모든 곳에 닿는 즐거움

NEXON

넥슨 사회공헌 및 기업문화 보고서 2021



INDEX

01

게임을 사랑하는 사람들, 넥슨

넥슨(NEXON)
넥슨재단(NEXON FOUNDATION)
넥슨핸즈(NEXON HANDS)

02

놀이처럼 일하는 넥슨, 기업문화 및 제도

다양하고 수평적인 인재문화
- 구성원 간의 활발한 소통
- 균형 있는 고용 환경
- 다각도의 인재 채용

동반성장을 이끄는 복지제도
- 배우며 성장하는 구성원
- 일과 삶의 조화로운 균형

건강한 근무 제도 및 환경
- 유연한 근무 정책
- 공정한 평가와 보상
- 안전하고 쾌적한 근무 환경
- 사내 환경영향 저감 활동

투명하고 윤리적인 조직문화
- 신뢰할 수 있는 기업 윤리

03

아이들이 마음껏 놀 수 있는 세상, 사회공헌활동

어린이들의 건강한 미래
- 푸르메재단 넥슨어린이재활병원
- 대전충남 넥슨어린이재활병원(가칭)
- 창원경상국립대학교병원 경남권 넥슨어린이재활병원(가칭)
- 서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터

세상을 바꾸는 코딩
- 넥슨청소년프로그래밍챌린지
- 비브라스 프로그래밍(가칭)
- 창의적 인재 양성을 위한 프로젝트 지원

놀이와 예술을 넘나드는 즐거움
- 플레이노베이션
- 보더리스
- 넥슨작은책방
- 넥슨컴퓨터박물관

세상과 연결된 넥슨 게임
- 카트라이더, 난치병 어린이 후원
- V4, 유저 참여 사회공헌 캠페인
- 바람의나라: 연, 유저 참여 사회공헌 캠페인
- 메이플스토리, 마케팅 수익금 기부

지역사회와 함께하는 넥슨
- 넥슨코리아, 임직원 사회공헌
- 네오플, 제주 지역 사회공헌
- NMP, 업계 상생 사회공헌



01
기업 소개

넥슨(NEXON)

넥슨재단(NEXON FOUNDATION)

넥슨핸즈(NEXON HANDS)

넥슨
(NEXON)

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 전세계 190여 개국에 약 45종의 게임을 서비스 중이며, 해외 시장에서도 좋은 성과를 거두며 글로벌 게임사로서의 면모를 강화하고 있다.

기업 개요

설립	1994년 12월
직원 수	약 6,683명
사업영역	온라인/모바일 게임 개발 및 서비스
모기업	넥슨 일본법인(Nexon Co., Ltd.)
관계사	넥슨 아메리카(Nexon America Inc.), 넥슨 타이완(Nexon Taiwan Limited), 네오플, 넥슨지티, 넷게임즈, 넥슨 네트웍스 등



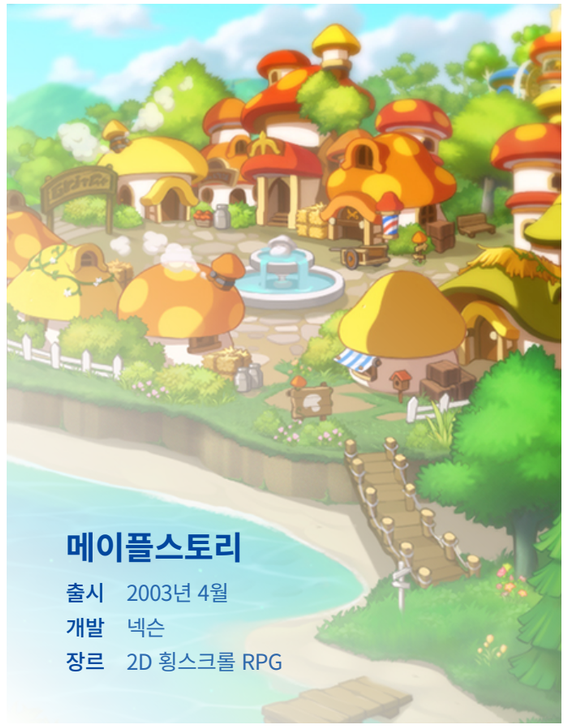
대표 온라인 게임



바람의나라
출시 1996년 4월
개발 넥슨
장르 MMORPG



크레이지아케이드
출시 2001년 10월
개발 넥슨
장르 아케이드



메이플스토리
출시 2003년 4월
개발 넥슨
장르 2D 횡스크롤 RPG



카트라이더
출시 2004년 8월
개발 넥슨
장르 캐주얼 레이싱



마비노기
출시 2004년 6월
개발 데브캣 스튜디오
장르 MMORPG



던전앤파이터
출시 2005년 8월
개발 네오플
장르 액션 RPG



서든어택
출시 2005년 8월
개발 넥슨지티
장르 FPS(1인칭 슈팅)



FIFA 온라인 4
출시 2018년 5월
개발 EA KOREA STUDIO
장르 스포츠(축구)

대표 모바일 게임



바람의나라: 연
출시 2020년 7월
개발 넥슨, 슈퍼캣
장르 MMORPG



블루 아카이브
출시 2021년 2월(일본)/11월(국내)
개발 넷게임즈
장르 수집형 RPG



카트라이더 러쉬플러스
출시 2020년 5월
개발 넥슨
장르 모바일 캐주얼 레이싱



FIFA 모바일
출시 2020년 6월
개발 EA
장르 스포츠



카운터사이드
출시 2020년 2월
개발 스튜디오비사이드
장르 어반 판타지 RPG



V4
출시 2019년 11월
개발 넷게임즈
장르 MMORPG



메이플스토리M
출시 2016년 10월
개발 넥슨
장르 모바일 MMORPG

넥슨재단
(NEXON FOUNDATION)

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

넥슨재단은 넥슨컴퍼니가 사회공헌 활동을 지속적으로 확산하기 위해 2018년 2월 설립한 비영리 법인이다. 어린이들의 독서활동을 위한 공간 조성 및 도서 기부 사업인 '넥슨작은책방', 청소년 대상 코딩 대회 'NYPC', 창의적 놀이 문화 확산을 위한 브릭 사업 '플레이노베이션', 게임과 예술 분야의 접목을 시도한 '보더리스', 어린이재활병원 및 어린이통합케어센터와 같이 전국의 장애 어린이를 위한 의료 시설 건립 사업을 진행하는 등 다양한 분야에서 미래세대를 위한 프로젝트를 추진하고 있다.

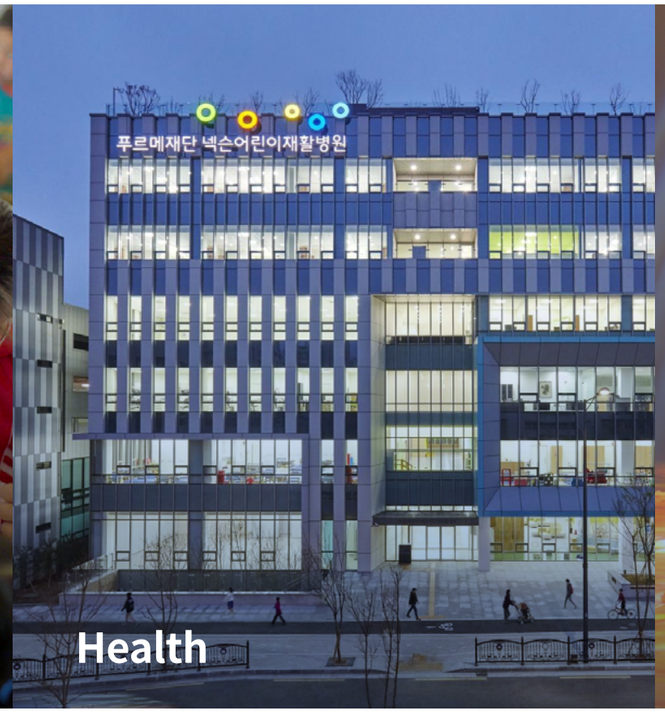
넥슨핸즈
(NEXON HANDS)

**문화적, 창의적, 기술적인 감성을
사회와 공유하며 조화로운 가치를 만들어 갑니다.**

넥슨핸즈는 기존 사회공헌 활동을 확대하고 힘을 한데 모으고자 2010년 론칭한 넥슨 사회공헌 브랜드이다. 넥슨의 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.











02

기업문화 및 제도

다양하고 수평적인 인재문화

동반성장을 이끄는 복지제도

건강한 근무 제도 및 환경

투명하고 윤리적인 조직문화

넥슨은 공정하게 채용된 인재들이 진취적이고
자유롭게 일하며 어떠한 경우에도 차별받지 않고
수평적인 분위기에서 일할 수 있도록
다양한 노력을 기울이고 있습니다.

다양하고 수평적인 인재문화

10 구성원 간의 활발한 소통

12 균형 있는 고용 환경

13 다각도의 인재 채용

구성원 간의 활발한 소통

넥슨은 구성원들 간 소통을 중요하게 생각하며 회사와 구성원, 구성원과 구성원 간 서로 솔직하게 정보를 공유하며 함께 성장할 수 있도록 다양한 커뮤니케이션 방안을 고민하고 실행하고 있다.

경영진 라운드테이블(Round Table)

넥슨코리아 및 관계사의 주요 직책자가 참석해 회의를 진행하고 식사를 함께하는 정례적인 미팅 협의체로서 중요한 회사 계획과 최고 경영진의 메시지를 전달하고 이에 대한 다양한 논의를 통해 시기적절한 방식으로 일을 실행할 수 있도록 하고있다. 조직별 주요 이슈 사항을 공유하거나, 특정한 조직 내 민감한 아젠다에 대한 해결방안을 도출하고 여러 조직의 참여가 필요한 중요한 문제에 대한 토론이 이뤄지기도 한다. 이러한 깊이 있는 소통을 통해 경영진과의 유대감을 형성하는데 큰 역할을 하고 있다.

1994홀 미팅(Town hall meeting)

넥슨은 구성원 누구에게나 정보를 공유하고 솔직하게 논의하며 비즈니스의 성공에 대해 칭찬하고 실패에 대해서는 격려하는 자리를 마련해 긍정적인 기업 문화를 형성하고자 한다. '1994홀 미팅'은 임직원 간 직접 소통의 장을 열어 서로의 신뢰 형성에 주력하는 것을 목표로 운영된다. 주요 아젠다는 비즈니스의 성과 공유와 회사에서 구상하고 있는 중요한 계획 등이며 제도 및 근무 환경 등에 대한 구성원 궁금증과 피드백을 제공하는 것이 포함되어 있다.

'지식포털KIN'과 '검색포털' 서비스

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. 관련 태그를 통해 궁금한 정보나 답변을 검색해 볼 수도 있다. 또한 정보 큐레이션을 통하여 원하는 정보를 쉽고 빠르게 찾아볼 수 있는 통합 검색 서비스 '검색포털'도 운영 중이다. 검색 키워드나 자주 찾는 검색어에 적합한 결과를 선별하여 제공해 편리함을 더하고 있다.

사내 커뮤니케이션 콘텐츠 '월간넥슨인'

넥슨은 사내 다양한 직무를 소개하는 사내 콘텐츠 '월간넥슨인'을 발행했다. 구성원 간의 이해와 커뮤니케이션을 돕기 위해 만들어진 콘텐츠로 게임 개발, 마케팅 등 게임 서비스와 직접적으로 관련된 직군부터 재무, 인사, 사옥관리 등 회사를 더욱 효율적으로 관리하고 발전시켜 나가는 직군까지 넥슨을 움직이는 다양한 구성원들을 대표이사부터 인턴까지 직급에 관계 없이 만나고 소개했다.





넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC)

넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC)는 오랜 시간 대한민국 게임산업을 이끌어 온 넥슨 구성원들이 각 프로젝트별로 산재된 지식과 경험을 공유하고자 시작된 자발적인 게임 개발자 콘퍼런스이다. 처음 시작한 2007년도에는 33개 세션이 전부였던 소규모 사내 행사였지만, 이후 매년 꾸준히 세션을 확대해 현재 200여 명에 달하는 발표자들이 100-150여개 세션을 진행할 정도로 성장했다. 또한 넥슨 직원들만을 대상으로 한 행사에서 벗어나 대외 문호를 조금씩 개방하여 2011년부터는 넥슨 관계사는 물론 타 게임 회사 종사자들 그리고 게임산업에 대한 관심이 높은 학생들에게까지 오픈해 단일 회사의 행사를 넘어 산업 전반의 지식 공유 공동체로 발전해 나가고 있다.

게임 개발 및 서비스와 관련된 보다 많은 경험들을 공유하고자 다양한 주제로 운영되고 있는 NDC는 크게는 게임기획, 프로그래밍, 비주얼아트&사운드, 프로덕션, 사업마케팅&경영관리, 데이터 분석, 메타버스&NFT 등으로 세션을 분류하고 있으며 인디게임은 물론이고 온라인, 모바일, 콘솔 등 다양한 플랫폼과 장르에 관한 이야기들을 함께 나누는 장이다. 또한 강연과 함께 매년 열리는 아트웍 전시회를 통해 게임 일러스트 뿐만 아니라 동작 인식 시스템을 활용한 미디어 아트, 기존 게임 아트웍을 재해석한 다양한 작업 등 다채롭고 신선한 작품들을 선보이고 있다.

NDC 2021

올해 NDC는 6월 8일부터 11일까지 4일간 56개 세션 발표를 진행했다. COVID-19를 고려하여 처음으로 온라인 콘퍼런스로 개최했으며 온라인 진행의 장점을 살려 보다 전문적이고 세부적인 게임 기술에 대한 공유가 이루어질 수 있었다.

4차 산업혁명, 포스트 코로나 등 현시대가 요구하는 트렌드에 맞게 게임 역시 혁신이 필요하다는 화두를 던지며 게임이 나아갈 방향과 게임업계에서 해야할 새로운 노력과 시도들을 키노트에서 직접 다루었다. 또한 올해부터 데이터 분석 분야를 추가하여 국내외 협업 전문가들의 데이터 분석과 알고리즘, 서버, 프로그래밍, 클라우드 등 최신 개발 지식을 공유하기도 했다.

함께 진행된 '게임 아트 온택트 전시회'에는 총 67점의 작품이 공개되었다. 작품 외에도 게임 영상 및 사운드를 만드는 과정, 음원 등도 함께 전시되었으며 아티스트들의 게임 아트 제작 과정을 직접 공개한 인터뷰 영상과 작품 스케치 등도 소개하며 보다 다양한 콘텐츠를 보여줄 수 있었다.







균형 있는 고용 환경

넥슨은 성별, 나이, 장애 유무 등의 기준에서 벗어나 다양한 구성원들이 균형있게 어우러져 수평적으로 일할 수 있는 환경을 만들고 있다.

넥슨 구성원 비율

넥슨은 성별과 연령에 따른 한계를 두지 않고, 모두가 오래 다니고 싶은 회사를 만들고자 한다. 넥슨코리아의 경우 2-30대 구성원 비율이 74%를 차지하며 그 중 남녀 비율은 6 : 4로 여성 고용이 늘고 있는 추세이다. 특히 20대의 경우 여성 구성원의 수가 남성보다 많다.

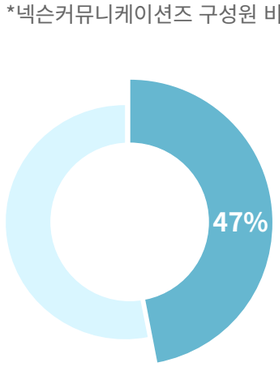
2021년에는 네오플에서 게임업계 최초 정년퇴직자가 나와 게임 개발자들에게 귀감이 되어 주기도 했다. 네오플 백영진님은 정년 퇴직하기 전까지 16년 동안 '던전앤파이터'의 개발자로 일했다.



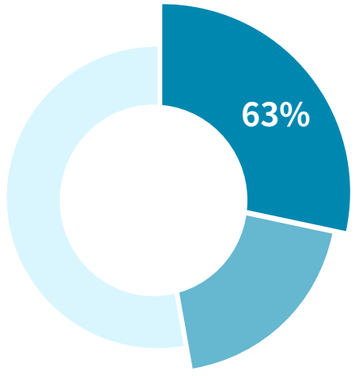
장애인표준사업장 넥슨커뮤니케이션즈

넥슨은 게임업계 최초의 자회사형 장애인표준사업장인 넥슨커뮤니케이션즈를 설립했다. 넥슨 게임의 웹서비스 모니터링 및 고객 지원 업무를 담당하고 있으며 올해 설립 10주년을 맞았다. 75명의 직원 중 47%가 장애를 가지고 있고 그중 중증 장애인 비율은 63%에 달한다. 고용부터 업무 진행, 사내 편의 시설이나 복지까지 모든 부분에서 차별과 불편을 없애고자 '장애 인식 개선 테스크포스(TF)'를 운영하고 있다. 해당 TF를 통해 장애 직원과 비장애 직원이 함께 어울릴 수 있는 다양한 프로그램을 만들고, 자연스럽게 구성원 간에 유대감을 가질 수 있는 넥슨커뮤니케이션즈만의 기업 문화를 조성하고자 한다.

*넥슨커뮤니케이션즈 구성원 비율



전 직원 중 장애인 비율



장애인 직원 중 중증 장애인 비율

호칭 및 직급 문화

7단계의 직급 단계를 운영 중이며 개발 직군의 경우 P4 초과 직급에서 디렉터(Director)와 전문가(Expert)의 경로를 선택할 수 있도록 Dual Ladder(이중 경력 시스템)를 운영하고 있다. 대내적으로 모든 직급 간 호칭은 'OOO님'을 사용하며 이를 통한 수평적 문화를 지향하고 있다.

넥슨 노사관계

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

2018년에 게임업계 최초로 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 설치하였다. 근로자 위원은 직원들이 직접·비밀 투표를 통해 선출한다. 노사협의회를 통해 다양한 의제에 대해 정기회의를 진행하고 지속적으로 소통하며 회사와 직원들 간의 의견을 나누고 있다. 이를 통하여 고충 처리, 유연근무제도 도입 등 근로 환경을 개선하며 서로 협력하는 발전적인 노사관계를 정립하고 있다.

다각도의 인재 채용

넥슨은 새롭고 다양한 게임 콘텐츠 제작을 위해 가장 중요한 일 중 하나인
우수 인재 확보를 위해 공개 채용, 상시 채용, 사내 추천 등
다각도의 공정한 채용 프로그램을 운영하고 있다.



신입 인재 양성

지속가능한 성장을 위해 넥슨에서는 게임업계 최초로 신입 공채를 시작하였으며 공채 규모를 지속 확대하여 산업 전반의 역량 강화를 이끌었다.

올해는 그룹사 차원에서 참여 직군 및 채용 목표 인원 규모에 제한을 두지 않는 역대 최대 규모의 채용형 인턴십 프로그램 '넥토리얼'을 진행했다. 인턴십 기간 동안 양질의 학습과 생생한 업무 경험이 가능하도록 탄탄한 교육 및 멘토링 프로그램을 제공하는 한편 인턴 수련 과정에도 정규직과 동등한 처우를 적용하는 등 신입 인재 등용 및 육성을 위한 투자를 아끼지 않고 있다.

이러한 직접 채용 이외에도 온·오프라인 채용 설명회, 게임 개발 동아리 지원 및 산학 연계 프로그램 등을 통해 게임 산업에 관심이 있는 대학생들을 후원하고 멘토링하는 등 다각도의 지원을 이어가고 있다. 인재를 모집하고 선발하는 것을 뛰어넘어 구직자 대상 교육 프로그램을 운영하여 글로벌 초일류기업에 걸맞은 인재들을 직접 양성하는 것도 계획하고 있다.

다양한 채용 프로그램

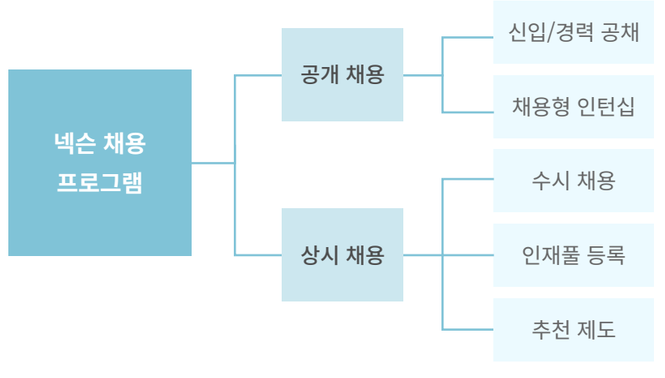
넥슨은 다양한 경험과 역량을 갖춘 인재를 영입하기 위하여 여러 창구와 프로그램을 활용하여 활발하게 채용을 진행 중이다.

정기적으로 대단위의 지원자를 모집해 채용하는 '공개 채용'의 경우 지원자의 선호와 역량에 부합하는 부서를 매칭해주는 방식으로 프로그램을 운영해 지원자의 역량이 기업 내에서 최대한 발휘될 수 있도록 도모하고 있다. 아울러 일반적으로 진행되는 '수시 채용'뿐 아니라 당장의 수요가 없는 포지션에도 자유롭게 지원할 수 있는 '인재풀 등록' 채널을 통하여 잠재력이 있는 지원자에게 회사가 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 활동을 전개 중이다.

넥슨의 모든 채용 과정은 분야별 전문가들로 구성된 직군위원을 통하여 공정하고 전문적인 검증이 가능하도록 프로세스화 되어 있다.

넥슨 채용 프로세스

서류 심사	직무역량 검증	면접 전형	최종합격
자기소개서 및 자격요건을 바탕으로 적합성 검토	분야별 전문가로 구성된 직군 위원의 직무역량 심사 진행	면접을 통해 실무 능력과 조직접합성 등을 심층 검증	



넥슨은 모두가 즐겁게 일할 수 있는
기업문화를 조성하기 위해 직원들의 목소리에 귀를 기울여
다양하고 섬세한 복지제도를 운영하고 있습니다.

동반성장을 이끄는 복지제도

15 배우며 성장하는 구성원
17 일과 삶의 조화로운 균형

배우며 성장하는 구성원

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

리더십 교육

넥슨은 회사와 구성원이 지속적으로 성장하며 경쟁력을 갖출 수 있도록 리더십 교육을 진행하고 있다. 넥슨의 리더십 교육은 조직별 이슈 맞춤형으로 제공되는 조직 개발 프로그램과 리더 개인의 리더십 강화를 위한 교육 프로그램으로 나눠 폭넓게 제공하고 있다. 팀 Visioning, 갈등관리, 변화관리 등의 조직 단위 맞춤형 교육 프로그램을 통해 조직의 경쟁력 강화를 지원하고, 리더들이 급변하는 외부 환경에 기민하게 대처하고 구성원의 성장을 이끌어 줄 수 있도록 리더의 리더십 역량 함양 교육을 진행하고 있다.

온보딩 교육	상반기 정규	리더의 역할 이해, 조직 관리력을 키우는 방법
	상반기 후속	신임 리더의 효과적인 온보딩을 위한 조직 리딩 및 구성원 관리 방법
넥슨리더 레벨업 과정	전략적 갈등관리	갈등 관리를 위한 리더십의 핵심 원칙과 솔루션
	전략적 사고	다양한 업무 상황에서의 실천적 전략 수립 및 실행 방안
	동기부여	업무 관점에서 동기부여하는 다양한 방법
	동기부여 Arc	동기부여를 통해 구성원의 자율성, 관계성, 유능성을 증진시키는 방법
	자원관리	실제적인 업무 효용성을 높이기 위한 업무 관리 스킬 함양
	변화관리 리더십	변화를 가로막는 장벽을 인식하고 이를 완화하기 위한 리더의 행동 방법

넥슨토크

넥슨토크는 개인 혹은 조직의 개발&기술 경험 및 노하우, 아트 스킬, 마케팅, 사업이나 경영 사례 등 다양한 주제에 대해 매월 1~2회 넥슨 구성원들이 함께 모여서 서로의 경험을 소개하고, 아이디어를 나누며 업무 속에서 고민했던 내용들을 나누는 자리이다. 최근 2년 동안에는 'Metaverse는 이야기가 다르다', '넥슨의 쿠버네트스 적용기', '넥슨 사내 특허 제도에 대해 알아보기' 및 'GDC 다시보기' 등 다양한 주제에 대한 지식 공유 자리를 이어 나갔다.

직무 교육

프로그래밍, 아트, 기획 등 게임 개발 교육을 비롯해 공통역량 스킬을 향상 시키고 최신 기술 트렌드 파악을 돕는 다양한 교육 과정을 개발하고 상시 운영해 직원들의 업무 역량 강화를 지원하고 있다. COVID-19 이후 전 과정을 온라인으로 전환하여 운영하고 있으며, 넥러닝(넥슨 LMS)를 통해 경영일반, 전문 직무 콘텐츠, 신입 직원 OT 등 폭넓고 다양한 범위로 구성한 콘텐츠를 제공해 직원들이 시간과 장소에 구애받지 않고 역량을 개발할 수 있도록 지원하고 있다.

스터디 제도

창의와 혁신을 통해 발전하는 넥슨은 인적 자원의 성장과 개발을 가장 중요하게 생각하며 이를 지원하는데 투자를 아끼지 않고 있다. 구성원 개개인의 지식과 노하우를 발굴해 공유하며 보편적인 지식으로 전파해 조직 전체의 능력을 향상 시키는 '지식경영'을 중요하게 여기며 이를 위해 '스터디 제도'를 운영하고 있다. 넥슨은 스터디를 통해 구성원들이 스스로 공부하고 자율적으로 학습할 수 있도록 지원하고, 학습한 결과물은 사내에서 열람할 수 있도록 공개해 모든 구성원들이 활용하고 함께 성장할 수 있도록 하고 있다.

어학 교육

구성원 개인의 어학 능력을 향상시켜 국내뿐 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 제공하고 있으며 구성원 뿐 아니라 임직원 가족들도 할인된 가격으로 학습을 할 수 있게 지원한다. 올해는 COVID-19 확산 방지를 위해 전화 회화 과정만 운영되었다.







넥슨포럼(NEXON Forum)

넥슨은 직원들에게 업무와 일상으로부터의 쉼을 제공하고 직원들의 창의성과 도전정신을 불러 일으키기 위해 사내 문화예술 체험 프로그램 '넥슨포럼(NEXON Forum)'을 운영 중이다.

아트(Art), 컬처(Culture), 휴먼(Human) 세 개의 큰 카테고리로 나누어 다채로운 프로그램을 진행하고 있으며 2012년 1월부터 지금까지 십 년 동안 200여 과정이 진행되었다. 영화감독과 함께하는 '단편 영화 제작', 낯선 경험을 통해 소리를 만들어 보는 'ASMR 및 Foley 사운드 제작', 나만의 이야기로 작곡, 작사를 배워 음원 출시까지 경험해 보는 '싱어송라이터', 친환경 재료로 다양한 기물과 소품을 만들어 보는 '도예 · 목공예'를 비롯해 미니 로봇 제작, 아프리카 타악기 앙상블, 지속 가능(업사이클) 패션디자인, 러닝, 유화, 건축, 시쓰기 등 다양한 과정을 운영하고 있다.

'싱어송라이터'과정을 통해 지금까지 37개의 음원, 4개의 앨범을 발매했으며 10주 간의 '독립 출판'과정을 통해 작가의 꿈을 이루었다. 책의 출간과 더불어 연남동 인디책방 및 넥슨 사옥에서도 출판기념회, 출판물 전시회를 열고, 직원 모두가 함께 감상하는 시간을 가지기도 했다.

아트 (Art)

음악, 미술과 같은 예술 영역에서 직원들의 지식과 감각, 기술 전반의 발달을 꾀하는 과정으로 재즈밴드, 유화, 드로잉, 목공예, 도예, 3D프린팅, 공간디자인, 컬러매니지먼트 등이 진행되고 있다. 내 손으로 만화 그리기, ASMR 및 수면을 위한 사운드 제작 과정 등이 큰 호응을 얻은 바 있다.

컬쳐 (Culture)

직원들이 반복되는 업무와 일상에서 잠시 벗어나 창의적인 활동을 경험할 수 있도록 돕는 과정이다. 아프리카 타악기 앙상블, 독립 출판, 여행자의 노트 등의 과정이 인기리에 진행되었으며 올해는 에스닉 퓨전 밴드 '두번째 달'과 고영열 소리꾼이 함께하는 공연이나 김중혁 작가 강연을 진행해 좋은 반응을 얻었다.

휴먼 (Human)

직원들의 인문학적 소양을 길러주는 한편 직원 개개인의 신체적, 정신적 성장을 돕기 위해 마련된 과정으로 시네마 클럽, 러닝 입문, 동서양 역사이야기, 일상의 인문학 등 다양한 프로그램이 진행 중이다.

일과 삶의 조화로운 균형

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



다양한 복지제도

동호회 활동 지원

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

연간 복지포인트 제공

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

게임 타이틀 대여 지원

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

넥슨 캐시 제공

넥슨이 서비스하고 있는 게임 체험을 위해 매달 캐시를 지급하고 있다.

넥슨 제휴 콘도 지원

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

신규 입사자 웰컴키트

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

사내 대출 제도

직원의 생활안정을 위해 주택 마련, 결혼, 학자금 대출에 대해 필요한 자금과 대출이자를 지원하는 제도이다. 최대 5천만 원까지 대출 가능하며, 대출 금리의 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.

명절선물 제공

연 2회 명절선물을 지급하며 22만 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.

퇴직연금 제도

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



구성원 건강 케어

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 필수의무검진 대상자에게는 항목을 확대해 지원하고 있다. 검진 당일 휴가를 부여하며, 검진 결과를 리뷰하고 적절한 건강관리 방법을 제안하는 Health Care 프로그램도 운영 중이다.

독감접종 지원

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

건강 증진 활동

구성원들의 건강한 생활 습관 형성을 위한 Health Care 프로그램 운영 및 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 생활요법을 제안하고 수치를 관리하는 9주 프로그램 운영
건강관리 이벤트	빈혈체크 이벤트, 금연 이벤트, 혈관 나이 알아보기 이벤트 등 직원 건강 증진을 위한 다양한 이벤트 진행
기타	동호회 안전교육, 근골격계질환 예방을 위한 가이드 등 직원 건강을 위한 다양한 활동

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.

마음진단	과학적으로 검증된 심리검사를 통한 마음 상태 탐색 과정
개인상담	1:1 개인상담을 통한 심리적 고통과 스트레스 완화 과정
리더십코칭	리더십 스타일 및 장단점 파악과 리더 역량 향상 1:1 코칭 과정
워크숍 및 특강	정서 케어, 직장생활, 소통 등 다양한 주제로 한 소그룹 교육 및 집단 상담 프로그램
이벤트	시즌별 다양한 이벤트를 통한 마음 케어 프로그램

일·가정 양립 지원

일·가정 양립을 위한 제도

구성원의 일과 가정의 양립을 돕기 위한 다양한 휴직, 휴가, 단축 근무 제도를 마련하여 운영 중이다. 특히 육아 휴직 기간을 최대 2년까지 사용할 수 있으며, 출산 전후 휴가 사용 시 90일(다태아 120일)간 100% 급여 보전을 지원한다. 이 외에도 출산 지원금 지급, 임신기·육아기 근로시간 단축 제도 등을 통해 구성원들이 임신과 출산 과정에서 어려움이 없도록 적극 지원하고 있다.

① 가족돌봄 휴직/휴가/단축 근무 지원
② 육아 휴직 (최대 2년 지원)
③ 모성보호 휴가 (유사산 등)
④ 태아검진 휴가/난임 휴가/보건 휴가
⑤ 출산 전후 휴가 (본인 및 배우자)
⑥ 임신기/육아기 근로시간 단축
⑦ 임신 근로자 출/퇴근 시간 변경

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 구성원들 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.



넥슨 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 500여 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 운영체제'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.

이를 통해 해마다 학부모 대상 만족도 조사에서 5점 만점에 평점 4.5점 이상을 기록하고 있으며, 매년 가을 원아모집 시즌이 되면 출산 예정자는 물론 미혼의 직원들까지도 높은 관심을 보이는 등 '도토리소풍'은 사내 최고의 복지 중 하나로 꼽히고 있다.





'도토리소풍'만의 다채로운 프로그램

창의적으로 사고하는 어린이

2021년부터 '창의&융합적으로 사고하는 어린이', '디지털 미래 세대를 이끌어 갈 어린이'라는 보육 이념 아래 연령별 영어 특별 활동 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.

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.





전국 도토리소풍 지도



총 6개 원 운영

보육 인원 500여 명

넥슨은 구성원들이 안전하고 쾌적한 환경에서
마음 편히 일하고 공정하게 보상 받을 수 있도록
근로 시스템 확립 및 근무 환경 조성에 힘쓰고 있습니다.

건강한 근무 제도 및 환경

23 유연한 근무 정책

24 공정한 평가와 보상

25 안전하고 쾌적한 근무 환경

28 사내 환경영향 저감 활동

유연한 근무 정책

넥슨은 업무 효율성을 높이고자 근무 시간에 집중해서 일할 수 있는 시스템을 만들고 퇴근 후에는 개인의 삶에 온전히 집중할 수 있는 환경을 조성하고 있다.

근무정책 2.0

2018년 7월 도입된 유연근무제는 넥슨의 유연하고 자율적인 조직문화의 한 축으로 자리 잡았다. 이에 한발 더 나아가 업무 집중을 통해 생산성을 향상 시키고 근로시간의 질적 가치를 높여 한단계 더 높은 워라밸을 실현하고자 2019년 8월부터 근무정책 2.0을 실시하고 있다. 구성원의 자율성과 책임을 기반으로 업무 효율성을 높여 일과 삶의 균형을 맞추고 개인이 삶에 조금 더 집중할 수 있는 환경을 만드는 것을 목표로 한다.

근무정책 2.0은 1개월 단위의 선택적 근로 제도로 월 단위 정해진 근무 시간 한도 내에서 조직과 본인의 근무 패턴에 따라 근무 시간을 유연하게 운영하도록 하는 제도이다. 각 조직별 코어타임(4시간)을 준수하여 코어타임에는 업무에 집중하고, 그 외 시간에는 개인의 상황에 따라 유연하게 근무하며 출퇴근 시간을 조정할 수 있다. 넥슨은 근무정책 2.0을 확실히 시행하기 위해 SWITCH 캠페인을 진행하고, 구성원 PC에 SWITCH 프로그램을 설치해 근무 시간을 관리하고 있다.

SWITCH 프로그램

근무정책 2.0의 실행을 위해 구성원 PC에 SWITCH 프로그램을 설치해 근무 시간을 관리하며, 정해진 근무 시간을 초과할 경우 PC가 자동 잠금되도록 하고 있다. 이를 통해 사전 승인 없이 일 체류 시간을 초과하거나, 야간(22시-06시) 및 휴일 근로를 진행하는 것이 불가능해졌다.

넥슨 임직원은 출근하면 SWITCH 프로그램에 출근 체크 후 업무를 시작하며 정해진 코어 타임에는 업무에 집중해 업무와 관련 없는 자리비움은 최소화한다. 15분 이상 휴식 또는 개인 용무 필요 시 업무 정지를 등록해 함께 일하는 구성원에게 공유하며 회의나 외근 등 자리 비움도 프로그램을 통해 내용을 공유하고 있다. 퇴근 시간은 조직별 코어 타임이 끝난 후 일 최대 체류시간인 11시간 범위 내에서 자유롭게 정할 수 있어 개인의 상황에 따라 출퇴근 시간 조정이 가능하다.

이처럼 근무 시간에는 집중해서 일을 할 수 있는 환경을 조성하고 퇴근 후에는 온전한 휴식을 취할 수 있도록 하고 있다.

3·6·9 재충전 휴가

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

근속년수	휴가기간	휴가 지원금
3년 차	10일	50만 원
6년 차	10일	250만 원
9년 차	20일	500만 원



공정한 평가와 보상

넥슨은 '넥슨에서는 누구나 높은 성과를 창출하면
대표이사보다 더 많은 보상을 받을 수 있다'라는 기조 하에,
높은 성과를 창출한 인재에게는 경력이나 직책 등 다른 요인을
고려하지 않고 높은 평가와 보상을 제공하고 있다.

분기 피드백 제도

구성원들의 업무 상 가장 접점에 있는 상위 직책자가 분기별로 개인의 성장과 성과를 위한 피드백을 제공하는 분기 피드백 제도를 운영하고 있다. 해당 분기 동안 구성원들 개인의 업무성과 및 역량, 태도의 측면에서 잘한 점과 보완이 필요한 점을 확인하며, 9개 항목에 대하여 3점 척도로 피드백된다. 개인의 성장에 초점을 맞추고 있기 때문에 항목별 결과로만 피드백하고 단일 점수 또는 등급으로 도출하지 않으며, 절대평가로 운영된다.

리더십 평가 제도

직책자의 경우 개인의 성과 뿐만 아니라 리더십 역량이 중·장기적인 조직성과에 있어 매우 중요한 역할임을 고려해, 연 1회 리더로서 리더십을 적절하게 발휘하였는지 소속 구성원들로부터 평가받는 리더십 평가 제도를 운영하고 있다. 각 직책에 요구되는 18개 리더십 문항에 5점 척도로 평가하며, 구성원들이 보다 솔직하고 직접적인 피드백을 할 수 있도록 익명으로 진행한다. 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

연 1회 개인별 성과 및 조직 성과 기여도를 고려한 5단계(탁월/초과/달성/미흡/부족)의 종합 평가등급과 함께 최종 성과 평가를 진행한다. 최종 성과 평가는 성과에 따른 합당한 보상을 제공하기 위해 상대평가로 진행된다. 최종 성과 평가의 경우 개인과 조직 모두에게 가장 중요한 평가인 만큼 상위 직책자가 부여한 평가 등급에 대해 차상위 조직장이 리뷰하고, 이어서 전사 관점에서 다시 한번 확인하며 보정하는 절차를 거친다. 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.



안전하고 쾌적한 근무 환경

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

COVID-19 대응 활동

방역 및 예방 활동

넥슨은 사내 COVID-19 확산 방지를 위해 사옥 내 방문자 관리 및 모든 입주 시설과 공용 공간의 방역을 철저하게 진행하고 있다. 또한 다양한 코로나 예방 캠페인도 함께 실시 중이다.

- 사내 확진자 발생 시, 밀접 접촉자에 선제적 자가 검사 키트 지원 및 자체 역학 조사 진행
- 전문업체를 통해 공용 공간과 어린이집 등 사내 시설 전반에 대한 상시 방역 및 소독 진행
- 아크릴 칸막이, 열화상장비, 거리두기 스티커, 소독 용품 등 사내 시설 내 방역 용품 구비
- 넥슨IP 캐릭터 성우·광고 모델의 안내 방송 송출, 사내 카페 컵홀더에 안내문 부착 등 사내 안전 캠페인 실시

안전한 근무 정책 도입

넥슨은 2020년 초부터 COVID-19 확산 방지를 위해 재택 근무를 시행하고 있으며, 코로나 TF 주관으로 정부 거리두기 지침에 따라 근무 형태를 조정하고 있다. 2020년 12월부터 현재까지 대부분 기간 전사 재택을 시행해 구성원 내 확산을 최소화하고자 하였다. 또한 백신 접종 후 컨디션 조절 및 회복 지원을 위해 백신 휴가를 도입하여 백신 접종일부터 2일 간 유급 휴가 부여하고 있다.



산업안전보건관리 시스템 구축

넥슨은 구성원이 안전하고 건강하게 생활할 수 있도록 산업안전보건법 등 관계법령을 준수하며, 안전보건 경영방침 마련 및 안전보건관리 조직을 구성하는 등 관리체계를 구축하고 있다. 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.

업무환경 안전성 강화

넥슨은 안전한 근무환경을 지원하기 위해 '유해요인 조사 및 개선활동'을 실시하고 있다. 올해는 공용시설 및 장비 전반에 대해 조사하여, 유해시설을 운영하지 않을 뿐만 아니라 법정 기준을 상회하는 엄격한 점검을 시행하는 등 위험성을 최소화하기 위한 노력을 기울였다.

산업안전보건위원회 운영

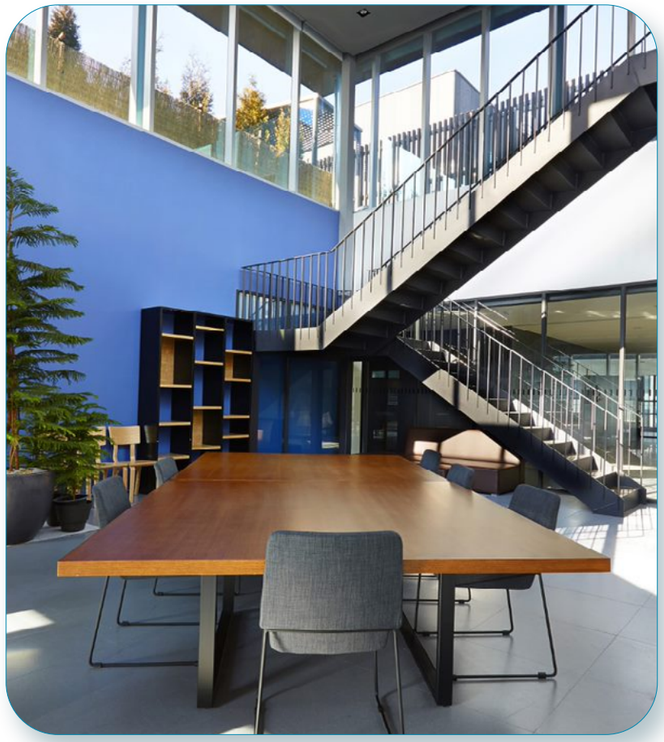
구성원의 안전하고 건강한 근무 환경 조성을 위해 산업안전보건위원회를 운영하고 있다. 산업안전보건법에 근거해 노사 동수로 구성된 위원회는 분기마다 정기적으로 회의를 개최하고 있으며 구성원의 안전 및 보건에 관한 중요사항을 심의·의결한다. 올해는 Health Point 운영 및 Health Point를 통한 구성원 건강관리 프로그램 등에 대해 논의하였다.

안전보건협의체 구성

자사 구성원 뿐만 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.



쾌적한 사내 공간 조성 및 운영



휴게 공간

• 비트윈
각 층간 유휴 공간을 활용하여
탁구장, 작은책방 등 다양한 문화
공간 및 휴식 공간 구성

• 수면실
임직원들의 편안한 휴식을 위한
공간으로 여자수면실 18침상,
남자수면실 56침상 구비

• 하늘 정원
옥상 공간을 활용하여 하늘N밭,
야외 농구장, 흡연 공간, 트랙 등
휴게 공간을 보유

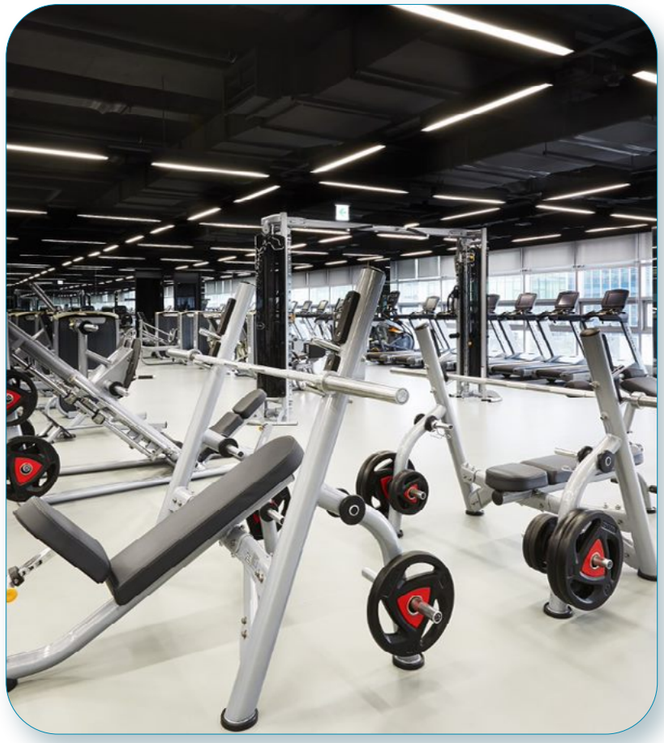


복지 공간

• 동호회실
다양한 동호회 활동, 수업 등을
위한 전용 공간 2개 실 보유

• 수유실
모유 유축 공간, 젖병소독기,
모유 보관 냉장고, 젖병세정용품,
안마기 등 출산 구성원을 위한
시설 구비

• 주차장
총 1,133면의 사옥 주차장과
외부 계약 주차장을 운영하여
구성원들의 통근을 지원



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



식음 공간

• 사내 식당
전 구성원 중식 무료 제공,
야간 근무자 석식 무료 제공,
매일 6가지 다양한 메뉴와
테이크아웃이 가능한 밀키트 제공

• 사내 카페
전문 바리스타가 상주하여
질 좋은 음료 서비스 제공

• 편의점
상시 이용할 수 있는
사옥 내 편의점 운영

사내 환경영향 저감 활동

넥슨은 구성원들이 생활 속에서 환경 영향 저감 활동에 참여하며 환경 문제에 자연스럽게 관심을 가질 수 있도록 노력하고 있다. 또한 사옥 내 에너지 사용량 절감 및 신재생 에너지 비율을 높이기 위한 방법을 고민 중이다.

에너지 절약 활동

업무 공간은 LED 조명으로 설치되어 있으며, 불필요한 에너지 낭비를 막기 위해 매일 19시, 24시 자동 소등을 진행 중이다. 식당, 주차장 등 업무 외 공간도 점차 LED 조명으로 교체해 나갈 예정이다. 또한 중수도시스템이 적용되어 있어 사용한 수돗물을 화장실 등에 재사용하고 있으며, 화장실 세면대에 자동수전을 설치하여 불필요한 물 낭비를 막고 있다.

사내 친환경 캠페인

텀블러 사용을 장려하기 위해 사옥 내에 텀블러 세척 공간이 별도로 마련되어 있으며, 사내 카페에서 일회용컵 대신 텀블러를 사용할 경우 할인이 적용된다. 플라스틱컵, 식품 포장용기 등 일회용품을 줄이기 위한 캠페인, 사내 식당 잔반을 줄이기 위한 'Eco Friendly' 캠페인 등 다양한 친환경 캠페인을 진행하고 있다.

친환경 통근 지원

셔틀 버스 운영	판교역과 서현역에 도합 113회 노선의 출퇴근 셔틀 버스 운영
자전거 통근 지원	내외부 총 107대의 자전거 주차장 운영 샤워 시설 및 사물함 등 개인 정비 공간 제공
전기차 충전 시설	사옥 주차장 내 전기차 충전 시설 운영



“

넥슨은 임직원과 고객 및 외부 이해관계자의
가치를 존중하고 신뢰를 높여
건전한 기업 문화를 정착시키고자 합니다.

투명하고 윤리적인 조직문화

신뢰할 수 있는 기업 윤리

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

윤리경영 이념 및 윤리규정

넥슨 윤리경영의 목표는 임직원과 고객 및 외부 이해관계자의 가치를 존중하고 신뢰를 높여 건전한 기업문화를 정착시키는 데 있다. 넥슨은 기업이 지향하는 윤리적 가치를 전파하고, 임직원의 비윤리적인 행위를 차단하기 위한 윤리행동지침을 갖추고 있다. 또한 각 임직원이 윤리행동지침을 제대로 이해하고 준수할 수 있도록 회사 내부 포털사이트에 윤리행동지침을 게시하고 있다.

윤리행동지침

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** 사내제보제도, 제보자보호프로그램, 윤리위원회 운영

제보 및 제보자 보호 프로그램

넥슨은 내부 직원의 제보를 받기 위해 사내윤리경영시스템을 운영하고 있으며, 시스템을 통해 누구나 익명으로 윤리 규정 위반 행위를 상담하고 제보할 수 있다. 외부인의 경우 넥슨 기업사이트의 사이버제보실을 통해 제보 가능하다.

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

윤리 준수 및 반부패 감사 활동

감사실에서는 임직원의 규정 위반, 비윤리적인 행위를 사전 예방하고자 다음과 같이 감사 활동을 수행하고 있다.

정기감사	넥슨 및 관계사를 대상으로 연도별 감사 계획에 따라 규정 준수 여부 및 프로세스 개선점 파악을 목적으로 하는 감사
특별감사	경영진의 조사 지시, 제보 수집, 사건 발생 인지로 인해 불시에 수행되는 감사

뇌물금지 및 부패방지

넥슨은 뇌물금지 및 부패방지에 관한 표준 가이드라인을 제정해 임직원이 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 임직원 모두가 윤리적 가치를 내재화 할 수 있도록 지원하고 있다.

업무상 공직자나 언론인을 접촉하는 경우, 관련 법을 위반하지 않도록 특별한 주의를 기울이고 있다. 공직자, 언론인과 관련된 비용을 지출하는 경우, 대상자와 금액을 정확하게 입력하도록 규정하고 있다. 또한 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, 계약서상에도 금품, 향응 제공 등 비윤리적인 행위 시 불이익이 발생할 수 있음을 명시하고 있다.

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·장애인 인식 개선을 위한 전사교육 및 전 직원 설문조사를 진행하고 있다.

21년도 교육 내용

시행명	Connecting the right way I
시행내용	직장내 성희롱 예방(60분) 직장내 괴롭힘 예방(60분) 직장 내 장애인 인식개선(60분)
시행일정	2021년 9월 14일(월) ~ 11월 5일(금)

사내 윤리교육 시행

넥슨은 매년 임직원 대상의 윤리교육을 진행하고 있다. 교육을 통해 회사 윤리행동지침을 안내하고 규정 위반 사례를 공유해 임직원이 윤리규정을 이해하고 내재화 할 수 있도록 하고 있다. 2021년도에는 신규 입사자를 대상으로 윤리교육을 시행하여 442명이 교육을 이수했다.

또한, 2021년도부터 전체 임직원의 올바른 윤리인식 제고를 위해 온라인 윤리교육 컨텐츠 'Connecting the right way'를 제작하여 교육을 실시했으며 넥슨 및 넥슨 관계사의 전 임직원이 교육을 이수했다. 이 콘텐츠를 통하여 윤리경영에 대한 실천지침, 처리방침, 신고방법 등을 구성원들이 쉽게 이해하고 실행할 수 있도록 지원한다.

21년도 교육 내용

시행명	Connecting the right way II
시행내용	넥슨인을 위한 윤리교육(15분)
시행일정	2021년 11월 24일(수) ~ 12월 7일(화)





03

사회공헌활동

어린이들의 건강한 미래

세상을 바꾸는 코딩

놀이와 예술을 넘나드는 즐거움

세상과 연결된 넥슨 게임

지역사회와 함께하는 넥슨

“

모든 어린이와 청소년들이 일상을 유지하며
충분한 치료를 받고 건강한 미래를 꿈꿀 수 있도록
넥슨은 지금까지 총 네 곳의 장애 어린이 의료시설
건립에 힘을 보태고 있습니다.

어린이들의 건강한 미래

34 푸르메재단 넥슨어린이재활병원

35 대전충남 넥슨어린이재활병원(가칭)

36 창원경상국립대학교병원 경남권 넥슨어린이재활병원(가칭)

37 서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터

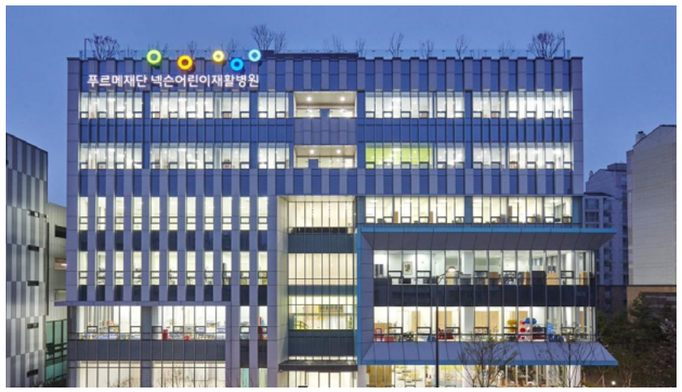
푸르메재단
넥슨어린이재활병원

넥슨은 국내 약 30만 명에 달하는 장애 어린이들의 건강한 미래에 대한 지속적인 관심과 고민을 바탕으로 2014년 푸르메재단과의 협약을 맺고 200억 원을 기부하여 국내 최초의 통합형 어린이 재활병원인 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원' 건립에 동참했다.

푸르메재단
넥슨어린이재활병원
건립

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 어린이 재활병원이다. 현재까지도 국내 통합형 어린이 재활병원은 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'이 유일하며, 전국 각지에서 재활치료가 필요한 어린이들이 병원을 찾고 있다.

지상 7층, 지하 3층, 입원병동 91병상과 낮 병동 90병상 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.



푸르메재단
넥슨어린이재활병원
운영 기금 지원

넥슨은 건립 기금 200억 기부에 이어 개원 이후에도 꾸준히 지원을 이어 나가고 있다. '발달지연 및 장애고위험군 영유아 조기중재 치료 프로그램', '장애 아동 보호자 교육 및 심리 치료 지원 사업', '청소년 재활 치료실 개소', '감염 관리 체계 강화' 등 환아들의 재활 치료 및 안정적인 병원 운영을 위한 다방면의 후원 기금으로 2021년까지 총 37억 원을 추가 기부하였다.

올해 12월에는 원활한 병원 운영을 통한 치료 확대를 돕고자 병원 내 통합 예약 관리시스템 구축을 위한 운영 기금으로 3억 원을 기부했다. 이번 기부금을 통해 병원을 찾는 환아 및 보호자들이 더욱 편안하게 진료 예약 및 이용이 가능하도록 통합 예약 시스템 도입 및 관리를 전담하는 부서가 신설될 예정이다.

푸르메재단
넥슨어린이재활병원
김정주홀 오픈

올해 4월 푸르메재단 넥슨어린이재활병원이 건립 5주년을 맞았다. 이를 기념해 건립에 공로가 큰 김정주 넥슨 창업자의 이름을 따 명명한 '김정주홀'이 푸르메재단 넥슨어린이재활병원 3층에 오픈했다. 김정주 창업자는 "이 곳에 올 때마다 눈물이 나게 감동을 받는다."라며 "정말 이 곳은 '기적의 병원'인 것 같다. 앞으로 5년, 10년 이 병원이 어린이들을 위한 사업, 모두의 행복을 위한 사업 모델로 가기 위해서는 더 큰 기적이 필요하겠다."고 말한 바 있다. 이 자리에서 김정주 창업자는 COVID-19로 인한 적자 긴급 지원을 위한 운영비 기부를 약속하며 사재 30억 원 기부를 약정했다. 올해 12월 15억 원을 기부했으며 내년에 15억 기부가 진행될 예정이다.

김정주 창업자는 2012년 '푸르메 재활센터'의 창립 기금 10억 원을 보탠 것을 시작으로 2014년 넥슨 이사진을 설득해 푸르메재단 넥슨어린이재활병원 건립을 위해 200억 원을 기부하기로 결정하는 등 장애 어린이 의료시설 건립부터 운영에 각별한 관심을 기울여왔다.



대전충남 넥슨어린이재활병원 (가칭)

넥슨은 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'에 건립 동참에 이어 국내 최초의 공공어린이재활병원인 '대전충남 넥슨어린이재활병원(가칭)' 건립을 추진하고자 2019년 2월, 대전광역시와 업무 협약을 체결하고 100억 원의 기부를 약정했다.

대전충남
넥슨어린이재활병원(가칭)
건립

전국에 재활 치료가 필요한 장애 어린이와 청소년은 약 30여만 명에 달하지만, 장기적인 자활, 자립을 지원하는 어린이 전문 재활 병원은 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'이 유일한 상황이다.

제2의 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'이자 국내 최초의 공공어린이재활전문병원인 '대전충남 넥슨어린이재활병원(가칭)'은 충남권역 내 6,000여 명의 장애 어린이들이 건강한 미래와 꿈을 키워나갈 수 있는 공간으로 운영될 예정이다.

2022년 12월 개원을 목표로 대전광역시 서구 관저동에 건립 중이며 지하 2층, 지상 5층, 70병상 규모로 지어진다. 재활 치료 시설은 물론 돌봄교실과 파견학급 등 교육과 치료를 병행할 수 있는 다양한 시설도 갖추게 될 전망이다.

*조감도





창원경상국립대학교병원 경남권 넥슨어린이재활병원 (가칭)

넥슨은 올해 2021년 11월, 경남도청, 창원시, 창원경상대학교병원과 4자 업무협약을 체결하고 경남권 공공어린이재활병원 건립에 동참하며 100억 원 기부를 약정했다.



창원경상국립대학교병원 경남권 넥슨어린이재활병원 (가칭) 건립

'창원경상국립대학교병원 경남권 넥슨어린이재활병원(가칭)'은 창원시 성산구 남산동에 지하 1층, 지상 4층, 50병상 규모로 건립될 예정으로 2024년 말 개원을 목표로 하고 있다.

창원경상국립대학교병원에서 운영하게 될 '창원경상국립대학교병원 경남권 넥슨어린이재활병원(가칭)'은 '대전충남 넥슨어린이재활병원(가칭)' 에 이어 국내에 두 번째로 건립되는 공공어린이 재활병원이며, 넥슨이 네 번째로 힘을 보태는 장애 어린이 의료시설이다.

경남권 넥슨어린이재활병원은 경남권 내 1만 3천여 명의 장애 어린이들의 재활 거점으로서 수도권 의료시설에 준하는 맞춤식 집중 치료와 교육 돌봄을 제공할 예정이다.

서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터

넥슨은 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원', '대전충남 넥슨어린이재활병원(가칭)' 건립에 이어 국내 최초 독립형 어린이 단기의료돌봄(Respite care)센터인 '서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터' 건립을 추진하고자 2020년 10월, 서울대학교병원과 업무 협약을 체결하고 100억 원을 기부했다.

서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터 건립

서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터는 2023년 개원을 목표로 서울시 종로구에 건립을 추진 중이다. 전국에 완화의료가 필요한 중증 장애 어린이들은 약 13만여 명에 달하고, 인공호흡기 등 의료 기계에 의존한 채 생활해야 해 24시간 간병이 필요한 환아는 3천여 명에 달한다. 그러나 적절한 의료 돌봄 서비스를 찾을 수 없어 환아의 간병과 돌봄은 고스란히 가족의 몫이 되고 있다.

이번에 건립될 넥슨어린이통합케어센터는 기존의 어린이재활병원과는 다르게 어린이 환자와 간병 가족 모두를 위한 시설이라는 점에서 특별하다. 기계 의존 어린이 환자와 가족을 위한 종합 의료 및 단기 돌봄 서비스를 제공할 예정이며 1회 입원 시 최대 6박 7일, 연간 14일까지 입원 및 돌봄이 가능하고, 의료시설 외에도 가족 상담실 등 다양한 시설이 마련된다.



완화의료에 대한 사회적 공감대 형성

올해 12월, 넥슨어린이통합케어센터의 필요성을 널리 알리기 위해 유튜브 채널 '씨리얼'과 '중증 질환 아이를 돌보는 엄마들의 24시간 시간표'라는 영상을 제작해 공개했다. 해당 영상은 중증 장애를 가진 아이를 24시간 쉼 없이 돌보는 보호자들의 삶을 조명하며 가족들의 건강한 일상을 도울 수 있는 전문 기관의 필요성을 강조했다. 본 영상은 공개 이후 조회수 59만 회 이상을 기록했고, 어린이통합케어센터 운영에 힘을 보태고자 서울대학교병원에 개인 후원을 진행한 사례도 80건 이상 발생했다. 절박한 상황에 처한 중증장애아동과 그 가정에 더 많은 후원과 관심의 손길이 이어지기를 바라며, 넥슨은 앞으로도 어린이통합케어센터 및 완화의료의 필요성을 알리고 사회적 공감대를 형성해 나가고자 한다.

*조감도



“

모든 어린이와 청소년들이 이 시대의 새로운 언어인
코딩을 통해 더 넓은 세상과 만날 수 있기를 바랍니다.

세상을 바꾸는 코딩

39 넥슨청소년프로그래밍챌린지(NYPC)

41 비브라스 프로그래밍(가칭)

42 창의적 인재 양성을 위한 프로젝트 지원

넥슨청소년프로그래밍챌린지 (NYPC)

넥슨청소년프로그래밍챌린지(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.

제6회 넥슨청소년프로그래밍챌린지

올해 6회를 맞이한 NYPC2021 본선 대회는 COVID-19 상황 속에 안전을 최우선으로 판교 넥슨 사옥에서 진행되었다. 앞서 열흘 간 진행된 온라인 예선대회에 약 3,800여 명의 청소년이 참여한 가운데, 1519세 부문 상위 28명, 1214세 부문 상위 12명 총 40명이 본선에 진출해 경합을 펼쳤다. 각 부문 수상자에게는 대상 문화체육관광부 장관상, 금상 한국콘텐츠진흥원 원장상, 은상 게임문화재단 이사장상, 동상 넥슨 대표이사장상과 총 2,500만 원 상당의 상금 및 노트북 부상을 함께 수여했다. 아울러 본선에 진출하지 못한 청소년들도 NYPC 문제를 경험할 수 있도록 대회 당일 온라인으로 함께 참여할 수 있는 'NYPC2021 오픈콘테스트'도 개최했다.

본선 대회 1214부문 대상은 황곡초등학교 변재우 학생(13)이 차지했다. 변재우 학생은 "C의 의미가 Challenge이듯 부담없이 즐기듯 참여해라."는 소감으로 이후 대회에 대한 참여를 독려하였다. 1519부문의 대상은 경기과학고등학교 채이환 학생(17)이 수상했다. 채이환 학생은 "친구의 추천을 받아 참여하게 되었다. 경험해보니 게임을 소재로 한 친근한 문제들이 많아 이색적이고 재미있는 경험이었다"는 소회를 밝혔다. 이번 대회에는 1214부문 최초로 여학생 2명이 진출하여 1명이 동상을 수상했으며 1519부문에는 홈스쿨링을 하고 있는 학생이 동상을 수상하기도 했다.

NYPC는 프로그래밍에 관심있는 청소년이라면 누구나 참여가 가능하며, 경쟁보다 도전과 즐거움에 더욱 의미를 두고 있다. 특히, 참신하고 재밌는 문제는 타 대회와 차별화되는 NYPC만의 특징이다. 넥슨에서는 임직원 대상 아이디어 공모전을 진행하여 실제 게임 개발 또는 서비스 상황들을 문제에 적용하거나 넥슨의 인기 게임 IP를 활용하는 등 색다른 문제 출제에 힘을 쏟고 있다. 앞으로도 청소년들이 프로그래밍을 통해 다양한 상상을 할 수 있는 기회를 제공하고, 창의적인 도전을 통해 꿈을 키워 나갈 수 있도록 지원할 예정이다.





NYPC 2021 오픈 컨텐츠
NYPC X 공부왕 찐천재

교육과 재미를 함께 담은 성격의 유튜브 채널 '공부왕 찐천재:홍진경'과 협업하여 코딩에 대한 기초적인 지식을 공유하는 흥미로운 콘텐츠를 제작했다. 홍진경 님을 비롯한 출연진들이 NYPC 토크콘서트 강연 경험이 있는 이두희 님에게 기초적인 코딩 수업을 받고 실제 상황 속에 적용시켜보면서 코딩의 즐거움과 중요성을 인식하는 과정을 담았다. 해당 콘텐츠는 약 90만 조회수를 기록하는 등 화제가 되었다. NYPC는 앞으로 다양한 채널을 활용해 브랜딩을 강화하는 동시에 코딩 학습에 대한 진입 장벽 개선을 통해 교육 저변을 확대하고자 한다.

토크콘서트 '맨땅에 코딩'
NYPC X EO

NYPC에서는 프로그래밍 대회 개최와 더불어 프로그래밍에 관심이 있는 청소년들에게 학습의 동기를 부여하는 토크콘서트를 개최하고 있다. 올해 5회를 맞은 토크콘서트는 프리미엄 인터뷰 전문 유튜브 채널 'EO'와 협업하여 라이브 스트리밍으로 생생하게 진행되었다. '맨땅의 코딩'이라는 주제로 열린 이번 토크콘서트에서는 넥슨 신규 개발 총괄 김대훤 부사장, 학습 소통 플랫폼 클라썸 이채린 대표, 인공지능 소프트웨어 개발사 서울로보틱스 이한빈 대표, 코딩 전문 유튜버 조코딩 등 4인의 앰버서더가 참여하여 코딩에 대한 흥미로운 경험담과 청소년들을 위한 조언을 나누었다. 또한 실시간 질의응답을 통해 청소년들의 다양한 궁금증과 고민을 해결하는 뜻 깊은 시간도 가졌다.







비브라스 프로그래밍(가칭)

넥슨은 청소년 프로그래밍 교육에 대한 환경적 격차를 해소하고, 누구나 배우고 꿈꿀 수 있는 기회를 만들고자 2021년 7월, 비브라스코리아와 업무협약을 맺고, 누구나 쉽게 어디서든 프로그래밍을 배울 수 있는 무료 학습 플랫폼 '비브라스 프로그래밍(가칭)' 개발을 추진 중이다.

비브라스 프로그래밍(가칭) 업무협약

프로그래밍은 4차 산업혁명 시대를 이끌어나갈 융합형 인재 양성에 필수 교육으로 꼽히고 있으나, 해외 주요국에 비해 국내의 프로그래밍 교육 현황은 매우 미비한 실정이다. 프로그래밍이 정규 교육과정에 들어가 있지만 연간 초등 17시간, 중등 34시간에 불과하며 사교육의 경우 비용이 높을 뿐 아니라 대부분 기관이 수도권에 위치해 있다. 온라인 교육 플랫폼 역시 고가가 대부분이다. 넥슨과 비브라스코리아는 국가와 지역, 소득 등 주어진 환경에 따라 발생하는 디지털 교육 격차를 해소하는 동시에 프로그래밍 교육 저변 확대를 위하여, 교육 현장의 목소리를 기반으로 실질적인 도움이 되는 온라인 학습 플랫폼 개발을 기획하게 되었다.

본 플랫폼은 프로그래밍의 기반이 되는 컴퓨팅 사고력 함양부터 기초적인 텍스트 코딩 학습과 심화 학습까지 두루 아우르는 체계적인 교육 사이트로, 세계 최초로 학습의 단계를 세밀하게 나누는 미소교육기법을 적용한 코딩 교육을 진행할 예정이다. 이를 통해 남녀노소 누구나 언제 어디서든 자기주도적 학습이 가능할 것으로 기대하고 있다.

*비브라스코리아는 전세계 67개국이 가입한 국제 비버챌린지 협회의 한국 지부로, 대한민국 정보 교육의 발전을 위해 재능을 기부해오고 있는 전국 100여 명의 정보 교사 및 교수진으로 조직된 비영리 단체이다.

IT 교육 격차에 대한 사회적 공감대 형성

6월에는 청소년에 대한 다양한 시각을 전하는 유튜브 채널 '씨리얼'의 '용돈 없는 청소년' 시리즈 일환으로 '특성화고, 일반고, 과학고 다 거친 선생님이 말하는 경쟁의 실체' 라는 제목의 청소년 IT 교육 격차에 대한 콘텐츠를 제작해 공개했다. 해당 영상은 청소년들이 꿈을 이루기 위해 필요한 자본이 개인의 환경, 경험 등에 좌우되는 현실의 한계를 다루고 교육의 본질이 나아가야 하는 방향을 강조하며 조회수 36만 회 이상을 기록하는 등 많은 학생들에게 공감을 얻었다.



창의적 인재 양성을 위한 프로젝트 지원

넥슨은 미래세대가 창의적이고 흥미로운 방식으로 IT를 접하고 성장해 나갈 수 있도록 크고 작은 프로그래밍 대회를 비롯한 각종 프로젝트 등을 지원하고 있다.

코딩 연계 프로젝트 후원

넥슨은 청소년 프로그래밍 대회를 직접 개최할 뿐 아니라 전국 각지에서 열리는 각종 프로그래밍 대회 및 해커톤을 적극 후원하며 프로그래밍에 관심이 많은 청소년과 대학생을 위한 지원을 다각도로 이어오고 있다.

- 2021년 5월 '고려대학교 멋쟁이사자처럼' 해커톤 개최 후원
- 2021년 8월 'Semi Game cup 2' 프로그래밍 대회 후원
- 2021년 12월 '경기과학고/경기북과학고' 교내 프로그래밍 대회 후원

넥슨이 보유한 인기 게임 IP를 문제에 활용할 수 있도록 무상 제공하고, 다양한 경품과 기념품을 후원하는 등 대회 및 행사가 원활하게 운영될 수 있도록 다방면으로 지원했다.



연세 – 넥슨 √i RC 창의플랫폼

2017년부터 진행 중인 연세 – 넥슨 √i RC 창의플랫폼은 서로 다른 전공과 관심사를 가진 연세대 RC(Residential College) 학부생들이 팀을 이루어 캠퍼스, 지역사회, 더 나아가 인류가 당면한 문제를 인식하고 대안 및 해결 방안을 제시하도록 하는 프로그램이다. 끊임 없는 논의와 각종 실험을 거쳐 결과물을 도출하는 과정을 통해 문제 해결 능력, 창의적 사고, 융합적 사고 및 협업 능력을 키워나가고 리더십을 함양하는 것을 목적으로 하고 있다.

2021 창의플랫폼 프로젝트 전시회

2021 연세 – 넥슨 √i RC 창의플랫폼 프로젝트를 최종 완주한 36개 팀의 온라인 전시회가 메타버스 플랫폼 '게더타운'에서 진행되었다. 올해는 장애인, 노약자 등 사회적 약자를 위한 프로젝트가 많았으며, 환경과 코로나 관련 주제의 프로젝트도 다수 있었다. 프로젝트 대상은 장애인을 위한 특수제작 회전문을 개발한 팀이 차지했고, 최우수상은 교사를 위한 온라인 플랫폼을 개발한 팀에게 돌아갔다.



“

넥슨이 가장 잘 아는 게임과 놀이를 활용한 다양하고 즐거운 프로젝트를 지원하고 있습니다. 전세계 어린이들이 '놀이'를 통해 재미있게 배우며 즐겁게 성장할 수 있도록 하는 한편, 게임의 의미와 경계를 다시 정의해 모두가 다양한 문화를 접하고 창의적 발상을 할 수 있도록 지원합니다.

놀이와 예술을 넘나드는 즐거움

44 플레이노베이션(Playnovation)

46 보더리스(Borderless)

47 넥슨작은책방

48 넥슨컴퓨터박물관(Nexon Computer Museum)

플레이노베이션 (Playnovation)

플레이노베이션(Playnovation)은 놀이(Play)와 혁신(Innovation)의 합성어로, 이름 그대로 놀이를 통한 혁신을 의미한다. 2018년 2월부터 국내외 비영리 소셜벤처 파트너들과 협력해 브릭(Brick)을 활용한 어린이 놀이 교육 프로그램을 개발 및 보급하고, 전세계 17개국에 1,800만개 이상의 브릭을 기부하며 30만명 이상의 어린이들에게 즐거운 놀이 기회를 제공하고 있다.

하이파이브 챌린지

2020년부터 '초등컴퓨팅교사협회(ATC)'와 함께 어린이 창의력 및 문제 해결 능력 강화를 위한 교육 프로젝트 '하이파이브 챌린지(High-5 Challenge)'를 운영하고 있다. '노블 엔지니어링'과 브릭 놀이를 결합해 어린이들이 '창의적인, 건설적인, 협력하는, 표현력 있는, 상상력 풍부한' 학생으로 성장하는 것을 돕는 사업으로 교육 커리큘럼 및 교구 개발, 프로그램 운영, 수업 진행은 초등컴퓨팅교사협회에서 진행하고, 교구 개발에 필요한 브릭 및 제작비 지원, 브릭 전문가 자문 제공은 넥슨재단에서 맡았다.

2021년에는 전국 단위로 대상을 확대하여 50개 학급 총 900여 명의 학생이 함께 했으며 특수학교급 11개교가 참여해 장애 어린이들에게 새로운 교육 경험을 제공하였다.

스토리메이커 챌린지

초등컴퓨팅교사협회와 함께하는 그림책 제작 프로젝트 '스토리메이커 챌린지(Story Maker Challenge)'를 진행하고 있다. 제작된 그림책은 전국의 초등학교에 무료 배포하여 누구나 감상할 수 있으며 모든 교사들이 저작권 염려 없이 자유롭게 수업에 활용할 수 있도록 했다.

이 프로젝트를 통해 올해는 교사와 학생 등 총 332명이 그림책 작가가 되는 꿈을 이루었으며 총 35권의 책이 발간되었다. 번역 작업을 통해 일본, 베트남, 몽골, 케냐 등 해외 지역의 학교에서도 그림책을 활용한 교육이 진행될 예정이다.



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 진행하고 있다. 공간의 주 이용자가 될 어린이들과 여성들이 브릭을 통해 원하는 공간을 상상하고 표현하며 적극적으로 공간에 대한 아이디어를 내고 설계에 참여해 어린이 친화적인 장소를 만들었다. 올해는 커뮤니티 센터와 학교에 '플레이베이즈' 3곳이 완공 되었으며, 키베라 지역 어디든 찾아갈 수 있는 '이동식 플레이베이즈' 역시 제작이 완료되어 운영 중이다.

게르우데(GERUDE)

몽골의 비영리 사회적 단체 게르허브(GERHUB)와 함께 '게르우데' 프로그램을 운영하고 있다. '게르우데'는 다양한 환경의 청소년 펠로우들이 모여 몽골 게르촌을 더 나은 곳으로 만들기 위해 이야기를 나누고 실험하는 프로그램이다. 어린이들이 주입식 교육에서 벗어나 즐겁게 놀면서 배우며 게르 지역 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 미래의 혁신가가 될 수 있도록 교육하는 것을 목적으로 기획되었다. 올해는 4기 펠로우를 모집하여 활동 중이다.



보더리스 (Borderless)

'보더리스'는 넥슨의 게임 콘텐츠를 활용한 예술인들의 실험적인 도전을 지원하고 게임의 예술적 가치를 재조명하는 문화 예술 지원 사업이다.

보더리스

'보더리스'는 말 그대로 '경계없음'을 의미한다. '게임과 예술의 경계를 넘는 도전'이라는 슬로건을 바탕으로 다양한 문화 예술 콘텐츠와 게임의 경계를 허무는 시도를 적극 지원하고 있다. 게임을 예술적 영감의 원천으로 활용할 수 있도록 창작가에게 넥슨의 게임 IP를 무료로 제공하고, 그렇게 태어난 새롭고 다양한 작품을 더 많은 사람들이 향유할 수 있도록 뒷받침할 예정이다.

제1회
보더리스 공모전

'보더리스 공모전'은 게임 콘텐츠를 활용한 예술 창작 공모전이다. 창작가들에게 넥슨 게임 IP(지식재산권)를 작품 창작에 활용할 수 있도록 지원하고 있다. 올해는 '전통예술과 게임의 만남'을 주제로 <제1회 보더리스 공모전 : PLAY판>을 개최하여 게임 IP를 활용한 실험적인 전통 공연 창작 공모전을 진행했다. 치열한 1, 2차 예선이 치러졌으며, 2022년에는 본선에 오른 세 팀의 쇼케이스와 최종 선정된 한 팀의 본공연이 진행될 예정이다. 앞으로도 예술 영역과 게임의 융합을 시도하는 예술인들을 적극 지원할 계획이다.





넥슨작은책방

국내외 어린이들이 쉽고 재미있게 책을 접할 수 있도록 돕고자 2005년 경남 통영시 풍화분교에 1호점을 낸 것을 시작으로 국내에 122점, 부룬디, 네팔, 캄보디아, 라오스 등 해외에 8점 등 총 130점이 개관해 18년 동안 전 세계 약 10만여 명의 어린이들이 작은책방을 이용했다. 개설 후에도 새로운 도서를 꾸준히 전달하며 지금까지 약 13만 권의 책을 기부하고 있다.

작은책방 공간 리뉴얼 사업

공간을 제공하고, 새로운 도서를 꾸준히 전달할 뿐 아니라, 어린이들이 언제나 편안하게 이용할 수 있도록 작은책방 공간을 쾌적하게 유지하는 것에 대해서도 지속적으로 관심을 가지고 있다. 올해는 개소 후 시간이 지나 노후된 작은책방 9개소의 공간 리뉴얼 사업을 진행했다. 강원, 광주, 경북, 서울, 전남, 전북 등 전국 각지에 위치한 작은책방을 방문해 리뉴얼이 필요한 부분을 다시 디자인하고, 가구와 가전 등을 교체해 공간을 새롭게 조성하고 있다.

2021 상상씨앗 독서프로그램 운영

2013년부터 진행된 '상상씨앗 독서프로그램'은 작은책방 어린이들의 올바른 독서습관 함양을 위해 전문 독서 교육 사단법인 '한우리독서문화운동본부'와 협력하여 진행하는 프로그램이다. 올해는 전국 29개소 작은책방의 총 272명의 어린이와 함께 했다. 어린이들은 한우리 도서 지도 선생님과 함께 독서토의 및 독후활동을 진행하며 생각과 느낌을 폭넓게 표현하는 법을 배우고, 책 읽기와 언어 구사 능력을 키웠다.

'도서관리 프로그램' 및 '나만의 책' 프로젝트 진행

올해는 '행복한아침독서'와 함께 '도서관리 프로그램'을 새로 도입해 책마다 청구기호를 붙여 어린이들에게 회원증을 주고 대출도 할 수 있게 하였다. 이를 통해 어린이들이 어떤 책을 좋아하는지 등의 정보 파악이 가능해졌다. 작은책방마다 이용하는 어린이들의 연령대와 성향이 다르다는 것을 반영해 각 작은책방마다 다른 큐레이션 도서를 지원했다. 또한 모두가 공유하는 책이 아닌 어린이 한 명 한 명에게 '내 책'을 선물하는 '나만의 책' 프로젝트도 시작해 올해 크리스마스에 맞춰 선물을 전달했다. '사슴책방'과 함께 국내에서 쉽게 접하지 못하는 팝업북이나 페이퍼 커팅 책을 작은책방에 선물하기도 했다.





넥슨컴퓨터박물관 (Nexon Computer Museum)

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

미출시 게임 아카이브 전시
'네포지토리(NEpository)'

올해 넥슨컴퓨터박물관은 넥슨의 미출시 게임 전시 '네포지토리'를 선보였다. 국내외에서 유례가 없던 전시로, 정식 출시로 이어지기 전에 개발이 중단된 미완의 게임과 그 개발 과정의 아카이브를 공개했다. 지난 2019년 서울 아트선재센터에서 진행된 대한민국 온라인게임 25주년 기념 전시 '게임을 게임하다/invite you_'의 연장으로 온라인 게임의 역사적 가치를 더욱 적극적이고 면밀하게 보존하고자 하는 의지를 담았다. 이 전시를 통해 관람객들은 방대한 게임 아트워크를 비롯한 실제 개발에 사용된 기획 문서, 테스트 영상 등을 다양한 방식으로 살펴보고 세상에 없는 게임을 체험해 볼 수 있다.





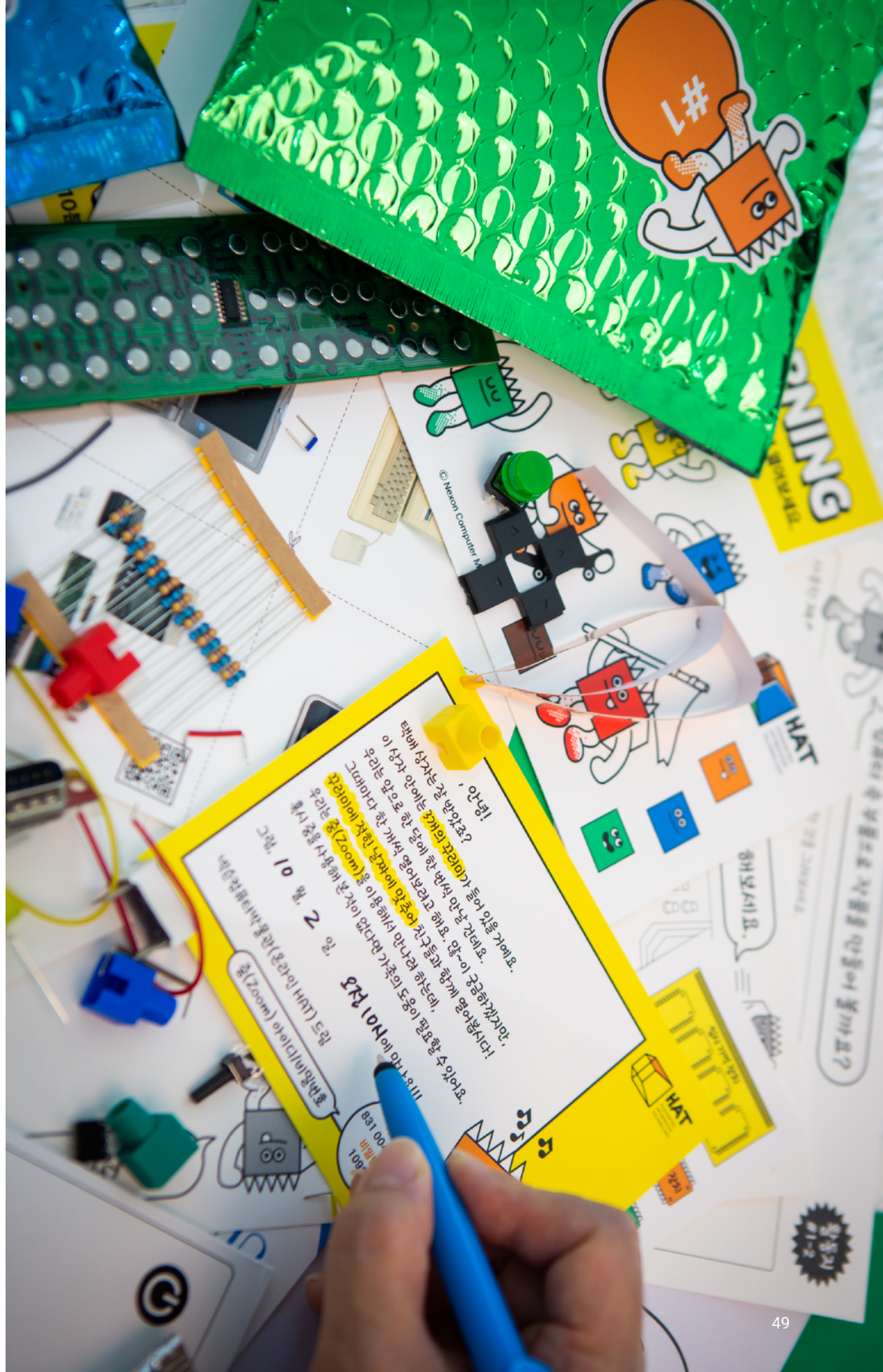


비대면 어린이융합워크숍 '온라인 HAT: 라이브 클래스'

2013년부터 8년 동안 1,700여 명의 제주 지역 어린이가 참여해온 어린이융합워크숍 'HAT'을 온라인 과정으로 새롭게 시작하였다. '예술과 과학으로 놀다'라는 슬로건의 'HAT'은 융합적 소양을 키우는 어린이 워크숍 프로그램이다. 디지털 네이티브 세대인 어린이 참여자들이 익숙하게 마주하는 사물과 현상을 과학자처럼 관찰하고 철학자처럼 사고하며 예술가처럼 표현하는 과정을 경험하게 한다. 그 동안 주로 제주에 거주하는 어린이들을 대상으로 박물관에서 진행했던 과정을 온라인에 최적화하여 공간의 제약 없이 어디에서나 참여할 수 있도록 재구성하였다.

한국 인터넷 역사 프로젝트 'KR4050'

올해 6월 넥슨컴퓨터박물관은 초기 인터넷 개발의 역사를 정리하는 프로젝트 'KR4050'에 협력했다. 한국 인터넷 개발을 이끈 전길남 박사 주도로 진행된 'KR4050'은 한국 인터넷 개발 40주년을 1년 앞두고 지난 세기 대한민국의 인터넷 개발을 회고하고, 향후 인터넷 생태계에 대해 논의하는 자리로 온라인으로 진행되었다. 넥슨컴퓨터박물관에서 영상 아카이빙 및 배포를 진행했고, 최윤아 넥슨컴퓨터박물관장이 사회자로 참여했다. 인터넷 개발 40주년이 되는 2022년 6월 2차 워크숍이 진행될 예정이다.



“

게임 내 사회공헌 요소를 결합해 건강한 게임 문화가
확산될 수 있도록 도와줍니다. 넥슨 게임이 세상과 만나면
어떤 좋은 일이 생길까요?

세상과 연결된 넥슨 게임

51 카트라이더 - 난치병 어린이 후원

52 V4 - 유저 참여 사회공헌 캠페인

53 바람의나라: 연 - 유저 참여 사회공헌 캠페인

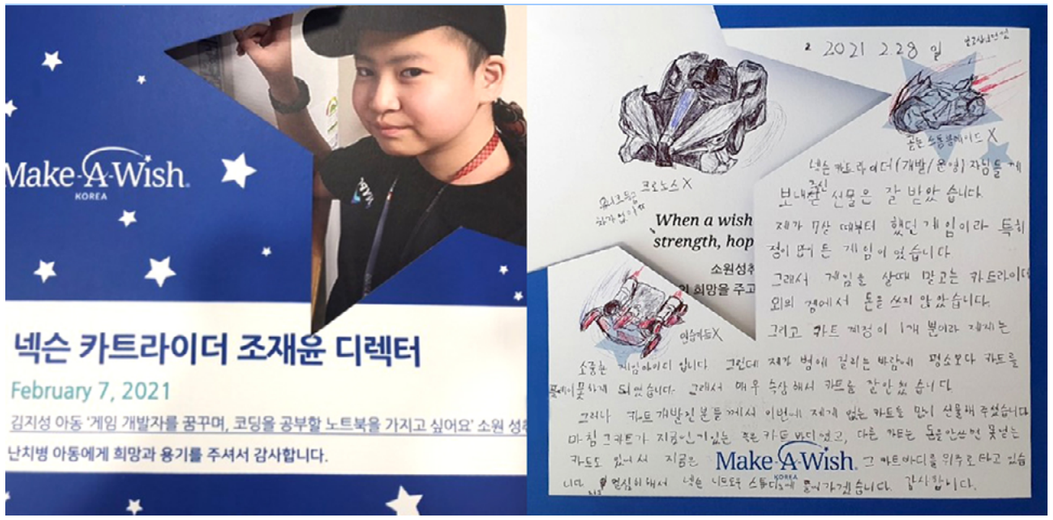
53 메이플스토리 - 마케팅 수익금 기부

카트라이더
난치병 어린이 후원

개발자를 꿈꾸는 지성이의
위시데이 성취

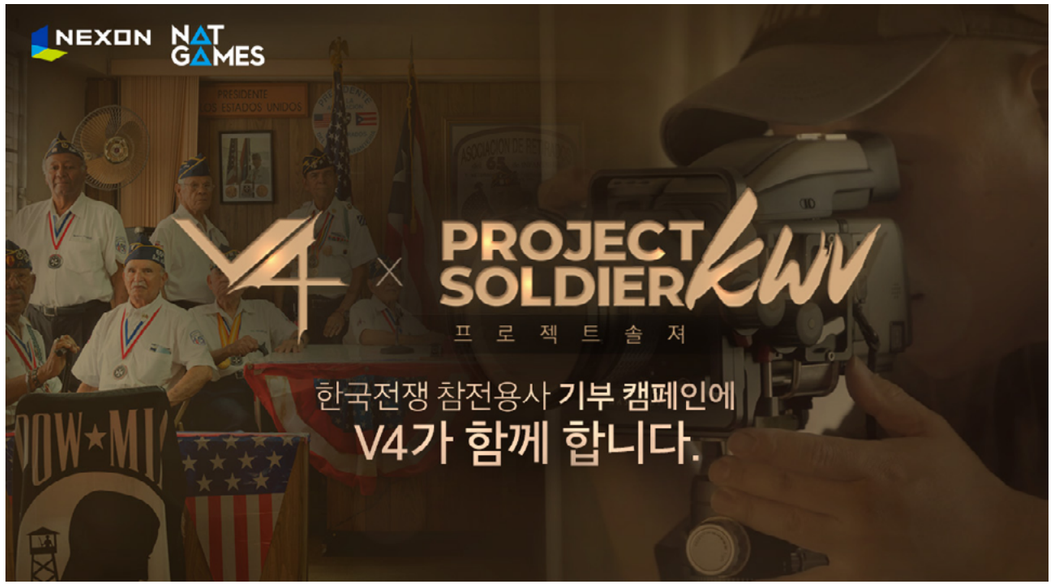
올해 2월, '니트로 스튜디오'는 난치병 어린이들의 소원을 이루어주는 NGO '메이크어위시 코리아'와 함께 게임 개발자를 꿈꾸는 김지성 군에게 뜻깊은 선물을 전달했다.

급성림프구성백혈병 투병 중에도 '카트라이더'를 즐기며 일상에서 행복을 얻고 미래의 게임 개발자를 꿈꾸던 김지성 군은 '카트라이더'를 만드는 조재윤 디렉터의 응원 메시지를 받고 싶다는 소원을 전했다. 이에 카트라이더 개발 및 운영 총괄인 니트로 스튜디오 조재윤 디렉터와 개발팀에서는 지성 군의 꿈을 응원하고자 명예 사원증과 자필 응원 메시지, 포스터, 응원 영상, 다양한 IP 굿즈 등을 제작해 선물했다.





V4
유저 참여 사회공헌 캠페인



기부 캠페인 '프로젝트 솔져: 잊혀진 대장님을 찾아서'

'V4'에서는 6월 호국보훈의 달을 맞이하여, 국내외 참전용사를 찾고 그들의 역사를 기록해 알리는 비영리단체 '프로젝트 솔져'와 함께 유저 참여 기부 캠페인을 개최했다.

기부 캠페인 '프로젝트 솔져 : 잊혀진 대장님을 찾아서'는 게임 내에서 '대장님'으로 불리는 유저들이 참전용사들의 증표를 수집해 참여할 수 있는 이벤트로 유저들의 참여 달성률에 따라 기부금을 매칭하여 한국전쟁 참전용사를 위한 사진 촬영을 지원하였다. 기부 캠페인 시작 5일 만에 달성률 100%에 도달하였고, 유저들의 이름으로 160명의 참전용사에게 서울 중앙보훈병원, 부산 UN평화기념관, 부산 UN평화기념공원, 고성 통일전망대에서의 사진 촬영과 해외 참전용사 액자 배송을 지원하였다.



랭커 유저와 함께한 기부 이벤트

올해 'V4'에서는 런칭 2주년을 기념하여 상위 랭커 유저들과 함께 특별한 기부 이벤트 '영웅들의 선택'을 진행하였다.

랭커 유저 24명은 '영웅들의 선택'에서 특별 제작된 골드 선물을 받는 대신 동일 상당의 금액을 기부하고 한정 아이템인 '극존의 수호룡'을 선택하여 성금 약 1,800여 만원을 조성하였다. 본 기부금은 국제구호개발 NGO 월드비전에 전달하여 200명의 결식 아동들을 위한 따뜻한 식사 지원에 사용되었다. 앞으로도 'V4'에서는 유저들이 자발적으로 참여할 수 있는 쉽고 재밌는 기부 캠페인을 적극 마련할 예정이다.

바람의나라: 연
유저 참여 사회공헌 캠페인



기부 캠페인
'따뜻한 바람이
이루어지는 나라'

'바람의나라: 연'에서는 5월 가정의 달을 맞아 유저와 함께하는 사회공헌 캠페인 '따뜻한 바람이 이루어지는 나라'를 진행했다.

'TS트릴리온', '초록우산어린이재단'과 함께 학대 피해 어린이를 위한 기부 캠페인을 전개해 유저들이 기부에 참여할 수 있는 장을 제공하고, '아동학대'에 대한 사회적 관심을 제고하였다.

또한 '실종아동'에 대한 사회적 관심을 촉구하고자 유저참여형 인게임 캠페인을 진행하기도 했다. 이벤트 배너, 공식 커뮤니티 등을 통해 실종 아동 정보를 게재하고, 간단한 임무를 수행하면 '실종아동 신고는 182' 칭호와 '그린 리본' 외형장비를 보상으로 지급하는 등 이벤트 업적을 추가해 유저들이 실종 아동 찾기에 관심을 가질 수 있도록 했다.

메이플스토리
앰배서더 기부 활동



앰배서더 '김제덕 선수'
콜라보 아이템
판매 수익금 기부

'메이플스토리'에서는 12월 앰배서더 김제덕 선수와의 콜라보레이션 아이템을 판매하고 수익금을 유소년 양궁선수 육성을 위한 발전기금으로 전달했다.

앞서 '메이플스토리'는 선한 영향력을 전하는 앰배서더로 양궁 스타 김제덕 선수를 선정하고, 콜라보레이션 아이템 '양궁부 세트'를 게임 내에 출시하였다. 아이템 판매 수익금은 '메이플스토리' 유저 일동 및 김제덕 선수 이름으로 경북일고등학교에 기부되었으며, 유소년 양궁 선수들의 장비 및 훈련 시설 확충을 위한 발전기금으로 활용된다.

“

넥슨 컴퍼니는 각 회사가 할 수 있는
다양한 사회공헌 활동을 진행하며 지역 사회에 기여하고
나눔 문화 조성에 앞장서고 있습니다.

지역사회와 함께하는 넥슨

55 넥슨코리아 - 임직원 사회공헌

56 네오플 - 제주 지역 사회공헌

58 NMP - 업계 상생 사회공헌

넥슨코리아
임직원 사회공헌

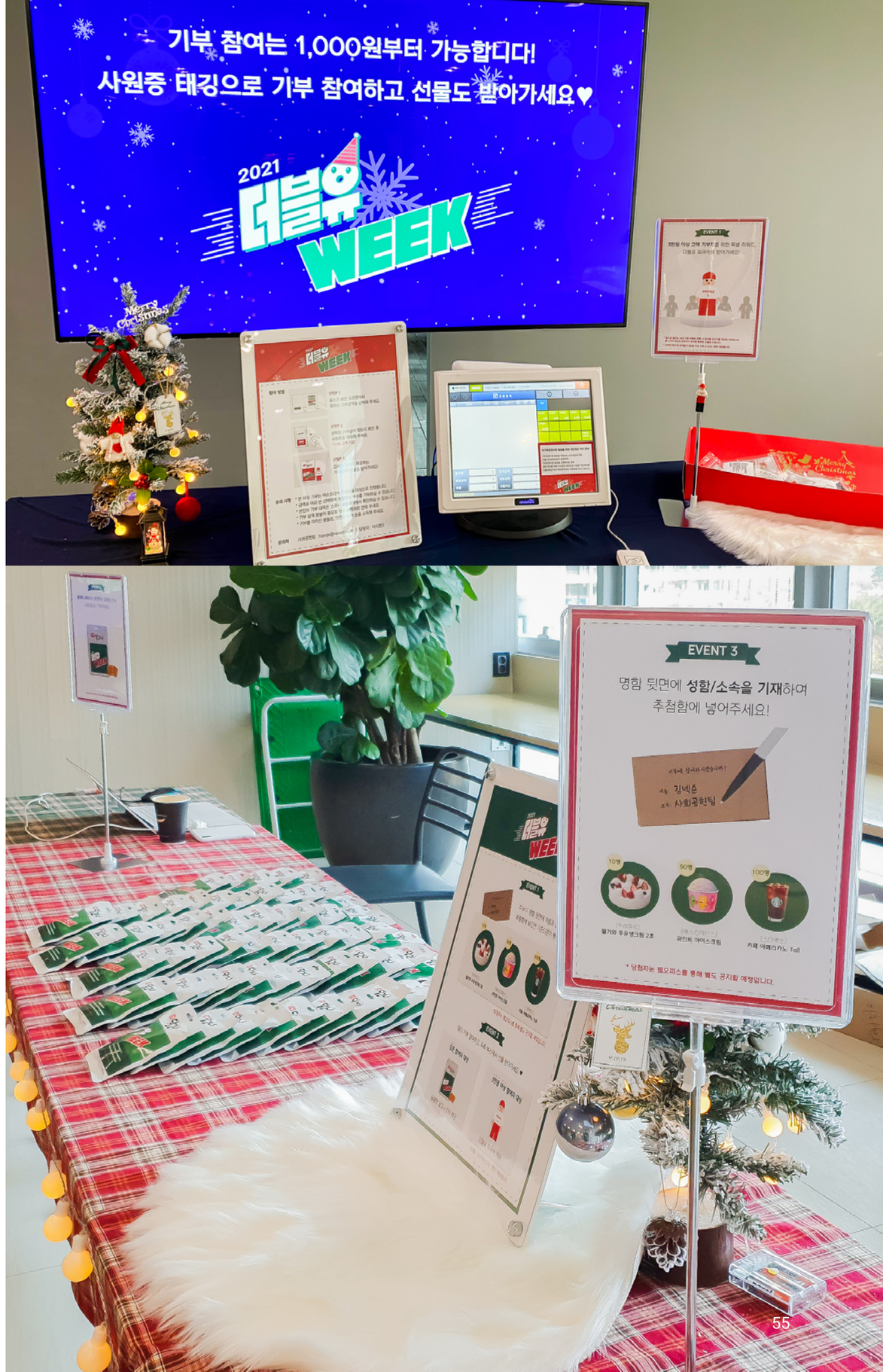
넥슨코리아에서는 회사와 직원이 함께하는 즐거운 사내 나눔 문화를 조성하고자
쉽고 재미있게 동참할 수 있는 직원 참여형 사회공헌 활동을 마련하고 있다.

**더블유(Double U)
캠페인**

사내 기부 활동을 독려하는 '더블유(Double U) 캠페인'을 시작했다. 더블유캠페인은 넥슨 구성원 개인 혹은 조직이 마련한 기부금이 있을 경우 회사에서 동일한 금액을 더해 두 배로 기부하는 매칭그랜트 캠페인이다. 본 캠페인을 통해 그간 자발적으로 진행되어온 임직원의 기부 활동을 독려하고, 쉽고 재밌게 기부에 참여할 수 있는 장을 마련하며 넥슨만의 즐거운 사내 나눔 문화를 조성해 나가고자 한다.

**사내 기부 이벤트
'더블유WEEK'**

올해 12월에는 더블유캠페인의 일환으로 일주일 간 사내 기부 이벤트 '더블유WEEK'를 진행했다. 일주일 간의 이벤트 기간 내 총 606명의 직원들이 직접 사원증을 태깅해 원하는 금액을 기부했고, 22개 조직에서는 운영비를 활용해 기부에 동참했다. 기타 현금성 기부를 포함해 총 4,300여만 원의 기부금이 조성되었다. 기부에 참여한 직원에게는 피규어나 간식을 제공하는 등 재미를 더해 호응을 얻었다. 직원들이 즐겁게 모은 기부금에 동일한 금액을 회사에서 더해 총 8,500만원을 2023년 개원 예정인 '서울대학교병원 넥슨어린이통합케어센터'의 운영 기금으로 전달했다.



네오플
제주 지역 사회공헌

네오플은 2015년 제주도로 사옥을 이전한 이후, 제주 지역사회를 대상으로 환경보호,
인재육성, 어린이·청소년 후원 등 다양한 지역상생 사회공헌 활동을 지속하고 있다.
올해 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 길에 버려진 쓰레기를 줍는 활동으로 지역주민과 올레꾼이 환경 정화 활동에 참여하는 것을 넘어 쓰레기 발생 자체를 줄이는 인식 전환에 기여하고 있다.

네오플 & CU 편의점 및 제주스타렌터카 친환경 종이봉투 지원

네오플은 제주 환경보호를 위해 2020년부터 BGF리테일과 협약을 맺고 비닐봉지 사용량을 줄이기 위한 캠페인 'We Make Green Jeju'를 이어오고 있다. CU편의점에서 비닐봉지 대신 친환경 봉투를 제공할 수 있도록 봉투 제작 등의 제반 사업 비용 약 2억 2천여만 원을 지원했다. 올해 12월에는 CU편의점 및 제주스타렌터카와 추가로 협약을 맺어 2022년까지 제주도 내 CU편의점 150곳에 180만 장, 제주스타렌터카에 12만 장 등 총 192만여 장의 친환경 재생지로 제작한 종이봉투를 지원하기로 했다.



어린이·청소년 후원 활동

디딤씨앗통장 적립금 지원

네오플은 2018년도부터 '제주사회복지공동모금회'와 업무협약을 체결하고 디딤씨앗통장에 가입된 도내 기초수급가구 및 시설아동을 선정하여 본인부담 적립금을 지원하고 있다. 올해 4월 업무협약을 3년 연장해 2024년까지 매년 1억 5천만 원의 적립금을 지원할 예정이다. 디딤씨앗통장에 모인 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 어린이재단'을 통해 비영리 민간단체인 교육성장네트워크 '꿈들'의 '푸른꿈 작은 공부방' 사업 운영비를 지속 지원해 온 네오플은 올해도 후원을 연장하기로 결정했다. 앞으로도 본 후원을 통해 아이들과 봉사자가 함께 성장하는 모습을 응원할 예정이다.

제주도 내 저소득층 어린이에게 네오플 및 유저들이 마련한 PC 기부

올해 4월 네오플은 '초록우산 어린이재단'을 통해 제주도 내 저소득층 어린이 21명에게 PC와 웹캠, 헤드셋을 기부했다. 네오플이 기부한 PC 20대에 던전앤파이터 카인 TRIA 길드의 유저들이 제주도에 있는 어려운 학생에게 전해달라는 편지와 함께 보내준 PC 1대를 더해 총 21대의 PC를 꼭 필요한 어린이들에게 전달했다.

결식 우려 어린이 급식비 지원

'제주사회복지공동모금회'와 협약을 맺고 제주도 내 결식우려아동 중 행정시의 추천을 통해 국민기초생활수급자와 차상위계층, 한부모가정 등 도움이 절실한 어린이 총 748명에게 10만 원씩 급식비를 지원하는 사업을 펼쳐 어린이들이 겨울철 끼니를 거르지 않고 건강히 성장할 수 있는 환경을 조성하였다.

제주도 내 백혈병 소아암 환자 지원

올해 11월 한국백혈병소아암협회 제주도지회와 협약을 맺고 향후 3년 동안 제주도 내 백혈병 소아암 환자들에게 1억 6천 2백만 원의 지원을 약속했다. 도내 저소득 취약계층 6명, 재발.집중 치료 환아 3명을 선정해 1명당 연간 600만 원씩 3년간 후원할 예정이다.



NMP
업계 상생 사회공헌

PC방 통합 관리프로그램 '게토'를 서비스하는 넥슨의 자회사 엔미디어플랫폼(NMP)에서는
COVID-19로 어려움을 겪고 있는 PC방 업계를 위해 다양한 지원을 이어나가고 있다.

가맹 PC방과
상생 방안 모색

NMP에서는 2020년 전국 가맹 PC방 무인선불기 관리비 면제 등 10억 원 규모의 지원을 진행한 것에 이어, 올해 8월에도 '집합 금지 행정 명령'이 시행된 경북 구미 지역 가맹점에 8월분 무인선불기 관리비 면제 지원을 진행했다.

PC방 매출 증대를 위한 다양한 방안을 마련하기도 했다. 회원 관리 및 유치를 위한 도구를 개발해 PC방 업주가 자체 프로모션을 진행할 수 있도록 했으며 B2B용 쿠폰을 개발하고, 각종 PC방 이벤트 프로모션을 전개했다. 특히, 유저 이벤트를 마련하여 포인트 쿠폰(PC방 요금제, 먹거리를 구매할 수 있는 포인트)을 제공했으며 유저가 사용한 금액은 온전히 PC방 점주가 정산 받게 되는 순환 구조를 마련해 PC방 매출 증대에 기여하고자 했다. 앞으로도 NMP는 관련 업계 및 지역사회의 위기 극복을 위해 적극적으로 상생 협력 방안을 모색해 갈 예정이다.

















넥슨 사회공헌 및 기업문화 보고서 2021

© 2022 NEXON Korea Corporation All rights reserved.