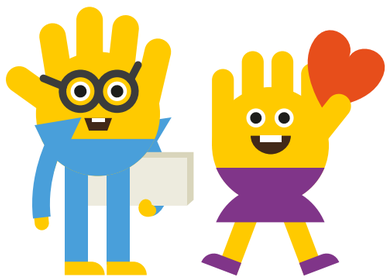
2020 NEXON HANDS

넥슨컴퍼니 사회공헌 백서

NEXON NEXON HANDS



INDEX

INTRODUCTION

NEXON

NEXON HANDS

NEXON FOUNDATION

COVID-19
SPECIAL REPORT

HEALTH

푸르메재단
넥슨어린이재활병원

대전충남
넥슨어린이재활병원

서울대학교병원
넥슨어린이완화의료센터

TECHNOLOGY

넥슨청소년프로그래밍챌린지

연세-넥슨√¯i RC 창의플랫폼

PLAY

플레이노베이션

CULTURE

넥슨작은책방

넥슨컴퓨터박물관

보더리스 프로젝트

GAME

네코제 & 네코장

엘소드
홀로그램 콘서트 수익금 기부

바람의나라: 연
마케팅 수익금 기부

넥슨코리아 & 넷게임즈
상금기부

COMMUNITY

네오플
제주 지역 사회공헌

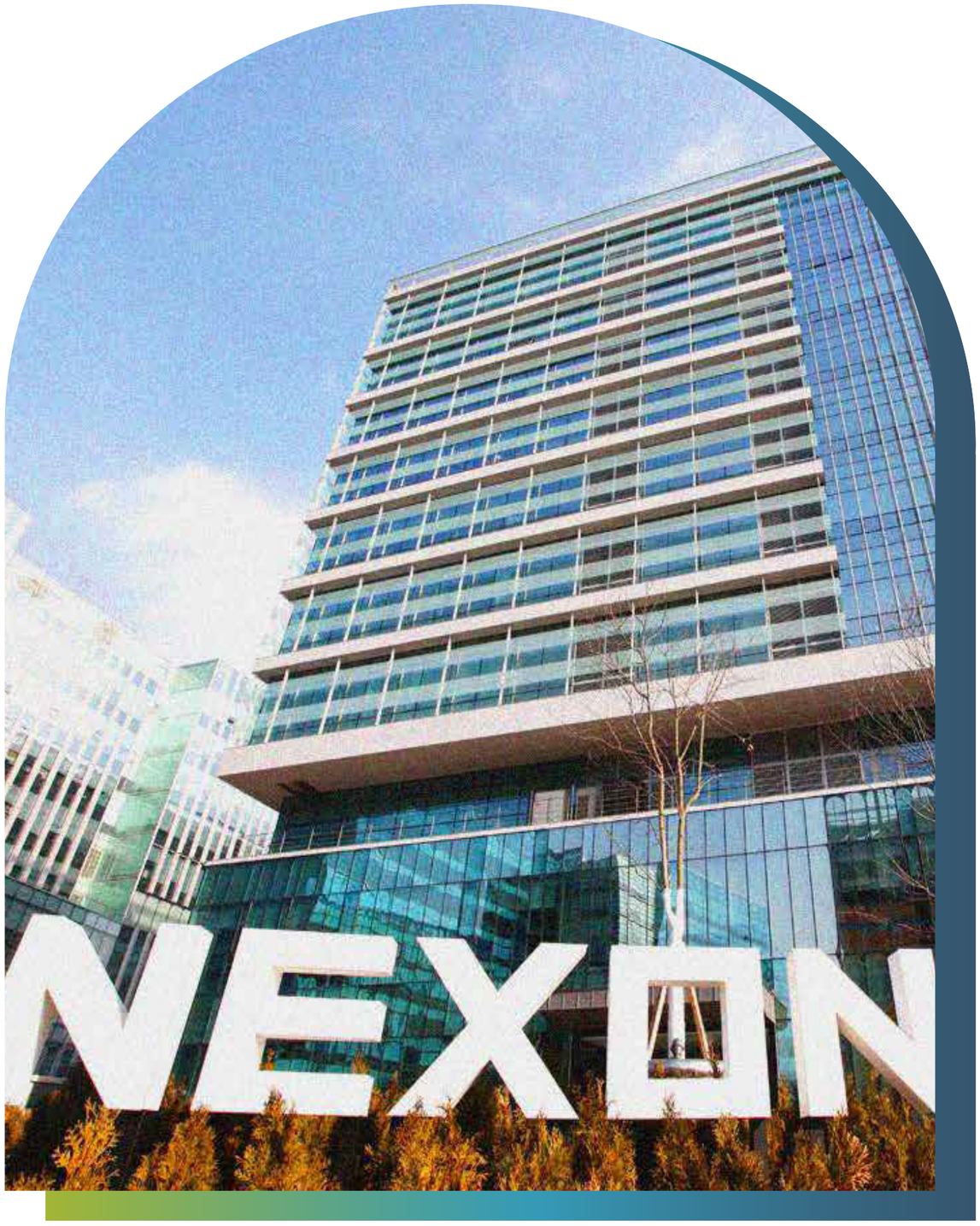
NXC
제주 지역 사회공헌

넥슨GT
성남 지역 사회공헌

NEXON

최고의 재미와 경험을 선사하기 위한 도전의 장

1994년 설립된 넥슨은 탄탄한 개발력과 '최초'를 추구하고 실현해 낸 크리에이티브를 바탕으로 대한민국 온라인 게임 산업을 선도해 온 글로벌 기업이다. 1996년 넥슨의 첫 작품이자 온라인 게임의 효시인 '바람의나라'를 시작으로, '카트라이더', '메이플스토리', '마비노기', '던전앤파이터', '서든어택' 등 새로운 시도를 담은 우수한 게임 콘텐츠를 전세계에 서비스하며 넥슨만의 창조적인 DNA를 구축해 나가고 있다.



NEXON HANDS

재미와 즐거움을 통한 창의적 가치 실현과 사회적 가치 환원

넥슨핸즈는 기존의 사회공헌 활동을 확대하고 힘을 한데 모으고자 2010년 론칭한 넥슨 사회공헌 브랜드이다. 넥슨핸즈는 넥슨의 핵심 역량인 ‘재미와 즐거움’을 통해 문화적, 창의적, 기술적인 감성을 사회와 공유하는 것을 기본적인 지향점으로 삼고 있다. 기업이 가진 핵심 가치를 통해 사회와 상생협력 방안을 모색하는 넥슨핸즈만의 다양한 사회 공헌 사업을 기획·추진하고 있다.

NEXON 넥슨재단

우리의 미래세대가 배우고, 창조하고, 꿈 꿔 나갈 더 나은 세상
넥슨재단이 함께 만들어 갑니다.

A headstart for our future generation.
Enabling youth to learn, create, and dream.

넥슨 컴퍼니의 사회공헌 사업 강화를 위해 2018년도부터 ‘넥슨재단’을 출범하여 운영 중이다. 넥슨재단은 넥슨 컴퍼니가 받고 있는 관심과 사랑을 사회에 환원하기 위해 설립된 사회공헌 재단으로, 그동안 진행해온 다양한 사회공헌 프로젝트들을 확대 운영하고, 발전시키는데 기여하고자 한다. 사회공헌 사업의 지향을 담은 슬로건 "A headstart for our future generation"아래 기술, 건강, 문화 그리고 놀이의 영역에서 우리의 미래세대를 위한 다양한 프로젝트를 추진 중에 있다.

COVID-19 special report

COVID-19로 인해 사회·경제적으로 직면한 위기에 함께 대응하고, 극복해 나가기 위해 지역사회 및 소외계층 후원, 관계사 협력업체 서비스 지원 등 다방면으로 노력하고 있다.

지역사회 지원활동

적십자사 성금 전달

올해 2월, 코로나19 확산 방지를 위해 넥슨코리아와 자회사인 네오플이 각각 10억 원씩을 지원하여 성금 20억 원을 대한적십자사에 전달했다. 대한적십자사는 이번 성금을 긴급 의료 및 구호품 등 코로나19 확산방지를 위해 사용할 계획이며 네오플로부터 전달받은 10억 원 중 5억 원은 네오플 본사가 위치한 제주도 지역을 위해 사용할 예정이다.

본 성금 기부 외에도 국내에 코로나가 급증하기 전 주한중국대사관에 코로나19로 어려움을 겪는 중국 현지인들을 돕기 위한 성금 1000만위안(한화 약 17억 원)을 네오플과 함께 전달하는 등 넥슨컴퍼니는 지역사회의 코로나 대응 및 극복을 위해 함께 노력하고 있다.

취약계층 가정 지원

넥슨의 코로나 대응 기부는 세심하고 신속하게 챙겨야 할 사각지대 취약계층에게 전달하는 직접 기부도 포함된다. 연말에는 루게릭 환우 가정 100곳을 위한 소정의 금액을 승일희망재단에 기부했다. 본 기부금은 코로나 장기화에 따른 일상 생활 부담 완화를 위한 지원으로 사용되었다.

업계 상생 방안 모색

넥슨, NMP 가맹 PC방 지원책

넥슨은 자회사와 함께 코로나19로 어려움을 겪고 있는 PC방 업계를 위한 다양한 지원책을 펼쳤다. 넥슨에서는 일정 기간 자사 유료게임 서비스 이용료를 전액 환급하는 20억원 규모의 지원을 시행했으며, PC방 통합 관리프로그램 '게토'를 서비스하는 넥슨의 자회사 엔미디어플랫폼(NMP)에서는 코로나 단계 지침으로 영업이 중단된 가맹 PC방 사업자를 위해 2월 영남지역을 시작으로 3~4월, 8~9월 간 전국의 가맹 PC방 무인선불기 관리비를 면제하는 10억 원 규모의 지원을 지속하며 업계의 고통을 분담했다. 아울러, NMP는 위기를 함께 극복해 나갈 수 있도록 단순 지원을 넘어 추가적인 방안 마련에도 적극 노력했다. 경영 지원 서비스 1년간 무상 제공, 회원 관리 및 유치를 위한 도구 개발, B2B용 쿠폰 개발, 각종 PC방 이벤트 프로모션 전개를 통해 안전한 영업 및 운영 재개를 위한 지속적인 도움을 제공했다. 금년 넥슨의 지원은 게임사 전체 PC방 지원 규모의 절반 이상을 차지했다. 앞으로도 넥슨은 관련 업계 및 지역사회의 위기 극복을 위해 적극적으로 상생 협력 방안을 모색해 갈 예정이다

푸르메재단 넥슨어린이재활병원

대전충남 넥슨어린이재활병원

서울대학교병원 넥슨어린이완화의료센터

모든 어린이, 청소년들이 건강한 미래를 꿈꿀 수 있도록 병원 건립을 후원하고 장기적인 자활자립을 지원합니다.

Health

푸르메재단
넥슨어린이재활병원

장애 어린이들의 건강한 미래에 대한 지속적인 관심을 바탕으로 지난 2014년 10월, 200억을 기부하여 국내 최초 통합형 어린이재활병원인 ‘푸르메재단 넥슨어린이재활병원’ 건립에 동참했다. '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'은 2016년 4월에 개원하여 운영 중이다.

푸르메재단 넥슨어린이재활병원 건립

16년 개원한 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'은 장애 어린이들이 신체적으로나 정서적으로 건강하게 성장하고, 사회에 독립된 자아로 나아갈 수 있도록 ‘의료+사회+직업’ 재활을 연계한 ‘장애 어린이 전인 재활’ 서비스를 제공하는 국내 최초 통합형 어린이 재활병원이다.

넥슨은 건립 기금 200억 기부에 이어 개원 이후에도 꾸준히 게임팀에서 모은 성금을 보태 '이른둥이(미숙아) 조기중재 치료 프로그램', '장애아동 보호자 교육 및 심리치료 지원 사업', '청소년 재활치료실 설립' 등 환아들의 재활치료 지원과 안정적인 병원 운영을 위한 후원을 지속해 나가고 있다. 그간 전달해온 기부금은 20년도 기준 총 19억 1560만 원이다.

병원은 서울시 마포구 상암동에 위치해 있으며, 재활의학과, 소아청소년과, 소아건강정신과, 치과 등 4개의 진료과와 재활치료센터(물리, 작업, 언어치료 등)를 비롯하여 수영장, 문화교실, 직업재활센터, 어린이 도서관, 열린 예술치료실, 다목적홀 등 다양한 시설을 갖추고 있어 장애 어린이는 물론 취약계층의 비장애 어린이를 포함한 지역주민까지 하루 500명, 연간 15만 명이 이용 가능하다.

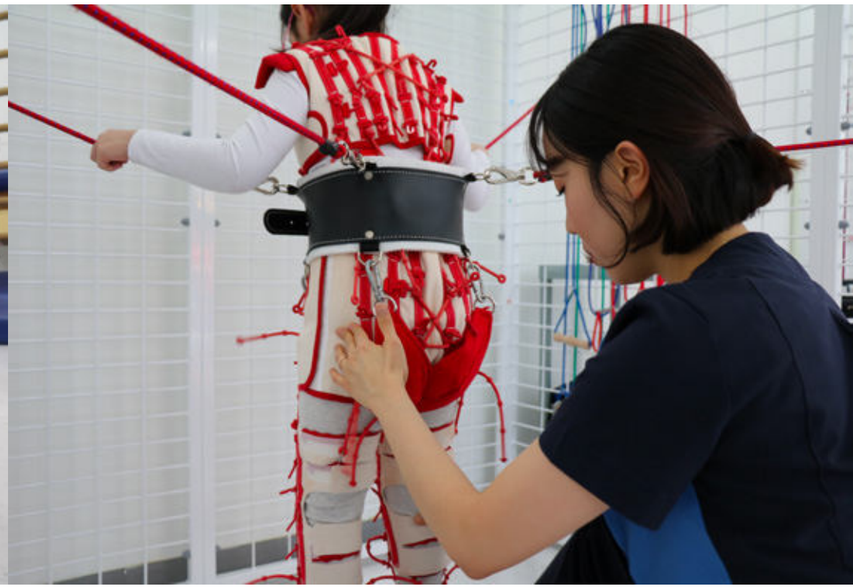
20년도 푸르메재단 넥슨어린이재활병원 운영 지원

청소년재활치료실 설립 및 운영 기금 지원

20년 4월 29일, 푸르메재활병원 내 청소년 재활치료실 설립 및 운영을 위해 3억 1900만 원의 기금을 전달했다. 본 기금으로 병원 1층에 조성되는 ‘열린 재활치료실’은 청소년들을 위한 별도 재활치료 공간으로, 영유아뿐만 아니라 청소년을 대상으로도 폭넓은 장애 치료를 지원하고 장애 극복과 사회적 적응을 돕는다. 기금에는 ‘FIFA 온라인 4 EACC 한국대표 선발전’, ‘카트라이더 리그’, ‘엘소드 챔피언스 리그’ 등 e스포츠 경기 티켓 수익금과 ‘천애명월도’, ‘크레이지아케이드’, ‘클로저스’, ‘엘소드’ 등 온라인게임 유저 행사의 티켓 판매 수익금, 제8회 ‘네코제(넥슨콘텐츠축제)’ 캘린더 및 티셔츠 판매 수익금이 포함됐다.

병원 내 관리체계 강화 운영 기금 지원

20년 12월 15일, COVID-19 상황 속 병원 내 감염관리 체계 강화를 위한 운영 기금 3억 820만 원을 전달했다. 이번 기금은 병원 내 감염을 최소화하기 위한 공간 재정비와 감염 예방 및 조기 발견을 전담하는 팀 운영 등 병원의 감염관리 목적으로 사용되어 환아 및 보호자를 외부 감염원으로부터 보호하고 보다 안정적으로 시설을 운영할 수 있게 됐다. 기금에는 금년 '넥슨콘텐츠축제'에서 판매된 '수제공방 카트라이더 슬리퍼', '한정판 크리스마스 키트' 수익금과 '방구석 경매' 수익금이 모두 포함됐다.



대전충남
넥슨어린이재활병원

‘푸르메재단 넥슨어린이재활병원’ 건립에 이어 2019년 2월 대전광역시와 업무협약을 체결하고 100억 원의 기부 약정을 맺어 국내최초의 공공 어린이재활병원 ‘대전충남 넥슨어린이재활병원’ 건립을 추진 중이다.

대전충남 넥슨어린이재활병원 건립

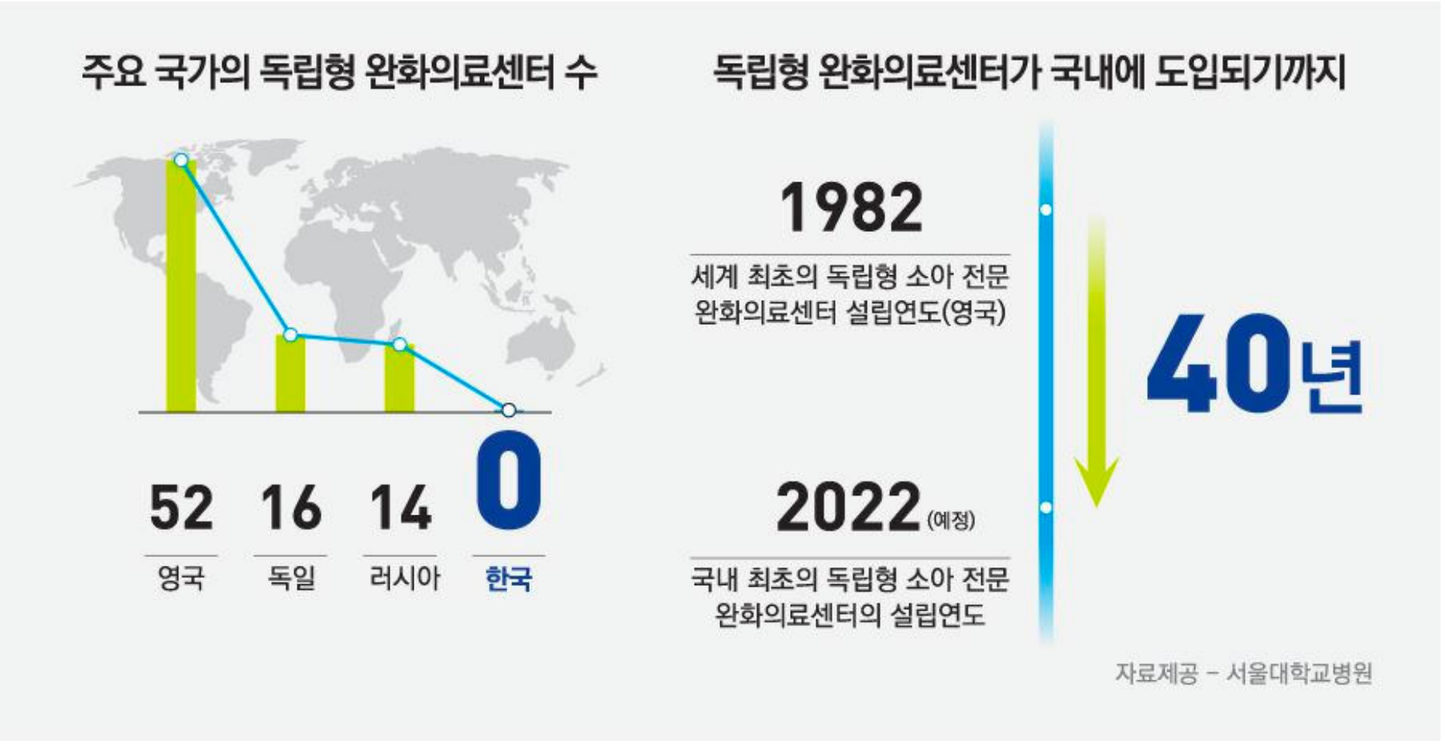
2022년 개원을 목표로 대전광역시 서구 관저동에 건립되는 ‘대전충남 넥슨어린이재활병원’은 지하 2층, 지상 5층, 70병상 규모로 지어질 예정이다. 현재 전국에 재활치료를 필요로 하는 장애 어린이, 청소년들은 약 30여 만 명에 달하지만 장기적인 자활, 자립을 지원하는 어린이 전문 재활병원은 2016년부터 운영중인 ‘푸르메재단 넥슨어린이재활병원’이 유일한 상황이다.
제 2의 넥슨어린이재활병원이자 국내 최초의 공공 어린이 재활전문병원인 ‘대전충남 넥슨어린이 재활병원’은 충남권역 내 6,000여 명의 장애아동들에게 큰 도움이 될 예정이다.

대전충남 넥슨어린이재활병원 건립 기공식

20년 12월 22일, TJB대전방송 공개홀에서 '대전충남 넥슨어린이재활병원' 건립 기공식이 열렸다. 이번 건립 기공식에는 넥슨재단 김정욱 이사장, 허태정 대전시장, 박능후 보건복지부장관, 박범계 국회의원, 충남대학교 윤환중 병원장, 사단법인 토닥토닥 김동석 대표가 참석하였고, 150여 명의 장애 어린이 가족들과 후원시민들도 온라인으로 함께 하여 뜻 깊은 축하의 자리를 만들었다. 넥슨재단은 이번 건립 기공식처럼 대전충남 넥슨어린이재활병원이 시민들과 함께 호흡하며 장애 어린이들이 건강한 미래와 꿈을 키워나갈 수 있는 공간으로 원활하게 운영될 수 있도록 다방면으로 노력할 것을 약속했다.

서울대학교병원
넥슨어린이완화의료센터

‘푸르메재단 넥슨어린이재활병원’, ‘대전충남 넥슨어린이재활병원’ 건립에 이어 2020년 10월 서울대학교병원과 업무협약을 체결하고 100억 원을 기부하여 국내 최초의 독립형 어린이 완화의료센터인 ‘서울대학교병원 넥슨어린이완화의료센터’ 건립에 동참했다.



서울대학교병원 넥슨어린이완화의료센터 건립

넥슨어린이완화의료센터는 2022년 개원을 목표로 서울시 종로구 원남동에 건립을 추진 중이며, 기계 의존 어린이 환자와 가족을 위한 종합 의료 및 단기 돌봄 서비스를 제공할 예정이다. 1회 입원 시 최대 6박 7일, 연간 14일까지 입원 및 돌봄이 가능하며, 의료시설 외에도 가족 상담실 등 다양한 시설이 마련된다.

이번에 건립될 어린이완화의료센터는 기존의 어린이재활병원과는 다르게 어린이 환자와 간병 가족 모두를 위한 시설이라는 점에서 특별하다. 완화의료를 필요로하는 중증 장애어린이들은 무려 13만 명에 달하지만 이들을 단기간이라도 맡아줄 수 있는 서비스를 찾기 어려워 24시간 지속되는 간병에 수많은 중증 환아 가족들이 매우 절박하고 고통스러운 상황에 놓여있다. 미국, 호주, 일본 등 주요 선진국에는 이런 중증 장애어린이와 가족을 위한 소아전문 완화의료 기관이 이미 활발히 운영되고 있으나 국내에는 독립형 소아 전문 완화의료 시설이 전무하다.

넥슨재단은 이번 서울대학교병원과의 협약으로 국내 최초의 독립형 어린이완화의료센터를 건립하여 사각지대에 놓인 절박한 어린이와 가족들을 돌보고, 우리 사회에 꼭 필요한 의료지원 모델을 만들어 가는 시작점이 되고자 한다.

넥슨청소년프로그래밍챌린지
연세-넥슨√i RC 창의플랫폼

4차산업을 이끌어갈 우리의 미래세대가 창의적이고 흥미로운 방식으로 IT를 접하고 사고를 키워나갈 수 있도록 돕습니다.

Technology

NYPC 2020
넥슨청소년프로그래밍챌린지

넥슨청소년프로그래밍챌린지 (Nexon Youth Programming Challenge, 이하 NYPC)는 코딩에 대한 관심 제고와 역량 증진을 위해 마련한 국내 최초의 청소년 프로그래밍 대회로, 재미있는 프로그래밍 문제를 통해 청소년들이 세상을 바꾸는 코딩과 만날 수 있도록 즐거운 도전의 장을 제공한다. 2016년 처음 개최된 NYPC는 매해 4천여 명 이상이 참여하는 대표적인 청소년 코딩 대회로 성장했다.

제5회 넥슨청소년프로그래밍챌린지 개최

올해 NYPC는 COVID-19 상황 속에서 안전을 최우선으로 고려해 개최하였다. 온라인 예선대회에는 4,300여 명이 참여했으며 본선대회는 인원을 예년 대비 절반으로 축소해 판교 넥슨 사옥에서 진행되었다. 본선에서는 1519세 부문 상위 28명, 1214세 부문 상위 12명 총 40명이 경합을 펼쳤으며 각 부문 수상자에게는 문화체육관광부 장관상, 한국콘텐츠진흥원 원장상, 게임문화재단 이사장상, 넥슨 대표이사장상과 노트북 부상을 포함하여 총 2,500만 원 상당의 상금을 수여했다.

(1214부문 대상 배선우 군 / 1519부문 대상 최은수 군)

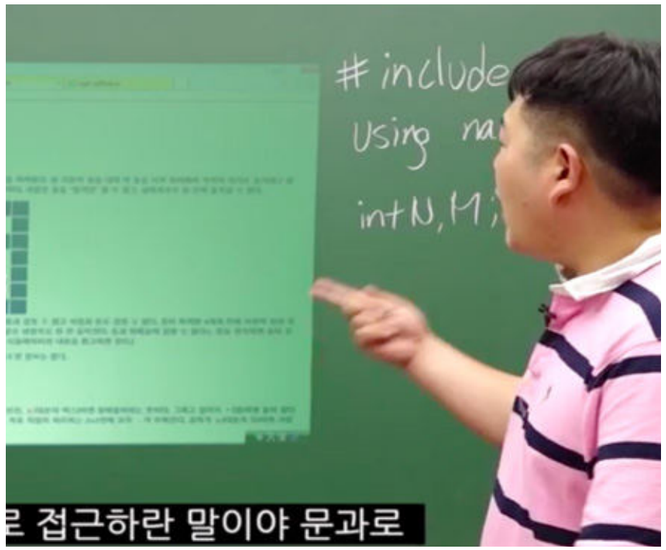
올해 신설된 1214세 부문 대상은 부산 대천초등학교 배선우 군(13)이 수상했다. 배선우 군은 작년 NYPC 2019에 참가하여 한 문제라도 만점을 받은 학생 중 가장 어린 참가자에게 주는 특별상인 '영챌린저상'을 수상한 바 있는데 올해에는 대상을 받으며 크게 성장한 모습을 보여주었다. 1519세 부문 대상은 경기과학고등학교 최은수 군(18)이 수상, "문제 스타일이 독특한 이번 대회에서 좋은 결과를 얻어 더욱 기쁘다"는 소감을 남겼다.

참신하고 재미있는 문제는 타 대회와 차별화되는 NYPC 만의 큰 특징이다. 특히 올해는 넥슨 임직원 및 역대 NYPC 수상자 대상으로 문제 아이디어 공모전을 진행하였고 그 덕분에 넥슨의 인기 게임 콘텐츠를 활용하거나 실제 게임 개발 또는 서비스 상황을 적용하는 등 더욱 색다른 문제들이 출제될 수 있었다.

아울러 본선 진출 인원을 축소한 대신 보다 많은 학생들이 NYPC의 문제풀이를 경험할 수 있도록 '넥슨청소년프로그래밍챌린지 2020 오픈 컨테스트'를 온라인으로 실시해 NYPC 본선 경험의 장을 제공하며 큰 호응을 얻었다. 앞으로도 NYPC는 청소년들이 더욱 창의적인 도전과 꿈을 키울 수 있도록 지원하며, 4차 산업 혁명 시대에 활약할 차세대 인재 육성을 위해 꾸준히 노력해 나갈 예정이다.

NYPC 2020 온라인 설명회

코딩에 관심은 있지만 다가가기 어렵다고 느끼는 청소년들을 위하여 올해 NYPC에서는 조금 더 특별한 컨텐츠로 설명회를 진행했다. 10대에게 영향력 있는 인플루언서 빠더너스와 제휴해 학생들에게 친근한 캐릭터인 문쌤이 NYPC 코딩 문제에 재밌게 도전하는 내용의 유튜브 컨텐츠를 제작했으며 이 컨텐츠는 약 18만 조회수를 기록하는 등 이슈가 되어, 보다 많은 청소년들에게 코딩 공부의 필요성을 알리고 NYPC 참가를 독려할 수 있었다. 이처럼 NYPC는 누구나 참여할 수 있는 도전의 장을 개최함과 동시에 코딩에 대한 관심 제고에 앞장서며 코딩 교육의 저변을 확대하고자 한다.



NYPC 2020 ‘TALK CONCERT ON’ 개최

NYPC에서는 프로그래밍에 관심 있는 청소년에게 학습에 대한 동기를 부여하고자, 다양한 IT 분야 전문가들을 공식 엠버서더로 초청하여 NYPC 토크콘서트를 개최해왔다. 4회 째를 맞은 올해 토크콘서트는 COVID-19 상황에서 안전한 운영을 위해 온라인 스트리밍 방식으로 진행하였으며 사전 신청한 3,000여 명의 인원이 함께 했다. 8월 15-16일 양일간 개최된 토크콘서트는 예년 대비 2배 규모의 엠버서더를 모셔 VR, AI, 빅데이터, 머신러닝 등 더욱 다양한 분야의 강연을 진행했다. 강연 외에도 MC 효짱과 모든 앰버서더가 함께하는 테이블토크로 청소년들이 가진 고민과 다양한 궁금증을 해소하고 조언을 제공하는 시간을 가졌으며 깜짝 등장하는 실시간 이벤트를 통해 인터랙티브하고 풍성한 토크콘서트를 만들었다.

TALK CONCERT ON 1일차

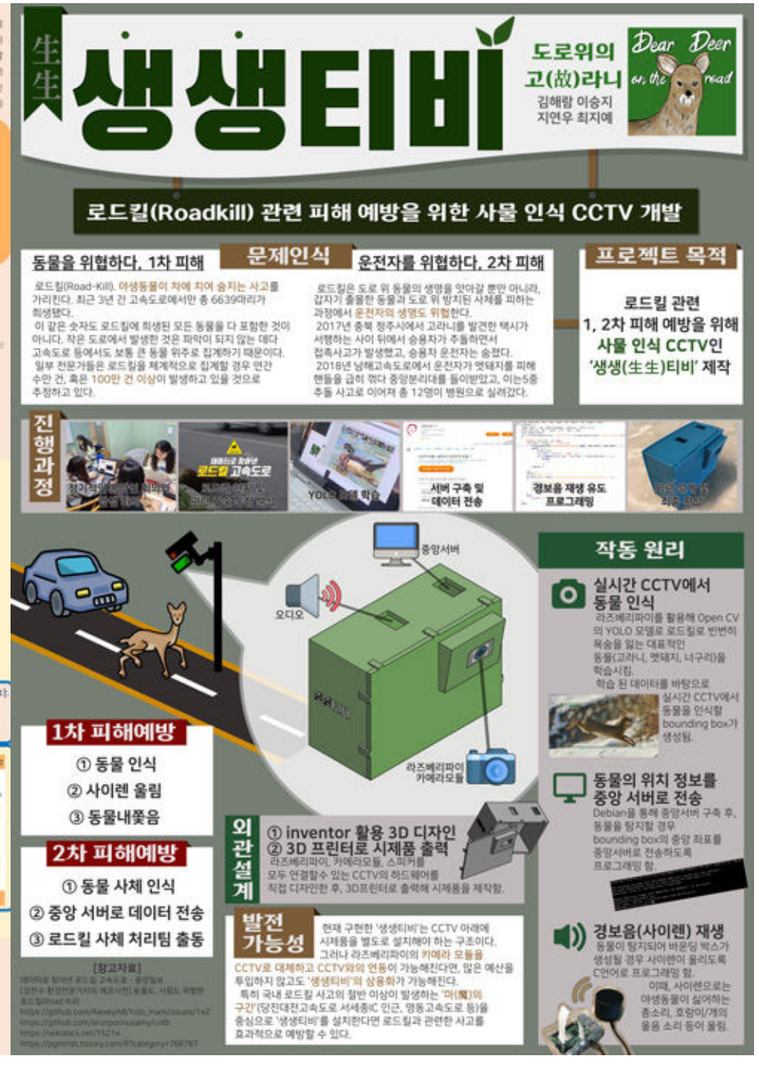
1일차는 ‘코딩, 바뀌는 미래를 이야기 하다’라는 주제로 진행되었다. 비브스튜디오스 연구소장 김성수 엠버서더가 개발자가 가져야 할 따뜻한 시각과 사회적 책임감에 대한 이야기를 전했고, 클라우드 서비스 기업 AWS 서지혜 엠버서더가 인공지능, 머신러닝이 변화시킬 미래에 대한 강연을 펼쳤다. 반병현 엠버서더는 AI, IoT를 활용한 스마트팜에 대한 강연을, NXC 아퀴스 대표 김성민 앰버서더는 데이터로 코딩하는 시대에서 어떤 기술과 가치에 주목해야 하는지 경험담을 공유했다.

TALK CONCERT ON 2일차

2일차에는 ‘코딩, 하고 싶은 대로 하다’라는 주제로 코로나19 자가진단 앱을 개발한 군의관 허준녕 엠버서더와 코로나, 마스크 알리미를 개발해 이슈가 된 고려대학교 최주원, 박지환 앰버서더가 연사로 나섰다. 전세계 100만 다운로드를 돌파한 키보드앱을 개발한 비트바이트의 대표 안서형 엠버서더, 비영리 프로그래밍 교육단체 멋쟁이 사자처럼의 대표 이두희 엠버서더가 등장해 코딩을 꿈꾸는 이들의 길잡이가 될 강연도 들려주었다. 넥슨 신규 개발 총괄 부사장 김대훤 엠버서더는 카트라이더 러쉬플러스를 예시로 게임이 만들어지는 과정을 소개하며 게임 프로그래머, 디렉터를 꿈꾸는 이들에게 따뜻한 조언과 응원을 전했다.

연세 – 넥슨 √i RC 창의플랫폼

2017년 부터 진행 중인 연세 – 넥슨 √i RC 창의플랫폼은 서로 다른 전공과 관심사를 가진 연세대 RC (Residential College) 학부생들이 RC라는 특수한 환경 속에서 생활하는 1년 동안 팀을 이루어 끊임없는 논의와 각종 실험을 거쳐 결과물을 도출하는 프로그램이다. 문제 해결 능력, 창의적 사고, 도전 정신을 키우고 리더십을 함양하는 것을 목적으로 하고 있다.



2020년 창의플랫폼 공모전

연세 – 넥슨 √i RC 창의플랫폼은 공모전을 통해 매년 70개 팀을 선발하여 팀당 시드머니(Seed Money) 및 아이디어 구체화 비용, 멘토링 및 특강 등을 지원하며, 최종 심사를 통해 우수팀을 시상하고 해외 연수를 제공한다.
올해는 COVID-19으로 대면 토론이 여의치 않은 도전적인 환경에서 프로그램이 진행되었지만, 역대 최다수의 팀이 지원해 다양한 방식으로 커뮤니케이션하며 적극 참여했다.

대상을 차지한 '우리동네 기부천사'팀은 어학, 경영학, 기계공학도가 의기투합한 팀으로 결식아동을 위한 기부 어플을 제작하여 발표했다.
이 외에도 로드킬 방지 시스템, 시각•발달장애인의 투표 도우미 시스템, 심정지 환자와 근거리 의료인 연결 앱 등 폭넓은 시야로 사회 전반의 다양한 문제들을 다루는 결과물들이 발표되었다.

플레이노베이션

전세계 어린이들이 ‘놀이’를 통해 즐겁고 재미있게 배우며, 상상력과 창의력을 키우고, 나아가 체인지메이커로 성장할 수 있도록 지원합니다.

Play

플레이노베이션

2018년 시작된 플레이노베이션(Playnovation)은 놀이(Play)와 혁신(Innovation)의 합성어로 ‘즐거운 혁신가들의 세상(A World of Playful Innovators)’을 만들기 위한 넥슨재단 사회공헌 프로그램이다. 몽골의 게르우데 (GERUDE), 케냐의 플레이베이즈(Playbaze)’, 초등컴퓨팅교사협회와 함께 하는 ‘하이파이브 챌린지’, 스토리 메이커 챌린지’등 다양한 프로그램을 진행 중이다.

즐겁게 놀면서 배우며 게르 지역의 문제를 해결하는 프로그램 **: 게르우데 (GERUDE)**

넥슨재단은 게르허브*와 함께 몽골 게르 지역 청소년을 대상으로 놀이와 교육을 융합한 프로그램 ‘게르우데(GERUDE)’을 운영하고 있다. 게르우데(GERUDE)’는 청소년 이노베이션 펠로우들이 직접 지은 이름으로 게르(GER)와 교육(EDU)을 합친 말이다. 2020년 선발된 게르우데의 3기 청소년 이노베이션 펠로우들은 브릭 놀이를 통해 창의력, 소통 등의 역량을 스스로 연구 개발하고, 이를 바탕으로 게르 지역의 환경, 커뮤니티, 교육 등의 문제를 해결하기 위한 '게르 지역의 니즈를 충족하는 공공 공간’ 디자인 프로젝트를 진행하였다. 이와 함께 게르 지역 초등학교를 정기적으로 방문해 어린 후배들이 즐겁게 놀며 미래 역량을 배양할 수 있도록 피어 러닝(Peer Learning) 활동도 진행했다.

***게르허브** : 몽골 전통 천막집 게르Ger에 거주하는 저소득층 밀집 지역에서 도시 개발 프로젝트를 진행하는 비영리 단체로, 2016년 설립 이후 ‘에너지 효율적인 게르 개발’, ‘게르 지역 혁신 허브 설립’을 비롯한 다양한 사업을 수행

과학, 공학으로 책 속 문제 해결하는 교육과 브릭 놀이 결합

: 하이파이브 챌린지

2020년부터 초등컴퓨팅교사협회와 함께 어린이 창의력 및 문제 해결 능력 강화를 위한 교육 프로젝트 '하이파이브 챌린지(High-5 Challenge)'를 운영하고 있다.

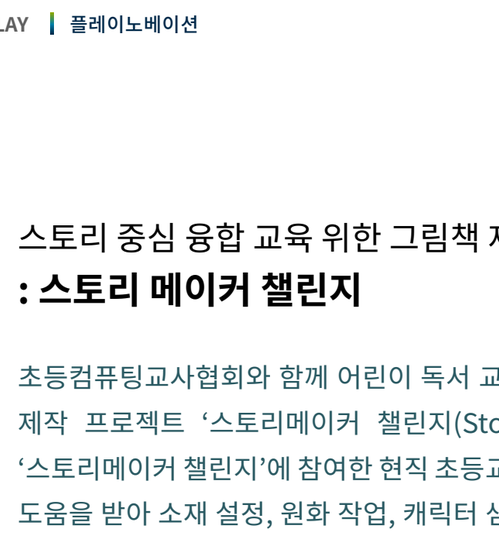
'하이파이브 챌린지'는 '노벨 엔지니어링'과 브릭 놀이를 결합해 아이들이 '창의적인, 건설적인, 협력하는, 표현력 있는, 상상력 풍부한' 학생으로 성장하는 것을 돕는 사업이다. 교육 커리큘럼 및 교구 개발, 프로그램 운영, 수업 진행은 초등컴퓨팅교사협회에서, 교구 개발에 필요한 브릭 및 제작비 지원, 브릭 전문가 자문 제공은 넥슨 재단에서 진행한다.

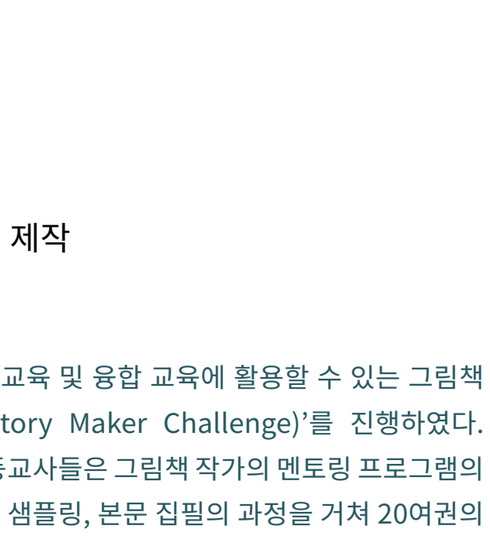
올해는 20개 학급 400여명의 어린이를 대상으로 처음 수업을 진행하였다. 참가 어린이들은 문제 발견하고 이를 해결해 나가는 과정 속에서 브릭 놀이를 통해 즐겁게 코딩을 접하고 자연스럽게 배우며 생각을 키우는 경험을 할 수 있었다.

스토리 중심 융합 교육 위한 그림책 제작

: 스토리 메이커 챌린지

초등컴퓨팅교사협회와 함께 어린이 독서 교육 및 융합 교육에 활용할 수 있는 그림책 제작 프로젝트 ‘스토리메이커 챌린지(Story Maker Challenge)’를 진행하였다. ‘스토리메이커 챌린지’에 참여한 현직 초등교사들은 그림책 작가의 멘토링 프로그램의 도움을 받아 소재 설정, 원화 작업, 캐릭터 샘플링, 본문 집필의 과정을 거쳐 20여권의 그림책을 제작하였다. 현장 경험과 이야기를 그림책에 직접 녹여 다문화, 시민교육, 인성교육, 과학기술 등 다양한 주제로 그림책을 만들었고, 완성된 그림책은 전국 초등학교에서 자유롭게 활용 할 수 있도록 전자책 형태로 무료 배포될 예정이다.





우리가 꿈꾸는 놀이 공간, 브릭으로 만들어요

: 넥슨재단 x KDI, ‘플레이베이즈(Playbaze)’

케냐의 공공 공간 설계 전문 그룹 KDI(Kounkuey Design Initiative)와 파트너십을 맺고, 나이로비 키베라(Kibera) 지역 어린이들과 함께 창의적이고 안전한 놀이 공간을 조성하는 ‘플레이베이즈(Playbaze)’ 사업을 진행하였다. 어린이들은 브릭을 이용하여 원하는 공간을 상상하고 표현했으며 KDI는 이러한 어린이들의 생각을 실제 공간 설계에 반영하였다. Playbaze 공간은 2021년 상반기 완공 예정이다.

넥슨재단과 KDI는 COVID-19 위기에 대응하여 키베라 지역 400여 가구에 브릭, 동화책 및 위생 용품이 포함된 어린이 전용 보호 키트를 보급하기도 했다.

넥슨작은책방

넥슨컴퓨터박물관

보더리스 프로젝트

미래세대가 다양한 문화를 접하고 창의적인 발상을 할 수 있도록 지원하고, 문화창작자들의 실험적인 도전을 응원합니다.

Culture

넥슨작은책방

넥슨작은책방은 국내외 어린이들에게 책과 더불어 독서 환경 및 독후 활동을 함께 선물하는 넥슨의 가장 오래된 사회공헌 사업이다. 2005년 지역, 문화적으로 소외된 어린이들이 책 속에서 꿈과 희망을 키워나갈 수 있도록 시작된 본 사업은 2020년 기준 국내 122곳, 해외 8곳에서 오픈되어 약 10만여 명의 전세계 어린이들에게 약 12만 여권의 도서와 공간을 제공해오고 있다.

어린이들의 꿈이 자라는 공간, 넥슨작은책방

작은책방 사업은 직원들의 지각비를 모아 책을 기부하는 작은 프로젝트에서 시작되어 소외계층 어린이들의 열악한 독서 환경 개선을 위해 책방을 마련하는 공간 조성 사업으로 발전되었다. 넥슨작은책방은 '상상워크숍'을 통해 공간에 대한 어린이들의 아이디어를 모으고, 이를 반영해 책방을 설계한다.
조성 이후에도 독후감 대회, 월간도서 지원, 독서 프로그램 지원 등으로 어린이들이 책 읽기에 꾸준한 흥미를 가질 수 있도록 돕는다.

2020 상상씨앗 독서 프로그램 운영 및 월간도서 지원

2013년부터 진행된 '상상씨앗 독서프로그램'은 작은책방 아이들의 올바른 독서습관 함양을 위해 전문 독서 교육 사단법인 '한우리독서문화운동본부'와 협력하여 진행하는 프로그램이다. 올해는 전국 28개소 작은책방의 총 278명의 어린이와 함께 했다. 어린이들은 5개월간 매주 1회씩 1시간 30분 가량 한우리의 독서지도 선생님과 함께 독서토의 및 독후활동을 진행하며 생각과 느낌을 폭넓게 표현하는 법을 배우고, 책 읽기나 언어 구사 능력을 키웠다. 아울러, 2011년부터 시작된 월간도서 사업도 지속 진행하였다. 매달 새로운 도서를 선별하여 독후 활동지와 함께 책방에 발송함으로 아이들이 꾸준히 독서를 할 수 있도록 도왔다.

필리핀 푸리에토 디아즈,
‘해외 작은책방(Wish Planet)’ 8호점 개관

‘넥슨작은책방’은 국내를 넘어 해외 어린이들에게도 꿈과 희망을 주고자 2011년부터 해외로 진출, ‘전세계 아이들의 꿈이 이루어지는 공간’ 이라는 의미인 ‘Wish planet (위시플래닛)’ 이라는 명칭으로 사업을 확장, 운영하고 있다.

올해 2월, 필리핀 푸리에토 디아즈 지역에 8번째 해외 작은책방(Wish planet 8)을 오픈했다. Wish planet 8은 지역사회 대부분의 아이들을 수용할 수 있는 유일한 학교 내 책방으로 조성되었으며, IoT교육을 위한 컴퓨터 교실도 함께 지원하였다.
아울러 교육 문화시설이 전무했던 현지 환경을 고려해 공간과 함께 맞춤 교육 프로그램도 제공하였는데, 어린이 대상의 교육 뿐 아니라 지역사회 선생님들 대상의 세미나와 프로그램을 진행함으로 지속적인 교육환경 개선이 이루어질 수 있도록 하였다.

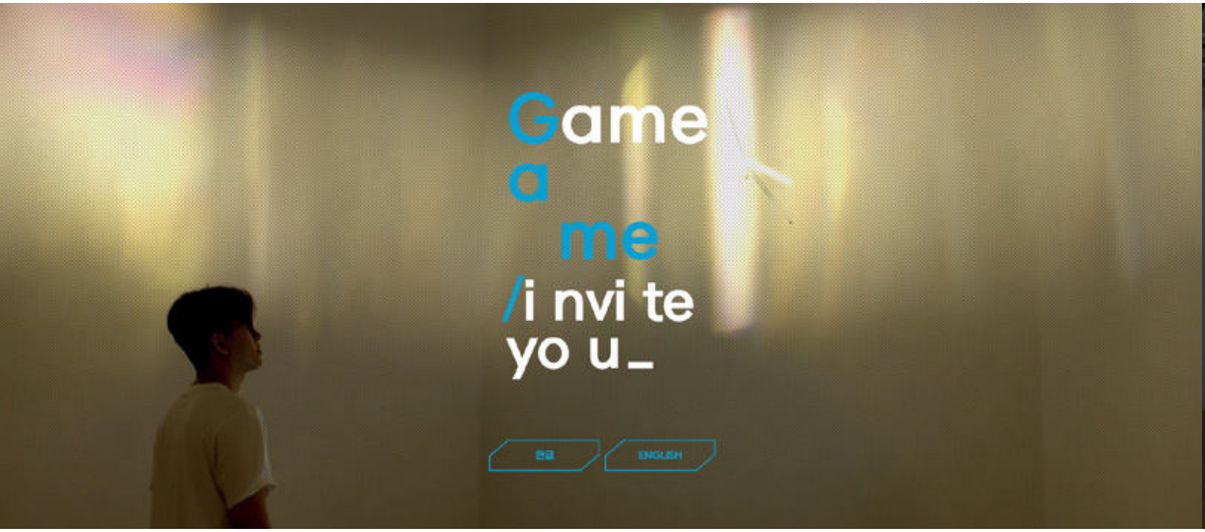
넥슨작은책방은 앞으로도 더욱 다양한 고민을 담아 전세계 곳곳의 어린이들이 꿈을 키우고 이룰 수 있는 공간을 선물할 예정이다.

넥슨컴퓨터박물관(NCM)

넥슨컴퓨터박물관은 인류의 삶을 가장 빠르게 변화시킨 혁신적인 아이디어이자 매체인 컴퓨터의 역사와 그 발전에 기여해 온 게임의 역사를 조망함으로써 우리의 미래를 상상해볼 수 있는 곳이다. 넥슨의 기업 문화와 경영 철학을 바탕으로 디지털과 교육, 예술을 결합하여 새로운 문화를 창출하고 이를 바탕으로 지역사회와 교류하고 상생하는 사회교육기관으로서 자리잡고 있다.

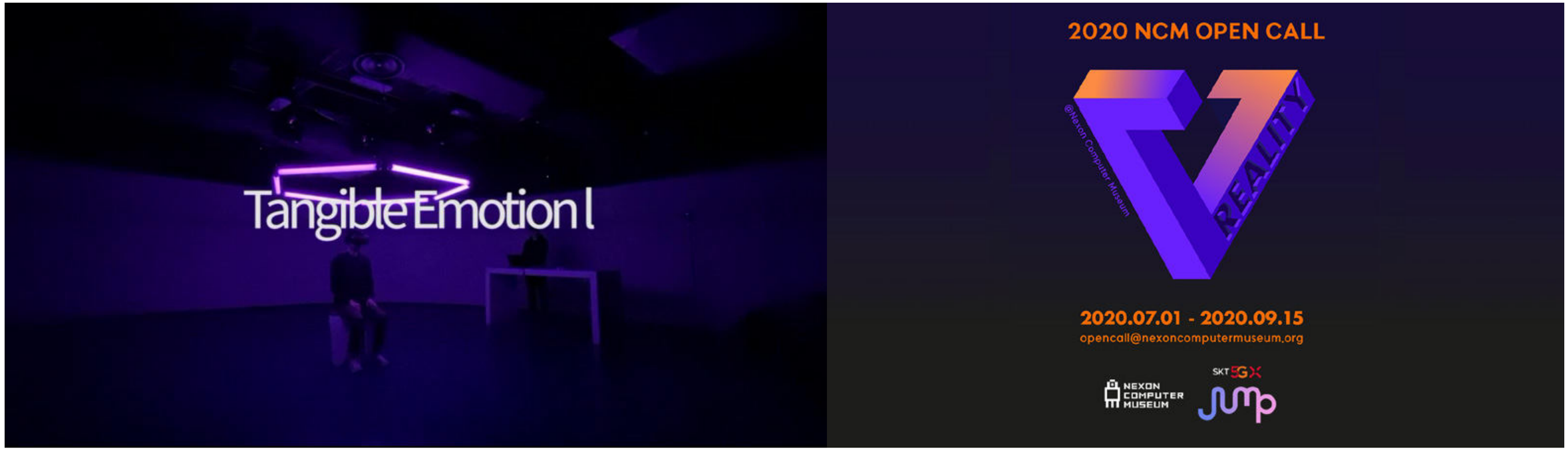
온라인게임 25주년 기획 전시
‘게임을 게임하다 /invite you_’ 온라인 전시 개최

넥슨재단과 넥슨컴퓨터박물관 그리고 넥슨 인텔리전스랩스는 지난해 대한민국 온라인게임 25주년을 기념하기 위해 아트선재센터에서 기획 전시 <게임을 게임하다 /invite you_>를 개최한 바 있다. 2020년 9월, 해당 전시의 내용으로 온라인 전시관을 오픈하였다. <게임을 게임하다 /invite you_>의 온라인 전시는 로그인에서 시작해 로그아웃으로 끝나는 실제 전시 관람 동선을 비롯한 대부분의 체험요소를 온라인 상에서 그대로 재현했다. 관람객이 동선을 따라 ‘차원의 도서관’, ‘캠프파이어’, ‘로나와 판 & NPC’ 등 약 20개의 작품을 관람하고 체험하도록 전시 관람이라는 인터랙티브한 체험 자체를 온라인 상에 아카이빙 하였다. <게임을 게임하다 /invite you_>의 오프라인 전시는 ‘레드닷 어워드: 브랜드&커뮤니케이션 디자인 2020’ 부문에서 본상을 수상하기도 했다.



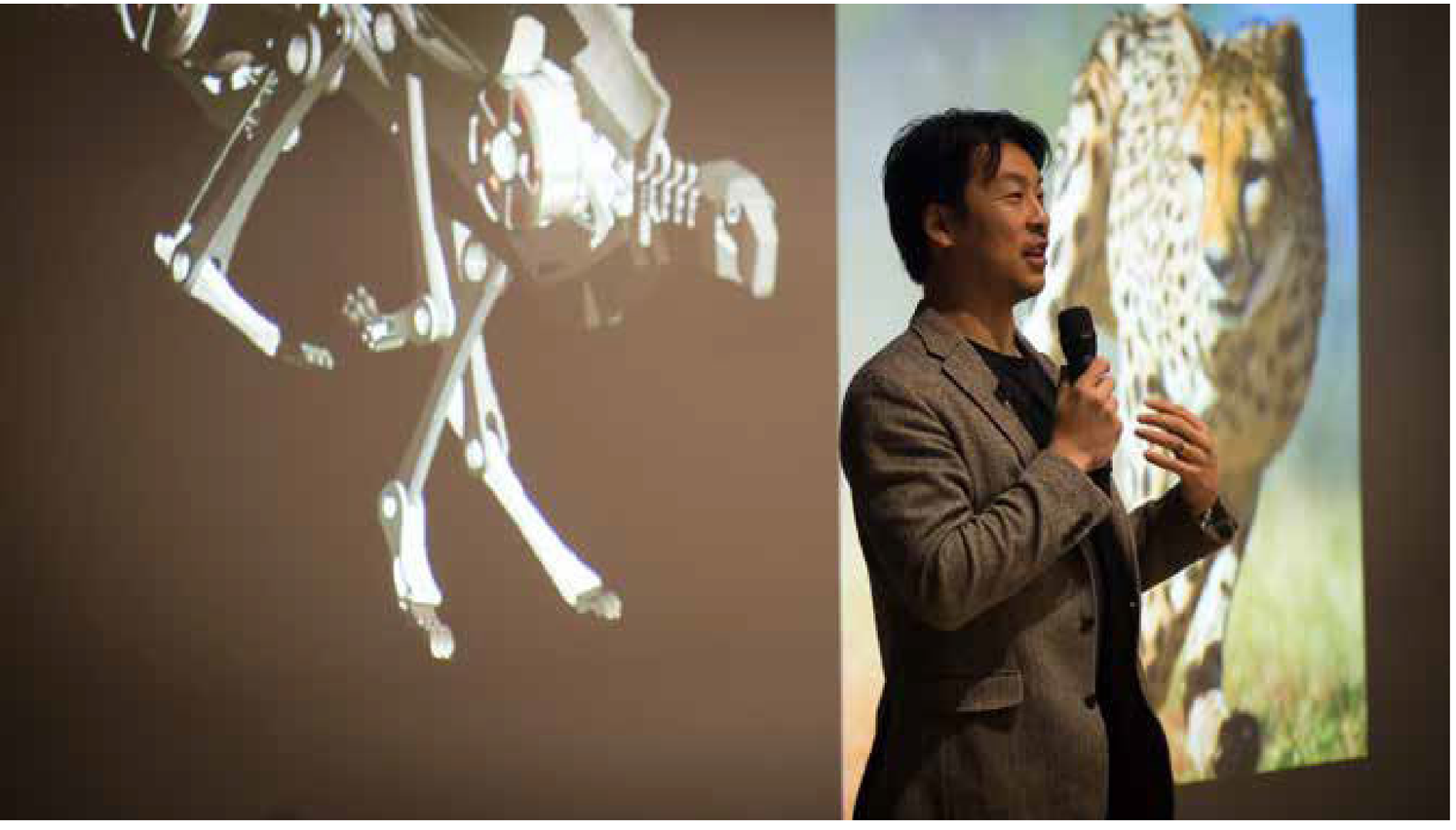
넥슨컴퓨터박물관 개관 7주년 기획 전시 ‘콤퓨-타 체육실’

넥슨컴퓨터박물관 개관 7주년 기획 전시인 ‘콤퓨-타 체육실’은 비디오 게임의 역사를 함축하는 스포츠 게임의 역사를 뉴트로 스타일로 재해석한 전시다. ‘스포츠’는 ‘일에서 떠나서 놀다’라는 의미를 가진 ‘desportar’에서 파생된 단어로, 스포츠 게임을 중심으로 하는 이번 전시는 협동과 경쟁을 통해 즐거움을 느끼며 코로나 19로 침체된 일상에 응원을 던졌다. 전시 공간을 구성하는 다양한 스포츠 게임은 약 4,000여명이 사전 설문한 결과를 토대로 선호도를 적극 반영하였다. ‘런 앤 건’, ‘테크모 월드컵 98’ 등 오락실을 풍미했던 아케이드 게임들과 ‘아타리2600’, ‘인텔리비전’, ‘패미콤’ 등 가정용 게임기로 출시되었던 초기 스포츠 게임들을 자유롭게 즐길 수 있도록 하였다.



제5회 가상·증강현실 콘텐츠 공모 ‘2020 NCM 오픈콜 V 리얼리티’ 개최

5회차를 맞이하는 ‘NCM OPEN CALL'은 가상·증강현실이라는 새로운 미디어에 도전하는 개발자들을 꾸준히 발굴하고 지원해온 콘텐츠 공모전이다. 올해는 SKT에서 후원사로 함께 하였고, 포인트 클라이드부터 실사 VR에 이르는 다양한 기법들과 소재를 활용한 흥미로운 시도가 돋보였다. 한층 성숙해진 표현력과 기술적 완성도가 대부분의 심사 작품에서 고루 나타났다. 이번 오픈콜에는 전 세계 19개국으로부터 187개의 작품이 응모되어, 예년보다 더욱 치열한 경쟁을 벌였다. 가장 혁신적인 가상 세계를 선보인 작품에게 주어지는 대상에는 미디어아트 랩 3ARTH가 개발한 <Tangible Emotion 1>이 선정되었다. 가상현실과 생리학적 데이터의 융합 오브제를 추구한 본 작품은 뉴로사이언스와 가상현실에 대한 기술적 도전과 완성도 높은 심미적 작품 표현이 인상 깊다는 평가를 받았다. 이 외에도 예술과 기술이 융합된 새로운 형식과 주제의 작품들이 다수 출품되었으며, 특히 ‘V Reality’라는 올해의 키워드처럼 가상 세계에 대한 독자적인 해석을 담아 현실의 경계를 확장하고자 하는 실험적인 시도들이 돋보였다.



넥슨컴퓨터박물관 스페셜 워크숍

12th ‘치타 로봇의 개발과 미래의 로봇’

넥슨컴퓨터박물관의 12번째 스페셜 워크숍으로 MIT 기계공학과 김상배 교수와 그가 개발한 4족 보행로봇 ‘미니 치타(Mini Cheetah)’를 소개하는 자리를 만들었다. MIT 생체모방 로봇연구소(MIT Biomimetic Robotics Lab)를 이끌고 있는 김상배 교수는 세계에서 가장 빠른 4족보행로봇 ‘치타’를 개발한 로봇공학 권위자로, 이번 워크숍을 통해 치타를 소형화한 ‘미니 치타’ 의 시연과 개발 과정, 시행착오를 담은 이야기를 들려주었다. ‘미니 치타’는 백플립, 점프 등 기존 로봇보다 훨씬 자유로운 움직임이 가능한데, 이를 통해 재난지역 탐지, 재해 구호, 물류 등 다양한 분야에서의 활용이 가능할 것으로 기대를 모으고 있다. 로봇 공학자를 꿈꾸는 학생부터, 선생님, 미니 치타를 보기 위해 서울에서부터 비행기를 타고 온 200여 명의 많은 인원이 워크숍에 함께 자리했다. 강연은 단순히 로봇이 만들어지기까지의 생태학적 관찰과 고민을 공유하며, 앞으로 로봇 공학의 미래에 대한 과제를 함께할 수 있는 소중한 시간이었다. 워크숍 이후 미니 치타는 박물관에 기증되어 전시되었다.

넥슨컴퓨터박물관 스페셜 워크숍

13th '표정 오케스트라 by 터치디자이너'

13번째 오픈 워크숍은 인터랙티브 미디어 아티스트 김해인 작가와 함께 표정 오케스트라를 온라인으로 개최하였다. '표정 오케스트라'는 현대미술작가인 김해인 작가와 함께 미디어아트 제작에 사용되는 비주얼 프로그래밍 언어인 터치디자이너를 배우고, 자신의 얼굴의 움직임으로 제작한 사운드를 모아 오케스트라 연주를 경험해보는 워크숍이다. 이번 워크숍은 비대면 상호작용에 익숙해지고 있는 현시대를 반영하여 모든 과정이 온라인으로 진행되었다. 참가자들은 터치디자이너 프로그램 설치및 구동에 대한 오리엔테이션을 진행한 뒤, 자신만의 캐릭터를 직접 만들고 다른 참가자들과 함께 표정으로 오케스트라를 연주하였다. Covid-19 로 갑작스럽게 모든 일상이 온라인으로 옮겨가고 새로운 삶의 방식에 적응해야 하는 시기에 모니터를 통해 만난 낯선 이들과 기술을 매개로 하나의 프로젝트를 완성해 나가는 특별한 경험을 할 수 있는 워크숍이었다.

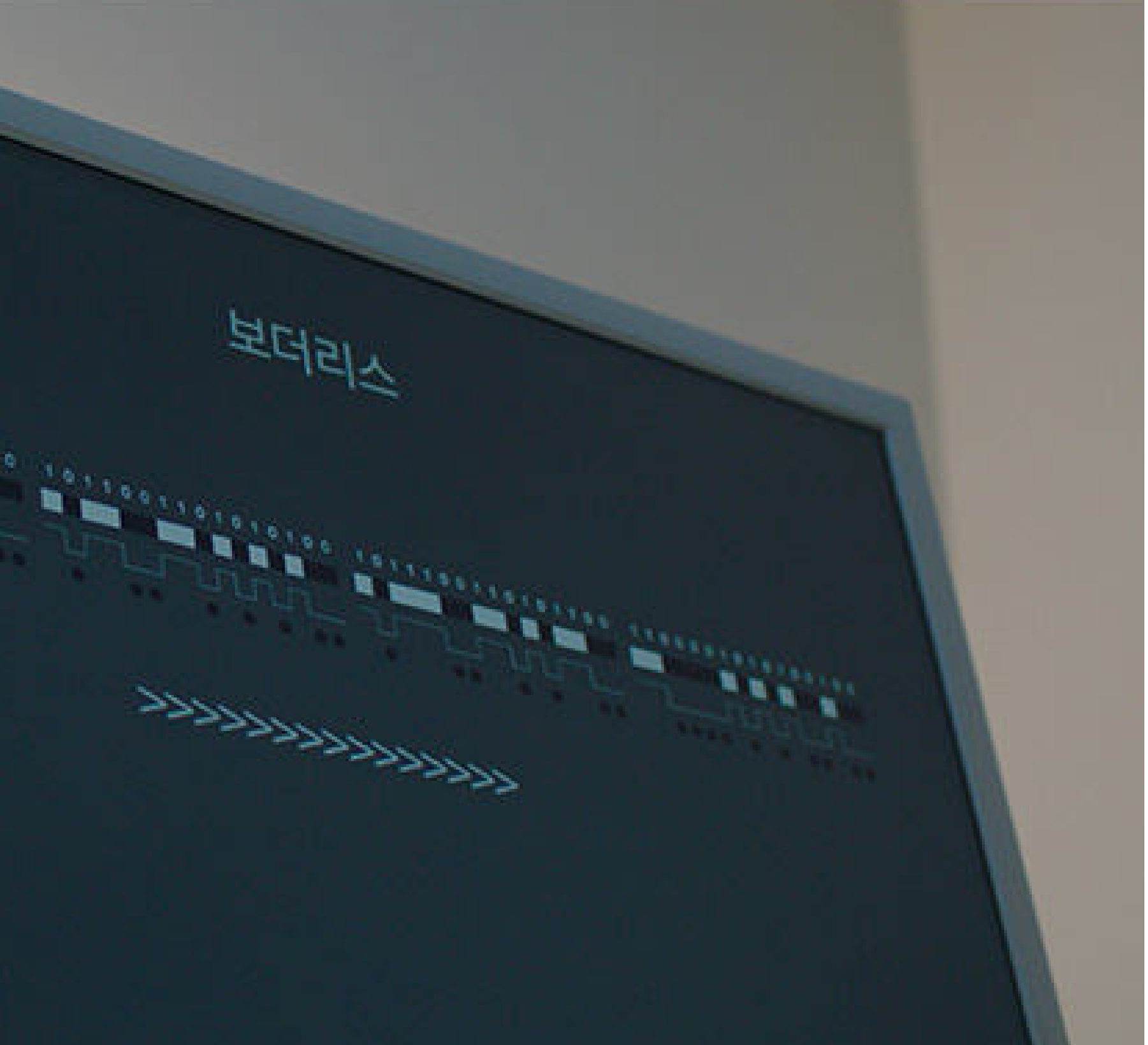
앞으로도 넥슨컴퓨터박물관은 'Think, Make & Share'라는 슬로건 아래 참여자의 상상력을 자극할 수 있는 다양한 과정의 워크숍을 기획하여 운영할 예정이다.

어린이 융합 워크숍 ‘HAT’

‘예술과 과학으로 놀다’라는 슬로건을 가진 HAT(Humanities, Art & Design, and creative Technology)은 융합적 소양을 키울 수 있는 어린이 워크숍 프로그램이다. 참여자는 일상에서 마주하는 사물이나 현상을 여러 층위의 관점에서 해석하고 이해하고 표현하는 과정을 통해 인문학과 예술, 나아가 자연과학까지 통섭하는 사고의 확장을 경험할 수 있는 프로그램이다. 정규 과정은 매 학기마다 삶과 밀접하게 연관된 키워드(공간, 시간, 성격 등)를 주제로, 팀 프로젝트와 개인 제작 활동을 진행, 20년도는 1학기와 2학기로 나뉘어 진행하였다. 코로나 19로 인하여 기간이 조금 변경되었으나, 안전을 최우선으로 프로그램을 마무리하였다.

온라인 비대면 프로그램 ‘만지작’

만지작(作)은 무언가를 만지작거리는 손의 모습을 모티브로 한 체험형 교육 프로그램이다. 마우스, 태양광 장난감, 플래시 메모리를 이용한 녹음기 등 실제 작동하는 디지털 토이를 제작하는 DIY 키트로, 우리가 일상에서 자주 접하는 디지털 기기의 구조와 원리를 이해할 수 있는 교육을 제공한다. 올해는 사회적 거리두기로 대면 교육이 어려운 상황을 고려하여 박물관에 직접 방문하지 않아도 온라인으로 언제 어디서나 체험 가능할 수 있도록 운영하였다.

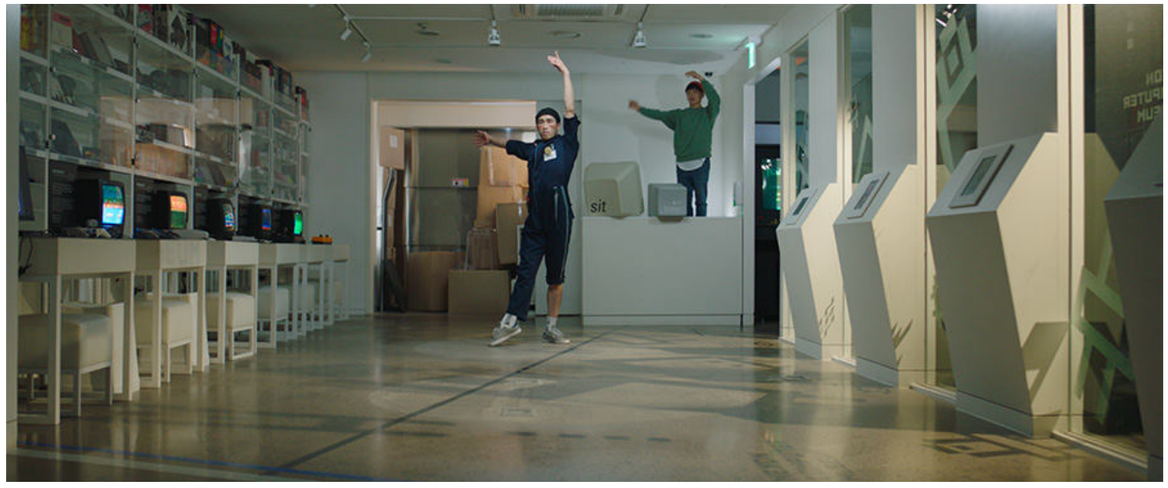


보더리스(Borderless)

넥슨재단은 2020년 게임 컨텐츠를 접목한 문화예술 지원 사업 ‘보더리스(Borderless)’를 출범하였다. ‘보더리스’는 게임의 문화예술적 가치를 조명하고 널리 확산하는 데 목적을 두고 게임 컨텐츠를 활용한 다양한 예술 창작 실험을 독려하는 한편, 게임에 대한 대화의 장을 마련하여 건강한 사회적 담론 형성에 기여하고자 한다.

보더리스 뮤직비디오

넥슨재단은 국내 최정상급 아티스트와 함께 ‘보더리스’의 의미를 담은 뮤직비디오 시리즈 ‘Borderless Elements: 0/1’ 그리고 ‘Borderless Game : Connect & Play’를 선보였다. 제주도에 위치한 넥슨컴퓨터박물관에서 촬영된 본 작품은 민준호 극단 간다 대표 감독이 연출을 맡았고, 원일 평창동계올림픽 음악감독이 전통음악에 게임 BGM을 결합한 독특한 사운드를 선보였다. 안무가 김설진과 무용가 이선태는 현실과 가상의 경계를 허물고 게임 속 캐릭터와 상호작용하는 과정을 현대무용으로 표현하였다. 넥슨재단은 두 편의 보더리스 뮤직비디오를 통해 보다 많은 예술인들을 게임의 세계로 초대해 예술과 게임과의 경계를 허무는 계기를 마련하고자 했다.



보더리스: 티키타카 게임 뒷담화

20년 12월, 넥슨 공식 유튜브를 통해 온라인 토론 프로그램 ‘보더리스: 티키타카 게임 뒷담화’가 열렸다. 인지심리학자 김경일, 전시기획자 류정화, 영화감독 박윤진, 건축가 서재원, 컨텐츠 크리에이터 대도서관, 넥슨코리아 이은석 디렉터, 넥슨컴퓨터박물관 최윤아 관장 등 다양한 영역에서 활동 중인 전문가들이 패널로 참여해 게임과 각자의 전문 분야의 경계에서 일어나고 있는 변화를 살펴보고, 게임을 둘러싼 여러 화두에 대한 경험과 의견을 나누며 시청자들의 뜨거운 호응을 얻었다.

네코제 & 네코장

엘소드
홀로그램 콘서트 수익금 기부

바람의나라: 연
마케팅 패키지 수익금 기부

넥슨코리아 & 넷게임즈
상금 기부

게임 내 사회공헌 요소를 결합해 건강한 게임 문화가 확산될 수 있도록 도와줍니다.

Game

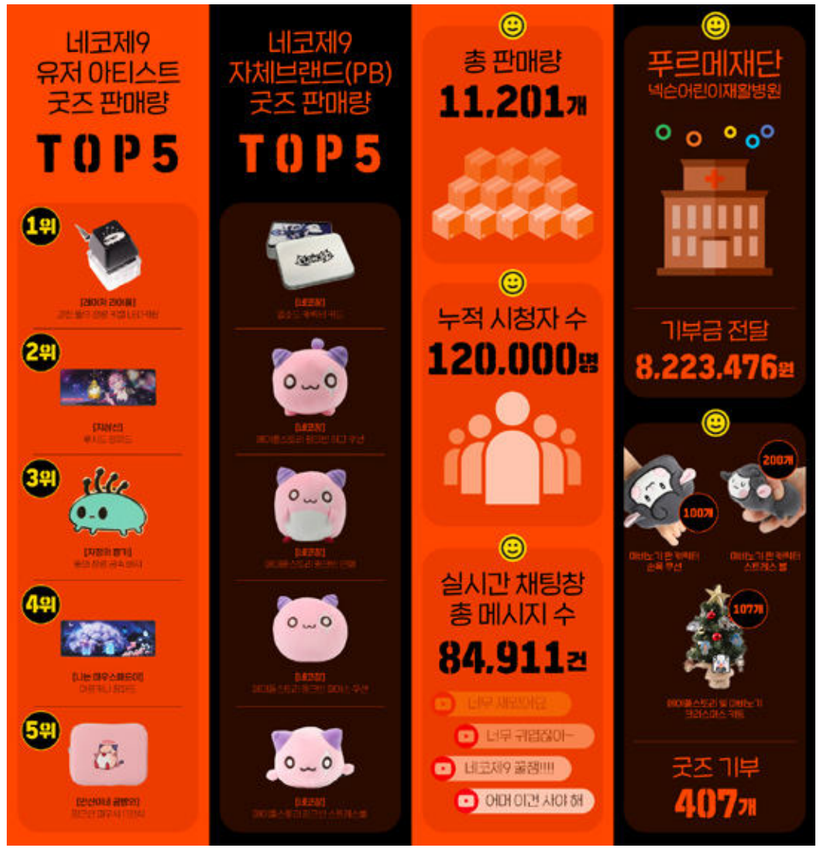
네코제 & 네코장

네코제

2015년부터 진행되고 있는 네코제(Nexon Contents Festival)는 유저 아티스트가 메이플스토리, 마비노기 등 넥슨 게임 IP를 재해석해 만든 2차 창작물을 공유하는 국내 최대 규모의 콘텐츠 축제다. 자사 게임 IP를 이용자에게 무료로 개방하는 유일한 행사이기도 하다. 1~8회에 걸쳐 1500명이 넘는 유저 아티스트가 판매한 액세서리, 피규어, 인형 등 2차 창작물은 14만 8,400여 개에 달한다.

네코장

2017년 시작된 네코장은 게임 속에서만 만날 수 있었던 캐릭터, OST, 아이템 등 게임의 무궁무진한 이미지와 상상력을 재탄생시킨 다양한 상품을 만나볼 수 있는 넥슨의 마켓이다.



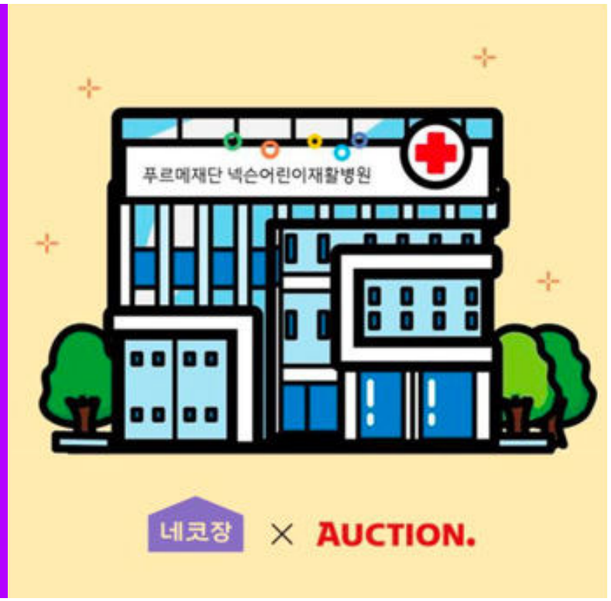
네코상점

3일간 라이브로 진행된 '네코상점'에서는 38개 팀의 유저 아티스트들이 넥슨 지식재산권(IP)을 재해석해 만든 다양한 물건을 홈쇼핑 방식으로 판매하였는데, 인기 아티스트들의 물건은 순식간에 매진이 진행되는 등 라이브 내내 뜨거운 반응이 이어졌다. 온라인으로 진행했던 만큼 아티스트의 수익 보존을 위해 유통 수수료와 택배비를 넥슨이 전액 부담했으며, 네코상점에서 선보인 자체브랜드 상품 판매, 방구석 라이브 경매 등으로 생긴 수익금 전액 822만 3476원과 메이플스토리 및 마비노기 한정판 크리스마스 키트 등 굿즈를 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'에 기부해 따뜻한 마음을 나누기도 했다.

네코제9

(넥슨콘텐츠축제 · Nexon Contents Festival)

올해로 9회를 맞은 네코제는 COVID-19로 인해 최초로 모든 행사를 온라인으로 진행했지만 그 어느때보다 참가자들과의 활발한 소통이 이어졌다. 라이브커머스 방식으로 소비자와 직접 소통하면서 유저 아티스트 창작물을 판매하는 네코상점, 넥슨 게임에 얽힌 이용자 사연을 읽어주는 보이는 라디오, 다양한 분야의 전문가들이 게임 이야기를 나누는 보더리스: 티키타카 게임 뒷담화 등 3일간 다양한 온택트 프로그램을 알차게 구성했는데, 총 12만 명이 시청, 1,000명 이상 동시 시청자를 꾸준히 유지하는 등 성황리에 진행됐다. 특히 이번 네코제는 온라인 진행에 맞춰 도티, 유병재 등 인기 인플루언서가 속한 샌드박스네트워크와 협업하여 주요 프로그램을 구성함으로 더욱 큰 호응을 얻었다.



네코장

2020년 네코장은 6월 12일부터 6월 25일까지 옥션에서 크라우드펀딩으로 진행되었으며, 이번 네코장에서는 장애어린이 맞춤형 보호밴드를 기부하는 '100원 기부딜' 이벤트도 함께 열렸다.

소비자가 네코장 펀딩 페이지에서 100원을 기부하면, 옥션에서는 기부된 금액과 동일한 금액을 매칭하여 기부하고, 넥슨에서는 기부자에게 넥슨캐시 100원 쿠폰을 전달하는 방식으로 더 많은 기부참여를 이끌었는데 이렇게 모인 기부금 5,000,000원은 ‘푸르메재단 넥슨어린이재활병원’의 어린이재활치료 보조 도구인 무럭이밴드 제작을 위한 성금으로 전달하였다.

엘소드 홀로그램 콘서트 수익금 기부

20년 1월, 엘소드는 게임을 소재로 한 최초의 홀로그램 콘서트를 개최하였다. 본 콘서트의 티켓 판매 수익금은 전액 기부하며 유저들의 뜨거운 관심과 사랑을 함께 나누었는데, 이는 지난해 진행한 '마음을 나누는 헤지호그 트램펄린' 나눔 프로젝트에 이은 두 번째 기부 행보였다. 엘소드는 본 나눔 프로젝트로 경북 지역 소재 보육시설 중 한 곳을 선정해 미끄럼틀 세트, 그네 등으로 구성된 아늑한 실내 놀이방을 설치하여, 코로나 상황에서 어린이들이 안전하게 사용할 수 있는 놀이 환경을 조성하였다. 엘소드는 앞으로도 받은 사랑을 뜻 깊게 환원할 수 있도록 지속적으로 노력할 예정이다.

바람의나라: 연 마케팅 수익금 기부

바람의나라: 연은 고구려와 부여 등 우리나라 역사를 배경으로 하고 있는 게임인만큼 한 해간 한국의 고유 문화 진흥을 위해 힘썼다. 20년 7월 옥션을 통해 판매한 ‘연실이네 주막패키지’ 수익금 전액과 ‘100원 기부딜’ 수익금의 2배를 국외문화유산 환수와 보존 기금 조성을 위해 문화유산국민신탁에 기부한 바 있으며, 9월 목우촌과 함께 판매한 ‘떡쇠네 뚝심패키지’ 수익금 전액을 한국여 문화유산 보존과 전승 활성화를 위하여 한국문화재재단에 기부하였다.

넥슨코리아 & 넷게임즈
대한민국 콘텐츠 대상 및 게임대상 상금 기부

넥슨과 자회사 넷게임즈가 ‘2020 대한민국 게임대상’ 및 ‘2020 대한민국 콘텐츠 대상’에서 받은 상금 전액을 서울대학교병원에 기부하였다.

넥슨코리아의 이정헌 대표는 <던전앤파이터>, <V4> 등 국산 게임의 글로벌 런칭을 성공적으로 이끌고 대만, 동남아, 남미 등 신규 해외시장을 개척하며 게임 한류를 선도한 공으로 ‘2020 대한민국 콘텐츠 대상’에서 해외진출유공 국무총리표창을 수상하였다. 제약을 뛰어넘는 혁신으로 PC와 모바일 환경을 넘나들며 안정적인 서비스를 제공해 유저들에게 큰 사랑을 받고 있는 V4는 문화체육관광부가 주최하고 한국게임산업협회가 주관하는 ‘2020 대한민국 게임대상’에서 대상 수상의 영예를 안았다.

위 수상 상금 총 2천만 원은 22년 종로구 원남동에 개원 예정인 ‘서울대학교병원 넥슨어린이완화의료센터’의 건립을 위한 기금으로 전액 기부하였다.

네오플 제주 지역 사회공헌

NXC 제주 지역 사회공헌

넥슨GT 성남 지역 사회공헌

넥슨 컴퍼니에서는 사옥이 위치한 지역 사회 지원 및 상생 협력의 일환으로 다양한 사회공헌 활동을 진행합니다.

Community

네오플
제주 지역 사회공헌

네오플은 2015년 제주도로 사옥을 이전한 이후, 제주 지역사회를 대상으로 환경보호, 인재육성, 소외계층 후원 등 다양한 지역상생 사회공헌 활동을 지속하고 있다. 20년도 네오플의 단일 사회공헌 활동 금액은 약 5억 원이다.

제주 환경보호 활동

제주 클린올레 캠페인 운영비 지원

네오플은 지난 2016년부터 ‘클린올레(CLEAN OLLE)’ 캠페인의 공식 후원사로 기념품 제작, 쓰레기 봉투, 홍보 인쇄물 등 운영에 필요한 비용을 후원하고 있다. 클린올레 캠페인은 제주올레길을 걸으며 길 위에 버려진 쓰레기를 줍는 활동으로 지역주민과 올레꾼이 환경 정화 활동에 참여하는 것을 넘어 쓰레기 발생 자체를 줄이는 인식 전환에 기여하고 있다.

네오플 & CU 친환경 종이봉투 지원 사업

지난 10월 BGF리테일과 협약을 맺고 제주도 환경 보호를 위해 CU편의점 친환경 종이봉투 지원 사업을 진행했다. 네오플은 약 2억 2천여 만 원을 지원해 친환경 봉투 제작 등 제반 사업 비용을 모두 부담하였다. 이번 사업을 통해 제주도 내 CU 점포 150곳에 총 225만여 장의 친환경 재생지로 제작한 종이봉투를 제공하며 도내 일회용 비닐봉투 사용량을 절감했다.

취약계층 후원 활동

디딤씨앗통장 적립금 지원

2018년도부터 네오플은 제주사회복지공동모금회와 업무협약을 체결하고 디딤씨앗통장에 가입된 도내 기초수급가구 및 시설아동을 선정하여 본인부담 적립금을 지원하고 있다. 올해 1억 5천만 원, 누적 금액 총 4억 5천만 원을 후원했다. 디딤씨앗통장의 적립금은 보호대상아동이 만 18세가 되면 대학의 학자금, 창업, 결혼, 주거비용, 의료비, 취업훈련비 등 자립을 위한 용도로 사용하게 된다.

방과 후 공부방 '꿈들' 사업 지원

2017년도부터 초록우산 어린이재단을 통해 비영리 민간단체인 교육성장네트워크 꿈들 '푸른꿈 작은 공부방' 사업 운영비를 지원해온 네오플은 지속적인 아동복지를 위하여 금년 후원 연장 약정을 새롭게 체결했다. 앞으로도 본 후원을 통해 아이들과 봉사자들이 함께 성장하는 모습을 응원할 예정이다.

결식 우려 아동 급식비 지원

네오플은 지난 연말 진행한 조손가정 동절기 물품, 난방비 지원사업에 이어 제주사회복지공동모금회와 협약을 맺고 제주도 내 결식우려아동 중 행정시의 추천을 통해 도움이 절실한 아동 총 780명에게 10만 원씩 급식비를 지원하는 사업을 펼쳐 겨울철 끼니를 거르지 않고 건강하게 성장할 수 있는 환경을 조성하였다.

도내 보육원 졸업 대학생 기숙사비 지원

네오플은 제주도 내 보육원 4곳(제남아동센터, 천사보육원, 제주보육원, 홍익아동복지센터)과 협약을 맺고 2018년도부터 연간 2천만 원을 지원하여, 제주도 내 보육원을 졸업한 대학생들의 기숙사비를 지원하고 있다. 본 후원 통해 시설 아동들의 자립을 돕는다.

도내 장애인 복지시설 휠체어 리프트 차량 지원

네오플은 지난해 제주도 내 보육원 4곳에 차량 5대를 기부한 것에 이어 금년 제주 사회복지공동모금회를 통해 제주도 내 장애인 복지시설 4곳(아가의 집, 유진 단기 거주 시설, 제주 장애인 요양원, 중증 장애인 요양 시설 송죽원)에 총 1억 원 상당의 휠체어 리프트 장착 특수 차량을 기부하며 거동이 어려운 장애인들의 이동권 향상을 위한 도움을 전했다.

NXC
제주 지역 사회공헌

넥슨의 지주회사 NXC는 회사가 위치한 제주 지역사회와의 상생 협력을 위해 2010년부터 다양한 사회공헌활동을 이어오고 있다.

올해 NXC는 IT 창의 교육 지원을 위해 ‘한국컴퓨터교육학회 학술대회’와 산업 및 학문간의 경계를 넘어 혁신적인 아이디어를 공유하고 확산하는 지식콘서트 포럼 ‘2020 테크플러스’의 후원사로 참여했다. 코로나19로 대면수업에 어려움을 겪고 있는 국내 최초 초등 대안학교 ‘별씨학교’의 제주학사에 원격교육시스템 장비 구축을 위한 지원금을 후원하기도 했다.

아울러 제주의 환경과 인권 등 지역사회 내의 여러 현안에 꾸준한 관심을 가지면서 다양한 이슈에 대응 하는 사회공헌 활동을 펼치기도 하였다.

넥슨GT
성남 지역 사회공헌

넥슨지티는 올해 1월, 임직원들이 사내 피트니스와 미용실 등 편의시설을 이용하며 모은 기부금 3,000만 원을 성남시 분당구 중탑지역아동센터에 전달했다.

본 후원은 지난 2015년 5월 중탑지역아동센터와 자매결연을 맺고, 꾸준하게 이어온 사회공헌활동으로 아동들이 다양한 경험과 문화체험을 할 수 있도록 후원하는 것에 중점을 두고 있다. 지난 5년에 걸쳐 브릭놀이방 및 교육시설 조성, 문화활동, 체험학습 후원, 제주도 졸업여행 지원, 각종 기념일 맞이 이벤트, 푸드트럭 후원, 교육·놀이 물품구입 등 후원을 진행했다.

넥슨지티에서는 앞으로도 지역사회 문화 소외계층 아동들에게 지속적인 관심을 갖고 아이들이 유년기, 청소년기에 필요한 경험을 할 수 있도록 다방면으로 지원을 아끼지 않을 예정이다.

NEXON