행사를 열었다. 이용자 50명을 직접 현장에 초청하고 유튜브 라이브 방송을 통해 온라인으로도 함께 진행했다. 그동안 부족했던 부분을 보완한 개선안과 개발 방향성 등에 대한 의지를 드러냈다. 또한, 운영진이 행사 중 실시간으로 방송 댓글을 확인하고 현장 참석 이용자들이 쪽지로 남긴 질문에 대해 바로 답변하는 등 적극적으로 이용자들과 소통했다.

온라인 쇼케이스

'메이플스토리'는 6월과 12월 홈페이지와 유튜브 채널을 통해 온라인 쇼케이스를 개최했다. 매년 여름과 겨울 진행해온 쇼케이스를 올해 처음으로 실시간 라이브로 진행해 이용자와 쌍방향으로 소통하였다. '이그니션 쇼케이스'에서는 여름 업데이트 콘텐츠와 일정을 발표했으며, 12월 15일 진행된 '세이버 쇼케이스'는 6만 6천여 명이 시청했다.



메이플스토리 월드



라이브 윙즈 데이

'메이플스토리 월드'는 9월 23일, 향후 업데이트와 주요 행사 소식을 전하기 위한 첫 라이브 방송 '라이브 윙즈 데이'를 진행했다. '메이플스토리 월드' 담당 개발진이 출연해 플랫폼 내 콘텐츠를 직접 체험하고, 제작에 얽힌 에피소드를 나누며 각종 플레이 팁을 전했다.

MCI22

'메이플스토리 월드'는 11월 26~27일, 수원컨벤션센터에서 첫 오프라인 행사 'MCI22'를 개최했다. 'MCI22'를 통해 크리에이터에게 다양한 경험을 제공하고, 일반 이용자에게도 더 적극적으로 서비스를 알리고자 했다. 월드를 체험할 수 있는 부스와 쇼케이스 등 각종 프로그램이 이들 동안 진행되었으며, 양일간 총 6,500여 명의 관객이 'MCI22'를 찾았다.

이용자 소통 강화

게임별 이용자 소통

넥슨은 다양한 채널을 통해 이용자의 목소리에 귀를 기울이고 피드백을 적극적으로 공유하여 게임 내 지속적으로 반영하였다. 특히 2022년에는 각 게임별 이용자의 성향에 맞춘 세분화된 커뮤니케이션에 집중해, 온라인과 오프라인을 넘나들며 개발진과 이용자 간 긴밀한 소통의 기회를 확대했다.

마비노기

판타스틱 데이

'마비노기'는 6월 25일 오프라인 쇼케이스 '판타스틱 데이'를 열고 여름 업데이트 계획 및 이벤트 소식을 공개했다. '판타스틱 데이'는 '마비노기'와 특별한 인연이 있는 이용자들을 초청해 서울 VSG 아레나에서 진행되었으며 '마비노기' 공식 홈페이지 및 유튜브 채널에서 생중계되었다. '마비노기' 개발을 총괄하는 민경훈 넥슨 디렉터가 무대에 올라 여름 업데이트 계획을 전하고 현장 질의응답을 진행했다. 이를 통해 업데이트에 대한 더욱 구체적이고 상세한 질문부터 최근 '마비노기' 서비스 및 기존 콘텐츠에 대한 질문까지 다양하고 폭넓은 주제들에 대해 자유롭게 소통하는 시간을 가졌다.



판타지 ON박상

'마비노기'는 12월 7일 온라인 라이브 쇼케이스 '판타지 ON박상'을 개최했다. 공식 홈페이지와 유튜브 채널에서 생중계된 '판타지 ON박상'은 7천 5백여 명이 시청한 가운데, 겨울 업데이트 발표를 비롯해 컬래버레이션 및 굿즈 소개, 시청자 이벤트 등을 진행했다. 쇼케이스는 민경훈 디렉터를 비롯한 개발진이 진행했으며 시청자들은 실시간 댓글을 통해 응원과 기대를 보냈다.



마비노기 영웅전



마비노기 영웅전: 개발자와 함께하는 라이브 플레이

'마비노기 영웅전'은 7월 16일 개발진이 이용자와 함께 '마비노기 영웅전'을 플레이하는 '라이브 플레이' 이벤트를 진행했다. 개발자들이 최근 업데이트된 여러 전투를 직접 플레이하며 개발 일화 등을 소개해 이용자와 긴밀하게 소통하는 시간을 가졌다.

이용자 소통 강화

게임별 이용자 소통

넥슨은 다양한 채널을 통해 이용자의 목소리에 귀를 기울이고 피드백을 적극적으로 공유하여 게임 내 지속적으로 반영하였다. 특히 2022년에는 각 게임 별 이용자의 성향에 맞춘 세분화된 커뮤니케이션에 집중해, 온라인과 오프라인을 넘나들며 개발진과 이용자 간 긴밀한 소통의 기회를 확대했다.

히트2

히트투나잇

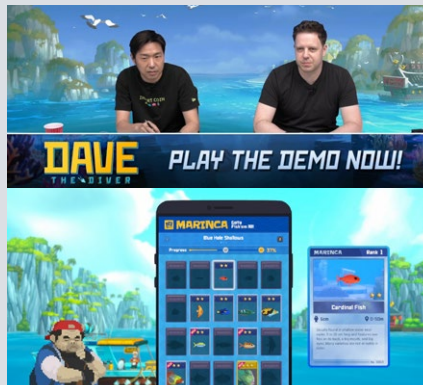
'히트2'는 출시 후 첫 오프라인 행사인 '히트투나잇'을 열고 게임 이용자와 개발진이 교류하는 시간을 마련했다. 12월 17일 호텔 나루 서울 엠갤러리에서 열린 '히트투나잇' 행사에는 사전 신청을 통해 선정된 15개 길드 소속 총 150여 명 이용자들이 현장에 개발진과 직접 만나 이야기를 나누고 '히트2' 속 음식을 실제로 재구성한 만찬을 가졌다. '히트2'의 향후 업데이트 정보를 미리 소개하고 주요 콘텐츠 계획을 공개했으며, 개발자가 직접 참석자들의 질문에 답하는 세션을 진행해 큰 호응을 얻기도 했다. 이외에도 행사장 곳곳에 포토존, 럭키드로우 등 즐길거리를 비롯해 전 서버에 제공되는 보상 아이템을 행사 참석자들이 즉석 추첨하는 '크리스마스 기프트 박스' 등 이벤트를 통해 현장을 찾은 이용자들에게 다양한 경험을 제공했다.

히트투데이

'히트2'는 올해 서비스를 출시하며 이용자들과 긴밀한 소통을 통해 신뢰를 쌓고 있다. 올해는 개발진이 직접 게임에 대한 다양한 소식을 전하는 세 번의 히트투데이 (HIT2DAY)를 진행했으며 박영식 PD등 개발진이 직접 출연해 업데이트 내용에 대해 상세히 설명하고 이용자들의 피드백에 회답했다. 또한 매주 개발자 편지를 공개해 이용자 피드백에 기민하게 대응하며 플레이 만족도를 높이고 있다.



데이브 더 다이버



데이브 더 다이버 개발진 스트리밍

6월 14일과 15일 '스팀 넥스트 페스트(Steam Next Fest)'에서 '데이브 더 다이버'를 최초 공개하는 라이브 방송을 진행했다. 라이브 방송에는 '데이브 더 다이버'를 제작한 민트로켓의 황재호 디렉터와 게임 기획을 맡은 Nolan King이 함께 출연해 게임을 소개하고 신규 콘텐츠, 아트워크를 공개했다. 약 20만 명의 글로벌 시청자들이 방송에 참가했으며 실시간으로 이용자들의 궁금증을 해소하는 Q&A도 진행했다.

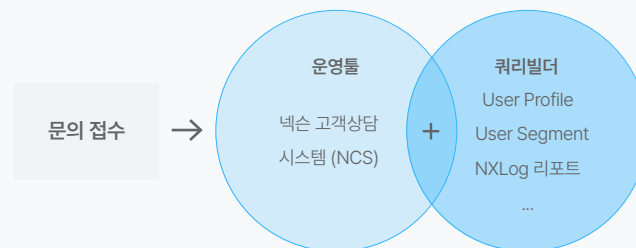
이용자 만족 제고

넥슨은 넥슨이 보유한 기술력과 인프라를 고객 서비스에 적용하여 더 만족스러운 고객 경험을 제공하기 위해 노력하고 있다. 고객 문의에 대한 응대를 넘어 직접 접수되지 않은 불편사항까지 구체적으로 인지하고 미리 대응할 수 있는 체계를 확립하였다. 또한 새로운 이용자 가치 측정 지표를 최초로 도입하여 고객센터가 제공하는 서비스 품질을 객관적으로 검증 및 개선하고 있다.

기술 접목을 통한 선제적 고객 서비스

넥슨은 자체적으로 보유한 기술을 고객 상담 서비스 분야에 접목하기 위해 다방면의 연구와 도전을 거듭하고 있다. 기존의 전통적 고객 상담 체계는 문의를 접수하는 일부 고객, 즉 전체 이용자의 약 10%만을 주된 대상으로 삼았다. 그러나 이러한 상담 체계는 게임 이용에 불편을 느꼈지만 문의를 접수하지 않은 이용자의 경험까지 예측하고 응대할 수 없다는 단점을 지닌다. 따라서 넥슨은 더 많은 고객의 편의를 선제적으로 보장하고자 다양한 데이터 분석 도구를 활용한 고객 상담 프로세스를 새로이 구축하였다. 고객센터에 이용자 문의가 접수되면 넥슨 내부에서 운영하고 있는 여러 데이터 분석 도구 중 적합한 방법을 통해 유사한 문제가 발생할 수 있는 상황을 예측하도록 하고 있다.

넥슨 고객 서비스에 활용 중인 데이터 분석 도구



고객 상담 절차의 부정적 경험 제거

넥슨의 고객 서비스는 고객 서비스 규모와 대상을 객관적으로 판단하는데 그치지 않고, 고객이 직접 문의하기에 앞서 고객이 겪는 문제를 해결할 수 있는 선제적 대응 절차를 지향하고 있다. 이에 따라 고객이 고객센터에 문의를 접수하지 않더라도, 유사한 문제를 겪을 확률이 높은 이용자에게 먼저 정보를 제공할 수 있도록 다양한 고객 커뮤니케이션 도구를 확충하였다. 상담을 위해 문의를 접수하는 절차 자체에서 고객이 느낄 수 있는 부정적 경험을 제거하고자 하였으며, 그 결과 고객이 문의를 접수하고 답변을 기다리는 과정을 근본적으로 축소시킬 수 있었다. 고객 상담 서비스의 대상과 운영 방법을 확장한 결과 시스템 도입 이후 넥슨 고객센터의 온라인 상담 접수량은 약 46만 건 감소하였다.

넥슨 고객센터 PC 게임 온라인 상담 접수량 변화

연도	문의 접수량 (건)
2020	1,753,644
2021	1,424,558
2022	1,288,567
...	

이용자 만족 제고

넥슨은 넥슨이 보유한 기술력과 인프라를 고객 서비스에 적용하여 더 만족스러운 고객 경험을 제공하기 위해 노력하고 있다. 고객 문의에 대한 응대를 넘어 직접 접수되지 않은 불편사항까지 구체적으로 인지하고 미리 대응할 수 있는 체계를 확립하였다. 또한 새로운 이용자 가치 측정 지표를 최초로 도입하여 고객센터가 제공하는 서비스 품질을 객관적으로 검증 및 개선하고 있다.

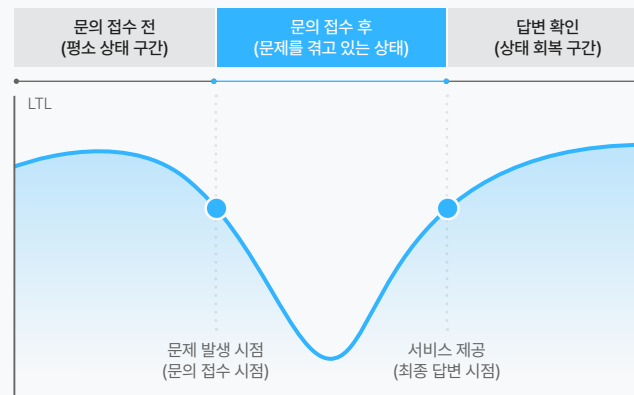
새로운 이용자 지표 도입 및 관리

넥슨은 2022년부터 고객 서비스 핵심 관리 지표로 'LTL(Life Time Loyalty)'를 도입하여 고객에게 제공한 서비스가 실제 고객의 플레이, 접속, 과금에 미치는 영향에 대해 객관적으로 검증함과 동시에 서비스 개선의 근거 자료로 활용해 나가고 있다.

기존의 넥슨 상담센터는 '고객만족도'라는 점수를 고객 서비스 핵심 지표로 도입하여 고객 서비스를 개선 및 운영해왔다. 고객만족도는 고객의 피드백을 실시간으로 알 수 있다는 점에서는 유용하지만 서비스를 제공받은 고객 중 일부만이 응답하기 때문에 서비스 품질을 체크하고 개선하는 데 있어서 일부 제약이 존재했다.

이러한 문제를 개선하기 위해 넥슨 상담센터는 LTL이라는 이용자 가치 측정 지표를 고객 서비스 부문의 핵심 관리 지표로 도입하였다. LTL은 최근 플레이 시간 및 누적 이용 시간, 누적 접속 점수 등을 종합적으로 평가한 이용자 충성도 지표이다. 넥슨 상담센터는 LTL을 중장기적 관점에서 게임 운영 방향과 상담 방법을 개선할 수 있는 기준으로 활용하고 있다.

LTL 지표를 활용한 고객 서비스 유효성 측정 과정



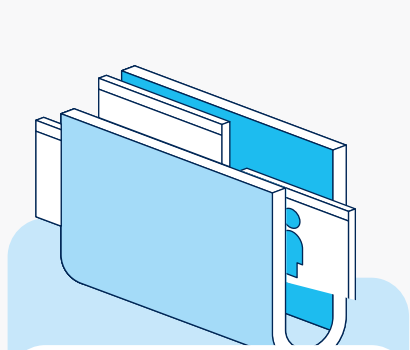
텍스트 탐지 기술을 활용한 상담 담당자 보호

넥슨은 한 단계 높은 구성원 인권 보호를 위해 2022년부터 고객 문의에 유해 문의 기술을 적용하여 상담 담당자가 유해 문의를 열람하지 않도록 개선했다. 넥슨은 2017년 게임업계 최초로 고객 서비스를 담당하는 구성원의 인권 보호를 위한 프로그램을 신설하고 대고객 운영정책에 적용하였다. 상담 담당자가 욕설 및 성희롱 등의 유해 문의를 접한 경우 해당 문의를 직책자가 회수하여 인권 보호 프로그램 절차에 따라 대응하고 있다.

철저한 이용자 보호

넥슨은 이용자를 더욱 철저히 보호하기 위해 필요한 다양한 활동을 진행하고 있다. 우선 이용자 개인정보보호를 위해 정책을 수립하고 전담 조직을 구성해 운영하고 있으며 최고 수준의 보안을 유지하기 위해 국내외 공인 정보보호 인증을 취득했다. 또한 매년 정기적으로 위험 평가를 하고 취약점을 진단해 사전에 대처하고 있다. 기술적으로 개인정보를 안전하게 관리할 수 있도록 보안 시스템을 운영하는 등 다양한 보호 조치를 시행하고 있다. 또한 게임 생태계를 보호하기 위한 기술을 연구 및 개발하여 운영 중인 서비스에 적용하고 있다.

인공지능과 머신러닝을 활용한 텍스트·이미지 탐지 기술을 통해 게임 이용자를 보호하고 있으며 사용자들의 안전한 플레이 환경을 보장하기 위해 이상 탐지 시스템을 도입하기도 했다. 또한 결제 도용 범죄 예방을 위해 보안 시스템을 구축했다. 더불어 넥슨은 신뢰의 기업 문화를 갖추고자 통합 윤리경영 체계 하에 윤리 강령 및 행동 지침 등을 수립하고 임직원 윤리 교육을 실시하는 등 기업 활동의 모든 과정에서 비윤리적 행위가 발생하지 않도록 엄격하게 관리하고 있다.



1 정보보호 및 개인정보보호

- 정보보호 및 개인정보보호 관리체계 수립
- 정보보호 및 개인정보보호 관리체계 검증
- 정보보호 및 개인정보보호 정책 운영
- 정보보호 및 개인정보보호 감사
- 사내 교육 및 캠페인 운영
- 이용자의 권리 행사 방안 마련



2 이용자 보호를 위한 기술

- 텍스트·이미지 탐지
- 이상 탐지 시스템
- NEXON NOW
- 결제 도용 범죄 예방



3 신뢰할 수 있는 기업윤리

- 통합 윤리경영 체계
- 컴플라이언스
- 투명한 기업문화 내재화

정보보호 및 개인정보보호

넥슨은 안전하고 신뢰할 수 있는 서비스를 제공하고 이용자 정보를 보호하기 위해 정책을 수립하고 절차를 마련해 적용하며 개인정보를 기술적으로 안전하게 관리할 수 있도록 보안 시스템을 운영하는 등 다각도로 철저한 보호 조치를 시행하고 있다.

정보보호 및 개인정보보호 관리체계 수립

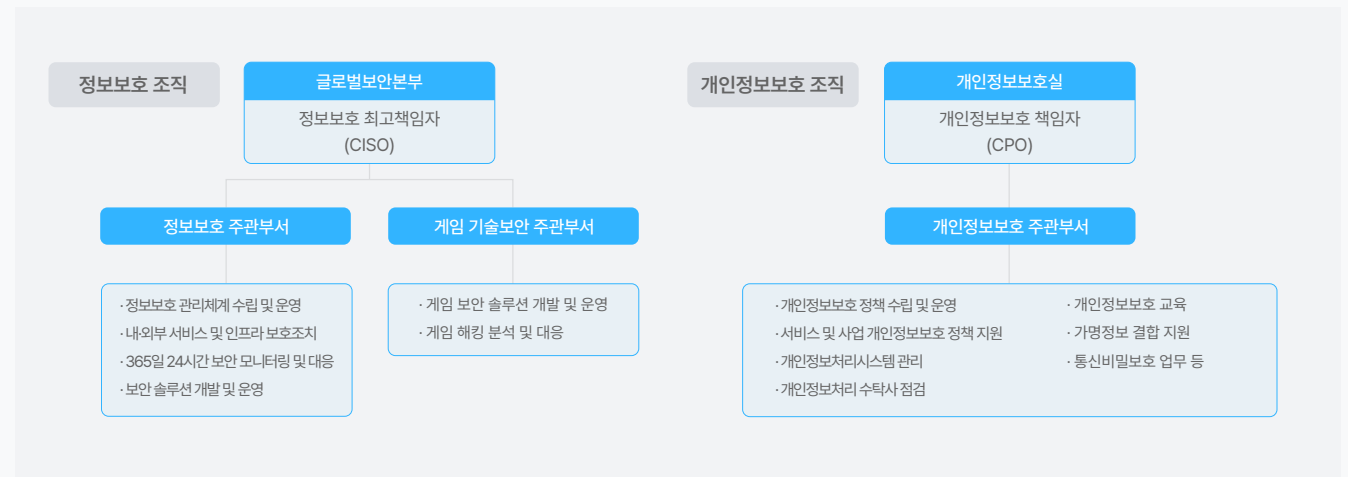
정보보호 및 개인정보보호 정책 체계

넥슨은 이용자에게 안전한 서비스를 제공하고 개인정보를 보호하기 위해 정보보호 및 개인정보보호 체계를 수립하고 있다. 정책서는 국내외 법률 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 최고책임자(Chief Information Security Officer, CISO)와 개인정보보호 책임자(Chief Privacy Officer, CPO)를 선임하고 있다. 정보보호 전담 조직은 정보보호 관련 법령을 준수하여 정보보호 관리체계를 수립 운영하며 보호조치를 적용, 365일 24시간 대응한다. 개인정보보호 전담 조직은 개인정보보호 정책 수립 및 시행, 개인정보처리시스템 보호조치 검토 및 가이드, 개인정보와 관련된 법률 준수 및 개인정보의 안전한 관리를 위한 업무를 전담하고 있다.

정보보호 및 개인정보보호 조직도



정보보호 및 개인정보보호

넥슨은 안전하고 신뢰할 수 있는 서비스를 제공하고 이용자 정보를 보호하기 위해 정책을 수립하고 절차를 마련해 적용하며 개인정보를 기술적으로 안전하게 관리할 수 있도록 보안 시스템을 운영하는 등 다각도로 철저한 보호 조치를 시행하고 있다.

정보보호 및 개인정보보호 관리체계 검증

국내의 공인 정보보호 인증 취득

넥슨의 정보보호 및 개인정보보호 관리체계의 운영 활동에 대한 신뢰성을 객관적으로 검증 받기 위해 연 1회 국내의 공신력 있는 대외기관의 정보보호 인증 심사를 받는다.



정보보호 및 개인정보보호 관리체계 (ISMS-P)

ISMS-P는 과학기술정보통신부, 개인정보보호위원회에서 정보보호와 개인정보보호를 위한 관리체계를 점검하여 인증 기준에 적합한 기업임을 증명하는 대표적인 인증제도이다. ISMS, PIMS 인증제도 통합 이후 2019년에 ISMS-P 인증을 최초로 획득했다.



ISO/IEC 27001

ISO/IEC 27001은 국제 표준화기구(ISO) 및 국제 전기기술위원회(IEC)에서 제정한 정보보호 관리체계 국제규격 인증이다. 2016년에 ISO 27001 인증을 획득하였다.



ISO/IEC 27018

ISO/IEC 27018은 클라우드 서비스에서 처리하는 이용자의 개인정보 보호에 관한 국제 표준이다. 2019년에 ISO 27001에 추가로 ISO 27018을 획득하였다.



개인정보보호마크(e-Privacy)

e-Privacy는 개인정보보호협회가 기업이 운영하는 홈페이지 등의 개인정보보호 수준을 법률에 근거한 심사기준을 적용하여 종합적으로 평가하고 일정 수준 이상을 획득 시에 부여하는 제도이며, 2003년에 획득하여 넥슨닷컴의 인증(마크)을 유지하고 있다.

정보보호 및 개인정보보호

넥슨은 안전하고 신뢰할 수 있는 서비스를 제공하고 이용자 정보를 보호하기 위해 정책을 수립하고 절차를 마련해 적용하며 개인정보를 기술적으로 안전하게 관리할 수 있도록 보안 시스템을 운영하는 등 다각도로 철저한 보호 조치를 시행하고 있다.

정보보호 및 개인정보보호 정책 운영

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 아래와 같은 데이터 사용 절차를 수립하여 운영하고 있다.

1	서비스를 위해 데이터를 추가 사용할 때는 구체적인 목적과 용도가 포함된 데이터 활용 신청서 작성
2	사용 목적이 합법적인 활용 범위 내에 포함되는지 검토
3	데이터 분석 및 개인정보 식별
4	불필요한 개인정보 삭제 또는 비식별처리
5	안전한 데이터 사용 및 파기 관리

기술적 보호조치

넥슨은 개인정보를 안전하게 관리하기 위해 방화벽, 침입방지시스템, 침입탐지 시스템 등 보안시스템을 운영하고 있다. 또한 개인정보처리시스템에 접근하는 개인정보 취급자들은 물리적인 네트워크 분리와 같은 다양한 보호조치가 적용되어 있으며, 데이터베이스 접근 통제 솔루션을 통해 개인정보에 대한 접근을 제한하고 기록하며 상시적으로 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, 직원들의 PC와 서버는 백신을 설치하고 최신 업데이트를 유지하고 있다.

개인정보보호 보안 검수 절차

넥슨은 개인정보처리시스템을 구축할 때 'Privacy by Design' 원칙을 기획부터 종료까지 모든 단계에 엄격하게 적용하여, 이용자의 개인정보를 서비스 전체 생애 주기 동안 안전하게 보호한다.



기획·설계 단계

개인정보보호 법령 및 규정을 준수하기 위해 개인정보최소수집, 명확한 이용목적 공개 및 등의 절차 등을 마련하고 있다. 또한, 응용프로그램, 서버, 인프라등의 개인정보처리단계별 보호조치가 반영되도록 하고 있다.



개발·구축 단계

보안 요구사항이 반영 되었는지 서비스 런칭 전 개인정보보호 위반 여부 점검, 취약점 진단 등을 수행하고 있다. 확인된 위반 사항은 즉시 처리하는 등 시정 조치를 하고 있다.



운영 단계

접근 권한 검토, 접속 기록 모니터링, 취약점 진단 등을 주기적으로 실시하고 있으며, 매년 독립적인 외부기관을 통한 보안감사를 수행하는 등 개인정보를 안전하게 관리하고 있다.



종료 단계

서비스 종료 시점에는 개인정보 파기, 안전한 이전 등 법적 의무를 준수하고, 개인정보가 안전하게 처리되도록 관리하고 있다.

정보보호 및 개인정보보호

넥슨은 안전하고 신뢰할 수 있는 서비스를 제공하고 이용자 정보를 보호하기 위해 정책을 수립하고 절차를 마련해 적용하며 개인정보를 기술적으로 안전하게 관리할 수 있도록 보안 시스템을 운영하는 등 다각도로 철저한 보호 조치를 시행하고 있다.

정보보호 및 개인정보보호 정책 운영

해킹 및 유출 사고 예방과 대응

넥슨은 해킹 및 개인정보 유출 사고 발생 시 대응 프로세스를 가동하여 신속하게 대응한다. 이외에도 넥스코리아 및 이용자의 개인정보를 처리하는 관계사는 '개인정보보호 배상책임 보험'에 가입하여 이용자의 피해 구제 제도를 마련하고 피해 확산을 사전에 방지할 수 있도록 대비한다.

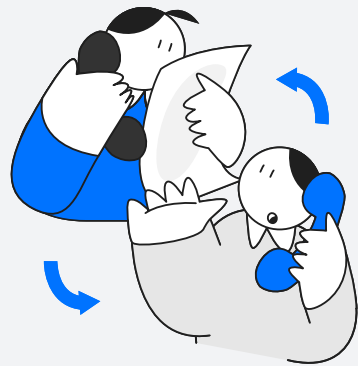
위험평가 및 취약점 진단

넥슨은 매년 웹, 게임 등 내·외부 서비스의 개발부터 운영까지 보안 요구사항 준수 여부를 점검한다. 내부 전문가와 자체 개발 솔루션으로 상시점검하고 외부 전문가가 실제 해커 관점에서 실제 해킹 위험을 점검한다. 발견 취약점은 개선하고 보완하여 위험을 최소화하고 있다.

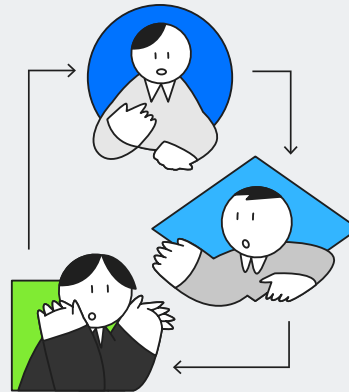
개인정보 유출 사고 대응 프로세스



1 증거 확보 및 추가 피해 방지



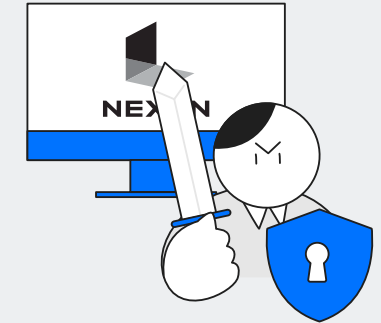
2 사고의 원인 및 피해 규모 파악



3 대응 부서별 역할 수행



4 관계 기관 유출 신고 및 이용자 대상 유출 사실 안내



5 재발 방지 대책 마련

정보보호 및 개인정보보호

넥슨은 안전하고 신뢰할 수 있는 서비스를 제공하고 이용자 정보를 보호하기 위해 정책을 수립하고 절차를 마련해 적용하며 개인정보를 기술적으로 안전하게 관리할 수 있도록 보안 시스템을 운영하는 등 다각도로 철저한 보호 조치를 시행하고 있다.

정보보호 및 개인정보보호 감사

정보보호 외부 감사

넥슨은 매년 국내외 법률과 인증 심사 기준을 반영한 자체 점검 기준으로 외부 전문가에게 객관적인 감사를 받고 있다. 넥슨 관계사 역시 점검하여 넥슨 그룹의 보안 수준을 향상시키고 있다. 감사를 포함한 점검 활동에서 도출한 문제점을 개선하고 있다.

개인정보 수탁사 관리

넥슨은 개인정보보호를 위한 노력의 일환으로, 개인정보처리 수탁사를 철저하게 관리하고 있다. 연 1회 정기적인 현장 점검 및 개선 활동을 실시하고 있으며, 신규 수탁사가 개인정보 보호에 필요한 기준을 충족하는지 확인하기 위해 수시로 점검을 진행하고, 미흡한 사항이 확인되면 수탁사에 필요한 개인정보 보호조치 방법을 상세하게 안내하여 개선할 수 있도록 한다. 또한, 수탁사의 개인정보보호에 대한 이해와 이행을 높이기 위해 개인정보 보호 캠페인, 교육 및 개인정보보호 가이드 등을 제공하고 있다.

외부 기관 가입 및 협력

- 한국CISO협의회, 한국침해사고대응팀협의회, 한국CPO포럼, 한국인터넷기업협회 데이터정책협의회 가입 및 활동
- 한국인터넷진흥원(KISA) 인공지능 데이터셋 악성코드 분야 실증 참여
- KISA 사이버 위협정보 분석-공유(C-TAS, Cyber Threat Analysis & Sharing) 시스템 참여
- CISO/정보보호 관리자(CERT실 실장) 정보보호 관련 컨퍼런스 발표자, 간사 참여

사내 교육 및 캠페인 운영

정보보호 교육 및 캠페인

넥슨은 넥스코리아 포함 국내외 15개 관계사 구성원의 정보보호 인식을 높이기 위해 연 2회 교육을 실시해 100% 이수율을 달성했다. 교육은 넥슨 현황을 반영하여 총 8편의 맞춤형 콘텐츠를 제작했다. 또한, 정보보호 중요성을 쉽게 이해하도록 최신 트렌드를 반영한 숏폼 콘텐츠를 자체 제작해 직군별 맞춤 캠페인을 실시했다. 교육 및 캠페인 외에도 정보보호 전담 조직원 대상으로 전문 교육을 시행하고 관련 자격 취득을 위해 적극 지원하고 있다.

개인정보보호 교육

넥슨은 개인정보보호를 가장 중요하게 생각하며 개인정보의 안전과 보안을 보장하기 위해 다양한 활동을 수행하고 있다. 정기적으로 실시하는 개인정보 보호 교육은 가장 핵심적인 활동으로 관계사 직원 포함 전 임직원을 대상으로 연 2회 실시하고 있다. 해외 관계사 임직원을 위해 영어, 일어 버전으로도 제작해 교육을 진행 중이다. 내부 교육 외에도 매년 한국인터넷진흥원(KISA)의 '내 정보지킴이 캠페인'에 적극 참여하고 있으며 캠페인을 통해 생활 속 개인정보 보호의 중요성을 인식시키고, 조직 전체에 개인정보를 적극적으로 관리하는 문화를 확산하고 있다.



정보보호 및 개인정보보호

넥슨은 안전하고 신뢰할 수 있는 서비스를 제공하고 이용자 정보를 보호하기 위해 정책을 수립하고 절차를 마련해 적용하며 개인정보를 기술적으로 안전하게 관리할 수 있도록 보안 시스템을 운영하는 등 다각도로 철저한 보호 조치를 시행하고 있다.

이용자의 권리 행사 방안 마련

이용자 대상 정보보호 인식 교육

넥슨은 이용자가 본인 정보에 대한 권리를 쉽게 확인할 수 있도록 홈페이지 접근성을 향상하고 있다. 이를 위해 '내 정보관리 페이지'와 '자기게시물 접근배제 요청페이지' 등을 제공하여 개인정보 열람, 정정, 삭제, 동의 철회 등의 권리를 손쉽게 행사할 수 있도록 하고 있다. 또한 개인정보 관련 우려 사항을 신속하게 지원하고 불편함을 최소화하기 위해 고객센터를 운영하고 있으며, 개인정보 이용내역을 확인할 수 있는 개인화 페이지를 운영하여 투명성을 높이고 있다.

넥슨 홈페이지에서는 스피싱·피싱 피해 방지 안내와 함께 이용자가 필요로 하는 정보보호 관련 정보를 수시로 제공하고 있다. 또한 '보안센터'를 운영하여 이용자들이 스스로의 보안 수준을 확인하고, 개인별로 필요한 보안 서비스를 추천받아 권장 보안 서비스 설정 및 계정 보호 강화가 가능하도록 안내하고 있다. 더불어, 게임 서비스를 이용하는 전체 이용자를 대상으로 안전한 게임서비스 이용을 위한 OTP(One Time Password) 사용 캠페인 '지속가능한 보안 캠페인'을 4회에 걸쳐 시행하였다.

아동 프라이버시 보호

넥슨은 만 14세 미만 아동의 개인정보 보호를 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 아동에게 개인정보 처리와 관련한 사항을 안내할 때에는 알기 쉬운 양식과 언어를 사용하기 위해 노력하고 있으며 아동이 이해하기 쉬운 형태의 '개인정보 수집 및 이용 동의서'와 '개인정보처리방침' 마련을 준비 중이다.

이용자 보호를 위한 기술

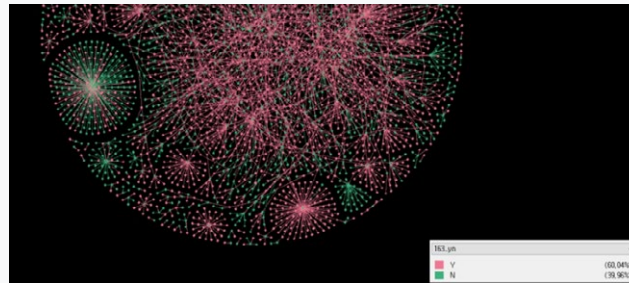
넥슨은 게임 서비스에서 발생할 수 있는 윤리적 문제를 방지하고 게임 생태계를 보호하고자 데이터 수집, 탐지 기술을 고도화해 서비스에 적용하고 정책을 수립하고 있다.

텍스트·이미지 탐지

넥슨은 인공지능과 머신러닝을 활용한 텍스트·이미지 탐지 기술을 통해 게임 서비스 내에서 이용자인 상호작용 중 발생할 수 있는 피해로부터 이용자를 보호하고 있다. 2018년 욕설 데이터베이스 구축이 시작된 이후, 머신러닝을 통해 탐지모델을 지속적으로 고도화하여 탐지율을 상승시켰다.

욕설, 금지어, 광고성 문구 등 유해 텍스트를 탐지하는 텍스트 탐지 및 필터링 서비스는 인게임 뿐만 아니라 웹에서도 지원 가능하며 머신러닝을 통해 변용된 텍스트도 탐지할 수 있다. 유해 이미지 콘텐츠를 검출할 수 있는 기술인 유해 이미지 분석 시스템을 통해 이미지의 내용을 인공지능으로 분석하여 유해한 내용을 자동으로 검출하도록 해 이용자가 음란물, 저작권 및 상표권 침해 이미지, 폭력적 이미지 등에 노출되는 것을 원천적으로 방어하고 있다.

탐지 기술을 적용한 후 '서든어택'에서는 욕설로 인한 CS 유입이 50% 감소하고 광고성 채팅이 99% 감소하는 등 눈에 띄는 효과가 나타났으며, '카트라이더 러쉬플러스'에서도 유해도가 높은 채팅의 노출수가 82% 감소했다. 또한 '메이플스토리 월드'나 '넥슨타운'과 같이 이용자 간 교류가 간격을 이루는 서비스에는 이미지 탐지 기술을 도입해 이용자가 올린 동영상의 유해도를 확인, 제재할 수 있는 시스템을 구성하여 운영하고 있다.



CASE | 이상 탐지 시스템을 활용한 계정간 아이템 선물 네트워크 분석

이상 탐지 시스템

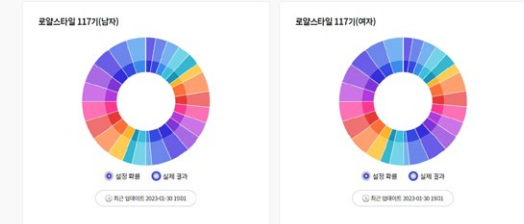
넥슨은 '작업장' 등 게임 내에서 발생하는 각종 이상현상을 빠르게 탐지해 이용자들의 게임 플레이를 보호하고자 2018년 어뷰징 탐지 기술을 도입했다. 이러한 이상 탐지 시스템은 데이터가 기록되는 게임 안팎의 모든 영역에서 작동하며, 현재 41개 서비스에서 200만 개 이상의 이상 계정을 탐지하여 65만 개의 계정을 자동으로 제재했다. 넥슨은 이상 탐지 시스템을 더욱 고도화해 게임 플레이를 방해하는 어뷰저들을 차단하고 게임 생태계를 보호하고자 한다.

메이플스토리

확률형 아이템의 실제 확률을 확인해 보세요 상세자료 보기 >>



주요 확률형 콘텐츠 실제 확률



NEXON NOW

NEXON NOW는 게임 내 확률형 콘텐츠의 확률 데이터를 수집하고 집계하여, 누구나 기획 확률과 실제 확률을 쉽게 조회할 수 있도록 제공하는 서비스이다. 이용자에게 보다 투명한 아이템 확률 정보를 제공하기 위해 개발되었으며, 2021년 '메이플스토리'를 시작으로 올해 10개의 게임에 확장 적용되었다. 현재까지 적용된 총 12개 게임 이외에도 많은 게임들이 NEXON NOW 사용을 준비 중에 있다. 넥슨은 NEXON NOW 오픈 이후에도 이용자 공지 기능을 추가하는 등 이용자 편의성 증대와 정확한 확률 정보 제공을 위해 최선을 다하고 있다.

결제 도용 범죄 예방

넥슨은 결제 도용 범죄를 예방하고자 탐지부터 제재까지 유기적으로 작동하는 보안 패키지를 개발 및 운영하고 있다. 넥슨의 보안 시스템은 이용자가 넥슨 홈페이지의 회원으로 가입하는 순간부터 모든 영역에서 이용자를 보호한다. 인증 보안 모듈은 이용자가 로그인하는 시점과 동시에 위협을 탐지하며 이상 결제 탐지 모듈은 결제 구간에서의 이상현상을 탐지하여 결제를 제한한다. 넥슨은 이러한 보안 시스템을 통해 2020년 사회적 이슈로 대두된 결제 도용 사고를 국내 게임사 중 가장 빠르게 해결했으며, 올해는 계정과 캐릭터의 탈취를 막기 위해 사용자가 등록된 모바일 기기에서만 게임을 플레이할 수 있게 하는 안심 기기 서비스를 개발해 '히트2' 등의 게임에 적용했다. 또한 고도화된 결제 도용 탐지모델 도입을 통해 도용범으로 의심되는 계정을 조기에 단속하여 피해를 초기에 억제하기도 했다.

신뢰할 수 있는 기업윤리

넥슨은 신뢰의 기업 문화를 갖추고자 윤리경영체계 하에 구성원의 투명하고
공정한 업무 수행을 위한 지침을 수립하여 시행하고 있다. 또한 적극적인 사내
교육 시행 및 문제 대응을 통해 비윤리적 행위가 발생하지 않도록 관리하고 있다.

통합 윤리경영 체계



윤리경영 이념 및 행동지침

넥슨은 윤리경영체계 및 제도를 구축하고 이를 충실히 운영해 나감으로써
신뢰가 증진되는 선순환적인 윤리경영체계를 구현하고 있다. 넥슨 윤리경영의
목표는 구성원과 고객 및 외부 이해관계자의 가치를 존중하고 신뢰를 높여
건전한 기업문화를 정착시키는 데 있다. 넥슨은 기업이 지향하는 윤리적 가치를
공유하고, 구성원의 비윤리적인 행위를 차단하기 위한 윤리행동지침을 갖추고
있다. 또한 각 구성원이 윤리행동 지침을 제대로 이해하고 준수할 수 있도록 회사
내부 포털사이트에 윤리행동지침을 게시하고 있다.

제1장	총칙 목적, 기본이념, 적용범위
제2장	임직원의 윤리행동지침 임직원의 기본자세, 법령 및 사규준수, 겸업금지 자산 및 정보보호, 성희롱 및 차별금지, 공정한 업체선정, 금품 및 접대수수제한, 경영정보 투명성 유지, 신고의 의무
제3장	회사의 윤리실천제도 사내보호제도, 제보자보호프로그램, 윤리위원회 운영

사내윤리경영시스템 'ethics'

넥슨은 구성원들이 넥슨 윤리강령 및 행동지침을 위반하는 비윤리적 행위를
인지하였을 때, 제보자가 어떠한 불이익을 받지 않고 안심하고 제보할 수 있도록
사내윤리경영시스템 'ethics'을 운영하고 있다. 사내윤리경영시스템을 통해
누구나 익명으로 윤리 규정 위반 행위를 상담하고 제보할 수 있다. 외부인의 경우
넥슨 기업사이트의 사이버 제보실을 통해 제보할 수 있다.

제보자 보호 프로그램

넥슨은 제보자가 안심하고 신고할 수 있도록 제보자의 신원과 제보 내용을
철저히 보호하는 제보자 보호 프로그램을 운영하고 있다. 이를 통해 직무 상
제보 내용을 인지한 구성원이 제보자의 신분이나 내용을 누설하는 경우 징계
조치된다. 또한 제보자의 철저한 신분 보장을 윤리행동지침에 명시해 제보자가
신분상 불이익이나 차별을 받지 않도록 하고 있다.

객관적 독립적 처리	<ul style="list-style-type: none"> 사이버 제보실은 독립적, 객관적으로 운영되고 있다. 직무상 또는 우연히 제보자의 정보를 인지한 임직원이 그 신분 또는 제보 내용을 누설하는 것은 징계 사유에 해당한다.
비공개 원칙	<ul style="list-style-type: none"> 제보자의 신원 및 제보 내용은 본인 의사에 반하여 공개되지 않도록 철저히 비밀이 유지된다. 제보에 대한 사실 확인 과정에서 진술, 자료 제공 등의 방법으로 조사에 협조한 사람에 대하여도 동등하게 보호한다.
제보자의 신분보장	<ul style="list-style-type: none"> 정당한 제보를 제공한 이유로 인하여 신분상 불이익이나 차별을 받지 않는다. 제보로 인하여 발생한 불이익에 대해서는 원상회복 또는 이에 준하는 책임을 다한다.

신뢰할 수 있는 기업윤리

넥슨은 신뢰의 기업 문화를 갖추고자 윤리경영체계 하에 구성원의 투명하고
공정한 업무 수행을 위한 지침을 수립하여 시행하고 있다. 또한 적극적인 사내
교육 시행 및 문제 대응을 통해 비윤리적 행위가 발생하지 않도록 관리하고 있다.

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. 또한, 사내 윤리교육을 통해 부정청탁 및 금품 등 수수의 금지에
관한 법을 알려 구성원 모두가 윤리적 가치를 내재화할 수 있도록 하고 있다.
특히 업무상 공직자나 언론인을 접촉하는 경우, 관련 법을 위반하지 않도록
특별한 주의를 기울이고 있다. 이를 위해 공직자, 언론인과 관련된 비용을
지출하는 경우, 대상자와 금액을 정확하게 입력하도록 규정하고 있으며
청탁금지법 기준을 위반하지 않도록 상시 모니터링 하고 있다. 또한, 넥슨의
직원 및 가족 구성원은 업무상 이해관계자로부터 금품이나 향응을 받지 않으며,
거래처에서 제공하는 명절 선물은 반송을 원칙으로 한다. 반송이 어려운 경우
사내 판매 후 판매금액을 기부하고 있다.

협력사와 투명한 거래 유지

넥슨 및 관계사는 거래처 선정지침에 따라 투명하고 공정하게 입찰을 진행하며,
협력사는 입찰 시 윤리서약서를 제출하고 있다. 또한, 계약서 상에도 금품, 향응
제공 등 비윤리적인 행위 시 불이익이 발생할 수 있음을 명시하고 있다.

투명한 기업문화 내재화

사내 윤리교육

매년 구성원 대상으로 윤리교육을 진행해 회사의 윤리 행동 지침을 안내하고
규정 위반 사례를 공유해 임직원이 윤리 규정을 이해하고 내재화할 수 있도록
하고 있다. 올해는 전체 구성원의 올바른 윤리인식 제고를 위해 온라인 윤리교육
콘텐츠 'Connecting the right way'를 제작해 교육을 진행했으며, 넥슨 및 넥슨
관계사의 전 구성원이 교육을 이수했다. 또한, 사내 교육 커리큘럼에 윤리교육
영상 콘텐츠를 포함하여 신규입사자 필수 교육으로 이수하도록 해 윤리경영에
대한 실천지침, 처리방침, 신고방법 등을 신규입사자들이 쉽게 이해하고 실행할
수 있도록 지원했다.

성희롱, 직장 내 괴롭힘 방지

넥슨은 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
불만사항을 제보 받고 신속하게 해결하고 있다. 또한 문제를 사전에 방지하고,
건강한 조직문화를 조성하고자 매년 직장 내 성희롱과 괴롭힘 예방·장래인 인식
개선을 위한 전사교육 및 전 직원 설문조사를 진행하고 있다.





던전앤파이터 모바일

EMPLOYEE

넥슨은 오래 다니고 싶은 기업 문화를 만드는 것을 목표로 구성원의 업무적, 개인적 성장을 다각도로 지원하고, 다양한 채널을 통해 소통하는 조직 문화를 조성하며, 일과 삶의 균형을 위한 제도를 다양하게 운영하고 있다.

다양하고 수평적인 인재문화 ↗

다각도의 인재 영입

폭넓은 성장 지원

소통하는 조직 문화

건강한 근무제도 및 환경 ↗

유연한 근로 문화

체계적인 성과 관리

안전한 근무 환경

다양한 복지 제도

다양하고 수평적인 인재문화

넥슨은 공정한 절차를 통해 다양한 역량과 경험을 갖춘 인재들을 영입하고 있으며, 모든 구성원이 어떠한 경우에도 차별받지 않고 수평적인 분위기에서 일할 수 있도록 다방면의 노력을 기울이고 있다. 넥슨은 게임업계 최초로 신입사원 공개 채용을 시작하였으며, 이후 채용 규모를 지속적으로 확대하여 2022년 총 1,300명 이상의 신규 입사자를 맞이하는 등 인재 영입에 힘쓰고 있다.

특히 2022년에는 집중 채용 제도의 도입을 통해 조직과 구직자 모두 서로에게 가장 알맞은 채용이 될 수 있도록 영입 프로세스를 구축했다. 직접적인 채용 외에도 게임 제작 동아리 지원, 산학 연계 프로그램 등 게임 산업에 관심을 가지고 장래 관련 업종 종사를 희망하는 인재를 꾸준히 육성하고 있다.

또한 넥슨은 배움을 통한 구성원의 성장을 중요하게 생각하며 다방면의 교육제도를 운영하고 있다. 체계화된 직무 교육 프로그램뿐 아니라 리더십 교육, 조직 문화 개선 프로그램, 다양한 문화 예술 프로그램을 마련해 구성원의 창의성 증진을 꾀하는 등 넥슨만의 차별화된 교육 프로그램을 제공한다.

'넥스다움'은 구성원의 다채로운 개성을 존중하고, 각자의 개성이 활발한 소통을 통해 더 큰 혁신과 창의성을 만들어내는 과정에서 생겨난다. 따라서 넥슨은 구성원들이 진취적이고 자유롭게 일하며, 서로 정보와 지식을 공유하며 함께 성장할 수 있는 환경을 마련하고 있다.

1 다각도의 인재 영입

넥슨의 채용 프로그램



2 폭넓은 성장 지원

조직 구성원으로서의 성장
전문가로서 개인의 성장



3 소통하는 조직 문화

소통을 통해 함께 성장하는 구성원



다각도의 인재 영입

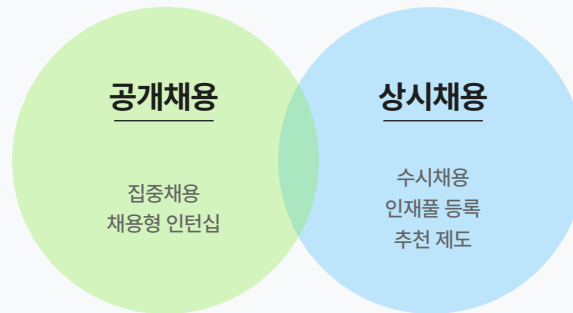
넥슨은 게임 콘텐츠 제작을 위해 가장 중요한 일 중 하나인 우수 인재 확보 및 양성을 위해 다각도의 채용 프로그램을 운영하고 있다. 넥슨의 모든 채용 과정은 분야별 전문가들로 구성된 직군 위원을 통하여 공정하고 전문적인 검증이 가능하도록 프로세스화 되어있다. 올해 각 포지션에 1,300명 이상의 우수 인력을 채용하였다.

넥슨의 채용 프로그램

우수 인재 영입을 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 구직자들의 선호도가 높은 화상면접을 도입하는 등 입사 지원자를 위한 여러 편의기능을 마련하여 채용 프로세스를 개선해 나가고 있다.

직접적인 채용 외 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 멘토링 해왔다.



채용형 인턴십 '넥토리얼'

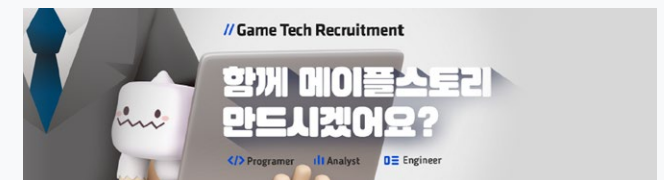
2021년부터는 참여 직군 및 채용 목표 인원 규모에 제한을 두지 않는 대규모 채용형 인턴십 프로그램 '넥토리얼'을 시작했다.

올해 진행된 '넥토리얼 시즌2'에서는 인턴십 기간 동안 정규직 신입과 동일한 처우 및 복지를 제공했으며, 양질의 학습과 실전 경험을 통한 업무 교육 및 멘토링 프로그램을 제공하는 등 다양한 방식으로 신입 인재를 육성했다. 프로그램이 끝난 후 정규직 전환률 또한 높아 회사와 지원자가 모두 만족하는 프로그램임을 보여주었다.



'집중 채용' 제도 도입

올해는 기존의 '공개 채용' 제도를 고도화한 '집중 채용' 제도를 도입했다. '집중 채용'은 조직별 상황과 수요에 맞는 역량을 가진 인재를 채용하기 위해 도입한 제도로 조직별 맞춤형 채용 프로세스를 설계해 적용했다. '24시간 내 서류전형', 'Fit한 포지션 제안' 등 다양한 시도를 통해 구직자들의 어려움을 해결하는 데에 주력하였으며 구직자들에게 채용 콘텐츠를 제공해 채용에 관한 궁금증을 적극적으로 해결할 수 있도록 했다.



다각도의 인재 영입

넥슨은 게임 콘텐츠 제작을 위해 가장 중요한 일 중 하나인 우수 인재 확보 및 양성을 위해 다각도의 채용 프로그램을 운영하고 있다.

넥슨의 모든 채용 과정은 분야별 전문가들로 구성된 직군 위원을 통하여 공정하고 전문적인 검증이 가능하도록 프로세스화 되어있다. 올 한해 각 포지션에 1,300명 이상의 우수 인력을 채용하였다.

넥슨의 채용 프로그램

상시 채용 제도 운영

넥슨은 일반적인 방식의 수시 채용뿐만 아니라 당장의 수요가 없는 포지션에도 자유롭게 지원할 수 있는 '인재풀 등록 제도'를 통하여 잠재력 있는 지원자에게 역으로 맞춤 포지션을 제안하고 있다.

또한 직원들이 함께 일하고 싶은 외부의 인재를 추천하고 그에 따른 보상금도 받을 수 있는 '추천 제도'를 운영하는 등 넥슨의 기업 문화에 적합한 인재들을 영입하기 위한 다각도의 상시 채용 활동을 전개 중이다.

대학교 게임동아리 연합 'NDM' 지원

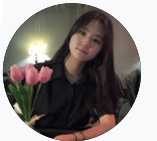
넥슨은 2008년도부터 꾸준히 게임제작 동아리들을 위한 후원과 멘토링을 진행하며 게임제작에 흥미를 가진 대학생들이 창의적이고 다양한 게임을 만들 수 있도록 적극 지원해왔다. 2011년도부터는 게임제작 동아리 연합 'NDM(Nexon Dream Members)'을 발족하여 보다 체계적인 지원을 시작하였고, 현재는 7개 대학교의 500명 가량의 학생들이 참여하고 있다. NDM은 소속 학생들을 대상으로 방학을 이용한 '게임 제작 발표회'와 2박3일의 '게임잼 해커톤'을 정기적으로 개최하고 있다. 넥슨 구성원의 멘토링 참여 및 특강 역시 상시적으로 진행되고 있다. NDM은 현재 게임업계 등용문으로써 준비된 우수한 인재들의 게임업계 진입을 돕고 있다. 또한 NDM을 통해 개발을 시작한 게임이 실제로 출시되기도 하고, NDM 멤버들이 창업에 도전하는 등 동아리 활동을 넘어 게임산업 저변 확대에도 기여하고 있다.



INTERVIEW | '넥토리얼' 1기 수료자가 말하는 넥슨

선경 님의 커리어에 있어서 '넥슨'은 어떤 가치를 가지고 있나요?

넥슨은 훗날 PO(Product Owner)/BDM(Business Development Manager) 직무의 커리어 패스를 꿈꾸는 저에게 좋은 출발점입니다. 넥슨은 특이하게도 한국의 여타 오랜 전통의 대기업과 신생 스타트업의 특성이 골고루 섞여 있는 회사라고 생각해요. 이러한 특징은 사업 직군에게 크게 유리한 면으로 작용합니다. 여러 유관조직과 긴밀하게 협업해야 하는 사업 직군은 조직구조와 기업 시스템에 빠르게 익숙해져야 하기 때문이죠.



하준 님께서는 어떤 계기로 게임 프로그래머가 되길 희망하셨나요? 또, 커리어의 출발점으로 '넥슨'을 선택하신 이유도 궁금합니다.

넥슨, 그리고 메이플스토리 월드 팀에서 일한다는 것은 과거의 추억을 현재, 미래까지 이어 나갈 수 있는 소중한 경험이라고 생각합니다. 사실 제 또래의 많은 게임 개발자들이 그러하듯, 초등학교 시절 메이플스토리 같은 국민 게임을 만들고 싶어 무작정 C언어를 공부한 것이 시작이었거든요. 덕분에 높은 자부심을 가지며 즐겁게 게임을 개발하고 있습니다.



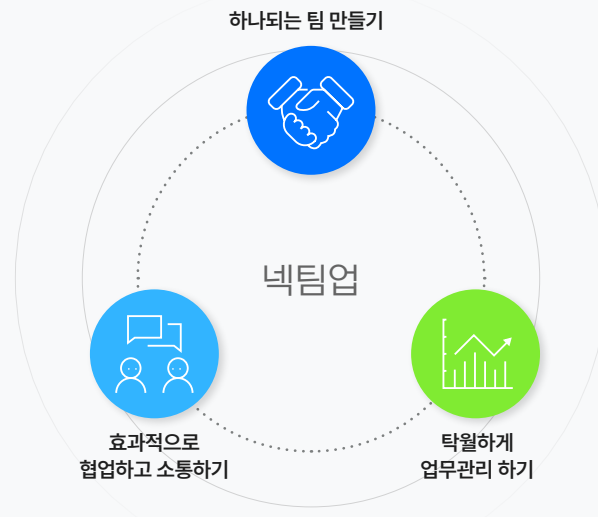
폭넓은 성장 지원

창의와 혁신을 통해 발전하는 넥슨은 구성원의 성장과 역량 개발을 위한 투자를 아끼지 않고 있다. 또한, 구성원 개인의 지식과 노하우를 발굴해 이를 형식화하여 조직 차원에서 공유, 전파하는 등 '지식 경영'을 활발하게 추구하며 조직 전체의 역량 향상을 꾀하고 있다.

조직 구성원으로서의 성장

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 대상 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.



넥슨토크

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

스터디 제도

넥슨은 구성원들이 업무에 필요한 지식을 자율적으로 학습할 수 있도록 '스터디 제도'를 운영하고 있다. '게임에 적용 가능한 신화 속 모티브', '시스템 디자인 설계', '플랫폼 실드', 'DBA 역량 강화' 등 구성원들의 자기 개발 니즈가 있는 다양한 영역에 대해 학습 활동을 지원하고 있으며, 원활한 스터디 활동을 촉진하기 위해 1인당 매월 최대 3만 원의 실비를 지원하고 있다.

리더십 교육

넥슨은 신규 입사자부터 주요 경영진까지 모든 구성원이 지속적으로 성장할 수 있도록 폭넓은 리더십 교육을 제공하고 있다. 리더십 기본 역량부터 리더가 조직 운영 과정에서 겪을 수 있는 실질적 Agenda 중심의 교육까지 폭넓게 제공하며 리더로서의 경쟁력을 갖추는 것을 돕고 있다.

	신규 입사자 과정
	조직 초기 적응과 비즈니스인으로서의 성장을 지원하기 위한 과정
	신임 리더 과정
	리더 역할 인식, 효과적인 리더십 발휘를 위한 리더십 지식과 스킬 BASIC 과정
	리더 에센스 과정
	연간 단위로 리더가 꼭 수행해야 하는 업무에서 필요한 역량을 함양하기 위한 과정

폭넓은 성장 지원

창의와 혁신을 통해 발전하는 넥슨은 구성원의 성장과 역량 개발을 위한 투자를 아끼지 않고 있다. 또한, 구성원 개인의 지식과 노하우를 발굴해 이를 형식화하여 조직 차원에서 공유, 전파하는 등 '지식 경영'을 활발하게 추구하며 조직 전체의 역량 향상을 꾀하고 있다.

전문가로서 개인의 성장

넥스포럼

'넥스포럼'은 구성원에게 업무와 일상으로부터의 쉼을 제공하고 넥슨인다운 창의성과 도전정신을 불러 일으키기 위한 목적으로 시작한 사내 문화예술 체험 프로그램이다. 넥스포럼은 2012년 1월부터 현재까지 11년동안 230여개의 과정을 진행했으며 개인과 조직의 성장을 중요시 여기는 시대의 흐름에 앞장서서 양질의 교육 활동을 지원하였다. 영화감독과 함께하는 '단편영화 제작', 우주기술과 초소형 인공위성에 대한 이해를 제고하기 위한 '큐브위성 제작', 세상에 하나밖에 없는 나만의 피규어를 만들어 보는 '캐릭터 피규어 제작', 시인이 되어보는 '시쓰기' 과정 등을 운영했으며 '싱어송라이터' 과정을 통해 지금까지 47개의 음원, 5장의 앨범을 발매하기도 했다.

올해 넥스포럼은 24개 과정을 진행해 총 1,586명이 수강하는 등 작년 대비 2배 이상 많은 구성원이 참여했다.



넥러닝

넥러닝은 넥슨인만을 위한 온라인 상시 교육 플랫폼으로 직무역량, 리더십, 경영일반, 신입입사 OT, 신입사원 교육 등 넓고 다양하게 콘텐츠를 구성해 제공한다. 구성원들이 시간과 장소에 구애받지 않고 상시적으로 역량을 개발할 수 있도록 운영하고 있다.

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 직원들의 업무 역량 강화를 지원하고 있다.

어학교육

구성원 개인의 어학 능력을 향상시켜 국내뿐만 아니라 해외와도 원활한 소통을 할 수 있도록 사내어학당, 어학원, 전화 회화 과정 등의 교육 프로그램을 지원하고 있다. 영어, 일본어, 중국어 등 다양한 언어 교육 과정을 제공하며 구성원 뿐 아니라 임직원 가족들도 할인된 가격으로 학습을 할 수 있게 지원한다. 2020년 이후 코로나19 확산 방지를 위해 전화 회화 과정만 운영되고 있다.

A rt	음악이나 미술과 같은 예술 영역에서 직원들의 지식과 감각, 기술 전반을 길러주기 위한 과정으로 유화, 드로잉, 민화, 목공예, 도예, 단편영화, 애니메이션, 싱어송라이터 과정 등의 커리큘럼으로 구성되어 있으며, 아이패드 드로잉 등 트렌드를 반영한 프로그램들이 큰 호응을 얻고 있다.
C ulture	구성원들이 업무에서 벗어나 더 넓은 세상의 다양한 문화를 경험하고, 견문을 넓힐 수 있도록 돕는 과정으로 아프리카 타악기 앙상블, 여행자의 노트, 서울 재즈 페스티벌이나 그랜드 민트 페스티벌과 같은 공연 관람과 미술관 투어 등을 함께한다. 새로운 인사이트를 전달할 수 있도록 다양한 문화예술체험 프로그램을 계속 추가하고 있다.
H uman	인문학적 소양을 고취시키고 신체적, 정신적 성장을 돕기 위해 마련된 과정으로 미술사, 심리학, 시 쓰기, 에세이 쓰기, 러닝 과정 등 다양한 프로그램을 진행하고 있다.

소통하는 조직 문화

넥슨은 구성원이 업무 현장에서 쌓은 경험을 나누고 자유롭게 교류하는 문화를 바탕으로 성장했다. 이러한 조직 문화는 넥슨만의 혁신과 창의, 탄탄한 기술력의 밑거름이 되었다. 넥슨은 다양한 사내 커뮤니케이션 채널을 통해 구성원이 서로를 이해하고 함께 성장할 수 있도록 지원하고 있다.

소통을 통해 함께 성장하는 구성원



넥슨 온에어

넥슨은 팟캐스트 형식의 사내 소통 채널 '넥슨 온에어'를 운영했다. '넥슨 온에어'는 코로나19로 인해 구성원간 교류가 줄어들어 아쉬움을 달래고 넥슨만의 즐겁고 건강한 조직 문화를 강화하기 위해 시작되었다. 사내 심리상담사와 함께 코로나 블루 등 심리적 어려움을 겪고 있는 구성원들을 위한 고민 상담 방송을 하는 것으로 시작해, 다양한 직군의 구성원들을 초대해 평소 궁금했던 것을 알아보는 시간을 가졌으며 사내 부부, 동물과 함께 사는 반려인, 이색적인 동호회 활동을 하는 구성원 등 넥슨 구성원의 흥미로운 이야기를 소개하기도 했다.



스토리 넥신

'스토리 넥신' 스페이스는 신규개발본부에서 개발 중인 게임에 대한 정보를 넥슨의 모든 구성원들과 공유하고 함께 소통하기 위한 목적으로 2022년 9월 운영을 시작했다. 현재 개발 중인 프로젝트 목록, 특징, 영상 등 기본 정보를 안내해 넥슨 구성원이라면 누구나 쉽게 정보를 접할 수 있도록 했으며 실무자 인터뷰, 사내 테스트 후기 등 개발 중인 게임에 대한 다양한 소식을 공유하고 있다.

테크 매거진

테크 매거진은 기술 본부의 방향성을 본부 및 전사에 공유하고자 기획된 월간 정기 소식지로, PlatformDev, 이메일, 웹오피스 등 여러 사내 채널을 통해 배포하고 있다. 모바일 기술 공지와 기술 본부에서 제공하는 서비스의 소식 등을 주로 공유하고 있다.

특허 뉴스레터

'특허 뉴스레터'는 넥슨인들이 새로운 기술을 개발하고 아이디어를 구상하는데 영감을 제공하기 위해 발간되었다. 사내외 특허 신청 사례, 특허 등록 사례, 분쟁 사례 등을 공유하여 현업에 필요한 특허 지식과 사례를 한눈에 확인할 수 있다. 넥슨의 구성원은 특허 뉴스레터를 통해 특허 신청 및 등록에 대한 도움을 얻을 수 있으며, 사내의 다른 부서에서 제안한 아이디어도 함께 확인할 수 있어 구성원 간 소통의 통로가 되고 있다.

기술 블로그

'기술 블로그'는 다양한 테마의 기술 관련 지식을 사내에 공유하기 위해 2022년 8월 개설되었다. 넥슨인이라면 누구나 쉽게 정보를 접할 수 있도록 넥슨 통합 개발자 센터 'PlatformDev'를 통해 운영하고 있다. 넥슨 구성원이 직접 필진으로 참여하며, 현업에 실질적으로 도움이 되는 다양한 기술 트렌드를 공유한다.

검색포털, 지식포털

넥슨은 구성원 간 사내 생활 및 업무 그리고 개인 관심사까지 궁금한 점을 질문하고 답할 수 있는 지식 커뮤니티 서비스 '지식포털KIN'을 운영하고 있다. 질문을 올리면 연관된 내용에 대해 알고 있는 구성원이 답변을 통해 지식을 공유한다. 또한 정보 큐레이션을 통하여 원하는 정보를 쉽고 빠르게 찾아볼 수 있는 통합 검색 서비스 '검색포털'도 운영 중이다.

건강한 근무제도 및 환경

넥슨은 구성원들이 안전하고 쾌적한 환경에서 마음 편히 일하고 공정하게 보상 받을 수 있도록 근로 시스템 확립 및 근무 환경 조성에 힘쓰고 있다. 넥슨은 구성원이 자신의 근무시간을 능동적으로 관리할 수 있도록 유연근무제를 채택하고 있으며, 이러한 근무정책을 효과적으로 시행하기 위한 환경을 마련한다. 특히 모든 구성원이 근무 시간 관리 프로그램 'SWITCH'를 활용하여 효율적으로 근무하고 퇴근 후에는 온전한 휴식을 취할 수 있도록 독려하고 있다.

정량적인 근무시간 뿐만 아니라, 모든 구성원이 성과를 효과적으로 관리하고 누구나 공정한 평가를 통해 적절한 보상을 받을 수 있도록 많은 노력을 기울이고 있다. 분기 피드백, 리더십 평가 등 측정이 필요한 항목에 대해 적절한 평가 시스템을 구축하고 이를 통해 적절한 피드백을 제공하고 있다. 또한 넥슨은 모두가 즐겁고 건강하게 일할 수 있는 환경을 조성하기 위해 사내 근무 환경을 체계적으로 관리하고 있으며, 구성원의 필요와 상황에 맞는 다양하고 섬세한 복지제도를 운영한다.

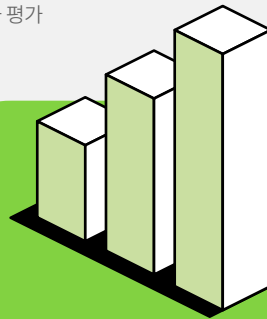
1 유연한 근로문화

고용정책
근무정책



2 체계적인 성과 관리

분기 피드백 제도
리더십 평가 제도
최종 성과 평가



3 안전한 근무 환경

사내 근로 환경 및 안전 지침
코로나 대응 활동
쾌적한 사내 공간 조성



4 다양한 복지 제도

구성원을 위한 복리후생
일·가정 양립 지원
건강케어
내마음읽기



유연한 근로 문화

넥슨은 성별, 나이, 장애 유무 등의 기준에서 벗어나 다양한 구성원이 균형있게 어우러져 수평적으로 일할 수 있는 근로 환경을 만들고 있다. 근무 시간에 집중해서 일할 수 있는 시스템을 통해 구성원의 업무 효율성을 높이고, 퇴근 후에는 개인의 삶에 온전히 집중할 수 있는 문화를 만들고 있다.

고용정책

호칭과 직급문화

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. 대내적으로 모든 직급 간 호칭은 'OOO님'을 사용하며 이를 통한 수평적 문화를 지향하고 있다.

넥슨 구성원 비율

넥슨은 성별과 연령에 따른 한계를 두지 않고, 모두가 오래 다니고 싶은 회사를 만들고자 한다. 넥스코리아 소속 구성원의 남녀 비율은 6:4이고, 20~30대 구성원 비율이 72.9%를 차지하며, 평균 근속년수는 5년 2개월이다. 특히, 2022년 신규 입사자 중 3년차 미만인 과반수 이상으로 신입 우수인재 채용을 활발히 하고 있다.

노사관계

넥슨은 헌법과 노동관계법의 기본 정신에 따라 근로자의 권리를 존중하고 보장 받을 수 있도록 관련 법규를 준수하며 상호 신뢰하는 자율적 노사관계 수립을 지향하고 있다.

2018년에 게임업계 최초로 노동조합이 설립되었으며 넥슨은 단체교섭 등 노사 상호 간의 건설적인 논의를 통해 노동조건과 생활조건을 유지, 개선하기 위해 노력하고 있다. 2019년에는 업계 최초로 단체협약을 체결하기도 했다. 또한, '근로자 참여 및 협력 증진에 관한 법률'에 따라 노사협의회를 설치하여 주요 현안에 대해 노사간 건설적인 논의를 지속적으로 실시하고 있다.

근로자위원은 관련법령에 따라 직원들이 직접·비밀 투표를 통해 선출한다. 노사협의회는 매분기 정기회의를 정기적으로 진행하고 있으며, 사안에 따라서는 수시회의를 통해 지속적으로 소통하며 회사와 직원들 간의 의견을 나누며 경영활동에 반영하고 있다. 이를 통하여 고충처리, 유연근무제도 도입, 복지 및 근무환경 개선 등 근로환경을 개선하며 서로 협력하는 발전적인 노사관계를 정립하고 있다.

근무정책

근무정책 2.0

넥슨은 2019년 8월부터 '근무정책 2.0'을 실시하고 있다. '근무정책 2.0'은 1개월 단위의 선택적 근로 제도로 월 단위 정해진 근무 시간 한도 내에서 조직과 본인의 근무 패턴에 따라 근무 시간을 유연하게 운영하도록 하는 제도이다.

넥슨의 구성원은 각 조직별 코어타임(4시간)을 준수하여 코어타임에는 업무에 집중하고, 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 있도록 했다. 이를 통해 휴게시간을 주도적으로 관리하고 업무 집중도를 스스로 조절할 수 있어 업무 효율성이 높아졌으며 업무 만족도 또한 높일 수 있었다.

SWITCH 프로그램

'SWITCH'는 '근무정책 2.0'의 실행을 위해 근무 시간을 관리하여 일, 월 단위의 정해진 근무 시간을 초과할 경우 PC가 자동 잠금되도록 하는 프로그램이다. 이를 통해 승인 없이 일 최대 체류 시간을 초과하거나, 야간(22시~6시) 및 휴일 근무를 진행하는 것이 불가능해졌다.

넥슨 임직원은 'SWITCH' 프로그램으로 출근 체크 후 업무를 시작하며, 조직별로 정해진 코어 타임에는 업무에 집중해 업무와 관련 없는 자리비용은 최소화한다. 15분 이상 휴식하거나 개인 용무로 자리를 비울 시 'SWITCH'에 '업무 정지' 상태를 등록해 함께 일하는 구성원에게 공유한다. 퇴근 시간은 조직별 코어 타임이 끝난 후 일 최대 체류시간인 11시간 범위 내에서 자유롭게 정할 수 있어 개인의 상황에 따라 근무 시간을 조정할 수 있다.



체계적인 성과 관리

넥슨은 구성원의 성장과 성과를 위해 공정한 평가 제도를 운영하며 이를 통해 합당한 보상을 제공하고 있다.

분기 피드백 제도

넥슨은 구성원들의 효과적인 성장을 위해 피드백을 제공하는 '분기 피드백' 제도를 운영하고 있다. 업무 상 가장 접점에 있는 상위 직책자가 분기별로 구성원의 업무성과 및 역량, 태도의 측면에서 잘한 점과 보완이 필요한 점을 확인하고 있다. 올해에는 분기 피드백 프로세스를 간소화하여, 8개 항목에 대해 3점 척도로 평가하도록 개선했다. 이를 통해 구성원이 각자 어떤 성취를 이루었고 어떤 개선이 필요한지 간단하고 명확하게 피드백할 수 있게 되었다. 피드백 제도는 개인의 성장에 초점을 맞추고 있기 때문에 항목별 결과로만 피드백하고 단일 점수 또는 등급으로 도출하지 않는다.

리더십 평가 제도

연 1회 리더로서 리더십을 적절하게 발휘하였는지 소속 구성원들로부터 평가받는 리더십 평가제도를 운영하고 있다. 직책자의 개인 성과 뿐만 아니라 리더십 역량 또한 중장기적으로 조직관리 및 성장에 있어 중요한 요소이기 때문이다. 각 직책에 요구되는 18개 리더십 역량 문항에 5점 척도로 평가하며, 강점과 개선 필요점에 대해 주관식 응답을 받고 있다. 구성원들이 보다 솔직하고 직접적인 피드백을 할 수 있도록 철저하게 익명으로 진행하고 있다. 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 평가인만큼 상위 직책자가 부여한 평가 등급을 차상위 조직장이 검토하고, 이어서 전사 관점에서 다시 한번 확인하고 있다. 이와 같은 3회의 확인 절차는 각 구성원에게 공정하고 합당한 보상이 제공될 수 있도록 하기 위함이다. 또한 최종 성과 평가 리뷰 과정에서 다면 평가와 리더십 평가를 함께 진행하여 팀원의 경우 함께 업무하는 동료로부터, 직책자의 경우 소속 구성원으로부터 업무 역량과 태도 등에 대한 의견을 청취하여 다양한 관점에서 평가 리뷰를 진행하고 있다.

안전한 근무 환경

사내 근로 환경 및 안전 지침

넥슨은 구성원들이 건강하게 생활하며 업무에 집중할 수 있도록 사내 근무 환경을 안전하고 쾌적하게 조성 및 관리하고 있다.

산업안전보건관리 시스템 구축

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

산업안전보건위원회 운영

구성원의 안전하고 건강한 근무 환경 조성을 위해 산업안전보건위원회를 매분기 정기적으로 운영하고 있다. 또한 산업안전보건법에 근거해 노사 동수로 구성된 위원회를 분기마다 정기적으로 회의를 개최하여 구성원의 안전 및 보건에 관한 중요사항을 심의·의결한다. 올해는 근무장소의 온도, 습도, 산소포화도 등에 대한 세밀한 모니터링을 통한 사무 환경 개선과 구성원들의 건강 예방 활동에 대해 중점적으로 논의하였다.

업무환경 안전성 강화

넥슨은 안전한 근무환경을 지원하기 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 불시의 안전사고 예방을 위해 시설 내 사소한 곳까지 안전표식 등을 설치하는 한편, 구성원들의 건강관리 특히 뇌심혈관계질환 및 비만 등의 예방을 위한 신호등 캠페인을 전사적으로 실시하였다.

안전보건협의체 구성

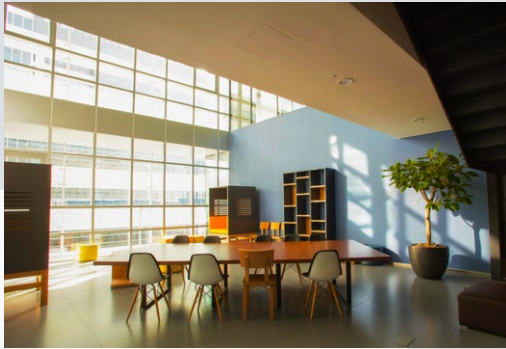
자사 구성원뿐만 아니라 같은 공간에서 함께 일하는 인력의 안전한 근무환경 지원을 위해 협력업체 구성원들과 함께하는 안전보건협의체를 운영하고 있다. 산업안전보건법에 근거해 구성된 협의체는 정기적인 회의를 개최하여 안전시설, 안전보건관리 현황 등을 공유하고 안전사고 예방을 위한 교육을 지원한다.

코로나19 대응 활동

2020년 초부터 코로나19 확산에 대비하기 위해 코로나19 TF를 구성해 채택 근무 정책을 실시했으며 실제로 2020년 12월부터 올해 5월까지 대부분의 기간 코로나19 상황에 따라 전일 재택과 3+2 재택 등 채택 근무를 시행했다. 코로나19 확산세 완화와 더불어 올해 6월부터 전사 출근 근무로 전환했다. 또한 코로나19 백신을 접종한 구성원의 컨디션 조절 및 회복 지원을 위해 2021년 중순 백신 휴가를 도입했다. 백신 휴가는 전체 구성원을 대상으로 시행하며 백신 접종 당일과 다음날 2일 간의 유급 휴가가 부여된다.

안전한 근무 환경

쾌적한 사내 공간 조성



휴게 공간

- **비트윈**
각 층간 유휴 공간을 활용하여 탁구장, 작은책방 등 다양한 문화 공간 및 휴식 공간 구성
- **하늘 정원**
옥상 공간을 활용하여 하늘N밭, 야외 농구장, 흡연 공간, 트랙 등 휴게 공간을 보유

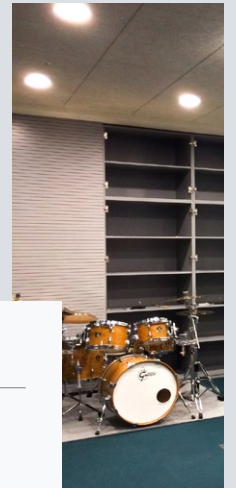
식음 공간

- **사내 식당**
전 구성원 중식 무료 제공, 야간 근무자 석식 무료 제공, 매일 다양한 일반식 메뉴와 버거, 테이크아웃이 가능한 밀박스, 샐러드 제공
- **사내 카페**
전문 바리스타가 상주하여 질 좋은 음료 서비스 제공
- **편의점**
운영 시간 내 자유롭게 이용 가능한 사옥 내 편의점 운영



건강 공간

- **헬스포인트**
전문 간호사 2인이 상주하여 간단한 응급 처치 및 상비약 제공
- **골프 연습실**
취미활동을 즐길 수 있는 공간, 타석연습실과 스크린골프 연습실로 구성
- **피트니스**
트레이너 상주 및 고급 장비 보유, 필라테스 및 GX 프로그램 진행



복지 공간

- **동호회실**
다양한 동호회 활동, 수업 등을 위한 전용 공간 2개 실 보유
- **주차장**
총 1,144면의 사옥 주차장과 외부 계약 주차장을 운영하여 구성원의 통근을 지원
- **수유실**
모유 유축 공간, 젓병소독기, 모유 보관 냉장고, 젓병세정용품, 안마기 등 출산 구성원을 위한 시설 구비

다양한 복지제도

구성원을 위한 복리후생

넥슨은 구성원들이 일과 삶의 균형을 통해 건강하게 생활하고 즐겁게 일하며 근무만족도를 높일 수 있도록 실생활에 도움이 되는 다양한 복지제도를 운영하고 있다.

3·6·9 재충전 휴가

오랜 기간 근속한 직원들이 충분히 쉬면서 재충전할 수 있도록 돕고자 근속년수 3년마다 10일 이상의 휴가와 지원금을 지급하는 제도이다.

3년 차	6년 차	9년 차	12년 차	15년 차	18년 차	21년 차	24년 차	27년 차
휴가 10일 휴가 지원금 50만원	휴가 10일 휴가 지원금 250만원	휴가 20일 휴가 지원금 500만원	휴가 10일 휴가 지원금 50만원 + 특별선물	휴가 10일 휴가 지원금 250만원 + 특별선물	휴가 20일 휴가 지원금 500만원 + 특별선물	휴가 10일 휴가 지원금 50만원 + 특별선물	휴가 10일 휴가 지원금 250만원 + 특별선물	휴가 20일 휴가 지원금 500만원 + 특별선물

동호회 활동 지원

다양하고 건강한 취미활동을 지원하는 제도로 운동, 문화, 공예 등 약 40여개의 동호회가 활동 중이다. 지원금과 활동공간을 제공한다.



신규 입사자 웰컴키트

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

연간 복지포인트 제공

다양한 자기계발과 여가활동을 지원하는 제도로 연간 250만원의 복지포인트가 지급된다. 사용처 구분없이 사용 가능해 개인의 성향에 맞춰 자유롭게 포인트를 사용할 수 있다.

넥슨 제휴 콘도 지원

넥슨 컴퍼니 전자 직원을 대상으로 전국 각지 26곳의 콘도를 지원한다. 그 중 5개소는 넥슨 임직원만 이용 가능한 지정 객실로 운영되고 있다.

넥슨 캐시 제공

넥슨이 서비스하고 있는 게임을 체험하고 즐길 수 있도록 매달 캐시를 지급하고 있다.

명절선물 제공

연 2회 명절선물을 지급하며 30만 원에 해당하는 복지포인트와 백화점 상품권 중 원하는 품목으로 선택 가능하다.

생일선물 제공

임직원 생일 축하 선물을 지급하며 복지포인트와 백화점 상품권 중 원하는 품목으로 선택 가능하다.

사내 대출 제도

직원의 생활안정을 위해 주택 마련, 결혼, 학자금 대출에 대해 필요한 자금과 대출이자를 지원하고 있다. 최대 5천만 원까지 대출 가능하며, 대출금리의 2%를 3년간 보전한다.

임직원 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.

여가지원 프로그램 운영

직원 여가 및 휴직 지원 프로그램으로, 휴가 사용 시 에버랜드 이용권 등을 지급한다.



게임 타이틀 대여 지원

직원 대상의 PS/SWITCH 게임 타이틀 대여 서비스로, 약 400여 개의 게임 타이틀을 자유롭게 대여할 수 있도록 운영하고 있다.

퇴직연금 제도

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

다양한 복지 제도

일·가정 양립 지원

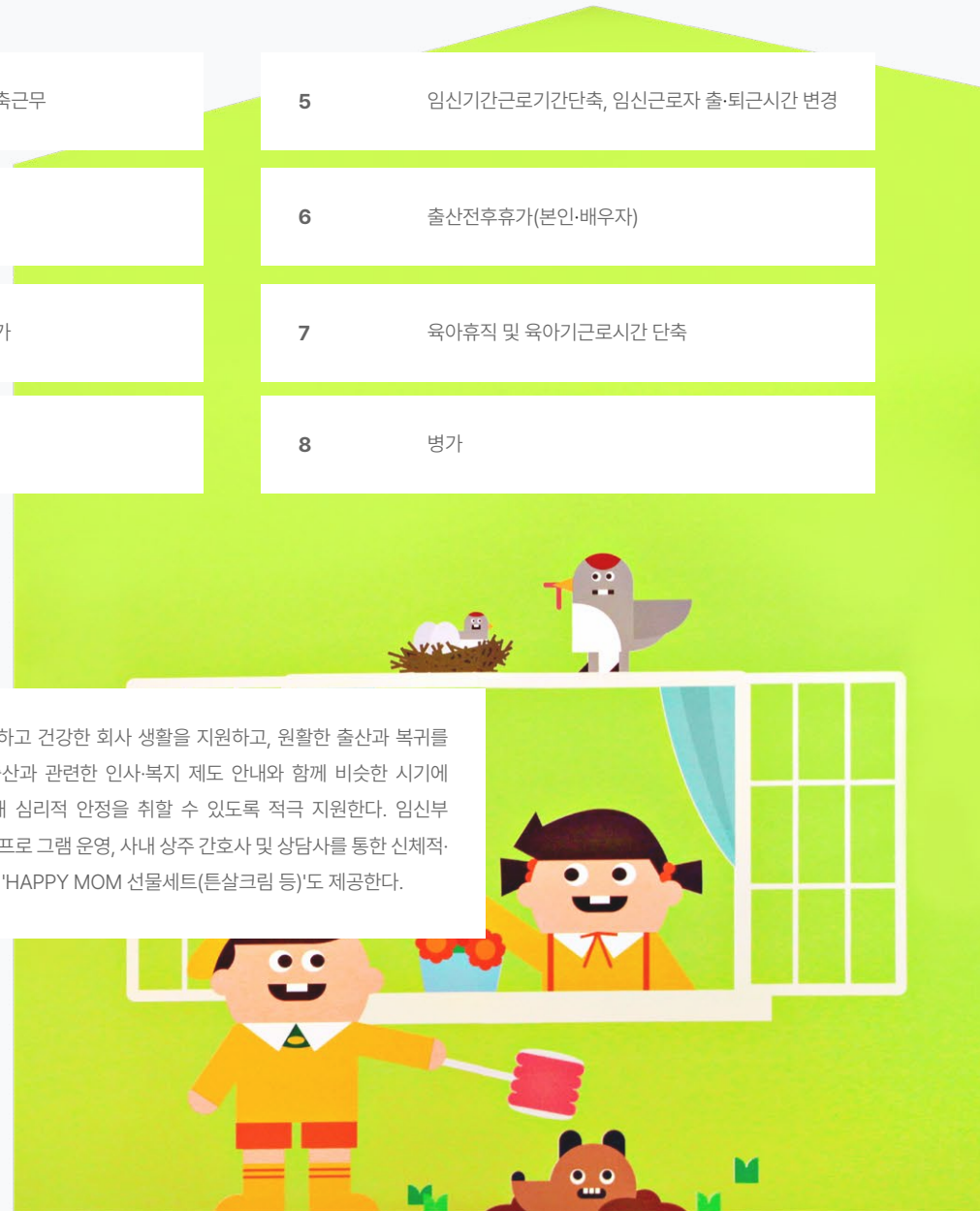
넥슨은 모든 구성원이 일과 가정의 양립이 가능하도록 다양한 모성보호 제도와 휴직, 휴가, 단축근무 제도를 운영하고 있다. 특히 최대 2년까지 육아휴직을 사용할 수 있도록 하여 구성원이 임신 및 출산 과정에서 어려움이 없도록 적극 지원하고 있다. 또한 사내 어린이집 '도토리소풍'을 통해 구성원의 자녀돌봄을 함께하고 있다.

일·가정 양립을 위한 제도

1	가족돌봄휴직·휴가·가족돌봄단축근무	5	임신기간근로기간단축, 임신근로자 출·퇴근시간 변경
2	기타휴직	6	출산전후휴가(본인·배우자)
3	태아검진휴가·난임휴가·보건휴가	7	육아휴직 및 육아기근로시간 단축
4	모성보호휴가	8	병가

모성보호 프로그램 'HAPPY MOM'

구성원 본인 또는 배우자의 임신 기간동안 안전하고 건강한 회사 생활을 지원하고, 원활한 출산과 복귀를 돕기 위한 프로그램을 운영 중이다. 임신 및 출산과 관련한 인사·복지 제도 안내와 함께 비슷한 시기에 임신·출산을 경험할 구성원 간의 교류를 마련해 심리적 안정을 취할 수 있도록 적극 지원한다. 임신부 우선주차제도 등 시설 이용, 임신부 요가 등 각종 프로그램 운영, 사내 상주 간호사 및 상담사를 통한 신체적·심리적 케어 등을 받을 수 있다. 임신을 축하하는 'HAPPY MOM 선물세트(튼살크림 등)'도 제공한다.



다양한 복지 제도

일·가정 양립 지원

넥슨은 모든 구성원이 일과 가정의 양립이 가능하도록 다양한 모성보호 제도와 휴직, 휴가, 단축근무 제도를 운영하고 있다. 특히 최대 2년까지 육아휴직을 사용할 수 있도록 하여 구성원이 임신 및 출산 과정에서 어려움이 없도록 적극 지원하고 있다. 또한 사내 어린이집 '도토리소풍'을 통해 구성원의 자녀돌봄을 함께하고 있다.

사내 어린이집 '도토리소풍'

도토리소풍은 넥슨 컴퍼니 구성원의 일과 가정의 양립을 지원하기 위해 설립한 직장 어린이집으로, 넥슨코리아를 비롯한 모든 관계사 임직원의 미취학 자녀를 위한 사내 공동보육시설이다. 2011년 5월 선릉원 개원을 시작으로 판교에 3개, 강남에 2개 그리고 제주도에 1개 원까지 총 6개의 '도토리소풍'을 운영하며 구성원 자녀 약 400여 명을 보육하고 있다.

'도토리소풍'은 표준보육과정과 개정누리과정을 기초로, 영유아의 전인적인 성장과 발달을 돕는 체계적인 교육 시스템을 운영하고 있으며 다양한 놀이시설을 갖추고 신선한 친환경 국내산 식재료를 사용한 균형 잡힌 식사를 제공하고 있다. 또한 회사와 어린이집 원장이 공동으로 시설을 책임지는 '개인위탁 운영 체제'를 도입해 학부모는 자녀를 믿고 맡길 수 있고, 원장은 효율적으로 어린이집을 운영하도록 한다. 늦은 시각까지 근무가 불가피한 부모를 위해 야간 보육제도를 운영하고 법정 비율보다 낮은 교사와 아동의 비율을 유지하는 등 타 어린이집 운영과는 차별화된 강점을 보이고 있다.



창의 & 융합적으로 사고하는 어린이

2021년부터 '창의&융합적으로 사고하는 어린이', '디지털 미래세대를 이끌어 갈 어린이'라는 보육 이념 아래 연령별 영·특활동 교육을 확대하고 사고력 수학과 유아 코딩 수업을 특성화 교육으로 도입했다. 유아 코딩 수업의 경우 외부 전문기관에서 교수법을 이수한 보육 교사가 도토리소풍 원아들의 눈높이에 맞춰 제작된 코딩 키트와 디지털 교재를 활용하여 수업을 진행하고 있다. 특히 2022년에는 코딩 특성화 수업을 통해 원아들이 도전한 코딩 키트와 각종 프로젝트를 선보이는 '도토리소풍 코딩 프로젝트 전시'를 개최하였다.

책을 사랑하는 어린이

어린이들이 즐겁게 그림책을 읽고 독후활동에 능동적으로 참여할 수 있도록 다양한 프로그램을 운영하고 있다. 독서 프로그램인 '종알종알 책놀이'를 통해 연령별로 세분화된 독후활동을 실시하고 있고, 가정과 어린이집에서 읽은 책의 목록과 독후활동을 독서 통장에 관리하도록 하는 '가족 독서 마라톤' 프로그램을 운영해 원아들이 자연스럽게 책과 함께 성장할 수 있도록 한다.

자연에서 배우는 어린이

계절마다 달라지는 자연을 주제로 매월 다양한 테마의 연령별 놀이 프로그램을 진행하고 있다. 이 프로그램을 통해 원아들은 심리적 긴장감을 해소하고 자연과 교감하며 정서적 풍요로움과 안정감을 경험하며 자연의 소중함을 배우고 있다.

다양한 복지 제도

건강케어

넥슨은 구성원의 건강한 삶을 보장하기 위해 다양한 건강케어 프로그램을 운영하고 있다. 단체 상해 보험, 건강검진, 독감접종, 심리 상담 등 건강관리에 필요한 실질적 지원을 다방면으로 제공하고 있다.

구성원 건강 관리

단체 상해 보험

구성원 본인 뿐 아니라 배우자, 자녀, 부모 등 가족의 단체 상해 보험 가입을 지원해 질병 및 사고를 대비하고 보장하는 제도이다. 기존에 보유한 보험 유형을 고려하여 실비 보험과 정액 보험 중 선택할 수 있도록 구성해 보장 범위를 넓히고 있다.

건강검진 지원

연 1회 종합검진을 제공하며 필수 의무검진 대상자에게는 항목을 확대해 지원하고 있다. 검진 당일 휴가를 부여하며, 검진 결과를 리뷰하고 적절한 건강관리 방법을 제안하는 'Health Care' 프로그램도 운영 중이다. 또한 매년 검진을 통해 파악한 유소견자를 대상으로 상담 및 주기적인 관리 프로그램을 제공하는 등 선제적인 건강 관리를 돕고 있다.

독감접종 지원

연 1회 독감유행 시기에 맞춰 구성원 건강관리 및 예방을 위해 독감접종을 지원한다.

건강 증진 활동

구성원들의 건강한 생활 습관 형성을 위해 'Health Care' 프로그램을 운영하고, 건강 증진을 위한 다양한 이벤트들을 진행하고 있다.

Health Care

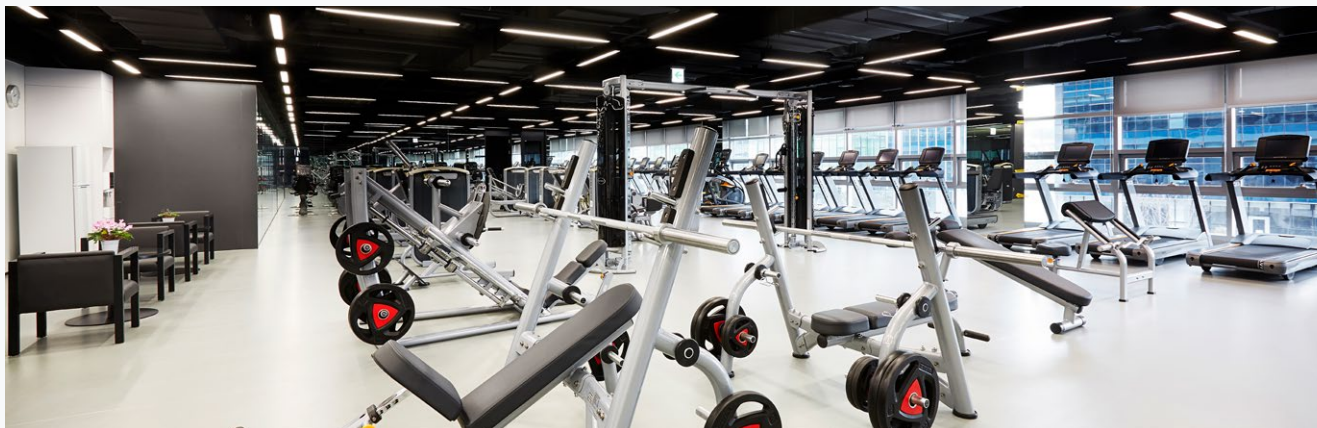
건강검진 결과에 대한 수치 해석 및 그 밖의 건강 상태를 체크하고 관리할 수 있도록 지원하는 제도로 고혈압, 당뇨 등 심혈관질환으로 이어질 수 있는 질환에 대해 식습관을 비롯한 생활 요법을 제안하고 수치를 관리하는 9주 프로그램 운영

건강관리 이벤트

심혈관계 질환 및 혈관 관리 캠페인, 걷기 챌린지, 응급처치 교육 등 직원 건강증진을 위한 다양한 캠페인과 이벤트를 진행

기타

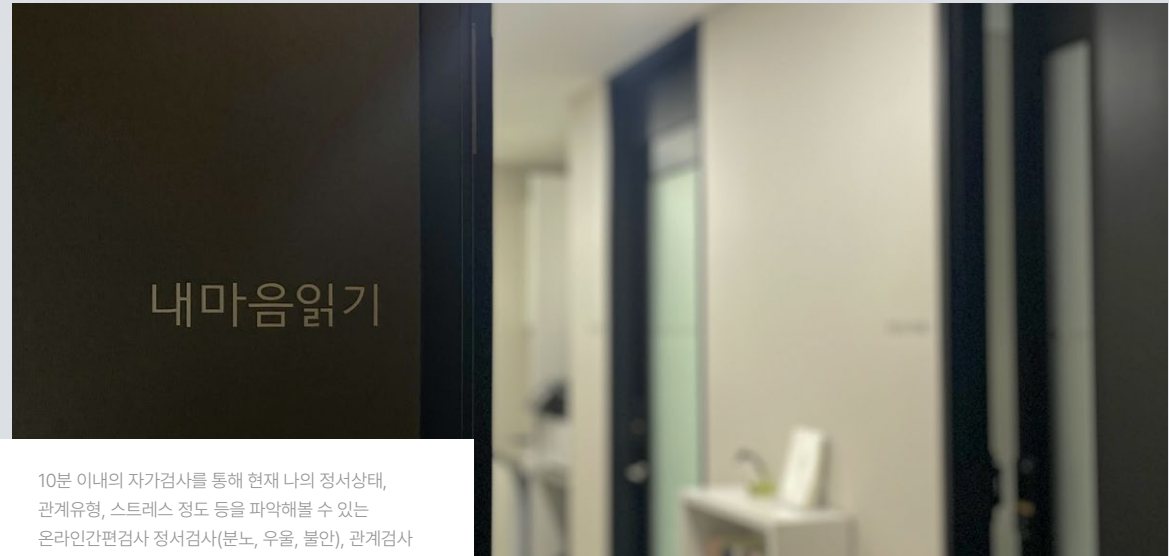
동호회 안전교육, 근골격계질환 예방을 위한 가이드 등 직원 건강을 위한 다양한 활동



다양한 복지 제도

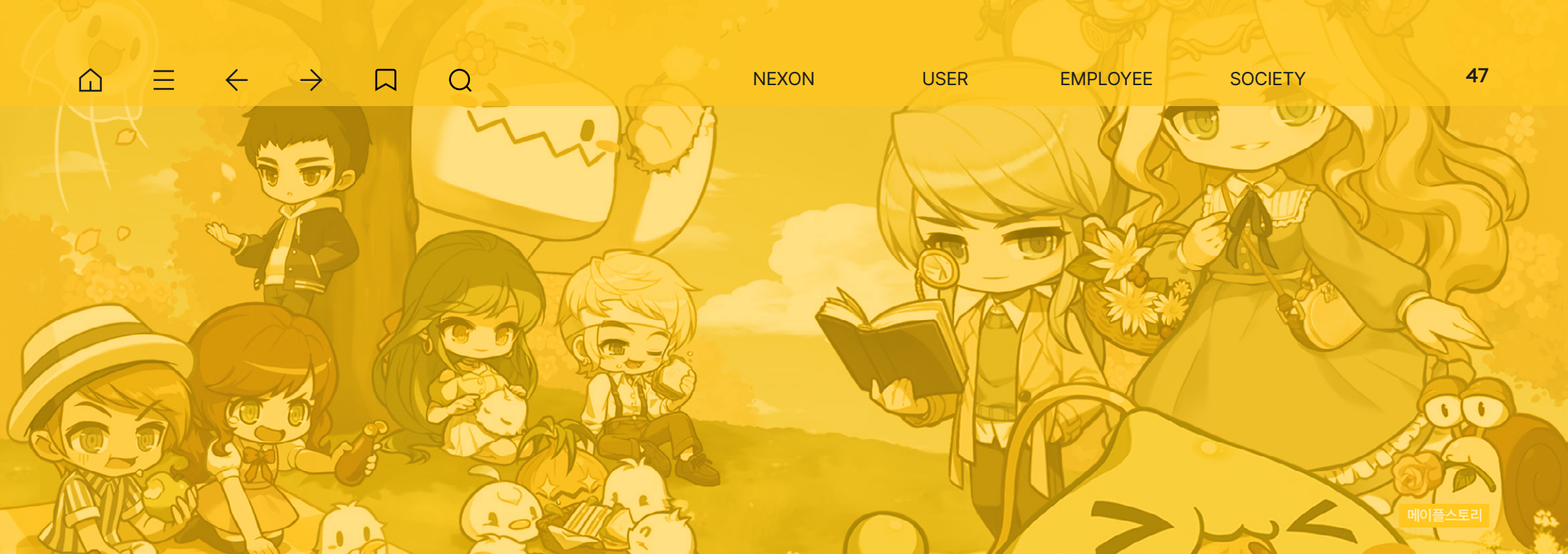
내마음읽기

구성원들의 행복하고 즐거운 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.



온라인 간편진단	10분 이내의 자가검사를 통해 현재 나의 정서상태, 관계유형, 스트레스 정도 등을 파악해볼 수 있는 온라인간편검사 정서검사(분노, 우울, 불안), 관계검사(대인관계 유형, 연인관계 유형), 스트레스검사(마음건강, 직무 스트레스 검사) 등 총 7종류로 구성되어 있음. 특히 직무스트레스 검사의 경우 검사 결과에 따라 필요할 경우 정밀 스트레스 진단 등의 프로그램으로 연계해서 이용 가능
마음진단 및 해석상담	스스로 인식하지 못하는 나의 마음을 과학적인 진단도구를 통하여 탐색하여 현재 가지고 있는 정서적인 어려움을 효과적으로 다루는 프로그램
개인상담	상담심리전문가와 깊이 있는 대화를 통해 정서적 도움을 얻는 것은 물론, 현재의 문제를 다양한 각도에서 조망해 볼 수 있도록 하는 프로그램으로, 대인관계, 개인의 정서 혹은 가족 관련 문제, 직장 내 업무 관련 고민, 직장 내 괴롭힘으로 인한 어려움 등을 나눌 수 있는 프로그램

워크숍	정신건강과 회복탄력성, 컬러테라피 등 특정한 주제로 이루어지는 소그룹 교육 및 워크숍 프로그램
조직활성화 워크숍	MBTI, TCI, 에니어그램 등 다양한 도구를 활용하여 자기이해 및 팀원들의 이해를 돕는 구조화된 워크숍으로 본인에 대한 이해를 바탕으로, 동료와 조직의 성향과 특성을 보다 깊이 이해할 수 있는 프로그램
리더십 코칭	리더십 역량 향상을 위해 다양한 심리검사 도구를 활용해 개인의 리더십 스타일의 장단점을 확인하고, 조직 리딩, 조직관리, 혹은 성과나 동기부여 등 고민되는 부분에 대해 전문 코치와의 1:1 코칭을 진행하는 프로그램
이벤트	자녀 심리검사 및 해석 이벤트, 내 마음 그리기 이벤트 등 임직원들이 스스로의 마음을 들여다보고 정서적 안정을 취할 수 있는 다양한 프로그램으로 구성 및 운영



SOCIETY

넥슨은 게임으로 더 재미있고 더 따뜻한 세상을 만들어갑니다.

모든 어린이와 청소년들이 소외받지 않고

즐겁게 배우며 재미있게 놀면서 잠재된 창의성을 키우고,

적절하게 치료받으며 건강한 꿈을 꿀 수 있기를 바랍니다.

세상을 바꾸는 코딩 기

어린이들의 건강한 미래 기

게임과 예술을 넘나드는 즐거움 기

세상과 연결된 넥슨 게임 기

지역사회와 상생하는 넥슨 기

세상을 바꾸는 코딩

넥슨은 디지털 교육 격차 해소라는 목표 아래 코딩 교육을 대중화하고 누구나 쉽고 체계적으로 코딩을 학습할 수 있도록 다양한 프로그램을 단계별로 구축했다. 코딩은 초등학교 정규 교육 과정에 들어가 있는 주요 과목이며, 컴퓨터 프로그래밍 능력은 점점 그 중요성이 커져 선택이 아닌 필수가 되어가고 있다. 그러나 정규 교육 시간은 연간 51시간에 불과해 학교 수업만으로 충분히 학습하기가 쉽지 않다. 하지만 코딩 학원은 비용이 높고 대부분 수도권에 위치해있으며 온라인 프로그래밍 교육플랫폼 역시 고가가 대부분이다. 무료 교육 프로그램이 있다 하더라도 산재되어 있는 교육자료를 찾아 독학하기엔 진입 장벽이 높은 편이다. 이 때문에 사는 지역과 소득 등 주어진 환경이 코딩 교육에 영향을 줄 수 밖에 없고 학생들에게 각자에게 맞는 코딩 학습 난이도 역시 천차만별이다. 넥슨은 이러한 프로그래밍 교육의 격차를 해소하고자 꾸준히 노력하고 있다.

우선 전국 어린이들을 대상으로 '하이파이브 챌린지'를 진행해 프로그래밍의 기반이 되는 컴퓨팅 사고력 증진을 돕고 있으며 초중등 학생들이 블록코딩으로 재미있는 게임을 직접 만들며 코딩과 친해질 수 있도록 '메이플스토리 월드 에듀케이션' 을 2023년 출시 목표로 개발 중이다. 또한 무료 프로그래밍 학습 플랫폼 'BIKO'를 통해 체계적으로 텍스트 코딩을 익히며, 스스로 코딩을 공부할 수 있도록 지원하고 있다. 이런 과정을 통해 코딩에 특별한 흥미를 가지게 된 어린이와 청소년을 위해 '넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지 (NYPC)'를 개최하고 있으며, 그 외에도 각종 프로그래밍 대회를 적극 후원하고 있다. 넥슨은 앞으로도 넥슨만의 재미있고 흥미로운 코딩 교육을 통해 누구나 쉽고 즐겁게 코딩을 배우고 문제 해결 방법을 익히며 성장할 수 있도록 지속적으로 지원할 예정이다.

넥슨의 코딩 교육 프로그램



하이파이브 챌린지

'하이파이브 챌린지'는 프로그래밍의 기반이 되는 컴퓨팅 사고력 함양을 위한 코딩 교육 프로젝트로 2020년부터 초등컴퓨팅교사협회(ATC)와 함께 국내 초, 중, 특수학교 등 공교육 현장에서 다양한 교육 프로그램을 진행하고 있다.

2022년 하이파이브 챌린지

2022년 '하이파이브 챌린지'는 도서산간 및 교육 소외 지역의 8개 초등학교와 100개 학급 초등학생 및 미취학 어린이를 대상으로 진행되었다. 기존에 진행하던 '하이파이브 챌린지' 뿐만 아니라 더 많은 어린이들에게 교육 기회를 제공할 수 있도록 미취학 아동을 대상으로 큰 크기의 브릭인 '듀플로'를 활용한 '리틀주니어 하이파이브 챌린지'를 시작했으며 특수학교와 학급에서 프로그램을 진행하기도 했다. 또한 트럭에 브릭을 싣고 국내 도서산간 지역 초등학교 및 교육 박람회, 과학축전 등 국내 소외 지역을 직접 방문하는 '찾아가는 하이파이브 챌린지'를 진행하는 등 교육 영역을 넓혀가고 있다.

전라남도교육청과 업무 협약 체결

넥슨재단과 초등컴퓨팅교사협회는 '하이파이브 챌린지'를 전국적으로 확산시키기 위해 다양한 노력을 기울이고 있다. 그 시작으로 2022년 9월 전라남도교육청과의 업무 협약을 맺어 전라남도 내 초등학교 400학급 1만 명의 어린이를 대상으로 '하이파이브 챌린지'를 진행하고 있다. 2023년에도 '하이파이브 챌린지'는 지역 교육청과의 협력을 꾸준히 진행할 예정이다.

프로그램 운영 현황



8 개교



100 학급



약 3,500 명

만족도 조사

참여 교사 500명, 학생 1,324명 대상 / 만점 : 5점



교사
4.81 점



학생
4.80 점

참여 교사의 역량 변화

4.64 점

프로그램 확산 의사

4.74 점



메이플스토리 월드 에듀케이션

'메이플스토리 월드'는 '메이플스토리' IP를 활용하여 누구나 자기만의 콘텐츠를 제작해 볼 수 있는 콘텐츠 제작 및 놀이 플랫폼이다. 넥슨은 초등컴퓨팅교사협회와 함께 메이플스토리 월드를 활용한 흥미로운 코딩 교육 프로젝트를 준비 중이다.

게임처럼 재미있는 코딩, '메이플스토리 월드 에듀케이션'

'메이플스토리 월드'의 교육적 활용 가능성 확인

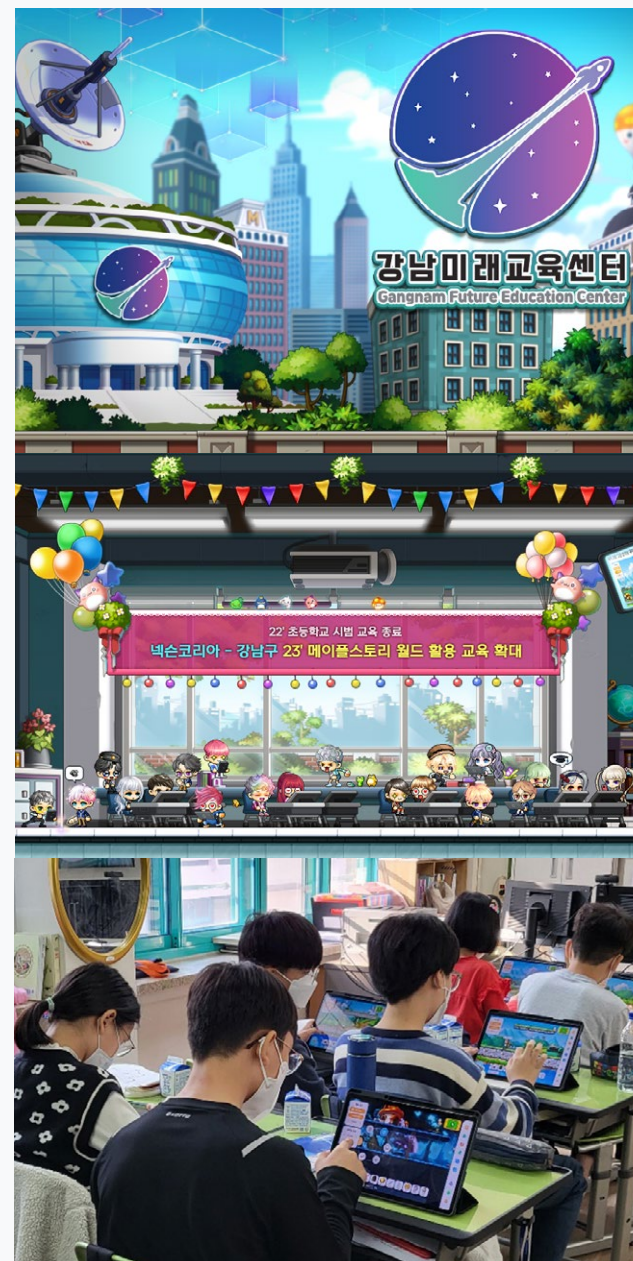
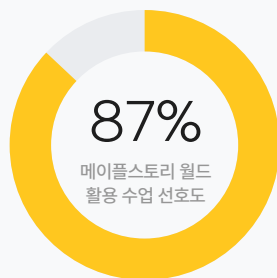
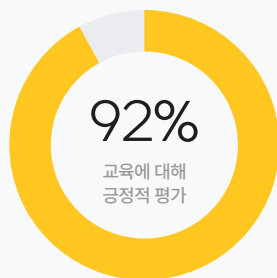
넥슨은 '메이플스토리 월드'를 활용해 다양한 교육 콘텐츠를 만들고, 메타버스와 게임을 통해 학생들이 재미있게 가상세계와의 상호작용을 경험할 수 있도록 지원하고 있다. 올해 9월 서울시 강남구와 협약을 맺고 메이플스토리 월드 내에 강남미래교육센터를 구현한 가상 월드를 오픈하고 강남구 내 5개 초등학교를 대상으로 '메이플스토리 월드'를 활용해 환경 문제에 대한 이해를 높이는 시범교육 '메타버스 타고 그린 플래닛으로!'을 진행하여 교사 및 학생의 호응을 이끌어 냈다. 넥슨과 강남구는 '메이플스토리 월드' 활용 교육을 강남미래교육센터 및 강남구 전역 초등학교로 확대해 나갈 예정이며 넥슨 개발자와의 '1 DAY 멘토링 데이'와 초등학생 대상 월드 제작 경진대회 등 다양한 오프라인 행사를 함께 추진할 계획이다.

'메이플스토리 월드 에듀케이션' 개발

넥슨은 올해 10월 현재 초등교사로 이루어진 초등컴퓨팅교사협회와 함께 '메이플스토리 월드'의 교육용 버전인 '메이플스토리 월드 에듀케이션' 개발에 착수하였다. 코딩을 처음 접하는 학생들이 게임처럼 즐겁게 코딩을 배울 수 있도록 블록코딩 기능을 추가하는 한편, 공교육 현장에서 활용할 수 있도록 다양한 교육 콘텐츠를 보강하여 2023년 첫 선을 보일 예정이다.

시범교육 만족도 조사

1 강남구 5개교 초등학생 대상, 2개월간 4차시 진행



BIKO

Bebras Informatics Korea

'BIKO'는 넥슨과 비브라스코리아가 업무협약을 맺고 개발 중인 무료 프로그래밍 학습 플랫폼이다. 국내외 다양한 유형의 프로그래밍 문제를 통해 컴퓨팅 사고부터 텍스트 코딩까지 단계적 학습을 지원한다.

무료 프로그래밍 학습 플랫폼 BIKO 베타 오픈

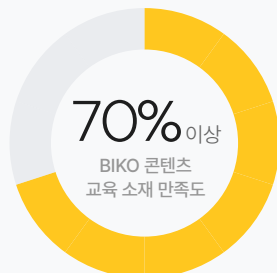
넥슨은 무료 프로그래밍 학습 플랫폼 'BIKO' 베타 버전을 공개했다. 'BIKO'는 프로그래밍의 기반이 되는 컴퓨팅 사고력 함양부터 기초적인 텍스트 코딩 학습과 심화 학습까지 두루 아우르는 체계적인 교육 사이트이다. 이번 베타버전에서는 텍스트 코딩 지식 없이 도전할 수 있는 시뮬레이션 문제부터 넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지(NYPC) 기출문제 등 텍스트 코딩이 필요한 상위권 문제까지 총 100개의 다양한 유형과 난이도별 문제를 담았다. 이 중 국내 최초로 선보이는 유형의 '빈칸챌린지' 문제는 코딩 문법에 대한 지식이 없어도 앞뒤 코드를 통해 정답을 도출할 수 있어 프로그래밍 입문자들도 쉽게 문제 풀이가 가능하다.

이외 프로그래밍 교육 저변 확대를 위해 학생과 정보교사 간 학습과 평가 등이 가능한 '클래스(Class)' 기능을 개발해 공교육에서도 온라인 플랫폼으로 활용할 수 있도록 할 예정이다. 'BIKO'는 국가와 지역, 소득 등 주어진 환경에 따라 발생하는 디지털 교육 격차를 해소하기 위해 무료로 제공된다. 앞으로 국내외 다양한 유형의 문제, 문제 풀이 해설 영상 등 콘텐츠 증대 및 편의성을 개선해 오는 23년 말 정식 론칭한다.

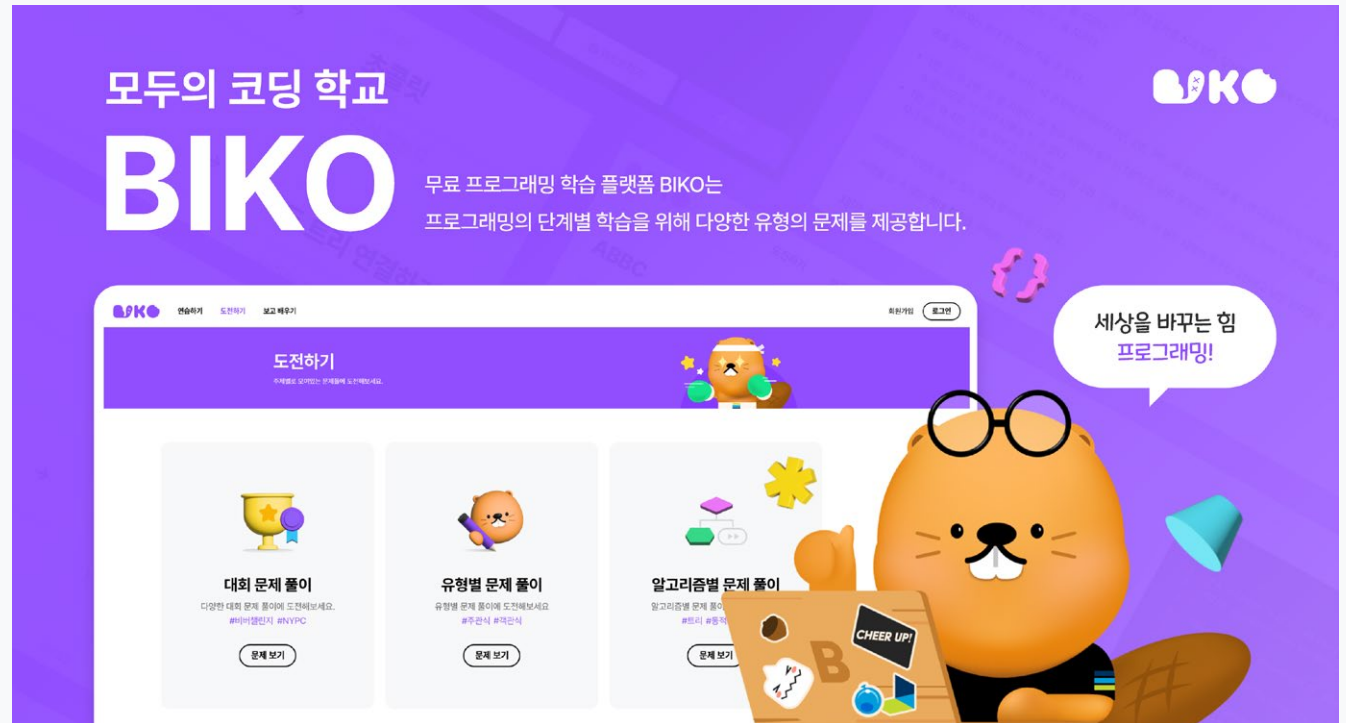
베타 버전 시범 학급 참여 현황



선생님 대상 설문



학생 대상 설문



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.

제7회 넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지

프로그래밍에 관심 있는 12세 이상 19세 이하 청소년이면 누구나 ‘NYPC’에 참여가 가능하다. 경쟁보다 도전에 의미를 두고 대회이면서 동시에 축제의 장으로 만들고자 한다. 이를 위해 참가자들이 즐거움을 느낄 수 있는 참신하고 재밌는 문제를 출제하고 있으며 색다른 문제 출제를 위해 임직원 대상 아이디어 공모전을 진행하여 실제 게임 개발 또는 서비스 상황들을 문제에 적용하거나 넥슨의 인기 게임IP를 활용하고 있다. 7회를 맞이한 ‘NYPC 2022’는 더욱 공정하고 세분화된 평가를 위해 기존의 예선 대회 방식을 단계별로 나누어 라운드 제도로 개편하였다. 이와 함께, 라운드 별 진출 확인서를 지급하고 특별상을

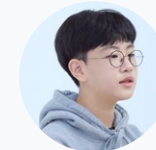
제공하여, 참가자들이 스스로 실력을 점검하고 차근차근 성취해나가는 즐거움을 느낄 수 있도록 하였다. 이런 변화로 인하여, 전년 대비 참가자가 1,000명 이상 늘어 약 5,300명이 ‘NYPC 2022’에 참가했다. 이 중, Round 2에서 1214세 부문 상위 16명, 1519세 부문 상위 44명 총 60명이 본선 대회에 진출해 넥슨 사옥에 직접 방문하여 실시간으로 경합을 펼쳤다. 각 부문 수상자에게는 대상 (문화체육관광부 장관상), 금상 (한국콘텐츠진흥원 원장상), 은상 (게임문화재단 이사장상), 동상 (넥슨 대표이사장상)과 총 2,500만 원 상당의 상금 및 노트북 부상을 함께 수여했다.

본선에 진출하지 못한 청소년들도 ‘NYPC’ 본선 문제를 경험할 수 있도록 대회 당일 온라인으로 함께 참여할 수 있는 ‘NYPC 2022 오픈 콘테스트’도 함께 진행했다. 앞으로도 ‘NYPC’는 청소년들이 프로그래밍을 통해 다양한 상상을 할 수 있는 기회를 제공하고, 창의적인 도전을 통해 꿈을 키워 나갈 수 있도록 지원할 예정이다.



INTERVIEW | NYPC 2022 대상 수상자가 말하는 NYPC

1214 부문 | 청명중학교 변재우 학생 (14)



지난해에 이어 대상을 수상할 수 있었던 비결은 많은 문제를 나만의 방식으로 풀어보는 것이었습니다.

1519 부문 | 선린인터넷고등학교 장태환 학생 (16)

저는 NYPC에 네 번이나 참가했는데요, NYPC는 시간과 공간의 제약이 없기 때문에 코딩에 관심 있는 학생이라면 누구든 도전해봤으면 합니다.



넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지

NYPC

1 NYPC X 유니브클래스 콜라보레이션 콘텐츠 공개

'NYPC 2022'는 진로, 입시, 교육에 관한 유익한 콘텐츠를 제공하는 유튜브 채널 '유니브클래스'와 협업하여, 진로 교육 전문가 조진표 대표와 함께 개발자를 꿈꾸는 학생들을 위한 콘텐츠를 제작했다.

개발자라는 직업에 대한 기초 지식을 소개하고, 개발자가 되기 위해 필요한 적성과 전공 선택, 대외 활동 등 청소년들이 궁금해할 만한 정보를 알차게 담았다. 조진표 대표는 "아이들은 생각하지 못한 부분에서 동기부여가 되는 경우가 많아, 경험 자체를 늘려주는게 중요하다. 어떤 분야에서 아이들의 잠재력이 나올지 모르기 때문에 'NYPC' 같은 대회에 적극적으로 도전해보기를 바란다." 라고 당부하며 'NYPC'에 도전할 청소년들을 격려했다.



제 7회 NYPC, 어떤 것이 달라졌을까?

2021 → 2022 제 7회 NYPC

#라운드제도

참가자들이 성취의 즐거움을 경험할 수 있도록, 예선 대회의 단계를 더 세분화하여 '라운드 제도'로 개편했다.

#메타버스

메타버스 채널 'NYPC PARK'를 오픈하여 본선 대회가 개최될 넥슨 사옥을 온라인으로 구현하였다.

#브랜드콘텐츠

진로 전문 유튜브 채널 '유니브클래스'와의 콜라보레이션 콘텐츠를 통해 미래의 개발자를 꿈꾸는 청소년들과 만났다.

2 메타버스 채널 'NYPC PARK' 오픈



'NYPC'는 보다 더 다양한 채널을 통해 청소년과 소통하고자 메타버스 맵 'NYPC PARK'를 오픈했다. 'NYPC PARK'는 본선 대회가 개최되는 넥슨 사옥을 구현한 가상 공간이다. 본선 대회 현장을 간접 체험하며, 다양한 이벤트와 퀴즈를 통해 'NYPC'에 대한 정보를 쉽고 재밌게 얻을 수 있도록 구성하였다. 또한 'NYPC PARK' 안에서 코딩에 관심있는 청소년들이 서로 자유롭게 소통할 수 있었다.

매년 넥슨 사옥에서 오프라인으로 진행되는 'NYPC' 본선 대회는 소수 인원만 참여할 수 있었기에 아쉬움이 많았다. 따라서 본선 대회 현장을 메타버스에 구현해 더 많은 청소년들이 도전에 대한 동기부여를 얻을 수 있도록 했다. 뿐만 아니라, 맵에 숨겨진 스토리 미션 '넥슨에 숨은 천재 개발자를 찾아라!'를 통해, 퀴즈를 풀며 올해부터 바뀌었던 라운드 제도에 대해 게임처럼 즐기며 자연스럽게 학습할 수 있게 하였다.



코딩 연계 프로젝트 후원

넥슨은 다양한 프로그래밍 관련 행사와 대회를 지속적으로 후원하여, 미래의 프로그래머를 꿈꾸는 청소년과 청년들의 도전을 응원하고 있다. 올해는 학생 프로그래밍 대회를 중심으로 총 8개의 프로그래밍 관련 프로젝트의 운영을 후원했다. 특히 행사에 참가하는 청소년들이 프로그래밍을 재미있고 친숙하게 느낄 수 있도록 넥슨의 인기 게임 IP를 문체에 활용할 수 있게끔 지원했다.

청소년 프로그래밍 대회 후원

			
2022. 01. 15 ~ 16	2022. 12. 22 ~ 23	2022. 12. 27 ~ 28	2023. 01. 13
제 7회 하이톤	GCC 2022	나는 코더다 2022	SFPC 2022
전국 SW고등학생 연합 해커톤	경기북과학고등학교 교내 프로그래밍 대회	경기과학고등학교 교내 프로그래밍 대회	2022 학교 친구 프로그래밍 챌린지

대학생 프로그래밍 대회 후원

2022. 01. 15			
Hello, BOJ 2022!			
전국 대학생 프로그래밍 대회 동아리 연합 연말 대회			
2022. 07. 09	2022. 07. 02 ~ 23	2022. 10. 03	
Semi Game Cup 3	UCPC 2022	KAIST ICPC Mock Competition	
개인 온라인 개최	전국 대학생 프로그래밍 대회 동아리 연합 2022년 여름 대회	KAIST 알고리즘 동아리 'RUN' 교내 대회	

어린이들의 건강한 미래

어린이 의료 시설 지원은 넥슨의 대표 사회공헌 사업이다. 2014년 12월 국내 최초의 통합형 어린이 재활병원의 건립 기금이 부족하다는 이야기에, 넥슨이 잘 아는 분야는 아니지만 꼭 해야 하는 일이라고 여기며 시작된 지원은 8년이 지난 현재까지 꾸준히 이어지고 있다.

2016년 개원한 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'에 200억 원을 기부한 것을 시작으로 넥슨은 장애 어린이 의료시설에 대한 관심을 꾸준히 이어왔다. 2019년 2월 국내 최초의 공공어린이재활병원인 '대전세종충남·넥슨후원 공공어린이재활병원' 건립 기금 100억 원 기부를 약정했으며, 2021년에는 '창원경상국립대학교병원 경남권 넥슨어린이재활병원(가칭)' 건립을 위해 100억 원의 기부를 약정하기도 했다.

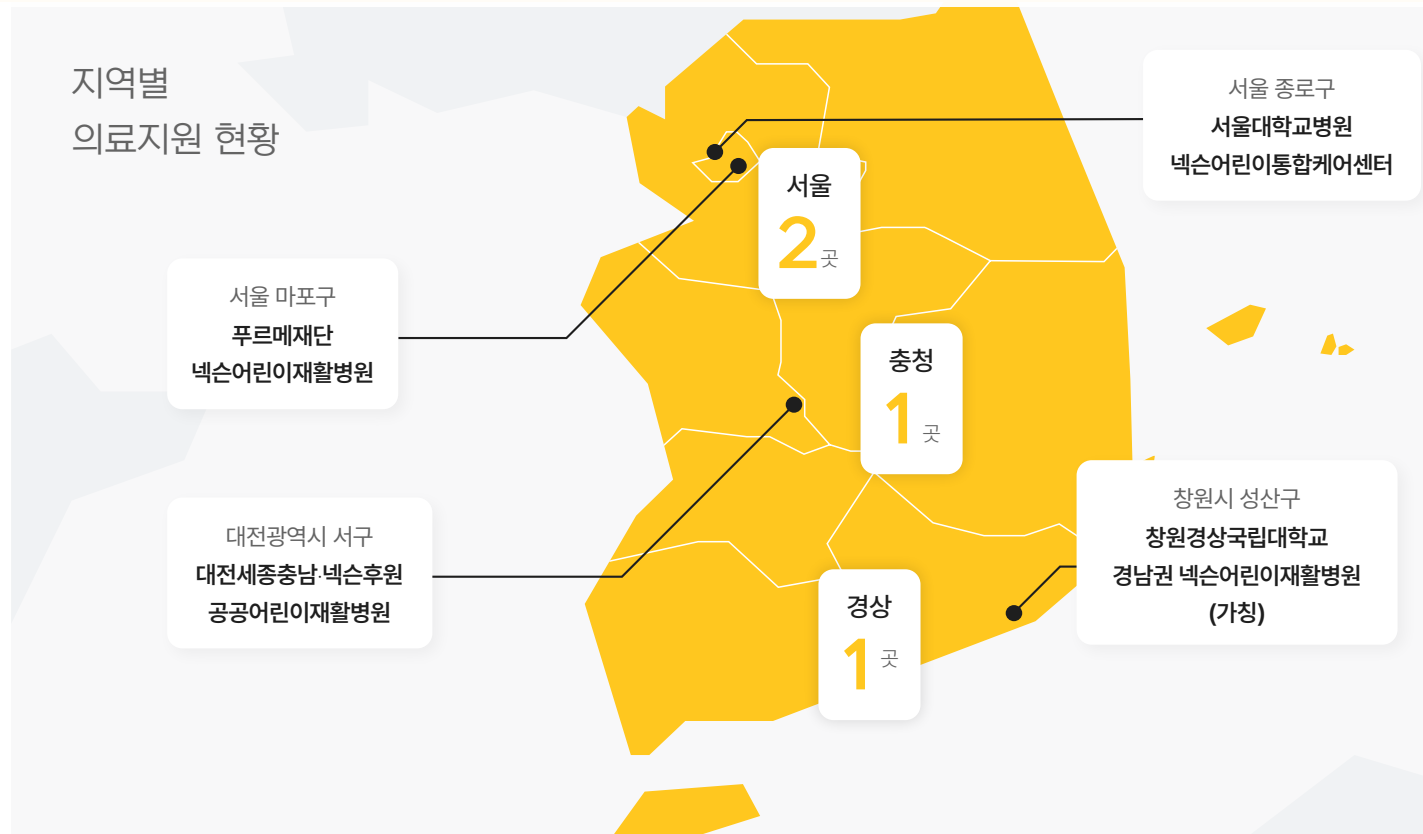
2020년 10월에는 국내 최초의 어린이 완화의료센터 '서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터' 건립에 100억 원 기부를 약정했다. '서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터'는 올해 기공식을 열어 건립을 위한 첫 삽을 떴다. '푸르메재단 넥슨어린이재활병원' 건립 이후 운영비로 기부한 금액은 개인 기부금 및 넥슨 구성원 기부금을 포함해 현재까지 약 25억 원이며 그 외에도 어린이 및 청소년 의료지원에 다각도로 힘을 보태고 있다.

넥슨의 어린이 의료지원

어린이 병원 건립 및 운영지원

- 서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터
- 푸르메재단 넥슨어린이재활병원
- 대전세종충남·넥슨후원 공공어린이재활병원
- 창원경상국립대학교 경남권 넥슨어린이재활병원 (가칭)

지역별 의료지원 현황



어린이 병원 건립 및 운영지원

넥슨은 모든 어린이와 청소년들이 건강하게 미래를 꿈꾸며 살아갈 수 있도록 총 4곳의 장애 어린이 의료 시설 건립 기금을 기부하고 지속적으로 어린이 병원 운영을 지원하고 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+직업 재활'을 연계한 '장애 어린이 전인 재활 서비스'를 제공하는 국내 최초 통합형 어린이재활병원이다. 현재까지도 국내 통합형 어린이 재활병원은 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'이 유일하며, 전국 각지에서 재활치료가 필요한 어린이들이 병원을 찾고 있다.

지상 7층, 지하 3층, 입원병동 34병상과 낮 병동 136병상 규모로 운영 중이며 재활의학과, 소아청소년과, 정신건강의학과, 치과 등 4개의 진료과와 재활치료센터(물리, 작업, 언어치료 등)를 비롯하여 수영장, 문화교실, 직업재활센터, 어린이 도서관, 다목적홀 등 다양한 시설을 갖추고 있다. 장애 어린이는 물론 취약계층 어린이를 포함한 지역주민까지 하루 500명, 연간 15만 명이 이용 가능하다.

넥슨은 올해 12월 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'에 특수치료 활성화를 위한 운영 기금 3억원을 기부했다. 넥슨과 넥슨재단은 2014년 푸르메재단 넥슨어린이재활병원 개원을 위한 건립기금을 지원한 이후 올해까지 총 25억원의 운영 기금을 전달했다.

푸르메재단 넥슨어린이재활병원은 이번 기부금을 통해 재활치료실을 개조하고, 최신식 전산화 장비를 도입할 계획이다. 노후화된 의료장비 또한 교체하며, 휠체어를 이용하는 환자도 편히 이동할 수 있도록 전산화 인지치료실의 구조를 변경하고 치료공간을 더 늘릴 예정이다. 특히 병원에 머무르는 어린이들이 더욱 편안한 환경에서 그룹 치료를 받을 수 있게끔, 기존에 운영하던 스누젤렌실 확장을 준비하고 있다.



어린이 병원 건립 및 운영지원

넥슨은 모든 어린이와 청소년들이 건강하게 미래를 꿈꾸며 살아갈 수 있도록 총 4곳의 장애 어린이 의료 시설 건립 기금을 기부하고 지속적으로 어린이 병원 운영을 지원하고 있다.

서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터

넥슨이 건립 기금 100억원을 기부한 '서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터'가 올해 7월 첫 삽을 떴다. '서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터'는 중증 질환으로 인해 24시간 돌봄이 필요한 소아 환자와 가족들에게 종합적인 의료 및 돌봄 서비스를 제공하는 국내 최초 독립형 어린이 단기돌봄의료 (Respite care) 시설이다. 현재 국내에는 독립형 어린이 전문 단기 의료 돌봄 제공 시설이 전무한 상황으로 센터 건립을 통해 의료 돌봄 시설 부재로 많은 어려움을 겪고 있는 환아와 가족들에게 휴식과 재충전의 시간을 제공할 수 있게 된다.

서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터는 연면적 997m²(302평)의 지하 1층, 지상 4층 규모로 16개의 병상을 갖추어 연간 1,050명의 중증 소아환자의 단기입원 및 돌봄 치료를 지원하게 된다. 1회 입원 시 최대 6박 7일, 연간 14일까지 이용 가능하며 24시간 의사가 상주하는 돌봄 의료시설 외에도 놀이 프로그램 시설, 가족상담시설 등 환자와 환자 가족들이 치료와 휴식을 할 수 있는 다양한 공간을 마련해 23년에 개원할 예정이다.

올해 넥슨은 '서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터'의 건립 과정에 다양한 방식으로 동참하기도 했다. 넥슨 구성원들을 대상으로 '서울대학교병원 넥슨 어린이통합케어센터'의 별칭 아이디어를 공모해 2백여 개 이상의 아이디어를 모았으며, 구성원들의 재능 기부를 통해 센터 내부 디자인을 함께했다.

넥슨은 기금 후원을 넘어 서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터가 환아와 가족들에게 보다 친근하고 편안한 안식처가 될 수 있도록 적극 지원할 예정이다.



어린이 병원 건립 및 운영지원

넥슨은 모든 어린이와 청소년들이 건강하게 미래를 꿈꾸며 살아갈 수 있도록 총 4곳의 장애 어린이 의료 시설 건립 기금을 기부하고 지속적으로 어린이 병원 운영을 지원하고 있다.

대전세종충남 넥슨후원 공공어린이재활병원

넥슨은 2019년 2월, 대전광역시와 업무 협약을 맺고 100억 원의 기금을 기부하여 국내 최초의 공공어린이재활병원 '대전세종충남·넥슨후원 공공어린이재활병원' 건립을 진행 중이다.

대전광역시 관저동에 건립 중인 '대전세종충남·넥슨후원 공공어린이재활병원'은 오는 2023년 3월에 개원해 충남권역 내 6,000여 명의 장애 어린이들이 건강한 미래와 꿈을 키워나갈 수 있는 공간으로 운영될 예정이다. 병원은 지하 2층 지상 5층, 총 70병상 규모로 세워지며, 재활 치료 시설은 물론 돌봄교실과 파견학급 등 교육과 치료를 병행할 수 있는 다양한 시설도 갖추게 된다.



창원경상국립대학교병원 경남권 넥슨어린이재활병원(가칭)

넥슨은 경남권 최초의 공공어린이재활병원인 '창원경상국립대학교병원 경남권 넥슨어린이재활병원(가칭)' 건립에 동참하여 100억 원 기부를 약속했다.

창원시 성산구 남산동에 지하 1층, 지상 3층, 50병상 규모로 건립될 예정으로 2025년 개원을 목표로 하고 있다. '대전충남세종·넥슨후원 공공어린이재활병원'에 이어 국내에 두 번째로 건립되는 공공어린이재활병원이며, 넥슨이 네 번째로 힘을 보태는 장애 어린이 의료시설이다. '경남권 넥슨어린이재활병원'은 경남권 내 1만 3천여 명의 장애 어린이들의 재활의료 거점으로서 수도권 의료시설에 준하는 맞춤형 집중 치료와 교육 돌봄을 제공할 예정이다.

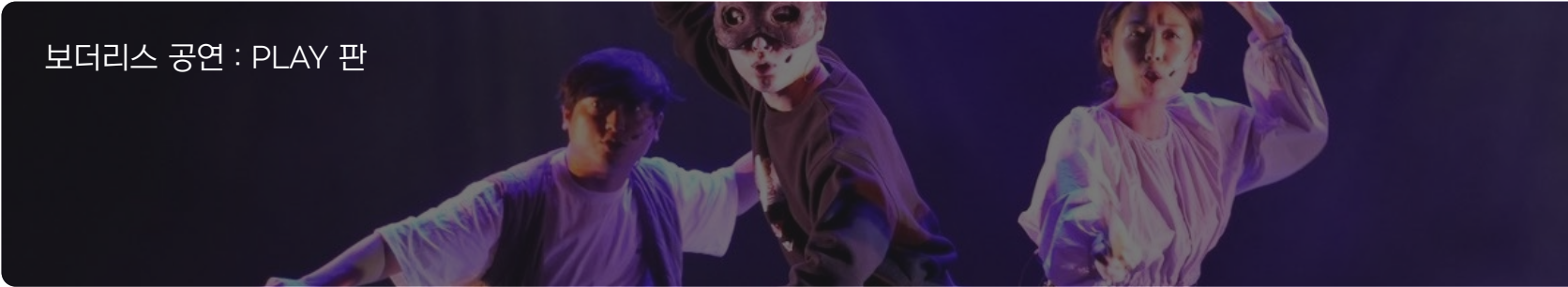


게임과 예술을 넘나드는 즐거움

2023년 3월 문화예술진흥법 개정으로 '문화예술'의 범주 안에 게임이 포함될 예정이다. 문화예술진흥법 제정 50년, 대한민국 온라인 게임 시작 29년 만의 일이다. 넥슨은 그동안 음악, 미술, 영화 등 다양한 장르를 넘나들며 게임의 문화예술적 가치를 제고하기 위해 다방면의 활동을 전개했다.

2012년에는 '마비노기'를 제작한 데브캣 스튜디오의 아트디렉터, 애니메이터 등 여섯 명의 작가들이 참여해 청담동 313 아트 프로젝트에서 파인아트 전시 'borderless'를 열었으며 2019년에는 '게임을 게임하다/ invite you.' 전시를 서울 아트선재센터에서 진행했다. 그 외에도 청년 문화기획자를 지원하는 'NEO-JEJU' 프로그램을 운영하고 '시리아의 비가', '위플래쉬' 등 독립영화 보급에 참여하기도 했다. 또한 아시아 최초의 컴퓨터 박물관 '넥슨컴퓨터박물관'을 제주도에 개관하여 컴퓨터와 게임 문화의 역사를 수집·보존하는 등 게임산업 발전과 문화진흥에 노력하고 있다.

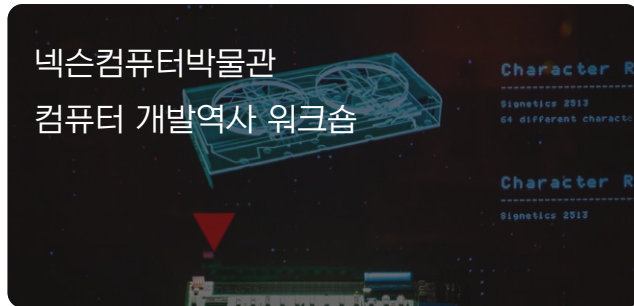
2020년에는 넥슨 게임 콘텐츠를 활용한 예술인들의 실험적인 도전을 지원하고 게임의 예술적 가치를 재조명하는 문화예술 지원 사업 '보더리스'를 시작하며 게임과 다른 예술 분야와의 경계를 허물며 게임의 영역을 적극적으로 넓혀가기 시작했다. '보더리스 : 티카타카 게임 뒷담화'를 통해 다양한 분야의 전문가들이 모여 게임에 대한 이야기를 나누었으며 게임을 소재로 뮤직비디오를 제작하기도 했다. 또한 넥슨은 특정 문화예술 분야를 대상으로 '보더리스 공모전'을 진행해 게임 IP가 창작에 활용할 수 있도록 무료로 제공하며 게임을 통해 더 많은 사람들이 문화예술을 더욱 창의적이고 새로운 방식으로 향유할 수 있도록 하고 있다. 올해는 '게임과 전통예술의 만남'이라는 주제의 공모전을 진행해 '넥슨재단 제 1회 보더리스 공연'이 열렸다.



보더리스 공연 : PLAY 판



넥슨컴퓨터박물관
전시 리뉴얼



넥슨컴퓨터박물관
컴퓨터 개발역사 워크숍



넥슨컴퓨터박물관
어린이 융합 워크숍 런칭

보더리스

Borderless

'보더리스'는 말 그대로 '경계 없음'을 의미하며, 게임과 다양한 문화 예술의 융합을 도모하는 프로젝트이다. 게임을 예술적 영감의 원천으로 활용할 수 있도록 예술가에게 넥슨의 게임 IP를 무료로 제공하고 그렇게 태어난 새롭고 다양한 작품을 더 많은 사람들이 향유할 수 있도록 지원하고 있다.

게임과 전통예술의 만남, 제1회 보더리스 공연 : PLAY 판

'넥슨재단 제 1회 보더리스 공연 : PLAY 판'은 '제 1회 보더리스 공모전' 결선 진출팀과 함께, 5월 11일과 12일 양일 간 총 2회차의 공연을 서울 광화문 세종문화회관 M씨어터에서 진행하였다.

2021년 7월 '게임과 전통예술의 만남'이라는 주제로 보더리스 공모전 접수를 시작해 1차 서류 심사, 2차 PT 심사를 통해 '현대연희 prototype21', '보소', 'PLAY ORCHESTRA' 등 세 팀이 결선에 진출했으며 관객 심사단과 전문가 심사단이 함께 진행한 결선 쇼케이스를 통해 '현대연희 prototype21' 이 최종 우승했다.

첫날 열린 본 공연에서는 메이플스토리 IP를 활용한 우승팀 '현대연희 prototype21'의 연희극 '[필수] 극락왕생'이 펼쳐졌으며, 둘째 날 갈라공연에서는 우승팀의 공연을 비롯해 카트라이더를 전래동화로 펼쳐낸 '보소'의 '넥슨동화', 바람의나라를 오케스트라와 마당극으로 선보인 'PLAY ORCHESTRA'의 'PLAY:판소리 마당놀이 바람의나라' 공연이 함께 진행되었다. 게임을 사랑하는 이용자부터 게임을 만드는 넥슨 구성원, 전통예술에 관심 있는 관객, 평론가까지 다양한 관객들이 세종문화회관 M씨어터를 찾아 공연을 즐겼다.

'보더리스 공연 : PLAY 판'은 일회성 공연으로 끝나지 않고 계속 이어지며 다양한 곳에서 새로운 관객들에게 넥슨의 게임 IP를 활용한 전통 예술 공연을 소개하고 있다. 9월에는 넥슨코리아 판교 사옥 1994홀에서 넥슨 구성원을 대상으로 '현대연희 prototype21'의 연희극 '[필수] 극락왕생'과 'PLAY ORCHESTRA'의 'PLAY:판소리 마당놀이 바람의나라' 공연이 진행되었으며, 11월 용인 에버랜드에서 진행된 2022 게임문화제에서는 '보소'와 'PLAY ORCHESTRA'의 공연이 펼쳐졌다.

공연을 함께 준비한 '예술숲'은 12월에 열린 '2022 KBS 국악대상'에서 '출판 및 미디어상'을 수상하기도 했다. 예술숲의 김면지 대표는 "보더리스는 게임과 전통예술이라는 이질적인 두 세계의 이해와 융합을 통해 경계를 허물고, 독창적인 공연 콘텐츠로 확장하는 새로운 도전으로 획기적인 선례를 남기는 특별한 무대였다"고 1년간 '보더리스'와 함께한 소감을 전했다.



넥슨컴퓨터박물관

넥슨컴퓨터박물관은 국제박물관협회에 등록된 아시아 최초의 컴퓨터 박물관이다. 디지털 테크놀로지가 인류의 역사에 미친 광범위한 영향력을 포괄하며 컴퓨터와 게임의 역사를 조망하고 관련 자료를 수집·연구·보존·전시·교육한다. 넥슨컴퓨터박물관은 넥슨의 기업 문화와 경영 철학을 바탕으로 디지털과 교육, 예술을 결합하여 새로운 문화를 창출하고 있으며 지역사회와 교류하고 상생하는 사회교육기관으로서 자리잡고 있다.

2022 전시 리뉴얼, 〈애플 I, 마음의 자전거〉

개인용 컴퓨터의 시대를 앞당긴 Apple I의 가치를 다각도에서 조명하고 효과적으로 전달하기 위해 넥슨컴퓨터박물관 1층에 애플존을 조성하고 <애플 I, 마음의 자전거 (Apple I, a bicycle for the mind)>를 시작했다. 넥슨컴퓨터박물관에서 만나볼 수 있는 애플 I은 당시의 주변기기와 함께 작동 가능한 상태로 유지되고 있다. 워즈니악의 친필 서명이 기재된 복각 케이스가 함께 전시되어 있으며 애플 I의 컴퓨팅 환경을 체험할 수 있는 에뮬레이터가 상시로 운영된다. 또한 홀로그램 영상을 통해 도슨트의 설명 없이도 애플 I의 역사적 의미와 기술적 특징을 쉽게 이해할 수 있도록 했다. 또한 반응형 기술을 통해 관람의 재미를 더하는 인터랙티브 콘텐츠 OS wall, CPU 테이블 등을 새롭게 조성해 관람에 재미를 더하고 능동적 관람 환경을 제공하고 있다.

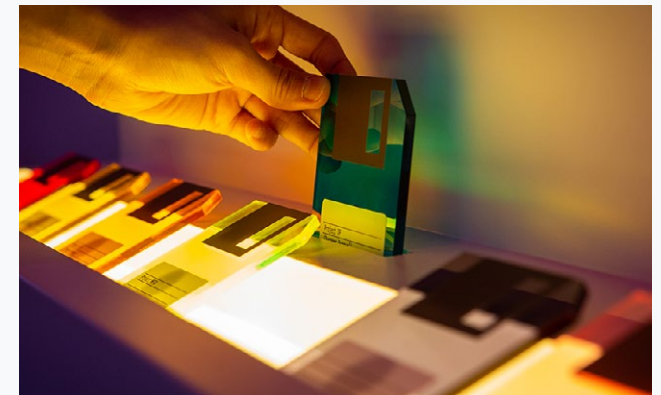


내 인생의 컴퓨터 시즌2

‘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 시작하여 전길남 박사, 윤여정 배우 등 IT 업계 및 문화계의 주요 인사들이 꾸준히 참여하고 있으며, 현재까지 40편 이상을 아카이브하여 공개했다.

대한민국 인터넷 역사 프로젝트 ‘KR4050’ 아카이브

넥슨컴퓨터박물관은 국내 인터넷 개발 40주년을 맞아 대한민국 인터넷 역사 프로젝트 ‘KR4050’에 참여했다. 2021년부터 시작한 ‘KR4050’은 우리나라의 인터넷 개발을 이끈 전길남 박사 주도로 국내 인터넷 개발 역사를 면밀하게 아카이브하는 프로젝트다. 넥슨컴퓨터박물관은 실전되어 가고 있는 국내의 컴퓨터 개발 역사를 정리하고 보존하는 작업을 지난 2015년부터 꾸준히 이어오고 있다.



넥슨컴퓨터박물관

넥슨컴퓨터박물관은 국제박물관협회에 등록된 아시아 최초의 컴퓨터 박물관이다. 디지털 테크놀로지가 인류의 역사에 미친 광범위한 영향력을 포괄하며 컴퓨터와 게임의 역사를 조망하고 관련 자료를 수집·연구·보존·전시·교육한다. 넥슨컴퓨터박물관은 넥슨의 기업 문화와 경영 철학을 바탕으로 디지털과 교육, 예술을 결합하여 새로운 문화를 창출하고 있으며 지역사회와 교류하고 상생하는 사회교육기관으로서 자리잡고 있다.

비대면 어린이융합워크숍 '온라인HAT: 라이브 클래스' 신규 과정 런칭

넥슨컴퓨터박물관은 2013년부터 8년 동안 1,700명의 제주지역 어린이가 참여해온 '어린이융합워크숍 HAT(Humanities, Art & Design, and creative Technology)'을 온라인 과정으로 개편하였다.

'HAT'은 '예술과 과학으로 놀다'라는 슬로건 아래, 어린이들의 융합적 소양을 키울 수 있는 워크숍 프로그램이다. 디지털 네이티브 세대인 참여자들은 일상에서 익숙하게 마주하는 사물과 현상 속의 기술적 원리를 이해하고, 여기에 동시대 예술 작품을 참조하여 자신의 언어로 표현하는 과정을 경험한다. 과학자처럼 관찰하고, 철학자처럼 사유하고, 예술가처럼 표현하며 참여자는 스스로의 생각을 구조화하는 방법을 자연스럽게 체득하고, 이를 다른 참여자들과 공유하며 인문학적 상상력과 창의적인 문제해결능력을 키울 수 있다.

다양한 신규 체험형 교육 프로그램 런칭

넥슨컴퓨터박물관은 다양한 체험형 교육 프로그램을 자체 개발하여 운영하고 있다. 2022년에는 전기의 흐름과 기울기 센서의 원리를 이해해 나만의 턴테이블을 제작하는 '기울기 만지작'을 런칭하였다. 직접 LP를 꾸미고 롤렛 등으로 활용할 수 있어 어린이 관람객들에게 좋은 반응을 얻었다. 또한 보이지 않는 신호를 따라 박물관 퀘스트를 해결하는 관람 키트, '메멕스(MEMEX)'를 시즌2로 업데이트하며 사용자 경험을 개선하였다.



세상과 연결된 넥슨 게임


1994년 설립된 넥슨은 '바람의나라'를 시작으로 지난 30년에 가까운 시간 동안 수많은 게임을 서비스했다. 현재 45여 개의 게임을 190여 개 국가에 서비스하고 있으며, 전세계 14억 명 이상의 이용자가 넥슨의 게임과 IP를 즐기고 있다. 넥슨은 국내 게임사 중 가장 많은 IP를 보유하고 있으며, 이러한 게임 자원을 적극 활용한 다양한 사회공헌 활동을 도모하고 있다. 각 게임이 지닌 고유한 IP를 활용해 세상을 도울 방법을 고민하고, 이용자들과 함께 나눔을 실천하고자 한다.

2022년에도 넥슨의 다양한 게임이 각자의 독특한 스토리와 캐릭터 등을 활용해 사회공헌에 나섰다. '메이플스토리'와 '마비노기'는 오랜 시간 꾸준히 사랑 받은 친근한 게임 IP를 활용해 장애 인식 개선에 앞장서고 있으며, '히트2'는 게임 내 사용되는 '복구'라는 키워드를 활용해 주거 환경을 위해 나섰다. 'FIFA 온라인 4'와 '카트라이더'는 난치병 어린이의 꿈을 위한 이벤트를 진행했으며 'FIFA 온라인 4'의 경우 도서산간 지역 축구 꿈나무를 위한 프로젝트도 꾸준히 진행하고 있다.

2022년도 넥슨 게임 연계 사회공헌


넥슨은 이용자로부터 받은 사랑을 세상과 나누는 방법을 지속적으로 고민해왔다. 게임 고유의 IP와 사회공헌 활동을 연계해 넥슨만의 '재미'를 알리고 이용자 참여형 사회공헌 프로그램을 통해 게임과 세상을 넘나들며 나눔을 실천하고 있다.

메이플스토리




- 인공달팽이관 외부 장치 지원
- '돌의 정령의 나눔 프로젝트'
- 언어 재활 치료 교구 및 장애 인식 개선 애니메이션 제작
- 메이플스토리 엠베서더 기부 활동

FIFA 온라인 4




- GROUND N
- K리그 유스 챔피언십
- 팝업 축구교실 프로젝트
- 스토브리그 in 남해
- 'FIFA 온라인 4' 위시데이

마비노기




발달장애 청년의 자립을 위한 '나누는맘 함께하고팜'

마비노기 영웅전




- '댄싱사이드 컴퍼니' 콜라보 패키지 판매 수익금 기부

던전앤파이터 모바일



- 던전앤파이터 모바일 X 한국관광공사 '무장애 여행' 기부 프로모션

히트2



주거 환경 개선 프로젝트 '히트투게더'

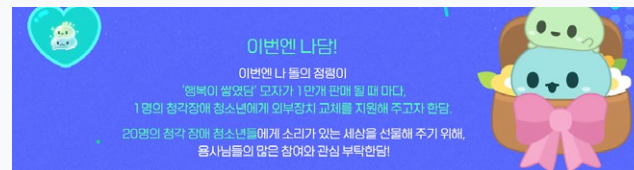
게임 연계 사회공헌

넥슨이 가진 게임 자원을 적극 활용한 다양한 사회공헌 활동을 도모하고 있다. 각 게임의 고유 IP를 활용해 세상을 도울 방법을 고민하고, 이용자와 함께 나눔을 실천하고자 한다.

메이플스토리

돌의 정령의 나눔 프로젝트

'메이플스토리'는 2022년 5월 게임 이용자인 '용사님'들과 함께하는 '돌의 정령의 나눔 프로젝트'를 시작했다. '메이플스토리' 게임 내에서 '행복이 쌓였당' 모자 아이템 1만 개가 판매될 때마다 1명의 청각장애 어린이 및 청소년에게 인공달팽이관 외부 장치 교체를 지원하는 캠페인을 진행했으며, 많은 이용자들의 열렬한 호응으로 단 2시간 만에 총 20만 개의 아이템이 판매되었다. 이를 통해 총 22명의 청각장애 어린이 및 청소년에게 인공달팽이관 외부 장치 교체를 지원했다.



언어 재활 치료 교구 및 장애 인식 개선 애니메이션 제작

'메이플스토리'는 게임 IP를 활용한 장애 인식 개선 프로젝트를 진행하고 있다. 인공달팽이관 수술 후 꼭 필요한 언어 재활 치료를 지원하기 위해 메이플스토리 인기 캐릭터인 '에티'를 활용한 가정용 언어 재활 치료 교구 '소리 친구 에티'를 개발 중이다. 또한 메이플스토리 캐릭터들이 등장하는 장애 인식 개선 애니메이션 '마법달팽이 와우'를 제작하고 있으며 2023년 초 공개 예정이다.



메이플스토리 앰배서더 기부활동

'메이플스토리 앰배서더'는 사회 전반에서 활발하게 활동 중인 '메이플스토리' 이용자를 조명하고 선한 영향력을 널리 전파하기 위한 취지로 진행해오고 있다. 2022년 3월에는 그룹 '블랙핑크'의 멤버 지수가 '메이플스토리'의 두 번째 앰배서더로 선정되었다.

넥슨은 '메이플스토리' 앰배서더 블랙핑크 지수와 함께 나눔 프로젝트 '행복한 여름방학'을 진행했다. '굿네이버스'와 함께 수원시 소재 보육원 학생 약 50명에게 여름방학을 맞아 갖고 싶어하는 선물을 전달했으며 어린이들의 사연과 그에 맞게 선택한 선물을 강원기 넥슨 디렉터가 소개하고 포장하는 영상을 공개하기도 했다. 맞춤형 선물 외에도 공책, 연필, 다이어리 등 '메이플스토리' 학용품과 간식, 보육원의 시설 개선을 위한 기부금을 후원했다. 또한 앰배서더 지수가 직접 준비한 스페셜 선물도 제공했다. 스페셜 선물은 가방과 신발 중 아이들이 원하는 패션 아이템 1종, 편지와 친필 사인, 캐릭터 키링 등으로 구성되었다.



게임 연계 사회공헌

넥슨이 가진 게임 자원을 적극 활용한 다양한 사회공헌 활동을 도모하고 있다. 각 게임의 고유 IP를 활용해 세상을 도울 방법을 고민하고, 이용자와 함께 나눔을 실천하고자 한다.

FIFA 온라인 4

GROUND N

'FIFA 온라인 4'는 한국 축구의 미래를 응원하고 저변 확대에 지속적으로 기여하기 위해 풀뿌리 축구 후원 캠페인 'GROUND N'을 시작했다. 'FIFA 온라인 4'는 건강한 풀뿌리 축구 환경을 육성하여 축구 산업 전반과의 동반 성장이라는 선순환 구조에 적극 기여하고 있다.

이를 위해 엘리트 레벨의 유소년 축구팀을 지원하는 '스토브리그 in 남해', 'K리그 유스 챔피언십', 도서산간 지역의 축구 꿈나무 어린이들을 응원하는 '팝업 축구 교실' 등 다양한 방식으로 유소년 축구를 지원하고 있다. 넥슨은 이러한 공로를 인정받아, 'K리그 2022' 시상식에서 감사상을 수상했다. 유소년 축구 지원 외에도 넥슨은 국내 게임사 최초로 스포츠 중계권을 확보하고 프로축구 K리그 경기를 공식 홈페이지에 중계하는 등 K리그 흥행에도 힘을 보태고 있다.

GROUND N K리그 유스 챔피언십

2022년 7~8월 K리그 전 구단 산하 유소년 클럽이 모두 참가하는 'GROUND N K리그 유스 챔피언십'을 주최했다. 이와 더불어, U18(고등부)를 대상으로 한 한국고교축구 최상위권 대회의 타이틀 스폰서로 참여하기도 했다.



GROUND N 스토브리그 in 남해

'스토브리그 in 남해'는 동계 훈련기간에 훈련장 확보와 실전 경험이 필요한 유스팀 선수들에게 더 나은 훈련 환경을 제공해주고자 훈련지원 프로그램, 숙식비, 축구용품, 구급차 등을 적극 지원하는 프로그램이다. 유튜브 채널 '숏포러브'와 함께 15살의 이천수가 U15팀에 입단하여 스토브리그에 참가한다는 설정의 페이크 다큐멘터리 '천수는 15살'을 제작했으며, 축구 분석 전문 유튜버 '김진짜'와 함께 '스토브리그 in 남해'에 참여하는 유망주들을 직접 분석하는 콘텐츠를 공개하여 많은 화제를 낳았다.

GROUND N 팝업 축구교실 프로젝트

'팝업 축구교실 프로젝트'는 전설적인 한국 축구 선수들과 함께 도서산간 지역 학교 축구팀에 찾아가 축구 교실을 열어주는 프로그램으로, 상대적으로 축구 교육환경이 열악한 어린이들에게 이천수, 조원희, 차범근 등 대한민국의 전설적인 축구 선수와 직접 만날 수 있는 값진 경험을 선물하고자 기획되었다. 'FIFA 온라인4' 유튜브 채널에 '추수트럭'이라는 시리즈로 '팝업 축구교실'의 모습을 담은 영상 콘텐츠를 게시하였으며, 차범근 감독이 출연한 콘텐츠의 경우 조회수 250만 회를 기록하는 등 인기를 모았다.



게임 연계 사회공헌

넥슨이 가진 게임 자원을 적극 활용한 다양한 사회공헌 활동을 도모하고 있다. 각 게임의 고유 IP를 활용해 세상을 도울 방법을 고민하고, 이용자와 함께 나눔을 실천하고자 한다.

FIFA 온라인 4

주원이, 성민이의 위시데이 성취

'FIFA 온라인 4'는 2022년 5월, 난치병 어린이들의 소원을 이루어주는 NGO '메이크어위시 코리아'와 함께 'FIFA 온라인 4'를 즐기고 사랑하는 최주원, 이성민 군(가명)을 초청하여 특별한 하루를 선물하였다.

투병 중에도 가장 좋아하는 'FIFA 온라인 4'를 통해 일상에서 행복을 얻었던 두 어린이는 실제 'FIFA 온라인 4'를 만드는 운영진과 직접 만나 게임에 대하여 이야기하고 싶다는 소원을 전했다. 이에 'FIFA 온라인 4' 서비스를 총괄하는 박정무 넥슨 그룹장 외 담당 조직과 EA스포츠 개발팀은 게임 개발 및 서비스 과정을 소개하는 프로그램을 준비하여, 소원을 전한 어린이들을 넥슨코리아 사옥으로 초청하였다. 'FIFA 온라인 4' 개발팀 및 서비스팀은 어린이들과 함께 뜻깊은 시간을 보냈으며, 특별 사원증과 다양한 IP 상품, 이강인 선수 사인 유니폼 등을 선물하였다.



카트라이더

기부 레이싱 이벤트 '3,000만 큼 달려줘'

'카트라이더'는 2022년 9월, 김지성 군과 '카트라이더' 이용자가 함께하는 기부 레이싱 이벤트 '3,000만 큼 달려줘'를 진행했다.

급성림프구성백혈병을 앓고 있는 지성 군은 '메이크어위시 코리아'를 통해 '카트라이더'를 만드는 조재윤 다투로스튜디오 디렉터의 응원을 받고 싶다는 소원을 전하며 2021년 넥슨과 처음 인연을 맺었다. 올해 5월 넥슨과 다투로스튜디오는 게임 개발자를 꿈꾸는 지성 군을 응원하고자 다시 모였다.

지성 군은 게임 디자이너가 되어 카트를 직접 디자인했으며 '카트라이더'는 지성 군이 디자인한 '데몬플레이 V1'를 게임 내 배포하여 이용자와 함께 기부 레이싱 이벤트 '3000만 큼 달려줘'를 진행했다. 지성 군이 그린 카트를 타고 플레이한 이용자들의 주행거리가 총 3,000km를 넘으면 넥슨에서 후원금 3,000 만 원을 기부하는 이벤트로 이용자들의 폭발적인 참여를 통해 이벤트 시작 하루가 채 지나기 전에 목표를 달성했다. 이용자들의 적극적인 참여 뿐 아니라 '카트라이더' 인플루언서의 자발적인 홍보와 응원, 실제 이용자들의 추가 기부까지 선한 영향력이 이어지기도 했다. 이벤트로 조성된 3,000만 원의 후원금은 지성 군과 같이 투병 중인 난치병 어린이들을 위해 쓰일 수 있도록 '메이크어위시 코리아'에서 운용하는 소원성취 기금으로 전달했다.



게임 연계 사회공헌

넥슨이 가진 게임 자원을 적극 활용한 다양한 사회공헌 활동을 도모하고 있다. 각 게임의 고유 IP를 활용해 세상을 도울 방법을 고민하고, 이용자와 함께 나눔을 실천하고자 한다.

마비노기

나누는맘 함께하고팜

'마비노기'는 발달장애청년을 위한 일터 '푸르메소셜팜'과 함께 사회공헌 프로젝트 '나누는맘 함께하고팜'을 시작했다. '마비노기'는 농업에 필요한 모종, 배지, 양액, 친환경 작물보호제, 수정벌 등 필수 농업 소모품 구매 비용 1억 원을 '푸르메소셜팜'에 기부하고 게임 IP를 활용한 농산물 판매를 지원했다. 또한 2022년 8월에 오픈한 '푸르메소셜팜' 내 카페 '무이숲'에도 필요한 물품과 함께 '마비노기' 굿즈 9종을 기부했다. 기부한 굿즈의 85% 이상은 카페에서 실제로 판매되어 '무이숲'의 매출에도 긍정적인 영향을 미쳤다.

또한 '마비노기' 개발팀은 장애 인식 개선 활동의 일환으로 '푸르메소셜팜'에 직접 찾아가 발달장애 청년들과 함께 일하며 서로를 이해하는 시간을 정기적으로 가지고 있다. '마비노기' 웹페이지를 통해 '푸르메소셜팜'의 운영 현황과 발달장애 청년 농부의 이야기를 소개하고, '푸르메소셜팜'을 더 많은 이용자에게 알리기 위해 게임 내 다양한 이벤트를 진행하기도 했다. '나누는맘 함께하고팜' 프로젝트에 대한 이용자들의 관심은 '푸르메소셜팜'의 직접적인 매출 증가로 이어지기도 했다. 이벤트 기간 중 '푸르메소셜팜' 스마트스토어 유입고객은 600% 증가했으며 카페 '무이숲' 매출량은 17% 증가했다.



마비노기 영웅전

콜라보레이션 패키지 판매금 기부

'마비노기 영웅전'에서는 10월 '댄싱사이더 컴퍼니'와의 콜라보레이션 패키지 판매금 전액을 충주 지역사회에 전달했다. 앞서 2022년 여름 '마비노기 영웅전'은 충주 지역 양조장 '댄싱사이더 컴퍼니'와의 협업을 통해 캐릭터 '그렘린'이 새겨진 전용잔, 콜라보레이션 아이템 등이 포함된 과실주 패키지를 1,000세트 한정으로 출시했다. '마비노기 영웅전' 이용자들의 성원을 더욱 뜻깊게 하기 위해, 판매금 전액 1,990만 원은 '댄싱사이더 컴퍼니'가 위치한 충주 지역사회를 돕고자 충주사랑행복나눔성금으로 기탁했으며 충북사회복지공동모금회를 통해 기초 수급 및 차상위 계층 지원금으로 활용되었다.



게임 연계 사회공헌

넥슨이 가진 게임 자원을 적극 활용한 다양한 사회공헌 활동을 도모하고 있다. 각 게임의 고유 IP를 활용해 세상을 도울 방법을 고민하고, 이용자와 함께 나눔을 실천하고자 한다.

히트2

히트투게더

'히트2'는 2022년 11월 한국해비타트와 업무 협약을 맺고 주거환경 개선 프로젝트 '히트투게더' 캠페인을 시작했다. '히트투게더' 캠페인은 '복구'라는 키워드 아래 게임 내 히든 쿠폰이 등장할 때마다 보수가 필요한 어린이 가정이나 재난 피해 가구 등 주거환경개선이 필요한 곳에 복구 기금을 전달하는 프로젝트이다. '히트2'는 '히트투게더' 캠페인을 적극적으로 진행하고자 새롭게 사회공헌 캐릭터를 제작했으며, 이용자 대상으로 네이밍 공모전을 개최하기도 했다. '히트2'는 앞으로도 사회공헌 캐릭터 '복구마법사 픽시'와 함께 도움이 필요한 곳을 찾아 따뜻한 마음을 전달하고, 직접 일손을 보태는 등 다양한 캠페인을 진행할 예정이다.



던전앤파이터 모바일

던전앤파이터 모바일 X 한국관광공사 '무장애 여행' 기부 프로모션

'던전앤파이터 모바일'은 2022년 여름, 한국관광공사와의 업무협약을 통하여 영상 콘텐츠 및 인게임 아이템 등을 제작하였다. 게임 IP를 활용한 콜라보 영상을 통해 한국의 여행지를 소개하였고, 이와 함께 '던전앤파이터 모바일' 이용자 (모험가)들의 많은 관심과 참여로 인게임 아이템 1억 원을 판매하여 최대 목표를 달성하였다. 아이템 판매금 전액은 사단법인 그린라이트에 전달해 여행이 어려운 장애인들의 BF(Barrier Free) 무장애 여행을 위해 활용하였다. 무장애 여행 기부 프로젝트를 통해 총 16개 장애인 기관, 342명의 장애인에게 여수와 춘천으로 떠나는 여행을 선물할 수 있었다.



지역사회와 상생하는 넥슨

넥슨은 모든 어린이들과 청소년들이 경험의 기회를 동등하게 가지고 건강하게 꿈을 꾸며 성장할 수 있기를 바라며 지역사회의 어린이 및 청소년에 대한 관심을 꾸준히 이어오고 있다. 2005년부터 2021년까지 총 130곳의 넥슨작은책방을 전국 곳곳과 해외에 개관하며 나눔을 실천한 넥슨은 케냐 나이로비의 비공식 정착촌 키베라, 몽골 게르촌 등 해외 어린이들의 놀이와 교육 환경 개선을 위한 사회공헌 활동도 꾸준히 진행해왔다.

또한 넥슨은 성남, 제주, 부산 등 지역에 위치해있는 넥슨의 관계사들을 통해 지역사회에 꾸준한 지원을 이어가고 있다.

LOCAL IN NEXON →

국내·외 지역사회를 위한 넥슨의 사회공헌

2022 국내 지역사회공헌 활동 하이라이트

- 넥슨코리아 - 더블유 캠페인
- 네오플 - 제주지역 사회공헌

2022 해외 지역사회공헌 활동 하이라이트

- 케냐 나이로비의 플레이베이즈
- 몽골 게르우데 프로그램

졸업 펠로우

407명

온라인 참여

700명 ↑

몽골

게르촌 게르우데
2008 ~ 2022 진행

케냐 나이로비

비공식 정착촌 키베라
플레이베이즈

국내 지역사회공헌

넥슨은 여러 관계사의 거점 지역을 중심으로 지역사회와 함께하는 상생 사회공헌 활동을 꾸준히 진행하고 있다. 넥슨코리아는 매칭그랜트 형식의 사내 기부 프로그램 '더블유캠페인'을 통해 구성원과 함께 기부를 이어나가고 있다. 네오플은 2015년 제주도로 사육을 이전한 이후, 제주 지역사회를 대상으로 환경보호, 인재육성, 어린이와 청소년 후원 등 다양한 지역사회공헌 활동을 지속하고 있다.

넥슨코리아 더블유(Double U)캠페인

넥슨코리아에서는 회사와 구성원이 함께하는 즐거운 사내 나눔 문화를 조성하고자 쉽고 재미있게 동참할 수 있는 구성원 참여형 사회공헌 활동을 마련하고 있다. 더블유캠페인은 넥슨 구성원 개인 혹은 조직이 마련한 기부금이 있을 경우 회사에서 동일한 금액을 더해 두 배로 기부하는 매칭그랜트 캠페인이다.

이 캠페인을 통해 그간 자발적으로 진행되어온 구성원의 기부 활동을 독려하고, 쉽고 재미있게 기부에 참여할 수 있는 장을 마련하며 넥슨만의 즐거운 사내 나눔 문화를 조성해 나가고자 한다. 사내에 마련된 오프라인 기부 부스에서 사원증 태깅으로 참여할 수 있는 기부 이벤트 '더블유WEEK'를 정기적으로 개최하고 있다. 2021년 개최된 첫 더블유WEEK에 이어, 2022년에는 7월과 12월에 총 두번의 더블유WEEK가 열렸다. 7월에 열린 제2회 더블유WEEK에는 총 779명의 직원과 15개 조직에서 기부에 참여해 약 3천 5백만원이 모금되었고, 회사에서 같은 금액의 기부금을 매칭해 총 7천여 만원을 푸르메재단의 장애 어린이 의료지원 캠페인 '기적의 손잡기' 기금으로 전달했다. '기적의 손잡기' 캠페인으로 모인 기금은 푸르메재단 장애어린이 재활치료시설인 푸르메재단 넥슨어린이재활병원과 푸르메재활센터 등에 사용된다.

12월에 열린 제3회 '더블유WEEK'에도 동일한 방식으로 약 6천 6백만원의 기부금이 모아졌으며 '한국백혈병소아암협회'를 통해 소아암 환자 수술비 및 재활 치료비 기금으로 기부했다. 넥슨 구성원이 3번의 '더블유WEEK'를 통해 기부한 어린이 의료 지원 누적 기부금은 총 2억 2,100만원이다.



국내 지역사회공헌

넥슨은 여러 관계사의 거점 지역을 중심으로 지역사회와 함께하는 상생 사회공헌 활동을 꾸준히 진행하고 있다. 넥슨코리아는 매칭그랜트 형식의 사내 기부 프로그램 '더블유클램페인'을 통해 구성원과 함께 기부를 이어나가고 있다. 네오플은 2015년 제주도로 사육을 이전한 이후, 제주 지역사회를 대상으로 환경보호, 인재육성, 어린이와 청소년 후원 등 다양한 지역사회공헌 활동을 지속하고 있다.

네오플 제주지역 사회공헌



제주 동문재래시장 친환경 생분해 비닐봉투 지원

네오플은 시장에서 사용되는 일회용 비닐봉투 사용절감을 위해 제주 동문재래시장상인회와 업무 협약을 맺고 친환경 생분해 봉투 지원사업을 진행하며 동문재래시장 360점포에 총 180만여 장의 친환경 생분해 비닐봉투 지원했다. 환경부로부터 인증을 받은 친환경 생분해 봉투는 폐기 시 100% 자연 분해되며 네오플이 개발한 '던전앤파이터'와 '던전앤파이터 모바일', '사이퍼즈' 등 인기 게임 이미지가 새겨져 있다.

도내 소규모 아동복지시설 월동비 지원

소규모 아동복지시설 아동의 따뜻하고 건강한 겨울나기를 위한 동계의류비 및 외식비를 지원했다.

김해 영운고 화재진압학생 격려선물 지원

등교 중 의용소방대원과 힘을 합쳐 트럭 화재 진압을 도운 김해 영운고 학생 3명에게 격려와 칭찬의 의미로 인당 50만원 상당의 ABC마트 모바일 상품권을 지급했다.

조손가정아동 주거환경개선 및 교육 지원사업

네오플은 2022년 10월 제주사회복지공동모금회, 제주가정위탁지원센터와 업무협약을 맺고 제주도 내 저소득 조손가정 위탁아동의 생활안정과 자립지원을 위해 5천만 원의 성금을 후원했다.

내년 9월까지 열악한 주거공간에서 생활하는 조손가정 위탁아동들을 위해 노후화된 벽지·장판 교체, 주방 수리 등의 주거환경 개선과 학습 및 재능개발, 자격증 취득에 필요한 교육비 후원 등 폭넓은 지원을 진행한다.



백혈병소아암 환자 지원

네오플은 2021년 11월 한국백혈병소아암협회 제주지회와 3년 협약을 맺고 제주도 내 백혈병 소아암 환자 지원 사업을 진행 중이다. 제주도 내 백혈병 소아암 환자들에게 1억 6,200만 원의 지원을 약속하였으며, 도내 저소득 취약계층 6명, 재발 집중 치료 환자 3명을 선정해 1명당 연간 600만 원씩 3년간 후원할 예정이다. 후원금은 대상 환자의 치료 비용 및 치료를 위한 비급여 항목 치료비, 교통·숙박비, 보조 치료비, 식품비 등을 위해 사용된다.

국내 지역사회공헌

넥슨은 여러 관계사의 거점 지역을 중심으로 지역사회와 함께하는 상생 사회공헌 활동을 꾸준히 진행하고 있다. 넥슨코리아는 매칭그랜트 형식의 사내 기부 프로그램 '더블유클램페인'을 통해 구성원과 함께 기부를 이어나가고 있다. 넥슨은 2015년 제주도로 사육을 이전한 이후, 제주 지역사회를 대상으로 환경보호, 인재육성, 어린이와 청소년 후원 등 다양한 지역사회공헌 활동을 지속하고 있다.

네오플 제주지역 사회공헌

디딤씨앗통장 적립금 지원

네오플은 2018년도부터 '제주사회복지공동모금회'와 업무협약을 체결하고 디딤씨앗통장에 가입된 도내 기초수급가구 및 시설아동을 선정하여 본인부담 적립금을 지원하고 있다. 2024년까지 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 제주사회복지공동모금회가 담당하고, 정부 매칭 지원금 적립 및 적립금 사용 심사 등은 제주특별자치도가 맡는다.



방과 후 공부방 '꿈들' 사업 지원

네오플은 2017년도부터 '초록우산 어린이재단'을 통해 비영리 민간단체인 교육성장네트워크 '꿈들'의 '푸른꿈 작은 공부방' 사업 운영비를 지속 지원해 왔다. 네오플은 앞으로도 본 후원을 통해 교육 사각지대에 있는 초중등생 대상 무료 공부방으로 운영에 필요한 운영비 지원하고 제주지역 저소득층 아동 뿐만 아니라 예비 교사들이 함께 성장할 수 있는 발판을 마련하고자 한다.

제주 지역아동센터 자가진단키트 지원

네오플은 2022년 3월 '제주사회복지공동모금회', '제주지역아동센터연합회'와 업무 협약을 맺고 제주도 내 지역아동센터에 개인용 신속항원검사키트를 전달했다. 도내 지역아동센터 65곳에 아동 및 센터 종사자 포함 1,850명이 이용할 신속항원검사키트 7,400개를 지원했다. 불안정한 면역체계 및 집단 보육 환경으로 코로나19에 노출에 취약한 아동사회복지기관에 진단키트를 보급하여 아동과 보육 관련 종사자의 건강증진을 도모하고, 지역아동센터 이용 아동들에게 안전한 돌봄 환경을 제공하고자 한다.



청각장애아동 수어교육환경 조성사업

네오플은 2022년 8월 제주도 청각장애 아동들의 교육환경 개선을 위해 제주도농아복지관에 안전매트 및 전자칠판, 특수교육용 소프트웨어 등 교육 물품을 기부했다. 교육프로그램실 환경을 조성해 언어 학습시기에 있는 영유아 청각장애아동의 의사소통 교육을 진행해 청각장애아동의 원활한 의사소통을 도와 가정, 학교, 사회에서의 참여활동 증가를 기대하고 있다.

해외 지역사회공헌

넥슨재단은 플레이노베이션 (Playnovation) 프로젝트를 통해 케냐의 '키베라'와 몽골의 '게르촌' 등 해외의 필요한 곳에 브릭을 기부하며 브릭 놀이를 통해 어린이의 잠재된 창의성을 깨우고, 아이들이 세상을 바꾸는 혁신가로 성장할 수 있도록 지원하고 있다.

플레이베이즈 Playbaze

넥슨재단은 케냐의 공공공간 디자인 전문 단체 '컨큐이 디자인 이니셔티브(KDI)'와 나이로비 최대 비공식 정착촌 키베라(Kibera) 주민들과 손잡고 지역 어린이들을 위한 창의적이고 안전한 놀이 공간을 조성하는 '플레이베이즈(Playbaze)' 사업을 진행했다. 2021년 4곳의 플레이베이즈가 오픈되어 현재까지 지속 운영 중이며, 지역 주민 주도로 시간제 보육서비스 등 지역 기반의 다양한 활동을 수행하고 있다. 2022년에는 이 내용을 담은 영상 'This is our Kibera'가 '2022 함께하는 기업 어워드 & CSR 필름 페스티벌' 글로벌 나눔 부문 한국국제협력단 이사장상을 수상했다.



게르우데 Gerude

넥슨재단은 몽골의 비영리 사회적 기업 '게르허브(Gerhub)'와 함께 '게르우데' 프로그램을 운영했다. '게르우데'는 다양한 환경의 청소년들이 모여 몽골 게르촌을 더 나은 곳으로 만들기 위해 아이디어를 나누고 실험하는 프로그램이다. 미래세대가 즐겁게 놀면서 배우며 지역의 문제를 창의적으로 해결할 수 있도록 교육하는 것을 목적으로 기획되어 2018년부터 2022년까지 운영되었다. 4년간 게르우데를 졸업한 펠로우는 407명, 온라인 참여 인원은 700명 이상이며, 이 중 상당수가 게르 지역 출신 학생이다.





NEXON
CSR REPORT
2022

