

게임업계 사회공헌 활동백서

2012 ————— 2021



게임업계 사회공헌 활동백서

2012 ——— 2021



게임업계 사회공헌 활동백서

2012-2021

목 차

1	발간사	4
2	축사	6
3	2012년 게임업계 사회공헌	11
4	2013년 게임업계 사회공헌	27
5	2014년 게임업계 사회공헌	45
6	2015년 게임업계 사회공헌	57
7	2016년 게임업계 사회공헌	69
8	2017년 게임업계 사회공헌	85
9	2018년 게임업계 사회공헌	101
10	2019년 게임업계 사회공헌	119
11	2020년 게임업계 사회공헌	137
12	2021년 게임업계 사회공헌	163



안녕하세요. (재)게임문화재단 이사장 김정일입니다.

오늘날 게임은 K-콘텐츠 수출의 절반 이상을 차지하는 호
자 산업을 넘어, 우리 사회의 모든 분야에 직·간접적으로
활용되는 4차산업의 중심 산업으로 성장하였습니다. 문화
예술진흥법에서 규정하는 문화예술의 한 장르로서 당당히
인정받게 되었으며, 우리나라가 중주국인 e-sports 또한
올림픽 정식 종목 채택을 눈앞에 두고 있습니다.



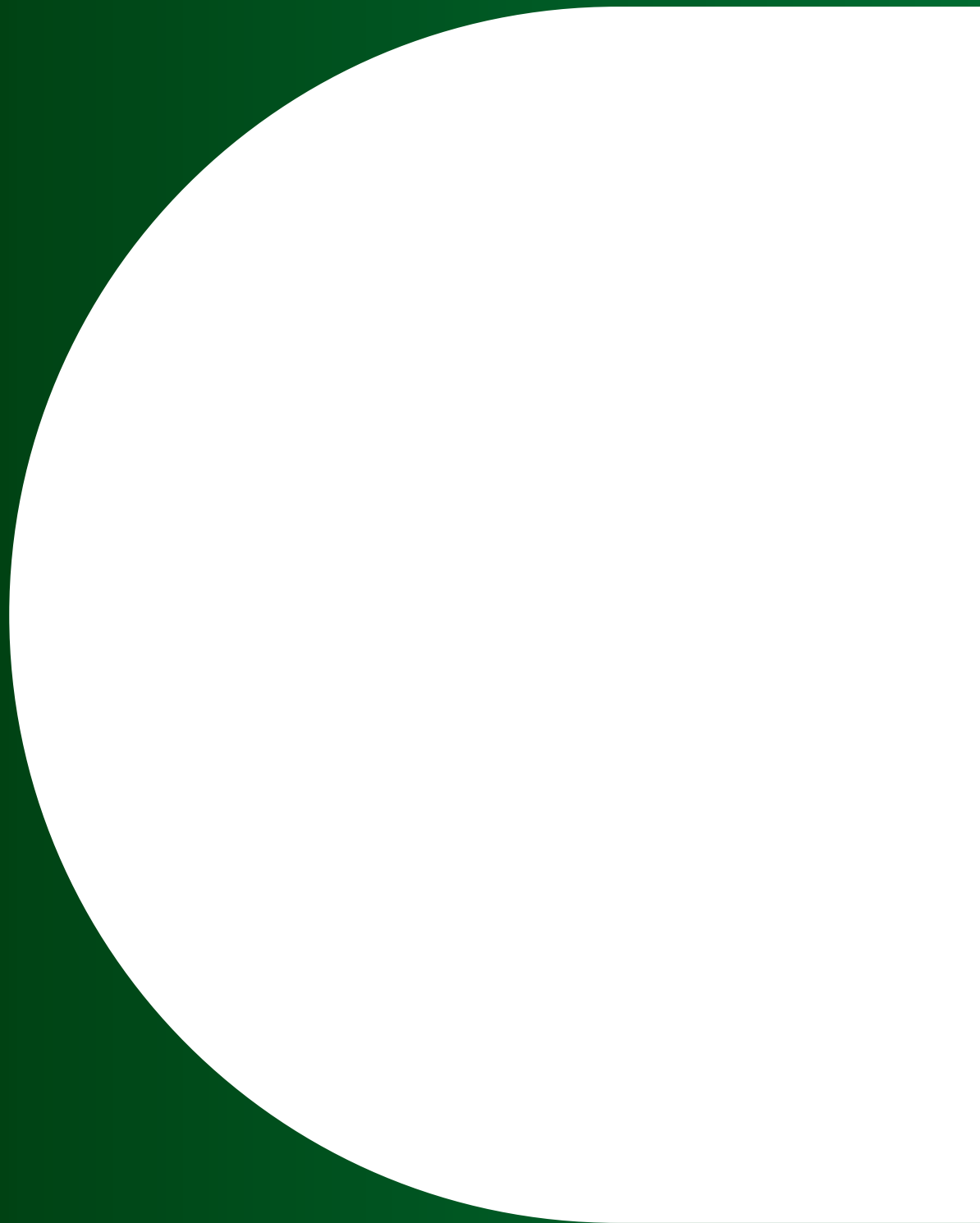
이렇듯 게임산업이 눈부신 성장과 발전을 거듭함에 따라 게임업계의 사회공헌 활동
또한 점차 확대되어 왔습니다. 2008년 게임문화재단을 설립한 이래 지금까지 250억
원 상당의 기금을 모금하였으며, 건강한 게임문화 진흥 및 교육, 게임과학 연구 및 학
술 지원, 게임과몰입 대응 등의 공익사업을 실시해 왔습니다. 이에 더하여, 협회는 물
론 개별 기업 차원에서의 다양한 사회공헌 활동을 지속해 왔습니다.

오늘 2012년부터 2021년까지 10년간 게임업계의 사회공헌 활동을 망라한 게임업계
사회공헌 활동백서를 발간하는 것은, 점점 커지고 있는 기업의 사회적 책임에 대한 국
민적 기대는 물론, 사회공헌 활동을 기업 가치의 평가 요소로까지 인식하고자 하는 세
계적 추세에 부응하고자 하는 것입니다. 그동안 펼쳐온 다양한 사회공헌 활동들을 한
데 담아 소개하는 이번 백서를 통해, 게임업계의 사회공헌과 관련된 정보 공유와 소통
이 더욱 촉진되고 더 많은 협력과 시너지 효과가 일어나기를 기대합니다.

그동안 저희 재단과 다양한 형태의 협력을 통해 사회공헌 활동에 적극 동참해주신 게
임업계의 모든 분들께 감사의 인사를 드립니다. 앞으로도 산업을 문화로 꽃피우는 게
임 체인저로서의 소명을 다할 수 있도록 끊임없이 노력해 나가겠다는 다짐을 드리는
것으로 발간사에 대하고자 합니다.

대단히 감사합니다.

게임문화재단 이사장 김 경 일



안녕하십니까? 문화체육관광부 장관 박보균입니다.

지난 10년간의 게임업계 사회공헌 활동을 한 권의 책에 담았습니다. ‘게임업계 사회공헌 활동백서 2012-2021’의 출간을 진심으로 축하드립니다.

먼저 사회공헌 활동에 앞장서주신 게임업계의 모든 분들과 백서 발간을 위해 힘써주신 게임문화재단 관계자 여러분께 깊은 감사의 말씀을 전합니다.



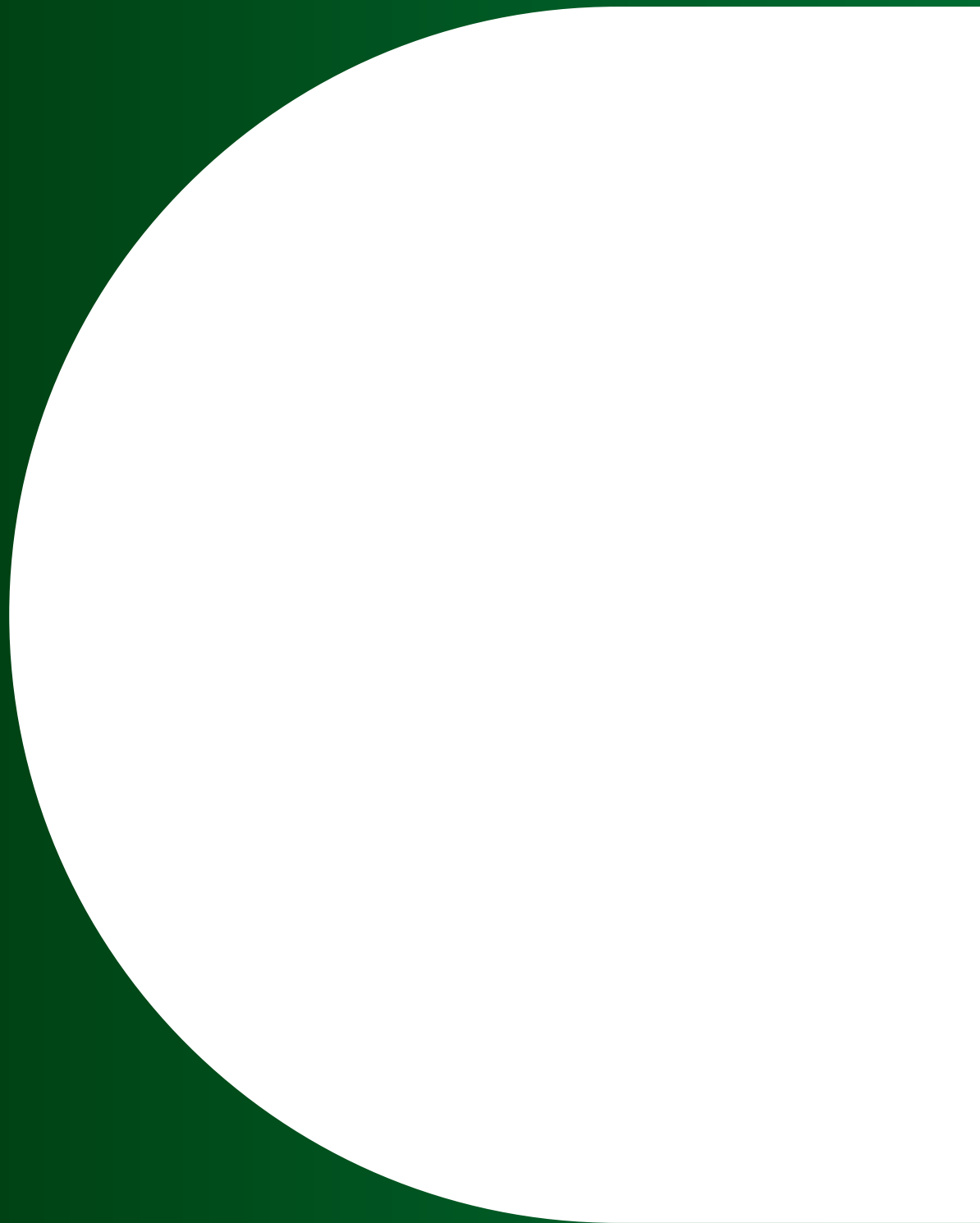
대한민국 게임 산업은 지난 20년간 쉬지 않고 성장하여 우리 콘텐츠 수출의 70%를 차지하는 미래 먹거리가 되었습니다. 오늘날 게임은 단순한 오락의 개념을 넘어 국민의 주요한 여가 문화로 정착했습니다. 나아가 다양한 산업과 결합하여 발전하고 있으며, 대중문화의 한 축으로 우리 생활에 더욱 밀접해지고 있습니다.

이러한 때에 주요 게임사들이 자율적으로 참여하는 ‘게임사회공헌협의체’에서 게임업계의 사회공헌 활동들을 모아 백서를 발간하게 되어 매우 뜻깊습니다.

이번 백서에서는 대한민국을 대표하는 게임 기업들의 사회공헌 활동을 소개하고 있습니다. 취약계층과 장애인 지원부터 업계 종사자들의 봉사활동 기록 등 다양합니다. 게임이 우리 사회에 미치는 경제적, 사회적, 문화적 파급효과가 점점 커지고 있는 만큼, 게임 기업들이 적극적으로 사회공헌 사업을 전개하는 모습은 국민들로 하여금 자부심을 갖게 합니다. 내년부터는 백서가 매년 발행된다고 하니 이 또한 무척 고무적입니다. 앞으로 더 활발한 활동으로 더 많은 분들에게 귀감이 되어 주시기 바랍니다.

다시 한번 ‘게임업계 사회공헌 활동백서 2012-2021’의 발간을 축하드립니다. 여러분이 만들어내신 따뜻한 기운이 전 사회로 퍼져가기를 희망합니다. 감사합니다.

문화체육관광부 장관 박 보 균



안녕하십니까? 한국게임산업협회장 강신철입니다.

먼저 ‘게임 사회공헌 활동백서’ 발간을 진심으로 축하드립니다. 게임이 우리 사회에 미치는 경제적·사회적·문화적 영향이 커지는 가운데, 국내 게임 기업들이 나뉘은 온정을 조명하게 되어 매우 기쁘게 생각합니다.



대한민국 게임산업은 그동안 비약적인 성장을 이뤄왔습니다. 국내 전체 콘텐츠 수출의 약 70%를 차지하는 대표적인 고부가가치 산업, 수출 효자 산업으로 자리매김했으며, 전 세계 게임 시장에서는 4위를 차지하면서 글로벌 산업으로서의 경쟁력을 입증하고 있습니다.

게임은 동시에 소통의 문화로도 활용되면서 우리 생활에 밀접해 있습니다. 우리는 게임 안에서 함께 웃고 울며, 하나의 목표를 달성하기 위해 때로는 협력하고 때로는 의지하며 같이 나아갑니다.

최근에는 게임이 문화예술의 범위에 새롭게 추가되면서 게임산업의 가치가 높아지고 있고, 이에 따른 사회적 관심 역시 증가하고 있습니다. 이러한 시기에 게임업계의 사회공헌 활동들을 한데 모아 백서로 발간하게 되어 매우 뜻깊고, 감회가 새롭습니다.

이 백서는 지난 10년 간 우리나라 게임업계의 사회공헌 활동에 대한 발자취입니다. 더 나은 내일을 만들기 위한 각 기업의 진심과 땀방울을 고스란히 담았습니다. 이번 백서를 통해 그동안 우리가 걸어온 길을 되짚어보는 의미 있는 계기가 되기를 기대합니다. 한마음으로 일궈온 게임 문화가 더욱 풍성해지기를 희망합니다.

다시 한번 ‘게임 사회공헌 활동백서’ 발간을 진심으로 축하드리며, 관계자 여러분의 노고에 박수를 보냅니다.

감사합니다.

한국게임산업협회장 강 신 철

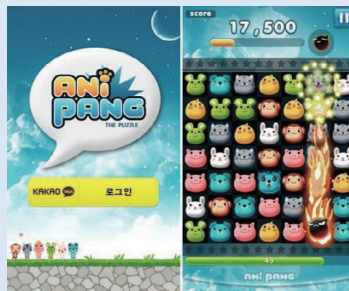
게임업계
사회공헌
활동백서

2012 ————— 2021

2012

2012

2012년은 게임업계가 모바일 게임 시장 확장을 본격화한 해다. PC 온라인 게임에 집중하던 게임사들이 모바일 게임 시장에도 눈을 돌리기 시작했다. 모바일 게임 원년이라 불려도 손색없을 정도다. 그 중심에는 '애니팡'이 있었다.



정부 주도로 열리던 국내 최대 게임 전시회 지스타가 민간으로 이양돼 열렸고 넥슨이 엔씨소프트의 지분 15%를 확보하기도 했다. PC 게임 시장에서는 '리그 오브 레전드(LoL)', '디아블로 3', '피파 온라인 3' 같은 외산 게임이 큰 인기를 얻었다. 특히 'LoL'은 국내 게임 시장 점유율 30%를 넘나들면서 온라인 게임 인기 순위 1위에 자리 잡기 시작했다.



국내 대표 게임사들이 여러 가지 사회공헌 활동을 한 가운데, 'LoL'을 개발·서비스하는 라이엇 게임즈는 우리나라 문화유산 관련 사회공헌을 시작해 눈길을 끌었다. 엔씨소프트와 스마일게이트는 각각 엔씨소프트문화재단과 스마일게이트희망문화재단을 설립, 본격적인 사회공헌에 나섰다.



대한민국 게임대상 사회공헌우수기업상은 웹젠이 수상했다. 웹젠은 자회사형 표준사업장 '더사랑'을 설립하고 운영을 지원해 장애인·노인 계층이 근본적으로 경제적 자립을 이룰 수 있는 사회적 기업의 새로운 안을 제시한 공로를 인정받았다.



명절 선물 기부

네오위즈는 내부 윤리경영 방침에 따라 거래 업체와 평상시 및 명절, 연말연시 등에 선물 ‘안 주고 안 받기’가 기업 문화로 자리했다. 평시에는 사옥 내 반송 센터를 뒤 배송된 선물을 반송 조치했으나 사정상 반송이 불가피한 경우엔 사회복지 시설과 불우 이웃에 선물을 기증해 마음만 받았다. 매년 연 2회, 추석·설 명절 직원용 선물을 위한 상품을 2~3일간 전시하고 전시가 끝나면 필요한 곳에 보낸다.



스페셜포스 SF도시락은 사랑을 싣고

네오위즈는 FPS 게임 스페셜포스에서 SF도시락은 사랑을 싣고 이벤트를 진행했다. 2011년 11월 24일부터 약 한 달간 유저들이 게임을 통해 기부한 도시락 3,500개를 1월 16일 결식 아동들에게 지원했다.

고등학교 교복 지원

넷마블은 2월 22일 명절 선물 나눔 경매를 통해 직원 기금을 모아 구로고등학교에 진학하는 신입생 20명에게 교복비를 지원했다. 넷마블은 2010년부터 매 명절마다 사내 임직원 명절 선물 나눔 경매를 진행했고 이를 통해 조성한 기금으로 지역 청소년을 위한 기부를 이어왔다.

로스트사가 유니세프 기부

위메이드맥스(구 조이맥스)는 2월 28일 로스트사가에서 2011년 12월 한 달간 진행한 ‘로사 크리스마스 씰’ 이벤트를 통해 판매한 아이템 수익금 1천2백5십만 원을 참여한 유저 41,739명의 이름으로 유니세프 한국 위원회에 전달했다.



‘문화로 행복한 학교 만들기’ 사업 후원

게임문화재단은 ‘문화로 행복한 학교 만들기’ 사업을 후원했다. 2008년부터 시작된 사업은 상대적으로 문화적 혜택을 적게 받는 학교의 유휴 공간을 대상으로 진행됐다. 2012년에는 서울 난우중학교, 서울 대길초교, 대구 경복여자고교·원화여자고교, 광주 광주여자고교, 충주 엄정초교, 영월 녹전초교 등 9곳이 선정됐다.



전자영웅전 유니세프 기부

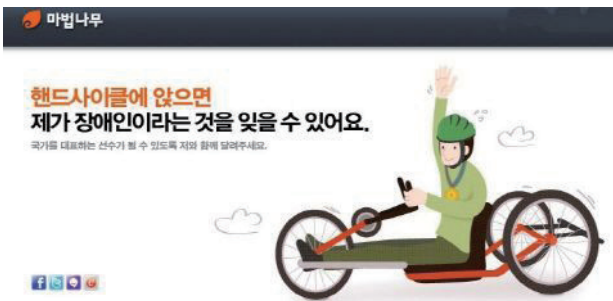
엔트리소프트는 전자영웅전에서 최초로 천자가 된 유저에게 상금 황금 50돈(1천2백만 원 상당)을 증정하는 이벤트를 진행했다. 최초로 천자가 된 유저 '히든'은 상금 전액을 UN의 산하단체인 유니세프에 기부하기로 했다. 이에 따라 엔트리소프트는 1천2백만 원을 함께 기부하기로 하고 4월 26일 총 2천4백만 원의 기부금을 유니세프에 전달했다.



한국 문화유산 보호 및 지원

라이엇 게임즈는 6월 26일 문화재청과 '한 문화재 한 지킴이' 협약식을 갖고 한국 문화유산의 지속 가능한 보존 및 청소년 문화유산교육 협력, 문화재지킴이 봉사활동 등을 지속하기로 했다. 이를 위해 리그 오브 레전드(LoL) 게임 속 한국형 챔피언 '아리'에 대한 6개월 간의 판매 금액 전액과 회사 측의 기부금을 보태 총 5억 원의 기금을 기부했다.

이와 함께 조선시대 왕실 유물 보존처리 작업(6월부터 2년간), 임직원 자원봉사 활동(경복궁 청정활동, 7월·11월) 국립 고궁 박물관 리뉴얼 시 편의시설 및 교육시설 지원(8월), 월 1회, LoL 유저 대상 역사 교육프로그램(국립고궁박물관 강사 참여, 10월)도 진행했다.



기부 서비스 마법나무 오픈

네오위즈는 7월 20일 자사 게임 포털 피망에 기부 서비스 마법나무를 오픈했다. 기부 문화 확산과 나눔을 실천하고자 마련된 마법나무는 피망 회원들의 기부를 통해 모인 금액을 도움의 손길이 필요한 단체나 개인에게 지원하는 온라인 사회공헌 서비스다. 첫 주인공은 지체 2급 장애를 딛고 어려운 환경에서도 한국을 대표하는 핸드사이클 선수가 되고자 노력하는 양정관 선수였다.



나이트온라인 10주년 한사랑마을 성금 전달

엠게임은 8월 4일 나이트온라인 서비스 10주년을 기념해 아이템 판매 수익금을 초록우산 어린이재단 산하 중증장애아동 보호시설인 한사랑마을에 후원금으로 전달했다. 7월 25일까지 판매된 '드래곤의 날개' 아이템 수익금 전액과 회사 지원금을 모아 어려운 환경에 있는 장애 아동들의 생활 환경 개선을 위한 후원금을 마련했다.



R2 전국 사랑의 쌀 나눔

웹젠은 5월 R2 서버 통합 이후 각 서버 내 첫 공성전에서 로덴성을 점령한 게임 길드에게 우승경품으로 쌀을 제공하고 희망 여부에 따라 기부할 수 있도록 하는 이벤트를 진행했다. 이를 통해 기부된 쌀은 8월 23일 서울, 인천, 부산 등 전국 곳곳의 244개 가정과 하루 2천여 명의 노인에게 무상 급식을 제공하는 복지기관, 80여명의 아이들이 함께 생활 중인 보육원에 '사랑의 쌀'이란 이름으로 기증됐다.



푸르메재활센터 디자인 재능 기부

넥슨은 9월 4일 개원한 푸르메 재활센터에 캐릭터와 내부 공간 인테리어 등의 디자인 재능 기부 활동을 펼쳤다. 특히 디자인 재능 기부를 통해 탄생한 푸르메 캐릭터는 재활원에 입원한 아이들이 '아름다운 세상에 피어나는 꽃이 되기를 바란다'라는 뜻을 담아 민들레 홀씨를 모티브로 디자인됐다.



아동센터 건강한 기부 프로그램

네오위즈는 9월 5일, 2009년 설립한 네오위즈 마법나무재단을 통해 스포츠트레이너 손리 및 브랜뉴뮤직 대표 라이머와 함께 지역아동센터의 체육교육을 돕는 '건강한 기부' 프로그램을 진행했다. 서울 노원구 중계동 신나는지역아동센터 아이들이 원활한 생활체육을 할 수 있도록 덤벨, 줄넘기, 헬스 매트 등 다양한 운동기구를 증정하고 운동 비법을 전수했다.

마비노기 판타지파티 수익금 전액 기부

넥슨은 9월 8일 개최한 마비노기의 유저 행사 판타지파티 수익금 전액과 넥슨 사내에서 유저와 임직원에게 판매한 마비노기 기념품 수익금 전액인 약 1천만 원을 한국메이크어위시재단의 소원성취기금으로 전달했다. 기금은 희귀 난치병인 횡문근육종을 앓고 있는 전승민 군(7세)의 '동굴체험 소원'을 포함해 난치병을 앓고 있는 어린이들의 소원을 이뤄주는 데 사용했다.



사랑의 함께 걷기

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 9월 10일 한국실명예방재단에 망막 질환을 앓은 20대 청년 수술 지원금을 전달했다. 지원금은 임직원들이 참여한 사랑의 함께 걷기 행사를 통해 마련했다.



라테일 착한 티셔츠 캠페인

액토즈소프트는 라테일을 통해 제1회 착한 티셔츠 캠페인을 진행하고 이를 통해 모은 티셔츠 판매 수익금 전액을 9월 28일 국제어린이 양육기구 한국컴패션에 전달했다. 캠페인은 임직원을 비롯해 라테일 유저들의 참여로 8월 한 달간 진행됐고 자발적인 참여와 함께 약 1천여 장의 티셔츠가 판매됐다. 수익금 전액은 전 세계 어린이들을 후원하는 데 사용됐다.

넷마블나눔

넷마블은 9월 27일 추석을 맞아 회사로 들어오는 명절 선물을 사내 경매에 부쳤다. 이를 통해 발생한 수익금 전액을 CJ 도너스 캠프의 저소득가정 아동을 위해 기부했다. 이후에도 매년 넷마블은 사내 나눔 문화 확산을 위해 임직원 기부 및 봉사 활동을 진행하고 조성된 기금과 동일한 금액을 매칭하여 지역사회에 기부하고 있다.

SD건담 캡슐파이터 한가위 송편 사랑나눔

넷마블은 SD건담 캡슐파이터 온라인에서 '한가위 송편 사랑나눔' 진행했다. 게임 플레이로 모은 송편 아이템이 10만 개를 달성하면 사랑의 송편배달 미션을 진행하는 이벤트였다. 이벤트는 3일만에 달성 목표를 돌파했다. 넷마블은 9월 27일 임직원들이 직접 마리스타 지역 아동센터 아이들과 함께 독거노인 및 조손 가정을 방문해 송편, 쌀, 생필품, SD건담 프라모델을 전달했다.



부산 '실버세대 게임정보화 교육' 교육용 컴퓨터 기증

게임문화재단은 10월 16일 부산정보산업진흥원에 부산 '실버세대 게임정보화 교육' 교육용 컴퓨터를 기증했다. 기증된 컴퓨터는 주 2회 '실버세대 게임정보화 교육'과 월 1회 '실버세대와 게임문화' 세미나, 가족 게임대회 '1080 우리 한가족 e스포츠 한마당'에 활용됐다.



청춘 나눔 프로젝트

넥슨네트웍스는 11월 3일 제주시 노형동 노형미리내공원에서 지역 불우이웃을 돕기 위한 2012 청춘가을운동회 청춘나눔 프로젝트 바자회를 열었다. 직원들이 기부한 의류, 액세서리, 서적 등 생활용품들을 판매한 바자회 수익금은 모두 불우이웃돕기에 사용했다.



부산데프자이언츠 기부

넥슨은 11월 11일 청각장애인 야구단 부산데프자이언츠에 기부금을 전달했다. 11월 8일부터 나흘간 열린 지스타 2012 기간 팝업 스토어에서 자사 인기 캐릭터 상품을 판매하고 다오·배찌모자 등 한정판 캐릭터 상품의 경매를 진행해 기부금을 마련했다. 기부금은 새 유니폼 제작과 장비 구입, 훈련과 경기 장소 대관 등에 사용됐다.

꿈나무 희망펀드

엠게임은 12월 14일 꿈나무 희망펀드 나눔사업을 진행, 초록우산 어린이재단에 기금 총 1천만 원을 전달했다. 꿈나무 희망펀드 나눔사업은 어린이재단과 협약을 맺고 특별한 재능을 보유한 아동을 지원하고자 2011년 시작된 나눔 프로그램이다. 기금은 임직원들의 자발적인 기부금과 회사의 후원금을 더했다. 후원금 전액은 어려운 가정 형편에 있지만 '태권도' 분야에서 뛰어난 재능을 보유한 아동 1명에게 지원됐다.



금천구 지역아동센터 기부금 전달

컴투스 12월 14일 직원들이 직접 참여해 모은 자선기금 4천만 원을 금천구 내 10여 곳의 지역아동센터에 전달했다. 컴투스는 4월 사옥을 이전하면서 회사 내부에 새롭게 카페를 개설, 무료로 운영하며 커피, 음료수를 마시는 임직원들이 자유롭게 기부할 수 있는 모금함을 마련한 바 있다.



EYE-Dream 캠페인

아이덴티티게임즈는 12월 21일 초록우산 어린이재단과 방임 아동들을 위한 문화예술학교 후원 협약식을 갖고 EYE-Dream 캠페인을 진행했다. EYE-Dream 캠페인은 문화예술 분야에 꿈을 가진 소외계층 아동들을 후원하는 활동이다. 직원들이 회사 내 카페테리아를 이용할 수 있는 포인트를 모아 기부하고, 회사 후원금을 더해 서울 드림오케스트라 어린이들을 지원하기로 결정했다.



던전앤파이터 사랑의 연탄 나눔

넥슨은 12월 20일부터 던전앤파이터 여귀검사 업데이트와 함께 사랑의 연탄 나눔 이벤트를 진행했다. 여귀검사 캐릭터가 특정 개수에 도달할 때마다 이벤트 페이지에 하나씩 쌓이는 연탄이 3만 개를 달성하면 주변의 이웃에게 실제 연탄 3만 장을 기부하는 이벤트였다. 12월 31일에는 넥슨 직원들과 유저들이 자발적으로 모여 연탄과 쌀·라면 등을 함께 기부했다.

어린이·청소년·교육·공모전



NHN 게임문화상

NHN은 국내 게임산업의 경쟁력과 문화 콘텐츠 개발 능력을 향상시키기 위해 2010년부터 게임문화 공모전, 'NHN 게임문화상'을 운영했다. 2012년 3회째에는 약 1,500편의 작품들이 접수됐다. 대상 '키스(Kiss)'와 장편 부문 금상 '템푸스', 단편 부문 금상 '더 타워 게임' 등 수상작 9개 작품은 ePub(전자책) 형식으로 콘텐츠화해 무료 열람을 제공했다.



우리학교 마을도서관

NHN이 운영하는 네이버문화재단은 8년간 125억 원을 투입해 239개의 '네이버 우리학교 마을도서관'을 개설, 문화·정보·서비스 취약지구의 독서 환경을 개선하는 데 기여했다. 학생 수 100명 이하의 규모가 작은 학교를 대상으로 도서관 설립을 지원했고 학생과 주민 등 도서관 수혜자 수는 30만 명 수준이다. 전달된 책의 수는 80만 권에 달한다.



넥슨작은책방

넥슨은 국내외 어린이들이 쉽고 재미있게 책을 접할 수 있도록 넥슨작은책방을 건립했다. 2005년 경남 통영시 풍화분교 1호점을 시작으로 국내에 122점, 부룬디, 네팔, 캄보디아, 라오스 등 해외에 8점 등 총 130점을 개관, 18년 동안 전 세계 약 10만여 명의 어린이들이 작은 책방을 이용했다. 개설 후에도 새로운 도서를 꾸준히 전달하여 지금까지 약 13만 권의 책을 기부했다.

글로벌 희망학교

스마일게이트는 희망의 확산을 목표로 2011년부터 컴퓨터를 본 적도 없는 해외 소외 지역 아이들이 꿈을 갖고 자신의 미래를 그려 갈 수 있도록 현지 학교에 창의 교육을 받을 수 있는 IT 인프라와 창작 교육 프로그램을 지원하는 스마일게이트 글로벌 희망학교 사업을 진행했다. 베트남, 중국, 몽골 등 국가 총 15 곳에서 운영 중이다.

만원의 마법

네오위즈 '만원의 마법'은 1만원으로 선행을 실천해 세상을 보다 아름답고 긍정적으로 변화시키자는 취지로 기획됐다. 이웃과 공익을 위해 만 원을 가치 있게 사용할 수 있는 좋은 일을 구상하고 직접 실천해 우리 사회를 보다 긍정적으로 변화시켜 보고자 만든 창의적인 사회공헌 프로그램이다. 2008년 처음 시작 후 2012년까지 총 20만 건의 선행 아이디어가 접수됐다.





조선왕실유물 보존처리· 학술연구 지원

라이엇 게임즈는 문화재청과 '한 문화재 한 지킴이' 협약을 맺은 후 본격적인 사회공헌 활동을 시작했다. 첫해인 2012년부터 조선왕실유물 중 긴급 보존처리가 필요한 노부(대형깃발) 25여 점에 대한 보존처리 사업 지원을 약 2년간 지속 후원했다. 조선시대 왕실 유물인 노부와 관련해 '민관협력'이 이뤄진 첫 번째 사례다. 보존처리 외 문헌조사 및 성분 분석까지 총괄적으로 함께 진행된 첫 사례이기도 하다.

SGM 창작부문 2기 운영

스마일게이트는 2월부터 8월까지 스마일게이트멤버십(SGM) 창작부문 2기를 운영했다. 아이디어 공모전 입상자 2팀과 추천선발팀 2팀을 선발해 총 24명 4개 팀으로 구성했다. 각 팀은 서로 다른 장르 게임(3인칭 액션, 온라인 SRPG, 온라인 보드게임, MMORPG)을 개발 및 기획했다.



영남권 게임과몰입 상담 치료센터 개소

게임문화재단은 2월 8일 부산시 부산정보산업진흥원에 영남지역 게임과몰입 상담치료센터를 열었다. 정신과 전문의, 정신보건 임상 심리사, 상담사 등 10여 명의 전문가로 구성된 인력이 게임과몰입 관련 예방·교육 활동, 치료 프로그램 개발 및 치료서비스의 체계적인 시스템을 구축했다. 지역 특성에 맞는 게임문화 확립과 예방을 위해 부산 시내 9개 구 정신보건센터 및 각 분야와 협력했다.



제6회 넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC)

넥슨은 2007년부터 여러 프로젝트에서 축적된 지식과 경험을 공유하는 사내 행사로 넥슨 개발자 콘퍼런스(Nexon Developers Conference, NDC)를 진행했다. 이후 꾸준히 규모를 확대하면서 2011년부터는 문호를 개방, 사내 작품 제작 과정을 담은 아트 전시회도 개최했다.

이를 통해 넥슨 관계사는 물론 타 게임 회사 종사자와 게임 산업에 대한 관심이 높은 학생들까지 참여했고 발표자 200여 명이 100~150개 세션을 진행하는 대규모 게임 개발자 콘퍼런스로 거듭났다.

2012년에는 치열한 국내외 환경을 극복하기 위한 상생과 공존, 동반 성장을 모색하는 '함께 가기(GO TOGETHER)'를 주제로 4월 23일부터 25일까지 서울 삼성동 코엑스에서 개최했다. 144개 세션 중 133개를 일반에 공개했고 넥슨 및 관계사 강연 92개, 외부 강연 51개가 준비됐다.



디지털 감성 놀이터 더놀자 설립

넥슨은 4월 30일 부산 해운대구 센텀시티 내 부산문화콘텐츠컴플렉스(BCC)에 디지털 감성 놀이터 '더놀자(The NOLLJA)'를 설립했다. 더놀자는 디지털을 스포츠, 예술, 그리고 놀이로 재해석한 신개념 문화공간으로, '더 자유롭게, 더 신나게, 더 가깝게, 더 만지고, 더 느끼고, 더 생각하고'라는 슬로건 아래 280평(더놀자 아트랩 포함)의 공간에 구비된 다양한 콘텐츠를 직접 만지고 체험하며 신체적 감각을 일깨울 수 있도록 구성됐다.

이와 함께 교육 공간 더놀자 아트랩(The NoLLJA Arts Lab)도 운영했다. 더놀자 아트랩은 창의적인 사고를 확산시켜주는 새로운 형태의 예술 교육 프로그램을 제공, 연령대에 맞춰서 새롭게 기획한 '네 티켓' 교육 프로그램을 선보였다.



중학생 직업 체험

엠게임은 7월 17일부터 18일까지 이틀간 서울시 문성중 학생들과 함께 미래의 직업을 보고 느낄 수 있도록 체험의 장을 제공하는 중학생 직업 체험 프로그램을 진행했다. 중학생 직업 체험은 서울 21개 중학교 6천명의 학생들을 대상으로 다양한 일터에서 쌓은 경험을 통해 실질적인 진로 탐색의 기회를 제공하기 위해 교육과학기술부와 서울시교육청이 기획한 교육 프로그램이다.



엠게임 놀이터 9호점 건립

엠게임은 7월 20일 서울 동작구 아동양육시설 서울성로원에 '엠게임 놀이터 9호점'을 건립했다. 미취학 및 초등학교 아동들이 안전하게 놀이 활동을 할 수 있는 종합 놀이대를 비롯하여 그네, 스프링 바운스 등의 놀이 시설을 구축했다.



엠게임 놀이터 8호점 건립

엠게임은 소외계층 아동들의 성장 발달에 도움을 줄 수 있는 공간을 마련하고 건전한 놀이 문화를 조성하기 위한 '엠게임 놀이터 건립 사업' 일환으로 5월 17일 서울 마포구 아동보육시설 삼동소년촌에 '엠게임 놀이터 8호점'을 건립했다. 놀이 활동에 위험성이 있었던 기존 놀이터를 제거하고 튼튼하고 안전한 실외 놀이터를 조성했다.



문화재지킴이 플레이어 참여 프로그램

라이엇 게임즈는 10월 20일 리그 오브 레전드 유저와 청소년을 대상으로 한국 문화유산에 대한 관심과 참여를 이끌어내고자 '문화재지킴이 플레이어 참여 프로그램'을 운영했다. 20여명의 인원이 참여, 국립 고궁 박물관의 도움 하에 경복궁에 대한 역사 돌보기 교육으로 진행됐다.

커리어퀘스트



네오위즈는 8월 2일부터 10일까지 청소년 대상 게임 직업 체험 프로그램 커리어퀘스트를 진행했다. 학생들은 모의 면접 후 가상의 게임 회사에 입사해 게임 기획 및 제작 체험 활동을 했고 네오위즈 직원들과 게임 직업에 대한 궁금증을 푸는 '게임 토크' 시간도 가졌다. 커리어퀘스트는 2009년부터 시작된 프로그램이다.

장애인·봉사활동·게임인식 제고

게임문화체험관

넷마블은 장애학생들에게 건강한 게임문화를 교육하고 여가 활동의 다양성을 제공하기 위해 2008년부터 국립특수교육원과 함께 게임 문화체험관을 구축, 운영했다. 신체적·정신적 한계를 넘어서는 각종 체험 기회를 활용해 장애를 넘어 다양한 체험 활동을 지원한다.



오색오감

네오위즈 전 계열사의 임직원이 자발적으로 참여하는 '오색오감(五色五感)'은 2008년부터 진행된 자원활동 프로그램이다. 연탄나눔·생태학습원과 환경활동·1일 산타·반려동물 희망 보금자리·아프리카 신생아 모자르기 등 다양한 활동을 통해 임직원 모두 소외된 이웃을 돌아보고 나눔을 실천했다.

사회적 기업 더사랑 설립

NHN과 웹젠은 4월 15일 장애인과 고령자를 채용, 문구 용품과 가정 용품을 생산하는 사회적 기업 더사랑을 설립했다. 베데스다복지재단 산하 사업장으로 운영되다가 웹젠이 100% 지분을 출자해 주식회사로 출범했다. NHN의 계열사로 편입했다.



장애우 권익 지원

넷마블은 4월 19일 장애우권익문제연구소와 업무협약을 체결하고 권익문제연구소로 접수되는 장애인 도움요청 사례 중 매월 2건을 긴급 사례로 선정해 지원했다. 강원도 인제지역 장애 가정의 열악한 주거를 수리해 자녀들에게 쾌적한 교육환경을 제공했고 전북지역 장애인 신혼부부를 위해 넷마블 직원들이 모은 기금을 세간살이 준비에 사용했다.



게임 업계 최초 장애인 표준사업장 개관

넥슨은 2011년 10월 부산 지역에 자회사형 장애인 표준사업장인 넥슨커뮤니케이션즈를 설립했다. 2012년 4월 30일에는 부산문화콘텐츠컴플렉스(BCC)에 게임 업계 최초 장애인 표준사업장을 개관했다. 이를 통해 장애인 일자리 창출과 장애인을 위한 새로운 직무 개발을 시도, 장애인들의 자기계발과 사회로의 선순환이 가능한 다양한 기회를 만들었다.



ESC프로젝트

넷마블은 2011년부터 올바른 게임문화 조성을 위해 서울시립청소년미디어센터와 함께 ESC(onE Step Closer to family)프로젝트를 진행했다. 게임교육 및 체험을 통해 부모와 아이가 게임문화를 이해하고 올바른 이용 방법을 익혀 가족 내에 소통 도구로 사용할 수 있도록 마련된 기획된 사업이다.

2012년에는 서울시립청소년미디어센터와 협력해 게임문화교실을 출범했다. 5월 1일 영등포구를 시작으로 총 30회 이상 학부모게임교실을 실시했고 게임체험존 신설 및 청소년 게임문화캠프, 가족게임문화캠프 등을 진행했다.



사랑 나눔 밥차

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 5월 30일 서초구청 노인 종합복지관과 연계, 독거노인 120명을 한강 공원에 초청해 사랑 나눔 밥차 봉사활동을 진행했다. 임직원들은 노인들과 함께 유람선을 타고 식사를 챙기면서 소통하는 자리를 가졌다.



엔씨소프트문화재단 설립

엔씨소프트는 6월 5일 문화체육관광부로부터 엔씨소프트문화재단 설립을 허가 받았다. 사회적 약자에 대한 배려, 우리 사회의 가치 제고 및 문화적 삶의 질 향상에 기여, 건강한 게임문화 확립 등이 목적이다. 건강한 게임문화 조성을 목표로 2012년 16억 원의 사업비를 투입, 기능성 게임 개발과 게임과물임 예방 등 게임의 문화적 순기능 향상을 위한 다양한 사업을 추진했다.

행복한 오후 2시

엠게임은 소외계층 아동들의 일일 보호자가 되어 문화체험을 즐기는 임직원 자원봉사 활동 '행복한 오후 2시'를 진행했다. 굿네이버스 화성시중은이웃지역아동센터 아이들과 함께 테마파크 체험 활동(6월 16일), 용인시중은이웃지역아동센터 아이들과 함께 문화촌 체험 활동(8월 18일), 굿네이버스 강동 지부 추천 초등학생들과 함께 뮤직비디오 체험 활동(10월 27일) 등이다.

가족 게임 문화 체험

넷마블은 6월 29일 서울시립청소년미디어센터와 협력해 스스로넷 2층에 '가족 게임 문화 체험존'을 오픈하고 체험 교육을 실시했다. 자녀의 게임사용지도에 관심 있는 학부모 및 학부모강사 20여 명이 참여하고 넷마블 신입 직원들로 구성된 멘토단이 체험을 도와 온라인 게임 '모두의마블' 및 '캐치마인드'를 체험했다.



경복궁 환경 정화 활동

라이엇 게임즈 임직원들은 7월 26일 경복궁에서 문화재 환경정화 활동을 했다. '한 문화재 한 지킴이'의 일환으로 흥경각, 함원전을 비롯한 경복궁 내 건물과 관람로 청소 등 청정 활동을 진행했다. 라이엇 게임즈 본사의 브랜드 벡 대표도 방문해 함께했다.

제8회 전국 장애학생 e스포츠대회

넷마블은 2009년부터 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원과 함께 장애학생들의 e스포츠대회 및 정보화대회인 '전국 장애학생 e스포츠대회'를 개최하고 있다. 2012년에는 마구마구·사천성·오목·카드라이더·프리스타일2·위(Wii) 스포츠(양궁)·오델로 종목을 게임 특성에 따라 개인전과 팀전으로 나눠 진행했다. 9월 4일부터 5일까지 전국 결선에는 지역 예선을 통과한 50개 팀과 전국 특수학교 대표로 출전하는 100개 팀이 출전했다.



사랑나눔 봉사활동

넷마블은 9월 27일 추석을 맞아 사랑나눔 봉사활동을 했다. 정기적으로 재능 나눔을 한 이화 어린이집을 방문, 추석 전통놀이와 음식을 테마로 '건강하고 맛있는 나눔' 행사를 진행했다. 임직원들은 어린이들과 함께 인근 사회복지관 체육시설에서 추석 전통 놀이인 그네뛰기, 청실홍실, 강강술래 등을 직접 체험하고 추석 명절 음식도 먹으며 추석의 의미와 유래를 알아보는 시간을 가졌다.



독도 수호 캠페인

넷마블은 호국보훈의 달 6월을 맞아 스페셜포스2에서 독도 수호 캠페인을 진행했다. 10월에는 독도의 날(10월 25일)을 기념해 '독도는 우리땅 글자를 모아라' 이벤트도 운영했다. 캠페인은 5만 명이 넘는 유저가 참가했다. 10월 29일 사이버외교사절단 반크에 캠페인과 이벤트로 모인 기금 2천만 원을 전달했다. 기부금은 독도 표기 세계지도 3만 부 제작에 사용됐다.

기부천사 캠페인

NHN은 '2012 한게임 해피빈 기부천사 캠페인'을 12월 3일부터 28일까지 4주간 진행했다. 유저가 기부한 '콩'이 1천만 개를 넘기면 NHN이 문화 콘텐츠 진흥 사업을 펼치는 사회공익단체에 5천만 원을 기부하는 캠페인이다. 2006년 게임업계 최초로 게임 포털 사이트인 '한게임' 내에 '한게임 해피빈'을 오픈한 NHN은 유저가 게임을 즐기면서 기부에 참여할 수 있도록 지원, 온라인 기부 문화를 조성했다. 2012년 12월까지 유저는 2백57만 명이 캠페인을 통해 기부에 참여했다.



스마일게이트희망문화재단 설립

스마일게이트는 12월 3일 스마일게이트희망문화재단(2014년 7월 스마일게이트 희망스튜디오로 명칭 변경)을 설립했다. 게임 콘텐츠 창작지원, 게임IT 관련 인재에 대한 장학금 지원, 소외계층 아동·청소년의 문화 향상을 위한 문화, 여가, 교육의 지원 등으로 희망찬 사회 및 글로벌 미래 건설에 기여함이 목적이다.

사랑의 연탄 나눔

웹젠 임직원들은 12월 13일 성남시 상적동과 대장동 인근의 독거 어르신들에게 연탄 1,500장을 배달하고 소정의 선물을 함께 전달했다. '2012 게임대상'에서 수상한 사회공헌우수기업상 상금 전액과 소정의 기부금을 더해 이번 연탄 나눔 활동을 준비하고 사내 공지를 거쳐 나눔 활동 자원봉사자를 모집, 약 30여 명이 참가했다.



사랑의 연탄 기부

엑토즈소프트는 12월 18일 사단법인 사랑의 연탄 나눔운동본부에 연탄 1만 장을 기부했다. 연탄으로 난방을 하는 저소득층 가구를 대상으로 따뜻한 연말을 보내기 위한 활동으로 기부한 연탄 1만 장 가운데 1천2백 장은 엑토즈소프트 직원이 직접 배달했다.



2012 대한민국 게임대상 <사회공헌우수기업상>

2012년 대한민국 게임대상 사회공헌우수기업상은 웹젠이 수상했다. 웹젠은 2012년 4월 자회사형 표준사업장 '더사랑'을 설립하고 운영을 지원해 장애인·노인계층이 근본적으로 경제적 자립을 이룰 수 있는 사회적 기업의 새로운 안을 제시한 공로를 인정받았다.



'더사랑'은 디자인 문구 생산업체다. 장애인과 어르신이 2인 1조의 작업 단위를 이루고, 서로 보완하면서 생산성을 높이는 근로형태로 운영했다. 해당 인원 십여 명이 생산 현장에서 근무하고 자원봉사자 등 일부가 운영을 도왔다.

또한, 웹젠은 온라인 상에서의 사회공헌 활동 촉진을 위해 본사 임직원과 게임 유저의 재능 기부 및 나눔 바자회 등을 펼치는 기업 SNS를 운영하면서 온라인 상에서의 사회공헌에 대한 인식 개선에도 나섰다.

웹젠의 기업 SNS는 온라인의 익명성과 신속성을 활용해 임직원뿐 아니라 외부의 다양한 인원들이 여러 경로로 나눔과 기부에 참여할 수 있도록 운영됐다. 웹젠의 봉사동호회에서는 자사의 기업 SNS를 중심으로 봉사활동 소식을 알리고 기부처와 나눔처를 선정했다.

2013

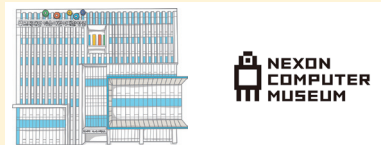
2013



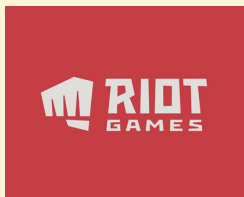
2013년은 모바일 게임이 국내 게임 시장에서 주요 시장으로 자리 잡은 해다. 국내 스마트폰 보급률이 80%에 육박하면서 '다함께 차차차', '다함께 풍풍풍', '모두의마블', '몬스터길들이기', '원드러너' 등 인기 게임이 속속 등장했다.



국내 대표 모바일 게임 기업 게임빌(현 컴투스홀딩스)이 컴투스를 인수하면서 거대 모바일 게임사가 탄생했고 NHN에서 한게임이 독립, NHN엔터테인먼트(현 NHN)로 출범하면서 넥슨, 엔씨소프트에 이은 국내 3대 게임 업체가 됐다. '리그 오브 레전드(LoL)'는 국내 PC방은 물론 e스포츠를 평정하다시피 하면서 국내 e스포츠에 새로운 활력을 불어넣었고 e스포츠 대중화에 앞장섰다.



국내 대표 게임사들이 여러 가지 사회공헌 활동을 한 가운데, 넥슨은 국내 최대 규모 어린이 재활 전문병원인 푸르메재단 넥슨어린이재활병원 건립에 동참하고 아시아 최초의 컴퓨터 박물관, '넥슨컴퓨터박물관'을 개관하면서 눈길을 끌었다.



대한민국 게임대상 사회공헌우수기업상은 라이엇 게임즈가 수상했다. 라이엇 게임즈는 한국 문화유산의 가치를 널리 알리고 임직원뿐 아니라 일반 유저와 함께 보호 및 지지 활동을 꾸준히 이어간 공로를 인정받았다.

기부·후원·취약계층 지원

매칭펀드 기부금 1억 원 달성



엠게임은 2008년 7월부터 임직원이 자율적으로 참여하는 나눔 활동인 매칭펀드를 진행했다. 매달 굿네이버스에서 선정한 아동의 사연을 엠게임 인트라넷에 공개한 후 임직원이 기부한 금액만큼 회사의 기부금을 더해 후원금을 마련하는 방식으로 진행됐다.

기부금은 6년 동안 어려운 생활 환경에 있는 62명의 아동들의 생활비, 재능 교육비, 치료비, 급식 지원비 등으로 사용됐다. 10월 1일에는 기부금 1억 원 달성을 기념하면서 국제구호개발 NGO인 굿네이버스에 국내외 빈곤가정아동지원 기금으로 기부했다.

럭키옥션

NHN은 2013년부터 매년 명절마다 럭키옥션(Lucky Auction) 제도를 시행 중이다. NHN은 규정상 경제적 가치를 가지는 선물을 모두 반송하지만, 돌려보내기 어려운 경우 '럭키옥션'을 실시한다. 상품명, 가격, 사진 등의 물품 주요 정보를 사내 게시판에 등록 후 임직원 누구나 댓글로 경매가를 남긴다. 마감 시간 안에 가장 높은 금액을 쓴 사람이 낙찰자가 된다.

최종 낙찰가는 보통 10~30%, 많게는 절반 가까이 저렴한 금액으로 형성된다. 낙찰자는 낙찰 금액을 원하는 기부단체에 전달한 뒤 기부 영수증을 회사에 제출하면 제품을 받을 수 있다.

따뜻한 희망나눔 프로젝트

엑토즈소프트는 이웃과 함께 희망을 나누고자 '엑토즈 2013 희망나눔 프로젝트'를 실시했다. 1월 11일 마포구 사회복지협의회에서 운영하는 푸드마켓 3호점에 희망의 메시지와 함께 신라면 45박스(1,800봉지, 약 100만 원 상당)를 기부했다.





창원시 공영자전거 432대 기부

엔씨소프트문화재단은 3월 12일 NC다이노스의 연고지 경남 창원시에 3억 원 상당의 시민공영자전거 '누비자' 432대를 기증했다. 엔씨소프트문화재단은 2012년 12월 8일 창원종합운동장에서 열린 '2012 사랑 나눔 창원 산타바이크 퍼레이드'에서 기부를 약속했고 이를 지켰다.



다함께 차차차 사랑의 타이어

넷마블은 1월부터 한 달간 다함께 차차차에서 유저 참여형 기부 이벤트 사랑의 타이어 캠페인을 진행했다. 유저들이 친구에게 보낸 타이어 누적 개수에 따라 교통 약자인 장애학생들을 위한 기부금을 조성했다. 기부금 2천만 원은 3월 14일 연세대 재활학교에 전달, 고가의 전동휠체어와 보행에 도움을 주는 의료 기구 구매 등에 사용됐다.



네팔 히말라야 '토토하얀 병원' 후원

엑토즈소프트는 3월 25일 네팔 히말라야 자락 2,880m 산골마을인 체폴룽에 위치한 '토토하얀병원' 측에 운영 후원금 5백만 원을 전달했다. '토토하얀병원'은 세계 최고봉 에베레스트로 가는 유일한 길목 '체폴룽'에 위치한 곳이다. 차량 통행이 되지 않아 도로로 1주일의 걸어야 닿을 수 있는 오지다. 사단법인 아름다운사람들이 건립한 자선 병원이기도 하다.



서울시 '2013 희망 배움 교실' 사업 컴퓨터 기증

게임문화재단은 4월 1일 블리자드 엔터테인먼트와 함께 어려움을 겪는 이웃들에게 따뜻한 기부와 나눔의 온정을 전달하는 서울시 '희망온돌사업'의 일환으로 진행되는 2013 희망 배움 교실 사업에 컴퓨터 200대를 기증했다. 컴퓨터는 지역아동센터와 종합사회복지관 아동 공부방 및 방과후 프로그램에서 활용됐다.



빈곤아동 돕기 기부

위메이드는 4월 17일 로스트사가 썸 판매 후원금 전액(709만 7,058원)을 부스리기사랑나눔회에 기부했다. 빈곤아동을 돕기 위해 조성된 기부금은 로스트사가 유저의 이름으로 전달됐고 방임, 학대, 결식 등으로 어려움을 겪는 지역 내 어린이들의 급식과 교육, 문화 지원 등에 쓰였다.



육상 꿈나무 후원

위메이드는 윈드러너 유저가 게임 속 달리기를 통해 후원금을 모으는 '기적의 111 릴레이 후원 프로젝트'를 3월 22일부터 4월 22일까지 진행했다. 이를 통해 적립된 후원금 1천만 원을 대한육상경기연맹을 통해 전국의 중·고등학교 육상 꿈나무들에게 전달했다.



던전앤파이터 한국 백혈병어린이재단 후원

넥슨은 5월 5일 '던전앤파이터, 한중 대전-한국 대표 선발전'의 녹화 현장인 강남 곰TV 스튜디오에서 캐릭터 판매 자선행사를 개최했다. 자선행사에는 300여 명의 현장 방문객이 참여했다. 넥슨은 자선행사 판매금 전액을 5월 15일 한국백혈병어린이재단을 통해 투병 중인 어린이에게 전달했다.



저소득 아동 후원

위메이드는 5월 29일 SNG 에브리타운 이벤트를 통해 적립된 후원금 1천만 원을 국제구호개발 NGO 굿네이버스에 전달했다. 후원금은 유저가 게임 내에서 굿네이버스 희망선물 조경물을 구입하면 1회당 50원씩 적립하는 형식으로 조성됐다. 전달된 후원금은 국내 저소득가정 아이들 학용품 및 학습지 지원에 사용됐다.



다함께 풍풍풍 사랑의 발도장

넷마블은 4월부터 한 달간 다함께 풍풍풍에서 유저 참여형 기부 이벤트 사랑의 발도장 캠페인을 진행했다. 유저들이 친구에게 보낸 발도장 누적 개수에 따라 병들거나 다친 길고양이를 위한 치료 기금을 조성했다. 기부금은 5월 11일 고양시 문화광장에서 열린 고양시 동물보호 축제에서 고양시 캣맘협회에 전달됐다.



아프리카 식량 위기 지원

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 6월 11일 전 세계 아동의 권리를 위한 국제 구호 개발 비정부기구(NGO)인 세이브더칠드런에 지원금을 전달했다. 지원금은 세이브더칠드런이 아프리카 어린이를 돕고자 진행하는 '아프리카에 빨간염소 보내기' 캠페인을 통해 아프리카 식량위기 지역에 염소를 전달, 생계 수단으로 활용됐다.



멸종위기 동물 보호 후원

위메이드는 5월 22일 '세계 생물 다양성 보존의 날'을 맞아 국내 동물 보호 NGO인 동물자유연대와 함께 '멸종위기 동물을 구하라!' 후원 프로젝트를 진행했다. 윈드러너 유저가 멸종위기 동물 소환수와 함께 게임 속 달리기를 통해 후원금을 모으는 형식으로 1m를 달릴 때마다 1원씩 적립하여 1천만 원을 모금했다. 후원금은 멸종위기 동물 지원 활동에 쓰였다.



푸르메어린이재활전문 병원 건립 기금

넥슨은 6월 20일 국내 최대 규모 어린이 재활 전문병원인 푸르메어린이재활전문병원 건립에 동참했다. 건립 기금 모금은 매칭 그랜트(시민 참여 모금액과 동일한 금액을 넥슨 컴퍼니가 기부), 기업 기부금 등 다양한 방식과 형태로 진행했다.

같은 날 넥슨은 건립 기금 모금의 첫 단계로 푸르메재단과 가수 션이 함께 진행한 '만원의 기적' 캠페인 모금액 11억 3천2백만 원과 동일한 금액을 기부했다. 이후 꾸준한 활동으로 건립 기금 2백억 원을 기부했다. 병원은 2014년 3월에 착공해 2015년 12월에 준공되기까지 약 21개월이 소요됐다. 연면적 18,557.73㎡(5,560평)에 지상 7층, 지하 3층, 입원 병상 91개 규모로 건립됐다.



마음까지 힐링되는 착한 나눔

컴투스 7월 8일부터 8월 7일까지 타이니팜에서 기부 커뮤니티 포털 해피빈과 협력해 '마음까지 힐링되는 착한 나눔' 이벤트를 진행했다. 타이니팜 나눔티켓을 1천 원에 판매했고 수익금은 해피빈에 기부돼 유기 동물 보호를 위해 쓰였다.

다문화가정 여성 카페 고용



엔씨소프트는 7월 8일 성남시와 취약계층 다문화가정 이주여성 일자리 창출에 관한 협약을 체결했다. 이를 통해 판교 R&D센터 회사 건물 1·2층의 직원복지시설 일부를 다문화가정 이주여성들이 바리스타로 일하는 '엔씨카페'로 오픈했다. 카페 공간은 총 544.5㎡ 규모(1층·155.1㎡, 2층·389.4㎡)이다.

카페에는 성남시 다문화가정 이주여성 21명이 바리스타 교육 지원 후 투입됐다. 운영에서 생기는 이익금은 취약계층 지원금이나 자매결연 외국도시유학생 장학금 등으로 활용됐다.

한국 문화유산 보호 및 지원



라이언트 게임즈는 7월 9일 문화재청과 '한 문화재 한 지킴이' 후원을 약정했다. 리그 오브 레전드(LoL)의 한국형 스킨 '신바람 탈 샤코'의 초기 6개월 간의 판매금 전액에 회사 측 기부금을 보태 총 6억 원의 후원금을 기부했다.



마비노기 판타지파티 수익금 전액 기부

넥슨은 6월 6일 개최한 마비노기의 유저 행사 판타지파티 기념품 판매금 전액을 7월 16일 한국메이크어위시재단의 '소원 성취기금'으로 전달했다. 전달된 기부금은 2천2백4십2만 6천 원으로 급성골수성백혈병을 앓고 있는 김예빈 양(15세)의 '가족과 함께하는 제주도 여행', 횡문근육종을 앓고 있는 여혜진 양(6세)의 '피아노를 갖고 싶다'는 소원을 포함해 희귀난치병으로 투병 중인 어린이 7명의 소원을 이뤄주는 데 사용됐다.



사막화 방지 후원금 전달

위메이드는 7월 16일 사막화, 황폐화되는 지구를 살리기 위해 지속적인 토지 관리시범사업과 다양한 형태의 '지구 살리기' 등을 펼치는 비영리 단체 미래숲에 후원금 1천만 원을 전달했다. 후원금은 날아라 팬더 유저가 친구에게 구름을 1회 보낼 때마다 10원씩 적립되는 방식으로 모았고 사막에 10억 그루 나무심기 운동에 사용됐다.



더놀자 밴드 창단 1주년 기념 기부 콘서트

넥슨 컴퍼니 직원들로 구성된 재즈 빅밴드 '더놀자 밴드'는 8월 29일 서울시 강남구 삼성동 베어홀에서 창단 1주년 기념 기부 콘서트를 열었다. 더놀자 밴드는 2012년 7월 넥슨 컴퍼니 직원들을 위한 문화·예술 프로그램 '넥슨 포럼'의 일환으로 출발했다. 기부금 약 1천6백만 원(16,456,000 원)은 푸르메재단 넥슨어린이재활병원 건립 기금으로 전달됐다.



사랑의 천만 버디

컴투스 9월 12일부터 10월 13일까지 골프스타에서 '사랑의 천만 버디' 이벤트를 진행했다. 유저가 '버디'(기준 타수보다 하나 적은 타수로 홀인)를 달성할 때마다 컴투스가 기금을 적립하고 최대 천만 버디를 달성하면 후원금을 전달하는 방식이다. 기부금은 메이커워시 재단을 통해 난치병 환아들의 소원을 들어주는 활동에 사용됐다.



세이브 더 칠드런 기부

위메이드는 9월 26일 에브리타운 유저가 특별 퀘스트를 완료한 후 일정 금액을 적립하는 '아프리카에 빨간염소 보내기'를 통해 적립된 기부금을 국제 구호개발 NGO 세이브 더 칠드런에 전달했다. 전달된 후원금은 식량 위기를 겪고 있는 아프리카 니제르 아동들의 가정에 빨간염소를 지원하는 데 사용됐다.

넥슨 자전거 국토종단 원정대



넥슨은 9월 27일 '넥슨 자전거 국토종단 원정대'의 해단식을 가졌다. 원정대는 9월 24일 부산광역시 해운대구 넥슨커뮤니케이션즈에서 출정식을 시작으로 하루 평균 140km, 최대 8시간을 달려 3박 4일간 560km 자전거 대장정을 성공적으로 마무리했다. 원정대가 완주에 성공하면 넥슨은 7천5백만 원의 기금을 푸르메재단에 기부하기로 했다. 이에 더해 넥슨 페이스북 유저들의 '좋아요'가 3천 명에 도달할 경우, 2,500만 원을 추가로 기부해 도합 1억 원을 전달하기로 공약했다. 두 약속은 모두 지켜졌고 넥슨은 총 1억 원의 기금을 푸르메재단 넥슨어린이재활병원 건립 기금으로 전달했다.

한강 기부 캠페인



NHN 한게임은 11월 27일 포커 게임 한강의 기부 캠페인을 통해 모금된 금액 2천만 원과 생필품을 나눔 단체에 기부했다. 모금액은 9월 정식 론칭을 기념한 기부 캠페인의 일환으로, 3종의 카툰 스타일 '한정 아바타'를 판매한 수익 중 일부다. 기부금과 생필품은 서울대 어린이병원 후원회를 비롯한 3곳의 단체(한국백혈병소아암협회, 여울돌)에 전달됐다.



사랑의 500만 별 모으기

컴투스 12월 10일 타이니팡2에서 진행된 '사랑의 500만 별 모으기' 희망 프로젝트를 통해 모금된 후원금 1천만 원을 세이브 더 칠드런에 전달했다. 사랑의 500만 별 모으기는 8일 만에 500만 '별' 모으기 공동 목표를 조기 달성했다. 후원금은 설사와 폐렴, 말라리아 등 치료와 예방이 가능한 질병으로 사망하는 지구촌 5세 미만 영유아를 살리기 위한 Hi5캠페인을 후원하는 데 사용됐다.



꿈나무 희망펀드

엠게임은 12월 12일 꿈나무 희망펀드 나눔사업을 진행, 초록우산 어린이재단에 기금 총 890만 원을 전달했다. 기금은 임직원들의 자발적인 기부금과 회사의 후원금을 더했다. 후원금 전액은 해외 난민 스리랑카 아동 후원 캠페인 '두 바퀴의 드림로드'에 사용됐다. 2~3시간을 걸어서 등교하는 현지 아동들에게 자전거 80여 대를 지원했다.



난치병 아동 기부 캠페인

조이시티는 12월 31일부터 2014년 1월 14일까지 룰더스카 이 유저가 친구의 섬을 방문해 작물을 케어한 숫자만큼 기부금을 적립, 전체 유저의 누적 케어 수를 환산한 총액을 난치병 아동들의 소원을 이뤄주는 한국메이크어워시재단에 기부했다.

어린이·청소년·교육·공모전

청소년 소셜벤처 탐험

네오위즈는 고등학교 학생 대상 소셜벤처 및 사회적기업 체험 지원을 2010년부터 진행했다. 2013년에는 사회적기업지원네트워크와 함께 '청소년 소셜벤처 동아리 지원 사업'을 실시했다. 청소년들의 참여 과정을 한층 강화해 체험 기회를 넓혔고 대학생들이 담임 멘토로 지정돼 청소년들의 눈높이에 맞춘 멘토링을 제공했다.



청소년 직업체험교실

넷마블은 2013년부터 청소년들의 진로 탐색과 게임에 대한 올바른 이해를 돕기 위해 매 방학마다 청소년 직업체험교실을 운영했다. 게임에 관심이 많은 학생과 학부모를 대상으로 게임 제작 과정을 체험하고 청소년의 진로 설정에 도움을 주기 위해 마련됐다. 게임 직무 탐색 및 제작 실습, 올바른 게임 미디어 이용법 소개, 게임 테스트 체험 등 다채로운 프로그램으로 구성했다.

마블챌린저

넷마블 마블챌린저는 2013년 발족 후 9년간 운영 중인 대학생 서포터즈 그룹이다. 게임 업계에서 가장 오랜 시간 운영된



대학생 대외활동 프로그램이기도 하다. 1기부터 17기까지 총 155명의 수료자를 배출했고 이 중 절반 이상의 수료자가 게임업계에 취업했다. 활동기간 6개월 동안 월 2회 넷마블 사옥에 방문해 트렌드리포트 발표, 팀별 경쟁 PT, 실무자 멘토링 등 다채로운 활동을 진행한다.

주니어 스쿨



위메이드는 3월 27일 전국 특성화고등학교와 손잡고 차세대 게임 유망주 발굴을 위한 인재육성 프로그램 '위메이드 주니어스쿨'을 개설했다. 한국게임과학교등학교, 서울디지털고등학교, 한국디지털미디어고등학교, 한국애니메이션고등학교, 정화여자상업고등학교와 산학 협력을 맺었다.

4월부터 5월 사이에는 참가 학교별 워크숍을 진행했다. 학생들은 위메이드를 직접 방문, 향후 진행될 프로그램 소개와 취업 연계 절차 등을 듣고 3개월 간 멘토링 프로그램을 함께할 멘토와의 만남을 가졌다. 8월 29일부터는 멘토링에 참여한 학생들의 작품 전시회도 개최했다.

문화재지킴이 이용자 참여 프로그램



라이엇 게임즈는 4월 6일 리그 오브 레전드 공식 팬사이트를 통해 선발한 유저 20명과 문화재지킴이 이용자 참여 프로그램을 운영했다. 덕수궁을 방문해 국립고궁박물관의 대한제국실과 덕수궁을 연계한 '대한제국 황제의 꿈'이란 주제로 교육을 진행했다.

5월 11일에는 '찰칵찰칵 창덕궁 후원 사(四)경'이라는 주제로 창덕궁에서 같은 프로그램을 진행했다. 국립고궁박물관에서 창덕궁 후원에 관한 시청각 수업을 진행 후 창덕궁으로 이동해 '학문과 휴식', '효명세자', '다양한 정자', '예술과 자연' 등 4 가지 주제 아래 후원의 빼어난 경관을 감상했다.

10월 12일 진행된 문화재지킴이 이용자 참여 프로그램, 창덕궁 역사 교육은 초등학교생부터 60대 이상까지, 공식 팬사이트를 통해 선발된 유저 40여 명이 모여 역대 최대 규모로 진행됐다.

엠게임 놀이터 10호점 건립



엠게임은 4월 19일 국내 최초 아동 복지시설인 '좋은집'에 엠게임 놀이터 10호점인 귀훈 놀이터를 건립했다. 귀훈 놀이터는 RPG '귀훈' 게임 내 아이템 판매 수익금을 통해 유저와 함께 만든 놀이터다. 안전한 대형 종합 놀이대와 고무 매트 바닥 등에 귀훈 캐릭터를 활용한 놀이시설을 새롭게 구축했다.

제7회 넥슨 개발자 컨퍼런스(NDC)



넥슨은 2007년부터 여러 프로젝트에서 축적된 지식과 경험을 공유하는 사내 행사로 넥슨 개발자 컨퍼런스(Nexon Developers Conference, NDC)를 진행했다. 이후 꾸준히 규모를 확대하면서 2011년부터는 문호를 개방, 사내 작품 제작 과정을 담은 아트 전시회도 개최했다.

이를 통해 넥슨 관계사는 물론 타 게임 회사 종사자와 게임 산업에 대한 관심이 높은 학생들까지 참여했고 발표자 200여 명이 100~150개 세션을 진행하는 대규모 게임 개발자 컨퍼런스로 거듭났다.

2013년에는 격변하는 게임 산업 다음 모습을 고민하는 '다음엔 무엇이 오는가(WHAT COMES NEXT)'를 주제로 4월 24일부터 25일까지 서울 삼성동 코엑스에서 개최, 108개 세션을 준비했다.

스토리헬퍼 무료 배포



엔씨소프트는 7월 18일 국내 최초 디지털 스토리텔링 저작 지원 소프트웨어 스토리헬퍼를 무료 배포했다. 스토리헬퍼는 국내외 스토리 전문가, 작가, 영화 전문가 그룹이 제작 과정에 참가했다. 이화여대 연구소에서 분석 추출한 서로 다른 스토리 모티프 205개, 116,796개 장면을 바탕으로 한 데이터베이스, 엔씨소프트가 보유한 '웹 기반 공동 저작 기술'을 더해 제작했다.

넥슨컴퓨터박물관



넥슨은 7월 27일 제주특별자치도 제주시 노형동에 아시아 최초의 컴퓨터 박물관, 넥슨컴퓨터박물관을 개관했다. 컴퓨터와 게임의 역사를 조망하고 관련 자료를 수집·연구·보존·전시·교육하는 공간이다. 보는 전시에서 탈피해 관람객들이 적극적으로 참여하는 전시를 위해 다양한 체험 및 전시 프로그램을 꾸준히 진행하고 있다.



패밀리 러너-달리는 가족 오락실

위메이드 G.I.V.E.는 8월 24일 판교생태학습원과 함께 '패밀리 러너-달리는 가족 오락실' 공익 캠페인을 진행했다. 가족과 함께 체험하며 가족 간의 소통을 위한 1일 프로그램이다. 약 2백 명이 참가해 가족과 함께 윈드 러너·매일매일 스토쿠 등 모바일 게임 체험과 퀴즈 맞추기, 스트레칭 등으로 몸과 마음을 치유하는 시간을 보냈다.



엠게임 놀이터 11호점 건립

엠게임은 9월 3일 인천광역시 남구 용현동 아동 양육시설 해성보육원에 엠게임 놀이터 11호점인 '나이트 온라인 놀이터'를 건립했다. MMORPG '나이트 온라인' 아이템 판매 수익금으로 만든 '나이트 온라인 놀이터'는 기존 낙후된 놀이 시설을 철거하고 아이들의 안전을 위한 모래 바닥 공사와 함께 대형 종합 놀이대, 그네, 흔들 놀이대 등 다양한 놀이 기구를 신축했다.



서울문묘 및 성균관 3D 정밀측량

라이엇 게임즈는 10월 3일 문화재청 및 대한지적공사와 함께 '서울문묘 및 성균관(사적 143호) 3D 정밀측량 사업'에 착수했다. 문화재청과 대한지적공사의 주도 하에 2013년 4분기 내, GPS기준점 측량 및 건축물 내외부에 대한 3D정밀 측량을 진행했다. 측량 데이터를 활용한 디지털 영상 콘텐츠도 제작했다.

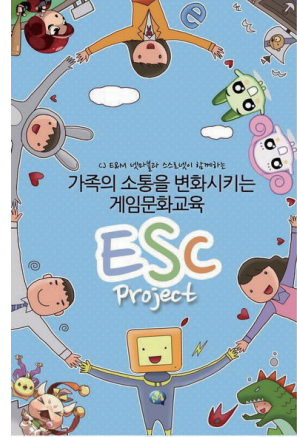
서강대 산학협력 프로젝트 및 장학지원



스마일게이트는 10월 8일 서강대학교와 창의적인 인재 양성을 위한 산학협력 파트너십을 구축하고 발전기금 15억 원을 기부했다. 교내 2011년 말 신설된 아트&테크놀로지학과 학생들의 장학금 및 실습을 위한 아이맥/카메라 등 기자재, 소프트웨어 구입비로 2억 2천만 원도 기부했다. 2010년 이후 총 기부금은 22억 2천만 원이다.

ESC프로젝트 확대 실시

넷마블은 올바른 게임문화 조성을 위해 서울시립청소년미디어센터와 함께 'ESC(onE Step Closer to family)프로젝트'를 3년째 진행했다. 2013년에는 학부모들이 자녀의 미디어 심리를 이해하고 게임을 활용한 자녀와의 소통법 등을 교육하는 '게임문화교실'을 2012년 35회 대비 2배 증가한 총 70회 운영했다. 2년간의 노하우가 담겨있는 '우리아이 미디어 이용 수칙'과 '게임용어집'등 학부모 가이드도 추가 제작했다.



평창 올림픽 기능성 프로그램 시연



엔씨소프트는 1월 29일부터 2월 25일까지 평창 동계 스페셜 올림픽에서 지적장애인의 의사소통을 도와주는 'AAC'와 인지 능력 향상을 목적으로 기획된 기능성 프로그램 '인지니'를 시연했다. 두 프로그램 모두 2009년부터 기획됐고 영문 버전은 2011년 미국에 먼저 출시된 바 있다.

'AAC'는 일상 생활에서 맞닥뜨릴 수 있는 다양한 상황을 총 22종의 카테고리로 분류하고, 적절하게 활용할 수 있는 단어 혹은 간단한 문장에 대한 아이콘을 제시해, 이를 눌러 의사를 전달하는 프로그램이다. '인지니'는 지적 장애를 겪는 아동들이 동일한 부분을 반복적으로 학습하도록 유도해 인지 능력을 끌어올리는 게 목표인 기능성 게임이다.

위메이드 G.I.V.E.



위메이드는 3월 26일 20대 청년으로 구성된 사회공헌 봉사단 '위메이드 G.I.V.E.'를 출범했다. G.I.V.E.는 게임(Game), 정보기술(IT), 자원봉사(Volunteering), 엔터테인먼트(Entertainment)의 의미를 담았다. 20대 청년들이 게임과 IT를 통해 행복한 세상을 만들고, 지역사회와 함께하는 나눔 실천을 목표로 삼았다. 이후 약 두 달간 20대 청년들의 독특하고 참신한 아이디어를 기반으로 직접 공익캠페인을 기획하고 실행했다. 판교생태학습원과 삼평동 주민센터를 찾아 생태교육, 배식 봉사 및 어르신들의 스마트폰 활용 교육 지원 등 지역사회와 협업한 다양한 활동을 수행했다.

행복한 오후 2시



엠게임은 소외계층 아동들의 일일 보호자가 되어 문화체험을 즐기는 임직원 자원봉사 활동 '행복한 오후 2시'를 진행했다. 동명아동복지센터 초등학생들과 함께 목공체험활동(3월 30일), 아이들세상지역아동센터 초등학생들과 도심 명소 탐방(6월 29일), 사랑의지역아동센터 초등학생들과 치즈체험(9월 14일), 독삼공부방 지역아동센터 초등학생들과 롯데월드 나들이(11월 30일) 등이다.

선정릉 환경 정화 활동



라이엇 게임즈 임직원들은 5월 7일 서울 강남구 삼성동 선정릉을 찾아 문화재 환경 정화 활동을 펼쳤다. 현장에는 자발적으로 봉사활동에 나선 임직원 50여 명과 e스포츠 관계자(온게임넷, 나이스게임TV) 등 총 60여 명이 참여했다.

오전 근무를 마친 라이엇 게임즈 임직원들은 현장에 집결, 문화재 지킴이 활동에 대한 간단한 설명을 들은 후 약 2시간 30분가량 선정릉 공원의 내부 및 외부 쓰레기 줍기와 잡초 뽑기 등 주변 환경 정화 활동에 나섰다.

경남혜림학교 티볼클럽 창단



엔씨소프트는 5월 30일 경상남도 창원시 경남혜림학교에 전국 공립 정신지체특수학교 중 처음으로 '티볼클럽'을 창단했다. '티볼'은 야구형 스포츠의 재미를 그대로 살리면서 남녀노소 누구나 쉽게 즐길 수 있도록 고안된 스포츠다. 투수 없이 배팅 티에 공을 엮은 후 치고 달리는 방식으로 진행된다.



구로 구립 장애인보호작업장 봉사활동

넷마블은 7월 2일 서울시 구로구 구립 장애인보호작업장을 찾아 하루 동안 장애인들과 함께 컵팔빙수를 만들었다. 기관 내 애니메이션 중사 장애인들의 직업 능력 향상과 자립 의지 고취를 위해 넷마블 사옥 투어와 멘토링 프로그램 등을 통한 재능 기부도 기획했다. 이후 넷마블 임직원 봉사단은 매월 도움의 손길이 필요한 지역사회를 찾아 임직원 봉사를 진행했다.

컴투게더

컴투스는 6월 19일 사내 자원봉사단 컴투게더를 창단했다. 컴투게더는 컴투스 사회공헌 활동 방침 중 하나인 '동행'의 의미와 함께 더불어 사는 따뜻한 사회 공동체를 만들어 가려는 활동 취지를 담았다.

컴투게더는 서울 금천구 지역아동센터 드림홈스쿨 어린이들과 함께 했다. 6월에는 디지털 수족관 '아이큐아리움'으로 문화 체험 나들이를 다녀왔고 9월에는 어린이 30여 명과 함께 과천 서울대공원 문화 체험을 했다. 12월엔 어린이들과 가족들에게 선물할 '사랑의 케이크'를 직접 만들고 디자인해 어린이당 1개씩의 케이크를 완성했다. 점심 식사를 마치고 오후에는 어린이 뮤지컬을 함께 관람하는 등 즐거운 시간을 보냈다.



안나의 집 무료 배식

위메이드 G.I.V.E.는 7월 23일 성남시 성남동에 위치한 무료 급식소 안나의 집에서 노숙인들을 대상으로 한 무료 배식 봉사 활동을 진행했다. 안나의 집을 찾은 노숙인 600여 명에게 저녁 식사를 배식하고 8월 초까지 매일 안나의 집을 방문해 무료 배식 활동을 이어갔다.



제9회 전국 장애학생 e스포츠대회

넷마블은 2009년부터 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원과 함께 장애학생들의 e스포츠대회 및 정보화대회인 '전국 장애학생 e스포츠대회'를 개최하고 있다. 2013년에는 마구마구·모두의마블·차구차구·오목·위(Wii) 스포츠·오델로 등으로 실력을 겨뤘다. 9월 3일~4일 전국 결선에는 지역 예선을 통과한 307개 팀이 출전, 교사 및 학부모 등 약 1천7백여 명이 참여했다.



게임문화체험관

넷마블은 2008년부터 장애학생의 교육 및 여가 활동 다양화를 위해 전국 특수학교 및 유관기관 내 게임문화체험관을 구축하고 있다. 2013년 10월 7일에는 전북 푸른학교, 10월 10일 천안 나사렛 새꿈학교에 각각 게임여가문화체험관(해피스페이스) 24, 25호를 개관하고 장애학생들에게 PC 및 게임 장비 등 시설 일체를 증정했다.



모바일 프리라이스



엔씨소프트문화재단은 10월 15일 기아 퇴치 게임 모바일 프리라이스를 무료 배포했다. 프리라이스는 퀴즈를 즐기면서 기아로 고통받는 사람들에게 식량도 기부할 수 있는 공익 게임이다. 영어단어, 영어문법, 화학기호, 명작그림, 문학작품 등 15개 카테고리의 퀴즈를 맞힐 때마다 쌀알(톨)이 적립되고 적립된 쌀은 엔씨소프트문화재단을 통해 실제 식량으로 기부됐다.

엔씨소프트는 2007년부터 WFP(유엔세계식량계획)와 공동 협약을 맺고 2008년 긴급 구호활동을 다룬 공익 게임 '푸드포스' 한국어 버전 출시(전 세계 7번째), 2011년 기아퇴치 공익 게임 프리라이스 한국어 버전 출시(전 세계 5번째), 2013년 '모바일 프리라이스' 출시(전 세계 1번째) 등 전 세계 기아 퇴치 활동에 지속적으로 동참하고 있다.



사랑의 연탄 나눔

액토즈소프트는 11월 26일 30여 명의 임직원이 참여한 가운데 사단법인 '따뜻한 한반도 사랑의 연탄나눔운동' 본부에 연탄 10,000장을 기부하고 이 가운데 1,200장을 직접 배달하는 봉사활동을 했다. 행사를 위해 임직원을 대상으로 자원봉사자를 모집했고 임직원들의 자발적 참여와 자원 봉사에 대한 열기가 더해져 사원부터 임원까지 여러 직급의 인원들이 적극적으로 참여했다.



독거노인 온천 나들이

액토즈소프트는 12월 23일 마포구독거노인복지센터와 연계해 마포구에 거주 중인 독거노인들의 온천 나들이를 지원했다. 나들이에는 60여 명의 독거노인과 20여 명의 봉사자 및 노인 복지 관리사가 참가해 충주시에 위치한 온천을 방문했다. 다양한 레크레이션 및 식사, 간식이 제공돼 나들이에 참여한 노인들과 즐거운 시간을 함께 했다.

2013 대한민국 게임대상 <사회공헌우수기업상>



2013년 대한민국 게임대상 사회공헌우수기업상은 라이엇 게임즈가 수상했다. 라이엇 게임즈는 한국 문화유산의 가치를 널리 알리고 임직원뿐 아니라 일반 유저와 함께 보호 및 지지 활동을 꾸준히 이어간 공로를 인정받았다.

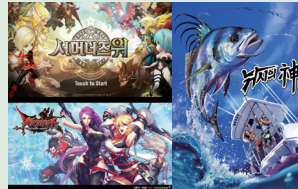
라이엇 게임즈는 2012년 문화재청과 '한 문화재 한 지킴이' 협약을 맺은 후 문화재 관리와 해외 소재 문화재 환수를 위한 기금 11억 원을 기부하고 문화재 청정활동과 역사 교육 프로그램을 운영했다.

2012년에는 리그 오브 레전드 챔피언 '아리'에 대한 6개월 간의 판매 금액을 모아 5억 원의 사회 환원 기금 기부했고 2013년에는 '신바람 탈 샤코' 스킨 판매 금액에 회사 기부금을 더해 총 6억 원의 기금을 문화재청에 추가 기부했다.

이를 활용해 라이엇 게임즈는 서울문묘 및 성균관에 대한 안내판 개선 사업, 대한지적공사와 3D정밀 측량 사업, 조선시대 왕실 유물 복원작업, 주요 문화재에 대한 청정활동, 국립고궁박물관 전문 강사진과 함께 LoL 유저 역사 교육 프로그램을 진행했다.

2014

2014



2014년은 모바일 게임이 대한민국 게임대상에서 처음으로 대상을 수상한 해다. '블레이드'가 주인공이다. 2013년 한식구가 된 컴투스(현 컴투스홀딩스)는 '서머너즈 워: 천공의 아레나'와 '낙신의 신', '크리티카: 천상의 기사단' 등으로 글로벌 시장에서 눈에 띄는 성과를 내기도 했다.



또한, CJ E&M에서 독립한 CJ넷마블과 CJ게임즈가 통합법인인 넷마블게임즈로 새로운 시작을 알렸다. e스포츠에서는 '리그 오브 레전드(LoL)'가 세계 대회인 'LoL 월드 챔피언십(롤드컵)'을 8강부터 결승까지 한국에서 개최, 유료 관람객 4만 명을 모으는 기록을 세웠다.

국내 대표 게임사들이 여러 가지 사회공헌 활동을 한 가운데, 엔씨소프트는 말하기, 쓰기 등 의사소통에 장애를 지닌 사람들을 지원하는 공익 소프트웨어 '마이 퍼스트 AAC(My First AAC)'와 인지장애 아동 개선 기능성 게임 '인지니(injini)'를 무료로 배포하면서 주목받았다.



대한민국 게임대상 사회공헌우수기업상은 위메이드(구 위메이드 엔터테인먼트)가 수상했다. 위메이드는 산학협력 프로그램 '위메이드 주니어 스쿨'과 자사의 게임과 연계해 소외 청소년들의 희망 대안가정 '그룹홈'을 후원하는 '위메이드 G.I.V.E.' 등 지속적인 나눔 활동 공로를 인정받았다.

WEMADE



애니팡 사랑의 하트 기적 만들기

위메이드플레이(구 선데이토즈)는 2013년 12월 19일 '애니팡 사랑의 하트 저금통 기적 만들기' 이벤트를 진행, 이를 통해 모금된 회원 기부 10만 토포즈(1천만 원 상당)와 회사가 동일 금액을 더해 총 2천만 원을 기부금으로 조성했다. 기부금 1천5백만 원은 1월 2일 초록우산 어린이재단 경기동부지역본부에 전달됐다. 5백만 원은 분당노인종합복지관에 전달해 독거노인 지원사업에 사용했다.

룰더스카이 케어 캠페인 기부

조이시티는 1월 17일 '룰더스카이 케어 캠페인' 기부금 1천만 원을 한국메이크어위시재단에 전달했다. 2013년 12월 31일부터 약 2주간 진행된 캠페인은 유저가 친구의 작물을 케어할 때마다 소정의 기부금을 적립하는 방식으로 진행됐다.

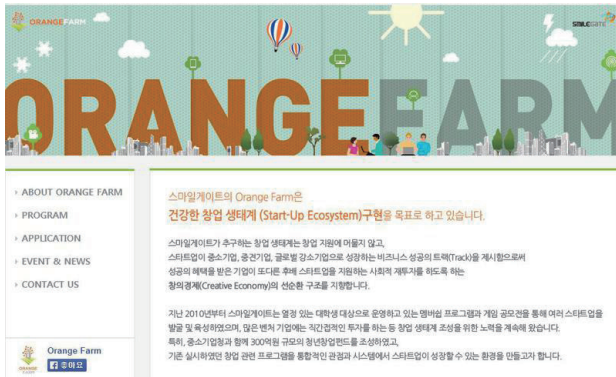
기부금은 선천성면역결핍증으로 투병중인 김리나 양(10세)의 '예쁜 방을 갖고 싶다'는 소원, 골육종을 앓고 있는 이용근 군(16세)의 '제주도 여행' 소원 등 난치병 어린이 3명의 소원을 들어주는 데 사용됐다.



'석가삼존도' 국내 환수 지원

라이엇 게임즈는 3억 원을 국외 소재문화재단, 문화재청에 지원, 2013년 5월부터 우리 문화재 '석가 삼존도' 환수에 착수했고 2014년 1월 7일 환수 성공을 발표했다. '석가 삼존도'는 1730년대 작품으로 추정되는데, 불교를 상징하는 여러 인물이 채색된 점이 특징이다.





오렌지팜(OrangeFarm) 출범

스마일게이트는 1월 23일 건강한 청년창업 생태계 구축을 위해 '오렌지팜(ORANGEFARM)'을 출범했다. 열정을 상징하는 '오렌지(Orange)'와 육성의 기반이 되는 '농장(Farm)'의 합성어로 열정, 창의력 그리고 도전 정신을 가진 스타트업을 발굴, 육성하기 위한 프로그램이다.

스타트업이나 예비 창업인들이 스스로 성장할 수 있는 인프라를 제공해 글로벌 강소기업으로 성장하도록 돕고 성장한 스타트업이 후배 스타트업을 돕는 '건강한 창업 생태계 구축'이 목표다. 2014년 서초 센터, 2015년 부산·신촌 센터, 2019년 전주 센터 설립 후 2020년 오렌지플래닛으로 브랜드를 확장했다. 2021년에 강남 센터(서초·신촌 센터 통합)를 설립해 운영 중이다.



다함께 붕붕붕 기부

넷마블은 2월 8일부터 3월 31일까지 다함께 붕붕붕의 유저들이 참여하는 기부 행사를 진행했다. 천만 다운로드를 달성하면 엑소와 유저 이름으로 도움이 필요한 이웃들을 돕기 위해 사회복지단체에 1억 원을 기부하는 행사였다.

푸르메어린이재활전문 병원 건립 기금

넥슨은 2014년 한 해 푸르메어린이재활전문병원 건립을 위한 기금을 조성했다. '마비노기 영웅전' 이벤트 '착한 기부' 통한 유저 기부금 1억 원(2월 26일), 넥슨 러너즈 '2014 서울국제마라톤대회' 폴코스 도전 후 마련한 1억 원(3월 7일), '사이퍼즈' 유저 이벤트 목표 달성으로 조성한 5억 원(6월 17일) 등이다.



글로벌 게임 잼 2014 후원

스마일게이트희망문화재단은 1월 24일부터 26일까지 열린 글로벌 게임 잼 2014를 후원했다. 글로벌 게임 잼은 전 세계 63개국에서 약 1만6천여 명이 참가해 3천2백건의 게임을 출품한 글로벌 게임 축제로 48시간 동안 즉흥적으로 만난 사람들과 협업해 게임을 만들고 이를 시연 및 공유하는 행사다.



세월호 기부

넥슨은 4월 28일 세월호 사고 희생자 및 생존자들을 위해 10억 원을 기부했다. 사고 희생자들과 유가족들에게 깊은 애도를 표하고 전 국가적인 슬픔을 함께 나누고자 하는 간절한 마음을 담아 10억 원의 성금 기부를 결정했다. 성금은 유가족 위로와 생존자들의 재난심리치료 등, 꼭 필요한 곳에 사용될 수 있도록 적합한 기부처를 선정해 전달됐다.

지구촌학교 다문화가정 아동 후원



스마일게이트희망문화재단은 5월 26일 지구촌학교에 재학 중인 다문화가정 아동들의 안정적인 학교 교육을 위한 다방면의 지원을 약속했다. 지구촌학교 교사들이 학생들을 잘 지도할 수 있도록 급여를 전액 지원하기로 했다. 또한, 아이들에게 외국인인 부모의 모국어 교육을 장려해 사회에서 소외되지 않고 글로벌 인재의 꿈을 키울 수 있도록 했다.

희망 나눔 바자회



컴투스는 7월 31일 창립 16주년을 맞이해 금천구 가산동 컴투스 본사에서 전 직원이 참여하는 사회공헌 활동의 일환으로 사내 바자회를 개최했다. '희망 나눔 바자회'는 작년에 이어 올해 2번째로 진행되어 직원들과 지속적으로 이웃 사랑을 실천하고 나눔 문화를 확대해 나가는 의미를 더했다.

컴투스 임직원들은 바자회를 위해 2주간 개인 물품을 기증했고, 바자회 당일에는 의류, 가방 등 각종 생활용품 등 다양하게 마련된 물품이 성황리에 판매되어 풍성한 나눔의 시간을 보냈다. 이렇게 마련된 기증품과 바자회를 통해 재판매 된 수익금은 '아름다운 가게'에 전달되어 소외계층 지원사업에 사용된다.



한국 문화유산 보호 및 지원

라이엇 게임즈는 8월 22일 문화재청과 '한 문화재 한 지킴이' 협약을 통해 리그 오브 레전드의 팝스타 아리(스킨)의 6개월간 판매 수익금과 사회공헌 예산으로 후원금을 조성, 총 7억4천만 원으로 문화재지킴이 활동(국외 문화재 환수사업, 청소년 대상 문화유산 교육사업, 조선왕릉 보존처리 장비 지원)을 후원하기로 했다.



장애아동 지원 기부 캠페인

액토즈소프트는 10월 23일 카드 게임 밀리언아서에서 장애아동들을 지원하는 기부 캠페인을 진행했다. 유저들이 해피빈에서 모은 '콩'을 기부하거나 '착한 아이템'을 구매해 기부해 참여하는 방식으로 진행했다. 11월 19일까지 모인 기부금 전액은 지적 장애아동들의 교육 기회 마련 및 청각 장애인들의 인공와우수술 비용 지원 등을 위해 사용됐다.



KAIST 청년 인재 양성 및 창업 지원

스마일게이트는 11월 25일 KAIST와 청년 인재 양성 및 창업 지원을 위한 SGM(스마일게이트멤버십) 프로그램을 운영하기로 했다. SGM은 아이디어와 기술, 게임에 대한 열정이 있는 대학생을 선발해 게임 개발 공간과 기자재, 연구비, 멘토링 등을 지원하는 프로그램이다.



캄보디아 아동센터 후원

액토즈소프트는 12월 1일 아데나문화재단에 캄보디아 저소득층 어린이 후원금을 전달했다. 전달된 기부금은 캄보디아 NGO '트러스트 앤 스마일'에 속한 27명의 어린이들의 생활 및 한국어와 영어 교육, 의료비 지원 등으로 사용됐다.



EYE-Dream 캠페인 화천 아동센터 건립 후원

아이덴티티게임즈는 12월 22일 강원도 화천지역의 방과후 보호가 필요한 어린이들을 위한 아동센터 쉼터 건립을 위해 기부금을 전달했다. 전달한 기부금은 아동센터 운영에 필요한 가구와 가전기기 등을 구입하는데 쓰였다.



성남 중앙도서관 전문 서적 기증

엔씨소프트는 12월 23일 성남 중앙도서관에 1천만 원 상당의 컴퓨터 전문서적 500권을 기증했다. 도서 기증은 엔씨소프트가 사회공헌 활동의 하나로 중앙도서관에 도서 지원을 제안하고, 중앙도서관이 필요한 책으로 컴퓨터 분야 신간 자료를 요청해 이뤄졌다.



축구발전기금 기부

넥슨은 12월 29일 'FIFA Online 3(FIFA 온라인 3)'의 '2002 전설' 프로젝트에 참여한 'TEAM 2002' 멤버(홍명보 외 22인)들과 축구발전기금 총 1억 원을 선배 축구인과 경기 중 불의 사고로 투병 중인 선수들에게 기부했다. 기금은 '한국 OB축구회'와 '한국축구인노동조합'에 각각 3천만 원씩, 신영록, 이재호 씨에게 각각 2천만 원씩 총 네 곳에 나뉘어 전달됐다.

어깨동무문고



넷마블은 2014년부터 보건복지부, 장애우권익문제연구소와 함께 유아, 초등학생 시기부터 장애에 대한 올바른 인식을 확립하고 주변의 장애아동들과 건강한 또래 관계를 형성할 수 있도록 장애인권교육용 동화책 공모전을 진행하고 '어깨동무문고'라는 이름으로 동화책과 시청각자료를 제작해 오고 있다.

어깨동무문고는 동화책 출간 외에도 신진 작가 발굴, 콘퍼런스 및 전시회 개최, 인권교육 진행 등을 통해 보다 넓은 영역에서 보다 많은 사람들과 고민을 공유하고 나아갈 방향을 모색하는 기회를 마련했다. 판매 수익금 전액은 어깨동무문고를 만들고 교육 및 복지기관에 나누는 데 사용되고 있다.



Realize Your Dream

블리자드 엔터테인먼트는 한국 장학재단과 협력해 한국에서만 'Realize Your Dream' 사회공헌 프로그램을 시작했다. 게임 및 IT 관련 산업 분야에서 활약하기를 원하는 우수 학생들에게 장학금과 함께 자사 게임 축제인 블리즈콘과 미국 본사 방문 등을 통해 글로벌 게임 IT 산업 현장을 체험할 수 있는 장을 제공했다.



주니어 스쿨

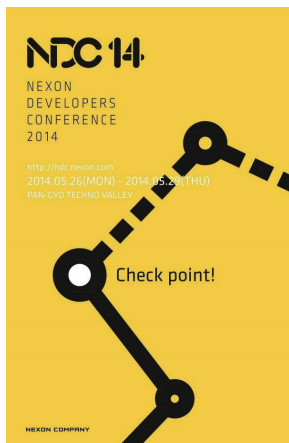
위메이드는 2013년부터 게임 업계를 꿈꾸는 청소년 층을 대상으로 하는 산학협력프로그램 '위메이드 주니어 스쿨'을 시작했다. 2014년에는 인재 발굴부터 채용까지 이어지는 '위메이드 인'을 운영하고 게임 산업에 대한 지식과 실무자들의 노하우를 공유하는 '주니어 워크샵', '위메이드 특강', '교육 동영상'도 제작·진행했다.



EYE-Dream 통영 지역아동센터 건립

아이덴티티게임즈는 3월 27일 저소득층 어린이들을 위해 통영 지역아동센터를 건립했다. 아동도서관, 장난감 도서관 등의 문화 복지시설을 갖추고 아이들의 안전한 방과후 활동을 책임졌다. 2013년 12월 26일, 아이덴티티게임즈는 전직원이 참여한 EYE-Dream 캠페인 기금을 초록우산 어린이재단을 통해 기부해 통영 지역아동센터 건립에 힘을 보탰다.

제8회 넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC)



넥슨은 2007년부터 여러 프로젝트에서 축적된 지식과 경험을 공유하는 사내 행사로 넥슨 개발자 콘퍼런스(Nexon Developers Conference, NDC)를 진행했다. 이후 꾸준히 규모를 확대하면서 2011년부터는 문호를 개방, 사내 작품 제작 과정을 담은 아트 전시회도 개최했다.

이를 통해 넥슨 관계사는 물론 타 게임 회사 종사자와 게임 산업에 대한 관심이 높은 학생들까지 참여했고 발표자 200여 명이 100~150개 세션을 진행하는 대규모 게임 개발자 콘퍼런스로 거듭났다.

2014년에는 게임 산업이 지나온 역사를 되돌아보며 앞으로 나아가야 할 길을 고민하는 '체크포인트(CHECKPOINT)'를 주제로 5월 26일부터 29일까지 경기도 성남시 판교 넥슨 사옥과 인근 발표장에서 개최했다. 115개 세션 중 104개를 일반에 공개했다.



열정의 게임 창작 챌린지

스마일게이트 희망스튜디오는 부산, 경남 지역 대학생에게 게임 창작의 기회를 제공하고자 '열정의 게임 창작 챌린지' 공모전을 진행했다. 6월 참가자 모집, 7월 1차 심사를 통과한 팀들은 멘토링과 유니티 엔진 교육 등 다양한 혜택과 함께 자유로운 분위기 속에서 약 6개월 간 각 게임을 개발했다. 11월 20일 시상식에서 수상자로 선발된 대상(1팀), 최우수상(1팀), 우수상(2팀), 장려상(4팀) 총 8개 팀은 상장과 함께 총 1천6백만 원 규모의 상금을 받았다.

게임개발회사 체험실

스마일게이트 희망스튜디오(희망문화재단)는 9월 4일 경기도 성남시 분당구 어린이·청소년 종합직업체험관 한국잡월드에서 '스마일게이트관' 운영을 시작했다. 스마일게이트관은 게임이 만들어지는 과정을 체험하는 게임개발회사 체험실과 게임 산업의 비전과 전문성을 갖춘 각 직군을 설명하고 지식을 소개하는 게임산업 전시실 두 가지 테마로 꾸며졌다.

게임과몰입힐링센터 권역별 4개소(경남권, 경북권, 전라권, 충청권)



게임문화재단은 10월 13일 게임과몰입힐링센터 운영을 담당할 양산 부산대학교병원, 건국대학교충주병원, 대구가톨릭대학교병원, 국립나주병원과 업무협약을 체결했다. 업무협약은 게임과몰입힐링센터 설치 및 운영과 게임과몰입 대상자에 대한 진단, 상담, 치료 프로그램 등의 내용을 포함하고 있다.

게임문화재단은 7월 30일부터 8월 13일까지 의료기관을 대상으로 게임과몰입 치유 전문기관을 공개 모집했다. 관련 분야 및 유관기관 전문가들의 평가를 거쳐 최종적으로 권역별 4개소 경남권 게임과몰입힐링센터(양산부산대학교병원), 경북권 게임과몰입힐링센터(대구가톨릭대학교병원), 충청권 게임과몰입힐링센터(건국대학교충주병원), 전라권 게임과몰입힐링센터(국립나주병원)를 선정했다.



그룹홈 학생 운동회

위메이드의 사회공헌 캠페인 위메이드 GIVE는 11월 29일 안산·수원 지역 그룹홈 5개소 아동 및 청소년들과 위메이드 임직원 등 약 60여 명이 함께 판교청소년수련관에서 'GIVE 운동회'를 개최했다. 의리 줄넘기, 손가락 과녁, 컵 쌓기, 이심전심 퀴즈 등 다양한 프로그램을 진행해 화기애애한 시간을 보냈다.



푸르메재단 넥슨어린이재활병원

넥슨 컴퍼니(엔엑스씨, 넥슨코리아, 네오플) 관계사들은 12월 23일 국내 최초 어린이재활병원 건립에 200억 원을 기부하기로 했다. 이는 추산 건립비용 430억 원 중 절반에 근접한 수치로 푸르메재단은 병원 건립을 위한 넥슨의 공로를 기리고자 병원의 공식 명칭을 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'으로 지었다.

장애인·봉사활동·게임인식 제고

컴퓨터 장애인 봉사활동



컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 3월 지적, 자폐성 성인 장애인의 자립을 지원하는 복지시설 기쁨이썩트는나무의 장애인 30명과 함께 파주 헤이리 도자기 체험학교를 방문하고 문화 활동을 경험했다. 봄맞이 나들이용 가방을 제작해 장애인 전원에게 선물하기도 했다.

쿠키봉사단 벽화 그리기



넷마블 임직원 봉사단 쿠키봉사단은 4월 15일 서울 관악구 서림동 인근에서 '벽화 그리기' 재능 기부 봉사를 진행했다. 이는 넷마블 사육과 인접한 관악지역 지역사회 공헌활동의 일환으로 지역주민의 삶의 질 개선을 위해 실시한 봉사활동이다.

경남혜림학교 후원



엔씨소프트문화재단은 5월 12일 정신지체 특수학교 경남혜림학교와 '건강하고 즐거운 학교 만들기' 프로그램을 시행했다. 프로그램은 학교 '티볼 클럽'과 '치어리딩 동아리'를 연계해 장애 학생들의 재능과 소질을 계발하고 기초 체력을 향상시키며 기본 질서 교육을 통한 배려와 기쁨이 있는 학교 생활을 영위토록 하는 목적을 가졌다. 엔씨소프트문화재단은 후원금 3천만 원, 티볼 용품 10세트와 글러브 50개, 치어리딩 응원 수술(폼) 등을 후원했다.

의사소통 앱 MY First AAC 무료 보급



엔씨소프트문화재단은 5월 23일 말하기, 쓰기 등 의사소통에 장애를 지닌 사람들을 지원하는 공익 소프트웨어 '마이 퍼스트 AAC(My First AAC)' 무료 보급에 나섰다. 사람들과 대화할 때 어려움을 겪는 장애 아동과 가정들을 위해 개발된 보완대체 의사소통 프로그램이다.

'My First AAC'는 말을 처음 배우기 시작하는 언어 연령 2~5세의 장애 아동을 주 대상으로 개발됐다. 감정, 활동, 음식, 색, 사회성 등 총 23개 카테고리, 300개 이상의 아이콘으로 구성됐고 제작 과정에서 언어, 아동, 교육 등의 전문가가 참여했다. 학부모, 교사 등을 상대로 사용성 평가도 거쳤다.

인지장애 아동 개선 기능성 게임 인지니 무료 배포



엔씨소프트문화재단은 5월 23일 서울아산병원과 양현재단과 공동 개발한 인지장애 아동 개선 기능성 게임 '인지니(injini)'를 무료로 배포했다. 2009년 상호 협약을 맺고 공동으로 개발 착수한 프로그램이다. 임상 연구를 거쳐 2013년 완성했고 2014년 공개하기에 이르렀다.

인지니는 인지 연령이 18~36개월에 해당하는 인지장애 아동을 주 대상으로 개발됐다. 인지장애 아동의 인지력 개선에 도움을 주는 태블릿 PC기반의 기능성 게임을 모았다. 다양한 인지 치료 프로그램을 통해 인지장애 아동의 가정과 치료·교육 현장에서 유용하게 사용되도록 만들었다.



컴투게더 벽화 그리기

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 6월 28일 서울시 금천구 체육공원에서 '벽화 그리기' 봉사활동을 진행했다. 컴투스 임직원과 지역 주민 80여 명은 방문객이 더 쾌적한 환경에서 시설을 이용할 수 있도록 노후한 운동장 펜스를 아름다운 벽화로 꾸몄다.



컴투게더 독거노인 지원

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 9월 20일 금천구 내 홀로 사는 어르신 160가구에 무선 차임벨을 설치했다. 선물로 준비한 떡과 통증 완화에 간편히 사용할 수 있는 냉온찜질팩도 전달했다. 같은 날 시흥 4동 주민센터에 무료 급식소를 운영하고 지역 어르신들을 초대해 간단한 레크레이션 후 점심 식사를 대접했다.



제10회 전국 장애학생 e스포츠대회

넷마블은 2009년부터 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원과 함께 장애학생들의 e스포츠대회 및 정보화대회인 '전국 장애학생 e스포츠대회'를 개최하고 있다. 2014년에는 9월 2일부터 3일까지 지역예선을 통과한 641명의 선수들이 마구마구·차구차구·오목·다함께 붕붕·Xbox 키넥트 육상 등 7개 종목에서 승부를 겨뤘다.



한사랑장애영아원 봉사활동

아이덴티티게임즈는 11월 29일 경기도 광주시 한사랑장애영아원에서 봉사활동을 진행했다. 한사랑장애영아원은 6세 미만의 장애 아동들에게 주거 공간을 비롯해 교육, 재활치료 등을 지원하는 초록우산 어린이재단 산하 보호시설이다. 아이덴티티게임즈 임직원들은 아동의 식사 보조, 재활훈련, 시설의 환경 정리로 부족한 일손을 도왔다. 기저귀, 물티슈 등의 물품과 소정의 후원금도 전달했다.

WEMADE

2014년 대한민국 게임대상 사회공헌우수기업상은 위메이드가 수상했다. 위메이드는 산학협력 프로그램 '위메이드 주니어 스쿨'과 자사의 게임과 연계해 소외 청소년들의 희망 대안가정 '그룹홈'을 후원하는 '위메이드 G.I.V.E.' 등 지속적인 나눔 활동 공로를 인정받았다.

위메이드 주니어 스쿨은 특성화 고등학교 인재 발굴 및 육성을 위한 프로그램으로, 다양한 교육 및 직업체험활동 진행했다. 오픈형 프로그램을 통해 다양한 참여층과 함께 지식과 노하우를 나누고 우수고졸인재발굴 프로그램 '위메이드 인'으로 취업 프로세스 경험부터 채용의 기회까지 제공했다.

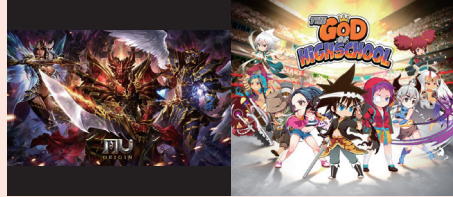
위메이드 G.I.V.E.는 Game, IT, Volunteering, Entertainment의 뜻을 담아 게임을 통해 즐겁고 따스한 나눔을 실천하는 프로그램이다. 위메이드의 다양한 게임들과 함께 유저와 위메이드 임직원들이 함께 참여하는 연간 사회공헌 캠페인으로 진행됐다.

또한, 위메이드는 2014년 여름 '희망의 대안가정 그룹홈'을 지속적으로 응원하고 후원하기로 했다. 그동안 청소년의 교육 및 체험의 기회를 만들어왔던 '위메이드 주니어 스쿨'과 더불어 '위메이드 G.I.V.E.'도 상대적으로 지원이 적고 많은 도움이 필요한 '그룹홈' 친구들을 후원하면서 청소년을 위한 활동들을 지속했다.

2015

2015

2015년은 인기 IP(Intellectual Property, 지식재산권)로 만든 게임들이 성과를 내면서 IP의 중요성이 부각된 해다. '뮤오리진', '갯오브하이 스쿨' 등 기존 게임 혹은 웹툰 IP로 만든 모바일 게임이 인기를 끌었다. 모바일 게임 시장이 커지면서 본격적인 TV 광고가 시작된 해이기도 하다.



2012년 관계사가 된 넥슨과 엔씨소프트는 결별했다. 넷마블은 2014년 새롭게 출범한 후 2015년 '레이븐', '이데아'를 비롯한 흥행작을 잇달아 내놓으면서 모바일 게임 기업 중 최초로 매출 1조 원을 넘겼다. 구글 플레이 스토어 매출 TOP10 중 절반을 차지하기도 했다.



com2us

국내 대표 게임사들이 여러 가지 사회공헌 활동을 한 가운데, 컴투스 그룹은 달력 사내 판매 기부, 세계 재난 로봇 경진대회 참가팀 후원, 사내 희망 나눔 바자회, 다문화 청소년 대안학교 해밀학교 후원, Everywhere 캠페인, 희망의 행복상자 나눔, 서울숲 가꾸기, 지역 도서관 정리 등 다양한 활동을 진행했다.

Smilegate®

대한민국 게임대상 사회공헌우수기업상은 스마일게이트가 수상했다. 스마일게이트는 2012년 12월 모두가 행복한 미래를 꿈꿀 수 있도록 희망을 확산하는데 이바지하겠다는 모토로 스마일게이트희망문화재단(2014년 7월 스마일게이트 희망스튜디오로 명칭 변경)을 설립했고 이후 진행한 여러 가지 활동의 공로를 인정받았다.

블러드라인 헌혈 캠페인 '착한 블러드'



액토즈소프트는 모바일 RPG 블러드라인에서 1월 18일까지 유저 참여 헌혈 캠페인 '착한 블러드'를 진행했다. 유저가 헌혈 후 받는 헌혈증을 기부 받았고 모인 헌혈증은 2014년 12월 17일 임직원 대상 헌혈 캠페인으로 모은 헌혈증과 함께 한국소아암재단에 기부됐다.

달력 사내 판매 기부



컴투스 1월 7일 타이니팜 2015 달력 사내 판매 수익금을 서울 사회 복지공동모금회에 기부했다. 타이니팜 개발팀은 2015 올미년을 맞아 타이니팜의 대표 양 캐릭터를 내세운 캘린더 제작했고 사내 임직원들을 대상으로 달력을 판매했다. 기부금은 지역아동센터의 따뜻한 겨울나기를 후원하는 난방비 지원 사업 후원 목적으로 사용됐다.



한게임 천만 날개 모으기

NHN(구 NHN엔터테인먼트)는 한게임 '고스톱'에서 1월 15일부터 해피빈과 연계해 '천만 날개 모으기' 기부 프로모션을 진행했다. 한게임 사이트에서 사랑의 날개 기부를 통해 1천만 날개를 달성하면 기부금을 전달하는 방식이다. 조성된 기부금 4천만 원은 포천시 무한돌봄복지센터와 대전광역시 복된지역아동센터, 경상남도 함안군 칠원지역아동센터 행복한공방에 전달됐다.

몬스터 길들이기 소방장갑 기부

넷마블은 2월 11일 몬스터 길들이기 유저들의 마음을 담아 소방장갑 180켤레를 인천 서부소방서에 기부했다. 몬스터 길들이기에서 2014년 12월 18일부터 2주간 진행된 '꺼진 불도 다시 보자' 캠페인은 유저들이 모험지역인 '화염' 및 '용암'을 정복한 횟수에 따라 기부금을 적립하는 유저 참여형 나눔 캠페인으로 운영됐다.



2015년 7월, LA 스페셜올림픽 세계대회

스페셜올림픽 대표선수들과 함께 합니다.

엔씨소프트문화재단



LA 세계스페셜올림픽 한국 대표팀 후원

엔씨소프트문화재단은 2월 16일 올림픽, 장애인올림픽(패럴림픽)과 더불어 세계 3대 올림픽으로 꼽히는 세계 지적발달장애인들의 스포츠 대회, 2015 LA 스페셜올림픽 세계대회(7월 25일~8월 2일)의 한국 대표팀을 후원하기로 했다. 한국 공식 웹페이지를 제작·운영하고 한국 대표선수 94명 모두에게 생활복과 개개인의 성장 및 훈련 이야기를 담은 영상을 선물했다.



네팔 대지진 피해자 생수 전달

넷마블은 5월 26일 네팔 지진 피해 구호를 위해 생수 10만 병에 대한 기부금을 주한 네팔대사관에 전달했다. 기부금은 넷마블 전 계열사 임직원을 대상으로 모은 모금액으로 구성됐다. 위로의 뜻을 담은 편지도 함께 전달했다.



세계 재난 로봇 경진 대회 참가팀 후원

컴투스는 5월 26일 세계 재난 로봇 경진 대회 '다르파 로보틱스 챌린지(DARPA Robotics Challenge, DRC)'에 참가하는 서울대학교 SNU팀에 후원금 1천만 원을 전달했다. DRC는 일본 후쿠시마 원전 사고를 계기로 출범한 인간형 로봇 경진대회다. 재난 사고 발생 시 사람을 대신해 구조 및 현장 대응에 사용할 목적으로 제작된 최첨단 재난 로봇들이 여러 임무를 수행하며 우수성을 겨룬다.



다문화대안학교 교육 운영비 후원

스마일게이트 희망스튜디오와 위메이드플레이(구 선데이토즈)는 6월 19일 다문화 아동을 위한 대안학교인 지구촌학교의 2차년도 교육운영비로 후원금 1억 5천만 원을 전달했다. 후원금은 매월 교원 인건비 및 교육 물품 구입 등 직접교육지원비로 사용됐다.



한국리틀야구연맹 후원

컴투스는 7월 9일 유소년 야구단의 성장과 발전을 후원하기 위한 목적으로 기부금 1천만 원을 한국리틀야구연맹에 전달했다. 기부금은 6월 '컴투스프로 야구2015' 게임 내 이벤트를 통해 유저가 홀런 1천만 개를 달성하는 방식으로 조성됐다.



서울대학교 창업경진대회 후원

컴투스와 컴투스홀딩스(구 게임빌)는 7월 16일 '2015 서울대학교 창업경진대회' 후원을 위해 후원금 2천만 원을 전달했다. 서울대학교 창업경진대회는 창업 의지가 확고하고 역량 있는 교내 우수 창업 인재를 발굴하기 위해 마련됐다. 후원금은 대회 수상 팀의 창업 사무 공간 등 전반적인 창업 활동 지원 자금으로 사용됐다.



희망 나눔 바자회

컴투스는 7월 30일 창립 17주년을 맞아 사내 '희망 나눔 바자회'를 실시했다. 임직원들은 바자회 준비를 위해 총 900여 점의 의류, 도서, 가전제품 등 각종 개인 물품을 기증했다. 바자회 수익금 전액은 아름다운가게에 전달돼 여러 소외계층을 지원하는 다양한 사업에 사용됐다.



제주사회복지공동모금회 기부

네오플은 8월 12일 제주 지역 학교 밖 청소년의 건전한 사회화를 지원하기 위해 '학교 밖 청소년 문화카페'를 지원하기로 하고 3년간 사업비인 8억 원을 제주사회복지공동모금회에 기부했다. 기부금은 제주 지역 청소년들의 올바른 자립과 성장에 사용됐다.



'게임과 뇌' 연구 후원

엔씨소프트문화재단은 서울아산병원 신경과 강동화 교수 연구진의 '게임과 뇌' 연구를 후원했다. 강동화 교수 연구팀은 8월 27일 초청 강연을 통해 전략 게임이 시·지각능력 향상, 후두엽에서 전두엽의 뇌연결 발달 등에 도움을 줄 수 있음을 전했다. 연구 내용을 담은 논문은 국제학술지 '신경과학저널'에 발표됐다.



한국 문화유산 보호 및 지원

라이엇 게임즈는 9월 12일 문화재청과 문화재지킴이 후원 약정을 통해 해외 문화재 환수, 문화유산 보존 관리 및 각종 체험 교육, 행사 후원 등 한국 문화유산 보호 및 지원 활동을 위한 기부금 8억 원을 전달했다. 후원금 규모는 각종 지원 및 참여 사업의 규모에 따라 확정됐다.



마음씨 고운 김런너

스마일게이트는 10월 7일부터 21일까지 테일즈런너 유저와 함께하는 기부이벤트 '마음씨 고운 김런너' 캠페인을 진행했다. 유저가 플레이 중 얻은 게임 재화 1억 개를 모으면 기부금 1천만 원을 스마일게이트 희망스튜디오를 통해 초록우산 어린이재단에 전달하는 캠페인이다. 2주간 목표액 30배가 넘는 재화가 모였고 스마일게이트는 11월 2일 기부금 전달과 함께 임직원 봉사활동을 진행했다.



서울대학교 어린이병원 후원

컴투스는 11월 5일 우리나라의 내일을 책임질 어린이들의 건강한 성장에 힘을 보태기 위해 서울대학교 어린이병원에 후원금 2천만 원을 전달했다. 후원금은 어린이 환자의 체계적인 질병 치료와 쾌적한 진료 환경을 조성하는 데 사용됐다.

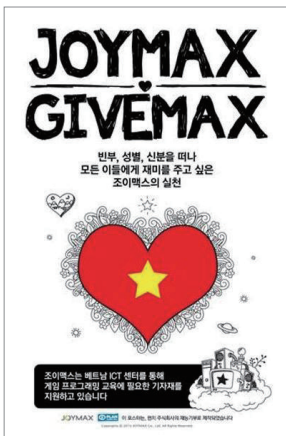


해밀학교 후원

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 12월 14일 다문화가정 청소년 대안학교인 해밀학교에 후원금 1천만 원을 전달했다. 해밀학교는 가수 인순이가 다문화가정 학생들을 위해 설립, 2013년 4월 강원도 홍천에서 개교했다. 후원금은 교내 시설, 교육 활동 지원 등으로 활용됐다.



국제구호개발 NGO 플랜코리아 기부



위메이드맥스(구 조이맥스)는 12월 29일 사내 임직원들의 참여를 통해 조성한 기부금 약 1천8백만 원을 국제구호개발 NGO 플랜코리아에 전달했다. 기부금은 2015년 1월부터 12월 까지 1년 동안 사내 카페 음료 구입 비용 및 카페 운영 수익금을 모으는 방식으로 조성됐다. 베트남 현지 중부지역 학생들의 교육정보화 사업의 지원금으로 사용됐다.

넥슨 아레나 수익금 전액 기부

넥슨은 12월 29일 넥슨 아레나에서 진행된 e스포츠 관람료 및 대관 프로모션 수익금 전액을 한국메이크어워시 재단에 기부했다. 2015년 한 해 모은 기부금 총액은 1억 원 이상이다. 기부금은 난치병 어린이들이 소원을 이룰 수 있도록 지원하는 '꿈꾸는 아이들' 프로젝트에 사용됐다.

푸르메재단 넥슨어린이재활병원 완공



넥슨이 병원 건설과 초기 운영에 필요한 전체 440억 중 200억 원을 기부한 푸르메재단 넥슨어린이재활병원이 12월 30일 완공됐다. 장애어린이들이 신체적으로나 정서적으로 건강하게 성장하고, 사회에 독립된 자아로 나아갈 수 있도록 '의료재활+사회재활+직업재활'을 연계한 '장애어린이 전인재활' 서비스를 제공하는 국내 최초 통합형 어린이재활병원이다.

어린이·청소년·교육·공모전



Realize Your Dream

블리자드 엔터테인먼트는 2014년 한국에서만 'Realize Your Dream' 사회 공헌 프로그램을 시작했다. 게임 및 IT 관련 산업 분야에서 활약하기를 원하는 우수 학생들에게 자사 게임 축제인 블리즈컨과 미국 본사 방문 등으로 글로벌 게임 IT 산업 현장을 체험할 수 있는 장을 제공했다. 2015년부터 2019년까지 선발된 57명에게는 장학금을 지원했다.

우리들의 만원의 마법

네오위즈와 판교청소년수련관이 협력해 진행한 '우리들의 만원의 마법'은 청소년들이 1만 원의 나눔으로 세상을 아름답고 따뜻하게 만들려는 취지로 진행된 프로그램이다. 가족, 이웃, 사회 등 자신의 주변에 나눔 활동을 할 수 있는 아이디어를 기획하여 실천하는 활동이다. 초창기인 2014년 12월 말부터는 총 295명의 청소년이 참여했다. 2015년 1월 '태극기를 알리자', '한국사 수호대', '알찬 2015년 보내기'를 진행했다. 2016년에는 청소년 260명이 참여하는 상설 사회공헌으로 이어졌다.



주니어 워크숍

위메이드는 3월 26일 특성화 고교생 대상 산학협력모델 '위메이드 주니어 스쿨'의 자사 방문 직업 체험 프로그램 '주니어 워크숍'을 판교 사옥에서 진행했다. 참가 학생들은 직군별 특화된 주제를 중심으로 모의 면접, 개인 포트폴리오 평가, 위메이드의 고졸인재채용 '위메이드인' 소개 등 취업과 연계한 프로그램 등을 직접 체험했다.



부산 소년의 집 공부방

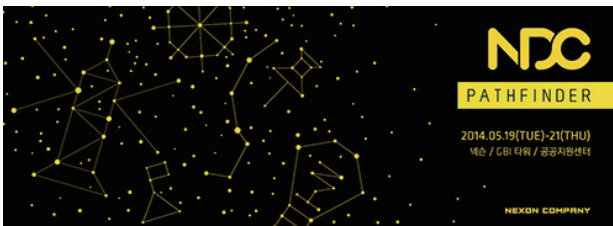
엔씨소프트문화재단은 5월 8일 부모로부터 보호를 받지 못하는 아동의 성장을 돕기 위해 마리아 수녀회가 운영하는 부산 '소년의 집'에 학습·독서 공간 'NC 꿈 키움 공부방'을 개설했다. 총 81평방미터(m²)의 공간으로 중앙에는 편한 자세로 독서를 하고 가장자리에는 개별적으로 공부할 수 있는 공간을 마련했다.



Everywhere 캠페인

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 사회공헌을 위해 전국 어디든지 찾아가는 사회공헌인 'Everywhere 캠페인'을 두 차례 진행했다. 5월 13일에는 강원도 서천 분교를 찾아 태블릿 PC와 탁구대 등을 지원했고 10월 14일엔 충청남도 반계 분교 학생들에게는 도서와 자전거 등을 선물했다.

제9회 넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC)



넥슨은 2007년부터 여러 프로젝트에서 축적된 지식과 경험을 공유하는 사내 행사로 넥슨 개발자 콘퍼런스(Nexon Developers Conference, NDC)를 진행했다. 이후 꾸준히 규모를 확대하면서 2011년부터

는 문호를 개방, 사내 작품 제작 과정을 담은 아트 전시회도 개최했다. 이를 통해 넥슨 관계사는 물론 타 게임 회사 종사자와 게임 산업에 대한 관심이 높은 학생들까지 참여했고 발표자 200여 명이 100~150개 세션을 진행하는 대규모 게임 개발자 콘퍼런스로 거듭났다.

2015년에는 새로운 가능성에 도전하는 참신한 실험과 계속적 노력을 담은 '개척자(PATHFINDER)'를 주제로 5월 19일부터 21일까지 경기도 성남시 판교 넥슨 사옥과 인근 발표장에서 개최했다. 99개 세션 중 95개를 일반에 공개했다.



청소년 문화콘텐츠 동아리 지원 사업

스마일게이트 희망스튜디오는 5월 30일부터 11월까지 청소년들이 직접 앱을 기획하고 개발하는 과정을 통해 창의적인 진로 설계를 경험할 수 있도록 청소년 문화콘텐츠 동아리 지원 사업을 진행했다. 스마일게이트는 활동비, 멘토링 등으로 청소년들의 창의적 진로 설계를 지원했다.



게임과몰입 예방교육

게임문화재단은 7월 3일 허브센터 수도권 게임과몰입힐링센터(중앙대학교병원)에서 게임과몰입 예방교육을 실시했다. 교육은 전국 5개소의 게임과몰입힐링센터 운영 인력을 대상으로 게임과몰입 해소와 관련된 전문성을 향상시키고자 진행됐다. 교육 내용은 '게임 리더러시 교육', '게임산업 및 문화의 이해 교육'으로 구성됐다.

게임문화진흥 공모전

게임문화재단은 9월 16일부터 10월 23일까지 '게임문화진흥 공모전'을 개최했다. 공모전은 건전한 게임이용 의식을 고취하고, 게임의 문화적 가치를 정립하고자 열렸다. 건전한 게임이용에 대한 영상 부문 및 비영상 부문(수필, 시, 표어, 웹진, 만화 등)으로 나누어 진행됐다.



스마일게이트@마이스쿨

스마일게이트 희망스튜디오는 10월부터 12월까지 게임 및 IT 분야에 관심 있거나 진로를 결정한 고등학생을 대상으로 진행하는 게임 및 IT 분야 진로 설계 멘토링 프로그램 '스마일게이트@마이스쿨'을 진행했다. 고등학교 5개교에서 250여 명의 청소년과 게임 및 IT 분야 현직자 50여 명이 참여했다.

장애인·봉사활동·게임인식 제고



컴투게더 희망의 행복상자

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 4월 25일 각종 먹거리와 활동복이 들어있는 행복선물상자 150개를 직접 포장하고 사랑의 메시지를 담아 홀몸 어르신 가정과 저소득 가정을 방문해 전달하는 '컴투게더와 함께하는 희망의 행복상자' 나눔활동을 진행했다.



넥슨 콘텐츠 축제 네코제

넥슨은 자사 게임 IP(Intellectual Property, 지식재산권)를 활용한 콘텐츠 축제, 네코제(Nexon Contents Festival)를 2015년부터 개최 중이다. 일본어로 고양이가 '네코(ねこ)'라는 점에 착안해 마스코트로 고양이 캐릭터를 사용한다.

유저 아티스트들이 중심이 돼 넥슨 게임 캐릭터, 음악, 스토리를 활용한 액세서리, 피규어, 그림, 인형 등 2차 창작물을 교류하는 유저 참여 행사다.



에스 스마일 프로젝트

스마일게이트 희망스튜디오는 5월 22일 건강한 게임 문화 확산을 위한 공모 사업인 '에스 스마일 프로젝트'의 파트너 기관으로 오드-e 코리아, 우리가족 게임플레이연구소, 청소년자치연구소, 춘천시청소년수련관을 선정했다. 4개 파트너 기관은 청소년과 학부모를 대상으로 게임 콘텐츠를 활용한 다양한 사업을 전개했다.

컴투게더 지역아동센터 환경개선

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 7월 6일 금천구 아동보호시설 '신광 지역아동센터'를 직접 방문해 도배장판 교체를 위한 짐 나르기, 벽지 제거, 청소 및 정리 등 보수 활동에 참여했다. 활동에 사용된 후원금 일체는 서울 사랑의열매를 통해 기부했다. 여름 캠프를 앞둔 지역아동센터의 아이들이 즐거운 시간을 보낼 수 있도록 여름 캠프 지원비도 함께 전달했다.

제11회 전국 장애학생 e페스티벌



넷마블은 2009년부터 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원과 함께 장애학생들의 e스포츠대회 및 정보화대회인 '전국 장애학생 e스포츠대회'를 개최하고 있다. 2015년에는 9월 8일부터 9일까지 지역 예선을 통과한 전국 특수학교 학생, 학부모, 교사 등 1천5백여 명이 마구마구·모두의마블·다함께 붕붕붕 등 다양한 종목에서 승부를 겨뤘다.



컴투게더 서울숲 가꾸기

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 10월 24일 서울시 성동구 성수동 서울숲에서 숲을 관리하고 가꾸는 봉사활동을 실시했다. 나무의 성장을 방해하는 관목과 죽은 가지를 정리하고 다가오는 겨울을 건강하게 보낼 수 있도록 나무에 영양분을 주는 작업에 참여했다.



컴투게더 금천구 도서관 정리

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 12월 12일 금천구립가산도서관에 반입된 신간 도서를 체계에 맞게 분류하고 반납 도서를 정해진 서가에 정리하고 독서 공간 및 책장을 청소했다. 컴투스는 금천구 관내의 사립 작은도서관 6곳(나누리작은도서관, 산돌어린이도서관, 서재미작은도서관, 은행나무어린이도서관, 지혜의숲, 책읽는마을)에 신간 도서 구입을 위한 후원금도 전달했다.



아빠와 함께하는 게임디자인 워크숍

스마일게이트 희망스튜디오는 12월 12일 구글 캠퍼스 서울에서 '아빠와 함께하는 게임디자인 워크숍'을 진행했다. 총 10가족이 참석해 진행한 워크숍은 게임을 구성하는 다양한 요소에 집중해 게임에 대한 이해를 높이고 새로운 시각에서 게임을 해석할 수 있도록 도와 게임을 새로운 학습 도구이자 새로운 경험을 체험하는 계기가 되도록 도왔다.

2015 대한민국 게임대상 <사회공헌우수상>



2015년 대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 스마일게이트가 수상했다. 스마일게이트는 2012년 12월 모두가 행복한 미래를 꿈꿀 수 있도록 희망을 확산하는 데 이바지하겠다는 모토로 스마일게이트희망문화재단(2014년 7월 스마일게이트 희망스튜디오로 명칭 변경)을 설립했고 이후 진행한 여러 가지 활동의 공로를 인정받았다.

스마일게이트 희망스튜디오는 아동 청소년에게 게임산업 진로 탐색 기회를 제공하는 게임개발회사 체험실, 문화 콘텐츠 및 게임 창작에 열정을 가진 청년에게 창작 기회 및 멘토링 프로그램을 제공하는 스마일게이트 멤버십을 운영, 창의적 인재 양성에 힘썼다.

청년들의 순수한 열정을 지원하는 창업지원 프로그램 'ORANGE FARM(오렌지팜)'도 운영했다. 2014년 서초 센터를 시작으로 신촌센터와 부산센터까지 확대, 2015년 기준 총 3개 센터, 31개의 스타트업이 입주했다. 민간기업에서 운영하는 청년창업지원프로그램 중 최대 규모다.

희망의 확산을 목표로 2011년부터 진행 중인 글로벌 희망학교도 있다. 컴퓨터를 본적도 없는 해외 소외 지역 아이들이 꿈을 갖고 자신의 미래를 그려 갈 수 있도록 현지 학교에 창의교육을 받을 수 있는 IT 인프라와 창작 교육 프로그램을 지원하는 사업이다. 2015년 기준 중국과 베트남에 4개교를 설립 및 운영했고 이후 베트남, 몽골까지 확장해 총 15곳에서 운영 중이다.

2016

2016



2016년은 AR(증강현실)과 VR(가상현실) 기술을 접목한 게임들이 본격적으로 인기를 끈 해다. 특히 닌텐도의 핵심 IP(Intellectual Property, 지식재산권) '포켓몬스터'에 AR(증강현실)을 더한 '포켓몬 고(GO)'가 세계적인 인기를 끌었다. 우리나라에서는 정식 출시되지 않았음에도 속초, 울산 간절곶 일대가 플레이 가능 지역으로 밝혀져 평소보다 10배 이상의 관광객이 몰렸다. VR 게임으로는 '서머 레슨' 등이 흥행했다.



'리니지 2 레볼루션'과 '데스티니 차일드'가 국내 모바일 게임 시장을 강타했다. '검은사막'은 북미·유럽 시장에서 역대 국산 온라인 게임 중 최대 성과를 냈다. PC에서는 '오버워치'가 출시돼 세계적인 흥해 기록을 세웠다. 출시 후 한 달간 2억 6천9백만 달러(약 3천8백억 원)의 수익을 올렸다. 국내에서는 인기 순위 점유율 30%를 넘기면서 1위를 차지했다.

국내 대표 게임사들이 여러 가지 사회공헌 활동을 한 가운데, 넥슨이 공사비 420억 원 중 절반에 가까운 200억 원을 기부한 국내 최초 통합형 어린이 재활 병원인 푸르메재단 넥슨어린이재활병원이 개원했다. 블리자드 엔터테인먼트가 세브란스병원에 '블리자드 i-Room'을 조성, 올바른 게임 문화를 알리는 어린이 환자의 심터를 마련하기도 했다.



대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 넷마블이 수상했다. 넷마블은 문화 만들기(게임문화체험관, 전국 장애학생 e페스티벌), 인재 키우기(넷마블게임아카데미, 견학프로그램), 마음 나누기(모두의 마음, 장애인권익사업) 등 3가지 영역을 중심으로 한 사회공헌 활동 공로를 인정받았다.





발렌티어데이 캠페인 후원

룽투코리아는 대학생 자원봉사 단체 'V원정대' 주최로 매년 2월 14일 발렌타인데이를 '기부 실천의 날 발렌티어데이'로 지정하고 기부와 나눔 문화 확산을 위해 진행 중인 발렌티어데이 캠페인을 후원했다.



낙시의 신 저개발국 태양광 랜턴 후원

컴투스는 2월 18일 낙시의 신의 글로벌 사회공헌 프로젝트 기부금 1천만 원을 서울 사회복지공동모금회와 밀알복지재단에 전달했다. 후원금은 낙시의 신이 서비스되는 글로벌 160여 개국 유저가 게임에서 공동 목표인 누적 1억 에너지를 사용하면 컴투스가 조성한 기부금을 전달하는 유저 참여 기부 형태로 진행됐다. 1월 목표치를 성공적으로 달성했다.



신학기 교복 후원

컴투스는 3월 4일 신학기 맞이 교복 후원금을 국제구호개발 NGO 굿네이버스에 전달했다. 타이니팜의 대표적인 양 캐릭터 '벨양'을 쿠션으로 제작해 임직원을 대상으로 판매, 이를 통해 얻은 수익금을 기부금으로 조성했다. 기부금은 국내 저소득 가정 학생들에게 교복과 학용품 지원 기금으로 사용됐다.



서리풀 푸드트럭 후원

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 3월 30일 서초구청에 서리풀 푸드트럭 후원금을 전달했다. 서리풀 푸드트럭은 서초구 청년들을 위해 마련된 희망 일자리 프로젝트다. 후원금은 푸드트럭 외관 디자인 제작 등을 포함한 창업 활동 지원 자금으로 활용됐다.



경기모바일과학고 장학금

컴투스는 4월 6일 경기모바일과학고등학교에 희망 장학금을 전달했다. 장학금은 학업 우수자로 선발된 2~3학년 학생 20명에게 후원됐다. 컴투스는 2009년부터 모바일 산업분야 특성화 고교인 경기모바일과학고등학교에 정기적으로 장학금을 지원해 왔다.



원더텍틱스 저개발국가 아동교육시설 건립 후원

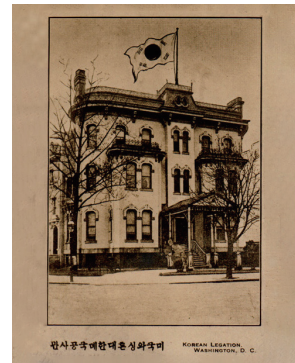
컴투스는 4월 원더텍틱스의 전 세계 유저를 대상으로 저개발국가 아동교육시설 건립을 후원하는 '천만 번의 기적' 글로벌 사회 공헌 프로젝트를 진행했다. 목표 달성에 따라 5월 25일 국제사회공헌 단체인 사단법인 함께하는 사랑발에 기부금 1천만 원을 전달했다. 기부금은 교육 시설이 부족하거나 낙후된 해외 지역의 아동들이 배움의 꿈을 펼칠 수 있도록 학습 공간을 조성하고 기자재 및 교육자료 등을 구비하는 데 사용됐다.



주미대한제국공사관 복원 및 활용 사업 지원

라이언트 게임즈는 4월 26일 주미대한제국공사관의 복원 및 활용 사업을 지원하기 위해 문화재청 및 국외소재문화재재단과 함께 주미대한제국공사관 복원 활용 후원약정식을 진행하고 총 5억 원의 예산을 기부했다.

미국 워싱턴 D.C.에 위치한 주미대한제국공사관은 1889년부터 16년간 대한제국의 대미 외교를 위해 쓰였던 건물이다. 개인이 소유하다가 2012년 우리 정부가 재매입했다. 지하 1층, 지상 3층 규모로 대한제국 시절 외국에 설치한 공관 중 유일하게 원형을 유지하고 있어 당시 공사관 모습을 체험할 수 있는 귀중한 문화 유산이다. 활용 사업을 통해 공사관 건립 당시와 흡사하게 재현됐다.



영웅의 군단 페이퍼토이 기부



넥슨은 5월 20일부터 6월 10일까지 모바일 게임 영웅의 군단에서 게임 캐릭터인 풍신 가루라, 이오네, 프라메 3종으로 구성된 특별 상품 페이퍼토이를 판매했다. 판매 수익금 전액은 푸르메재단 넥슨어린이재활병원에 기부됐다.



레인보우 야구단 후원

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 6월 13일 레인보우 야구단에 후원금 1천만 원을 전달했다. 레인보우 야구단은 한국 프로야구 롯데 자이언츠의 박정태 선수가 이사장으로 있는 레인보우 희망재단에서 소외계층 아이들을 위해 운영하는 야구단이다.



희망 나눔 바자회

컴투스는 7월 28일 금천구 가산동 컴투스 본사에서 사내 바자회를 개최했다. 바자회에는 임직원들의 의류, 가정용품, 가전 등 약 1천100여 점이 기증됐다. 기증품과 바자회 수익금 전액은 행복한 나눔에 전달, 국내외 소외계층을 지원하는 사업에 사용됐다.



스리랑카 청소년 학용품 지원

데브시스터즈는 8월 24일부터 29일까지 사단법인 꿈틔움의 주관으로 스리랑카 콜롬보에서 진행된 '함께하는 우리' 봉사활동에 학용품과 팬시용품 등 쿠키런 IP(Intellectual Property, 지식재산권)로 만든 제품 2천 개를 지원했다. 후원이 진행된 바지라스리 아동개발센터는 스리랑카에서 가장 큰 고아원으로 내전과 자연재해로 부모를 잃은 아이들이 함께 생활하고 있다.

핑크다이아리 기부천사



NHN은 여성 건강 관리 애플리케이션 핑크다이아리가 제공하는 핑다몰을 통해 7월부터 '기부천사 프로젝트'를 진행했다. 핑다몰에서 '기부천사' 스티커가 부착된 생리대를 구매할 때마다 핑크다이아리에서 비용을 전액 부담해 생리대 1팩을 기부 상품으로 적립하는 기부 캠페인이다. 10월까지 총 5,347팩의 기부 생리대가 저소득층 청소년에게 전달됐다.



한국 문화유산 보호 및 지원

라이엇 게임즈는 10월 11일 문화재청과 문화재지킴이 후원 약정을 통해 8억 원을 기부했다. 기부금은 해외 문화재 환수, 각종 체험 교육, 4대 고궁의 보존 관리 사업, 덕수궁 온돌 수리, 창덕궁 정비 등 우리나라 문화재 보호와 지원을 위한 다양한 프로젝트에 쓰였다.



미숙아 치료 프로그램 기부

넥슨은 12월 23일 푸르메재단 넥슨어린이재활병원의 '미숙아 조기집중 치료 프로그램' 조성을 위해 3억 3,774만 원을 기부했다.



광개토 사물놀이 예술단 후원

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 11월 14일 광개토 사물놀이 예술단을 후원했다. 광개토 사물놀이 예술단은 무형 문화재 제7-3호 우도농악 전수교육조교와 이수자들로 결성된 실력파 단체다. 2005년 결성 후 해외는 물론 국내 군부대, 학교, 문화 소외 지역 등 다양한 장소를 찾아 공연하고 있다.

기부금에는 '넥슨 아레나'에서 진행된 e스포츠 리그 3종(FIFA 온라인 3, 카트라이더, 카운터 스트라이크 온라인)과 '지스타 인 넥슨 아레나(G-star in NEXON ARENA)'의 티켓 판매 수익금, 부산 지스타 현장에서 운영된 공식 굿즈샵(핸즈샵, 메이플스토어)의 굿즈 판매 수익금 및 '네코제(넥슨콘텐츠축제)' 시즌 2, 3의 티켓, 현장 경매 이벤트 수익금 등 넥슨 프로모션 수익금 전액이 포함됐다.

프로그래밍 교육 지원 기부

위메이드맥스(구 조이맥스)는 12월 26일 사내 카페 운영 수익금 등 1천2백만 원을 모아 초록우산 어린이재단에 기부했다. 기부금은 국내 저소득층과 취약계층 학생들의 프로그래밍 교육을 지원하는 데 쓰였다.



르 코르뷔지에 특별전 후원

컴투스와 컴투스홀딩스(구 게임빌)는 현대 건축의 아버지로 불리는 '르 코르뷔지에'의 세계 문화유산 등재를 기념해 국내 최초로 열린 특별 전시회 '르 코르뷔지에 특별전(2016년 12월 6일 ~ 2017년 3월 26일)' 티켓을 국제구호개발 NGO인 굿네이버스와 함께 사회 각계각층을 전시회에 초대하는 나눔 활동을 전개했다. 미술가, 음악가, 작가, 건축가 등 380여 명의 예술·문화인들이 회원으로 참여하고 있는 '헤이리 예술 마을', 대학생 건축학과 연합 단체 '대학건축연합(UAUS)' 등 각계 문화·예술 소구층에 전시회 티켓을 선물했다.



초록우산 어린이재단 기부

몬스터넷은 12월 30일, 7월부터 12월까지(6개월) 판매된 VIP 티켓 상품 수익금의 일부를 어린이 후원재단인 초록우산 어린이재단 후원금으로 전달했다. 이터널시티3 온라인의 VIP 티켓 수익금 중 10%를 매년 후원하기로 했다.



나눔 바자회 수익 전액 기부

웹젠은 임직원들이 연말을 맞아 진행한 '나눔 바자회' 수익금 전액을 복지 재단에 기부했다. 웹젠의 임직원 봉사 동호회 '반딧불'은 12월 31일, 임직원들의 기부 물품을 받아 진행해온 '연말 나눔 바자회'에서 얻은 수익금 전액을 '초록우산 어린이재단' 산하 중탑종합사회복지관에 기부했다.

어린이·청소년·교육·공모전

넷마블견학프로그램



넷마블은 2013년부터 매 방학마다 청소년 직업체험교실을 개최했고 이를 토대로 2016년부터는 견학프로그램을 새로 마련했다. 견학프로그램은 특강과 게임 직무 실습 및 체험 시간 등 실무 위주의 프로그램을 통해 게임·IT 산업에 관심이 높은 중·고·대학생의 진로 탐색을 돕고 있다.



스마일게이트 게임 잼

스마일게이트는 2016년부터 다양한 구성원이 모여 48시간 동안 순수 창작 게임을 완성하는 콘텐츠 창작 축제 스마일게이트 게임 잼(Smilegate Game Jam)을 운영 중이다. 개발된 결과물은 스마일게이트 창작·창업 프로그램과 연계해 지원하고 있다. 2014년과 2015년에는 글로벌 게임 잼을 개최 및 후원했다.



MIT 과학특별프로그램

엔씨소프트문화재단은 소외 계층의 교육 기회 확대를 위해 2016년부터 MIT 과학특별프로그램을 시작했다. MIT 과학특별프로그램은 아이들이 일상에서 쉽게 접할 수 있는 다양한 현상을 바탕으로 과학 이론을 배우고 직접 실험해보는 체험 활동을 통해 과학에 대한 흥미를 느낄 수 있게 돕고 있다.



컴투스 글로벌 IT교실

컴투스는 2016년부터 IT 인프라가 부족한 지역 학생들이 풍부하고 고른 교육 기회를 얻을 수 있도록 '컴투스 글로벌 IT교실'을 설립했다. 키르기스스탄(2016년 1호), 니카라과(2018년 2호), 서울 금천구 난곡중학교(2017년 3호), 방글라데시(2018년 4호), 우간다(2019년 5호), 파라과이(2020년 6호) 등에 설립됐다.

게임소통학교

넷마블은 2016년부터 전국 초등학교를 대상으로 게임에 대한 부모와 자녀 간 인식 차이를 좁히고 게임의 순기능에 대해 올바르게 이해할 수 있는 기회를 제공하는 게임소통학교를 운영했다. 게임의 특성 및 활용 방법을 알리고 가족 간의 소통을 지원하는 프로그램이다.





게임아카데미

넷마블은 2016년부터 게임 진로에 관심이 있는 중·고등학교 학생을 대상으로 게임아카데미를 운영했다. 게임의 구성 요소 및 원리에 대해 폭넓게 교육하고 게임 산업에 대한 이해 및 제작 현장 방문 등을 통해 미래 비전 설계에 도움을 주기 위한 내용으로 구성했다. 참가 학생들의 게임 작품을 전시하는 전시회도 진행했다.



스마일하우스

스마일하우스는 학대 피해 아동을 위한 희망 플랫폼이다. 2016년 수원나자렛집(1호) 이후 사각지대에 놓인 아동청소년들이 건강한 사회 구성원으로 성장할 수 있도록 보호와 치료, 자립을 통합적으로 지원하고 있다. 2021년 8호까지 설립 후 즉각적인 지원이 필요한 소외아동들에게 생활 공간을 제공한다. 심리 치료, 결연 후원, 멘토링 등 건강한 성장을 위한 통합 복지 지원 플랫폼으로 자리 잡았다.



국내 긴급 유물 구매 및 전시 지원

라이엇 게임즈는 2월 1일부터 3월 31일까지 문화재청 및 문화유산국민신탁이 주최, 주관한 '국민의 빛으로 역사의 빛을 더하다' 전시를 후원했다. 전시를 통해 이준 열사, 한규설 선생 서화(書畵) 등 평소 접하기 어려웠던 대한제국, 을사늑약, 독립운동과 관련된 유물 및 작품 20여 점이 공개됐다.



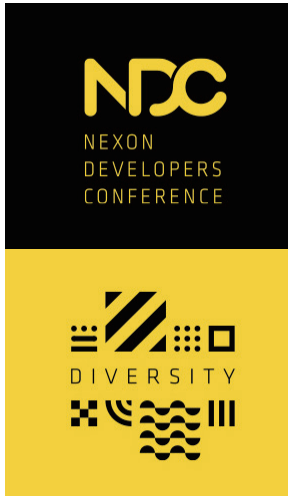
스마일 테라피

스마일게이트는 3월 22일 사회복지법인 살레시오수녀회와 가정폭력 피해 아동 및 청소년들의 보호와 치유에 함께했다. 가정폭력 피해 아동의 정서 안정과 심리치료를 위한 Smile Therapy(스마일 테라피) 후원금을 살레시오수녀회에 전달했고 학대 피해 아동 보호시설의 리모델링을 지원했다.

스마일멘토

스마일게이트는 4월부터 7월까지 5회에 걸쳐 연세대학교 한국어학당과 함께 다문화 대안학교 지구촌학교 아동 대상 멘토링 프로그램 '스마일멘토'를 진행했다. 로봇과학관 방문, 스마일게이트 '크로스파이어' 웹툰 작가와의 만남, 경복궁 방문, 전통 놀이 체험 교실, 자국 요리 대회 등으로 한국 문화 이해를 돕고 다양한 문화를 배우는 시간을 가졌다.





제10회 넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC)

넥슨은 2007년부터 여러 프로젝트에서 축적된 지식과 경험을 공유하는 사내 행사로 넥슨 개발자 콘퍼런스(Nexon Developers Conference, NDC)를 진행했다. 이후 꾸준히 규모를 확대하면서 2011년부터는 문호를 개방, 사내 작품 제작 과정을 담은 아트 전시회도 개최했다.

이를 통해 넥슨 관계사는 물론 타 게임 회사 종사자와 게임 산업에 대한 관심이 높은 학생들까지 참여했고 발표자 200여 명이 100~150개 세션을 진행하는 대규모 게임 개발자 콘퍼런스로 거듭났다.

2016년에는 다양한 시도를 통해 새로운 가능성과 방향성을 모색하는 '다양성(DIVERSITY)'을 주제로 4월 26일부터 28일까지 경기도 성남시 판교 넥슨 사옥과 인근 발표장에서 개최했다. 103개 세션 중 97개를 일반에 공개했다.



푸르메재단 넥슨어린이재활병원 개원

넥슨은 4월 28일 서울시 마포구 상암동에 푸르메재단 넥슨어린이재활병원을 정식 개원했다. 장애 어린이들이 신체적으로나 정서적으로 건강하게 성장하고 사회에 독립된 자아로 나아갈 수 있도록 지상 7층과 지하 3층으로 입원 병상 91개, 낮 병상 40개 등을 갖췄다.

푸르메재단 넥슨어린이재활병원은 의료 재활과 사회 재활, 직업 재활을 연계한 '장애 어린이 전인 재활' 서비스를 제공하는 국내 최초 통합형 어린이 재활 병원으로 넥슨은 병원 건립 비용 400억 원 중 총 200억 원을 기부했다.



세브란스 어린이병원 'i-Room' 개관

블리자드 엔터테인먼트는 6월 17일 세브란스 어린이병원 1층 로비에 '블리자드 i-Room'을 개관했다. 어린이 환자들의 삶의 질을 향상시키기 위해 조성한 특별 심터다. 의료진에 대한 아이들의 꿈을 키워줄 Medical Play 프로그램, 올바른 게임 문화 조성을 위한 PC Play 프로그램 등 다양한 교육 프로그램도 진행했다.



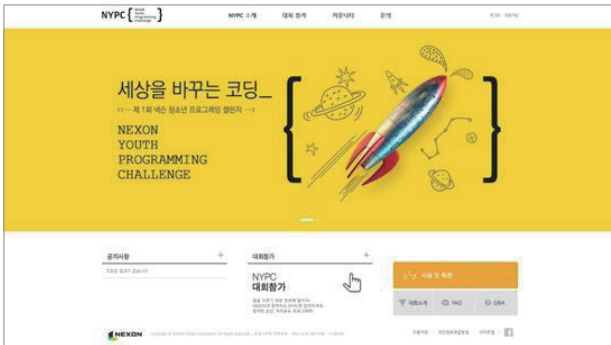
국내 최초 '게임사전' 발간

엔씨소프트문화재단은 6월 28일 국내 최초로 게임과 관련된 단어를 체계적으로 정리한 '게임사전'을 출간했다. 게임사전은 게임 연구자, 개발자, 기획자, 이용자 등 다양한 분야의 인력들이 제작 과정에 참여했다. 누구나 참가할 수 있는 표제어 자유 공모전과 중간 제작 발표회 성격의 공개 포럼 등 5년간의 용어 조사와 1년 6개월간의 편찬 과정을 거쳐 완성됐다.



수도권 게임과몰입 힐링센터(푸르메재단 넥슨어린이재활병원) 운영 개시

게임문화재단은 8월 1일 2016년 하반기 게임과몰입힐링센터 운영 전문 기관으로 푸르메재단 넥슨어린이재활병원을 선정했다. 센터는 어린이 재활의 특수한 업무 수행과 함께 소아청소년 중심의 게임과몰입 상담, 치유 프로그램 운영 및 게임과몰입 예방 교육 등 다양한 게임과몰입 관련 전문 활동 등을 추진했다.



제1회 넥슨청소년프로그래밍챌린지(NYPC)

넥슨은 소프트웨어 분야의 인재를 발굴하기 위해 '세상을 바꾸는 코딩'을 슬로건으로 하는 청소년을 위한 프로그래밍 대회, '넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지(Nexon Youth Programming Challenge, NYPC)'를 2016년부터 매년 운영 중이다. 2016년 첫 대회(예선 8월 30일~9월 8일, 본선 10월 22일)에는 청소년 2천5백여 명이 참가했다.



제주 클린올레

네오플은 2016년부터 '클린올레(제주 올레길을 걸으며 길 위에 버려진 쓰레기를 줍는 캠페인)'를 공식 후원했다. 쓰레기 봉투와 홍보 인쇄물 등 캠페인에 필요한 물품 경비를 후원했다.



컴투게더 아동센터 공부방 새 단장

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 3월 10일 금천구 독산동 하늘지역아동센터에 방문해 내부 벽을 도배하고, 외부에는 벽화를 꾸며 밝은 공간으로 개조했다. 낡은 책상을 직접 조립한 책상으로 교체하고 매트리스 장판도 교체했다. 공부방 꾸미기 후원금 1천만 원을 사단법인 사랑발을 통해 기부했다.



컴투게더 여름 행복상자

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 6월 18일 금천구청 대강당에 모여 천연 모기약을 직접 만들고 상자 구성품을 포장했다. 이를 통해 마련한 선물상자 '여름 행복상자' 140개는 금천구에 위치한 지역아동센터 6곳에 전달됐다. 컴투스는 모기장, 선크림, 쿨매트 등 다양한 여름나기 제품 구입을 위해 1천만 원을 후원했다.

장애인권교육 '모두의마음'



넷마블은 유아 및 초등 저학년 아동이 장애에 대한 올바른 인식을 갖도록 돕는 교육 프로그램, 동화책 장애인권교육 '모두의마음'을 8월 말부터 10월까지 총 20회 진행했다. 장애문학 전문가, 동화작가, 아동심리 상담가 등으로 구성된 기획 위원들의 협업을 통해 준비 중인 동화책과 장애인식개선 활동, 동화인권교육 등 풍부한 관련 경험을 갖춘 인권 강사를 위촉, 인권 강사 워크숍을 통해 제작한 동화책 인권교육 매뉴얼을 활용해 수준 높은 교육을 실시했다.



2016 전국 장애학생 e페스티벌

넷마블은 2009년부터 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원과 함께 장애학생들의 e스포츠대회 및 정보화대회인 '전국 장애학생 e페스티벌'을 개최하고 있다. 2016년에는 9월 6일부터 7일까지 지역 예선을 통과한 전국 230여개 특수학교(학급) 학생, 학부모, 교사 등 1천5백여 명이 마구마구·모두의마블·다함께 붕붕붕2·팡야·오델로·프리스트아일2·키텍트 스포츠 육상 등에서 승부를 겨뤘다.



컴투게더 벽화 그리기

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 9월 24일 시흥초등학교 담장을 벽화로 꾸미고, 교내 과학실 기자재를 교체했다. 컴투스는 벽화 그리기 활동에 필요한 제반 비용과 교내 과학실의 낡은 책상과 의자 교체 금액 일체를 후원했다.



사랑의 김장 나눔

컴투스는 12월 10일 직접 담근 김장 김치와 쌀을 전달하는 '사랑의 김장 나눔' 봉사활동을 진행했다. 직접 담근 김장 김치 700포기는 쌀과 함께 금천구 지역아동센터와 저소득 가정, 무료 급식소 등에 전달됐다. 컴투스는 제반 비용 1천만 원을 후원했다.

2016 대한민국 게임대상 <사회공헌우수상>

2016년 대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 넷마블이 수상했다. 넷마블은 문화 만들기(게임문화체험관, 전국 장애학생 e페스티벌), 인재 키우기(넷마블게임아카데미, 견학프로그램), 마음 나누기(모두의마음, 장애인권익사업) 등 3가지 영역을 중심으로 한 사회공헌 활동 공로를 인정받았다.

netmarble

문화 만들기 중 게임문화체험관 설립은 2008년부터 장애 학생의 교육 및 여가 활동 다양화를 위해 전국 특수학교 및 유관기관 내 구축하는 사업이다. 전국 장애학생 e페스티벌은 2009년부터 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원과 함께 장애학생들의 e스포츠대회 및 정보화대회를 개최해왔다.

인재 키우기 중 넷마블게임아카데미는 2016년부터 미래 게임 인재 양성을 위해 게임 개발 교육을 지원하는 사업이다. 견학프로그램은 2016년부터 중고생 및 대학생들을 사육으로 초청해 게임산업 및 직무에 대해 다양한 지식과 경험을 나눈 프로그램이다.

마음 나누기 중 모두의마음은 장애인권 교육용 동화책 어깨동무문고를 통해 유아 및 초등 저학년 아동의 장애에 대한 올바른 인식 확립을 돕는 교육 프로그램이다. 장애인권익사업은 2012년 장애우권익문제연구소와 협약한 이래 장애인 복지 및 사회공헌 사업 발굴 등 장애인 환경 개선을 위해 진행한 여러 가지 사업이다.

2017

2017

2017년은 'PUBG: 배틀그라운드'가 전 세계 게임 업계에 '배틀로얄' 장르 붐을 일으킨 해다. 3월 출시 후 PC 게임 플랫폼 스팀(Steam) 최초로 동시 접속자 수 300만 명을 돌파했고 얼리 액세스(앞서 해보기) 게임 최초이자 국산 패키지 게임 최초로 전 세계 판매량 2천만 장을 넘기며 게임 역사를 새로 썼다.



모바일 게임 시장에는 '리니지M'이 출시 첫 날 매출 107억 원을 기록, 역대 모바일 게임 기록을 모조리 갈아 치운 해이기도 하다. '소녀전선', '붕괴3rd' 등 중국 게임과 '클래시 로얄', '꿈의 정원' 등 외국 게임이 본격적으로 인기를 끌기도 했다. 휴대·거치가 자유로운 콘솔 게임기 닌텐도 스위치가 출시돼 전 세계 콘솔 게임 시장에 열풍을 일으켰다. 넷마블과 펄어비스, 넷게임즈는 상장했고 카카오게임즈는 3천만 불 수출의 탑을 수상했다.

netmarble

PEARL ABYSS

NAT
GAMES

국내 대표 게임사들이 여러 가지 사회공헌 활동을 한 가운데, 웹젠은 지역 청소년의 교육 불평 등 해소를 위해 코딩 무상 교육을 제공하는 '청소년 코딩공작소 with 웹젠(판교)'을 개소했고 어린이·청소년 대상 심리치료 프로그램 토닥토닥 마음교실을 운영했다.

대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 넥슨이 수상했다. 넥슨은 2016년 개원한 푸르메재단 넥슨어린이재활병원, 넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지(NYPC), 넥슨작은책방 등 어린이들의 건강과 교육을 지원하는 인프라 구축을 진행했다. 단발성에 그치지 않고 지속적인 활동을 보여 그 공로를 인정받았다.

NEXON



스페셜올림픽 한국대표팀 지원

엔씨소프트문화재단은 2017 오스트리아 스페셜올림픽 한국대표팀을 공식 후원했다. 2013년 동계, 2015년 하계 대회에 이어 3회 대회 연속 후원이다. 인터넷미디어 파트너로서 스페셜올림픽의 기원과 미션, 대표선수들의 선발과 훈련 과정을 이야기 영상으로 만들어 소통했다.

2017 SMILE GIVE

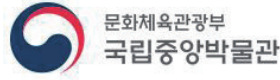
스마일게이트 희망스튜디오는 2017년 연말 공감기부 캠페인 '2017 SMILE GIVE'를 진행했다. 이를 통해 모인 기부금 총 5,757,829원은 애란모자의집, 주몽재활원, 한국백혈병어린이재단, 플랜코리아, 희망브리지 후원에 사용됐다.





국립발레단 후원

컴투스 2017년부터 2022년까지 정기적으로 국립발레단을 후원하고 있다. 60년 역사를 이어오며 우리나라 문화 예술의 중심이 되고 있는 국립발레단의 후원을 통해 대한민국 발레 발전 및 공연 문화 활성화에 기여하고 있다.



국립중앙박물관

컴투스는 2017년부터 매년 국립중앙박물관에 발전 기부금 전달하고 있다. 기부금은 박물관 학예 연구, 전시 및 관람, 교육 사업 등 국립중앙박물관의 발전을 위해 쓰인다.



동명아동복지센터 후원

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 1월 4일 아동 복지 시설인 동명아동복지센터를 방문, 대학 입학 예정자 3명에게 '사랑의 장학금'을 전달했다. 동명아동복지센터 베이비박스 아동 연계 프로그램 후원금도 동시에 전달해 40여명의 영유아 의료비, 발달 검사비, 영아용품 구매 등에 도움을 주게 됐다.



대한철인3종협회 후원

컴투스와 컴투스홀딩스(구 게임빌)는 1월 12일 한국 트라이애슬론(철인3종경기, 장거리 수영, 사이클, 마라톤 세 종목을 연속 진행하는 경기)의 발전을 도모하기 위해 공동으로 '대한철인3종협회'에 후원을 진행했다. 양사는 트라이애슬론의 건강한 스포츠 정신을 응원하기 위해 후원을 결정했다.



남시의 신 저개발 국가 식수 개선 사업

컴투스는 3월 13일 남시의 신 서비스 3주년을 기념해 저개발 국가 식수시설 개선 사업 사회 공헌 프로젝트 '1천만 에너지의 기적'을 진행했다. 국제구호개발 NGO 굿네이버스와 마련한 기금은 저개발 국가의 식수 위생 지원 사업과 해당 지역 학교의 안전한 식수 및 위생 시설 보급과 위생 교육에 쓰였다.



어린이재활병원 치료 지원금 기부

넥슨은 3월 29일 푸르메재단 넥슨어린이재활병원의 개원 1주년을 맞아 재활치료 지원금 3천만 원을 기부했다. 병원 내 푸르메홀에서 열린 개원 1주년 행사에서 고된 재활치료 과정에 꾸준히 매진한 환자 10명에게 '우수 재활 참여상'과 재활치료비 3백만 원씩을 전달했다.



기부마라톤 참가

에이스프로젝트는 4월 16일 '제 6회 행복한 가게 마라톤대회'에 참가했다. 행복한가게 마라톤 대회는 1단체가 1명의 소외계층을 돕는 기부 마라톤 행사다. 에이스프로젝트는 2013년부터 임직원 체력 증진과 사회공헌 활동을 독려하고자 1년에 2회 기부마라톤에 참가했다. 핑크리본 마라톤, 소아암 환우돕기 마라톤에 이어 행복한 가게 마라톤 대회까지 총 7백여 만 원을 기부했다.



피싱마스터 서울환경영화제 후원

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 5월 10일 피싱마스터 유저와 함께한 기부 프로모션을 통해 환경재단 '제14회 서울환경영화제'에 후원금을 전달했다. 서울환경영화제는 우리 삶을 둘러싸고 있는 커다란 고리, 환경과 인간의 공존을 생각하는 축제다.



무법항 거래소 수익금 기부

블리자드 엔터테인먼트는 무법항 거래소(5월 20일)에서 진행된 월드 오브 워크래프트 관련 소장품 자산 경매 수익금 전액 및 무법항 거래소 장터 판매 수익금 일부인 총 9백6십만6천 원을 5월 26일 세브란스 어린이병원에 기부했다.



게이머스 아웃리치 후원

크래프톤(구 블루홀)은 트위치 스트리머들과 함께 게이머스 아웃리치를 후원하는 토너먼트를 개최했다. 자선 경기에서는 북미·유럽 지역에서 128명의 트위치 스트리머들이 참가하며 목표 모금액을 초과한 12만 3천 달러(약 1억 7천만 원)를 달성, 총 22만 3천 달러(약 3억 원)의 기부 금액이 결정됐다.

기부금은 5월 31일 게이머스 아웃리치에 전달돼 오랜 시간 병실에 머물러야 하는 어린이 환자들이 손쉽게 오락 활동을 즐길 수 있도록 휴대 가능한 비디오 게임 장비를 제공하는 데 사용됐다.



지적 장애 청소년 축구단 한마음FC 기부

넥슨은 6월 4일 성남시 황송공원 축구장에서 '넥슨 X TEAM 2002 전설들과 함께하는 축구교실'을 개최하고 성남시 한마음복지관에서 운영 중인 지적 장애 청소년 축구단 '한마음FC'에 후원금 2천만 원을 전달했다.

한국여성수리과학회 후원

제1회

젊은여성수학자상

KWMS - NCSoft문화재단

엔씨소프트문화재단은 한국여성수리과학회(KWMS)와 공동으로 수리과학 분야에서 연구 및 개발 업적이 탁월한 만 40세 이하 한국의 젊은 여성수학자를 발굴해 지원하는 'KWMS-엔씨문화재단 젊은여성수학자상'을 제정, 순수수학과 응용수학(통계 분야 포함) 분야에서 각각 한 명씩 총 두 명에게 수여했다.

6월 22일 열린 '제1회 KWMS-NC문화재단 젊은여성수학자상' 순수 분야에서는 오래된 난제인 프란틀 추측을 증명한 포스트백 배명진 교수가, 응용 분야에서는 감염병과 관련한 수학, 의학, 경제학의 뛰어난 융합 연구를 진행한 송실대 심은하 교수가 각각 수상했다.



희망의 영웅들 기부

블리자드 엔터테인먼트는 7월 26일 히어로즈 오브 더 스톰의 '희망의 영웅들' 이벤트를 통해 조성된 기부금 2만5천 달러(약 2천9백만 원)를 서울 신촌동 세브란스 어린이병원에 전달했다. 기부금 전액은 병원 내 어린이 환자의 소원을 담은 편지를 걸어 두는 '소원의 나무'를 만들고 채택된 어린이의 소원을 이뤄주는 '위시 메이킹 캠페인'에 사용됐다.



희망 나눔 바자회

컴투스는 8월 3일 본사 카페테리아에서 임직원들이 함께 참여하는 사내 바자회를 개최했다. 5회를 맞은 바자회는 임직원들이 무상으로 기탁한 개인 물품들로 진행됐다. 의류, 도서, 가정용품, 가전 등 약 1천여 점에 달하는 다양한 기증품이 모였다. 수익금은 사회적 기업 '행복한 나눔'에 전달돼 국내외 소외 계층 후원에 사용됐다.



여름방학 행복 선물

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 8월 7일 안성 행복나눔지역아동센터에 '여름방학 행복 선물'을 전달했다. 아동들이 놀 수 있는 대형 물놀이 풀장을 설치하고 쿨 방석·모기 퇴치제·물총·비치볼·미니 선풍기 등 '여름 선물 세트'도 함께 전달했다.



드래곤빌리지 나눔 프로젝트

하이브로는 드래곤빌리지에서 아이들이 행복한 세상이 되도록 나눔 프로젝트를 시행했다. 9월 14일 초록우산 어린이재단과 기부 협약식을 맺고 소외계층 어린이와 아동·청소년 정책 제안 프로젝트에게 드래곤빌리지 캐릭터가 인쇄된 클리어 파일, 스케치북, 종합장, 연필, 스티커 등의 학용품 세트를 전달했다.



한국 문화유산 보호 및 지원

라이엇 게임즈는 10월 19일 문화재청과 문화재지킴이 후원을 약정했다. 이를 통해 8억 원을 추가로 기부했다. 기부금은 국외 문화재 환수 사업 지원 및 청소년 대상 문화유산 교육 사업 지원, '이상의 집' 리뉴얼 및 재개관 등 근현대문학 유산 지원에 사용됐다.



컴프야2017 멘토리 유소년 야구단 지원

컴투스는 컴투스프로야구2017(컴프야2017)에서 양준혁 야구재단이 운영하는 멘토리 유소년 야구단의 유니폼 및 장비 등의 지원을 목적으로 '1000만 도전과제를 모아라!' 이벤트를 진행했다. 모인 기금 1천만 원은 10월 31일 멘토리 유소년 야구단에 전달됐다.



트리 오브 세이비어 '작은 행복' 캠페인

넥슨은 11월 8일 트리 오브 세이비어에서 진행한 '작은 행복' 캠페인 수익금 전액, 2천만 원을 사회복지법인 네트워크를 통해 손가락 합지증 및 두개골 유합증으로 어려움을 겪고 있는 환아의 수술 및 생계 지원금으로 전달했다. 캠페인은 10월, 종합쇼핑몰 G9에서 5천 원 상당의 트리 오브 세이비어 게임 아이템 패키지를 100원에 구입할 수 있도록 진행됐고 시작 하루 만에 모든 패키지가 소진됐다.



피망뉴맛고 슈퍼울트라 기부그웨잇

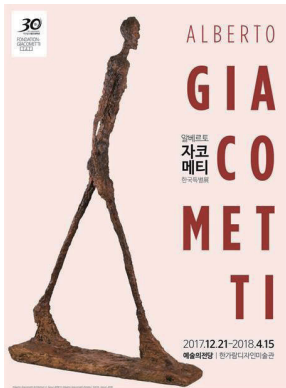
네오위즈는 12월 1일부터 25일까지 피망뉴맛고에서 '슈퍼울트라 기부그웨잇' 이벤트를 진행했다. 사용자가 게임을 즐기는 동안 받는 구슬을 모아 그 수량이 5억 개가 되면 1천만 원을 사회복지공동모금회에 전달하는 기부 행사다.



기부 연계 연말 이벤트

넥슨은 연말을 맞아 12월 19일부터 21일까지 사흘간 기부가 연계된 사내 이벤트를 개최했다. 사원증 태그로 간단히 기부에 참여하고 럭키머신(인형 뽑기), 럭키피싱(선물박스 획득) 등 부담 없이 즐길 수 있는 게임을 구성해 많은 임직원이 참여했다. 모인 기부금 전액은 유니세프에 전달, 시리아 난민 어린이들을 돕는 기금으로 활용됐다.

알베르토 자코메티 한국 특별전 티켓 나눔



컴투스과 컴투스홀딩스(구 게임빌)는 '알베르토 자코메티 한국특별전'의 티켓 나눔 활동을 진행했다. 2017년 12월부터 2018년 4월까지 진행된 전시회에는 자코메티의 대표작 '걸어가는 사람(walking man)'이 아시아 최초로 전시됐으며, 양사는 한국미술협회, 미술학 전공대학, 디자인 고등학교, 예술고등학교 등 관련 단체를 초대하고, 사회복지법인 '아이들과미래재단'과도 뜻을 모아 문화예술 소구층에 전시회 관람 기회를 제공했다.



한국소방복지재단 기부

블리자드 엔터테인먼트는 12월 14일 하스스톤의 '카드가' 영웅 프로모션을 통해 모은 수익금 전액 1억 3천만 원을 한국소방복지재단에 기부했다. 기부금은 화재나 재난을 예방 및 대응하고 구조, 구급 활동을 하며 국민을 보호하는 대한민국 소방관의 복지 증진을 위해 사용됐다.



Future Lab 및 SEED 론칭

스마일게이트 희망스튜디오는 청소년 창의성 발현을 위한 창의 공간 Future Lab과 창의 워크숍 SEED를 정식 출범했다. 2016년 파일럿 프로그램으로 시작 후 아동·청소년에게 기존의 일방향적 교육에서 벗어난 창의적·자율적 학습 문화를 제공하고자 정규 론칭했다. 이후 계속해서 운영 중이다.



토닥토닥 마음교실



웹젠은 1월 13일 초록우산 어린이재단 산하 중합사회복지관과 어린이·청소년 대상 심리치료 프로그램 토닥토닥 마음교실을 함께 운영하기로 했다. 토닥토닥 마음교실은 여러가지 요인에서 발생하는 심리적·정서적 어려움을 겪는 어린이 및 청소년에게 심층심리검사를 제공하고, 검사 결과에 따른 치료 과정을 제공하는 심리치료 프로그램이다.

제11회 넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC)



넥슨은 2007년부터 여러 프로젝트에서 축적된 지식과 경험을 공유하는 사내 행사로 넥슨 개발자 콘퍼런스(Nexon Developers Conference, NDC)를 진행했다. 이후 꾸준히 규모를 확대하면서 2011년부터는 문호를 개방, 사내 작품 제작 과정을 담은 아트 전시회도 개최했다.

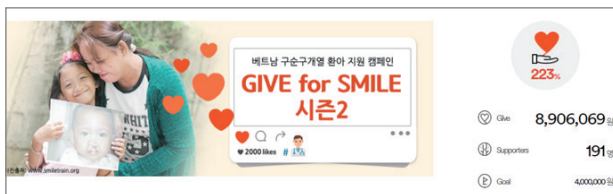
이를 통해 넥슨 관계사는 물론 타 게임 회사 종사자와 게임 산업에 대한 관심이 높은 학생들까지 참여했고 발표자 200여 명이 100~150개 세션을 진행하는 대규모 게임 개발자 콘퍼런스로 거듭났다.

2017년부터는 정해진 주제 없이 게임과 관련된 다양한 경험이나 지식을 함께 논의해 보자는 의미에서 주제와 슬로건을 내세우지 않았다. 4월 25일부터 27일까지 경기도 성남시 판교 넥슨 사옥과 인근 발표장에서 개최, 119개 세션을 운영했다.



‘창의는 어디에서 오는가’ 심포지엄 개최

스마일게이트 희망스튜디오는 5월 26일 어린이와 청소년 창의성 발현에 대해 심도 있게 논의하는 ‘창의는 어디에서 오는가’ 심포지엄을 개최했다. 어린이와 청소년들이 창의를 발현할 수 있는 도구인 ‘스크래치’ 코딩 프로그램을 개발하고 보급 중인 MIT미디어랩이 참여해 깊은 의견을 나눴다.



‘GIVE for SMILE’ 진행

스마일게이트 희망스튜디오는 6월 5일부터 10일까지 베트남 땀끼 지역에서 진행된 연세의료원의 의료봉사활동을 통해 17명의 환아들이 구순 구개열 수술 및 치료를 받을 수 있도록 ‘GIVE for SMILE’ 캠페인 기부금을 전달했다.

제2회 넥슨청소년프로그래밍챌린지(NYPC)



넥슨은 소프트웨어 분야의 인재를 발굴하기 위해 '세상을 바꾸는 코딩'을 슬로건으로 하는 청소년을 위한 프로그래밍 대회, '넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지(Nexon Youth Programming Challenge, NYPC)'를 2016년부터 매년 운영 중이다. 2017년 두 번째 대회(예선 8월 18일~27일, 본선 10월 28일)는 청소년 4천5백여 명이 참가했다. 2017년부터는 관련 직종 전문가의 경험을 나눠 청소년의 코딩에 대한 관심을 높이기 위해 토크 콘서트(8월 8일)도 함께 개최하고 있다.



꿈을 푸른꿈 작은 공부방 지원

네오플은 8월 22일 초록우산 어린이재단을 통해 비영리 민간단체인 교육성장네트워크 꿈들의 '푸른꿈 작은 공부방' 사업 운영비를 지원하기로 했다. 2017년부터 2020년까지 신축 기금 및 운영비를 후원했다.



청소년 코딩공작소 with 웹젠(판교)

웹젠은 10월 13일 지역 청소년의 교육 불평등 해소를 위해 성남시청소년재단 산하 분당판교 청소년수련관과 관내 청소년들에게 코딩 무상 교육을 제공하는 '청소년 코딩공작소 with 웹젠(판교)'을 설립했다. 청소년이 IT·소프트웨어와 관련된 활동에 자발적으로 참여할 수 있는 방과후 동아리 공간으로도 개방돼 운영 중이다.



네팔 아름다운도서관 ICT 센터 지원

위메이드맥스(구 조이맥스)는 12월 25일 임직원들이 사내 카페를 이용하며 자발적으로 모은 성금과 운영 수익금을 더해 마련된 기부금 총 1천만 원을 아름다운가게에 전달했다. 기부금은 네팔의 아름다운도서관 12호 ICT(Information and Communication Technology) 센터를 이용하는 신두팔축 지역 마을 어린이들의 컴퓨터 및 온라인 활용 능력 강화를 돕는 데 사용됐다.

장애인·봉사활동·게임인식 제고

경남혜림학교 후원



엔씨소프트는 NC 다이노스와 함께 지적장애 특수학교 경남혜림학교 전교생 350명(인솔자 포함)을 3월 14일~15일 양일간 프로야구장에 초청했다. 이날 엔씨소프트문화재단 후원으로 2013년 창단돼 활동 중인 학교 치어리딩팀 혜림스드림(Hyerim's dream)은 마산 야구장 응원 단상에 직접 올라 치어리딩 응원을 펼치고 혜림티볼클럽 주장 김동우 학생은 시구를 했다.



컴투게더 텃밭 만들기

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 3월 25일 금천구청 인근 커뮤니티 센터에 모여 다양한 형태의 이동식 텃밭 화분들을 설치했다. 도심에 꽃, 채소 등 식물을 심을 수 있는 텃밭을 조성하고 청소년의 야외 체험 활동 및 지역 주민들을 위한 휴식 공간을 지원하기 위해 한 봉사활동이다. 컴투스는 제반 비용 1천만 원을 후원했다.



블리자드 작은 콘서트

블리자드 엔터테인먼트는 5월 26일 서울 신촌동 세브란스 어린이병원에서 어린이 환자 및 그 가족들을 위한 다채로운 프로그램을 담은 '블리자드 작은 콘서트'를 개최했다. 직원 20여 명의 다양한 재능 봉사로 블리자드 i-Room 및 병원 1층 로비에서 음악 공연, 마술, 미술 등 어린이들이 관심 있어 할 만한 프로그램들 위주로 진행했다. 자사 게임 헤드셋과 각종 캐릭터 티셔츠, 봉제 인형 등도 기념 선물로 제공했다.



컴투게더 여름 선물상자

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 7월 1일 서울 금천구청 지역 학생들을 위해 여름방학 용품이 담긴 '행복한 선물상자'를 전달했다. 선물상자는 컴투게더 단원들이 직접 꾸민 에코백과 학용품 세트, 물놀이 및 야외 체험, 운동 용품 등 다양한 물품들로 구성됐다. 컴투스는 제반 비용 1천만 원을 후원하고 선물상자 100개를 금천구 지역 아동 후원기관인 금천드림스타트에 전달했다.



2017 전국 장애학생 e페스티벌

넷마블은 2009년부터 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원과 함께 장애학생들의 e스포츠대회 및 정보화대회인 '전국 장애학생 e페스티벌'을 개최하고 있다. 2017년에는 9월 5일부터 6일까지 e스포츠 종목별 예선대회 1위 136팀, 정보경진대회 종목별 1위 수상자 238명의 학생이 경쟁했다.



컴투게더 벽화 그리기

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 9월 9일 시흥중학교 정문 옆 노후화된 담장을 그림으로 새 단장했다. 이와 함께 중학교 컴퓨터실의 낡은 기자재를 새로 교체했다. 컴투스는 제반 비용 금액 일체를 후원했다.



나의 AAC 2.0 무료 공개

엔씨소프트는 10월 30일 '나의 AAC 2.0' 버전의 무료 보급을 시작했다. 보완대체의사소통(AAC) 프로그램은 뇌성마비, 자폐성 발달 장애, 지적 장애, 중복감각 장애, 청각 장애, 말운동 장애 등 크고 작은 의사소통 장애로 자신의 의견을 제대로 표현하지 못하는 사람들에게 의사소통의 기회를 주고 의사소통 능력을 향상시키는 프로그램이다. '나의 AAC 2.0'은 추천 의사소통판 기본 제공, PC에서 의사소통판을 빠르고 편리하게 제작·편집, 기기 분실이나 교체 시 클라우드 서비스와 연동해 기존 의사소통판 계속 사용, 원하는 사진이나 그림을 검색을 통해 인터넷에서 바로 내려받아 상징으로 사용하는 것 등이 특징이다.

'게임문화체험관 10주년' 콘퍼런스



넷마블은 11월 8일 게임문화체험관 10주년 콘퍼런스를 개최했다. '게임문화체험관' 10년의 성과와 효과성에 대한 전문가 발표를 진행하고, 장애학생에게 있어 게임이 가지는 의미와 역할을 소개했다.



i-Room 크리스마스 파티

블리자드 엔터테인먼트는 12월 5일 서울 신촌동 세브란스 어린이병원에서 '블리자드와 함께하는 크리스마스 파티'를 열었다. 블리자드 i-Room 및 병원 1층 로비에서 음악 및 마술 공연, 종이 공예, 미술 등 어린이들이 쉽고 즐겁게 참여할 수 있는 프로그램들을 위주로 블리자드 직원들의 다양한 재능 봉사를 통해 진행됐다.



컴투게더 크리스마스 케이크

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 12월 9일 '미리 메리크리스마스 케이크 만들기' 봉사활동을 진행했다. 컴투게더와 금천구 지역 봉사자들이 함께 참여해 직접 쿠키를 굽고 크리스마스 케이크를 만들어 지역 아동들에게 선물했다. 보드게임 및 파티용품, 간식 등을 담은 선물 상자와 겨울방학에 필요한 학습 기자재도 함께 전달했다. 제반 비용 1천만 원은 컴투스가 후원했다.



'똥! 똥! 똥!' 목소리 녹음 재능기부

넷마블은 12월 12일 장애인권 교육용 동화책 '똥! 똥! 똥!'의 교육 자료용 영상에 직원들이 직접 목소리 녹음에 참여하는 재능 기부 활동을 진행했다. 멀티미디어 교육 환경에 익숙한 유아 및 초등학생들이 동화책 외 다양한 방식으로 장애 인권 콘텐츠를 접할 수 있도록 제작됐으며, 목소리 녹음에 넷마블 직원들(총 7명)이 직접 참여했다.

신입 사원 연탄 나누기



컴투스과 컴투스홀딩스(구 게임빌)는 12월 29일 서대문구 홍제동 개미마을 일대에서 '사랑의 연탄 나누기' 봉사활동을 진행했다. 봉사활동은 12월에 입사한 양사의 하반기 공채 신입사원과 임직원을 포함해 총 30여명이 참여했다. 참여자들은 개미마을에 거주하는 영세 독거노인 및 저소득 가구에 직접 연탄을 배달했다.

2017 대한민국 게임대상 <사회공헌우수상>



2017년 대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 넥슨이 수상했다. 넥슨은 2016년 개원한 푸르메재단 넥슨 어린이재활병원, 넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지(NYPC), 넥슨작은책방 등 어린이들의 건강과 교육을 지원하는 인프라 구축을 진행했다. 단발성에 그치지 않고 지속적인 활동을 보여 그 공로를 인정받았다.

푸르메재단 넥슨어린이재활병원은 어린이 재활병원 건립을 위해 푸르메재단이 2006년부터 모은 230여억 원에 넥슨이 추가로 2백억 원을 기부하면서 완공됐고 2016년 4월 28일 개원했다. 장애 어린이들이 신체적·정서적으로 건강하게 성장해 사회에 진출할 수 있도록 의료와 사회, 직업의 재활을 연계한 '장애 어린이 전인 재활' 서비스를 제공한다. 어린이들은 2021년까지 약 81만 건의 재활 치료를 받았다.

넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지는 '세상을 바꾸는 코딩'을 슬로건으로 2016년 시작한 게임사 최초의 청소년 프로그래밍 대회다. 2017년부터는 본대회에 앞서 코딩에 대한 긍정적인 인식을 전파하고 코딩에 관심 있는 학생들에게 멘토링을 지원하는 '토크 콘서트'도 개최한다. 매년 대회 규모를 키우고 있다.

넥슨작은책방은 국내외 어린이들이 쉽고 재미있게 책을 접할 수 있도록 운영 중인 책방이다. 2005년 경남 통영시 풍화분교 1호점을 시작으로 국내에 122점, 부룬디, 네팔, 캄보디아, 라오스 등 해외에 8점 등 총 130점을 개관했다. 18년 동안 전 세계 약 10만여 명의 어린이들이 작은 책방을 이용했고 약 13만 권의 책이 기부됐다.

2018

2018



2018년은 인기 PC 게임 IP(Intellectual Property, 지식재산권)가 모바일로 돌아온 해다. '검은사막 모바일', '블레이드 & 소울 레볼루션' 등이 흥행했다. 블록체인 기술이 게임과 접목되기 시작했고 'PUBG: 배틀그라운드'를 필두로 '포트나이트'를 비롯한 배틀로얄 장르가 세계적인 인기를 끌었다.

게임 업계에 주 52시간 근무제가 도입된 해이기도 하다. 엔씨소프트, 넥슨, 넷마블, 스마일게이트, NHN, 네오위즈, 컴투스 그룹, 웹젠, 카카오게임즈, 펄어비스, 크래프톤, 그라비티, 조이시티 등 직원 300명 이상의 기업에 적용됐다. 노동조합이 없던 국내 게임 업계에 처음으로 노동조합이 탄생하기도 했다. 크래프톤(구 펍지주식회사)은 6억 불 수출의 탑, 조이시티는 3천만 불 수출의 탑을 수상했다.



국내 대표 게임사들이 여러 가지 사회공헌 활동을 한 가운데, 넥슨은 넥슨재단을, 넷마블은 넷마블문화재단을 출범해 그간 진행하던 각종 사회공헌 활동을 고도화·전문화 했다. 엔씨소프트는 인지 장애 학생들이 이해하기 쉬운 그림 상징 14종을 제작·배포했고 특수 교육 교수·학습 지원 사이트 세티넷을 완전 개편, 운영을 시작했다.



대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 NHN(구 NHN엔터테인먼트)이 수상했다. NHN은 자회사형 표준 사업장 제도를 활용한 NHN 굿 프렌즈, 저소득층 청소년을 위한 핑크 다이어리 기부천사, 청소년의 바른 꿈을 지원하는 프로젝트 참가 등 다양한 영역에서 진행한 사회공헌 활동의 공로를 인정받았다.



MIT Immersion Lab 후원

엔씨소프트문화재단은 2018년부터 MIT 최신 나노연구센터 MIT.nano의 Immersion Lab을 후원하며 나노 기술과 게임의 접점에 대한 고민을 시작했다.



국립현대미술관
National Museum of
Modern and Contemporary Art, Korea

국립현대미술관 후원

컴투스 2018년부터 매년 국립현대미술관에 문화 예술 분야 발전 지원금을 후원하고 있다. 지원금은 국립현대미술관 소장품 구입 등 문화 예술 분야의 발전을 위해 사용되고 있다.



꽃신 마을 부엌

NHN(구 NHN엔터테인먼트)은 1월 14일 지역사회의 신뢰를 기반으로 공익활동 기관의 취사시설을 공유부엌으로 활용, 어르신들의 사회관계 형성을 돕고 식생활 안정과 뇌인지 건강 증진을 추구하는 '꽃신(꽃피는 신뢰) 마을부엌'을 운영을 발표했다. 이후 2018년 한 해에만 5호점을 설치, 운영했다.

중탑지역아동센터 후원



넥슨게임즈(구 넥슨지티와 넥슨레드)는 1월 17일 성남시 분당구 중탑 지역아동센터에 양사 임직원이 모은 기부금 3천만 원을 전달하고 컴퓨터 15대를 기증했다. 기부금은 임직원들이 사내 피트니스와 미용실 등 편의시설을 이용하며 낸 금액을 모았다.

넥슨게임즈는 회사가 위치한 성남시 지역 아동들을 직접 후원하고자 2015년 중탑지역아동센터와 협약을 맺었다. 이후 3년간 컴퓨터를 기증하고 문화 행사와 새 학기 맞이 행사, 초등학교 졸업 여행 등을 지원, 가을에는 푸드 트럭, 겨울에는 연말 행사 등의 이벤트를 열면서 꾸준히 관계를 유지했다.



효명세자빈 책봉 죽책 환수 지원

라이엇 게임즈는 2018년 1월 31일 '효명세자빈 책봉 죽책' 환수를 발표했다. 헌종의 어머니인 신정왕후(1808-1890)가 효명세자의 세자빈으로 책봉된 1819년(순조 19년) 당시 수여된 물품으로 전형적인 조선 왕실 죽책 형식을 엿볼 수 있는 유물이다.

동명아동복지센터 장학금



컴투스홀딩스(구 게임빌)는 2월 12일 동명아동복지센터의 예비 대학생 3명에게 '사랑의 장학금'을 전달했다. 장학금은 임직원 전체가 동참한 사내 사랑의 자판기 판매 수익금을 모아 마련했다.



소울워커 애란모자의집 기부

소울워커 운영진이 유저들에게 보여준 소통에 따라 유저들은 운영진을 응원하기 위해 4월 초부터 과일, 떡, 과자, 음료, 고기 등 다양한 선물을 보냈다. 스마일게이트는 선물을 미혼모 자립 지원 미혼모자 공동생활 가정 '애란모자의집'에 기부했다.

이에 동감한 유저들은 1월 1일부터 4월 9일까지 70만 원이 모였던 애란모자의집 해피빈 기부금을 4월 10일부터 12일까지 5천4백만 원이 넘게 모금해 전달, 기부의 선순환을 이뤘다.



NC 다이노스 드림 티켓 기부

에이스프로젝트는 4월 25일 창립 8주년을 기념해 'NC 다이노스 드림 티켓' 8좌석을 기부했다. 드림 티켓은 평소 야구를 접하기 어려운 소규모 학교 학생, 다문화가정 등 소외계층들에게 무료 야구 관람 기회를 제공하기 위해 좌석 티켓을 기부하는 방식이다.



한국구세군 아트토이컬처 전시회 티켓 기부

컴투스(NTSC)는 4월 30일 국제 비정부단체(NGO)인 한국구세군에 '아트토이컬처 2018' 전시회 티켓을 기부했다. 5월 가정의 달을 맞아 문화 소외계층에 새로운 분야의 전시 관람 기회를 제공하고자 티켓을 후원했다. '아트토이컬처2018'은 장난감을 넘어 예술의 장르로 발전하고 있는 아트토이를 선보이는 전시 행사다. 매해 세계 여러 나라의 우수한 작품을 전시한다.



저소득층 아동 미세먼지 마스크 기부

스마일게이트 희망스튜디오는 5월 3일 성남지역아동센터연합회를 통해 스마일게이트 그룹 임직원들이 기부한 기금으로 마련한 미세먼지 방지 마스크 '스마일 마스크'를 성남지역아동센터 42곳에 전달했다.

com2us

KOREA
대한철인3총협회

대한철인3총 협회 후원

컴투스 5월 10일 한국 트라이애슬론의 발전과 미래 세대의 꿈을 지원하기 위해 '대한철인3총협회' 후원을 진행했다. 극한의 환경과 인간 한계 극복에 도전하는 많은 트라이애슬론 선수들을 응원하고 여러 국제 대회에 출전하는 대한민국 국가대표 선수들의 선전을 기원하기 위해 후원을 결정했다.



소아암 환아 돕기 사랑의 후원

어썸피스는 좀비고등학교 4주년을 맞아 '기부행사 : 기부할 줄 아람'을 진행했고 유저 10만 명이 기부에 동참했다. 이를 통해 모은 기부금 1천만 원은 5월 11일 한국백혈병소아암협회에 전달됐다. 기부금은 소아암 환아들의 성장을 돕기 위한 프로그램에 사용됐다.



인공와우 수술지원 기부

넥슨은 5월 25일 메이플스토리에서 진행한 '핑크빈의 나눔 프로젝트' 캠페인 수익금 1억 5천만 원을 청각장애인 지원 단체 사단법인 '사랑의달팽이'에 기부했다. 기부금은 청각장애 어린이의 인공와우(달팽이관) 수술 및 언어재활 치료비로 사용됐다.



장애아동청소년 맞춤형 보조기구 지원

퍼어비스는 5월 28일 검은사막 모바일의 '흑정령' 캐릭터 상품 수익을 '아름다운재단'에 기부했다. 5월 10일부터 나흘간 열린 글로벌 게임쇼 '2018 플레이엑스포'에서 거둬들인 상품 판매금 약 4천2백만 원은 전액 '아름다운재단', '장애아동청소년 맞춤형 보조기구 지원사업'에 쓰였다.



한국여성수리과학회 후원

엔씨소프트문화재단은 2017년 한국여성수리과학회(KWMS)와 공동으로 수리과학 분야에서 연구 및 개발 업적이 탁월한 만 40세 이하 한국의 젊은 여성수학자를 발굴해 지원하는 'KWMS-엔씨문화재단 젊은여성수학자상'을 제정, 순수수학과 응용수학(통계 분야 포함) 분야에서 각각 한 명씩 총 두 명에게 수여했다.

2018년 6월 29일 '제2회 KWMS-NC문화재단 젊은여성수학자상'은 다양한 '이차 비선형 타원 편미분 방정식'에서 '해의 존재성'을 증명하는 등 순수수학에서 탁월한 연구 업적을 남긴 이영에 경북대 수학교육과 교수와 '암호화된 데이터를 별도의 복호화 없이 연산'할 수 있는 '동형 암호화 기술'을 개발하는 등 응용수학에서 국제적으로 뛰어난 기술력을 인정은 김미란 텍사스대 휴스턴 건강과학센터 교수가 수상했다.

브릭 놀이 세트 기부



넥슨은 7월 25일 넥슨재단을 통해 전국 60여 개 지역아동센터에 어린이 창의력 증진을 위한 '브릭(Brick) 놀이 세트'를 기부했다. 브릭 기부는 넥슨 컴퍼니가 2017년부터 국내·외 어린이들에게 창의적인 놀이 문화를 전파하고자 진행해 온 사회공헌 사업의 일환이다. 전국 60여 개 넥슨 작은책방 및 지역아동센터에 총 60만 개의 브릭을 기부했다.



청소년 영상스토리 캠프 후원

컴투스는 7월 25일부터 28일까지 한국미디어영상교육진흥원의 '2018 청소년 영상스토리 캠프'를 후원했다. '한국의 아름다운 마을을 찾아서' 주제로 진행된 캠프를 통해 청소년들에게 영상 촬영 및 스토리텔링, 편집 등 다양한 제작 실무를 익히는 체험의 기회를 제공했다.



희망 나눔 바자회

컴투스는 7월 31일 본사에서 임직원과 함께하는 사내 바자회를 개최했다. 6회째를 맞은 바자회는 임직원들이 기증한 개인 물품 1,000여 점이 모였고 판매됐다. 임직원이 직접 구운 봉어빵을 현장에서 판매하는 '봉어빵 타이쿤' 코너도 운영했다. 수익금은 사회적 기업 '행복한나눔'에 전액 기부해 국내외 소외계층을 후원하는 데 사용됐다.



초록우산 어린이재단 기부금 전달

액토즈소프트는 8월 9일 파이널판타지14 서비스 3주년을 기념해 초록우산 어린이재단에 기부금 1천만 원을 '파이널판타지 14 빛의전사 일동' 이름으로 전달했다. 기부금은 도움이 필요한 아이들을 위해 사용됐다.



PGI 채리티 쇼다운(PGI Charity Showdown)

크래프톤(구 펍지주식회사)은 7월 28일 'PUBG: 배틀그라운드' e스포츠 대회 '2018 펍지 글로벌 인비테이션얼(PGI)'의 특별 자선 이벤트 'PGI 채리티 쇼다운'을 개최했다. 상위 3개 팀이 상금 100만 달러(약 13억 7천만 원)를 기부하는 이벤트다.

우승한 Team PAPA는 상금 60만 달러(약 8억 2천만 원)를 대한소방공제회(10월 17일, 45만 달러, 약 6억 2천만 원), 대한적십자사(10월 24일, 15만 달러, 약 2억 원)에 기부했다.





한국 문화유산 보호 및 지원

라이엇 게임즈는 11월 13일 문화재청과 문화재지킴이 후원을 약정했다. 이를 통해 8억 원을 추가로 기부했다. 기부금은 국외 문화재 환수사업 지원 및 청소년 대상 문화유산 교육사업 지원, 무형 문화재, 한국전통문화대학교 대학생 등 문화유산 분야 인적 자원 지원, 워싱턴 소재 '대한제국공사관' 보존 처리 및 재개관 지원에 사용됐다.



넛마블바자회

넛마블은 12월 19일, 2018년 들어 3번째를 맞은 넛마블바자회를 개최했다. 바자회는 지역사회 복지기관, 아동보호기관 등 소외된 이웃을 돕기 위해 마련됐다. 임직원들의 직접 기부로 진행되는 만큼, 필요한 물품을 저렴하게 구매할 수 있는 기회를 제공하고 재능 기부로 운영되는 체험 클래스 등 다채로운 부대 행사와 함께 운영돼 연말에 나눔을 실천했다.



이상의 집 리뉴얼 및 재개관 지원

라이엇 게임즈는 2017년 10월 문화재청에 기부했던 기금 중 일부를 활용해 서울 종로구 통인동 이상의 집 새 단장을 전액 후원했다. 2018년 12월 19일 공개된 이상의 집은 편의시설 및 전시 인프라를 확충하고 이상의 작품이 발표된 최초의 서적, 신문 지면 등을 아카이빙(Archiving)해 시, 소설, 수필, 서신, 그림, 삽화 등 총 156점의 귀중한 자료를 전시 중이다.



사랑의 기부데이

스마일게이트 메가포트는 12월 21일 스마일게이트 희망스튜디오와 함께 연말을 맞아 입양 대기 아동에게 사랑을 나눠주는 '사랑의 기부데이' 이벤트를 실시했다. 2019년 1월 2일까지 테일즈런너 유저들의 기부금을 최대 2천만 원까지 모아 입양을 대기하고 있는 아이들이 생활하는 동방사회복지회에 전달했다.



동명아동복지센터 재건축

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 12월 26일 동명아동복지센터 새 보금자리 재건축 기금을 후원했다. 동명아동복지센터는 1968년부터 서울 관악구 봉천동에 터를 잡은 이후 보호가 필요한 어린이들의 자립을 돕고 있다.

어린이재활병원 운영기금 기부



넥슨재단은 12월 28일 푸르메재단 넥슨어린이재활병원에 환아 치료 지원 및 병원 운영을 위한 운영기금 3억1천4백만 원을 기부했다. 기금에는 넥슨의 e스포츠 경기장 '넥슨아레나'에서 진행된 'FIFA 온라인 4 챔피언십 프리시즌', '크레이지레이싱 카트라이더 리그' 등 e스포츠 경기 티켓 수익금과 온라인게임 '엘소드', '카운터스트라이크 온라인'의 유저 행사 티켓 수익금 등 다양한 행사 및 프로모션 수익금 전액이 담겼다.

어린이·청소년·교육·공모전



디딤씨앗통장 후원

네오플은 2018년부터 제주사회복지공동모금회와 업무협약을 맺고 디딤씨앗통장에 가입된 도내 기초수급가구 및 시설 아동을 선정해 본인 부담 적립금을 지원하고 있다. 디딤씨앗통장은 아동이 매월 일정 금액을 저축하면 국가에서 1:1 정부 매칭 지원금으로 월 5만 원까지 동일 금액을 적립해주는 자산 형성 지원 사업이다.



청.바.지 프로젝트

NHN(구 NHN엔터테인먼트)은 성남시 청소년재단에서 진행하는 청소년의 바른 꿈을 지원하는 프로젝트(청.바.지 프로젝트)에 참여했다. 이를 통해 청소년들에게 사옥 견학 기회를 제공하고 청소년들이 건설적인 진로를 탐색할 수 있도록 경험을 쌓게 했다.

글로벌 게임문학상



컴투스는 2018년부터 매년 '컴투스 글로벌 게임문학상' 공모전을 개최하고 있다. 원천 스토리(코믹스·애니메이션 등의 콘텐츠로 제작 가능한 창작 스토리)와 게임 시나리오(스토리 기반 인터랙티브 게임으로 제작 가능한 창작 시나리오) 부문으로 대상·최우수상(부문별 1편)·우수상(부문별 1편)을 시상했다. 수상자에게는 수상작을 활용한 실제 게임 제작, 컴투스 인턴십프로그램 참가 기회, 유명 일러스트 작가와 협업한 수상 작품집 출간 기회 등을 제공했다.



제3회 넥슨청소년프로그래밍챌린지(NYPC)

넥슨은 소프트웨어 분야의 인재를 발굴하기 위해 '세상을 바꾸는 코딩'을 슬로건으로 하는 청소년을 위한 프로그래밍 대회, '넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지(Nexon Youth Programming Challenge, NYPC)'를 2016년부터 매년 운영 중이다. 2018년 세 번째 대회(예선 8월 22일~31일, 본선 10월 27일, 토크 콘서트 8월 14일)는 청소년 5천4백여 명이 참가했다.



MIT 창의학습 환경 확대 협력

스마일게이트 희망스튜디오는 1월 9일 미국 MIT와 국내 창의학습 환경 확대를 위한 전략적 업무협약을 체결했다. 이를 통해 스크래치 기반의 국내 어린이 청소년 맞춤형 창의 프로그램 개발, FUTURE LAB을 활용한 '스크래치 데이' 워크숍 개최, 스크래치를 개발한 미첼 레스닉(Mitchel Resnick) MIT교수의 'FUTURE LAB' 명예 대사 위촉 및 '창의'에 대한 그의 철학을 담은 저서 출간 등을 추진했다.

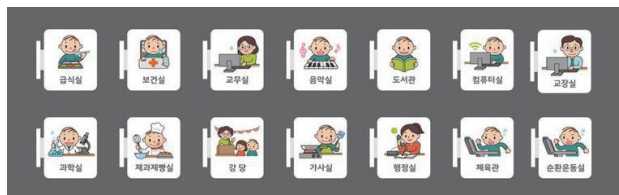


플레이노베이션(Play-novation)

넥슨재단은 2018년 2월부터 국내외 비영리 소셜벤처 파트너들과 협력해 브릭(Brick)을 활용한 어린이 놀이 교육 프로그램을 개발 및 보급하고 전 세계 17개국에 1,800만 개 이상의 브릭을 기부하며 30만 명 이상의 어린이들에게 즐거운 놀이 기회를 제공하는 플레이노베이션(Playnovation)을 진행했다.



그림상징 안내표지판 14종 제작/배포



엔씨소프트문화재단은 국립특수교육원의 도움을 받아 학교에서 자주 사용되는 이동 출입 안내 표시판 14종을 선정했다. 이를 통해 인지장애 학생들이 이해하기 쉬운 그림 상징을 개발, 3월 22일 특수학교와 특수학급 5곳에 1차로 보급했다.



특수교육 지원 사이트 '세티넷' 오픈

엔씨소프트문화재단은 4월, 특수교육 교수·학습 지원 사이트 세티넷을 개편해 오픈했다. 세티넷은 1999년 시작된 '손오공의 특수교육' 사이트를 개편한 곳으로 특수교원 자격증 소지자만 가입할 수 있다. 1년의 준비를 거쳐 PC 및 모바일 플랫폼 동시 지원, 기존 자료(40GB)의 이관 및 검색 기능 강화, 새로운 커뮤니티 서비스 제공 등 사이트를 완전히 개편했다.

'어깨동무문고 5주년' 콘퍼런스

제12회 넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC)

넥슨은 2007년부터 여러 프로젝트에서 축적된 지식과 경험을 공유하는 사내 행사로 넥슨 개발자 콘퍼런스(Nexon Developers Conference, NDC)를 진행했다. 이후 꾸준히 규모를 확대하면서 2011년부터는 문호를 개방, 사내 작품 제작 과정을 담은 아트 전시회도 개최했다.

이를 통해 넥슨 관계사는 물론 타 게임 회사 종사자와 게임 산업에 대한 관심이 높은 학생들까지 참여했고 발표자 200여 명이 100~150개 세션을 진행하는 대규모 게임 개발자 콘퍼런스로 거듭났다. 2018년에는 4월 24일부터 26일까지 경기도 성남시 판교 넥슨 사옥과 인근 발표장에서 개최, 107개 세션을 운영했다.



넷마블은 5월 2일 '어깨동무문고 5주년' 콘퍼런스를 개최했다. '동화로 만나는 장애인권교육, 그 효과와 발전방향' 주제로 다채로운 발표, 강연 등을 진행하고 '동화책을 활용한 장애인권교육의 효과와 필요성'에 대한 토론회도 진행했다.





그림동화 '동구관찰' 출간 및 기증



엔씨소프트문화재단은 6월 19일 엔씨소프트 어린이집 '웃는땅콩'과 협업한 그림동화 '동구관찰'을 출간했다. 동구관찰은 몸이 불편한 11살 소년 동구와 애완 고양이 우정의 우정을 그린 이야기다. 태어날 때부터 함께 자란 동구의 모습이 장애가 없는 다른 소년과 다르지 않음을 고양이의 시선에서 그려냈다. 소규모 도서관 300여 곳에 무료 기증됐고 책 판매 수익은 모두 장애어린이를 위해 사용됐다.



청소년 덕후생활

NHN(구 NHN엔터테인먼트)은 성남시 청소년재단과 함께 '청소년 덕후생활' 오픈스쿨을 7월부터 12월까지 진행했다. 청소년 덕후생활은 취약계층 청소년의 올바른 여가 생활 및 봉사 활동을 지원하기 위해 마련됐다. 오픈스쿨은 슬라이م 공예활동, 사진 촬영 및 인화, 보드게임, 아이돌 굿즈 만들기, 프라모델 조립 등으로 구성했다.



대한민국 청소년 게임 잼

스마일게이트는 8월 10일부터 12일까지 '2018 대한민국 청소년 게임 잼'을 개최했다. 게임 잼은 개발, 디자인, 기획 등 게임 분야의 다양한 재능을 가진 개발자, 지망생 등이 팀을 이뤄 즉석에서 주어진 주제에 맞춰 3일 동안 게임 콘텐츠를 개발하는 행사다. 총 33개교 67명의 학생이 참가해 '고민'이라는 주제로 3일간 게임 콘텐츠를 제작했다.



미첼 레스닉의 평생유치원 출간

스마일게이트 희망스튜디오는 10월 10일 코딩 프로그램 '스크래치' 창시자 MIT 미첼 레스닉 교수가 30년간 쌓아온 창의학습 경험을 공유하는 저서 '미첼 레스닉의 평생유치원(Lifelong Kindergarten)'을 출간했다. 이를 통해 4차 산업 혁명 시대를 살아갈 모든 세대를 위한 창의적 사고의 방향성을 제시했다.

2018 전국 장애학생 e페스티벌



넷마블은 2009년부터 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원과 함께 장애학생들의 e스포츠대회 및 정보화대회인 '전국 장애학생 e페스티벌'을 개최하고 있다. 2018년에는 9월 4일부터 5일까지 e스포츠 종목별 예선 대회를 통과한 학생, 학부모, 지도 교사 381명과 정보경진대회 종목별 예선 통과자 476명이 경쟁했다.



자회사 '웹젠드림' 설립

웹젠은 2018년 연말, 장애인의 일자리 창출과 안정된 고용을 목표로 자사가 전액을 출자하는 자회사 웹젠드림을 설립했다. 장애인표준사업장 인가를 획득했고 2019년 3월부터 바리스타 교육 과정을 이수한 발달장애인 10명을 정규직으로 채용해 사내 카페 '꿈꾸는 숲'을 운영했다.



넷마블문화재단 출범

넷마블이 게임문화의 가치 확대, 미래 창의 인재 양성, 나눔 문화 확산 등을 위해 설립한 '넷마블문화재단'은 1월 23일 공식 출범했다. 이를 통해 문화 만들기(게임문화체험관 등), 인재키우기(게임아카데미 등), 마음나누기(기부 및 봉사활동 등)로 구분된 사회공헌 활동을 고도화, 전문화하고 있다.



넥슨재단 설립

넥슨은 사회공헌 활동을 효율적으로 운영하기 위해 넥슨재단을 설립하고 2월 27일부터 활동을 시작했다. 2018년 50억 원의 자금으로 시작, 넥슨 손이익의 일정 부분을 제공받는 형식으로 운영 중이다. 어린이 및 청소년들을 대상으로 한 다양한 신규 사업들을 발굴·추진하고 있다.



컴투게더 아동센터 새 단장

컴투스 사내 봉사단 컴투게더는 3월 26일 금천구 꿈꾸는 지역 아동센터를 방문해 시설을 보수하고 공부방을 새로 단장했다. 발랄하고 쾌적한 분위기 형성에 도움이 될 이미지로 구성된 벽화도 완성했다. 컴투스는 리모델링 작업 및 벽화 그리기에 필요한 제반 비용과 냉장고 등 필요 물품을 새로 교체하는 금액 일체를 후원했다.



노을공원 숲 가꾸기

컴투스 임직원 가족들은 6월 2일 망원무지개지역아동센터 아동들과 함께 노을공원에서 묘목 2백여 그루와 도토리 씨앗을 심는 등 노을공원 숲 가꾸기 활동에 참여했다. 컴투스는 숲 조성을 위한 후원금을 노을공원시민모임에 전달하고 마포구 망원무지개지역아동센터에 공기청정기를 선물했다.



다문화가정 추석 나누기

컴투스는 9월 15일 추석 명절을 맞아 다문화가정과 함께 한국의 전통 문화를 체험하는 봉사활동을 진행했다. 컴투스 임직원 가족들은 다문화가정 아동 20여 명과 함께 금천구 가산동 금천글로벌빌리지센터를 방문해 송편 등 전통 음식 만들기 및 전통 놀이에 참여했다. 도서 100여 권과 장난감을 선물하고 센터 운영에 필요한 가전제품도 전달했다.



한국잡월드 게임개발회사 체험관 리뉴얼

스마일게이트 히망스튜디오는 10월 17일 한국잡월드 내 게임개발회사 체험관을 리뉴얼 오픈했다. 리뉴얼을 통해 코딩을 쉽게 배울 수 있는 도구 '스크래치(Scratch)'를 기반으로 한 게임 창작 프로그램을 신설했다. 스마일게이트 히망스튜디오는 2014년 게임개발체험관 게임개발회사 개관 이래 총 두 번의 체험관 리뉴얼을 단행한 바 있다.



일회용품 ZERO 캠페인

넥슨은 10월 말부터 사옥 카페테리아에서 사용되는 일회용 플라스틱 컵과 빨대를 모두 종이컵과 옥수수 전분 빨대로 대체하고, 김밥, 샐러드, 과일 등의 포장 용기 역시 유산지 등 환경을 고려한 포장재로 변경하는 '일회용품 ZERO 캠페인'을 진행했다. 일회용 포크, 나이프, 젓가락 대신 다회용 스테인레스 제품과 녹말팩을 제공하면서 종이컵 대신 다회용 머그잔 및 텀블러 사용을 권장하기 위해 개인 컵 또는 텀블러를 지참하고 음료를 주문할 경우 할인된 가격에 음료를 구입할 수 있도록 하는 등 다양한 방식으로 임직원들이 환경 보호에 동참할 수 있도록 독려했다.



기부 앤 테이크 에코 바자회

넥슨은 12월 14일 판교 사옥에서 '에코 바자회'를 개최했다. 자신이 사용하지 않는 물품은 기증하고 기증된 물품 중 자신에게 필요한 물건을 구입하는 방식으로 진행됐다. 바자회를 통해 발생한 수익금은 전액 환경 재단에 전달, 환경 보호 기금으로 활용됐다.



제1회 T.A.G talk 포럼

게임문화재단은 12월 17일 '제1회 태그톡(T.A.G. Talk, Think About Game)' 『게임은 뇌친구』를 개최했다. 'Good game: 좋은 게임의 인지과학적 조건', '인생을 플레이하자! 당신 삶을 42% 개선시키는 게임', '인간이 만든 게임 vs. 게임이 만든 인간'까지 세 가지 강연이 진행됐다.



쉽고 재미있는 코딩 교실

블리자드엔터테인먼트는 12월 4일 서울 신촌동 세브란스 어린이병원에서 '쉽고 재미있는 코딩 교실'을 열었다. 블리자드 코리아에서 웹 개발 업무를 맡고 있는 전문가가 일일 교사로 나섰다. Code.org에서 어린이들의 눈높이에 맞춰 개발한 다양한 코딩 교육 도구를 통해 어린이 환자들이 흥미로운 퍼즐 놀이를 풀면서 자연스럽게 코딩에 대해 첫 관심의 싹을 틔우는 시간으로 꾸며졌다.



희망가방 만들기

액토즈소프트, 아이덴티티 게임즈, 아이덴티티 엔터테인먼트 3사 임직원들은 12월 27일 서울 역삼동 액토즈 아레나에서 '희망가방'에 직접 그림을 그려 꿈과 희망의 메시지를 담았다. 임직원들의 정성이 담긴 '희망가방'은 2019년 초 저개발국 아동들에게 전달됐다. 국제구호개발 NGO 굿네이버스와 연계한 희망가방 만들기는 흔한 천 가방조차 없어 비닐에 책을 담고 다니는 저개발국 아동들에게 튼튼한 가방을 전달하는 캠페인이다.



따뜻한 겨울나기

컴투스는 12월 8일 금천구 청담종합사회복지관을 찾아 전문가의 교육을 받고 복지관 내 공동육아방의 단열 도배 작업과 문풍지 부착 등 보호센터의 단열 및 방풍 작업을 실시했다. 시설 운영에 필요한 겨울철 방한용품도 전달했다.

2018 대한민국 게임대상 <사회공헌우수상>

2018년 대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 NHN(구 NHN엔터테인먼트)이 수상했다. NHN은 자회사형 표준 사업장 제도를 활용한 NHN 굿 프렌즈, 저소득층 청소년을 위한 핑크 다이어리 기부천사, 청소년의 바른 꿈을 지원하는 프로젝트 참가 등 다양한 영역에서 진행한 사회공헌 활동의 공로를 인정받았다.



NHN 굿 프렌즈는 NHN의 자회사형 장애인 표준 사업장이다. 2016년 4월(장애인의 달) 7일부터 영업을 시작했다. 사회적 기업에서 근무했던 10명의 중증 장애인들이 약 4주간의 준비 기간을 거쳐 정규직 직원으로 합류, NHN의 사내 카페에서 직원 및 방문객을 위해 커피와 음료 등을 제조하는 바리스타 역할을 맡았다.

핑크다이어리는 기부천사는 저소득층 청소년을 위한 기부 캠페인이다. NHN의 여성 건강 관리 애플리케이션 핑크다이어리가 제공하는 핑다몰에서 '기부천사' 스티커가 부착된 생리대를 구매할 때마다 생리대 1팩을 기부 상품으로 적립한 후 모은 기부 생리대를 저소득층 청소년에게 꾸준히 전달하고 있다.

또한, 성남시 청소년재단에서 취약계층 청소년의 올바른 여가생활 및 봉사활동을 지원하기 위해 마련한 '청소년 덕후생활' 오픈스쿨을 운영하고 청소년이 기업과 소통하며 진로·직업 체험을 하도록 돕는 청.바.지(청소년의 바른 꿈을 지원) 프로젝트를 통해 사옥 견학 기회를 제공해 왔다.

2019

2019



2019년은 국내 게임 업계가 PC·모바일을 벗어나 콘솔 플랫폼 신작들을 속속 발표한 해다. ‘붉은사막’, ‘플랜8’, ‘도깨비’, ‘카트라이더: 드리프트’, ‘크로스파이어 X’, ‘미스트오버’, ‘프로젝트 이브’, ‘프로젝트 TL’ 등이다. 스마일게이트 메가포트는 5천만 불 수출의 탑을 수상했다.



모바일 게임 시장에서는 ‘리니지2M’이 국내 모바일 게임 시장을 평정한 가운데, ‘V4’가 인기를 끌었고 ‘로한M’, ‘에오스 레드’ 등 국내 중소 게임사 신작이 흥행했다. PC 게임 시장은 월 50만 원 결제 한도가 폐지됐고 ‘리니지 리마스터’, ‘월드 오브 워크래프트 클래식’, ‘크레이지레이싱 카트라이더’ 등 온라인 게임이 또다시 인기를 끌었다. 다양한 게임 구독 서비스도 등장했다.

국내 대표 게임사들이 여러 가지 사회공헌 활동을 한 가운데, NHN은 작은 행동으로 큰 기쁨을 만드는 나눔 캠페인 ‘리틀액션’을 시작, 다양한 분야에서 사회공헌을 진행했다. 컴투스 그룹은 3대3 농구, 청소년 영상스토리 캠프, 미술 전시회 티켓 나눔, 국립발레단 후원 등 스포츠·문화·예술 분야를 후원해 눈길을 끌었다.

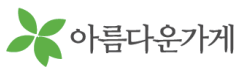
대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 라이엇 게임즈가 수상했다. 라이엇 게임즈는 2012년부터 8년간 한국 문화유산 보호 및 지원을 위해 진행한 여러 가지 사회공헌 활동 공로를 인정받았다. 2013년에도 우리 문화재 보호와 지원을 위한 공로를 인정받아 사회공헌우수기업상을 수상한 바 있다.





전 세계 의료지원 활동 기부

필어비스는 2019년부터 2021년까지 3년간 국경없는의사회 후원 기업으로 매년 1억 원의 긴급 구호 후원금을 전달했다. 후원금은 검은사막·검은사막 모바일 유저와 함께하는 후원 이벤트가 목표를 달성하면 필어비스가 기부하는 방식으로 마련, 의료지원이 필요한 세계 곳곳에 사용됐다.



지역사회 수시 기부

NHN은 취약계층 아동의 IT 교육을 지원하고 교육 환경을 개선하기 위해 전남지역아동센터에 PC와 모니터 등 IT 유류 자산 120대를 기부했다. 보관기간이 경과한 자전거 및 사내 습득물 149점을 아름다운가게에 기부하기도 했다.

스페셜올림픽 한국대표팀 지원

엔씨소프트는 '2019 아부다비 스페셜올림픽 한국대표팀 인터넷 부문 파트너' 후원계약을 맺었다. 2013년 동계, 2015년 하계, 2017년 동계 대회에 이은 네 번째 스페셜올림픽 한국대표팀 후원이다.



인게임 기부 이벤트

위메이드플레이(구 선데이토즈)는 상하이 애니팡(사랑의 저금통), 애니팡 2(사랑의 2천만 이벤트), 애니팡 3(GIVE for GIRLS), 아쿠아 스토리(GIVE for SMILE), 위 베어 베어스 더 퍼즐(사랑의 기부 콘서트) 등 자사 게임에서 다양한 인게임 기부 이벤트를 진행했다. 유저 총 952,751명이 참여했고 하트는 142,232,065개가 기부됐다. 이를 통해 기부금 259,636,799원이 모여 총 9,073명과 728마리가 수혜를 받았다.



테일즈런너 사랑의 기부데이

스마일게이트는 테일즈런너에서 2018년 12월 21일부터 2019년 1월 2일까지 유저가 게임 재화를 기부하는 '사랑의 기부데이' 이벤트를 운영했다. 이를 통해 모은 성금 2천만 원을 1월 18일 동방사회복지회에 전달하고 봉사활동을 진행했다. 기부금은 입양 대기 아동 생활 및 분유 지원에 쓰였다.



굿월스토어 기부

위메이드맥스(구 조이맥스)는 1월 9일 임직원 기부품 208점을 굿월스토어에 기부했다. 약 한 달간 임직원들은 가방, 운동화, 게임 CD 등 총 208점을 기부했다. 이와 함께 임직원이 2018년 한 해 사내 카페 이용을 통해 모은 기부금도 전달됐다. 기부금은 장애로 재활치료와 수술이 필요한 저소득 가정 장애아동·청소년 치료비로 사용됐다.



중탑지역아동센터 기부

넥슨게임즈(구 넥슨지티와 넥슨레드)는 1월 17일 성남시 분당구 중탑지역아동센터에 양사 임직원이 모은 기부금 4천만 원을 전달했다. 기부금은 임직원들이 사내 피트니스와 미용실 등 편의시설을 이용하며 낸 금액을 모았다. 이를 통해 브릭 놀이방 '브릭 월드(Brick World)'를 조성, 6월 25일부터 운영을 시작했다.



대전충남권 공공어린이 재활병원 건립 동참

넥슨재단은 2월 21일 대전광역시와 대전충남권 공공어린이재활병원 건립을 위한 업무협약을 맺고, 100억 원의 기금을 기부하기로 했다. 대전충남권 공공어린이재활병원은 대전광역시 서구 관저동에 건립을 추진 중인 최초의 공공어린이 재활 전문병원이다. 연면적 17,260.8㎡(약 5,221평)에 지하 2층, 지상 4층 규모로 약 60개 병상으로 지어지며, 재활치료 시설은 물론 돌봄교실과 파견학급 등 교육과 치료를 병행할 수 있는 다양한 시설을 갖췄다.



리틀액션

NHN은 2019년부터 작은 행동으로 큰 기쁨을 만드는 나눔 캠페인 '리틀액션'을 시작했다. 임직원 1천여 명이 참여한 사내 캠페인으로 헌혈버스타기(4월, 237명, 혈액 약 6만ml), 입지 않는 옷 나누기(7월, 140명, 의류 50박스), 점자도서 만들기(11월, 340명, 도서·입력 파일 31권) 등 다양한 분야에서 사회 공헌을 진행했다.



3대3 농구 프로리그 후원

컴투스는 4월 4일 한국 3대3 농구연맹과 협약을 맺고 2019년부터 3년간 프로 대회 'KOREA 3X3 프리미어리그'의 타이틀 스폰서 참여와 후원을 결정했다. 이에 따라 대회의 공식 명칭은 '컴투스 KOREA 3X3 프리미어리그'로 확정됐다.



강원도 산불 기부

하운드13은 4월 6일부터 핸드레드 소울 유저와 함께 강원도 산불 이재민을 위한 성금을 모았다. 총 361명의 유저가 참가해 총 607만 7,068원이 모였고 회사가 기부금 1천만 원을 더해 총 1,607만 7,068원이 희망브리지 전국재해구호협회로 기부됐다.



강원지역 산불 피해 구호 활동

펠어비스는 4월 10일 희망브리지 전국재해구호협회에 성금 1억 원을 전달했다. 성금은 산불로 피해를 입은 강원도 이재민의 구호 활동 및 피해 복구 지원 등에 사용됐다.



척암선생문집 책판 환수

라이엇 게임즈는 4월 11일 '척암선생문집 책판' 환수를 발표했다. 조선 말기 영남지역 대학자이자 1895년 을미의병(乙未義兵) 의병장으로 독립을 위해 노력한 척암 김도화(金道和, 1825-1912) 선생의 손에서 만들어진 책판이다. 2015년 유네스코 세계기록유산 '한국 유교 책판' 중 하나로 등재된 바 있다.



아주대병원 경기남부 외상센터 발전기금

에픽게임즈코리아는 4월 25일 아주대학교병원 경기남부권역 외상센터 발전 기금으로 2억 5백만 원을 기부했다. 기부금은 정신우·오병민 선수를 비롯한 13명의 선수가 '포트나이트' e스포츠 대회에 참가해 획득한 상금으로 마련됐다.



SMILE DONOR 시작

스마일게이트 희망스튜디오는 2019년 5월부터 그룹홈 아동청소년 자립 지원을 위한 결연후원 'SMILE DONOR'를 시작했다. 18세가 되면 자립 기반 없이 보호 시설을 떠나야 하는 청소년들이 사회 일원으로 성장할 수 있도록 돕기 위해 스마일게이트 임직원들이 청소년들과 결연을 맺고 지속적인 후원을 제공하는 프로그램이다.



플레이엑스포 중소기업 참여 부스 후원

엔씨소프트는 5월 9일부터 12일까지 경기도 고양시 킨텍스에서 열린 플레이엑스포에서 중소기업 참여 부스를 후원했다. BTC 특별관 전시 부스 제작과 온라인 홍보, BTB 바이어 상담회 참가 지원 등 중소 게임 기업에 필요한 마케팅 채널을 지원했다.



초록우산 어린이재단 기부

에픽게임즈 코리아는 5월 23일 '포트나이트' 플레이어들이 e-스포츠 대회 '포트나이트 코리아 오픈 2018'에 참가해 획득한 상금을 초록우산 어린이재단에 전달했다. 전달된 후원금은 총 1억 9천790만 원이다. 후원금은 도움이 필요한 아이들을 위해 사용됐다.



창립 기념 기부 행사

네오위즈는 5월 28일 엘리베이터 대신 계단을 이용해 전기 에너지를 절약하는 행사를 진행했다. 이를 통해 네오위즈 및 마법나무재단 기부금으로 지역사회 저소득 에너지 빈곤층 주민에게 냉방용품 및 전기료를 지원했다.

제주 내 보육원 차량 기부



네오플은 6월 18일 던전애파이터 유저 행사 티켓 판매 수익금에 자체 기부금을 더해 제주도 내 전체 보육원에 차량 5대를 기부했다. 2018년 12월 4,500명의 유저가 참석한 '2018 던전애파이터 페스티벌: 재림' 행사 티켓 판매 수익금 약 2천만 원과 네오플에서 마련한 기부금 1억 원 등 총 1억 2천만 원의 기금으로 진행됐다.

차량은 사회복지공동모금회를 통해 제주도 내 전체 보육원 4곳(제주 보육원, 흥익아동복지센터, 천사의집, 제남아동복지센터)에 각각 제공해 보육원의 다양한 아동 지원 활동 및 운영에 활용됐다.



백자아동궁명사각호 및 중화궁인 환수 지원

라이엇 게임즈는 6월 19일 '백자아동궁명사각호 및 '중화궁인' 환수를 발표했다. 백자아동궁명사각호는 19세기 조선 왕실 및 관청용 도자기 제조장인 분원 관요에서 제작한 사각호다. 중화궁인은 손잡이(인뉴, 印鈕)가 서수(상서로운 짐승) 모양으로 조각됐고 도장의 글씨는 전서와 해서가 혼용된 독특한 형태라 역사적인 가치가 큰 유물로 평가된다.



쿠키런 오븐브레이크 챌린지

데브시스터즈는 6월 24일 쿠키런: 오븐브레이크에서 SNS 나눔 이벤트 '오븐브레이크 챌린지'를 통해 적립된 3천만 원을 메이커워시 코리아에 기부했다. 기부금은 뇌종양이나 골육종, 백혈병 등 소아암을 비롯해 난치성 희귀 질환을 겪고 있는 아동들에게 꿈과 용기를 전하는 활동에 쓰였다. 쿠키런 쿠션과 피규어, 카드지갑, 노트, 펜 등 캐릭터 상품들이 담긴 행복 패키지도 함께 전달됐다.

사회를 돌보는 씨앗

네오위즈는 청년들의 사회 인식 사업 아이디어 실현 프로젝트를 통해 자발적인 진로 탐색으로 예비 사회적 기업이 양성을 돕고, 사업 아이템으로 연결하기 위한 씨앗 자금을 지원했다. 2019년에는 7월부터 11월까지 활동했다.

서머너즈 워 망그로브 숲 조성 후원



컴투스는 서머너즈 워: 천공의 아레나 5주년을 기념해 전 세계 유저가 참여하는 공동 미션 이벤트를 개최했다. 이를 통해 7월 11일 전 세계 환경 개선을 위한 망그로브 숲 조성 후원금 1천만 원을 재단법인 환경재단에 전달했다.



청소년 영상스토리 캠프 후원

컴투스는 7월 24일부터 27일까지 한국미디어영상교육진흥원의 '2019 청소년 영상스토리 캠프'를 후원했다. '강원도의 아름다운 마을을 찾아서'를 주제로 진행된 캠프를 통해 청소년들에게 영상 촬영 및 스토리텔링, 편집 등 다양한 제작 실무를 익히는 체험의 기회를 제공했다.



초록우산 어린이재단 기부금 전달

액토즈소프트는 9월 10일 파이널판타지14의 서비스 4주년을 기념해 초록우산 어린이재단에 기부금 1천만 원을 '파이널판타지14 빛의전사 일동' 이름으로 전달했다. 기부금은 도움이 필요한 아이들을 위해 사용됐다.



미술 전시회 티켓 나눔

컴투스홀딩스(구 게임빌)와 컴투스는 9월 15일까지 열린 '혁명, 그 위대한 고통 20세기 현대미술의 혁명가들' 특별전시회에 다문화 학생들을 위한 해밀 학교를 포함해 문화예술에 특화된 예술고등학교, 미술고등학교, 애니메이션 고등학교 등 학교 단체 학생들을 초대했다.



드래곤스카이 멸종위기 희귀 조류 보전

컴투스 10월 11일 드래곤스카이에서 진행한 유저 참여 후원 이벤트를 통해 모은 후원금 1천만 원을 글로벌 자연보전기관 세계자연기금(WWF: World Wide Fund for Nature)에 전달했다. 후원금은 멸종위기 희귀 조류 보전을 위한 다양한 활동에 사용됐다.



지스타 스타트업 B2B 부스 지원

엔씨소프트는 11월 14일부터 17일까지 부산 벡스코에서 개최한 '지스타 2019'에서 스타트업 BTB 부스를 지원했다. 2017년부터 3년 연속 지원이다. BTB관에 참여하는 게임 스타트업 10개사가 행사 참가 비용과 입장권을 지원받고 간담회를 통해 상호 네트워크 구축 및 노하우를 공유받을 수 있도록 했다.



동명아동복지센터 새 보금자리 기금

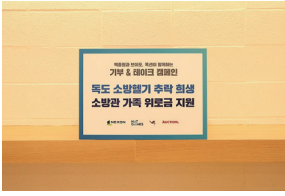
컴투스홀딩스(구 게임빌)는 12월 4일 동명아동복지센터에 새로운 보금자리 조성을 위한 건축 기금을 전달했다. 기금은 아동 숙사와 식당이 포함된 두 개 시설동에 대한 증개축 공사에 활용돼 아동 양육환경의 질적 향상과 안전성 향상에 보탬이 됐다.



찾아가는 프렌즈게임 랜드

카카오게임즈는 게임이 필요한 소외계층을 직접 찾아가 맞춤형 놀이를 제공하는 '찾아가는 프렌즈게임 랜드'를 진행하고 있다. 2019년 10월 성남시 소재의 특수학교인 성은학교를 시작으로 지역 곳곳을 방문해 4D VR 게임 버스, 점자블록 게임, 볼풀 게임 등을 즐길 수 있도록 지원했다.





'V4' 옥션 100원 기부 금 수익금 전액 기부

넥슨은 12월 24일 자회사 넥슨게임즈(구 넷게임즈) 신작 'V4(Victory For)'가 옥션과 공동으로 기획한 100원 기부금의 수익금 전액, 1천만 원을 대한민국재향소방동우회에 기부했다. 12월 4일부터 17일까지 열린 옥션 100원 기부금에는 4만3천 명이 넘는 참가자가 몰렸다. 기부금 전액은 독도 소방구조 헬기 추락 사고 소방관 유가족 지원비로 쓰였다.



로스트아크 게임대상 상 금 전액 기부

스마일게이트 희망스튜디오는 12월 24일 스마일게이트 RPG와 함께 11월 부산에서 진행했던 '2019 대한민국 게임 대상'에서 대상을 수상한 MMORPG 로스트아크의 상금 전액을 경기도 성남시 내 소외계층을 위해 기부했다. 기부금 1천만 원은 성남시 관내의 지역아동센터 34개소 아동 6백여 명에게 줄 성탄선물로 사용됐다.



기부패키지 전액 유니세프 전달

채플린게임은 12월 31일 자사에서 서비스하는 모든 게임에서 발생한 수익 전액 3,100만 원을 UN 산하 어린이 구호기관 유니세프한국위원회에 전달했다. 전달된 기부금은 유니세프 본부를 통해 전 세계 어린이 구호 활동에 사용됐다.

어린이·청소년·교육·공모전

UNHCR 방글라데시 난민 장학 지원



엔씨소프트문화재단은 4월 15일부터 16일까지 방글라데시 콕스 바자르에 위치한 로힝야 난민촌을 방문해 난민 고등교육 장학생들과 현지 간담회를 진행했다. 엔씨소프트문화재단은 국내 민간 재단으로는 처음으로 2018년부터 난민들의 고등학교와 대학 공부를 후원한 바 있다.

제13회 넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC)



NEXON
DEVELOPERS
CONFERENCE

넥슨은 2007년부터 여러 프로젝트에서 축적된 지식과 경험을 공유하는 사내 행사로 넥슨 개발자 콘퍼런스(Nexon Developers Conference, NDC)를 진행했다. 이후 꾸준히 규모를 확대하면서 2011년부터는 문호를 개방, 사내 작품 제작 과정을 담은 아트 전시회도 개최했다.

이를 통해 넥슨 관계사는 물론 타 게임 회사 종사자와 게임 산업에 대한 관심이 높은 학생들까지 참여했고 발표자 200여 명이 100~150개 세션을 진행하는 대규모 게임 개발자 콘퍼런스로 거듭났다. 2019년에는 4월 24일부터 26일까지 경기도 성남시 판교 넥슨 사옥과 인근 발표장에서 개최, 104개 세션을 운영했다.

게임콘서트

넷마블문화재단은 2019년부터 게임 산업 및 문화에 대한 현황과 미래 비전을 중심으로 다양한 토론형 강의를 진행하는 '넷마블 게임콘서트'를 운영 중이다. 2019년에는 '게임과 직업'을 주제로 4월 27일, 6월 29일, 8월 31일, 11월 30일 등 4회 개최했다.



제2회 T.A.G talk 포럼

게임문화재단은 4월 29일 '제2회 태그톡(T.A.G. Talk, Think About Game)' 『Gaming Disorder, 원인인가 결과인가』를 온라인 개최했다. '문제적 게임 이용에 대한 연구 및 정책 동향: 공중보건의 문제인가, 도덕적 공황의 문제인가', '게임의 질병화(化): 게임 중독에 관한 학술적 연구의 역사와 문제점', '과연 게임은 뇌를 스폰지로 만드는가?', '게임에 대한 과잉의학의 한계와 위험'까지 네 가지 강연이 진행됐다.

지금까지 이런 질병은 없었다.
Gaming disorder, 원인인가 결과인가

2019년 4월 29일 월요일 오후 3시
대한상공회의소 국제회의장

참가대상
『게임은 뇌를 스폰지?』를 읽고

참가신청
신청서 작성: <https://www.confkr.com/>

주최: GAME SCIENCE, 게임문화재단
주관: GAME SCIENCE, 게임문화재단
주최: GAME SCIENCE, 게임문화재단

강연내용

Session 1 문제적 게임이용에 대한 연구 및 정책 동향: 공중보건의 문제인가, 도덕적 공황의 문제인가
Dr. Robert van den Heuvel and party for problematic gaming Public Health Research Network (PHRN)
(Christopher J. Ferguson, D.O. (United States))

Session 2 게임의 질병화(化): 게임중독에 관한 학술적 연구의 역사와 문제점
김민호 교수 (한국과학기술원)

Session 3 과연 게임은 뇌를 스폰지로 만드는가?
김민호 교수 (한국과학기술원)

게임에 대한 과잉의학의 한계와 위험
김민호 교수 (한국과학기술원)



우리들의 만원의 마법

네오위즈는 5월부터 12월까지 중학교 1학년 자유 학년제 진로 멘토링 프로그램과 연계, '만원'을 통해 사회에 관심을 갖고 실천하는 청소년의 사회공헌 마인드를 함양하고 여럿이 협업을 통해 이뤄내는 성과를 경험할 수 있게 했다.

직업인 멘토링

네오위즈는 5월부터 12월까지 '직업인 멘토링- 청소년과 직업인 멘토와의 만남'을 통해 계열사의 다양한 직군의 멘토풀을 가지고 중학교 자유 학년제 진로탐색과 연계, 청소년들이 다양한 직업에 관심을 가지고 직업에 대해 생각해볼 수 있는 기회를 마련했다.

청소년 야구캠프 개최

컴투스 5월 18일 한국프로야구 은퇴선수협회와 함께 청소년을 위한 야구캠프를 개최했다. 캠프에 참석한 청소년 1백여 명에게는 야구 용품이 전달됐고 프로야구 은퇴 선수들이 직접 진행하는 야구 훈련과 '퍼펙트 피쳐', '프로야구 레전드 사인회' 등 즐길 거리를 마련했다.



나의 꿈에 한 발짝

네오위즈는 6월(2회), 10월·11월 총 4회에 걸쳐 게임 동아리 및 게임 직업군을 희망하는 청소년들이 네오위즈 기업 견학을 통해 게임 산업과 게임 회사를 이해하고, 직업 선택에도 도움이 될 수 있는 기회를 제공했다.

나의 꿈 공작소

네오위즈는 6월부터 12월까지 청소년들이 가까운 미래에 직업인으로서 활약할 수 있도록 실질적인 멘토링 및 직업 체험 활동을 도왔다. 고등 청소년 게임 개발 동아리에 Unity로 모바일 게임 제작하는 과정을 멘토링했고 게임 전시회 지스타에도 참관하도록 했다.



'게임과몰입힐링센터 개소 5주년 기념 심포지엄' 개최

게임문화재단은 6월 3일 '게임과몰입힐링센터 5주년 기념 심포지엄'을 개최했다. '게임과몰입이란 무엇인가? 몰입+몰입 ≠ 과몰입', '힐링센터의 지난 5년간의 성과', '힐링센터의 역할과 방향성' 세 가지 강연 후에 게임과몰입의 예방, 상담 및 치유 관련 업무를 현장에서 담당해 온 권역별 힐링센터장들의 토론이 진행됐다.



카봇 제작자 초청 i-Room 컬러 클래스

블리자드 엔터테인먼트는 6월 10일 세브란스 어린이병원에서 조나단 버튼 카봇 애니메이션 제작자(Jonathan Burton, Carbot Animations)와 함께 어린이 환자들을 위한 컬러링 클래스 시간을 갖고 병마와 싸우는 어린이들에게 잠시 병원 생활에서 벗어나 즐거운 교육과 놀이의 시간을 가질 수 있는 기회를 선사했다.

제4회 넥슨청소년프로그래밍챌린지(NYPC)

넥슨은 소프트웨어 분야의 인재를 발굴하기 위해 '세상을 바꾸는 코딩'을 슬로건으로 하는 청소년을 위한 프로그래밍 대회, '넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지(Nexon Youth Programming Challenge, NYPC)'를 2016년부터 매년 운영 중이다. 2019년 네 번째 대회(예선 8월 7일~16일, 본선 10월 26일, 토크콘서트 7월 30일)는 청소년 4천5백여 명이 온라인 예선을 치렀다.



장애인·봉사활동·게임인식 제고



넷마블장애인선수단

넷마블문화재단은 3월 14일 게임 업계 최초로 장애인 조정 선수단을 창단했다. 역량 있는 선수 발굴 및 육성을 통한 장애인 체육 진흥 및 장기적 자립 지원이 목표다. 선수단은 '2019 전국장애인체육대회'에서 금메달 10개·은메달 2개·동메달 1개, '2019 아시아조정선수권대회' 혼성 유타포어 종목에서 금메달 1개를 획득했다.



봄맞이 나무심기

컴투스에는 3월 30일 임직원 가족들과 관악구 서울시교육청과 학전시에 산딸나무, 왕벚나무 등 다양한 종류의 대형 수목을 심었다. 공기 정화 식물을 활용한 화분 만들기 작업도 진행했다.



다름을 이해하는 모두의 동화전

넷마블문화재단은 어깨동무문고 전시회 '다름을 이해하는 모두의 동화전'을 4월 11일부터 22일까지 개최했다. 2014년부터 진행한 '어깨동무문고'는 장애 인권과 사회적 약자에 대한 다양성을 존중하는 동화책을 제작하고 배포하는 사회공헌 프로그램이다. 전시회에서는 '가까이서 보기, 멀리서 보기'(2014), '한이네 마을에 큰 일이 생겼어요'(2015), '황금 깃털 앵무새를 찾아서'(2016), '똥! 똥! 똥!'(2017), '빨간사자 아저씨'(2019), '조금 특별한 내 친구'(2019) 등 6권을 포함해 전시회에서 처음 공개하는 4종 등 총 10종의 어깨동무문고 원화와 아트프린팅을 전시했다.



안양천 생태 환경 보전

컴투스와 컴투스홀딩스(구 게임빌)는 6월 22일 임직원 및 가족들과 금천구 안양천 생태 환경 보존 봉사활동을 진행했다. 하천 생태계를 해치는 '단풍돼지풀', '환삼덩굴'과 같은 유해 식물을 제거하고 쓰레기를 수거하는 등 생태 개선 활동 외에 생태 환경 전문가와 함께하는 생태 관련 교육, 하천 정화를 위한 친환경 '흙공 던지기', '반려 식물 만들기' 등도 진행됐다.



임직원 해외 건축 봉사

스마일게이트 희망스튜디오는 8월 31일부터 9월 5일까지 태국 주거 취약계층을 위한 임직원 해외 건축 봉사를 진행했다. 태국 푸켓에서 한부모 가정, 조손 가정 등 취약계층을 대상으로 심사를 거쳐 수혜 가정 10세대를 선정했다. 수혜 가정 구성원들도 건축에 직접 참여해 자립 의지를 갖고 살아갈 수 있도록 했다.



2019 전국 장애학생 e페스티벌

넷마블은 2009년부터 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원과 함께 장애학생들의 e스포츠대회 및 정보화대회인 '전국 장애학생 e페스티벌'을 개최하고 있다. 2019년에는 9월 3일부터 4일까지 전국 230여 개 특수학교(학급) 학생, 학부모, 교사 등 1천5백여 명이 참가해 승부를 겨뤘다.



금천구 어린이도서관 새 단장

컴투스는 9월 19일 서울시 금천구 은행나무어린이도서관에서 환경 개선 봉사활동을 진행했다. 임직원들은 노후된 골목 담벼락과 주차장 외벽을 벽화로 채웠다. 도서관 내 휴게 공간의 도배를 새로 하고 굵히고 노후된 책상과 의자 등 시설물을 새롭게 정비했다. 데스크탑, 노트북 등 도서관 시설 운영에 필요한 용품을 전달하고 필독서 100여 권도 함께 기증했다.



오색오감

네오위즈는 계열사 임직원들의 사회 참여를 독려하기 위해 2008년 시작한 '다섯 가지 색에 다섯 가지 감동을 담는다'라는 의미의 자원 활동 '오색오감'을 지속적으로 시행 중이다. 2019년에는 10월부터 12월까지 목공으로 가구 제작, 벽화 및 타일 벽화 그리기, 불치병과 싸우는 아이들을 위한 위시베어 만들기, 크레파스 나눔 등으로 활동했다.



지역 아동 공부방 조성

컴투스과 컴투스홀딩스(구 게임빌)는 11월 30일 관악구 다솜 공부방에 컴퓨터 교실을 조성했다. 임직원들은 청소 및 페인트 작업을 진행하고 컴퓨터를 설치할 수 있는 원목 책상을 직접 만들었다. 컴퓨터 교실에 사용될 PC 및 모니터 등 제반 기기 일체와 IT서적도 기부했다.

따뜻한 겨울나기 연탄 나눔

블리자드 엔터테인먼트는 12월 3일 서울 비닐하우스촌에서 '따뜻한 겨울나기 연탄 나눔 활동'을 진행했다. 나눔에는 블리자드 코리아 임직원과 하스스톤 유튜버, 사단법인 체인지메이커가 함께했다.

2019 대한민국 게임대상 <사회공헌우수상>

2019년 대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 라이엇 게임즈가 수상했다. 라이엇 게임즈는 2012년부터 8년간 한국 문화유산 보호 및 지원을 위해 진행한 여러 가지 사회공헌 활동 공로를 인정받았다. 2013년에도 우리 문화재 보호와 지원을 위한 공로를 인정받아 사회공헌우수기업상을 수상한 바 있다.

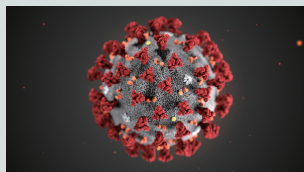


2016년 6월 문화재청과 맺은 협약을 시작으로 라이엇 게임즈는 문화유적지 안내판 개선, 3D 정밀측량 지원 및 청소년, 게임 유저 대상 문화유적지 체험 활동, 왕실 유물 보존 처리 지원 등 한국 문화유산 보호 및 지원 활동을 이어왔다.

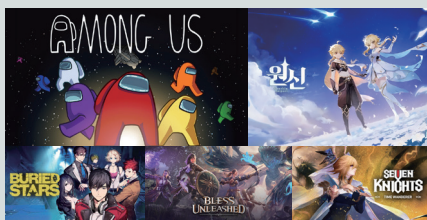
국외 문화재 환수에도 기여했다. 2014년 석가삼존도, 2018년 효명세자빈 책봉 죽책, 2019년 척암선생문집 책판, 백자이동궁명사각호, 중화궁인 등 5점에 이르는 우리 문화재를 국외에서 우리나라로 다시 들어오는 데 힘을 아끼지 않았다.

이에 따라 라이엇 게임즈는 2014년 문화재지킴이 우수사례 부문 문화재청장 표창, 2016년 문화재지킴이 활동 유공 부문 문화재청장 표창, 2017년 문화유산보호 유공자 포상 문화유산의 봉사 및 활용 부문에서 국제 기업 최초 문화유산보호 대통령 표창, 2019년 대한민국봉사대상을 수상하기도 했다.

2020



2020년은 코로나19가 전 세계 게임 업계를 강타한 해다. 사태가 지속되면서 계속되는 재택 근무로 게임 산업은 호황을 맞았다. 다만, 신작 출시 일정이 연기되기도 했다. 게임 업계 전체에 비대면 '온택트' 바람이 불었고 국내 최대 국제 게임 전시회 지스타를 비롯한 각종 유저 간담회가 온라인으로 진행됐다.



‘어몽 어스’와 ‘원신’이 세계적인 대세 게임이 됐다. 차세대 콘솔 게임기 Xbox Series X와 PlayStation5가 출시되면서 콘솔 게임 시장이 성장하고 ‘베리드 스타즈’, ‘블레스 언리쉬드’, ‘세븐나이트 타임원더러’ 등 콘솔 게임이 인기를 끌었다. 카카오게임즈는 상장했고 스마일게이트 메가포트는 7천만 불, 전기아이피는 1천만 불, 에이치투 인터렉티브는 1천만 불 수출의 탑을 수상했다. 특히 스마일게이트 권혁빈 의장은 국내 게임 업계 최초 ‘보관문화훈장’을 받았다.

국내 대표 게임사들이 여러 가지 사회공헌 활동을 한 가운데, 코로나19 극복을 위한 성금이 이어졌다. 넥슨, 넷마블, 엔씨소프트, 스마일게이트, 컴투스 그룹, 크래프톤, 펄어비스, 위메이드, 라이엇 게임즈 등 국내 게임 시장에서 활동 중인 게임사들이 코로나19로 어려움을 겪는 이웃에 도움을 전했다.

대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 위메이드플레이(구 선데이토즈)가 수상했다. 위메이드플레이는 자사 게임 유저가 쉽게 참여할 수 있는 다양한 사회공헌 활동을 연중 진행해 대중의 공감대를 이끌어낸 공로를 인정받았다.

WEMADE PLAY



마이옥션

NHN은 사용 주기가 도래한 PC, 모니터, 스탠드 등을 합리적인 가격으로 구매할 수 있는 자산 경매 '마이옥션'을 실시 진행하고 경매 수익금은 지역사회에 기부하고 있다. 2020년에는 222명의 임직원이 참여했고 과 일도시락 2,100개(2천3백만 원 상당)를 성남시 의료원(코로나 19 의료진)에 기부했다.

과학윤리 커리큘럼 개발 연구 후원

NC 문화재단은 기술과 인간의 공존을 위해서는 기술의 윤리적 사용에 대한 인식 변화가 필요하다는 문제의식을 갖고 AI 윤리 교육에 관심을 가져왔다. 이에 따라 2020년부터 해당 분야의 우수 연구기관인 MIT, Stanford, Harvard 대학교를 후원 대상으로 선정, 관련 연구를 후원하고 있다. 연구 자료는 공익 목적으로 전 세계에 무상 배포돼 정부, 민간기업, 시민단체 등 누구나 활용할 수 있도록 했다.

다가치펀드



카카오게임즈는 2020년 5월부터 카카오 공동체 임직원들의 자발적인 정기 기부 프로그램 다가치펀드에 동참하고 있다. 다가치펀드는 매월 2천 원부터 급여 공제를 통해 기부하는 기부펀드다. 국내·국외 아동 지원 사업, 장애 아동 재활 치료 사업, 소외계층 IT 지원 사업 등 총 7가지 사회공헌 프로젝트에 지원하고 있다.



사내 자판기 수익금 기부

위메이드플레이(구 선데이토즈)는 2019년 사내 자판기 수익금 6백여만 원을 성남시 그룹홈 6개소에 필요한 생활가전 후원금으로 기부했다.



스마일도너

위메이드플레이(구 선데이토즈)는 2020년, 임직원 14명의 후원과 14개의 회사 후원 금액을 합쳐 결연을 맺은 총 28명의 리라아동복지관 아이들에게 매달 도움을 전달했다. 후원 금액은 아이들의 디딤씨앗통장에 쌓여 만 18세 이후 사회에 나갈 때 자립을 돕는 정착금으로 쓰인다.



학용품·인형 기부

엔씨소프트는 1월 저소득층 학생들을 위해 지파운데이션에 펜, 필통, 노트부터 메모지, 편지지, 스티커 등 학용품과 인형 122,200여 개를 기부했다. 기부 물품은 총 7개 기관을 통해 아동청소년들에게 전달됐다.



사내 카페 기부금 위스타트 전달

위메이드맥스(구 조이맥스)는 1월 8일 임직원들이 한 해 동안 사내 카페테리아를 운영하며 모은 기부금을 사단법인 위스타트에 전달했다. 기부금은 위스타트에서 운영하는 '제대로 된 한 끼' 캠페인을 통해 지역아동센터에서 친구들과 함께 어린이들의 외로움을 채우는 '한 끼'를 제공하는 데 쓰였다.



에오스 레드 저소득층 아동 선물 후원

블루포션게임즈는 1월 21일 신년을 맞아 초록우산 어린이재단에 후원금을 전달했다. 후원은 에오스 레드 게임 내 기부 이벤트에 참여한 유저를 대신해 블루포션게임즈가 진행했다. 후원금은 저소득층 아동의 신년맞이 선물 전달로 사용됐다.



코로나19 극복을 위한 기부

위메이드는 2월 전 세계적으로 많은 피해를 입힌 코로나19 극복을 위해 중국 후베이성 자선 총회에 1백만 위안(약 2억 원)과 마스크 10만 개, 대한적십자사에 2억 원 등을 기부했다. 이와 함께 마스크 지원 사업으로 대학교, 농구구단 등에 마스크 및 스트랩을 지원했다.

PEARL ABYSS

글로벌 재난 국가 구호 활동

펄어비스는 2월 5일 전 세계 검은사막 유저와 함께 호주 산불 피해 및 튀르키예(터키) 지진 피해 지역 지원을 위한 성금 1억 원을 기부했다. 성금은 5천만 원씩 호주와 튀르키예 현지 구호단체에 전달돼 지역 복구와 이주민 지원에 쓰였다.



한국 문화유산 보호 및 지원

라이엇 게임즈는 2월 12일 코로나19 상황을 고려해 별도의 오프라인 행사 없이 문화재청과 후원 약정 내용을 발표했다. 한국 문화유산 보호 및 지원 지속을 위해 8억 원 규모의 기부금을 추가 전달하면서 누적 기부금은 60억 원을 넘겼다. 기부금은 국내 근현대 유물의 긴급 구매 및 전시 지원, 청소년 대상의 문화재 체험 교육, 문화유산 분야 청년 인재 양성 등에 사용됐다.



프라이팬 스킨 수익금 호주 화재 기부

크래프톤은 'PUBG: 배틀그라운드'에서 2월 19일부터 3월 18일까지 커뮤니티 아티스트 @swatercolour의 작품 프라이팬 스킨, 코알라와 왈라비가 그려진 'Australia Fire Relief - Pan'을 판매했다. 수익금은 2019년 9월 발생한 화재로 피해를 입은 호주의 구호단체에 전액 기부됐다.



코로나19 확산 방지 기부

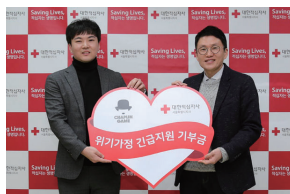
넥슨은 2월 25일 코로나19 확산에 따른 위기 극복을 위해 20억 원(넥슨 10억 원, 네오플 10억 원)의 성금을 대한적십자사에 전달했다. 성금은 긴급 의료 및 구호품 등 코로나19 확산 방지를 위해 사용됐다. 네오플로부터 전달받은 10억 원 중 5억 원은 네오플 본사가 위치한 제주도 지역을 위해 쓰였다.



코로나19 소상공인 PC방 업계 지원

엔씨소프트는 2월 27일 코로나19 상황에 따라 전국 엔씨패밀리존 가맹 PC방 사업주의 3월 한 달간 G코인 사용량의 50%를 보상 환급(페이백, Payback)하기로 결정했다. G코인은 엔씨패밀리존에서 가맹 PC방 사업주가 이용하는 통합 화폐다.

이어서 기존 지원 방안인 G코인 사용량의 50% 보상 환급(페이백, Payback)을 무상으로 전환하고 3월 27일에는 전국 가맹 PC방 사업주들이 4월 29일까지 이용요금 전액을 지원받을 수 있도록 조치했다.



삼국지 리사이징 대한 적십자사 수익금 기부

채플린게임은 3월 2일 대한적십자사 서울특별시지사에 복지 사각지대 위기가정 지원을 위한 기부금 260만 원을 전달했다. 후원금은 2019년 12월 삼국지 리사이징에서 발생한 수익금의 일부로 조성됐다.

Smilegate®

코로나19 대구·경북 의료진과 취약계층 기부

스마일게이트는 3월 3일 코로나19 지원 성금 11억 원을 기부했다. 성금 5억 원은 대구·경북 지역 의료진과 현지 병원 의료 시설 지원을 위해, 나머지 5억 원은 전국 아동 복지·장애인 시설 등 취약계층을 위해 사용됐다. 1억 원은 급식 중단을 포함해 어려움에 처한 성남 지역 저소득층 아동을 위해 기부했다.

KRAFTON

코로나19 극복을 위한 기부

크래프톤은 3월 2일 대한적십자사에 대구·경북 지역의 코로나19 방역 및 확산 방지를 위해 10억 원을 기부했다. 기부금은 마스크 50만 장을 포함해, 대구·경북 지역의 코로나19 방역 및 예방, 확산 방지를 위한 방역 물품 및 구호물품 지원에 사용됐다.

코로나19 성금 기부

엔씨소프트는 2월 28일 코로나19 방역과 피해 극복을 위해 희망브리지 전국재해구호협회에 성금 20억 원을 기부했다. 성금은 코로나19 확산으로 어려움에 빠진 지역의 피해 복구와 의료 활동에 사용됐다.

netmarble



WEMADE PLAY

코로나19 극복 기부

넷마블은 2월 28일 코로나19 확산에 따른 위기 극복을 위해 전국재해구호협회에 성금 20억 원(넷마블 10억 원, 코웨이 10억 원)을 기부했다. 성금은 방호 물품, 진단키트 등 의료물품 부족 상황에 직면한 전국 의료진들과 의료·복지 시설 방역 지원에 사용됐다.

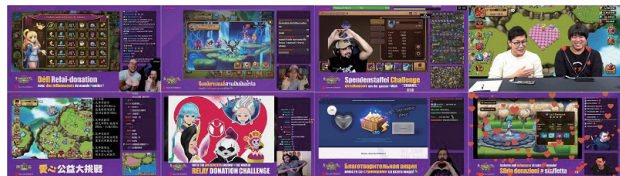
인게임 기부 릴레이

위메이드플레이(구 선데이토즈)는 3월 스누피 툴링그림찾기(유기 동물 보호소 신축, 치료 2천만 원), 4월 위 베어 베어스 더 퍼즐(성남시지역아동센터 아동들의 문화생활 3천만 원), 5월 애니팡 사천성(보호 종료 아동 자립 2천만 원)에서 기부를 지속했다. 사내 백여 명의 기부자·자원봉사자와 27만여 명의 유저들이 함께 약 2억 7천만 원을 지역사회 필요한 곳에 기부했다.

코로나19 긴급구호

위메이드플레이(구 선데이토즈)는 스마일게이트의 코로나19 긴급구호 성금 중 일부를 지원했다. 지원한 기부금은 면역취약계층의 긴급생계 및 대구·경북 지역의 의료진 지원과 성남 관내 지역아동센터 및 공동생활가정 아동 식사 및 생필품 지원에 사용됐다.

com2us



코로나19 의료진 긴급 후원

컴투스홀딩스(구 게임빌)와 컴투스는 3월 3일 코로나19 방역 최전선 의료진 위한 긴급 후원금 2억 원을 계명대학교 동산병원에 전달했다. 후원금은 당시 가장 많은 환자가 발생한 대구·경북 지역의 환자 치료와 방역을 위해 쓰였다.

서머너즈 워 글로벌 기부 챌린지

컴투스는 3월 6일부터 8일까지 '서머너즈 워: 천공의 아레나' 글로벌 기부 챌린지를 전개했다. 전 세계 서머너즈 워 인플루언서가 공동 미션을 달성하면 신생아와 산모를 위한 후원을 진행하는 프로젝트로, 사흘간 18개 국가 54명이 온라인 방송을 릴레이로 진행했다. 컴투스는 국제구호개발 NGO 세이브더칠드런 코리아를 통해 신생아들의 건강한 출산과 성장을 지원하는 산모 출산 준비 키트 2천 개와 감염병으로부터 신생아를 보호하는 필수 약품 키트 1천 개를 기부했다.



코로나19 확산 방지 지원

라이엇 게임즈는 3월 11일 코로나19 예방 및 확산 방지를 위해 힘쓰고 있는 의료진들을 위해 대한의사협회에 의료현장 지원물품을 기부했다. 기부물품은 의료용 방호복(D레벨) 1만 벌과 수술복 1만 벌로 라이엇 게임즈가 생산업체에 제작을 의뢰해 확보할 수 있었다.

6월 25일에는 코로나19가 전 세계적으로 재확산되는 상황을 고려해 피해 극복을 지원하기 위한 글로벌 모금 이벤트를 개최했다. 코로나19 극복을 위해 전 세계 현장 일선에서 힘쓰고 있는 의료진에게 감사하는 의미에서 의료진의 모습을 한 스킨 3종 등 다양한 아이템을 제작했다.

라이엇 게임즈는 약 한 달 동안 기간 한정 아이템을 판매하고 수익금 전액을 사회공헌 펀드에 기부했다. 해당 금액은 자선 단체를 통해 전 세계 의료진과 보건 근로자, 코로나19로 타격을 입은 이들에게 전달됐다.

코로나19 극복 성금 기부



엑스엔게임즈는 3월 11일 '희망브리지 전국재해구호협회'에 코로나19 확산 방지를 위한 구호 활동으로 성금 1억 원을 기부했다. 기부금은 의료진의 방호복과 생필품, 의료용품 지원과 마스크, 손 소독제 등 위생용품 구입에 사용됐다.

코로나19 기부

펄어비스는 3월 12일 코로나19 확산으로 큰 어려움을 겪고 있는 대구·경북 소외계층과 의료진들을 돕기 위해 성금 5억 원을 기부했다. 현장에서 헌신적으로 일하는 의료진·자원봉사자들과 코로나로 인한 생계유지가 어려운 가정을 지원하기 위해 '희망브리지 전국재해구호협회'에 3억 원, '초록우산 어린이재단'에 2억 원의 성금을 각각 전달했다.

코로나19 어린이 긴급생계비 지원

펄어비스는 2020년 코로나19로 인해 생계가 곤란해진 저소득 세대 아동과 가정에 3개월간 긴급생계비를 지원했다. '코로나19 긴급생계비 지원' 사업은 4월부터 9월까지 1인당 가정은 월 100만 원, 아동은 월 30만 원씩 지원했다.

초록우산 어린이재단의 전국 사업기관 및 협력기관의 네트워크를 통해 신속히 수요를 파악하고 전국 16개 시도 총 169 아동 세대에 총 2억 원을 지원했다. 이를 초과하는 금액은 어린이재단 코로나19 지원 사업 후원금을 통하여 추가 지원했다.



제주도 휠체어 리프트 차량 기부

네오플렉스는 4월 2일 제주도 내 장애인 복지 시설 네 곳에 총 1억 원 상당의 휠체어 리프트 장착 특수 차량을 기부했다. 특수 차량은 제주 사회 복지공동모금회를 통해 제주도 내 장애인 복지 시설 네 곳(아가의 집, 유진 단기 거주 시설, 제주 장애인 요양원, 중증 장애인 요양 시설 송죽원)에 전달돼 거동이 어려운 장애인들의 이동 편의와 안전을 위해 활용됐다.



취약계층 아이들 교체형 마스크 기부

스마일게이트 노동조합 SG길드는 4월 24일 코로나19 취약계층 아동을 돕기 위해 성남시 지역아동센터연합회에 교체형 면마스크 450개를 기부했다.

회사	#4 제로웨이스트	#5 걸음걸음 기부하기	BONUS 헌혈버스 다시타기
			
시기	2020년 5월	2020년 11월	2020년 11월
참여자수	친환경 액션 565회	134명	83명
기부금/품목	-	총 5명의 뇌병변 장애 아동에게 1,000만원 상당의 아동 맞춤 휠체어, 전동화 키트, 안전 교육 지원	약 20,000ml

리틀액션

NHN은 2019년부터 작은 행동으로 큰 기쁨을 만드는 나눔 캠페인 '리틀액션'을 시작했다. 임직원 1천여 명이 참여한 사내 캠페인이다. 2020년에는 제로웨이스트(5월, 친환경 액션 565회), 걸음걸음 기부하기(11월, 134명, 총 5명의 뇌병변 장애 아동에게 1천만 원 상당의 아동 맞춤 휠체어·전동화 키트·안전 교육 지원), BONUS 헌혈버스 다시타기(11월, 83명, 혈액 약 2만ml) 등 다양한 분야에서 사회공헌을 진행했다.



코로나19 극복 기부

채플린게임은 5월 11일 대한적십자사 서울특별시지사에 코로나19 극복을 위한 유저 참여형 이벤트 '기부패키지'의 수익금 전액과 채플린게임의 자체 기부액을 포함한 5백만 원을 전달했다. 기부금은 쓰리킹덤즈M과 삼국지 리사이징 유저와 함께 조성했다. 코로나19로 생계가 어려워진 위기가정을 긴급 지원하는 사업에 활용됐다.



마포노인종합복지관 손소독제 기부

그라비티는 5월 25일 서울 시립 마포노인종합복지관에 손소독제 1천 개를 전달했다. 손소독제는 마포노인종합복지관에 방문하는 어르신들을 위해 전량 사용됐다.



사회를 돌보는 씨앗

네오위즈는 청년들의 사회 인식 사업 아이디어 실현 프로젝트를 통해 자발적인 진로 탐색으로 예비 사회적 기업가 양성을 돕고, 사업 아이템으로 연결하기 위한 씨앗 자금을 지원했다. 2020년에는 6월부터 12월까지 활동했다.



카카오 배틀그라운드 경쟁전 기부 챌린지

카카오게임즈는 '카카오 배틀그라운드'에서 6월 10일부터 7월 7일까지 파트너 스트리머와 함께하는 경쟁전 기부 챌린지를 진행했다. 이후 유저·스트리머와 모은 후원금 6천만 원을 스트리머의 이름으로 초록우산 어린이재단에 전달, 보호 종료를 앞둔 아동의 자립을 돕는 데 사용했다.



탈가정 청소년 자립 기부

어썸피스는 6월 29일 스마일게이트 희망스튜디오와 함께 청소년 지원 전문기관 (사)들꽃청소년세상을 통해 복지 사각지대에 놓인 탈가정 청소년들의 자립을 위한 기부금 3천만 원을 전달했다. 탈가정 청소년은 가정 내 문제 등으로 인해 집을 떠나 보호시설 등에서 생활하는 청소년을 의미한다.

기부금은 간편식, 비상의약품 등을 담은 응급 생필품 키트, 전문 시설에서 보호받지 못하고 있는 거리의 탈가정 청소년을 찾아가 각종 물품을 지원하는 '움직이는 청소년센터 EXIT 버스' 운영, 탈가정 청소년들이 공동 거주하는 그룹홈 내 각종 물품 구입 등에 사용됐다.



라그나로크 캐릭터 스낵 기부

그라비티는 7월 15일 마포 행복나눔 푸드마켓에 라그나로크 오리진 과자 100박스를 기부했다. 라그나로크 캐릭터 스낵은 라그나로크 오리진 론칭을 기념하며 한정판으로 출시한 제품으로 '포링별 딸기 과자'와 '바포메트 초코 과자' 2종이다. 과자는 저소득 가정 및 긴급 지원 소외계층에게 전달됐다.

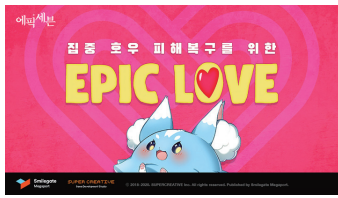


초록우산 어린이재단 기부금 전달

액토즈소프트는 8월 3일 파이널판타지14의 서비스 5주년을 기념해 초록우산 어린이재단에 기부금 1천만 원을 전달했다. '파이널판타지14는 어린이들의 꿈과 희망을 응원합니다'라는 메시지와 함께 전달된 기부금은 초록우산 어린이재단을 통해 코로나19 취약계층 아동의 생계비 및 학습지원비로 사용됐다.

집중호우 피해 복구 성금 기부

엔씨소프트는 8월 13일 희망브리지 전국재해구호협회에 집중호우 피해 복구 성금 10억 원을 기부했다. 기부금은 집중호우로 피해를 입은 지역과 수재민들을 위해 사용됐다.



com2us

에픽세븐 침수 피해 복구 기부 캠페인 'EPIC LOVE'

스마일게이트 메가포트는 8월 14일부터 23일까지 에픽세븐 유저와 함께 집중호우로 침수 피해를 입은 전국 그룹홈을 지원하기 위한 기부 캠페인 'EPIC LOVE'를 진행했다. 유저가 보유한 영웅의 친밀도 상승 단계 합계가 100만을 달성하면 스마일게이트 희망스튜디오를 통해 침수 피해를 입은 전국 그룹홈 피해 복구를 위한 성금을 전달하는 캠페인이다. 성금 약 3천만 원은 그룹홈 8개소에 지원돼 파손된 구조물 복구, 누수 및 침수 복구, 진입로 토사 유실 복구 등에 쓰였다.

서울대학교 의대 연구 지원

컴투스스는 8월 31일 서울대학교 의과대학 연구 지원을 위한 기부금을 전달했다. 기부금은 의료 기술의 발전 및 교육 연구 지원을 위해 사용됐다.



'즐거운 학습 환경 만들어 주기' 후원

펄어비스는 9월 15일 코로나19로 온라인 수업 환경을 갖추지 못한 지역 아동들의 교육 사각지대를 최소화하고 즐거운 학습 환경을 만들기 위해 안양시 관내 지역아동센터 '즐거운 학습 환경 만들어주기' 지원 기부 사업에 5천만 원을 후원했다. 후원금은 안양시의 지역아동센터 21개소에 온라인 학습기기(노트북, 컴퓨터) 및 책상, 의자, 사물함 구입에 사용됐다.

카카오게임즈 PC방 가맹점주 지원

카카오게임즈는 PC방 소상공인 파트너의 코로나19 피해를 덜어주고자 파트너사 크래프트(구 펍지주식회사)와 협력해 2020년 9월 22일부터 10월 22일까지 '카카오 배틀그라운드'의 이용 비용을 전액 환급(페이백)했다. 사업주 요금인 D코인을 환급하는 방식으로 진행됐다.

사회적 기업 및 비영리 기관 사업 지원

네오위즈는 2020년 10월 우수 근로 인력 양성을 위해 사회적 기업 및 비영리기관이 지속 가능한 성장을 이룰 수 있도록 지원했다. 저소득층 등 차상위 계층의 안정적인 근로 활동과 근로 재할도 후원했다.



국외문화유산 환수 기부

넥슨과 '바람의나라: 연'을 공동 개발한 슈퍼켓은 이베이코리아가 운영하는 옥션과 함께 10월 14일 문화유산국민신탁에 기부금을 전달했다. 기부금은 넥슨이 7월 옥션을 통해 판매한 '연실이네 주막패키지' 수익금 전액과 '100원 기부달' 수익금의 2배로 조성됐고 국외문화유산 환수와 보존을 위한 기금으로 쓰였다.

부산인디커넥트(BIC) 2020 후원

엔씨소프트는 10월 19일부터 25일까지 열린 부산인디커넥트 페스티벌에 공식 스폰서로 참가했다. 스폰서십을 통해 인디 게임이 보다 많은 게이머에게 소개될 수 있도록 지원하면서 장르와 유형이 제한적인 게임 시장에 다양성을 제고하고 활기를 불어넣는 데 힘을 쏟았다.



달빛조각사 난방비 기부 캠페인

카카오게임즈는 달빛조각사 서비스 1주년을 기념해 '난방비 기부 패키지'를 판매, 패키지 판매 시마다 현금 1천 원씩 기부금을 누적하는 캠페인을 진행했다. 10월 23일 캠페인 종료 후 최대 기부금 5백만 원을 달성했고 초록우산 어린이재단에 전달됐다. 기부금은 조손가정 아동 난방비에 사용됐다.

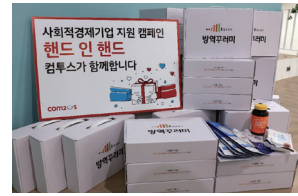
라그나로크 오리진 뽀빠로 패키지 기부

에픽세븐 남아시아 아동 교육 지원



어린이 완화의료센터 건립 서울대병원 기부

넥슨재단은 10월 29일 서울대학교병원과 국내 최초의 독립형 어린이 완화의료센터 건립을 위한 업무협약을 맺고 100억 원의 기금 기부를 약정했다. 기금은 엔엑스씨와 넥슨코리아, 네오플이 함께 조성하고 센터 건립을 위한 부지 매입, 센터 건립 및 운영 등에 사용된다.



핸드 인 핸드

컴투스는 10월 30일 코로나19로 인해 어려움을 겪는 사회적기업을 응원하기 위한 '핸드 인 핸드' 캠페인에 참여했다. 이를 위해 사회적경제 상품물을 통해 방역 물품 꾸러미를 구입하고 코로나19 방역에 사용될 수 있도록 사회복지시설에 기부했다.

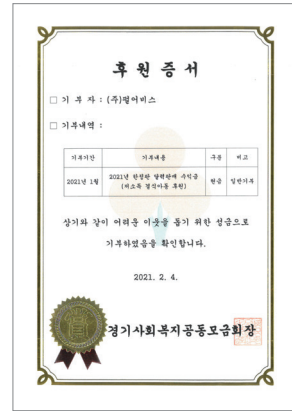
그라비티는 11월 11일 SDWC삼동아동복지센터에 라그나로크 오리진 뽀빠로 패키지 350세트를 전달했다. 라그나로크 오리진 뽀빠로 패키지는 라그나로크 오리진 대규모 업데이트를 기념해 한정판으로 출시한 제품이다. 뽀빠로 3갑, 아몬드 뽀빠로 1갑, 크런키 뽀빠로 1갑이 1세트 구성이다. 과자는 센터 내 아이들의 간식 등으로 사용됐다.

스마일게이트는 남아시아 저개발국 아동·청소년들의 교육권 보장을 위해 에픽세븐에서 '응원 패키지'를 한정 출시(9월)했다. 3만 1천여 명에 달하는 유저가 패키지 구입에 참여, 2억 4천여만 원이 모금됐고 11월 17일 유네스코한국위원회에 전달됐다. 기부금은 남아시아 저개발국 아동·청소년 교육지원 사업에 쓰였다.



김장 나눔

컴투스홀딩스(구 게임빌)와 컴투스는 11월 19일 삼성웰스토리와의 함께 사내 식당 'cooking'에서 김장 나눔 행사를 진행했다. 이를 통해 임직원들이 직접 담그고 포장한 김치는 가산동 주민센터와 연계해 취약계층 가구를 선정, 지원했다.



한정판 달력 판매 수익금 저소득 결식아동 지원

풀어비스는 12월, 검은사막, 검은사막 모바일 유저와 풀어비스 임직원 90명이 함께한 2021년 한정판 달력 판매 수익금 전액 2,349만 원을 저소득 결식아동을 위한 기부금으로 전달했다.



라그 오리진 도시락 기부

그라비티는 12월 10일 은평구 소재 재대한구세군유지재단법인 서울특별시립 은평의 마을, 평화로운집, 은혜로운집 3개 시설에 라그 오리진 도시락 1,000개를 기부했다. 코로나19 상황에 맞춰 접촉을 최소화하고 기부 물품만 전달하는 드라이브 스루 방식으로 기부를 진행했다. 도시락은 3개 시설 내 노숙인 및 장애인들의 식사로 제공됐다.



동명아동복지센터 교육 기금 전달

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 12월 23일 동명아동복지센터에 교육 기금을 전달했다. 기금은 동명아동복지센터에서 생활하고 있는 초, 중, 고 학생들의 학습 환경과 교육 기회 향상을 위한 지원으로 활용됐다.

‘테르미안’ 워터 페스티벌



필어비스는 코로나19로 외출이 어렵던 2020년과 2021년에는 검은 사막, 검은사막 모바일 유저들과 ‘테르미안 해변 나눔 이벤트’를 진행, 보육원 아이들에게 가장 신나는 워터파크를 선물했다. 이를 위해 게임 내 실제 존재하는 해변 이름인 ‘테르미안’ 워터 페스티벌을 안양 시에 있는 보육원 ‘좋은집’ 마당에서 진행했다.



MIT 과학특별프로그램

NC 문화재단은 2월 3일 미국 MIT(매사추세츠 공과대학) 학생들과 함께 부산 소년의집·송도가정 학생들을 위한 ‘MIT 과학특별프로그램’을 2주간 진행하기로 했다. 2016년 처음 시작해 2020년 5회를 맞은 ‘MIT 과학특별프로그램’은 실제 참여 학생들의 학업 성취도에 영향을 미치고 있다.

2020년 1주차는 ‘수수께끼 살인(Murder Mystery)’이라는 법의학 테마 수업을 통해 화학, 생물학, 심리학 분야의 과학 원리를 경험했다. 2주차에는 아두이노, 전기 회로, 화학 반응 등 첫 주에 배운 지식을 활용하여 다양한 요소로 구성된 기계 장치인 ‘루브 골드버그 장치(Rube Goldberg machine)’를 만들어 보는 프로젝트가 진행됐다.

그림동화 '바람' 출간

NC 문화재단은 2월 5일 마음 속 이야기를 풀어내는 데에 관심을 두고 있는 그림책 '바람'을 출간했다. 바람은 소년의 간절히 바라는 '마음'과 자연 속 '바람'의 두 가지 뜻을 모두 품고 있다. 세상 어디든 날아갈 수 있는 바람이 된 소년의 특별한 여정을 통해 세상에는 다양한 가치가 있고 우리는 저마다의 방식으로 고유한 가치를 찾으며 살아가고 있다는 메시지를 전했다.



넷마블 20주년 기념 '게임인라이프' 공모전

넷마블은 창립 20주년을 기념해 넷마블문화재단 주관으로 6월 8일부터 8월 7일까지 '게임인라이프' 공모전을 개최했다. 게임에 대한 경험을 글·영상·웹툰·사진에 담아낸 작품을 공모, 총 300개 작품이 응모됐다. 이 중 37개 작품이 수상작으로 선정돼 게임으로 삶의 가치를 발견하거나 변화된 사례를 대중에게 공유했다.



사회를 향한 따뜻한 실천

네오위즈는 2020년 6월부터 12월까지 지역 인프라와 연계, 재능 있는 청소년들의 주체적인 성장 활동 기회를 제공하고 사회 인식 변화를 위한 '사회를 향한 따뜻한 실천' 활동을 진행했다. 참가 청소년들은 휠체어 스포츠 가드의 역할과 공공디자인의 가치에 대해 이해하고 스포츠 가드 디자인을 기획·제작해 지역의 보건소·병원 등의 공용 휠체어에 설치했다.



청소년 코딩공작소 with 웹젠(야탑)

웹젠은 7월 22일 지역 청소년의 교육 불평등 해소를 위해 성남 시청소년재단과 관내 청소년들에게 코딩 무상 교육을 제공하는 '청소년 코딩공작소 with 웹젠(야탑)'을 설립했다. 청소년이 IT·소프트웨어와 관련된 활동에 자발적으로 참여할 수 있는 방과후 동아리 공간으로도 개방돼 운영 중이다.

모바일 철물점

스마일게이트는 8월부터 12월까지 매주 2회씩 다양한 재료 및 도구 활용을 통해 통합적 사고를 지원하는 '모바일철물점(메이킹) 워크숍'을 운영했다.

게임콘서트

넷마블문화재단은 2019년부터 게임 산업 및 문화에 대한 현황과 미래 비전을 중심으로 다양한 토론형 강의를 진행하는 '넷마블 게임콘서트'를 운영 중이다. 2020년에는 '게임과 과학기술'을 주제로 8월 22일, 10월 31일, 12월 19일 등 3회 개최했다.



청소년 창의 활동공간 '프로젝토리' 오픈

엔씨소프트는 8월 3일 서울 대학로에 미래세대를 위한 자유로운 프로젝트 활동 공간 '프로젝토리'를 오픈했다. 2018년부터 준비를 거쳐 아이들이 실패에 대한 두려움 없이 다양한 프로젝트 활동에 도전할 수 있는 환경을 제공하기 위해 시작했다.

프로젝토리는 교육기관이 아닌 자기 주도적 활동 공간을 지향한다. 정해진 교과 과정이나 지도교사가 따로 없으며, 모든 프로젝트는 아이들이 직접 세운 계획과 방법에 따라 진행되고 있다. 주요 대상은 초등학교 4학년~고등학교 3학년 학생이다.

강원권 게임과몰입힐링센터 (연세대학교 원주세브란스 기독병원) 개소



게임문화재단은 8월 12일 연세대학교 원주세브란스기독병원 게임과몰입힐링센터 운영을 시작했다. 센터는 게임과몰입 감소를 위한 의료 서비스의 접근성을 높여 전반적인 건강 수준을 향상시키는 데 목적을 두고 전문의와 간호사, 임상심리사 등 관련 분야 전문 인력으로 구성된 다학제 협진팀을 구성했다.

이를 통해 게임과몰입 대상자의 상담과 진단 및 치유 프로그램을 운영하고 심층 평가를 통해 임상적 치료를 필요로 하는 경우 진단비 및 치료비를 지원한다.

게임과몰입 문화예술 치유 프로그램 지원

게임문화재단은 10월 1일부터 11월 30일까지 두 달간 각급 학교 및 청소년 보호기관 대상으로 '게임과몰입 문화예술 치유 프로그램' 교육을 진행했다. 게임과몰입으로 도움이 필요한 청소년들을 위해 2017년 개발된 교육 프로그램이다.

'게임과몰입 문화예술 치유 프로그램'은 게임과몰입 완화를 위한 의료 행위보다는 문화예술 과목을 통한 대안 교육을 통해 게임과몰입 청소년들의 게임 역기능 개선 및 건전한 게임문화를 확산하는 데 의미를 두고 있다.

**2020년
게임과몰입 문화예술 치유 프로그램 지원 사업**

- 운영 : (재)게임문화재단
- 주최 : 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원
- 교육 기간 : 20. 10. 1 ~ 20. 11. 30
- 목적 :
 - 게임과몰입으로 도움이 필요한 청소년에 대한 대안교육 및 치유 프로그램 제공
 - 게임에 대한 대안 교육 내용 공유, 자립, 인내심, 스트레스 등에 대한 교육적 활용 유도
- 지원 대상 :
 - '게임과몰입'으로 도움이 필요한 청소년(7세~18세)
- 교육 신청 방법 :
 - 신청 기간 : 20. 9. 2 ~ 22. 9. 30
 - 게임문화재단 홈페이지(Gameculture.or.kr) 온라인상 접수
 - 제출물 : 신청서, 참가자 확인 및 개별 참여 후 교육 진행
- 문의처 :
 - (재)게임문화재단 게임과몰입지원팀
 - ☎ 588-3711, center@gamculture.or.kr

문화체육관광부
한국콘텐츠진흥원
게임문화재단



꿈돌 푸른꿈 작은 공부방 지원

네오폴은 8월 22일 초록우산 어린이재단을 통해 비영리 민간단체인 교육성장네트워크 꿈돌의 '푸른꿈 작은 공부방' 사업 운영비를 지원하기로 했다. 2017년부터 2020년까지 신축기금 및 운영비를 후원했는데, 2020년 9월 28일 협약을 다시 체결하고 2023년까지 후원을 연장하기로 했다.

제3회 T.A.G talk 포럼



경기관 게임과몰입힐링센터(온세병원) 개소

게임문화재단

제5회 넥슨청소년프로그래밍챌린지(NYPC)

넥슨은 청소년을 위한 프로그래밍 대회, '넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지(Nexon Youth Programming Challenge, NYPC)'를 2016년부터 매년 운영 중이다. 2020년 다섯 번째 대회(예선 8월 28일~9월 6일, 본선 11월 7일, 토콘서트 8월 15일~16일)는 코로나19 여파로 본선 규모를 축소해 개최했다. 대신 보다 많은 학생이 본선 문제풀이를 경험하도록 예선 상위 5백 명이 본선 문제를 풀 어보도록 'NYPC 2020 오픈 콘테스트'를 온라인 진행했다.



게임문화재단은 9월 23일 '제3회 태그톡(T.A.G. Talk, Think About Game)' 『팬데믹 쇼크, 슬기로운 게임생활』을 온라인 개최했다. '4차 산업혁명과 팬데믹 쇼크, 어떻게 생존할 것인가? 포노사피언스 신인류로 표준을 바꿔라', '예측불허의 미래, 게임이 미래사회 준비에도 도움이 되는 4가지 이유', '비디오 게임과 디지털 의료'까지 세 가지 강연이 진행됐다.



게임문화재단은 9월 25일 게임과몰입힐링센터 운영 전문 기관 추가모집을 통해 경기도 남양주시에 위치한 '온세병원'을 일곱 번째 기관으로 선정했다. 센터의 운영은 10월 1일부터 시작했다. 경기도 지역 사회를 중심으로 게임과몰입 상담, 치유 프로그램 운영 및 게임과몰입 예방 교육 등 다양한 게임과몰입 관련 전문 활동 등을 추진하고 있다.

심리정서 지원사업 성과 컨퍼런스



스마일게이트 희망스튜디오는 10월 27일 심리정서 지원사업 성과 컨퍼런스를 개최했다. 컨퍼런스는 학대 피해 등 사각지대에 놓인 아이들이 안전한 환경에서 성장할 수 있도록 돕는 '스마일하우스' 그룹홈 구축과 입소 아동·청소년의 정서적 안정을 위해 실시하고 있는 심리상담 치료 프로그램의 성과를 공유하고 이를 성남시 그룹홈 치료사업에 제도화하기 위한 논의의 장으로 진행됐다.

장애인·봉사활동·게임인식 제고

음원 수익금 청각장애인 지원



경기도농아인협회 안양시지회 부설 안양시수어통역센터

필터비스는 '질풍가도' 음원 수익금 3천만 원을 수어통역센터 외 2개소에 전달, 음악을 듣기 어려운 청각 장애인들을 후원했다. 수익금은 안양시 수어통역센터를 통해 청각 장애인 긴급생계비와 장비 교체, 장애인 보호센터 시설 개선 등에 사용됐다.



위 메이크 그린 제주

네오플은 2020년부터 BGF리테일과 협약을 맺고 제주 지역 비닐봉지 사용량을 줄이기 위한 캠페인을 진행 중이다. 제주 내 관광지 입지 150여 편의점 CU 점포에서 고객에게 비닐봉지 대신 친환경 종이봉투를 무료로 제공했다. 네오플은 CU 점포당 종이봉투를 매달 1천 장씩 지원했다.



아동 대상 봉사활동

위메이드플레이(구 선데이토즈)는 2월 24일 저소득층 아동에게 보낼 새학기 필통 만들기 봉사활동을 진행했다. 5월 13일에는 성남시 지역아동센터 아동에게 선물할 보드게임을 만들었다.

다양한 봉사활동



위메이드플레이(구 선데이토즈)는 2020년 한 해 태양광 랜턴 만들기(7월 20일), 점자벽보 만들기(9월 중순부터 2주간), 유기 동물 치료·급식·보호시설 지원(11월 4일) 등 다양한 봉사활동을 진행했다.

업계 상생 사회공헌

엔미디어플랫폼은 2월 28일 영남권 지역 가맹 PC에서 무인선불기 관리비를 면제했고 3월 18일부터는 전국 가맹PC방으로 면제 조치를 확대했다. 이를 통해 총 10억 원 규모로 전국 PC방 사업자들을 지원했다.



사내 편의점 '굿프렌즈마트' 오픈



NHN은 9월 8일 플레이뮤지엄 사옥 내 기존 편의점을 발달장애인에 게 적합한 시설로 탈바꿈해 굿프렌즈마트로 재오픈했다. 6명의 직원이 정규직으로 채용돼 상품 진열, 유통기한 점검, 재고 관리 등의 업무를 맡았다.

편의점은 24시간 운영되며 이 중 오전 8시부터 오후 5시까지 발달장애인이 2교대로 근무했다. 이를 위해 NHN은 8월 10일부터 맞춤형 교육을 제공하고 사회복지사 1급 자격증을 보유한 전문 매니저가 근무자를 도울 수 있게 했다.

꿈나무마을 IT기자재 기부



게임문화재단은 9월 17일 LG유플러스, NHN과 함께 기쁨나눔이 위탁운영하고 있는 서울특별시 꿈나무마을에 온라인 수업용 노트북 60대와 태블릿 PC 171대를 기부했다. 기부는 게임문화재단 김경일 이사장이 온라인 수업에 곤란을 겪는 시설보호 아동을 위해 광고 LG유플러스 IPTV 아이들나라 광고 출연료 전액을 기부하고 LG유플러스가 소속 재학생 전원에게 스마트 패드를 지원하기로 하면서 이뤄졌다. NHN도 출연료 상당액을 매칭하는 방식으로 동참했다.

오색오감



네오위즈는 계열사 임직원들의 사회 참여를 독려하기 위해 2008년 시작한 '다섯 가지 색에 다섯 가지 감동을 담는다'라는 의미의 자원 활동 '오색오감'을 지속적으로 시행 중이다. 2020년에는 10월부터 12월까지 신생아 모자 뜨기, 불치병과 싸우는 아이들을 위한 소원팔찌 만들기, 시각 장애 아동을 위한 점자 윗놀이 제작, 벽화 및 타일 벽화 그리기 등으로 활동했다. 코로나19 영향으로 비대면 활동을 확대했다.

국가무형문화재 지원 및 한복 홍보



라이엇 게임즈는 10월 21일 '한복의 날'을 맞아 한복 명장 4인 및 한국화 작가와 함께 '아리따운 우리 한복展' 온라인 전시회를 개최했다. 한국의 구미호 설화를 바탕으로 탄생한 캐릭터인 '아리'에게서 영감을 받아 제작한 한복과 또 다른 캐릭터인 '이즈리얼'에게 입힌 한복은 국가무형문화재인 침선장 구혜자, 화혜장 황해봉, 매듭장 정봉섭, 금박장 김기호 명장이 참여해 제작됐다.

온라인 전시에는 국가무형문화재 4인과 한국화 작가의 제작 여정을 담은 다큐멘터리 영상과 패션 매거진 보그 코리아와 함께 풀어낸 매력적인 한복 화보가 공개됐다. 한국화 작가 이동연의 인물화도 함께 전시됐는데, 전시 및 화보는 온라인에서도 화제가 돼 관련 다큐멘터리 영상은 2022년 8월 기준 누적 조회수 90만을 넘어섰다.

라이엇 게임즈는 한복 문화를 확산시키고 생활화하는 데에 기여한 공로를 인정받아 2021년 4월 문화체육관광부와 한국공예·디자인문화진흥원 한복진흥센터로부터 '한복사랑 감사장'을 수상했다.

2020 대한민국 게임대상 <사회공헌우수상>



2020년 대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 위메이드플레이(구 선데이토즈)가 수상했다. 위메이드플레이는 자사 게임 유저가 쉽게 참여할 수 있는 다양한 사회공헌 활동을 연중 진행해 대중의 공감대를 이끌어낸 공로를 인정받았다.

위메이드플레이는 서비스하는 게임들에서 정기적으로 사회공헌 이벤트를 진행해 왔는데, 유저가 플레이하기만 해도 기부에 동참할 수 있는 시스템을 구축했다. 이를 통해 기부에 대한 거부감을 줄였고 지속적으로 유저가 동참하는 원동력을 마련했다.

이에 따라 2020년 한 해 유저 110만여 명이 게임 내 사회공헌 이벤트에 참여했고 유저들이 게임 플레이로 기부한 재화(하트) 수는 1억 8천3백만 개를 넘겼다. 유저가 직접 어떤 곳에 기부할지 주제를 정하도록 투표표를 진행하기도 하면서 유저와 함께하는 사회공헌 사례를 만들었다.

2020년 임직원 봉사활동 참여자 수는 116명으로 위메이드플레이 직원 전체 약 40%에 해당하고 개인 기부금만 455만 원에 이르는 등 임직원의 사회공헌 참여와 관심도 높다. 이를 바탕으로 유저와 함께하는 다양한 사회공헌을 전개하고 있다.

2021

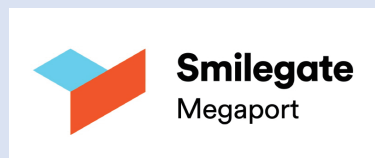


2021년은 전 세계 게임 시장에 블록체인 광풍이 몰아친 해다. 유명 게임사들이 앞다퉈 블록체인 기술을 도입하거나 가상 자산 시장에 뛰어들었다. 여기에 코로나19로 인한 비대면 생활이 길어지면서 가상 생활 공간 메타버스도 새로운 먹거리로 주목받았다. ‘도깨비’가 메타버스 게임으로 세계적인 관심을 끌었다.



국내 게임 업계가 본격적인 ESG(Environment-Social-Governance, 환경-사회-지배 구조) 경영에 돌입한 해이기도 하다. 엔씨소프트, 넷마블, 펄어비스, 컴투스 그룹, 넥슨, 스마일게이트 등 국내 대표 게임사들이 ESG 전담 조직을 신설, 전문적인 ESG 경영 체계를 구축했다. 또한, 크래프톤은 상장했고 8억 불 수출의 탑도 수상했다. 스마일게이트 메가포트는 1억 불, 조이시티와 웹젠은 5천만 불, 블루포션게임즈와 파우게임즈는 5백만 불 수출의 탑을 수상했다.

대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 스마일게이트 메가포트가 수상했다. 스마일게이트 메가포트는 게임 유저와 임직원이 직접 참여하는 사회공헌 활동으로 선한 영향력을 확산하는 게임 문화를 주도하고 국내외 취약계층 아동들을 대상으로 교육·의료·문화·일상생활 지원을 위해 여러 가지 사회공헌 활동을 진행한 공로를 인정받았다.





마이옥션

NHN은 사용 주기가 도래한 PC, 모니터, 스탠드 등을 합리적인 가격으로 구매할 수 있는 자산 경매 '마이옥션'을 실시 진행하고 경매 수익금은 지역사회에 기부하고 있다. 2021년에는 350명의 임직원이 참여했고 쌀 1,000포대, 추석선물세트 500개(6천만 원 상당)를 성남시 자원봉사센터에 기부했다.

복지카드 잔액 기부

엔씨소프트 임직원들은 연간 복지카드 포인트의 잔액을 유니세프, 초록우산 어린이재단 등 단체 및 기관에 자유롭게 기부하고 있다. 개인적으로 기부 대상 및 일시후원, 후원분야를 선택해 기부를 진행하고 있다.

미국 랜드연구소 아시아 태평양 지역 성평등 연구 후원

NC 문화재단은 코로나19 이후 드러난 성 불평등 문제 해결을 위한 정책적, 제도적 개선의 필요성에 초점을 두고 관련 정책 입안의 기초가 되는 각종 시스템을 연구·개발하는 대표적인 민간 정책연구소(싱크탱크)인 RAND 연구소를 후원 대상으로 선정해 성 평등 관련 연구 및 다양한 학술 활동 등을 지원하고 있다.

DEI(Diversity, Equity and Inclusion) 확산 활동 기부

엔씨소프트 북미·유럽 사업 지주사 엔씨웨스트(NCW)는 임직원 및 직책자 모두의 DEI 인식 확장에 기여하기 위해 'Cultural Moments Initiative'를 진행하고 있다. 이니셔티브 행사는 Black History Month, AAPI Heritage Month, Disability Pride Month, Pride Month, International Women's Month가 있다.

Cultural Moments Initiative 관련 임직원 사회 봉사 활동과 비영리 단체 기부를 용이하게 하기 위해 기존에 세분화된 기부 방식을 'Fidelity Workplace Giving Marketplace'으로 플랫폼을 통합했다. 이를 통해 2021년 동안 총 \$30,799(약 4천만 원)를 지역사회에 기부했다.



보완대체의사소통학회 후원

엔씨소프트는 국내 최대 규모이자 유일한 AAC학회인 한국보완대체의사소통학회(KSAAC)를 후원하고 있다. 매년 'AAC 우수사례 공모전'과 'AAC 학술대회' 등의 행사를 후원하며 국내 보완대체의사소통의 저변을 넓혀가고 있다.



온&온 성남형학습지원 사업 필수 급식 및 간식비 지원

엔씨소프트는 1월 13일 성남시 청소년재단과 '성남시 청소년 교육 격차 해소를 위한 통합돌봄 환경지원 업무협약'을 체결하고 코로나19로 인한 돌봄/학습 취약계층 청소년의 필수 급식 및 간식비 등 교육 복지를 지원했다.

연 매출 1조 달성 기념 기부

스마일게이트는 1월 7일 창사 이래 첫 연간 매출 1조 원을 달성을 기념해 100억 원을 기부했다. 기부금은 소외된 아이들을 위한 지원, 미래 세대를 위한 창의·창작 환경 조성, 청년 창업 지원을 강화함으로써 희망과 성장의 든든한 사다리 역할을 하는데 쓰였다.



엑소스 히어로즈 X 프앙 판매 수익금 및 성금 기부

라인게임즈는 1월 21일 엑소스 히어로즈의 개발사 우주(Oo-zoo)와 함께 코로나19 장기화로 인한 어려움을 나누고자 게임에서 진행한 이벤트 수익금과 성금을 기부했다. 기부금은 게임 내에서 진행된 크리에이터 프앙의 콜라베이션 페이트코어 판매 이벤트 수익금과 라인게임즈, 우주에서 마련한 성금 등 총 1억 원으로 한국중앙자원봉사센터와 연계해 취약계층을 지원하는 방식으로 사용됐다.

게임대상·콘텐츠 대상 상금 전액 기부

넥슨은 1월 11일 '2020 대한민국 게임대상' 및 '2020 대한민국 콘텐츠 대상'에서 받은 상금 총 2천만 원을 서울대학교병원에 기부하기로 했다. 기부금은 서울대학교병원과 넥슨재단이 건립을 추진한 '서울대학교병원 넥슨어린이완화의료센터' 건립 기금으로 활용됐다.

기부금은 V4(Victory For)가 2020년 11월 '2020 대한민국 게임대상'에서 대통령상인 대상을 수상하며 받은 상금 1천5백만 원과 넥슨 이정현 대표가 2020년 12월 '2020 대한민국 콘텐츠 대상'에서 해외진출유공 국무총리표창을 수상하며 받은 상금 5백만 원으로 구성됐다.

인게임 기부



위메이드플레이(구 선데이토즈)는 3월 상하이 애니팡(유기 동물 치료 및 수술기구 2천만 원), 4월 애니팡 터치&애니팡 사천성(화상 장애 환아 치료 3천5백만 원), 5월 애니팡2&애니팡3(교내 결식 우려 아동 조식 5천만 원)에서 기부를 지속했다. 2021년 총 기부금은 293,400,600원이다.

전국 지역아동센터 '집콕' 극복 기부



스마일게이트 희망스튜디오는 3월 15일 서울 구로구 파랑새나눔터 지역아동센터를 방문해 코로나로 인해 외부 활동이 어렵고 놀거리가 부족해진 지역아동센터 아동들에게 일상의 즐거움을 전하기 위한 기부물품을 전달했다.

기부물품은 2020년 11월부터 약 한 달간 스마일게이트가 진행한 '스마일게이트 기부 펀딩 프로젝트'의 결과로 약 1천2백만 원 상당이다. 해당 물품들은 전국지역아동센터협의회를 통해 전국 지역아동센터로 배분된 뒤 6백여 명의 아동들이 일상생활을 되찾기 위한 노력에 활용됐다.

해밀학교 기부



스마일게이트 희망스튜디오는 3월 18일 강원도 홍천에 위치한 해밀 학교를 방문해 2020년 연말 세아스토리에서 진행한 24시간 기부 콘서트와 스마일게이트 스토브 등 일부 계열사를 통해 모금한 기부금을 전달했다.

기부금은 버추얼 크리에이터 세아의 24시간 기부 콘서트에서의 모금한 기부금 외에도 2020년 8월부터 시청자들이 전해준 기부금, 스마일게이트 스토브 인디의 후원금 등을 더해 총 3천만 원에 달한다. 해밀학교 학생들의 IT 교육 인프라 지원 및 교육 환경 개선 사업에 활용됐다.

사회를 돌보는 씨앗



네오위즈는 청년들의 사회 인식 사업 아이디어 실현 프로젝트를 통해 자발적인 진로 탐색으로 예비 사회적 기업가 양성을 돕고, 사업 아이템으로 연결하기 위한 씨앗 자금을 지원했다. 2021년에는 4월부터 12월까지 활동했다.



찾아가는 프렌즈게임 랜드

카카오게임즈는 게임이 필요한 소외계층을 직접 찾아가 맞춤 놀이를 제공하는 '찾아가는 프렌즈게임 랜드'를 진행하고 있다. 2021년에는 정자청소년수련관(4월 17일), 수정청소년수련관(5월 15일), 판교청소년수련관(5월 29일), 야탑청소년수련관(6월 12일), 시립도담상대원동지역아동센터(11월 5일) 시립도담성남동지역아동센터(11월 9일)를 찾아 4D VR 게임 버스, 점자 블록 게임, 볼풀 게임 등을 즐길 수 있도록 지원했다.

던전앤파이터 저소득층 어린이 PC 기부



네오플은 4월 22일 초록우산 어린이재단을 통해 제주도내 저소득층 아동 21명에게 자사 및 유저들이 마련한 PC를 기부했다. 기부한 PC는 네오플이 20대, 던전앤파이터 카인 TRIA 길드 유저들이 1대를 마련했다.



마비노기 밀레시안 명의 기부

넥슨은 4월 22일 마비노기 유저들인 '밀레시안 일동'의 이름으로 사회복지법인 굿네이버스에 5천만 원을 기부했다. 기부금은 도서 산간 지역 아이들이 여러 가지 놀이를 즐길 수 있도록 놀이 도구가 담긴 '놀이공감 키트' 지원에 쓰였다.

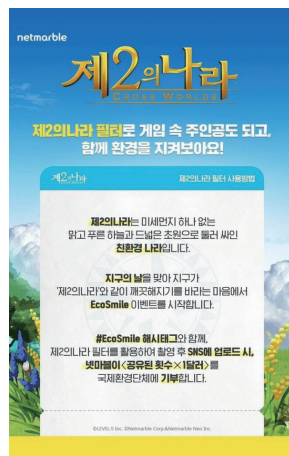


버디크러시 전 세계 소외 아동 후원

컴투스 4월 27일부터 5월 16일까지 버디크러시에서 전 세계 소외 아동을 후원하는 '두근두근 설레는 하트 이벤트'를 진행했다. 게임 내 미션 수행으로 총 1천만 개의 하트가 모이면 컴투스가 세이브더칠드런을 통해 소외 아동 교육 지원 사업인 'Safe Back to School(SB2S)'에 후원금을 전달하는 방식이다.

지구의 날 맞이 마스크 기부

넷마블은 4월 22일 제2의 나라를 출시할 한국, 일본, 대만, 홍콩, 마카오를 대상으로 에코 스마일(ECO Smile) 기부 이벤트를 실시했다. 스노우 앱에서 제2의 나라 필터를 적용, 이를 촬영해 SNS에 해시태그 '#Ecosmile'과 함께 게재하면 넷마블이 게시물 수만큼 1달러씩 국제환경단체에 기부하는 이벤트다.



코로나19 극복을 위한 기부

크래프톤은 4월 30일 인도 코로나 지원을 위해 1천5백만 루피(약 2억 2천만 원)를 Prime Minister's Citizen Assistance and Relief in Emergency Situations Fund (PM CARES Fund)에 기부했다. 기부금은 코로나19 중환자 치료에 필요한 산소통 등의 의료물품 구매에 사용됐다.

바람의나라:연 유저 참여 사회공헌 캠페인

넥슨은 5월 6일부터 6월 3일까지 바람의나라:연에서 실종아동 전문센터와 함께 실종아동 찾기 캠페인 '따뜻한 바람이 이루어지는 나라'를 진행했다. 공식 홈페이지 공지·게임 내 로딩 이미지·게임 종료 시 노출 배너를 통해 실종아동 정보를 공유했다.

KAIST 매칭그랜트



크래프톤은 6월 4일 전·현직 구성원 11명이 미래의 소프트웨어 인력 양성을 위해 110억 원의 발전 기금을 약정했다. KAIST 출신의 전·현직 구성원 11명은 55억 원의 개인 기부금을 먼저 조성한 뒤 회사가 동일한 액수의 출연금을 보태는 1:1 매칭 그랜트(matching grant) 방식으로 기부했다.



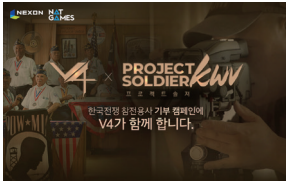
토즈데이 선토 워킹 워크

위메이드플레이(구 선데이토즈)는 6월 7일부터 13일까지 참가자들이 각자 알아서 어디서든 걷는 '토즈데이 선토 워킹 워크'를 진행했다. 이를 통해 누적 걸음 수 12,003,894보를 기록했고 기부금 5백만 원을 모았다. 기부금은 환경실천연합회 '행복 나눔 장난감' 사업에 후원됐다.



로스트아크 모험가와 함께하는 피자트럭 기부

스마일게이트 RPG는 4월 말부터 로스트아크에서 기부 캠페인 '모코코 피자트럭 왔어요'를 진행했다. 이를 통해 6월 9일 '부천 새날학교'를 시작으로 '홍천 해밀학교', '안성 리리아동복지관', '전주 전심지역아동센터' 등을 거쳐 7월 2일까지 전국 19개 아동 복지 시설에 600판의 피자를 전달했다.



V4 유저 참여 사회공헌 캠페인

넥슨은 V4에서 6월 9일부터 21일까지 기부캠페인 '프로젝트 솔저: 잊혀진 대장님을 찾아서'를 진행했다. 이를 통해 국내외 참전용사들을 방문해 그들의 역사를 사진으로 기록하고 다음 세대에 알리는 '프로젝트 솔저'를 지원했다.



사내 유휴 자산 PC 기부

네오위즈는 8월 네오위즈 마법나무재단의 협력 기관인 분당판교청소년수련관을 통해 사내 유휴 자산 PC 및 모니터 30세트를 기부했다.

플레이엑스포 중소기업 참여 부스 후원

엔씨소프트는 7월 15일부터 18일까지 경기도 고양시 킨텍스에서 열린 2021 플레이엑스포에서 중소기업 참여 부스를 후원했다.



독립유공자 후손 후원

컴투스 독립유공자 후손을 돕는 '2021 버추얼 8150' 캠페인의 후원 기업으로 참여해 기부금을 전달했다. 기부금은 어렵게 생활하고 있는 독립유공자 후손들의 주거 환경 개선 사업을 위해 사용됐다.



NGO 지파운데이션 후원

액토즈소프트는 7월 29일 파이널판타지14 서비스 6주년을 기념해 국제개발협력 NGO 지파운데이션 사회적 협동 조합에 후원금 1천 원을 전달했다. '파이널판타지14 빛의 전사 일동'의 이름으로 전달된 기부금은 보호 종료 아동의 자립을 위한 생활비 지원 및 식료품 키트 구입에 사용됐다.



에픽세븐 국제백신연구소 전염병 백신 지원 기부 캠페인

스마일게이트 히망스튜디오는 9월 6일 국제백신연구소(IVI)와 함께 에픽세븐 게임과 연계한 전염병 백신 지원 기부 캠페인을 실시했다. 이를 통해 모은 기부금 2억 1,450만 원을 11월 24일 국제백신연구소(IVI) 한국후원회에 전달했다. 후원금은 네팔 콜레라 취약 지역 주민 약 2만 5천 명의 백신 접종에 쓰였다.



부산인디커넥트(BIC) 2021 후원

엔씨소프트는 9월 9일부터 11일까지 부산인디커넥트페스티벌에 공식 스폰서로 참가했다.

스폰서십 참여를 통해 인디 게임이 보다 많은 게이머에게 소개될 수 있도록 지원, 장르와 유형이 제한적인 게임 시장에 다양성을 제고하고 활기를 불어넣는 데 힘을 쏟았다.



폐현수막 업사이클링 캠페인

카카오게임즈는 9월 8일 사내 폐현수막의 업사이클링 작업으로 만든 '카드 지갑'을 임직원에게 나누는 친환경 캠페인을 진행했다. 이를 통해 자원 순환에 대한 인식을 제고하고 버려지는 물건으로부터 새로운 가치를 창출하는 의미를 되새겼다. 임직원에게 '레스 웨이스트(Less Waste)' 실천을 비롯한 친환경 활동에 동참하는 기회도 제공했다.

글로벌 재난 국가 지원 활동

펠어비스는 7월 대규모 산불로 10만 헥타르 이상의 숲이 파괴되는 등 큰 피해를 입은 튀르키예(터키)에 묘목을 기부했다. 이를 위해 검은 사막, 검은사막 모바일 유저들과 '전 세계 글로벌 유저와 함께하는 묘목 기부 이벤트'를 진행했다. 9월 13일 총 7천 그루의 묘목이 튀르키예 환경보호단체 TEMA에 전달됐다.



테일즈런너 우리의 바다를 지켜줘

스마일게이트는 테일즈런너에서 2021년 8월 4일부터 30일까지 유저가 게임 재화를 기부하는 '우리의 바다를 지켜줘' 이벤트를 운영했다. 이를 통해 모은 성금 1천2백만 원을 10월 7일 환경재단에 전달하고 판교 주변 하천 정화 활동도 진행했다. 기부금은 바다로 버려지는 쓰레기 문제를 사회에 알려 시민들의 인식을 개선하고 정화 활동을 펼치며 관련 단체를 지원하는 지구쓰담(지구의 쓰레기를 담다) 캠페인에 사용됐다.





유니세프 기부 협약

위메이드는 11월 8일 유니세프(UNICEF)와 사회공헌 기부 협약식을 체결하고 전 세계 어린이들의 권리 증진 및 복지 향상을 위한 교육 지원 사업을 돕기로 했다. 이에 따라 유니세프에 1억 원을 기부했고 전달된 기부금은 어려운 환경의 개발 도상국 어린이들이 안전하고 쾌적한 환경에서 학습할 수 있는 교실 텐트 설치에 쓰였다.

세계자연기금 후원

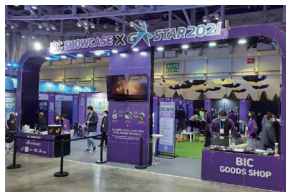
컴투스는 10월 7일 세계자연기금에 환경 개선 사업 지원을 위한 후원금을 전달했다. 후원금은 전 세계 플라스틱 문제 해결을 위한 활동에 사용됐다. 이와 함께 컴투스는 환경 개선을 위한 사내 환경 보호 캠페인을 진행, 환경 관련 교육자료를 직원들과 공유하고 환경 이슈에 관한 설문으로 환경 문제에 대해 생각해 보는 기회를 마련했다.



PC 기부 캠페인

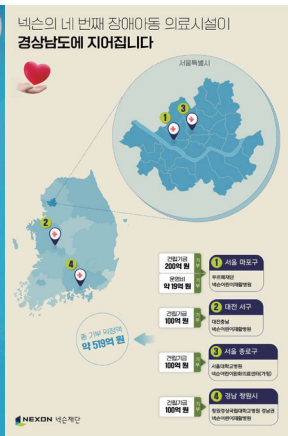
카카오게임즈는 10월 22일 평등한 즐거움과 교육 기회를 제공하고자 PC 구매가 어려운 아동 및 청소년에게 PC를 전달했다. 임직원들이 업무용으로 사용했던 PC를 선별해 각종 소프트웨어 업그레이드로 수리된 PC를 마련, 성남시청소년재단에 전달했다.

기부된 PC는 성남시청소년재단의 공모 사업 '마음이 멘토다' 및 '성남 균형동반 협의체'로 선정된 연계 기관과 '사랑지역아동센터' 등 청소년 전문 기관을 비롯해 총 35곳에 전달돼 성남시 관내 아이들의 비대면 교육 수강과 여가 생활에 쓰였다.



지스타 BIC 쇼케이스 인디게임 전시 후원

엔씨소프트는 11월 17일부터 21일까지 열린 'BIC 쇼케이스 X 지스타 2021' 전시회에서 인디게임 65종을 행사장 방문 관람객에게 선보였다. 9월 '부산인디퍼펙트페스티벌 2021(BIC 2021)'에서 소개된 121종 게임 중 'BIC 2021 어워드' 10개 수상작과 'BIC 게임잼' 3개 수상작을 포함한 게임 30종이 전시에 참여했다.



경남권 넥슨어린이재활병원 건립 기부 약정

넥슨재단은 11월 22일 경상남도, 창원시, 창원경상국립대학교병원과 경남권 넥슨어린이재활병원 건립을 위한 업무협약을 맺고 100억원의 기금을 기부하기로 했다. 넥슨은 병원 건립을 위해 2022년부터 약 3년간 1백억 원의 기금을 기부하고 있다. 기부금은 넥스코리아 출연금 및 넥슨 김정주 창업주의 개인 기부금으로 조성됐다. 창원경상국립대학교병원에서 운영하는 경남권 넥슨어린이재활병원은 창원시 성산구 남산동에 건립을 추진 중인 경남권 최초의 공공어린이재활병원이다. 2024년 완공이 목표다. 병원은 연면적 7,888㎡(약 2,386평)에 지하 1층, 지상 4층 규모로 지어지며, 약 50개 병상과 다양한 재활 치료 시설을 갖추게 된다.

팔레트 IT 기기 후원



어썸피스는 12월 3일 스마일게이트 희망스튜디오에서 운영하는 청소년 창의 커뮤니티 팔레트에 IT 기기를 후원했다. 어썸피스 사내 기부 캠페인에 참여한 임직원들이 기부금을 조성했고 기부금은 팔레트 참여 기관(총 6개 아동지역센터 및 다문화대안학교 등 참여 아동 50여 명 대상)에 노트북 및 교사용 IT 기기 구입 비용으로 지원됐다.



메이플스토리 앰배서더 기부

넥슨은 12월 7일 메이플스토리의 앰배서더로 양궁 스타 김제덕 선수를 선정했다. 김제덕 선수를 모티브로 제작한 아이템 '양궁부 세트'는 9월부터 판매를 시작했고 수익금은 메이플스토리 유저 일동 및 김제덕 선수 이름으로 김제덕 선수의 모교인 경북일고등학교에 기부했다. 기부금은 유소년 양궁 선수들의 장비 및 훈련 시설 확충을 위한 발전 기금으로 활용됐다.



한국 문화유산 보호 및 지원

라이엇 게임즈는 12월 9일 문화재청과 문화재지킴이 후원 약정을 통해 8억 원을 기부했다. 기부금은 국외 문화재 환수사업 지원 및 청소년 대상 문화유산 교육사업 지원 외 국내 긴급 유물 구매 및 전시 지원에 사용됐다.

사내 기부 이벤트 더블유 WEEK



넥슨은 12월 13일부터 17일까지 사내 기부 이벤트 더블유WEEK를 진행했다. 넥슨 구성원 개인 혹은 조직에서 진행하는 자발적인 기부 활동을 독려하기 위해 마련된 캠페인으로 회사와 연계된 활동 또는 넥슨 구성원 주체로 마련된 기부금이 있을 경우 회사에서 동일한 금액을 더해 두 배의 금액을 기부하도록 했다.

더블유WEEK를 통해 모금된 금액과 회사에서 매칭한 기부금 전액은 2022년 개원을 앞둔 서울대학교병원 넥슨어린이안과의료센터에 전달됐다. 기부금은 24시간 의료적 돌봄이 필요한 중증 장애 어린이들을 위한 단기 의료 돌봄 서비스 제공에 쓰였다.

신사옥 준공 기념 지역사회 쌀 기부



넷마블은 12월 13일 구로 신사옥 지타워 준공을 기념해 지역사회에 쌀(백미 10kg) 2,200포를 기부했다. 3월 신사옥 지타워로 보금자리를 이전한 넷마블은 준공식을 개최하는 대신 해당 비용으로 지역사회 어려운 이웃과 나눔을 실천하기 위해 넷마블문화재단을 통해 쌀 기부를 결정했다. 기부한 쌀은 지타워 인근 구로구, 금천구, 관악구 지역 2,200가구에 전달됐다.



서머너즈 워 맘스터치 세트 기부

컴투스는 12월 15일부터 2022년 1월 16일까지 맘스터치와 함께 한정판 '서머너즈 워 세트'를 판매했다. 이를 통해 모은 기부금 중 2천만 원은 2022년 1월 26일 국제 구호개발 세이브더칠드런에 전달돼 아동들을 위한 나눔을 실천하는 데 쓰였다.



한국전쟁 참전용사 기록물 기부

위메이드는 12월 22일부터 2022년 1월 9일까지 NFT 옥션을 통해 라미와 헤디 작가의 '프로젝트 솔저: 한국전쟁 참전용사를 찾아서' NFT를 소개하고 지원하기 위한 이벤트를 실시했다. '프로젝트 솔저'는 한국전쟁 당시 대한민국을 지킨 국군과 유엔군 참전용사에게 감사를 표하고 그들의 모습을 사진과 영상으로 기록하는 작업이다. 전 세계 약 1천700명의 참전용사를 기록했다. 수익금 전액은 '프로젝트 솔저' 활동에 후원됐다.



컴프야2021 유소년 야구단 장비 지원

컴투스 12월 24일 컴투스프로야구(컴프야)2021유저와 함께 통해 유소년 야구단에 후원금을 전달했다. 컴프야2021에서는 12월 19일까지 유저 미션 달성 이벤트가 진행됐고 이를 통해 모은 후원금은 양준혁야구재단이 운영하는 유소년 야구단의 동계 훈련 장비 지원에 쓰였다.

어린이·청소년·교육·공모전

주니어 다이노스 멤버십 선물

NC 다이노스는 2021년 '주니어 다이노스 멤버십' 선물 프로젝트를 통해 무료 입장이 가능한 멤버십을 경남 지역 취약계층 아동 955명에게 전달했다.



난치병 환아 소원성취 지원

펄어비스는 2021년 백혈병과 소아암으로 투병 중인 아이들을 위해 검은사막, 검은사막 모바일 유저들이 게임 내에서 구매한 '나눔의 증표'를 모아 '메이크어위시 코리아'에 2천만 원의 후원금을 전달했다. 게임 관련 소원을 희망한 환아들은 펄어비스 사옥을 방문, 소원 성취의 시간을 보냈다.

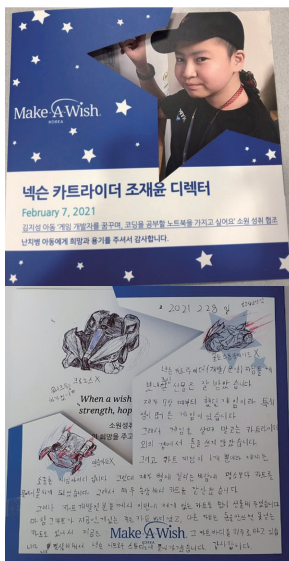


직업 체험 기회 제공

엔씨소프트 베트남 비주얼 스튜디오(NCVVS)는 게임 아트 분야 AAA급 전문가에게 무상 교육을 받을 수 있는 ARTIVA ART Challenge를 진행했다. 이를 통해 약 900명으로 구성된 ARTIVA 커뮤니티가 형성됐고 Challenge 행사를 통해 선발된 우수한 인재는 무상 교육과 NCVVS 오피스 투어의 기회를 받았다.

글로벌 콘텐츠문학상

컴투스 2018년부터 매년 '컴투스 글로벌 게임문학상' 공모전을 개최했다. 2021년부터는 '컴투스 글로벌 콘텐츠문학상'으로 명칭을 바꾸고 '자유 주제'와 '지정 주제' 2개 부문으로 나눠 작품을 접수했다. 수상작은 총 7편이다. 게임을 비롯해 웹툰, 웹소설, 장편 소설 등 다양한 콘텐츠로 확장 가능한 창작물은 우수 IP(Intellectual Property, 지식재산권)로 성장하도록 지원했다.



카트라이더 난치병 어린이 후원

넥슨은 2월 7일 난치병 어린이들의 소원을 이루어주는 NGO 메이크어워시 코리아, 카트라이더 개발팀 니트로스튜디오와 함께 게임 개발자를 꿈꾸는 김지성 군에게 카트라이더 명예사원 증, 노트북, 코딩 교육 교구를 전달했다.



청소년 영상 스토리 제작단

컴투스 한국미디어영상교육진흥원이 주최하는 '청소년 영상 스토리 제작단' 활동을 후원했다. 제작 프로젝트는 영상 분야에 관심있는 중고등학생들을 대상으로 '한국의 얼을 찾아서'라는 주제로 진행됐다. 학생들이 직접 제작한 서울의 역사 문화 인물에 관한 콘텐츠 중 우수 작품은 2월 20일 시상식에서 수상했다.



게임콘서트

넷마블문화재단은 2019년부터 게임 산업 및 문화에 대한 현황과 미래 비전을 중심으로 다양한 토론형 강의를 진행하는 '넷마블 게임콘서트'를 운영 중이다. 2021년에는 '게임과 사회'를 주제로 4월 24일, 6월 26일, 9월 25일, 11월 27일 등 4회 개최했다.



디딤씨앗통장 후원

네오플은 2018년부터 제주사회복지공동모금회와 업무협약을 맺고 디딤씨앗통장에 가입된 도내 기초수급가구 및 시설아동을 선정해 본인부담 적립금을 지원했다. 네오플은 4월 26일 제2차 디딤씨앗통장 적립 협약을 맺고 후원을 3년 연장했다. 디딤씨앗통장은 아동이 매월 일정 금액을 저축하면 국가에서 1:1 정부 매칭 지원금으로 월 5만 원까지 동일 금액을 적립해주는 자산 형성 지원 사업이다.



인디게임 창작 공모전

스마일게이트는 3월 10일부터 5월 2일까지 인디게임 창작 공모전을 개최했다. 공모전에는 새로운 인디 창작팀 총 135팀 지원(PC 71팀/모바일 64팀)했고 수상 여부에 관계없이 출품팀 모두가 참가할 수 있는 오프라인 밋업을 운영했다.



푸르메재단 넥슨어린이 재활병원 김정주 홀

푸르메재단은 4월 30일 넥슨어린이재활병원 건립 5주년을 맞아 건립에 공로가 큰 NXC 김정주 대표의 이름을 따 명명한 김정주 홀을 오픈했다. 김정주 대표는 병원 건립 비용 430억 원 중 200억 원을 기부해 국내 최초의 어린이재활병원 탄생에 크게 공헌했다.

창의적 인재 양성을 위한 프로젝트 지원



넥슨은 5월 '고려대학교 멋쟁이사자처럼' 해커톤, 8월 'Semi Game cup 2' 프로그래밍 대회, 12월 '경기과학고/경기북과학고' 교내 프로그래밍 대회 후원을 통해 창의적 인재 양성을 위한 프로젝트를 지원했다.



어린이 교통안전 릴레이 챌린지

컴투스홀딩스와 컴투스는 5월 28일 안전한 교통 환경 조성을 위한 어린이 교통안전 릴레이 챌린지에 동참했다. 이를 통해 어린이 교통사고 예방 및 안전 문화 확산에 동참하고 아동들의 교통사고 예방을 돕고자 지역 내 아동센터에 교통안전 물품을 기부했다. 기부된 투명우산, 반사경 등의 교통안전 물품 1천 개는 금천구 지역아동센터 27개소 아이들 전원에게 전달됐다.



제14회 넥슨 개발자 콘퍼런스(NDC)

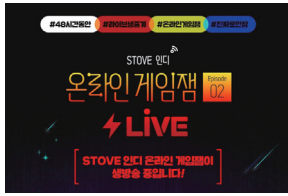
넥슨은 2007년부터 여러 프로젝트에서 축적된 지식과 경험을 공유하는 사내 행사로 넥슨 개발자 콘퍼런스(Nexon Developers Conference, NDC)를 진행했다. 이후 꾸준히 규모를 확대하면서 2011년부터는 문호를 개방, 사내 작품 제작 과정을 담은 아트 전시회도 개최했다.

이를 통해 넥슨 관계사는 물론 타 게임 회사 종사자와 게임 산업에 대한 관심이 높은 학생들까지 참여했고 발표자 200여 명이 100~150개 세션을 진행하는 대규모 게임 개발자 콘퍼런스로 거듭났다. 2020년은 코로나19 여파로 취소됐고 2021년에는 6월 9일부터 11일까지 온라인 개최, 56개 세션(공개 48개, 비공개 8개)에서 누적 시청자 7만 명을 넘겼다.

무지개를 따라온 앨리스 전시회

스마일게이트 희망스튜디오는 6월 25일까지 위메이드플레이(구 선데이토즈), 사회적 기업 앨리스와 토끼와 함께 서울 관악구 YWCA 봉천사회복지관에서 4개월간 진행한 가정 폭력 학대아동 예술 치료 교육의 결과를 전시하는 '무지개를 따라온 앨리스' 전시회를 개최했다. 전시회는 심리 치료 프로그램에 참여한 꼬마작가 10여 명의 작품이 전시됐다.





온라인 게임 잼

스마일게이트는 개인 창작자들이 모여 2박 3일간 게임을 개발하며 순수한 게임 개발의 즐거움을 공유할 수 있는 온라인 게임 잼을 7월부터 12월까지 총 6회 개최했다. 총 80개 팀, 누적 347명이 참가했고 데모 게임 80개가 스토브를 통해 론칭됐다.



비브라스 프로그래밍 (가칭)

넥슨은 7월 청소년 프로그래밍 교육에 대한 환경적 격차를 해소하고 누구나 배우고 꿈꿀 수 있는 기회를 만들고자 비브라스 코리아와 업무협약을 맺고 누구나 쉽게 어디서든 프로그래밍을 배울 수 있는 무료 학습 플랫폼 '비브라스 프로그래밍(가칭)' 개발을 추진하고 있다.



보더리스(Borderless)

넥슨재단은 7월 15일 게임 IP(Intellectual Property, 지식재산권)를 활용한 실험적인 공연 창작을 지원해 게임의 문화 콘텐츠적 가치를 확산하고 공연 예술의 저변 확대를 목표로 하는 '제1회 보더리스 공모전:PLAY판'을 개최했다. 2022년에 본선에 오른 세 팀의 쇼케이스와 최종 선정된 한 팀의 본 공연을 진행했다.



나의 꿈 공작소

네오위즈는 8월부터 12월까지 청소년들이 가까운 미래에 직업인으로서 활약할 수 있도록 실질적인 멘토링 및 직업 체험 활동을 도왔다. 고등 청소년 게임 개발 동아리에 Unity로 모바일 게임 제작하는 과정을 멘토링했고 게임 전시회 지스타에도 참가하도록 했다.



제6회 넥슨청소년프로그래밍챌린지(NYPC)

넥슨은 청소년을 위한 프로그래밍 대회, '넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지(Nexon Youth Programming Challenge, NYPC)'를 2016년부터 매년 운영 중이다. 2021년 여섯 번째 대회(예선 8월 19일 ~26일, 본선 10월 30일, 토크콘서트 7월 31일)도 코로나19 영향으로 본선 규모를 축소해 개최했다. 2020년에 이어 예선 상위 5백 명이 본선 문제를 푸는 'NYPC 2021 오픈 콘테스트'도 온라인 진행했다.



게임아카데미 부트캠프

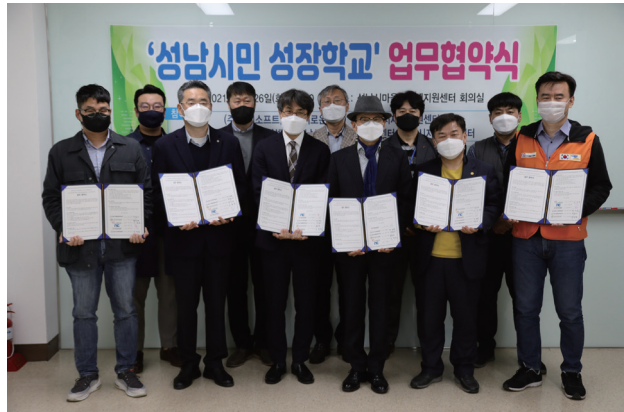
넷마블문화재단은 게임아카데미 5주년을 맞아 부트캠프 과정을 신설했다. 부트캠프 과정은 게임 개발 역량이 뛰어난 전국 중·고등학생을 대상으로 단기간의 강도 높은 개발 교육을 통해 게임 전문가를 양성하는 프로그램이다. 부트캠프 1기에 선발된 학생 29명(8팀)을 대상으로 방학 기간(8월 4일부터 약 한 달간)에 온라인 집중 교육을 지원했고 앱마켓 출시 기회 부여 및 우수 작품 시상, 장학금 전달을 통해 미래 게임 인재 양성에 기여했다.



자립준비청년 지원

펠어비스는 10월 학업을 마친 자립준비청년을 지원하고 응원하기 위해 태블릿 PC 등 스마트 기기 1천8백만 원 상당을 구매, 안양시 아동양육시설 3개소 총 20명에게 전달했다.

성남시민 성장학교 교육사업 지원



엔씨소프트는 10월 26일 지역에서 활동하는 분야별 공익활동가의 역량 개발을 위해 '성남시민 성장학교' 추진을 위한 업무협약을 체결했다. 지역에서 활동하는 분야별 공익활동가의 회계, 홍보, 제안서 작성, 공익활동 성장특강 등 실질적 교육을 뒷받침하면서 역량을 개발하기 위한 '성남시민 성장학교' 프로그램을 만들고 운영하기로 했다.



카카오프렌즈와 함께하는 코딩운동회 지원

카카오게임즈는 카카오엔터프라이즈와 함께 11월 21일까지 소프트웨어와 인공지능 교육의 저변을 활성화하기 위해 '카카오프렌즈와 함께하는 코딩운동회'를 운영했다. 초등학생도 쉽게 도전할 수 있도록 스크래치3을 활용한 블록 코딩 형식과 자바 스크립트를 활용해 직접 코드를 입력하는 텍스트 코딩 형식으로 구성, 디지털 교육 활동을 확대했다.



제주도 내 백혈병 소아암 환자 지원

네오플은 11월 24일 국백혈병 소아암협회 제주지회와 협약을 맺고 3년간 소아암 환자를 지원하기로 했다. 이를 통해 제주도 내 저소득 취약계층 및 재발, 집중 치료 대상인 환자 총 9명을 대상으로 총 1억 6천2백만 원의 후원금을 지원했다. 후원금은 대상 환자의 치료 비용 및 치료를 위한 교통·숙박·보조 치료비 등으로 쓰였다.



팔레트 청소년 창의 커뮤니티 센터

스마일게이트 희망스튜디오는 11월 30일 지역아동센터 함께 여는 청소년학교와 함께 팔레트 청소년 창의 커뮤니티 센터를 개소했다. 센터는 아이들이 창의·창작 활동에 몰두하도록 영감을 받을 수 있는 공간으로 조성됐다.

몰래산타대작전 캠페인



카카오게임즈는 12월 24일 크리스마스 이브를 맞아 성남시청소년재단의 방과후아카데미의 장애 청소년들을 대상으로 크리스마스 선물을 전달하는 몰래산타대작전 캠페인을 전개했다. 이를 통해 당일 '몰래산타'로 깜짝 변신한 방과후 선생님들이 '라이언' 핸드워머 쿠션, 크리스마스 카드, 케이크 등 선물을 전달하고 유쾌한 퍼포먼스를 보여주는 등 아이들에게 즐거움을 선사했다.



다양한 봉사활동

위메이드플레이(구 선데이토즈)는 제3국 아동들을 위한 학용품 및 교육 지원 블록필통 만들기(1월), 아프리카 및 동남아 아이들을 위한 보건위생 사업 지원 풀썩신발 만들기(2월), 미혼모/한부모 가정 자녀들을 위한 업사이클링 가족필통 & 마스크 스트랩 만들기(3월), 시각장애아동을 위한 점자벽보 만들기(4월) 등 다양한 봉사활동을 진행했다.



엔씨소프트 게임 업계 최초 ESG 경영위원회

엔씨소프트는 3월 25일 게임 업계 최초 'ESG 경영위원회'를 구성하고 실무 조직으로 ESG 경영실을 설립했다. '지속 가능한 성장동력' 마련을 위해 미래세대에 대한 고려, 사회적 약자에 대한 지원, 환경 생태계 보호, AI(인공지능) 시대 리더십과 윤리 등 4가지 핵심 분야를 정했다.

이를 통해 국내외 ESG 평가 기관으로부터 A 등급을 획득했다. 국내 게임사 중 지속가능경영보고서를 제출한 유일한 기업이기도 하다.

netmarble

넷마블은 5월 '2021년 1분기 실적발표' 콘퍼런스 콜을 통해 이사회 직속 ESG 위원회 설치를 예고했고 12월 위원회를 설치했다. 이를 통한 'ESG 경영'도 실천 중이다.

특히 2021년 입주한 신사옥 '지타워'는 빗물을 모아 조경수로 사용하고 한 번 사용한 물을 청소 용수 등으로 재활용하는 친환경 건물이다. 태양광과 연료전지, 지열을 이용한 신재생에너지 설비 설치 등을 통해 이산화탄소와 온실가스 발생량을 줄이고 있다.



환경보호 '줍깅 퀘스트' 진행

펄어비스는 5월 조깅을 하면서 쓰레기를 줍는 환경보호 캠페인 플로깅 활동을 진행했다. 플로깅(Plogging)은 스페인어 'plocka upp(이삭을 줍는다)'과 영어 단어 'jogging'의 합성어로, 조깅하면서 쓰레기를 줍는 환경보호 캠페인이다.

플로깅 활동에서 아이디어를 얻은 펄어비스는 이를 더 즐겁게 소개하고자 '줍깅 퀘스트' 캠페인을 시작했다. 가까운 집 주변을 산책하며 나와 지구의 건강을 함께 지키는 '줍깅 퀘스트'에는 34명의 임직원과 가족들이 참여했다.



고!고!챌린지 동참

컴투스홀딩스(구 게임빌)와 컴투스는 5월 25일 생활 속 플라스틱 줄이기 캠페인 ‘고!고!챌린지’에 동참했다. 고!고! 챌린지는 환경부가 1월부터 시작한 생활 속 탈플라스틱 캠페인이다. 일회용품 및 플라스틱 사용을 줄이기 위한 다짐을 SNS(사회관계망서비스)를 통해 약속하는 활동으로 전개됐다.



세계 환경 보호 캠페인

컴투스는 7월 ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’ 7주년을 기념해 세계 환경 보호 캠페인을 진행했다. 이를 통해 조성한 기부금 5천만 원을 글로벌 NGO 환경재단에 전달하고 생태계 보호 활동 후원 및 해양 동물의 위기 심각성을 알리는 인식 개선 활동 등을 전개했다.

PEARL ABYSS

com2us

펄어비스 ESG 전담 조직

펄어비스는 6월 11일 ‘ESG 경영’ 활동을 위한 ‘ESG 전담 조직’을 신설, 체계적이고 전문적인 ‘ESG 경영’ 전략과 로드맵을 추진하고 있다. 투명 경영과 지속 가능한 성장을 도모하는 경영 철학을 바탕으로 ESG 각 항목을 포괄한 사회적 책임 강화에 나섰다.

컴투스 그룹 ESG 위원회

컴투스홀딩스와 컴투스는 7월 ESG 위원회를 신설했다. 이를 활용해 환경 이슈 대응, 문화 콘텐츠 기업으로 문화를 통한 지역 사회 기여 방안 강구, 글로벌 기업으로 건전한 경영 환경을 모색 등 ‘ESG 경영’ 전략을 세부적으로 수립했다.



서울남부장래인훈련센터 e스포츠 체험관 운영 협약

게임문화재단은 7월 1일 서울남부장래인훈련센터, 대한장애인 e스포츠연맹과 발달장애인 e스포츠 체험관 운영을 위한 협약을 체결했다. 이를 통해 e스포츠 직업체험관 운영에 필요한 콘텐츠 개발과 강사 지원 등 e스포츠 분야의 협력과 교류를 강화, 발달장애인에게 전문적인 직업 체험과 맞춤형 직업 교육 훈련의 기회를 제공하기로 했다.



음원수익금 기부

펠어비스는 7월 27일 검은사막 모바일 '격투가X질풍가도'와 '모험가(歌)' 협업 음원 수익금 2천4백만 원을 안양시에 전달했다. 수익금은 안양시 수어통역센터를 통해 청각장애인 긴급생계비와 장비 교체, 장애인 보호센터 시설 개선 등에 사용됐다.



점자 동화책 기증

컴투스홀딩스(구 게임빌)는 8월 5일 시각장애 아동을 위해 직접 제작한 '점자 동화책' 4백여 권을 금천구청과 금천문화재단을 통해 관내 구립 도서관에 기증했다. 도서는 사내 임직원이 3주간의 작업 기간과 검수 기간을 거쳐 제작했다.



게임문화웹진 'Game Generation' 창간

게임문화재단은 8월 18일 게임 개발자들의 생생한 이야기, 최신 게임 비평, 국내·외 이슈 등 게임 관련 콘텐츠를 담은 게임문화웹진 '게임 제너레이션 (GG)'을 창간했다. GG는 게임의 전문성과 문화적·학술적 가치를 조명하는 기사들을 '집중 기획', 'TRENDS', 'ARTICLES' 세 개의 섹션으로 나눠 다루고 있다.



광주디자인비엔날레 체험형 전시

NC 문화재단은 9월 1일부터 10월 31일까지 열린 '2021 광주디자인비엔날레'를 통해 운영 중인 창의 활동 커뮤니티 프로젝트리(Projectory)를 소개했다. 관람객들은 전시 부스에서 프로젝트리의 설립 배경과 운영 철학을 확인하고 프로젝트리에 참여한 아이들의 작품을 감상할 수 있었다.



게임문화체험관 35호 개관

넷마블문화재단은 9월 1일 서울 구로구 소재 성베드로학교에 게임문화체험관 제35호를 개관했다. 성베드로학교는 종교 재단으로는 처음으로 지적장애인을 위해 설립된 사립특수학교다. 장애학생들이 장애를 넘어 다양한 체험 활동을 할 수 있도록 게임문화체험관에 모바일·VR·레이싱 게임 등 다양한 최신 기기를 설치했다.



2021 전국 장애학생 e페스티벌



넷마블은 2009년부터 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원과 함께 장애학생들의 e스포츠대회 및 정보화대회인 '전국 장애학생 e페스티벌'을 개최하고 있다. 2020년에는 코로나19 여파로 취소됐고 2021년에는 9월 7일과 8일까지 온라인 개최됐다.



글로벌 사회 문화 공헌 캠페인

컴투스 9월 10일까지 서머너즈 워: 백년전쟁 유저와 글로벌 사회 문화 공헌 캠페인을 전개했다. 게임 플레이를 통해 별 총 1천만 개를 수집하면 컴투스가 말라위 문맹률 감축을 위한 ICT 교육 사업에 후원금을 전달하는 방식이다.



한글날 기념 장애인 지원

위메이드트리는 9월 16일 MBC 한글날 특집 다큐멘터리 일부를 동영상 NFT로 만들어 3,467명의 유저가 참여하는 기부 이벤트를 열었다. '스물여덟 아나운서의 훈민정음'이라는 제목의 NFT는 MBC 아나운서 28명이 참여, 약 1분 동안 훈민정음 해례본을 낭송하는 영상을 담았다.

동영상 NFT는 위메이드트리가 MBC로부터 구매하고 MBC 아나운서국은 이 대금을 청각장애인 지원 사업 등에 기부했다. 위메이드트리가 이벤트를 통해 모은 수익도 기부했다.



위체인지 캠페인

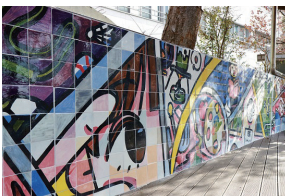
NHN은 9월 29일 지속 가능한 일을 지키기 위한 노력으로 '위체인지' 캠페인을 실시했다. 기부 문화에 참여하는 마음은 늘 있지만, 실천이 어려운 모두를 위해 진행한 캠페인이다. 일상 속에서 자연스럽게 스며드는 지속 가능한 여러 가지 활동으로 구성해 연중 지속했다.



오색오감

네오위즈는 계열사 임직원들의 사회 참여를 독려하기 위해 2008년 시작한 ‘다섯 가지 색에 다섯 가지 감동을 담는다’라는 의미의 자원활동 ‘오색오감’을 지속적으로 시행 중이다. 2021년에는 10월부터 12월까지 숲 조성을 위한 반려나무 돌보기, 목공 활동하기, 점자 단어카드 만들기, 우드 벽화 그리기 등으로 활동했다. 코로나19 영향으로 비대면 활동을 확대했다.

타일벽화 만들기



컴투스는 12월 임직원 및 가족 구성원 약 100여 명이 지역사회 환경 개선을 위한 타일벽화 그리기 봉사활동을 했다. 참가자들은 총 544장의 타일에 드로잉 작업 후 약 2주간의 유약 및 시공 과정을 거쳐 타일 벽화를 완성했다. 타일에는 즐겁고 활기찬 분위기의 학교생활이 그려졌다.

2021 대한민국 게임대상 <사회공헌우수상>



2021년 대한민국 게임대상 사회공헌우수상은 스마일게이트 메가포트가 수상했다. 스마일게이트 메가포트는 게임 유저와 임직원이 직접 참여하는 사회공헌 활동으로 선한 영향력을 확산하는 게임 문화를 주도하고 국내외 취약계층 아동들을 대상으로 교육·의료·문화·일상생활 지원을 위해 여러 가지 사회공헌 활동을 진행한 공로를 인정받았다.

스마일게이트 메가포트는 유저와 임직원이 사회공헌의 주체이자 참여자가 되는 참여형 사회공헌 활동을 이어왔다. 테일즈런너(2015년·2019년·2021년), 소울워커(2018년), 에픽세븐(2020년) 등 자사 서비스 게임에서 유저와 함께 국내외 취약계층의 아동·청소년을 지원하는 사회공헌 활동을 진행했다.

또한, 스마일게이트 희망스튜디오와 함께 건강한 게임 생태계가 유지될 수 있도록 예비 창작자들을 위한 다양한 교육 프로그램 개발을 후원했고 각종 경진대회 등에서 두각을 나타낸 개발자들에게 개발 지원금도 지원했다.

코로나19 위기 상황에서는 의료계와 취약계층에 대한 방역과 긴급 생계지원에도 동참했다. 2020년 대구·경북 지역에 투입된 의료진들을 위해 방호물품과 방역물품을 기부했고 미혼모 가구 및 지역아동센터, 그룹홈 등에 방역, 위생용품 등을 전달한 바 있다.

게임업계 사회공헌 활동백서(2012-2021)

제작 : (재)게임문화재단

발행인 : 김경일

홈페이지 : <http://www.gameculture.or.kr/>

주소 : 서울시 서초구 방배로 114, 2층

전화 : 1577-0208 / 팩스 02-586-3559

이메일 : info@gameculture.or.kr

◆ 게임사회공헌협의체 ◆

고문

김용삼(국립박물관문화재단 사장)

최규학(수림문화재단 이사장)

간사

조수현(게임문화재단 사무국장)

위원

강철(엔씨소프트 정책협력실장)

권민석(넷마블 대외정책실장)

이종윤(넥슨 대외정책실장)

이지은(펄어비스 정책협력실장)

본 책자의 저작권은 (재)게임문화재단에 있습니다.

신 저작권법에 의하여 보호를 받은 저작물이므로 무단 전재와 무단 복제를 금합니다.

초판 1쇄 발행 : 2022년 9월 30일

발행처 : (주)갬툼

등록 : 2011년 4월 15일 25100-2019-000014호

주소 : 서울시 구로구 디지털로33길 48 1104호

게임업계
사회공헌
활동백서
2012 — 2021

게임문화재단 | 



netmarble



PEARLABYSS