netmarble

넷마블 ESG 보고서 2022

WE ENTERTAIN
SUPPORT
GROW TOGETHER

netmarble

넷마블 ESG 보고서 2022

ABOUT THIS REPORT

보고서 개요

2022 넷마블 ESG 보고서는 2021년 첫 발간 이후 두 번째로 발간하는 보고서입니다. 본 보고서를 통해 지속가능경영 실현을 위한 목표와 활동을 투명하게 공개하고 모든 이해관계자 여러분과 의미 있는 의사소통을 이어가고자 합니다. 넷마블은 글로벌 선도 게임 퍼블리싱 기업으로서 2021년 한 해 동안 우리의 비전을 성실하게 실천해 왔으며, 앞으로도 ESG 경영을 강화하여 게임 업계를 선도하는 기업으로 발전해 나가겠습니다.

보고서 작성기준

이 보고서는 GRI(Global Reporting Initiative) Standards의 Core Option을 따르고 있습니다. 또한 SASB(Sustainability Accounting Standards Board)의 산업 분류에 의거, 자사가 속한 Technology & Communications 영역 내 Internet Media & Services 산업군의 공개 권고 내용에 따라 정보를 공개하고 있습니다. 이 밖에도 UNGC 10대 원칙과 UN SDGs(Sustainable Development Goals)를 이행한 현황을 담았으며, 기후변화와 관련해서는 TCFD(Task Force on Climate-Related Financial Disclosures)의 가이드라인을 반영하였습니다.

보고 범위

K-IFRS(한국채택국제회계기준)에서 정의한 연결기준으로 넷마블 본사 및 일부 자회사에 대한 ESG 각 영역의 활동과 성과를 포함하고 있습니다. 일부 정량적 데이터는 보고 범위가 상이할 수 있으며, 상세 보고 범위는 각 데이터의 각주를 참조해 주시기 바랍니다.

보고 기간

2021년 1월 1일 ~ 2021년 12월 31일(회계년도 데이터)을 기준으로 하고 있으며, 일부 주요 활동에 대해서는 시의성 있는 정보제공을 위해 2022년 상반기까지의 활동을 포함합니다.

보고서의 신뢰성

넷마블은 이해관계자가 신뢰할 수 있는 객관적이고 투명한 보고서 발간을 위해 독립된 외부 검증기관인 (주)한국경영인증원의 검증 과정을 거쳤으며, 보고서 검증은 (주)한국경영인증원의 검증 기준인 SRV1000에 따라 수행되었습니다.

보고서에 관한 추가 정보

본 보고서에 대한 추가 정보가 필요하거나 문의사항이 있는 경우 다음 연락처로 문의주시기 바랍니다.

문의처

이메일 esg-g@netmarble.com
전화 02)2271-7114
주소 서울특별시 구로구 디지털로 26길 38, 지타워 넷마블 ESG경영실

INTERACTIVE REPORT 사용 가이드

2022 넷마블 ESG 보고서는 독자의 편의성을 제고하고 다양한 정보를 전달하기 위해 Interactive PDF로 제작되었습니다. 독자는 Interactive PDF를 통해 원하는 페이지로 용이하게 이동 가능하며 연관 웹페이지 바로가기 등의 기능을 통해 추가 정보의 확인이 가능합니다.

처음페이지로 이동 | 목차페이지로 이동 | 이전 페이지로 이동 | 페이지 프린트 | 연관 웹페이지 바로가기

CONTENTS

넷마블 경영 관련 자료

넷마블의 경영과 관련된 부가적인 정보는 공식 홈페이지, 채널 넷마블, 사업보고서, 기업지배구조보고서 등을 통해 확인하실 수 있습니다. 넷마블은 주기적이고 지속적인 공시를 통해 이해관계자들의 신뢰도를 제고하고 투명한 경영 환경을 조성하고자 합니다.

- 2021 기업지배구조보고서
- 2021 사업보고서
- 2021 감사보고서
- 2021 ESG보고서

넷마블 공식 채널

넷마블컴퍼니 홈페이지	채널 넷마블	넷마블 게임 포털 페이지
넷마블 Facebook	넷마블TV	넷마블 마블챌린저 블로그
넷마블 Instagram	넷마블 틱톡	넷마블 문화재단

OVERVIEW

ESG위원회 위원장 MESSAGE 06
COMPANY OVERVIEW 08
ESG HIGHLIGHT 14

ESG STRATEGY

ESG 경영체계 17
SUSTAINABILITY COMMITMENTS 19

ENVIRONMENTAL

환경경영체계 22
기후변화대응 24

SOCIAL

인권보호 33
다양성 및 평등 기회 보장 35
구성원을 위한 투자 37
건강한 조직문화 40
근로 환경 42
인재 확보 및 육성 46
공정한 평가와 보상 48
고객 만족 제고 49
정보보안 및 개인정보보호 51
지속가능한 파트너 54
사회공헌 활동 확대 58

GOVERNANCE

지배구조 건전성 66
정도경영 70
기술혁신 및 신사업 확대 76

FACTBOOK (ESG Performance)

ENVIRONMENTAL 80
SOCIAL 82
GOVERNANCE 87

APPENDIX

중대성 평가 92
이해관계자 소통 94
GRI STANDARDS INDEX 95
SASB INDEX 101
가입 단체 및 수상 내역 102
제3자 검증의견서 104

OVERVIEW

넷마블은 'Great Game Culture Company' 실현을 위해 기업의 사회적
책임을 다하며, 건강한 게임 문화 조성을 위해 앞장서고 있습니다.
넷마블은 진정성 있는 ESG 경영을 기반으로 많은 이들이
신뢰할 수 있는 기업으로 거듭나겠습니다.

ESG위원회 위원장 MESSAGE

안녕하십니까, 넷마블 ESG위원회 위원장 권영식입니다.

넷마블은 2021년 “We Entertain, Support, and Grow together” 라는 지속가능경영의 큰 꿈을 품고 ESG 경영의 첫 걸음을 내딛었습니다. 넷마블의 구성원 모두는 진정성 있는 ESG 보고서 발간을 준비하며 지속가능한 미래를 향한 우리의 노력과 성과를 이해관계자 여러분과 공유하고 소통할 수 있었습니다. 넷마블을 향해 보여주신 기대와 격려에 진심으로 감사드립니다.

혁신과 도전의 강한 넷마블이 만들어 가는 건강한 세상, 우리가 꿈꾸는 모두의 세상이 되었으면 합니다.

주주, 이용자, 구성원, 협력사를 비롯한 이해관계자 여러분!

넷마블은 코로나 장기화에 따른 실물경제의 충격과 글로벌 공급망 훼손, 게임·문화 산업에 대한 각국의 보호조치 강화 등 대내외의 불안한 경영환경 가운데서도 꾸준한 매출 상승을 이어 왔습니다. 특히 2021년에는 넷마블 전체 매출의 73%를 해외 부문을 통해 달성하며, 글로벌 시장에서 K-게임의 위상을 높일 수 있었습니다.

우리는 게임산업에서의 근본적인 경쟁력을 확보하고 시장을 선도하기 위해 끊임없는 변화와 혁신을 추구해왔으며, 투명·윤리경영과 같은 기업의 사회적 책임 또한 적극 실천하여 이해관계자로부터 신뢰받는 기업이 되고자 오랜 시간을 고민해 왔습니다. 앞으로의 넷마블은 지금까지 이뤄낸 재무적 성과에 만족하지 않고 환경, 사회, 지배구조를 포함한 비재무적 가치 창출을 통해 시대 변화에 부응하는 기업의 역할과 책임을 구체적으로 실천해 나가야 한다고 생각합니다.

그러한 의미에서 넷마블은 2021년을 ESG 경영 추진의 원년으로 삼아, ESG위원회와 지원조직인 ESG경영실을 신설하는 등 전사 차원에서 ESG 경영을 강화하였습니다. 넷마블 구성원 모두는 ESG 경영체계의 정립을 위한 넷마블만의 전략을 수립하고 실천해 나가면서 우리 사회가 기대하는 기업의 책임과 역할을 다할 것입니다.

넷마블 구성원 모두는 ESG 경영체계의 정립을 위한 넷마블만의 전략을 수립하고 실천해 나가면서 우리 사회가 기대하는 기업의 책임과 역할을 다할 것입니다.

넷마블은 기후위기 대응, 환경보전과 같이 다음 세대를 위한 활동에 앞장서겠습니다.

우리는 미래 세대와 지구 환경의 공존이 기업의 최우선 과제임을 인식하고, 환경 가치를 구현하면서도 기술과 산업이 조화롭게 발전할 수 있도록 환경 리스크를 최소화하는 노력을 기울이고 있습니다. 특히 신사옥 지타워는 자연과 사람 그리고 문화가 함께 어우러지며 소통하는 넷마블만의 친환경 가치관이 집약된 건축물로서, 신재생에너지 사용 등의 글로벌 기준을 충족하면서도 온실가스, 폐기물 절감 등과 같은 환경영향을 최소화할 수 있도록 시공되었습니다. 넷마블은 신설된 ESG경영실을 중심으로 환경 목표 수립, 관리 역량 강화, 구성원 환경인식 제고 등의 실천과제를 추진하고 있습니다. 에너지 효율 향상 및 전력원 전환 등을 통해 기후변화 대응을 강화하고, 사업장 내 재활용률을 상승시키며, 사람과 지구를 먼저 생각하는 넷마블 고유의 환경가치 영향력을 확대해 나갈 계획입니다.

넷마블은 성장과 공존의 미래 사회로 나가기 위한 역할과 책임을 늘려가겠습니다.

넷마블은 창립자의 경영철학을 기반으로 창립 초기부터 진정성 있는 사회공헌 활동을 펼쳐 오고 있습니다. 지역사회의 발전을 위해 컨벤션센터 등 여러 문화시설을 조성하였으며, 넷마블문화재단의 다양한 활동을 바탕으로 장애인, 아동, 청소년 등을 향한 지속적이고 전문적인 사회공헌 활동을 이어 나가고 있습니다. 또한, 넷마블은 구성원 모두가 행복한 일터 조성을 위한 많은 노력을 기울이고 있습니다. 다양성과 포용을 지향하는 상호 존중의 문화를 기반으로 양성평등, 모성보호 등 업계 최고 수준의 근로기준을 확립하였을 뿐만 아니라 건강한 근무환경 조성을 위한 전담조직을 신설하고, 안전보건 관리체계를 강화하는 등 모범적인 안전문화 확산에 기여하고 있습니다. 이외에도 채널 넷마블, 넷마블TV 등 여러 채널을 통해 이용자들과 소통을 강화하고 있으며, 무엇보다 시대변화에 발맞춘 다양한 뉴미디어 콘텐츠 발굴을 통해 게임이 줄 수 있는 즐거움을 배가해 나가고 있습니다.

넷마블은 현재의 건전하고 독립적인 지배구조를 바탕으로 투명한 정보 공개, 건전한 의사결정 등 선진 경영문화 구축을 위해 노력할 것입니다.

넷마블은 전문성과 독립성을 갖춘 책임 경영을 실천하고 있으며, 모든 의사결정 과정에서 투자자 및 이해관계자들과 소통을 강화하고 있습니다. 아울러 기업경영에서 발생하는 다양한 이슈를 폭넓게 다루기 위해, 이해관계자별 전략과 과제를 도출하고 이를 지속 관리해 나가는 적극적인 ESG 경영을 실천하고 있습니다. ESG위원회를 중심으로 전략 방향을 조정하고, 비재무적인 리스크 등에 대해 체계적으로 검토하여 장기적인 관점에서 폭넓은 이슈들을 통제하고 관리하기 위해 노력하고 있습니다. 우리 넷마블은 이러한 노력에 힘입어 'MSCI(모건스탠리캐피탈인터내셔널)'이 발표한 2022년 MSCI ESG 평가에서 전년 대비 한 단계 상승한 A등급의 결과를 인정받았습니다.

넷마블이 만들어 가는 '모두의 ESG'를 펼쳐드립니다.

기업의 경제활동은 투자와 일자리를 늘리며 국민의 삶의 질 향상에 기여합니다. 그런 의미에서 지금 우리 사회는 그 어느때보다 기업에게 다양한 역할을 요구하고 있습니다. 다 함께 즐거운, 우리 모두의 사회를 만들어 가기 위한 넷마블의 노력과 의지, 그리고 진정성 있는 실천을 이해관계자 여러분께 보여 드립니다. 많은 관심과 조언 부탁드리며, 앞으로도 넷마블은 글로벌 대표 게임·문화 기업으로서 최선의 노력을 다하겠습니다.

감사합니다.

ESG위원회 위원장 / CEO **권 영 식**

COMPANY OVERVIEW

About Netmarble

넷마블은 국내 게임업체 최초로, '퍼블리싱' 비즈니스 모델을 도입하였습니다. 창립 이래 지속되어온 혁신적인 시도를 바탕으로 넷마블은 한국 게임 시장을 선도할 수 있었습니다. 지난 2012년부터 본격적으로 모바일 게임사업에 도전해, '제2의 나라: Cross Worlds', '일곱개의 대죄: GRAND CROSS', '리니지2 레볼루션', 'MARVEL Contest of Champions', '세븐나이츠', '모두의마블' 등 다수의 흥행작을 배출했습니다.

넷마블은 글로벌 게임회사로 도약하기 위한 도전과 혁신을 지속하고 있습니다. 모바일 및 PC 게임 중심의 투명한 서비스 정책과 다양한 커뮤니케이션 채널을 통해 고객과 소통하며 성장하고 있습니다. 또한 글로벌 네트워크 구축을 바탕으로, 해외 시장 공략을 위한 콘텐츠 및 서비스 경쟁력을 확보하는 등 글로벌 시장을 선도하는 게임 개발에 주력하고 있습니다. 그 결과 2021년 2.5조원의 매출을 달성하였으며, 게임산업에서의 근본적인 경쟁력 확보와 지속가능한 성장 동력을 확보하기 위해 AI, 빅데이터 등의 디지털 혁신 기술을 바탕으로 한 다양하고 새로운 신규 사업 기회를 적극적으로 발굴해 나가고 있습니다.

비전 및 핵심가치

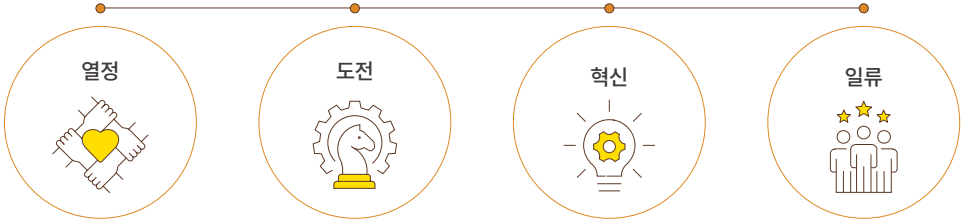
VISION

GREAT GAME CULTURE COMPANY

MISSION

WE ENTERTAIN THE WORLD WITH FUN GAMES

넷마블 정신



회사 일반 정보 (2021년 말 기준)

설립일 (넷마블(주) 기준)	2000.03	본사위치	서울 구로구 디지털로26길 38 지타워
대표집행임원	권영식, 이승원	전체 구성원수 (국내 기준)*	7,979명
사업내용	게임 개발 및 퍼블리싱 사업	홈페이지	http://company.netmarble.com/

*넷마블 당사 및 계열사 총 구성원 수(연결기준)

매출액

2019 2조 1,787억원 → 2020 2조 4,848억원 → 2021 2조 5,069억원

모바일 게임 사업
2,302,073백만원
(해외: 1,728,524백만원
국내: 573,549백만원)

온라인 게임 사업
28,444백만원
(해외: 7,982백만원
국내: 20,462백만원)

기타
176,389백만원
(해외: 104,533백만원
국내: 71,856백만원)

회사 연혁

2021~2012

2021. 12	넷마블 ESG위원회 신설
2021. 03	넷마블 신사옥 지타워 입주
2019. 03	넷마블문화재단, 게임업계 최초 '넷마블장애인선수단' 창단
2018. 01	넷마블문화재단 출범
	2017년 글로벌 모바일 퍼블리셔 3위 기록(앱애니)
2017. 05	넷마블게임즈 유가증권시장(KOSPI) 상장
2014. 10	넷마블게임즈 설립(CJ넷마블, CJ게임즈 합병), 넷마블컴퍼니 출범

2011~2003

2011. 11	개발 지주사 CJ게임즈 설립
2011. 03	CJ E&M으로 합병(온미디어, CJ인터넷, 엠넷미디어, CJ미디어, CJ엔터테인먼트와 통합)
2010. 05	넷마블 가입자 3,000만명 돌파
2005. 04	모바일게임 퍼블리싱 사업 진출
2004. 06	CJ그룹 편입, CJ인터넷으로 상호 변경
2003. 09	플레너스엔터테인먼트 인수 후 플레너스로 사명 변경

2002~2000

2002. 04	<캐치마인드>유료화 (최초의 부분유료화 게임 모델 도입)
2002. 01	넷마블 가입자 1,000만명 돌파
2001. 01	업계 최초 온라인 퍼블리싱 사업 개시 <라그하임>
2000. 11	최초 게임 포털 넷마블 서비스 시작
2000. 03	넷마블 설립

신용등급

2021.12	2021.08	2021.08	2021.06	2021.06
기업어음 정기평가	회사채 수시평가	기업어음 수시평가	기업어음 신용등급	회사채 정기평가
A1	AA−	A1	A1	AA−

주요 자회사 (연결대상 종속회사, 2022년 상반기 기준)

국내

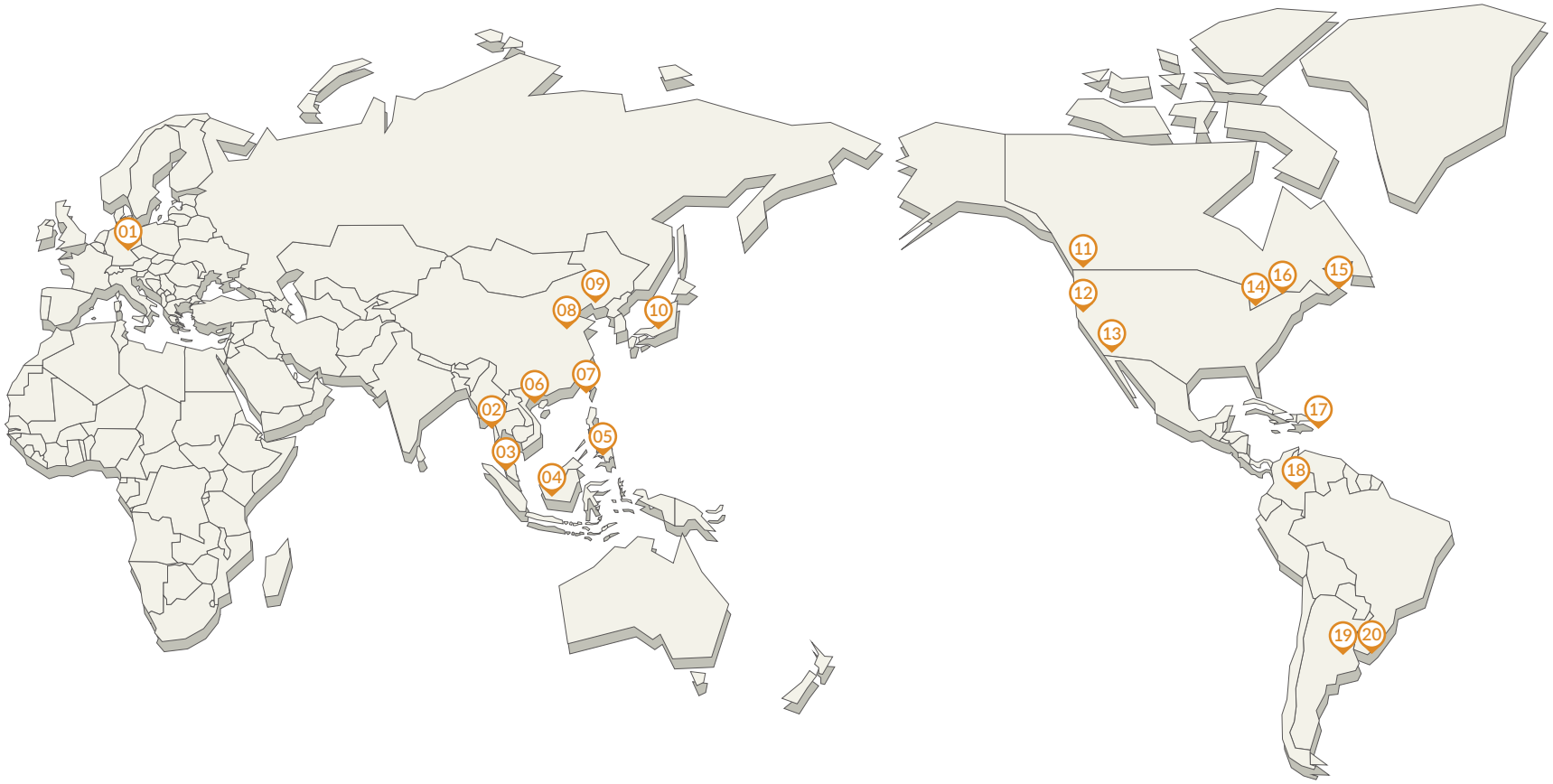
netmarble Neo	netmarble Nexus	netmarble Monster	netmarble Npark	netmarble F&C
netmarble N2	GUROBAL GAMES	ntri	ZEMPOT	IGS
mediaweb	nTop	MN3	MARBLEX	METAVERSE Entertainment
METAVERSE World	EVERYPLAY	Studio Grigo	Join Hands Network	G-Square PFV
G-Town PFV	KEYRING			

해외

netmarble Japan	netmarble Joybomb	netmarble Thailand	netmarble China	KABAM
Kabam Games, Inc.	Kabam Montreal, Inc.	Kabam LA, Inc.	Kabam Acadia, Inc.	Kung Fu Factory
SpinX Games	JAMCITY	TinyCo, Inc.	Jam City Germany GmbH	JCMO Studios, ULC
JCTO Studios, ULC	JCBA,S.A.U.	JCMV S.A	JCSA,S.A.S	App Scrolls, Inc.
IGS China	IGS&C Philippines Inc.	ITAM CUBE. LTD	MARBLEX Corp.	ZEMPOT MALAYSIA SDN. BHD.

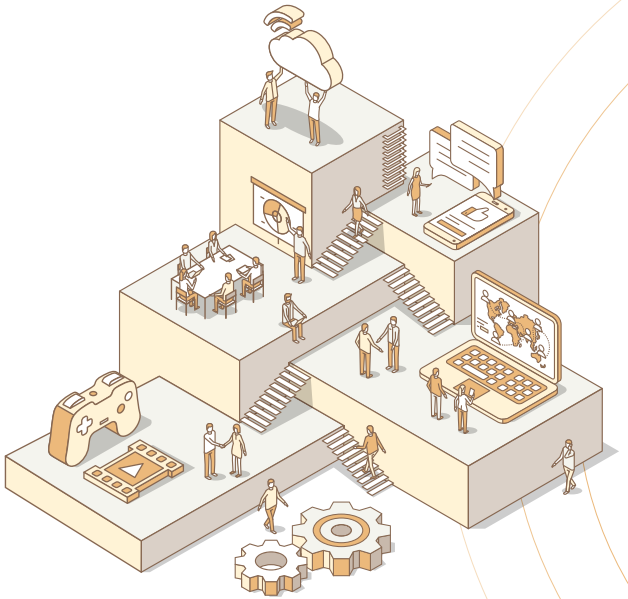
GLOBAL NETWORK (2022년 상반기 기준)

글로벌 네트워크 홈페이지



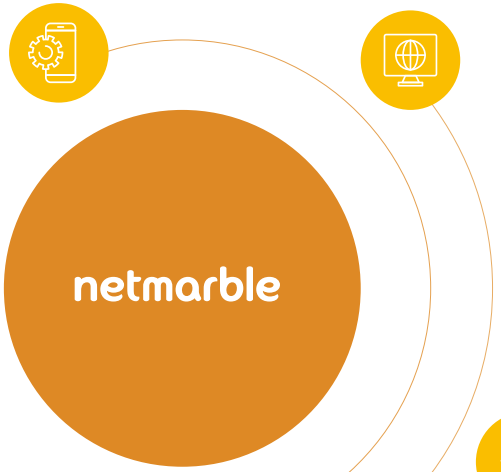
① Jam City Germany GmbH	② Netmarble(Thailand) Co., Ltd.	③ ITAM CUBE. LTD	④ ZEMPOT MALAYSIA SDN. BHD
⑤ IGS&C Philippines Inc.	⑥ SpinX Games Limited	⑦ Netmarble Joybomb Inc.	⑧ Netmarble China
⑨ IGS China	⑩ Netmarble Japan Inc.	⑪ Kabam Games Inc.	⑫ App Scrolls, Inc./Kabam Inc./TinyCo Inc.
⑬ Jamcity Inc./Kabam LA Inc./Kung Fu Factory	⑭ JCTO Studios, ULC	⑮ Kabam Acadia Inc.	⑯ JCMO Studio ULC/Kabam Montreal Inc.
⑰ MARBLEX Corp.	⑱ JCSA, S.A.S	⑲ JCBA, S.A.U.	⑳ JCMV S.A

BUSINESS INTRODUCTION



게임 퍼블리싱

넷마블은 국내 최초로 게임 퍼블리싱이라는 비즈니스 모델을 도입한 회사로, 국내 모바일 게임 산업을 개척하고 혁신하고 있습니다. 넷마블이 제공하는 최고 수준의 퍼블리싱 서비스는 국내와 더불어 해외에서도 게임 시장의 네트워크 확대를 선도하고 있습니다. 넷마블은 시장과의 관계, 전문적인 마케팅 능력 및 유저 친밀도를 기반으로 다수의 개발사에서 제작한 게임의 퍼블리셔로 채택되며, 글로벌 게임 퍼블리셔로서 위치를 굳건히 하고 있습니다. RPG, 캐주얼 게임, 액션·스포츠 게임 등 다양한 장르로 구성된 게임을 서비스하고 있으며, 넷마블 소유 IP와 제3자 소유 IP를 균형 있게 도입하여 차별화된 경쟁력을 확보하고 있습니다.



M&A 및 글로벌 사업 역량

넷마블은 역량 있는 모바일 게임 개발 회사 및 넷마블과 함께 시너지를 창출할 수 있는 다양한 회사를 발굴하고 인수하며 지속적으로 성장하고 있으며, 게임사업과 접목이 가능한 신기술 등의 분야로 사업부문을 넓혀갈 계획입니다. 넷마블은 국내 시장과 더불어 해외 시장에도 성공적으로 진출하여 서비스 지역을 다변화하고 있습니다. 신규 해외 지역에서의 성공적인 확장을 위해 해당 지역을 잘 이해하고 서비스하는 게임 회사를 인수하는 전략을 수행하고 있으며, 이를 통해 다수의 국가에서 유의미한 해외 매출을 발생시키고 있습니다. 넷마블은 향후에도 M&A와 글로벌 사업역량을 강화하여 지속적으로 성장해 나갈 것입니다.

게임 개발

넷마블은 높은 수준의 게임 개발 역량을 핵심 경쟁력으로 보유하고 있으며, 국내외 게임 개발사를 통해 다양한 장르의 게임을 개발하고 다변화된 IP를 확보하고 있습니다. 또한 게임의 글로벌 시장 진출 시 적극적인 현지화 전략을 채택함으로써 각국의 특색에 맞게 게임을 제작하는 등 해당 지역에 맞춰 다른 버전의 게임을 출시하고 있습니다. 넷마블의 개발 능력은 다수의 흥행 게임에서 증명되고 있으며, 지속적으로 성공적인 게임을 출시하는 데 역량을 집중할 계획입니다.

신사업

넷마블은 블록체인 및 메타버스 시장을 선점하기 위해 다양한 방안을 준비하고 있습니다. 현재 퍼블리싱하는 게임을 중심으로 블록체인을 적용하여 신규 게임을 출시할 예정이며, 게임 퍼블리싱 모델에 적합한 자체 기축 통화 코인 MBX를 발행했습니다. 게임분야 뿐만 아니라 다양한 콘텐츠에 블록체인을 적용하고 있으며, 메타휴먼 개발 및 자체IP 기반의 웹툰과 웹소설 발간을 추진하고 있습니다.

빅데이터 및 인공지능 기술

빅데이터와 인공지능 기술은 국가 산업 뿐만 아니라 기업 경쟁력 제고를 위한 중요 화두입니다. 넷마블은 게임 데이터를 기반으로 이용자 성향과 행동 패턴을 분석하여 개인에게 최적화된 맞춤형 서비스를 제공하고 게임 개발의 효율성 제고를 목표로 전담 조직을 통해 관련 프로젝트를 추진하고 있습니다. 넷마블은 게임에 최신 AI 기술을 적극적으로 활용하여 게임 이상 탐지 시스템을 고도화하고, 음성을 활용하여 콘텐츠에 다양성을 확장시키는 등 유저의 게임 만족도를 높이기 위해 노력하고자 합니다.

게임 소개

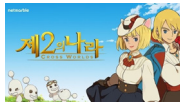
국내

MMORPG

리니지2 레볼루션

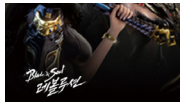
A3: 스틸 얼라이브

제2의 나라: Cross Worlds



세븐나이츠2

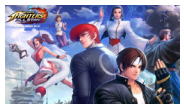
블레이드 & 소울 레볼루션



마블 퓨처 레볼루션

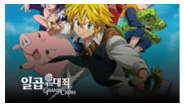
RPG

킹 오브 파이터 올스타



레이븐

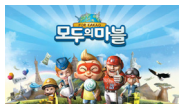
일곱 개의 대죄: GRAND CROSS



마블 퓨처파이트

캐주얼

모두의마블



스포츠

마구마구 2022

해외

RPG

MARVEL Contest of Champions

캐주얼

Cookie Jam

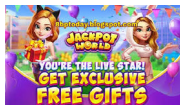
Disney Emoji Blitz

Panda Pop

Cash Frenzy

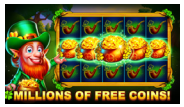
Bingo Pop

Jackpot World



Lotsa Slots

Jackpot Crush



Vegas Friends

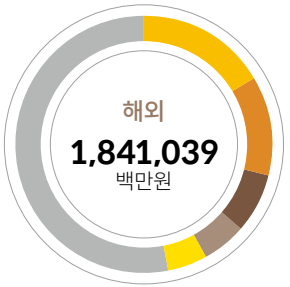
Harry Potter: Hogwarts Mystery

* 사업보고서 기준 (2022.03)

2021년 국내·해외 게임별 매출 실적 (2022년 3월 사업보고서 기준)

(단위 : 백만원)

제2의 나라: Cross Worlds	124,645	세븐나이츠2	116,512
블레이드&소울 레볼루션	74,506	리니지2 레볼루션	63,209
일곱 개의 대죄: GRAND CROSS	9,968	기타	277,027



MARVEL Contest of Champions	306,118	일곱 개의 대죄: GRAND CROSS	228,316
제2의 나라: Cross Worlds	137,753	Harry Potter: Hogwarts Mystery	103,683
Cookie Jam	92,275	기타	972,894

ESG HIGHLIGHT

01 글로벌 모바일 퍼블리셔 7년 연속 Top 10

- 앱스토어와 구글 플레이 합산 부문 매출 7년 연속 전세계 **Top 10** 기록(2022년 기준)
- 국내 기업으로서 **유일한 성과**
- '일곱 개의 대죄: GRAND CROSS'로 국내 모바일 게임 최초 북미 애플 앱스토어 매출 2위, 프랑스, 독일 등 **매출 1위** 달성

02 뉴미디어 시대의 이해관계자 소통 강화

- '2021 제 14회 대한민국소통어워즈'에서 대한민국소셜미디어대상, 대한민국디지털콘텐츠대상 **2관왕**
- '제9회 디지털고객만족도' 4년 연속 게임 부문 **1위**, **SNS우수기업** 유튜브 부문 수상
- '2021 소셜아이어워드' 수상, 페이스북·인스타그램·채널 넷마블 3개 SNS 플랫폼 게임 산업 부문 대상 수상 및 유튜브 부문 **콘텐츠 혁신대상** 수상
- **제2의 나라 파트너 크리에이터 생태계**를 조성하여 크리에이터와의 소통 강화

03 친환경 신사옥 지타워

- 2021년 신사옥 지타워 입주
- 에너지효율등급 **1+**, 녹색건축인증 **최우수등급** 획득
- 대한민국 **생태환경건축대상** 수상
- **대한민국환경대상** 기후변화대응/친환경건축물 부문 **본상** 수상 (2022년)

04 더불어 성장하는 사회공헌*

- 성베드로학교 장애 학생을 위해 제35호 **게임문화체험관 개관**
- 게임소통학교 5주년 기념 책자 **'5해를 풀다' 발간**
- 신사옥 준공식 대신 쌀 **2,200포 기부** 통해 지역사회 나눔 실천
- 방학기간 게임 출시 및 운영 과정을 집약적으로 배우는 **게임아카데미 부트캠프** 과정 신설

* 넷마블문화재단 성과 포함

05 전사 차원의 ESG 경영행보 강화

- 2021년 12월 **ESG위원회와 ESG경영실 신설**
- 권영식 대표집행임원이 ESG위원회 위원장 맡아 전사 차원의 전략적이고 체계적인 **ESG 경영 추진**
- ESG 실무 전담 조직인 ESG경영실에서 사내 ESG 유관부서들과 함께 **ESG 경영의 실행력 제고**

ESG PERFORMANCE

ECONOMY

매출액
2.5 조원

영업이익
1,510 억원

R&D 투자금액
5,618 억원

ENVIRONMENTAL

온실가스 배출량
1,403 tCO_2eq

조경 면적 **약 38.1 % 초과***
3,954.77 ㎡

공개 공지 **약 41% 초과***
2,691.73 ㎡

생태 면적 **약 0.4% 초과***
6,758.82 ㎡

*법정 면적 대비

신재생에너지 사용 비중
17.27 %**

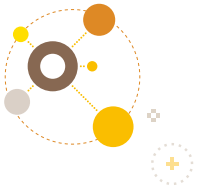
태양광 **2.63%**
연료전지 **13.44%**
지열 **1.20%**

**설계 기준

용수 절약
718.5 ton

환경 법규 위반 사항
0 건

SOCIAL



구성원 성장 지원 교육 인당 평균 시간
11 시간

산업재해 건수
0 건

파트너사 의약품 지원 인원
107 명

지역사회 기부금
22.2 억원

* 넷마블 당사 및 계열사 기부금 포함 금액
(넷마블문화재단에 기부된 총 금액 기준)

VOC 접수 건수 2년 연속 감소 추세
2020년 **32** %,
2021년 **15** % 감소

정보보호 인증 현황
ISMS-P
ISO/IEC27001

GOVERNANCE

정도경영 교육 수료자 및 수료율
1,024 명 / **99.3** %

현금배당금 및 주당 현금배당금
433 억원 / **528** 원

매출액 대비 R&D 투자비율
22.4 %

ESG STRATEGY

넷마블은 'Great Game Culture Company'를 지향하는
넷마블만의 Identity를 반영한 ESG전략을 수립하였습니다.
지배구조를 혁신하며 환경·사회적 측면에서 리스크를 관리하는
적극적인 ESG 경영을 통해 이해관계자와 함께 성장하기 위한
노력을 확대해 나가겠습니다.

ESG 경영체계

넷마블은 주요 이해관계자를 고려하여 환경·사회·지배구조 측면에서 사전·사후 리스크를 관리하고 있습니다. 아울러 중장기적인 가치 창출을 위해 넷마블 Identity를 반영한 ESG전략을 수립하였으며, ESG위원회를 신설하여 ESG 경영의 실행력을 높일 수 있는 기반을 확보하고자 합니다. 넷마블은 진정성 있는 ESG 경영을 추진하고 이해관계자 요구에 효과적으로 대응하기 위해 다양한 의견을 수렴하여 ESG 전략과 과제를 도출하였습니다. ESG 경영에 적극적으로 투자하고 지배구조를 혁신하여, 이해관계자와 함께 성장하기 위한 노력을 지속해서 확대해 나가겠습니다.

ESG 경영 실행원칙

1. 역할과 책임을 성실히 이행하는 ESG 경영
2. ESG 내재화를 통한 진정성 있는 ESG 경영 실행
3. 지속가능한 가치 창출로 선한 영향력 확산
4. 다양한 이해관계자와의 투명한 소통으로 신뢰 구축
5. 구성원이 공감하고 함께 참여하는 ESG 활동

VISION

WE ENTERTAIN, SUPPORT, AND GROW TOGETHER

MISSION

WE ENTERTAIN THE WORLD WITH FUN GAMES

STRATEGIC DIRECTIONS

주주·투자자	환경	지역사회	고객(유저)	구성원
책임감 있는 지배구조 및 공시체계 구축	선도적 환경경영 추진	전략적 사회공헌 사업 추진	고객만족 및 신뢰 강화	구성원 만족도 향상
• 책임감 있는 지배구조 구축 • 글로벌 수준에 부합하는 지속가능경영보고서 발간	• 환경경영체계 수립 • 환경경영체계 인증 확보 • 환경 성과 공개	• 넷마블형 사회공헌 활성화 • 사회공헌 사업 추진 체계 정비 • 사회공헌 성과 공개	• 정보보안 강화 • 고객 만족도 결과 활용 • 고객과 투명한 소통	• 고충처리제도 투명성 강화 • 인권 경영 및 대외 커뮤니케이션 강화

ESG 경영 ENABLER

ESG위원회	ESG 성과관리체계	ESG 공시체계 확립	이해관계자 참여

넷마블은 진정성 있는 ESG(Environmental, Social, Governance)를 기반으로 지속가능한 가치를 창출하기 위해 2021년 12월 ESG 위원회와 전담조직을 설치하였습니다. ESG위원회를 분기 1회 이상 개최하고 있으며, 비재무적인 리스크와 전략 방향성 검토 등의 활동을 통해 장기적으로 ESG 이슈 통제 기능을 강화할 계획입니다. 또한, 실무 조직인 ESG경영실을 통해 ESG 경영의 실행력을 높이고, ESG 이슈별 협의체를 통해 체계적인 리스크 관리가 이루어질 수 있도록 운영하고 있습니다. 이 외에도, 각 분야의 전문가들과 함께 ESG 각 영역별 이슈 및 추진 과제를 발굴하고 장단기 목표 및 계획에 따라 추진하고 있습니다.

ESG위원회

구분	대표집행임원 2인, ESG경영실장
역할	1. ESG 경영 기본 정책 및 전략 등의 승인 2. ESG 중장기 목표 승인 3. ESG 경영 활동 계획 및 이행성과 감독 4. ESG 관련 중대 Risk 사항 감독
운영	분기 1회 위원회 소집·개최
설치	2021년 4분기

ESG위원회 활동내역

구분	의안내용	보고·가결 여부
1차	2022년 ESG 업무계획 보고의 건	보고
2차	2021 ~ 2022년 ESG 이슈풀 도출 및 선정 결과 보고	보고
3차	인권경영 강화 및 UNGC 가입 추진	가결

* 2022년 활동내역

SUSTAINABILITY COMMITMENTS

UN 지속가능발전목표(UN SDGs, UN Sustainable Development Goals)는 2030년까지 UN과 국제사회가 달성하고자 하는 공동의 목표입니다.
넷마블은 국제사회의 일원으로서 UN SDGs의 17개 목표 이행을 위해 세부 목표별로 다양한 활동을 추진하여 공동의 지속가능한 발전과 성장에 기여하고자 합니다.

SDGs. 3

NEW
3.8 재무위험관리, 양질의 필수 보건서비스 및 안전하고 효과적이며 적정가격의 필수 의약품 및 백신에 대한 접근을 포함하여 모두를 위한 보편적 의료보장을 달성한다.

- 본인 및 배우자의 의료실비와 종합건강검진 지원
- 보건 전문 인력이 상주하는 '헬스케어' 운영
- 심리상담 전문 인력이 상주하는 '심리상담실' 운영
- 구성원 및 파트너사 대상 필요 의약품 지원

SDGs. 4

4.4 2030년까지 취업, 양질의 일자리 및 기업가 활동에 필요한 전문 및 직업 기술을 포함한 관련 기술을 가진 청소년과 성인 수를 대폭 늘린다.

4.5 2030년까지 교육에 대한 성별 격차를 해소하고, 장애인, 원주민, 취약한 상황에 있는 아동을 포함한 모든 취약 계층이 모든 수준의 교육 및 직업 훈련에 동등하게 접근하도록 보장한다.

- 중고생과 대학생을 대상으로 게임산업 및 직무에 대한 지식과 경험 공유 (견학프로그램)
- 미래 게임 인재 육성을 목표로 재능 있는 청소년을 선발하여 게임 개발 교육 및 윤리의식, 팀워크 함양 교육 지원(게임아카데미)
- 장애 학생의 여가 문화 및 교육 활성화 위해 전국 특수 교육기관 내 최신 IT기기 설치 및 활용 매뉴얼 지원(게임문화체험관)
- 넷마블문화재단, 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원이 주최하고 교육부와 문화체육관광부가 후원하는 국내 유일의 전국 장애 학생 e스포츠대회 및 정보화대회 개최(전국 장애학생 e페스티벌)

SDGs. 5

NEW
5.4 국가별 상황에 맞춰 공공서비스, 사회기반시설, 사회보호정책, 가정 내 책임 공유 촉진을 통하여 무급 돌봄노동 및 가사노동에 가치를 부여하고 중요성을 인식한다.

5.5 정치, 경제, 공공부문 등 모든 차원의 의사결정 과정에 여성의 완전하고 효과적인 참여와 리더십에 대한 동등한 기회를 보장한다.

5.6 임신 보건과 임신에 대한 권리를 보편적으로 접근할 수 있도록 보장한다.

- 여성 기타비상무이사 선임
- 성별에 관계없이 업무 성과를 기준으로 리더 발탁
- 출산 휴가 및 육아 휴직 등 임신·육아 근무지원 제도 운영
- 가족친화인증기업

SDGs. 7

7.2 2030년까지 전세계 다양한 에너지원에서 신재생 에너지의 비중을 대폭 늘린다.

7.3 2030년까지 전세계 에너지 효율의 개선율을 두 배로 늘린다.

- 신사옥 전체 에너지 소비량의 17.27%를 신재생에너지를 활용하여 충당하도록 설계(건물 일체형 태양광 발전시스템, 연료전지 시스템, 지열 시스템 활용)
- 건물에너지효율 1+등급 인증

SDGs. 8

8.5 2030년까지 청년 및 장애인을 포함한 모든 여성과 남성을 위한 생산적 완전 고용과 양질의 일자리 창출 및 동일가치노동에 대한 동일임금을 달성한다.

- 성별에 따른 임금 차별 금지
- 2019년 게임업계 최초 장애인선수단 창단
- 2020년 8월 자회사형 장애인표준사업장 설립을 위한 협약 체결 및 '조인핸즈네트워크' 설립하여 사내 카페 위탁 운영(약 20여 명의 중증장애인 근무)

SDGs. 9

9.5 2030년까지 인구 100만 명당 연구개발 인력 수 및 공공·민간부문의 연구개발 투자의 대폭 확대와 혁신 장려를 포함하여, 모든 국가에서 과학연구를 강화하고 산업 부문의 기술 역량을 향상한다.

- 2021년 업계 최고 수준의 R&D 투자 진행(매출액 대비 연구개발 투자액 비중 22.4% (2021년 말 연결기준))
- GDF(Game Developer Forum)를 통해 게임 개발 및 퍼블리싱의 축적된 노하우와 지식 공유

SDGs. 10

10.2 2030년까지 나이, 성별, 장애, 인종, 민족, 출신, 종교 혹은 경제적 또는 기타 지위와 관계없이 모든 사람의 사회적, 경제적, 정치적 포용을 증진하고 확대한다.

- 넷마블 윤리강령 내 성별, 학력, 출신 지역, 연령, 종교, 인종, 장애 등에 따른 부당한 차별 금지 명시

SDGs. 12

12.5 2030년까지 예방, 감축, 재활용 및 재사용을 통해 폐기물 발생을 대폭 줄인다.

12.6 기업, 특히 대기업 및 다국적 기업이 지속가능한 활동을 도입하고, 보고 체계에 지속가능성 정보를 통합하도록 장려한다.

NEW **12.8** 2030년까지 모든 사람이 지속가능한 발전 및 자연과 조화를 이루는 생활양식에 대해 인지하고 관련 정보를 어디서나 알 수 있도록 보장한다.

- 사내 카페 'ㅋㅋ다방'에서 텀블러 사용 시 일정 금액 할인
- 넷마블 ESG 보고서 발간

SDGs. 13

13.3 기후변화 완화, 적응, 영향 감소, 조기 경보 등에 관한 교육, 인식 제고, 인적·제도적 역량을 강화한다.

- 친환경 자동차를 위한 전용 주차구역 운영 및 전기차 충전설비 설치
- BEMS(Building Energy Management System) 도입으로 신사옥 내 건물 에너지의 효율적 운영을 통한 이산화탄소 배출 감축
- '환경영향 최소화'를 목표로 환경경영전략 수립

SDGs. 15

15.9 2020년까지 생태계와 생물다양성의 가치를 국가 및 지역별 계획, 개발과정, 빈곤감소전략 및 회계에 통합한다.

- 신사옥 건설 시 조경면적, 공개공지 및 생태면적을 법적 요구사항 이상으로 공간 확보(옥상면에 바닥면적 약 180m^2의 육생비오톱과 약 99m^2의 수생비오톱 조성)

SDGs. 16

16.5 모든 형태의 부정부패와 뇌물수수를 대폭 감소한다.

- 내부 ERP 시스템에 접대비 관련 비용 입력 시, 법령상 기준에 저촉되는 경우 경고 메시지 출력과 함께 입력 처리가 불가하도록 설정하여 부정청탁 발생 방지
- 계약 시 표준계약서 내 '정도경영 실천 특별약관' 포함
- 입찰 제안 요청 시 파트너사의 '정도경영 실천서약서' 제출 의무

SDGs. 17

NEW **17.14** 지속가능발전을 위한 정책 일관성을 강화한다.

- ESG위원회 신설을 통한 ESG 이슈 통제 기능 강화
- 중장기적인 지속가능한 가치 창출을 위해 넷마블 Identity를 반영한 ESG 전략 수립

ENVIRONMENTAL

Great Game Culture Company, 넷마블은 기후위기 대응,
환경보전과 같이 다음 세대를 위한 활동에 앞장서겠습니다.
적극적인 ESG 경영을 통해 기술과 환경이 조화롭게 발전할 수 있는
세상을 만들어 가겠습니다.

환경경영체계

친환경 경영 활동

환경 경영 활동 확대

환경경영전략

넷마블은 환경분야의 리스크 관리에 역량을 강화하며 환경경영체계 확립을 위한 노력을 기울이고 있습니다. 이에 넷마블은 2021년 환경경영전략을 수립하였으며, '환경영향 최소화'를 목표로 3가지 전략 과제를 수립하여 친환경 경영을 추진하고 있습니다.

넷마블의 환경경영전략은 에너지 사용량 감축, 재생에너지 이용 확대, 친환경 제품 사용 확대, 재활용률 향상을 통한 순환경제 구축 등 환경영향 최소화를 실현하기 위한 전략으로 다음과 같이 3가지 세부 전략 방향을 설정하였습니다.

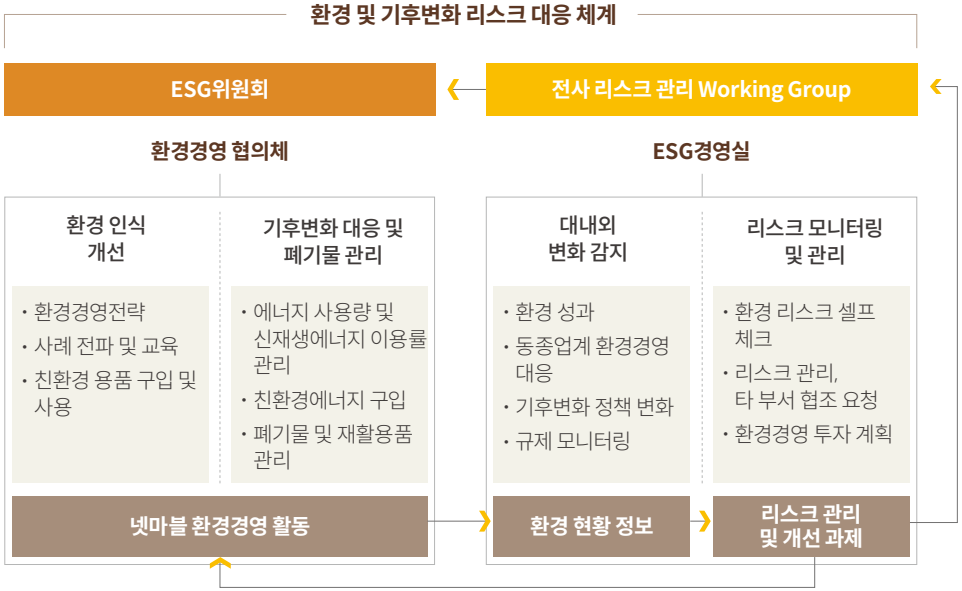
먼저 ①에너지 효율 향상 및 사용 전력원 전환 등을 통해 기후변화 대응을 강화하고, ②사업장 내 재활용률을 상승시키며, ③외부 이해관계자들과 적극적인 소통을 통해 넷마블의 환경가치 영향력을 확대할 계획입니다.

넷마블 환경경영전략

환경경영 운영체계

넷마블의 ESG위원회에서는 친환경 경영을 위한 계획을 검토하고 성과를 관리하고 있습니다. 특히 환경 영향을 최소화 하기 위한 사회적 요구가 강화됨에 따라, 환경 및 기후변화 관련 사안을 ESG위원회에 보고하여 C-level 중심의 기후변화 대응체계를 구축할 예정입니다. 넷마블은 2021년 신설된 ESG경영실을 중심으로 유관 부서와 함께 환경 목표 수립, 관리 역량 강화, 구성원 환경인식 제고 등의 실천과제를 추진할 계획입니다.

환경경영 운영체계도



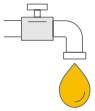
에너지 소비 절감

넷마블은 에너지 소비량 중 전력 소비 비중이 절대적으로 높아, 전력 소비 효율 향상을 위해 다양한 활동을 하고 있습니다. 중앙 제어형 조명 및 냉방 시스템을 구축하여 구역별로 세분화하여 조도와 온도를 조절하고 있으며, 퇴근 시간 이후 일 2회(20시, 24시) 고정적인 OFF 타이머 설정 및 야간 근무순찰을 통해 불필요한 전력 낭비를 방지하고 있습니다.

건물 안정화 기간을 고려하여 데이터를 수집 후 에너지 사용량 기준을 도출할 예정이며, 신재생에너지 관련 시설은 관제실에서 모니터링 및 매월 자체점검을 진행하여 운영 효율을 높이는 등 다양한 에너지 절감 활동을 위한 노력을 지속적으로 실행해 나갈 계획입니다.

용수 사용 절감

넷마블은 신사옥에 중수도와 빗물처리시설을 설치하여 용수 사용량과 하수 발생량을 줄이고 있습니다. 신사옥 내 업무시설, 판매시설, 조경용수, 화장실, 주차장 등에서 중수도 및 빗물처리 후 용수를 사용하고 있으며, 2021년의 경우에는 중수도 활용을 통해 약 718.5ton의 용수 사용을 절감할 수 있었습니다. 또한, 양변기, 세면대, 샤워기기 등에 절수형 제품을 사용하여 용수 재활용뿐 아니라 용수 사용량을 절감하기 위해 노력하고 있습니다.



2021년 용수 사용 절감량

약 718.5 ton

기후변화대응

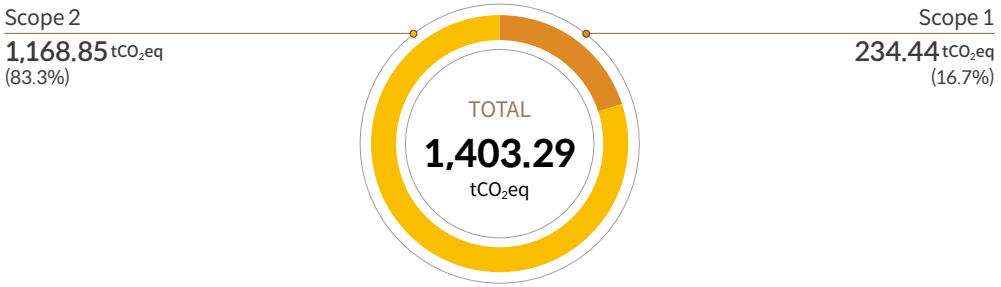
환경영향 최소화 활동

온실가스 배출 절감 및 에너지 효율성 향상

온실가스 관리

2021년 국내 사업장의 온실가스 배출량은 1,403 tCO_2eq이며, 온실가스 배출량의 대부분은 전력 사용에 의한 배출입니다. 넷마블은 2021년 신사옥으로의 이전을 계기로 고효율 및 친환경 설비 도입 등 온실가스 배출 감소를 위한 다양한 활동과 적극적인 정책 추진에 최선의 노력을 기울이고 있습니다. 넷마블은 온실가스 배출량 및 에너지 사용량이 향후 ISO 14064-1(온실가스 인벤토리 구축과 품질 관리에 관한 국제 규격) 등 국제 표준에 따라 제3자 검증을 거쳐 대외에 공개될 수 있도록 단계적으로 준비를 하고 있습니다.

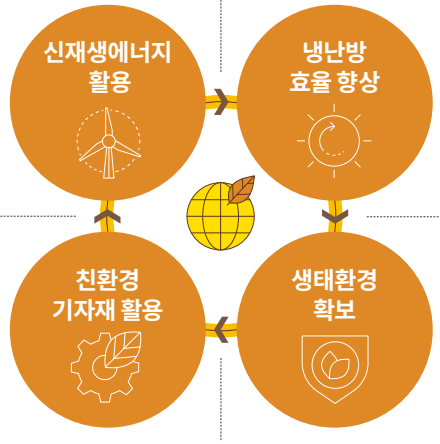
온실가스 배출원 분포 배출량



* 직접배출(Scope1) : 직접배출은 배출원 내부의 에너지 연소 및 공정에서의 온실가스 배출로 정의 (경유, 도시가스, 보일러 등)
간접배출(Scope2) : 배출원의 일상적인 활동에 필요한 전기, 스팀 등을 구매함으로써 간접적으로 외부(예 : 발전소)에서 배출하는 것으로 정의 (전력 등)

온실가스 배출 감축을 위한 노력

신재생에너지 활용, 냉난방 효율 향상, 친환경 기자재 활용, 생태환경 확보 등을 통해 온실가스 배출을 감축하고 환경영향평가 및 녹색 건축물 최우수(그린 1등급) 인증 획득



- **총 에너지 생산량의 17.27%* 적용 :** 태양광 2.63%, 지열 1.20%, 연료전지 13.44%
  * 설계 기준 : 신재생에너지 활용을 통한 에너지 소비량 17.27% 충당 가능하도록 설계되었음
- **온실가스 저감량 5,332.47tonCO_2/년** (설계기준)

- **로이복층 유리 설치**
- **LNG 사용하는 GHP 설치 :** 12.2% 절감
- **저NOx버너 보일러 설치**
- **롤 블라인드 및 루버 설치 :** 일사량 차단하여 186.04kWh/m^2 절감 효과

- **오존층 파괴 물질 사용 금지**
- **할론 불포함 소화기 사용**
- **물 순환 관리**
- **고효율 LED조명기기 적용**

- **생태면적율 35.41% 확보**
- **녹지공간, 옥상녹화, 벽면녹화 8,044m^2 확보**
- **비오톱 조성**
  육생비오톱, 수생비오톱 조성

친환경 신사옥의 설계와 건축

넷마블의 신사옥 지타워는 지속가능한 친환경 생태 도시를 조성하기 위해 에너지 절약 및 환경오염 저감이 가능한 친환경 건축물을 목표로 설계 계획부터 자재 선정까지 많은 노력이 투입되었습니다. 신재생에너지 이용 확대를 위해 태양광, 연료전지, 지열 시스템을 설치하였고, 친환경 인증 제품 및 재활용 가능 자원을 사용하여 신사옥 건축 시 발생할 수 있는 환경영향을 최소화하였습니다. 이와 같은 노력으로 넷마블 신사옥은 녹색건축 인증 최우수등급(그린 1등급)과 건축물에너지효율등급 1+등급, 대한민국 생태환경건축대상 및 대한민국 환경대상 본상을 수상하였습니다. 앞으로도 넷마블은 신사옥을 중심으로 신재생에너지 확대 등 기후변화 대응 활동을 강화할 계획입니다.

신재생에너지 사용

넷마블의 친환경 신사옥 지타워는 전체 에너지 소비량의 17.27%를 신재생에너지를 활용하여 충당할 수 있도록 설계되었습니다. 지타워는 도심에 위치하고 있음에도 불구하고 건물 일체형 태양광 발전시스템(BIPV, Building Integrated Photovoltaic System), 연료전지 시스템, 지열 시스템 등을 활용하여 신재생에너지 사용 비중을 높이고 있습니다. 넷마블은 이러한 신재생에너지 활용으로 인하여, 설계 기준 연간 약 5,332.47tCO_2eq 이산화탄소 감축 효과를 거둘 수 있는 것으로 기대하고 있습니다.

친환경 설비 운영 현황

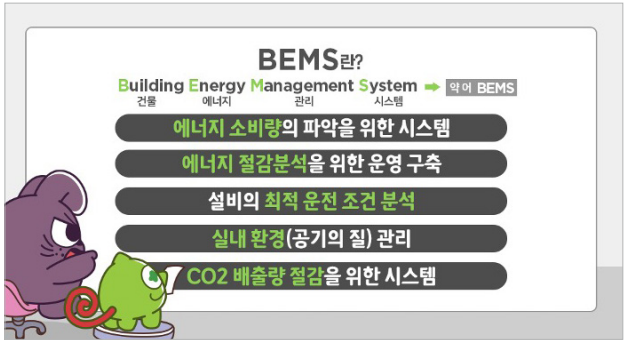
구분		현황	추가 절감 계획
태양광		• 설치 수량 : 681개 패널	
		• 운영 현황 : 24시간 365일 운영	
		• 월 평균 13,494kWh 생산(최근 3개월) 및 사용 완료	
연료전지		• 설치 수량 : 6kW용 30대	
		• 운영 현황 : 1일 가동시간 - 8시간, 운전효율 - 75%	
		• 월 평균 4,032kWh 생산(최근 3개월) 및 사용 완료	
지열		• 설치 수량 : 15대	
		• 운영 현황 : 실내온도 23~25°C 운전	설정온도 변경(26°C) 및 운전시간 조정
		• 월 평균 147,511kWh 생산(최근 3개월) 및 사용 완료	
단열		• 시공 현황 : 벽면 녹화(310m^2), 옥상정원(3,650m^2), 로이복층 유리	
		• 운영 현황 : 벽면 녹화 및 옥상 정원으로 단열 효과 발휘. 로이복층 유리 내부에 단열필름 포함. 롤 블라인드 및 루버 설치.	
공조 설비	GHP(가스 히터 펌프)	• 설치 수량 : 1,260대	
		• 운영 현황 : 실내온도 23~25°C 운전	설정온도 변경 및 운전시간 조정
		• 각 사 요청에 의한 설정온도 및 가동시간 변동	기본 설정온도 25°C 운영(입주사 요청시 개별 온도 조정)
	공조기	• 설치 수량 : 7대	
		• 운영 현황 : 실내온도 23~25°C 운전	기본 설정온도 25°C 운영(입주사 요청시 개별 온도 조정)
조명설비		• 스케줄 조정 운전(매 시간별 정각~30분 가동)	가동 시간 조정
승강기		• 에스컬레이터 요일별 운행시간 조정 운행	
냉온수온도 조정		• 온수 공급온도 : 동절기 45°C, 하절기 40°C 운영	
물 순환 관리	우수조 설치	• 조경수로 사용	
	중수도 사용	• 화장실 및 청소용수로 사용	
	생활용 상수 절감	• 절수형 수도꼭지·샤워헤드·양변기, 전자감응식 소변기 설치	

• 기타 운영개선: 복도 · 홀 소등, 블라인드 개폐 철저, 현관문 · 계단문 닫음, 입주사 캠페인

친환경 신사옥 구축

BEMS (Building Energy Management System) 구축

넷마블은 건물 내 효율적인 에너지 사용을 위해 건물 에너지 관리시스템(BEMS)을 도입하고 이를 활용한 PDCA(Plan-Do-Check-Action) 활동을 수행하고 있습니다. BEMS란 건물 내 에너지 사용기기에 센서 등을 설치하여 에너지원별 사용량을 실시간으로 모니터링하고 수집된 에너지 사용 데이터를 분석하여 가장 효율적인 에너지 관리 방안으로 운영하도록 자동 제어하는 시스템입니다. 넷마블은 BEMS를 통해 에너지의 운전관리를 검토하고 최적의 제어가 가능한 자동제어 패턴을 정립 및 적용함으로써 에너지를 절약하고 실내환경을 개선해 나가고자 합니다.



에너지 수요관리 투자

01. 로이복층유리

가시광선은 투과시키고 적외선은 반사시키는 고성능 '로이복층유리'를 사용하여 열에너지 소비량을 절감하고 있습니다. 로이복층유리는 로이유리와 복층유리의 성질을 활용하여 열의 유입과 방출을 저감하고 결로현상을 저감시키는 등 단열성능 및 에너지 절감 효과가 뛰어나다는 장점이 있습니다.

02. 구역별 에어컨 제어를 통한에너지 절감

각 구역(Zone) 위치에 따라 실제 체감 온도가 다를 수 있어 세밀한 온도, 습도를 제어하기 위해 구역별로 에어컨을 조절할 수 있도록 구분되어 있습니다. 효율적인 실내 온도, 습도 제어를 통해 에너지를 절감하고 쾌적한 실내 환경을 제공하고자 합니다. 또한 외부 공기에 의한 실내 온도 영향(콜드 드래프트 현상 등)을 줄이고자 외주부(창측)에도 냉난방 시설을 설치하여 외부 공기로 인한 열손실을 최소화함으로써 에너지 절감 효과에 기여하고 있습니다.

03. TAB(Testing, Adjusting,Balancing)

건물 내 공기조화설비를 시험하고 조정하며, 최종적으로 설비계통을 평가함으로써 쾌적한 실내환경을 조성하고, 적절한 용량 설정을 통한 운전비 절감, 효율적인 시설관리를 할 수 있는 TAB을 수행하였습니다.

04. 고효율 및 친환경 기자재 사용

신사옥 건설 시 생산, 수송, 시공, 폐기과정에 이르기까지의 모든 에너지양을 고려하여 환경부하가 적은 고효율 기자재 및 KS인증자재와 친환경 기자재를 사용하였습니다. 유해 화학물질 방출량 및 함유량 환경표지마크 인증을 획득한 제품을 친환경 기자재로 정의하였으며, 이와 같은 기자재들은 오존층 파괴물질 사용금지, 석면미포함 자재사용, 재료의 탄소배출량 표기 등의 조건을 충족하고 있습니다.

05. 효율적인 에어컨(공조시스템) 가동

전력피크타임의 과부하를 줄이기 위해 공간 특성에 따라 전기히트펌프 'EHP'와 지열 등 공조시스템을 시설 및 용도에 맞게 설치하였으며, 지타워는 전기 이외의 냉방 설비용량이 공공기관 관련법 기준(60%)보다 높은 83.3%의 비율을 차지하고 있습니다.

06. Building Energy Management System(BEMS)

건물에너지 관리시스템(BEMS)을 도입하고 주요 설비에 센서를 설치하여 건물 내 에너지 사용을 체계적으로 운영 및 관리하고 있습니다. BEMS를 통해 데이터 수집 및 표시, 정보 감시, 에너지 소비현황 분석, 설비 성능 및 효율 분석, 에너지 소비량 예측, 제어시스템 연동 등의 활동을 하고 있으며, 이를 통해 최적의 제어 상태를 설정하여 지타워에 사용되는 건물 에너지를 효율적으로 운영하고 있습니다.

07. LED 조명 설치

건물 옥외 및 옥내 조명을 100% LED로 설치함으로써 전력 소모량 감소 및 조명 폐기물 절감을 추진하였습니다. 또한 대기전력 자동 차단장치(71.5%)를 설치하여 불필요한 에너지를 절감하고 있습니다.

08. 입면계획(루버) 및 롤블라인드 설치

차양효과를 위해 입면계획 및 롤블라인드 설치를 하여 일사량을 차단하고 있으며, 이를 통해 시간당 186.04kWh/m^2의 에너지를 절감하고 있습니다.

친환경 전기차 충전소 및 자전거 보관 시설 구축

지타워는 기후변화에 대처하기 위해 전기차 충전소 및 친환경 자동차를 위한 전용주차구역 구축을 적극적으로 진행하고 있습니다. 2022년에는 전기차 충전설비를 추가 확보하여 56대의 전기차를 동시에 충전할 수 있도록 증설했습니다. 지타워에는 전기차 충전시설 뿐만아니라 약 260대의 자전거를 보관할 수 있는 시설을 구비하여 친환경 출퇴근 문화 조성에도 앞장서고 있습니다.

친환경 자동차 충전 구역

테슬라 전용 충전소

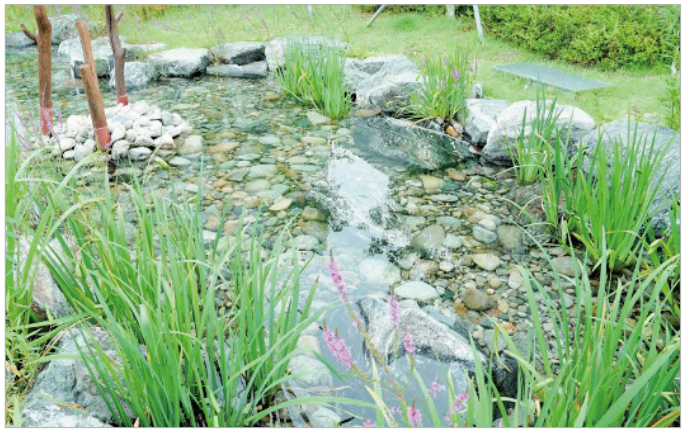
자전거 보관소

친환경 조경 조성

지타워 중앙공원은 비오톱이 자리잡은 생태공원으로 다양한 동물군과 식물군이 생육하며 자연과 순환할 수 있도록 조성된 환경 친화적인 공간입니다. 육생비오톱은 나무더미, 돌무더기, 새집 등 생물 소공간으로서의 서식·은식처로 마련되었으며 수생비오톱은 주변 녹지 및 육생비오톱과 연계한 수변공간으로 이용객들과 동물들에게 휴식처로서 기능하는 친수공간으로 제공됩니다.

육생비오톱 조성은 주변녹지(조경녹지)와 연계하여 자체적인 소규모의 비오톱으로써의 역할을 감당할 수 있도록 조성.

• 면적 : 187.00㎡



수생비오톱 조성은 주변 자연지반녹지 및 육생비오톱과 연계하고, 기 훼손된 녹지 지역에 수변 경관을 조성함으로써 이용객들에게 휴식공간, 동물의 휴식처 역할 등 친수공간이 확보토록 계획되어 조성됨.

• 면적 : 91.50㎡

친환경 건축 자재 선정

2020년 11월 완공된 넷마블 신사옥은 넷마블만의 친환경 가치관을 반영하여 시공되었습니다. 친환경 건축물에 요구되는 여러 기준에 부합할 뿐만 아니라, 환경영향 최소화를 위해 친환경 수성 페인트와 무석면 텍스, 유해물질이 저함유된 바닥 마감재 등 생산부터 폐기까지 전과정을 꼼꼼히 검수한 친환경 자재를 사용하였습니다.

대한민국 생태환경건축대상 수상

넷마블은 건축과 관련하여 전 생애과정에 걸쳐 환경에 대한 부담을 최소화 할 수 있는 지속가능한 건축을 구현하고자 노력하고 있으며, 이러한 노력을 인정받아 넷마블 신사옥 지타워는 2021년 11월 대한민국 생태환경건축대상을 수상하였습니다.

친환경 설계 시공 프로세스

녹색건축물인증 **최우수** 등급

건축물 에너지효율등급 **1+** 등급

STEP 1. PASSIVE DESIGN

Local Environmental Analysis

- 주변 기후를 고려한 환경순응 남향 배치
- 저 에너지 소비를 위한 건축성능 강화
- 외피면적 및 장면적비 최적화(40% 미만)

STEP 2. ACTIVE DESIGN

Green Building System

- 건축물 **에너지효율등급 1+ 등급** 획득
- 열원설비의 고효율기자재 적용
- 에너지절약형 제어방식 적용

STEP 3. RENEWABLE DESIGN

Geothermal System Sunlight Generation

- 신·재생에너지 적용, 온실가스 배출량 감소
- 태양광발전, 연료전지, 지열 시스템 설치

STEP 4. ECO DESIGN

Ecological Environment Roof Garden

- **녹색건축 최우수등급** 획득
- 자연환경과 조화된 생태환경 조성 (비오톱 조성)
- 친환경, 저탄소 건축자재 적용

제21-221호

제16회 대한민국
생태환경건축대상

우수상

설계사: ㈜희림종합건축사사무소
건축주: 지타워관리단
시공사: 롯데건설㈜, 두산건설㈜

귀 사는 'G-Tower'를 건축하는 데 있어서 친환경 설계 기법과 디자인을 적절하게 적용한 모범적인 사례로 탁월한 공적을 이룩하였으므로 생태환경건축대상 시상규정에 의하여 이 상을 드립니다.

2021년 11월 12일

사단법인 한국생태환경건축학회
회장 김 태 연

주최: ㈜한국생태환경건축학회
후원: 환경부, 국토교통부

제16회 대한민국 생태환경건축대상

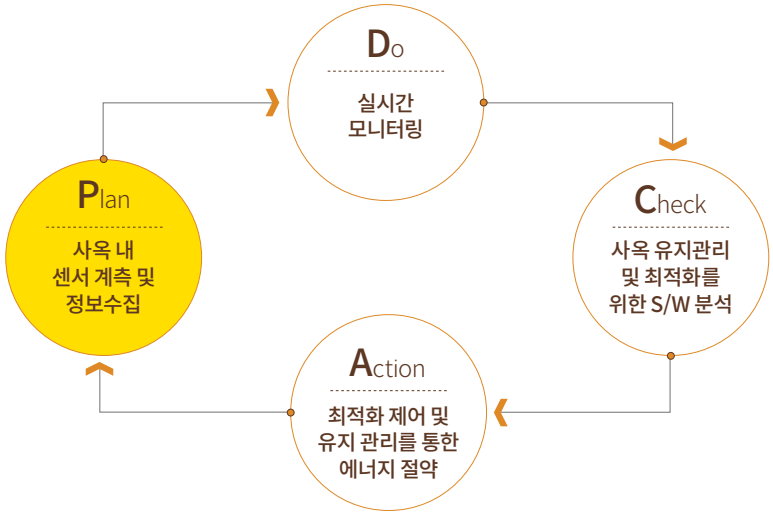
에너지&온실가스 관리 체계

지타워는 에너지를 사용하는 주요 설비를 효율적으로 관리하기 위해 BEMS(1등급)를 도입하였으며, 해당 설비의 데이터 수집 및 분석을 통한 최적의 운영방식을 적용하였습니다.

데이터 수집 및 표시	에너지 사용량 등
정보 감시	전력, 가스, CO_2 농도, 인버터 동작, 설정온도 감시
데이터 조회	외기온도 대비 에너지 사용량, COP 대비 가동시간 등 데이터 상관 분석
에너지 소비 현황 분석	연면적당 에너지 사용량 및 냉난방 에너지 사용량 현황 및 효율 분석
설비 성능 및 효율 분석	보일러, 지열, EHP·GHP, 연료전지 등 계측을 통한 성능 및 효율 분석
실내외 환경정보 제공·활용	실내외 온습도 차이를 통한 냉난방제어, CO센서를 통한 실내 공기질 제어, 미세먼지 계측을 통한 성능 및 효율 분석
에너지 소비량 예측	에너지 사용량 목표치 설정 및 관리, 회귀분석을 통한 실제 에너지 소비량 비교
에너지 비용 조회·분석	에너지원(전기, 가스) 및 설비(EHP, GHP, 보일러 등) 계측을 통한 요금사용금액 조회 및 분석
제어시스템 연동	통합 SI시스템과 연동하여 설비제어(보일러, GHP·EHP, 지열, 공조기, 연료전지 등)

BEMS 활용

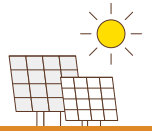
BEMS를 활용한 자동제어시스템 관리 프로세스(PDCA 활동)



에너지 효율 향상과 에너지 소비량 감축을 위한 노력

지타워는 탄소배출 에너지 사용을 최소화할 수 있도록 설계되었으며, 태양광 681개 패널 및 연료전지 30개소 등의 시스템에 대한 지속적인 운영 관리를 통해 신재생 에너지 생산 및 활용을 고도화 할 예정입니다. 용도별, 에너지원별 총 에너지 수요량을 산출하였고, 다양한 에너지 절감 시스템 및 설비 도입을 통해 총 에너지 수요량 대비 16.5%의 에너지 절감 효과를 기대할 수 있습니다. 넷마블은 이러한 노력을 통해 건축물 에너지 효율 등급 1+ 등급을 인증받았습니다.

지타워 에너지 효율



신재생 에너지

1. 태양광

- 285W 용량의 태양광 패널 681개를 설치하여 약 194KW의 전력 생산이 가능
- 각 층에 설치된 인버터를 통해 생산 즉시 소비되는 시스템 채택
- 일조량에 따라 에너지 생산량의 차이가 있음

2. 연료전지

- 6KW 용량의 연료전지 30대를 설치하여 180KW의 전력 생산이 가능
- 1일 8시간 가동으로 생산되는 전력은 즉시 소비되는 시스템
- 전력생산 과정에서 발생하는 온수를 급탕 탱크에 순환시켜 에너지 효율 극대화

폐기물 배출 절감

넷마블은 업무시설과 사업장 내 상업시설 등에서 발생하는 폐기물의 양을 최소화하기 위해 다양한 노력을 기울이고 있습니다. 폐기물 배출 정보 확인 및 재활용 가능 폐기물을 적극적으로 관리하는 한편, 재활·소각·매립 등 유형별로 처리하고 있하고 있습니다. 또한 신사옥이 위치한 구로정수장 부지의 철거 폐기물을 최소화하기 위해 환경 전문업체를 통해 폐콘크리트와 혼합 건설폐기물을 구분하여 수거, 처리했으며 건축기간 동안 발생하는 다양한 생활폐기물까지도 관리하여 처리하는 등의 노력을 기울였습니다. 넷마블은 폐기물 관리 역량을 강화하는 활동을 전개하여, 자원순환 목표 상향, 순환자원 선도기업 인증 등 친환경 경영을 적극 실현하고자 합니다.

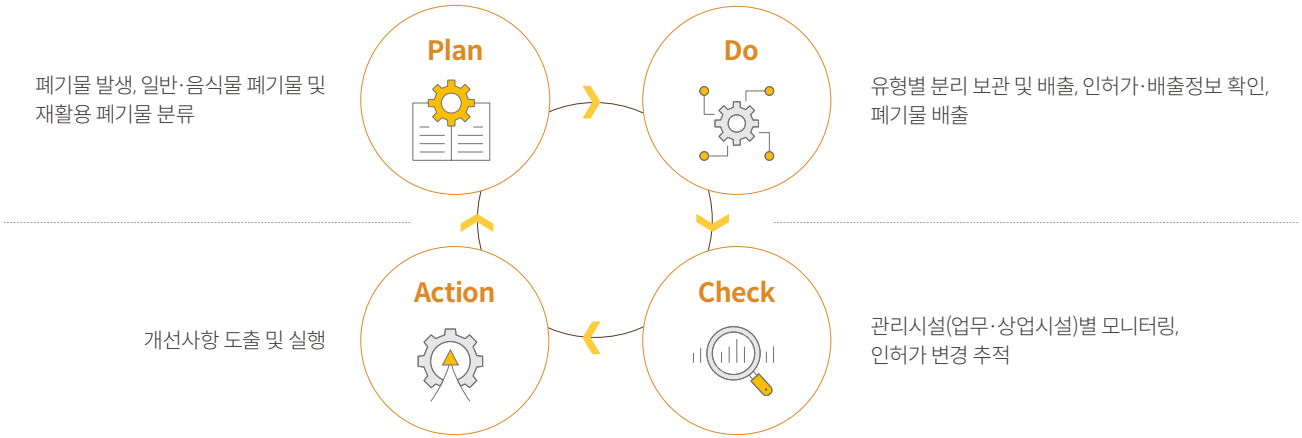
폐기물 배출 프로세스

1단계
사옥 내 모든 생활 폐기물 분리수거함을 통한 1차 분리

2단계
1차 분리된 생활 폐기물에 대한 확인 및 2차 분리

3단계
BI 분리수거장에서 3차 분류 작업 진행 및 전문 업체 수거

폐기물 관리 프로세스



폐기물 배출 관리 체계

재활용 및 일반 폐기물과 음식물 폐기물을 분리하여 배출하는 체계이며, 상업시설은 폐기물 배출량에 따라 배출자가 부담하는 금액이 증가하는 구조로 배출량 감소를 유도합니다.

구분		현황	비고
일반 폐기물	업무시설	재활용 가능 폐기물 제외 무게(kg) 계량 반출	-
	상업시설	재활용 가능 폐기물 제외 봉투 단위 반출	-
재활용 폐기물		재활용 가능 폐기물 무상 반출 • 재활용 가능 : 종이류, 고철, 유리병, 생수페트병 등 • 재활용 불가 : 코팅된 종이, 식품용기류, 플라스틱 등(일반 폐기물과 동일하게 배출)	-
음식물 폐기물	업무시설	비용 부과 (수거업체·점포)	배출자 비용 부담
	상업시설	대량 : 비용 부과 (수거업체·점포) 소량 : 냉장 창고 내 RFID 수거함 운영하여 점포별 인식 후 계량·반출	

구성원 참여

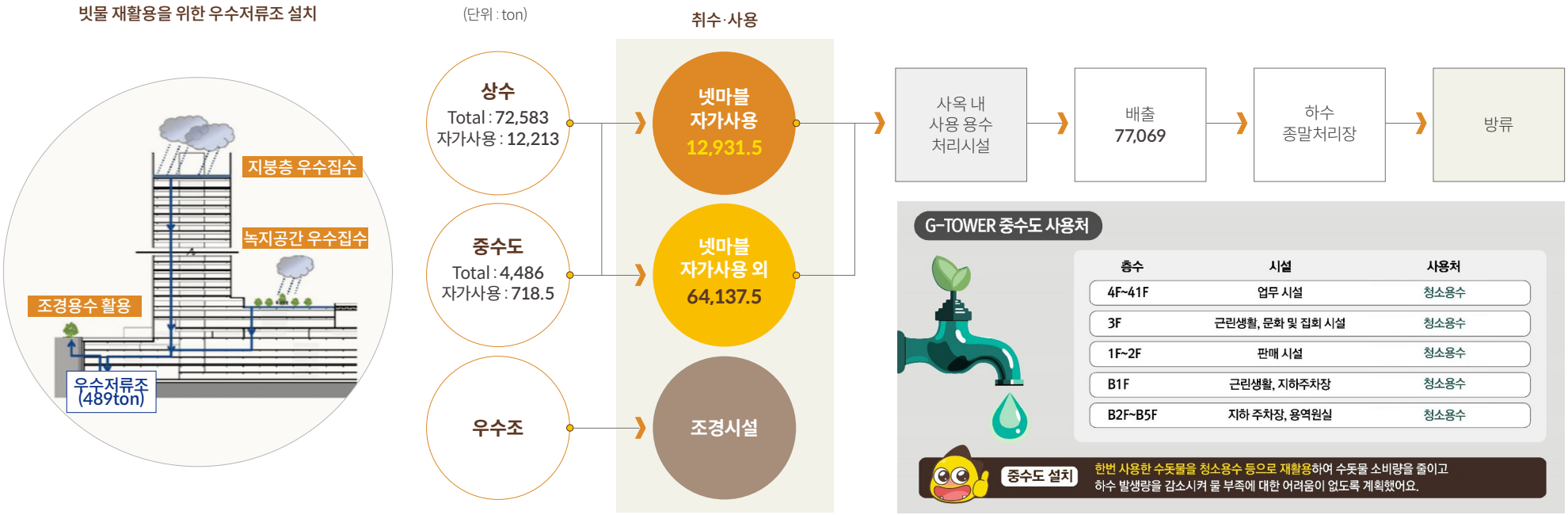
넷마블은 일회용 플라스틱 등의 사용을 줄이고자 구성원들의 참여 캠페인을 실시하고 있습니다. 사업장 내의 분리수거함 비치를 통해 재활용이 가능한 플라스틱 소재를 분리 배출하고 있습니다. 또한 사내 카페테리아인 'ㅋㅋ다방'에서는 개인 소유의 다회용컵을 가져오면 일정 금액을 할인하는 제도도 시행하고 있습니다.

용수 사용량 절감

수자원 관리

지타워는 빗물을 재활용할 수 있는 우수 이용률을 높이기 위해 법적 최소 우수조 용량인 410.44 ton을 상회하는 489 ton의 우수저류조를 설치하여 용수를 절약하고 있으며, 이러한 노력을 인정받아 녹색건축물 인증항목 중 물순환관리 - 수자원절약 - 우수 이용 항목에서 만점을 획득했습니다.

우수 이용계획



2021년 월별 용수 재활용 현황

구분		단위	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계	비고
			지밸리		지타워											
넷마블 (자가사용)	용수	ton	1,897	1,635	707	476	1,170	1,023	972	879	983	576	1,098	797	12,213	넷마블 입주면적 실사용량
	재활용(중수)					60.1	67.9	81.8	74.5	72.6	67.2	80.5	104.2	109.8	718.5	사용면적 배분
	면적比	%	24.2	24.2	15.8	15.8	15.8	15.8	15.8	15.8	15.8	16.3	16.3	16.3		

* 중수 데이터의 경우 신사옥 입주 시점부터 관리하고 있으며, 3월의 경우 중수 원격 검침 데이터 부재

SOCIAL

Great Game Culture Company, 넷마블은 기업의 사회적 책임을 실천하여
이해관계자로부터 신뢰받는 기업이 되고자 오랜 시간을 고민해 왔습니다.
진정성 있는 ESG 활동을 바탕으로 성장과 공존의
미래 사회를 열어가겠습니다.

인권보호

구성원 인권보호

최근 전세계적으로 기업 내 강제 노동, 아동 노동, 차별 등의 반윤리적 이슈를 근절하기 위해 근로자 정책에 대한 정보 공개를 요구하는 규제들이 강화되고 있는 추세입니다. 넷마블은 한국을 대표하는 게임 문화 기업으로서 인권 리스크의 해소와 지속가능한 경영 그리고 정도경영을 위해 구성원의 인권을 중시하는 책임 있는 기업이 되기 위한 노력을 지속할 것입니다.

인권 교육

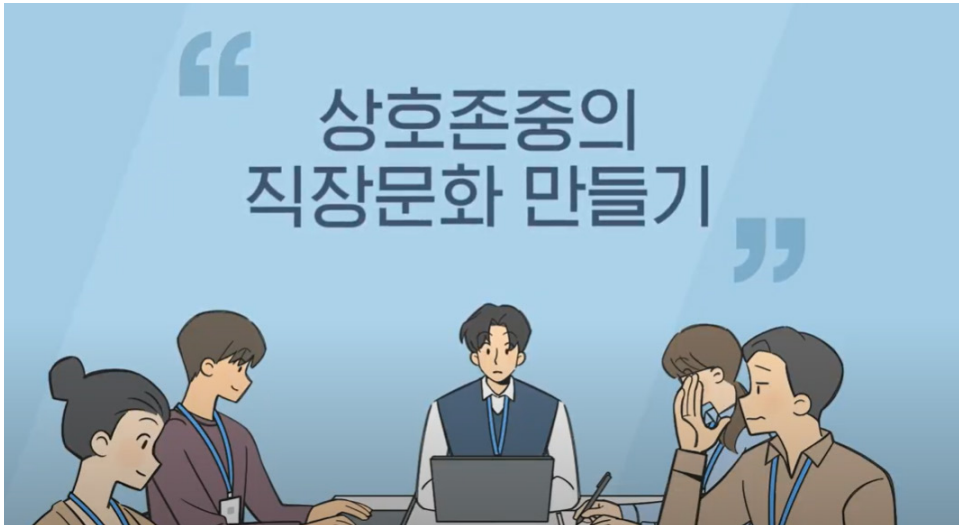
넷마블은 구성원의 인권 의식 강화를 위한 필수 교육을 진행하고 있습니다. 법정 의무교육인 성희롱 예방 교육, 장애인 인식개선 교육을 포함하여 넷마블의 미션과 목표, 회사의 가치보호와 공정거래 및 상생, 구성원이 지녀야 할 자세를 담은 정도경영 교육을 매년 1회 전사 필수 교육으로 운영하고 있습니다. 신규 입사자를 대상으로 실시하는 입문 프로그램에도 관련 교육을 실시하여 전 구성원의 인권 의식 강화를 위한 노력을 지속적으로 해오고 있습니다.

인권 보호 노력

2021년 IT업계에서 발생한 직장 내 괴롭힘 등 연이은 인권 침해 사례는 사회적 논란이 되었습니다. 이에 넷마블은 2021년 한해 동안 인권 존중에 대한 구성원의 이해도를 높이고, 발생 가능한 이슈를 사전에 식별, 선제 대응하고자 노력하였습니다.

넷마블은 전사 「조직문화 진단」 시 상호존중 관련 문항을 신규로 포함하여 실시하였고, 이를 통해 구성원들 간 상호존중 실천 수준, 상호존중 문화 정착을 위한 리더십 수준, 인권 침해 발생 시 신고 접수처 인식도 수준 등을 종합적으로 진단하였습니다. 진단 결과를 반영하여 전 구성원 대상으로 직장 내 괴롭힘 예방 관련 내용이 포함된 「상호존중 직장문화 만들기」에 대한 교육 및 캠페인을 실시하였습니다.

특히, 조직 내 영향력이 크고 솔선수범이 필요한 리더 대상으로는 주요 사례, 리더로서 올바른 행동 및 역할 가이드 등 관련 콘텐츠를 주기적으로 제공하여 일상 속에서 상호 존중 문화가 정착되도록 노력하였습니다.



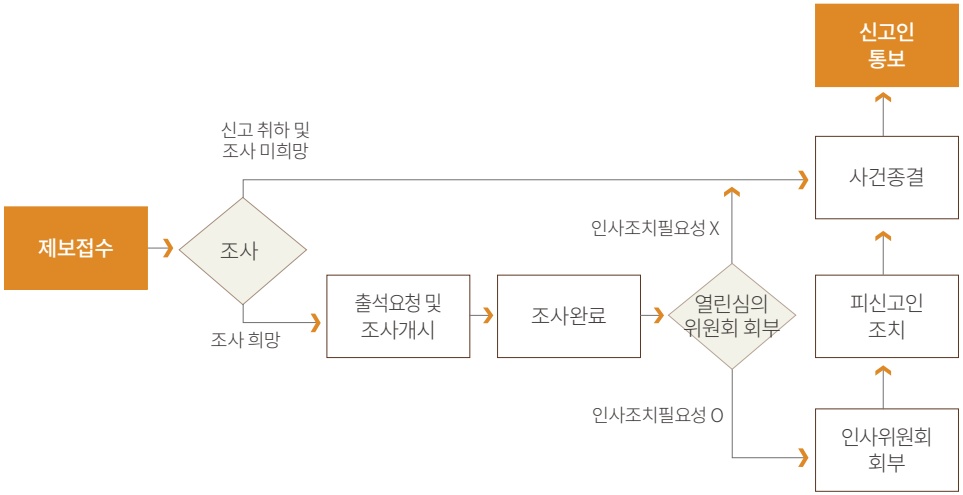
상호존중 직장문화 만들기 온라인 교육과정

또한 신속한 상담신청 및 신고 접수가 가능하도록 직장 내 괴롭힘·성희롱 접수처, 정도경영 상담센터, 고충처리위원회, 열린협의회 등 다양한 신고 채널을 운영하고 있습니다.

2021년부터는 인권침해 제보 접수 시 열린협의회 근로자위원, 사용자위원 각 2명으로 구성된 「열린심의위원회」에서 노사 공동으로 직장 내 성희롱 및 괴롭힘 여부를 판단하고, 징계위원회 회부 여부를 결정하도록 사건 처리 프로세스를 개선하여 조사·처리과정의 투명성, 징계 조치의 적절성을 제고하였습니다. 더불어, 사안의 특수성에 따라 필요한 경우 독립된 외부 전문기관에 조사를 위탁하여 신뢰성을 확보하고자 노력하고 있습니다.

인권침해 사실이 확인된 경우 가해자는 무관용 원칙에 따라 엄중 조치하고, 조치 결과는 사내 게시판을 통해 전사 공지하여 상호존중 문화의 중요성에 대한 단호한 메시지를 전달하고 있습니다. 또한, 제보 접수 단계부터 제보자를 보호하기 위한 조치를 병행하며, 피해자의 의사를 고려하여 유급휴가 부여, 근무장소 변경, 배치전환, 심리상담 및 의료비 지원 등을 통해 피해자의 신체적·정신적 고충 완화를 위하여 노력하고 있습니다.

신고 및 처리 프로세스



인권침해 제보 및 조치 현황

2021년 기준, 신고 접수된 인권침해 제보 건수는 총 5건이며 내부 규정에 의거하여 100% 처리하였습니다. 넷마블은 인권 침해 사실이 확인되지 않은 건 및 단순 경고로 종결된 건 등을 포함한 모든 제보 내역을 기록, 관리하고 있습니다.

인권침해 제보 접수 및 조치율

제보 접수(건)

2019	5
2020	4
2021	5

접수 조치율(%)

2019	100
2020	100
2021	100

다양성 및 평등 기회 보장

다양성 존중 및 차별 금지

넷마블은 다양성을 존중하는 문화가 기반이 될 때 진정한 혁신과 성장이 가능하다고 믿습니다. 창의와 혁신을 추구하는 조직으로서 다양한 배경과 사고방식을 가진 사람들이 최대한의 역량을 끌어낼 수 있도록 동등한 기회를 부여하고, 구성원 개개인이 각자의 역량을 발휘할 수 있는 조직을 만드는 것을 목표로 하고 있습니다. 이에 따라 취업규칙을 통해 성별, 연령, 종교, 사회적 신분, 출신 지역, 출신 학교, 혼인, 임신 등 개인적인 조건에 따른 차별을 금지하고 있습니다.

균등한 기회 제공

넷마블은 모든 구성원에게 승진, 보상, 교육기회 등을 제공함에 있어 개인의 역량과 성과 이외의 다른 이유로 인한 차별이 없도록 공평한 기회를 부여하고 있습니다. 직군에 의한 임금 차이 외 성별, 연령, 국적 등 개인적인 조건에 따른 임금 차이는 두고 있지 않습니다.
2021년 말 기준 남녀 구성원 비율은 약 66:34이며, 신규 채용 인력 중 여성 비율도 34% 수준 입니다. 유능한 능력을 갖춘 구성원이라면 성별, 연령과 무관하게 조직을 이끌어가는 리더로 발탁하고 있으며, 이러한 역량중심의 기회 부여는 넷마블의 대표적인 조직문화로 자리잡고 있습니다. 그 결과 2021년 말 기준 팀장 이상 전체 리더 중 20~30대 비중이 36%에 달하며, 전체 리더 중 여성의 비율도 약 17%를 차지하고 있습니다.

넷마블은 앞으로도 다양성이 존중되고 모든 구성원이 차별 없이 평등한 기회를 보장받는 조직문화를 만들어가는데 노력할 계획입니다.

장애인 고용 확대

넷마블컴퍼니의 6개사가 공동출자한 자회사형 장애인표준사업장인 「조인핸즈네트워크」는 장애인 일자리 창출에 보다 적극적으로 기여하고 이를 통해 장애인들의 사회적 경제적 자립을 돕고자 2021년 1월에 설립되었습니다.

장애인과 비장애인이 서로 손을 맞잡고 화합하여 즐거운 성장을 하자는 의미를 담은 조인핸즈 네트워크는 약 20여 명의 중증장애인과 함께 넷마블 사옥 내 ㅋㅋ다방의 바리스타와 문서수발실, 회의실 관리 등의 사무행정지원 업무를 담당하고 있습니다.

장애인 고용 시 한국장애인고용공단 및 서울장애인일자리통합지원센터 등 유관기관과 긴밀한 협의를 통해 개인별 장애 유형을 선제적으로 파악하고, 그에 맞는 직무 상담을 진행하여 새로운 일자리에서 본인의 역량을 발휘하고 조기에 적응할 수 있도록 지원하고 있습니다.

2022년도에는 장애인 구성원 직무역량 능력 향상 지원을 위한 「지도 매뉴얼 제작」 및 한국장애인고용공단과 함께하는 「중증장애인 인턴제」 참여 등을 계획하고 있습니다. 넷마블은 앞으로도 다양성 존중 및 평등한 기회 보장이라는 사회적 가치를 적극적으로 실천하겠습니다.

ㅋㅋ다방 카페 바리스타

사회적 약자를 위한 편의 시설

넷마블은 구성원의 안전하고 편안한 근로 환경 조성을 위하여, 장애인, 노인, 임산부 등의 편의 증진 보장에 관한 법률(이하 장애인 등 편의법)의 시행령 제 4조(편의시설의 종류)를 기준으로 하여 구성원의 근무 환경 개선 및 지원을 위한 편의 시설을 설치하여 운영하고 있습니다.

모든 사람을 위한 디자인(Design for People)을 추구하는 유니버설 디자인(Universal Design)을 기반으로 연령과 성별, 국적(언어), 장애의 유무 등과 같은 개인의 능력이나 개성의 차이와 관계없이 보다 많은 이용자가 공평하고 사용하기 편리한 건축·환경·서비스 등을 구현을 하고자 유니버설 디자인의 7가지 원칙을 지타워에 반영하였습니다.

넷마블은 장애인 및 사회적 약자를 배려하고자 법적사항을 준수하여 편리하면서도 최단 거리로 이동할 수 있는 관련 시설을 설치하였습니다. 휠체어나 보조기구를 사용하는 이용자나 어린이, 노인 등 다양한 방문자들이 안전하고 자유롭게 지타워를 이용할 수 있도록 법적 기준에 맞춰 통행 및 안전 손잡이, 마감재 등 안전한 길로 유도하거나 위험을 알려 줄 수 있는 도움 시설이 마련되어 있습니다.

넷마블은 지타워가 장애인과 비장애인 구분 없이 모두의 삶의 질을 높이는 공간이 될 수 있도록 작은 요소 하나하나 꼼꼼히 따져 편의성을 높이고자 하였으며, 앞으로도 모든 이용자에게 같은 안전성과 편리함을 제공할 수 있는 장애물이 없는 건축물이 될 수 있도록 노력해 나갈 예정입니다.

출입문 개방 버튼

장애인 전용 화장실

장애인 전용 주차장

여성 주차장

점자 보도블록

유니버설디자인 7가지 원칙*

01. 누구나 공평하게 사용할 수 있을 것
모든 사용자가 같은 방법으로 사용하고, 보안·안전 등 동등하게 제공

02. 사용자의 융통성
다양한 생활환경 조건에서도 정확하고 자유롭게 사용 가능할 수 있도록 제공(예: 왼손·오른손잡이, 보폭, 속도, 정밀성)

03. 간단하고 직관적인 사용
직감적으로 사용 방법을 간단히 알 수 있도록 간결하고, 사용시 효과적인 피드백을 제공

04. 쉽게 인지할 수 있는 정보
정보구조가 간단하고, 필수 정보를 쉽게 판독할 수 있도록 충분히 묘사

05. 오류에 대한 포용력
위험한 요소는 제거하거나 고립시키거나 방어하는 방법으로 배치하고 사고를 방지

06. 적은 물리적 노력
무의미한 반복 동장이나 무리한 힘을 들이지 않고, 자연스런 자세로 사용할 수 있게 동작 및 조작 최소화

07. 접근과 사용을 위한 충분한 공간
이동이나 수납이 용이하고, 다양한 신체조건의 사용자와 도우미가 함께 사용할 수 있는 공간 제공

*미국 North Carolina 대학 유니버설디자인센터 제시

구성원을 위한 투자

근로환경 및 복리후생

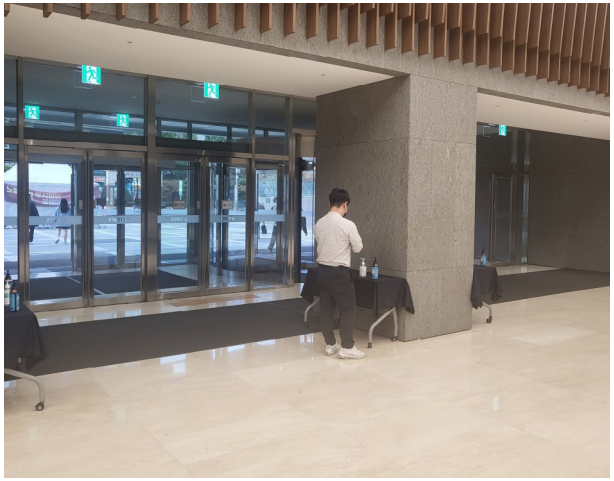
건강한 일터 구현

넷마블은 코로나19 감염병 국내 유입 초기 시점인 2020년 2월부터 유연한 근무체계 운영 및 특별휴가 지원 등을 통해 구성원의 건강과 안전을 위한 노력을 해왔습니다. 정부의 사회적 거리두기 조치와 지역사회 및 구성원의 코로나19 확진 현황을 고려하여, 전일 재택근무와 주 2일 재택근무 등 탄력적인 「재택근무 제도」를 적용하는 등 구성원이 감염병에 노출될 위험을 감소시키기 위하여 노력하였습니다. 재택근무 중에도 원활하게 업무를 수행할 수 있도록 시스템, 인프라의 지원을 아끼지 않았습니다. 또한, 임산부, 기저 질환자 등 코로나19에 취약한 구성원에 대해서는 전일 재택근무를 기본 근무체계로 적용하여 보다 건강한 환경에서 근무할 수 있도록 하였습니다.

이러한 노력에도 불구하고 구성원이 코로나19에 확진된 경우 사내 보건관리자를 통하여 수시 건강 체크 및 상담을 진행하고, 격리 기간 동안 회복에 전념할 수 있도록 「특별 유급휴가」를 부여하는 등 확진으로 인한 신체적, 정신적 불안과 아픔을 잘 이겨낼 수 있도록 지원하였습니다. 더불어 정부의 백신 접종 장려 정책에 부합하여 구성원이 마음 편히 코로나19 백신을 접종하고 충분한 휴식을 취하고 회복할 수 있도록 「백신휴가」를 도입하여, 접종 차수에 상관 없이 누구나 2일 유급휴가를 사용할 수 있게 하였습니다.

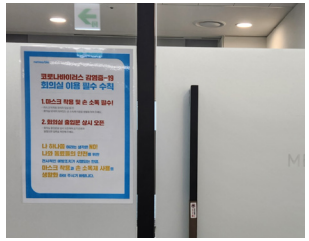
감염 예방 활동 강화

- 건물 모든 출입 공간 1층으로 일원화
- 건물 입실 시 마스크 착용, 손소독제 필수
- 1층 로비 열화상, 체온측정 (발열 시 보건관리자 진단, 귀가조치)



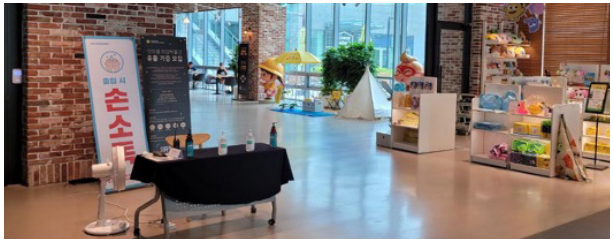
근무장소 방역 체계 강화

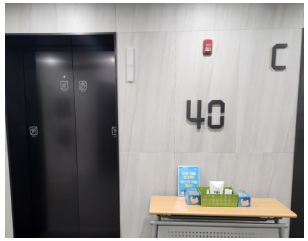
- 출입구 개방, 모든 출입구 손잡이, E/V 버튼 등 손 접촉부위 (High Touch 구간) 일 2회 소독실시
- 공용구역 및 사무공간 복도 방역 실시



다중이용시설 방역 활동 강화

- '크크다방' 취식 중단, 테이크아웃 운영
- 향균필터 부착, 체온측정, 손소독제 및 마스크 비치 등





선택적 근로시간제

넷마블은 업무 몰입도 향상 및 일과 가정의 양립 지원을 위하여 2018년부터 선제적으로 근무 체계를 개선하여 선택적 근로시간제를 운영하고 있습니다. 2021년에는 동료 간 협업 등을 위해 매일 의무적으로 근무해야 하는 시간대인 「코어타임」을 폐지하여, 개인의 필요 및 선호에 따라 자유롭게 본인의 업무 시작 및 종료 시각을 설정할 수 있도록 완전 자율 출퇴근제를 도입하였습니다. 또한, 「선택휴무」까지 도입하여 월 소정근로시간 범위 내에서 출근일자를 조정할 수 있도록 최대한의 자율성을 부여하였습니다.

더불어, 휴일·야간 근무 시 소속 「리더 사전승인」 및 근태관리 시스템 내 「일일 단위 근무현황 등록」 등을 제도화하여 구성원의 과다 근로를 예방하고 있습니다. 넷마블은 앞으로도 구성원에게 최대한의 업무 자율성을 보장하고, 근무 만족도를 높여 최상의 역량을 발휘할 수 있는 근로환경을 제공하고자 노력할 계획입니다.

신사옥 입주를 통한 업무공간 개선

넷마블은 구성원들에게 쾌적한 업무공간을 제공하기 위해 4년간의 준비 끝에 신사옥 지타워를 완공하였고, 넷마블 컴퍼니 및 계열사 구성원 6,000여명에 달하는 대규모 인원의 입주를 2021년 3월에 마무리 했습니다. 이를 통해 흩어져 있던 구성원들이 한곳에 모이는 물리적 결합이 이루어져, 보다 더 빠른 협업을 도모할 수 있게 되었습니다.

게임업의 특성을 고려하여 구성원 간 협업을 촉진 할 수 있도록 신사옥 내 라운지형, 극장형, 테이블형 등 크고 작은 약 180여개의 회의실을 마련하였으며, 이 외에도 층마다 여러 형태의 공용 공간을 마련하여 구성원이 목적에 맞게 활용할 수 있도록 하였습니다.

신사옥 입주에 따른 구성원의 궁금증 해소, 불편사항 접수 및 조치 등을 위해 사내게시판 「지타워 생활에 관한 모든 것」을 개설하였습니다. 이를 통해 구성원들이 보다 빠르게 신사옥 생활에 적응할 수 있도록 하였습니다. 더불어, 열린협의회를 통해 신사옥 이용 관련 고충 사항을 청취, 「노사 공동으로 대응하는 체계」를 마련하여 신사옥 입주 초기 발생 가능한 불편사항을 신속하게 개선할 수 있었습니다.

넷마블은 앞으로도 다양한 소통채널을 통해 구성원들의 의견을 지속적으로 청취하고 개선사항을 발굴하여, 구성원들에게 최적의 업무 환경을 제공할 수 있도록 노력할 것입니다.

구성원 복지와 지역 상생

넷마블은 신사옥을 통해 지역사회와 상생할 수 있는 여러 가지 방안을 준비하였습니다. 신사옥 부지의 70%를 공원으로 구성하여 구성원은 물론 지역 주민들의 쉼터로 활용 될 수 있도록 하고, 주민들의 편의성을 더욱 높일 수 있는 스포츠센터, 의료집약시설, 컨벤션센터, 산업박물관 등의 시설을 구성하였으며, 게임박물관 개관을 준비하고 있습니다.

이외에도 신사옥 내 사내 식당을 만드는 대신 인근 지역상권에서 식대로 사용 가능한 「N-POINT 제도」를 도입하였습니다. 기존 식대지원금 월 10만원 외에 추가로 월 10만원 상당의 N-POINT를 지급하여, 구성원 개인별 선호에 따른 식사를 할 수 있도록 지원할 뿐만 아니라 지역 상권의 동반성장까지 도모하고 있습니다. 넷마블은 신사옥이 첨단 IT산업의 메카가 되는 것에 더해 지역사회와 상생할 수 있는 시설로도 부족함이 없도록 지속 노력할 방침입니다.

복리후생제도

넷마블은 다양한 복지제도를 통해 구성원의 Work & Life 밸런스를 지키고 만족도를 향상하기 위해 노력하고 있으며, 계약직 등 기간제근로자에게도 차별이 없도록 동일한 복지 프로그램을 제공하고 있습니다. 특히, MZ세대 특성을 반영하여 복지몰 및 복지카드로 다양한 선택지 내에서 개인별 라이프 스타일에 맞춘 혜택을 선택하여 활용할 수 있는 「선택적 복리후생 제도」를 운영하여 구성원의 만족도를 높이고 있습니다.

Refresh 휴가제도

넷마블은 근속 5·10·15·20년 마다 「5일 ~ 20일의 유급휴가」와 「최대 1,000만원의 휴가지원금」을 지급하는 Refresh 휴가제도를 운영하고 있습니다. 이를 통해 장기근속자에 대한 노고를 치하할 뿐만 아니라 충분한 재충전 기회를 제공하여 업무 몰입도 향상을 도모하고 있습니다. 이외에도 회사와 제휴된 휴양시설에 대한 할인 혜택을 상시 제공하여 삶과 업무 간 균형을 보장하고자 노력하고 있습니다.

퇴직연금제도 개선

넷마블은 구성원의 재무 상황과 투자전략 등 개인별 목적에 맞춰 퇴직연금을 활용할 수 있도록, 기존 확정급여형(DB) 제도 외에 「확정기여형(DC형)」 및 「혼합형(DB+DC형) 제도」 신규 도입을 검토하였습니다. 이를 위해 2021년 12월 전체 구성원 대상 퇴직연금제도 개요 및 제도 개선 배경, 제도별 장단점 등 내용을 포함한 온·오프라인 설명회를 실시하고, 구성원 의견청취절차를 진행하였습니다. 그 결과 전체 재직 인원의 84%의 의견을 청취하였고, 해당 인원의 95%의 동의를 얻어 퇴직연금 제도 개선을 완료했습니다.

넷마블 복리후생 프로그램

선택적 복리후생 포인트

매년 연 250만원의 복지포인트 지급

가족 친화

경조금 및 경조휴가 : 결혼, 회갑, 조의, 출산 관련 경조사비(물품) 및 휴가 지원
명절 효도비 : 설·추석 명절 효도비 지급
육아 지원 : 어린이집 보육비용 지원

휴가 지원

리프레시 휴가제도 : 매 5년 근속마다 리프레시 휴가와 휴가지원금 제공
사내 콘도 : 회사 제휴 휴양시설 이용 및 할인 혜택 제공

건강 관리

의료비 지원 : 구성원 본인 및 배우자 대상 의료비·약제비 실비 지원
종합검강검진 : 구성원 본인은 매년, 배우자는 격년 지원
단체상해보험 : 사망 및 후유장애 시 보험금 지급
헬스케어(보건소) 운영 : 지타워 내 헬스케어 운영을 통해 구성원 심리상담 및 건강관리 지원

건강한 조직문화

소통 및 격려 문화 조성

사내 칭찬시스템 신설

2021년 코로나19 확산에 따른 사회적 거리두기로 인해 구성원 간 소통의 기회가 줄어드는 단점을 극복하기 위해 2021년 11월 5일 열린협의회와 함께 사내 칭찬시스템 「ㅋㅋ님 고맙습니다」를 신설하였습니다.

칭찬시스템은 매월 1일 동료에게 지급 가능한 칭찬포인트가 10,000점 충전되고, 동료에게 칭찬메세지와 함께 칭찬포인트를 함께 보내는 방식으로 운영됩니다. 연간·월간 기준 칭찬포인트 랭킹정보를 제공하는 등 칭찬 활성화 방안을 도입하였고, 그 결과 시스템 오픈 이후 연말까지 약 2개월 동안 총 2,495개의 칭찬메시지가 전달될 만큼 구성원 간 소통이 활성화 되었습니다.

칭찬시스템 도입을 통해 비대면 시대에서도 칭찬, 격려, 응원하는 건강한 조직문화가 자리잡게 되었고, 넷마블의 핵심 경쟁력이라고 할 수 있는 소통과 협업을 더 강화할 수 있었습니다.

열린협의회 운영

넷마블은 구성원과 경영진 간의 원활한 소통 및 협업을 통한 노사 공동의 이익을 증진하고자, 각각 5명의 근로자위원과 사용자위원으로 구성된 노사협의체인 '열린협의회'를 운영하고 있습니다. 열린협의회는 분기별 정기회의를 통해 회사의 성장과 구성원의 고충해결, 근로조건 개선 등 다양한 주제에 대해 심도 있게 논의하고 있으며, 결정사항에 대해서는 모든 구성원에게 투명하게 공개하고 있습니다. 코로나19로 대면 소통이 어려워짐에 따라 열린협의회 자체 홈페이지를 개설하여 고충 사항을 상시 수렴하고 있으며, 온라인 구성원 간담회를 개최하여 구성원과 적극적으로 커뮤니케이션하기 위해 노력하고 있습니다.

넷마블인상 시상식 운영

넷마블인상은 한해 동안 괄목할만한 사업 및 개발 역량으로 성과 창출에 기여한 구성원과 넷마블 핵심가치를 주도적으로 실천하여 동료의 귀감이 된 구성원을 선정하여 수여하는 상으로서, 넷마블 창업 이래 현재까지 지속 운영되고 있습니다. 2014년부터는 수상자를 넷마블컴퍼니 전체로 확대하여 2021년 8번째 행사를 맞이했습니다. 넷마블은 회사에 긍정적인 영향력을 행사한 구성원에게 그 동안의 노고를 인정하고, 감사를 표현함으로써 보다 건강한 조직문화가 자리잡을 수 있도록 합니다.

사내 칭찬시스템 「ㅋㅋ님 고맙습니다」

열린협의회

가족친화적 제도 운영

넷마블은 구성원의 일과 가정의 양립을 위한 다양한 가족친화 제도를 지원하고 있습니다. 선택적 근로시간제 도입, 일하는 문화 개선, 모성보호 강화 등 건강한 조직문화 정착을 위한 장기간의 노력을 통해 2018년에 여성가족부로부터 「가족친화 우수기업」으로 공식 인증을 받았습니다. 이후 2021년에도 다시 한 번 가족친화 우수기업 인증을 받은 넷마블은 명실상부 가족친화 모범 기업으로서 업계를 선도하고 있습니다.

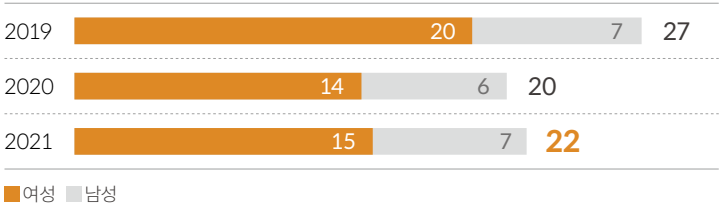
구성원 건강케어

넷마블은 구성원의 몸과 마음 건강 뿐만 아니라 구성원의 가족까지 세심하게 보살피고자 합니다. 자녀 출산 시 발생하는 의료비를 포함하여 모든 치료 목적의 의료비와 약제비를 실비 지원하고 있으며, 그 대상은 구성원 뿐만 아니라 구성원의 배우자까지 적용하고 있습니다. 또한 질병을 사전에 발견하여 조기 치료하고 예방할 수 있도록 구성원과 구성원 배우자까지 종합검진 제도를 지원하고 있습니다.

함께하는 모성보호

넷마블은 모든 구성원이 모성보호를 위한 의무와 책임을 다할 수 있도록 남녀 모두 자유롭게 육아휴직을 사용하도록 장려하고 있습니다. 2018년부터 2021년까지 육아휴직을 사용한 전체 구성원 중 약 31%가 남성이며, 육아기 근로시간 단축제도 또한 모두 자유롭게 활용하고 있습니다. 또한 임신 사실 확인 시 임산부 본인 외 소속 부서 리더에게도 넷마블 모성보호 제도에 대해 안내하여 임산부로서 보호와 배려를 받을 수 있도록 지원하고 있습니다.

육아휴직 사용현황(명)



netmarble

가족친화 우수기업
Best Family Friendly Management

모성보호 제도

출산 전	출산 후
1. 태아검진시간 지원	1. 출산 후 휴가
2. 유산·사산 휴가	2. 배우자 출산휴가
3. 출산 전 휴가	3. 수유시간 보장
4. 시간외근로 등 제한	4. 육아휴직
5. 임신기간 근로시간 단축	5. 육아기 근로시간 단축
6. 난임 치료 휴가	

Timeline Check List

임신 확인, 모성보호 계획 수립
- 태아검진 일정에 따른 휴가 사용
- 임신 중 근로시간 단축 제도 활용
- 출산전후휴가, 육아휴직 등 계획 세우기

출산전후 휴가 신청 D-60
- 출산 이후 45일(다태아 60일) 이상 되도록 설정, 전자 결재 및 휴가 신청

출산 전 휴가 시작 D-44 이하

출산 (예정)일 D-day
- 출산 경사 알리기, 경조금과 축하 선물 신청
- 출산 검사료·입원비 등 의료비 신청 (3개월 내)

출산 후 휴가기간 D+45 이상
- 출산휴가 60일 지난 이후 관할 고용센터에 출산 후 휴가 급여 신청

육아휴직·육아기 근로시간 단축 휴가 종료 후
- 육아휴직(또는 육아기 근로시간 단축) 계획에 따라 휴직(또는 단축근무) 신청

근로 환경

안전보건

안전보건 경영방침 및 목표

넷마블은 안전보건경영을 모든 경영활동의 최우선 가치로 삼고 있으며, 중대재해처벌법 및 산업안전보건법 등 사회적·법적 이슈에 적극적으로 대응하고 있습니다. 산업 특성에 맞는 주요 위험요인을 파악하고 고위험군에 대한 우선 순위를 선정, 집중·밀착 관리 체계를 구축하여 안전하고 건강한 넷마블을 만들기 위해 노력하고 있습니다.

안전보건 관리 규정

넷마블은 안전 및 보건에 관한 기준을 정립하여 각종 사고 및 질병을 예방하고, 쾌적한 작업환경 조성과 근로자의 안전·보건을 유지 증진하기 위해 안전보건관리 규정을 제·개정 하고 있습니다.

실천 사항

넷마블은 안전보건경영이 모든 경영활동의 최우선 가치임을 표명하고 안전한 넷마블,
건강한 넷마블을 만들기 위해 다음의 실천사항을 적극 이행하고 있습니다.

첫째, 안전·보건을 경영의 핵심가치로 삼고, 안전한 넷마블을 만들기 위해 경영진이 솔선수범한다.

둘째, 산업안전보건법, 중대재해처벌법 등 안전 및 보건과 관련된 법규를 철저히 준수하고, 모든 사업장은 안전의 기본원칙과 지침을 반드시 실천한다.

셋째, 발생 가능한 위험성을 사전에 예측하여 허용 가능한 수준으로 관리하며, 안전·보건에 관련된 사건 및 사고에 대한 예방 활동을 지속적으로 추진한다.

넷째, 안전·보건 방침 및 목표를 달성하기 위해 모든 구성원과 이해관계자에게 관련 정보를 공유하고 주기적인 교육과 훈련을 실시한다.

산업안전보건위원회 운영

넷마블은 사업장의 안전 및 보건에 관한 중요 사항을 심의·의결하기 위하여, 근로자 위원과 사용자 위원을 같은 수로 구성한 산업안전보건위원회를 매분기 1회이상 개최하고 있습니다. 위원회에서는 안전보건 관련 중요 이슈를 공유 및 논의하고 있으며, 이를 통해 구성원들의 근무환경 개선과 안전사고 예방에 기여하고 있습니다.

넷마블 안전보건 활동

넷마블은 구성원의 안전보건 증진을 위해 매년 안전보건계획서를 작성하고 있으며, 이사회 승인을 거쳐 계획에 따라 안전보건 활동을 수행하고 있습니다. 또한, 구성원들을 포함한 이해관계자들에게 안전보건 소식지 발간 및 비상대응 훈련 실시 등 사고 예방을 위한 다양한 안전활동을 수행하고 있습니다.

Certificate of Registration

안전보건경영시스템 인증서

엔탑자산관리(주)

서울 구로구 디지털로26길 38

적용표준

KS Q ISO 45001:2018/ISO 45001:2018

인증범위

사업 경영 및 관리 자문 서비스 – 주차장 운영, 부동산 전대, 건물, 시설관리

위와 같이 안전보건경영시스템 표준에 적합함이
한국경영인증원에 의해 인증되었음을 증명함.

2022년 3월 30일

인증승인일자 : 2022. 3. 30. 인증유효일자 : 2025. 3. 29.

KMR ISO 45001 IAF KAB 한국경영인증원

안전보건경영시스템 인증서 ISO 45001

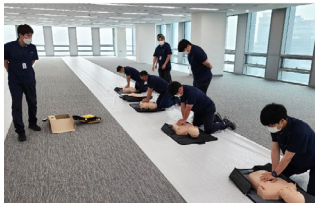
안전보건 문화 확대

안전보건 대응 활동

넷마블은 다양한 형태의 재난으로부터 인명 및 자산을 보호하기 위하여 주요 리스크 유형을 파악하고, 자체 훈련 및 소방서 등 유관기관들과 정기적 비상 대응 훈련을 실시합니다. 또한, 건물 내 발생 할 수 있는 화재, 지진 등 재난 상황에 대비하여 비상 상황 단계별 시나리오 및 대응 매뉴얼을 구축하고 있습니다.

비상상황별 행동요령 - 화재

단계	내용	조치사항	비고
1단계 (경계상황)	외부연기 유입으로 사무실 내 공기 탁함	• 상황 전파 및 안내 방송 • 외부 연기 유입 차단 활동	선조치 후보고 (구성원에 대한 위험요소 발생 시)
2단계 (위험상황)	유해연기로 호흡이 제한적, 화재 및 연기식별 가능	• 상황 전파 및 안내 방송 • 화재 시 진압 및 공기순환 확보 • 화재위치 및 위험지역 접근통제	
3단계 (비상상황)	연기로 인한 시야 확보 및 호흡이 어렵고, 구성원 안전상 위험 단계	• 긴급대피 방송 및 119 신고 • 화재확산 방지 활동 및 대피동선 확보 • 대피동선 유도 및 안내, 응급환자 구조	


응급처치

화재 대응 훈련

폭설 시 대응 훈련

산업재해 현황

산업재해(건)		사망자(명)	
2019	0	2019	0
2020	1	2020	0
2021	0	2021	0

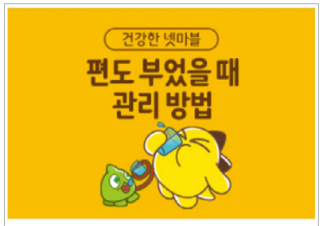
* 2020년 사옥 내 계단 이동 중 발목 부상 1건 발생

안전보건 소식지 발간

넷마블은 코로나19 팬데믹 시대 '건강한 삶'과 '안전한 생활'을 위해 코로나 감염 예방 및 단계적 일상 회복을 위한 콘텐츠 등을 제작하여 구성원들에게 안내하고 있습니다.

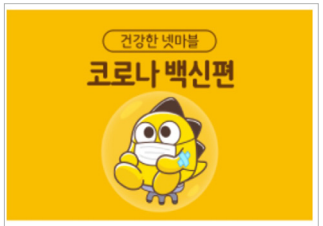
구분		교육 내용
채널 넷마블	1월	편도 부었을 때 관리방법
	2월	코로나19 백신 언제 맞을 수 있을까?
	6월	코로나19 백신 어떻게 준비해야할까?
	7월	코로나19 시기에 방역수칙과 함께하는 안전한 휴가
	11월	단계적 일상 회복! 위드 코로나란?
헬스케어 소식지	11월	근골격계 질환과 관리방법
	12월	뇌심혈관계 질환과 관리방법

안전보건 소식지 콘텐츠 – 채널 넷마블



콘텐츠 · 건강 소식지 2021.01.19
[건강한 넷마블] 편도 부었을 때 관리 방법

콘텐츠 · 건강 소식지 2021.02.18
[건강한 넷마블] 코로나19 백신 언제 맞을 수 있을까?



콘텐츠 · 건강 소식지 2021.06.17
[건강한 넷마블] 코로나19 백신 어떻게 준비해야할까?

헬스케어 운영

넷마블은 쾌적하고 건강한 근로환경을 조성하여 구성원의 질병 예방 및 건강관리 수준을 강화하고자 다양한 건강증진 프로그램을 운영하고 있습니다.

'넷마블 헬스케어'에는 보건 전문 인원이 상주하여 증상에 맞는 올바른 의약품과 간호 처치를 제공하고 있습니다. 콜레스테롤 검사, 인바디 측정기 등 건강관리 측정장비가 구비되어 있으며, 가벼운 부상에 따른 처치, 물리치료 등을 받을 수 있는 건강 회복실, 임산부 휴게실 및 수유실을 운영하고 있습니다.

매년 건강검진을 통해 유소견자 현황을 파악하여 발병위험도에 따라 정기적인 건강상담 프로그램을 운영하고 있습니다. 넷마블 구성원과 동등하게 상주협력업체 직원에게도 필요한 의약품을 지원하여 이해관계자들의 건강보호를 위해서도 힘쓰고 있습니다.

이외에도 구성원 복지 향상을 위하여 2022년 10월 스포츠센터를 신설하였으며, 앞으로도 더욱 많은 시설과 서비스를 제공할 수 있도록 준비중에 있습니다.

케어 범위

- 코로나19 긴급대응
- 근골격계 통증 관리
- 기초 의약품 지급
- 기초 건강관리 및 질병치료 관련 상담
- 가벼운 질환이나 상처 관리
- 응급상황 대응(응급처치 후 후송)
- 건강검진 결과 상담

시설 구성

- 건강증진(회복)실 : 전문 간호사 건강상담 및 1:1 맞춤 프로그램
- 건강관리실 : 전문 간호사를 통한 운동처방 및 건강관리
- 임산부 휴게(수유)실 : 임산부를 위한 휴게시설
- 심리상담실 : 전문 심리상담사 상담 통한 직무 스트레스 관리

헬스케어 이용 직원 수(명)*

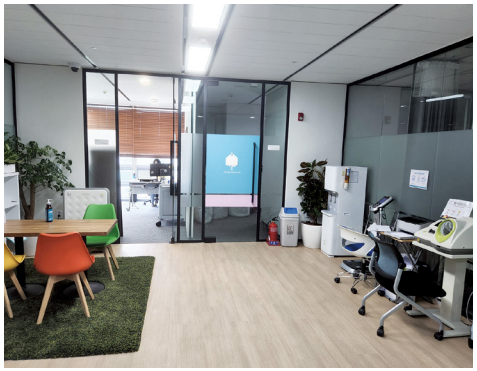
2019	3,829
2020	4,584
2021	3,326

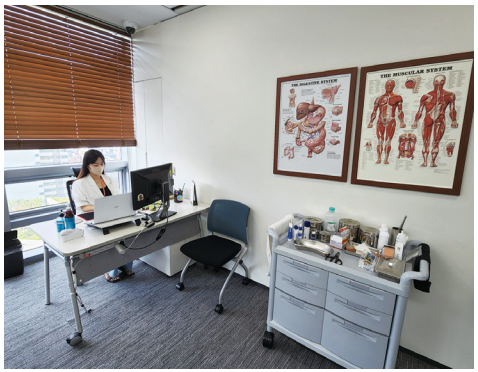
* 전사 컴퍼니사 기준

협력회사에 대한 의약품 지원 수(명)

2019	68
2020	141
2021	107

헬스케어 외부 전경


헬스케어 내부 환경

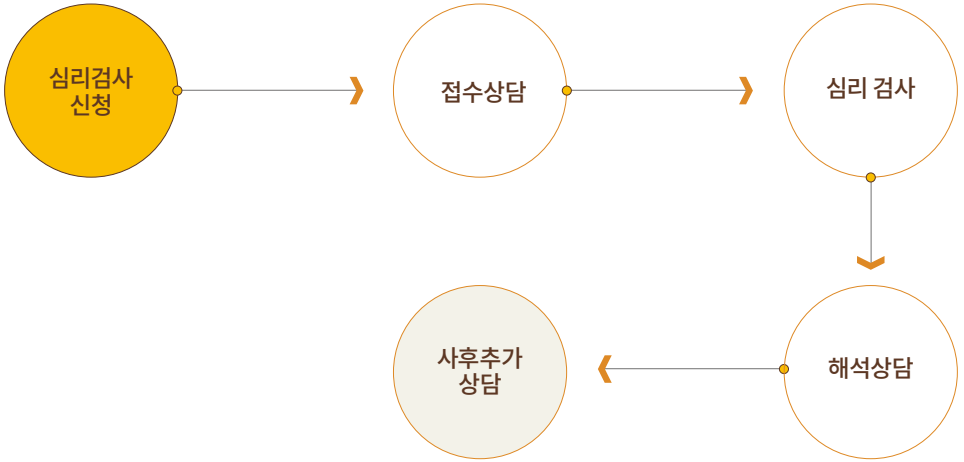

건강 관리실

임산부 휴게실

심리상담실 운영

넷마블은 활기찬 조직문화를 형성하는 동시에, 구성원들이 심리적 안정감을 갖고 건강한 직장 생활을 할 수 있도록 심리상담실을 운영하고 있습니다. 심리상담실에서는 전문 상담사를 통해 개인·회사 생활에서 겪는 다양한 고민과 어려움에 대한 개인상담과 성격, 정서, 직무스트레스 등 심리 검사 및 집단 프로그램 등을 운영하고 있습니다. 2021년에는 총 741건의 개인상담 및 심리검사 해석상담이 이루어졌습니다.

심리검사 프로세스



심리검사 종류

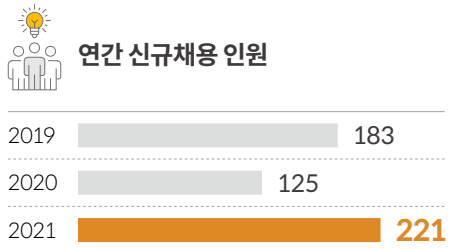
검사종류		측정영역	시간	방법
성격	MBTI 성격유형검사	타고난 그리고 익숙한 심리적 경향성을 살펴보고 장단점을 이해함으로써 자신과 타인에 대한 이해 및 성숙을 돕기 위한 검사	20~30분	온라인
	TCI 기질 및 성격검사	타고난 기질을 이해하고 환경과 상호작용에서 발달한 성격을 파악하여 개인의 고유한 인성을 종합적으로 파악하는 검사	20~30분	온라인
	Enneagram심리역동검사	타고난 기질에 따른 자신의 생활적 특징, 힘의 원천, 잠재력의 경향성, 스트레스·안정의 방향성을 제시하는 검사	45분	온라인
정서	BAI 불안척도	불안의 정도를 측정하기 위한 도구	5분	지필
	CES-D 우울척도	우울한 기분, 죄의식, 무가치감, 무기력감, 절망감 등을 측정	5분	지필
	MMPI-2 다면적인성검사	개인의 성격, 행동적 특성, 개인관계, 심리적 자원, 현재 심리상태, 스트레스의 정도, 적응수준을 심층적으로 탐색	45~60분	온라인
SCT 문장완성검사		미완성 문장을 자신의 생각대로 완성하여 잠재된 욕구, 감정, 야망, 태도 등을 탐색하여 가족, 성, 대인관계, 자기개념 영역을 알아볼 수 있음	30분 내외	지필
직무스트레스		스트레스의 심리적 요인(비합리적 신념, 성격, 자기효능감, 스트레스 회복 노력)과 사회적 요인(조직 내 갈등, 업무의 과부하, 역할의 모호성 등)을 주요 원인으로 하고 정서적인 상태, 신체적인 상태 등 다양한 조직 안에서 발생할 수 있는 스트레스 인자를 평가	30분 내외	온라인
대인관계		대인관계 문제를 종합적으로 평가 및 진단하고 대인 상호관계를 종합적으로 이해하여 개인의 특징적인 대인관계 문제와 심각성을 평가하는 검사	20분	온라인
부모양육태도검사		지지표현, 합리적 설명, 성취압력, 간섭 등 각 요인의 양육태도 수준별 특징을 평가	30분	온라인
결혼만족도 검사		전반적인 결혼 불만족 정도와 결혼생활의 11개 영역에 대한 세부적 결혼만족 정도를 평가	15~20분	온라인

인재 확보 및 육성

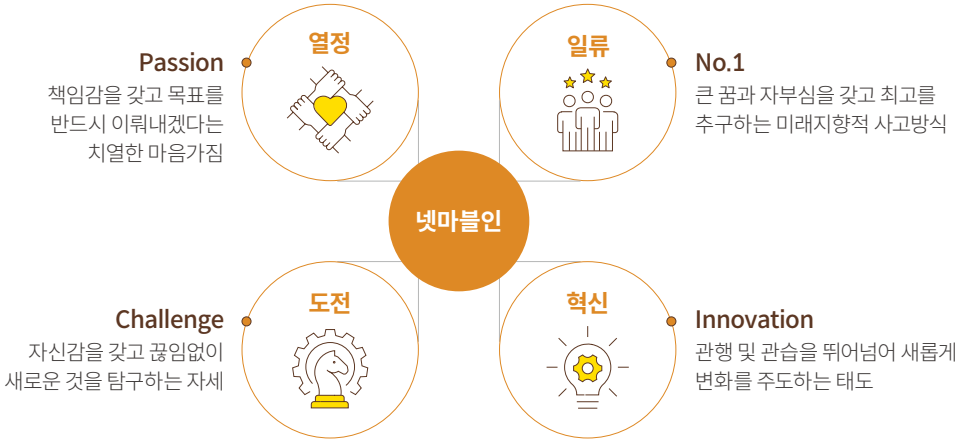
우수 인재 영입

회사의 성장과 미래를 견인하는 가장 큰 자산은 구성원이라고 생각합니다. 넷마블은 사업 전략에 따라 지속적으로 우수인재를 영입하고 있으며, 매년 '신입사원 공개채용'과 '채용 연계 인턴십 프로그램'을 운영하여 기술, 사업, 마케팅, 디자인 등 다양한 분야에서 넷마블과 함께 성장할 인재를 유치하고 있습니다. 넷마블은 인재영입을 위한 채용 전담 조직을 운영하고 있으며, 채용 전 과정에서 복수의 평가자를 두어 채용 전형을 공정하게 진행하고자 노력합니다. 면접, 인성검사 등 단계별 전형을 통해 단순 스펙이 뛰어난 사람을 뽑는 것이 아니라 직무 수행에 필요한 역량을 보유하고 있는지 검증하고, 나아가 넷마블 인재상 부합 여부를 다각도로 평가하고 있습니다. 넷마블은 기업의 성장은 물론 게임 산업의 발전을 위해 지속적으로 우수인재를 영입하고 육성하는데 최선을 다할 것입니다.

연간 신규채용 인원



넷마블 인재상



메타버스 채용 박람회 실시

신입사원 공개 채용 시 '언택트 시대'에 맞춰 메타버스 플랫폼을 활용한 온라인 채용 박람회를 개최하였습니다. 넷마블 신사옥 배경의 가상 공간으로 꾸며진 '넷마블 타운'에서 지원자들이 자유롭게 공간을 둘러보며 실시간 직무 상담과 이벤트 등에 참여하는 형태로 운영 되었습니다. 넷마블은 이외에도 유튜브 채널 운영 등 다양한 플랫폼을 통해 코로나19 상황에서도 지원자들의 직업 선택에 도움이 될 수 있는 정보들을 제공하고 있습니다.

주니어 인재 확보 노력

넷마블은 매년 게임업계로의 꿈을 가진 대학생들을 대상으로 '마블챌린저' 활동을 진행하고 있습니다. 공식 블로그에 넷마블 게임 공략 및 리뷰 포스팅을 하며 게이머들과 소통하고 나아가 사내외 행사 참여, 멘토링 활동 등을 통해 대학생으로서 경험하기 어려운 게임 회사의 실무에 간접적으로 참여할 수 있는 기회를 제공합니다. 향후 이들이 넷마블 지원 시 서류전형을 우대하여 실질적인 채용과의 연계 또한 지원하고 있습니다. 이와 더불어 넷마블은 매년 인턴을 선발하여 부서 근무 경험 기회를 제공하고, 우수자에게는 졸업 후 정규직 입사 기회를 부여하는 '채용 연계 인턴십 프로그램'을 운영 중입니다. 이러한 대학생 대상의 다양한 실습형 활동들을 통해 게임에 대한 열정과 업에 부합하는 역량을 보유한 우수 주니어를 확보하기 위해 노력하고 있습니다. 특히 2021년에는 전 직원 연봉을 800만원씩 인상하였고, 이를 신입초임에도 적용하여 업계 최고 수준의 보상을 제공함으로써 미래 인재에 대한 투자를 아끼지 않고 있습니다.

구성원 성장 지원

넷마블은 구성원의 자기 주도적 성장을 지원하기 위해 다양한 역량 강화 프로그램을 운영하고 있습니다. 러닝 플랫폼을 통해 개인별 관심 분야 또는 업무 역량 향상이 필요한 분야에 대해 상시 학습이 가능하도록 동영상 콘텐츠를 제공하고 있습니다. 또한 신규 입사자, 직책 승진자 등 각각의 상황과 니즈에 맞는 교육 과정을 운영 중이며, 더불어 개인의 지식과 경험을 다른 구성원들과 나눌 수 있는 사내 컨퍼런스 및 포럼 참여를 적극 독려하고 있습니다.

신규 입사자 온보딩 교육

새롭게 입사한 구성원들의 빠른 적응을 돕기 위해 온보딩(On-Boarding) 프로그램을 제공합니다. 온·오프라인으로 구성된 프로그램을 통해 넷마블의 가치철학인 '넷마블 WAY'와 성장 스토리, 사업 현황, 인사 제도, 일하는 방식에 대한 이해도를 높이고 회사의 비전에 대해 공감대를 형성하고 있습니다. 또한 멘토링(공채)·버디(경력) 제도를 통해 신규입사자들의 넷마블에서의 새로운 시작을 적극 지원하고 있습니다.

신규입사자 온보딩

슬기로운 리더생활

SQC 프로그램

사업 직군 신입사원의 경우 입사 후 1년 간 SQC(Service Quality Control) 프로그램에 참여합니다. SQC 프로그램은 유저의 시각에서 게임의 만족도를 높일 수 있는 다양한 아이디어를 발굴하고 제안하는 것을 목표로 하고 있습니다. 이를 통해 넷마블에서 퍼블리싱하는 게임 서비스에 대해 다양한 개선과제를 도출하고 있으며, 실제 출시작에도 적용되어 유저들이 더 재미있는 서비스를 즐길 수 있도록 합니다.

리더 역량 강화

리더의 조직관리역량 강화 및 성과 창출을 지원하기 위한 리더십 프로그램을 운영합니다. 매년 새롭게 선임된 신임 리더를 대상으로 넷마블 리더십 철학, 조직관리에 대한 교육을 진행하고 있습니다. 또한 역할 변화에 따른 업무수행 지원을 위한 '직책 수행자 업무지원 매뉴얼'을 제공하여 인사, 재무, 총무 등 주요 제도 및 프로세스에 대한 이해를 돕고 있습니다. 특히 2021년에는 조직·성과·구성원 관리 팁을 담은 콘텐츠 시리즈인 '슬기로운 리더생활'을 통해 리더로서 반드시 숙지해야 하는 원칙, 제도, 마인드셋 등에 대해서 주기적으로 안내하고 있습니다.

지식 공유 활동

넷마블은 국내외 게임·IT 관련 컨퍼런스, 사외교육 참여를 적극 독려하고 있으며, 이외에도 사내 구성원간 전문 지식 및 프로젝트 사례를 공유할 수 있는 프로그램을 운영하고 있습니다. 대표적으로 국내외 게임 트렌드와 이슈를 다루는 GTF(Game Trend Forum), 글로벌 게임 서비스와 노하우를 공유하기 위한 NGGC(Netmarble Global Game Conference), 넷마블컴퍼니 내 전문가들이 게임 개발과 관련한 노하우를 공유하는 GDF(Game Developer Forum)가 있으며, 수강을 희망하는 구성원은 누구나 자유롭게 참여할 수 있습니다. 2021 GDF에서는 개발자가 알아야 할 시장 트렌드 및 지식, 주요 개발 사례 등을 주제로 다양한 지식과 경험을 나누고 소통하는 시간을 마련하였습니다.

사회적 거리두기를 감안하여 2021년에는 모든 포럼과 컨퍼런스를 온라인으로 진행하였으며, 해당 영상은 다시보기를 통해 상시 열람 가능하도록 지원하고 있습니다.

공정한 평가와 보상

체계적 성과관리

넷마블의 평가는 개인 업적평가와 조직의 목표 달성도 여부를 평가하는 조직평가로 나누어져 있으며, 이는 합리적인 보상을 제공하는데 활용하고 있습니다. 개인 업적 평가를 위해 매년 리더와 함께 개인별 업무목표를 수립하고 있으며, 상시 피드백 제도를 통해 리더를 포함한 구성원들이 상호 업무 진행 사항에 대해 주기적으로 의견을 교환하고 있습니다. 또한 리더가 구성원에게 성과 달성에 대한 동기를 부여하고 그 실적을 객관적이고 명확하게 점검할 수 있도록 리더 대상으로 성과관리 가이드 제공 및 코칭 교육을 실시하고 있습니다. 조직평가는 회사의 비전·경영 목표와 연계된 조직 목표 대비 구성원들이 달성한 실적 기반으로 평가되며, 개인 업적평가와 함께 보상기준 확정을 위한 기초 자료로 사용 됩니다.

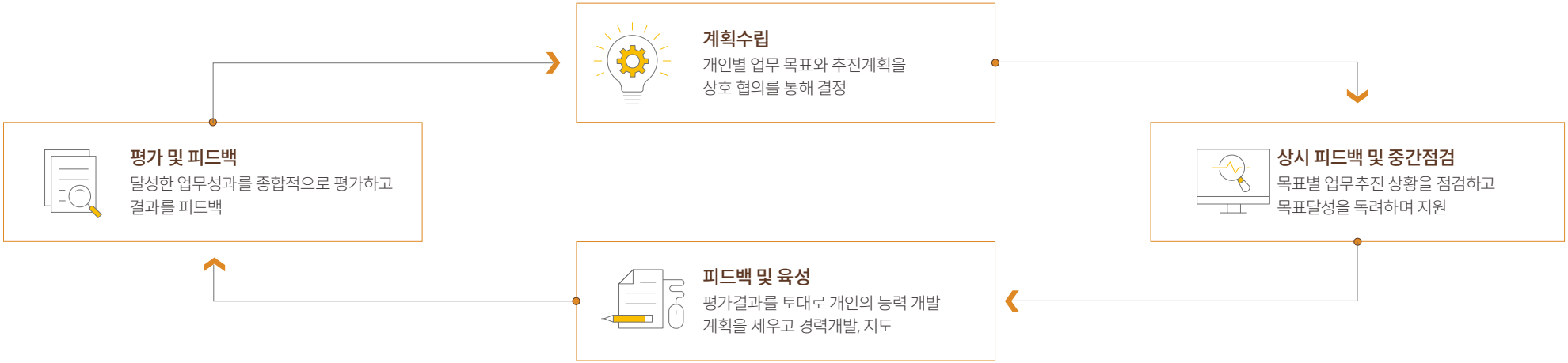
넷마블은 체계적인 성과 관리 아래 개인과 조직의 성과까지 종합적으로 고려하여, 모든 구성원이 성과에 따른 공정한 보상을 받을 수 있도록 노력하고 있습니다.

360 다면진단을 통한 개인별 역량 진단

넷마블은 보상과 연계되는 업무 성과에 대한 평가와 별도로 개인의 역량에 대한 진단 및 피드백을 실시하고 있습니다. 직무 수행에 요구되는 전문성이 정확히 측정될 수 있도록 직무별 진단 문항을 차별화하여 역량진단 시스템을 구성하였으며, 소속 부서 동료뿐만 아니라 유관 부서에 소속된 동료 등 함께 일하는 구성원 모두가 참여할 수 있도록 설계하였습니다. 모든 절차를 익명으로 진행하여 역량진단 참여자가 진단 대상자의 역량에 대해 보다 투명하고 실질적인 피드백을 제공할 수 있습니다.

또한 팀장 이상 직책자의 경우, 리더 역량진단을 별도로 실시하여 리더 스스로 본인의 장단점을 파악하고 리더로서 부족한 역량을 보완할 수 있도록 코칭하고 있습니다. 이처럼 넷마블은 매년 역량진단을 통해 리더, 그리고 함께 일하는 동료가 바라보는 나의 모습을 다각도로 리뷰하고 종합적으로 판단 가능하도록 지원하고 있으며, 나아가 효과적인 인사 운영에 활용하고 있습니다.

목표 관리 제도의 기본 사이클



고객 만족 제고

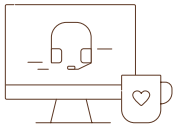
고객 접점 활동

고객 응대 정책

넷마블은 게임 내외로 이슈가 되는 부분들을 지속적으로 체크하고, 관리가 필요한 항목들을 정책 과업으로 분류하여, 고객의 가치를 보호하고 증대함에 있어 최선을 다하고 있습니다.

고객 친화적인 게임 및 서비스 제공을 위해 다양한 커뮤니케이션 채널을 통해 고객의 목소리를 듣고 있으며, 공식 사이트를 포함한 공식 포럼, 카페 등을 활용하여 고객에게 필요한 다양한 정보를 제공하고 있습니다.

고객 응대 정책 상세 과업



- 정책의 유지 및 보수
- 금칙어 버전 관리
- 유료 아이템에 대한 확률의 공지 및 관리
- 대외 리스크에 대한 등록, 검토, 대응
- 이벤트 정책의 검토

고객 상담 운영 채널

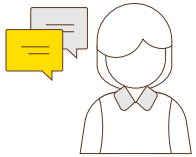
넷마블은 고객 상담을 위한 고객센터 홈페이지를 별도로 운영 중이며, 게임 유형별로 PC게임과 모바일 게임 고객센터를 구분하여 운영하고 있습니다. PC게임 고객센터는 PC게임 관련 결제, 보안, 상담, 자녀 사랑(게임시간 선택제) 등의 지원 서비스를 제공하고 있으며, 모바일 게임 고객센터는 모바일 게임별 도움말 제공 및 다양한 문제 해결을 위한 1:1 문의를 지원하고 있습니다.

넷마블 모바일 고객센터

고객 응대 원칙

회사를 대표하는 입장으로!

고객이 제기하는 불만과 항의는, 내가 아닌 회사를 향한 것이며, 개인 감정에 따른 응대와 책임 회피형 답변은 지양합니다.



모든 응대에 최선을 다해서!

나는 여러 명의 고객을 상대하지만, 고객이 도움을 요청할 곳은 나 뿐입니다. 나에게는 같은 업무의 단순 반복이더라도, 고객에게는 큰 도움이 됩니다.

고객의 입장에서 생각하고 공감!

나의 입장에서는 당연한 일이라고 하더라도, 고객의 입장에서는 아닐 수 있습니다. 사소한 배려와 공감이 고객 만족을 이끌어내는 원동력이 됩니다.

전화상담
PC 고객센터(1588-5180),
모바일 고객센터(1588-3995)

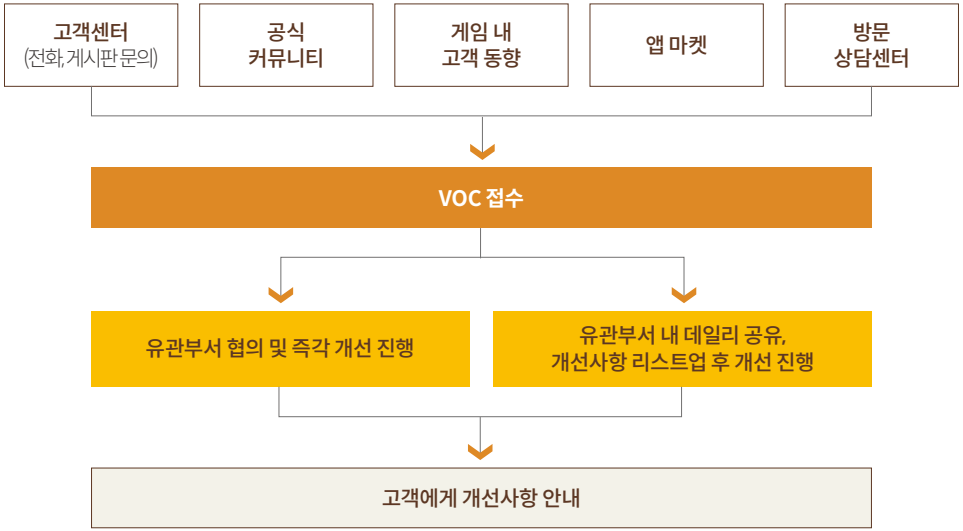
방문상담 고객센터
(07297) 서울시 영등포구 문래동3가 55-16
영등포에스케이리더스뷰 1층

게시판상담
게임 서비스 내 고객센터 문의하기

온라인 고객센터
https://helpdesk.netmarble.net

이용자 VOC 처리 프로세스

넷마블은 고객 만족도를 높이기 위해 고객 니즈 파악, 분석 및 서비스 개선까지 다양한 활동을 하고 있습니다. 다양한 커뮤니케이션 채널을 통해 접수된 문의 및 제안 사항은 유관부서와의 긴밀한 협업을 통해 개선하고 있으며, 개선사항은 고객이 언제든지 쉽게 확인할 수 있도록 공식 커뮤니티에서 상세하게 공유하고 있습니다. 또한 수집된 고객 의견을 빠르게 반영하고 서비스를 개선하기 위해 데일리 VOC 리포트를 작성하고, 월간 및 분기별 VOC를 점검하여 사후 리스크를 예측하고 있습니다.



이용자 보호 정책

첫째, 넷마블은 게임물관리위원회의 심의 기준을 준수하고 있습니다.

둘째, 게임 등급 분류를 위한 심의 진행 시, 게임의 스크립트와 게임 요소를 모두 검수합니다.

셋째, 유저 보호와 동시에 안정적인 게임 서비스를 제공하기 위해 운영 정책을 관리하고 있습니다.

넷째, 넷마블은 청소년 보호 정책을 통해, 청소년 보호에 적극적으로 노력하고 있습니다.

청소년 보호 정책

01 이용 가능한 연령 안내

02 게임 및 포털 가입 시 법적대리인의 동의를 받음*

03 민법 제5조에 따라, 청소년의 행위는 법적 대리인의 동의를 얻어야 함

* 게임 이용 가능 연령에 따라 다름

고객 만족도 조사 결과

PC(점, 100점 만점)

2019	48.9
2020	62.2
2021	**61.3**

모바일(점, 5점 만점)

2019	3.2
2020	3.4
2021	**3.2**

고객센터 접수 및 처리 건 수(VOC)

접수 건 수(건)

2019	930,574
2020	769,859
2021	**653,251**

처리 건 수(건)

2019	922,836
2020	803,047
2021	**683,421**

* 동일 접수 건에 대해 복수의 처리가 필요한 경우로 인해, 처리 건 수가 접수 건 수보다 많을 수 있음

정보보안 및 개인정보보호

정보보안

정보보호 방침 및 체계

넷마블은 150개 이상 국가를 대상으로 게임을 운영하고 있는 글로벌 퍼블리싱 기업으로서, 넷마블이 제공하고 있는 게임 콘텐츠와 서비스를 대상으로 한 정보보안 위협, 게임 퍼블리싱 등 서비스를 둘러싼 환경, 관련 법령 등을 고려한 보안 역량 확보의 중요성을 인지하고 있습니다. 이에 넷마블은 국내외 개인정보보호 법제 준수를 위해 Global Privacy Compliance 및 ISO 규격을 충족하는 전사 정보보호 규정 및 지침을 수립하여 체계적인 정보보호 업무를 수행하고 있습니다. 또한, 감사실의 내부감사를 통해 내부 보안정책 준수 및 이행 현황을 주기적으로 확인 및 관리하고 있습니다.

정보보호 인증

넷마블은 운영중인 정보보호 및 개인정보보호 관리체계를 지속적으로 검증 및 개선하기 위해 국내외 관련 기관으로부터 정보보호 및 개인정보보호 체계를 인증받고 있습니다. 2015년 정보보호관리체계(ISMS) 및 개인정보보호관리체계(PIMS) 인증을 최초 취득하였고, 2020년부터는 통합된 형태의 정보보호 및 개인정보보호 관리체계(ISMS-P) 인증을 취득 및 유지하고 있습니다. 또한, 2015년부터 정보보호 경영시스템 구성과 운영에 대한 국제 표준 정보보호 인증인 ISO/IEC 27001을 취득하여 매년 유지 또는 갱신을 위한 인증 수검을 통해 평가받고, 개선활동을 이어 나가고 있습니다.

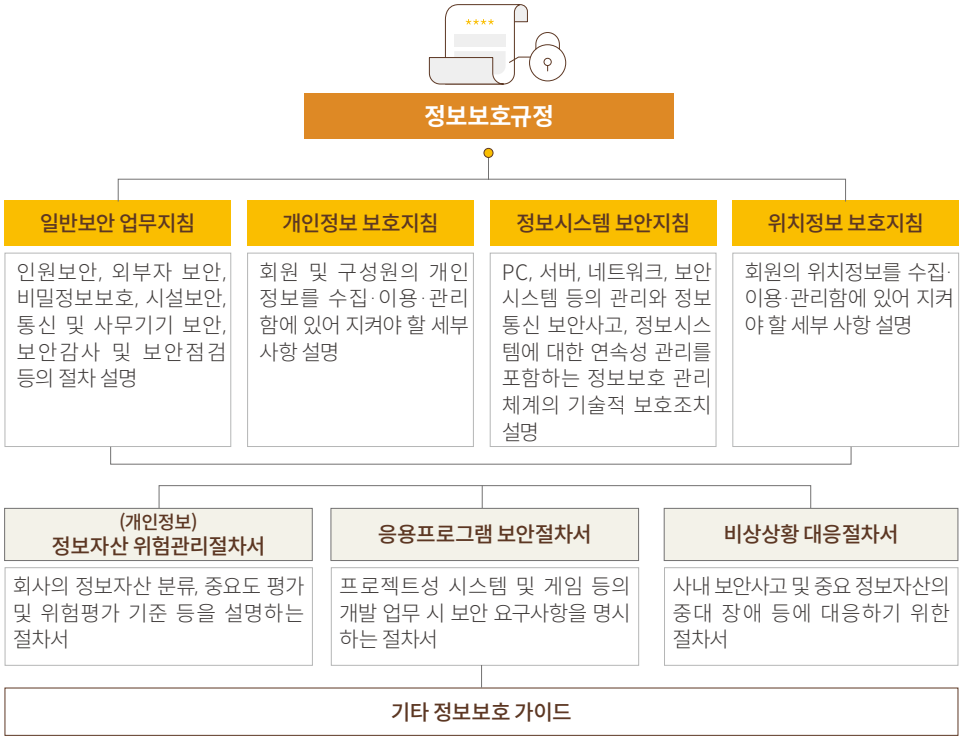
정보보호 및 개인정보보호 관리체계 인증 (ISMS-P)
[인증범위] 국내 게임서비스 운영
[유효기간] 2020.12.16 ~ 2023.12.15

국제 정보보호 인증 ((ISO/IEC 27001))
[인증범위] Information Security Management System in relation to service & internal operation for online game publishing. This is in accordance with the Statement of Applicability version 2.0.
[유효기간] 2021.07.30 ~ 2024.07.29

정보보호 정책

넷마블은 사내 정보보호 최상위 정책서인 정보보호규정을 마련하고 이를 통해 정보보호에 관한 목표와 방향을 제시함으로써 이를 참고하는 모두가 정보보호에 같은 방향성을 갖도록 안내하고 있습니다. 정보보호규정 하위의 네 가지 정보보호 지침(일반보안 업무지침, 개인정보 보호지침, 정보시스템 보안지침, 위치정보 보호지침)에서 정보보호 정책 달성을 위한 기준과 원칙을 설명하고 있으며, 지침 하위에 정책 달성을 위한 단계적 접근 방식을 명시한 3개의 절차서(정보자산 위험관리절차서, 응용프로그램 보안절차서, 비상상황 대응절차서)를 보유하고 있습니다. 해당 정책들은 최신 법률과 대내외 환경 변화 등을 반영하여 매년 개정을 진행하고 있으며, 사내 인트라넷 서비스를 통해서 구성원들이 언제든지 확인 가능하도록 게시하고 있습니다.

정보보호 정책서 구성 및 정의



정보보호 전담 조직

넷마블은 정보보호의 전문성과 독립성을 보장하기 위하여 대표집행임원 직속으로 정보보호 전담 조직을 운영하고 있으며, 기술적인 역량을 포함하여 업계에 대한 이해도와 커뮤니케이션 능력 등 다양한 부문에서 역량을 갖춘 전문가를 정보보호 최고책임자(CISO, Chief Information Security Officer)로 선임하였습니다.

정보보호 활동의 의사결정이 필요한 경우 유관부서들의 다양한 의견을 청취하고 있으며, 공감대를 형성하기 위해 CISO를 의장으로 하는 정보보호협의회를 운영하고 있습니다. 정보보호협의회는 정보보호 정책의 제·개정에 대한 피드백 뿐만 아니라, 침해사고 발생에 따른 전사적 대응이 필요한 경우, 정보자산에 대한 위험평가 프로세스 결과 등을 전체 임직원을 대상으로 공유하고 있습니다.

정보보호 문화 조성을 위한 노력

최근 보안사고 사례를 보면 내부자의 사소한 부주의가 대형 보안사고로 이어지는 등 보안예방 활동으로써 구성원들에 대한 보안인식 제고 활동이 강조되고 있습니다. 넷마블은 전사 정보보안교육, 직급별·직군별 맞춤형 정보보안 교육을 비롯하여, 매월 정보보안 캠페인을 통해서 구성원이 정보보호 규정을 위반하지 않고 안전하게 업무를 수행할 수 있도록 정보보호 문화 조성을 위해 노력하고 있습니다.

또한, 악성코드 유입의 주요 경로로 이용되는 악성메일에 대응하기 위하여 악성메일 모의훈련을 상시로 운영하고 있으며, 중복 감염자로 분류된 구성원들을 대상으로 별도의 교육을 진행하고 있습니다. 최근에는 악성메일 모의훈련의 주요 결과지표인 보안신고율, 메일 열람률, 악성코드 첨부파일 실행률이 전반적으로 개선되는 등 훈련의 효과가 나타나고 있습니다.

개인정보보호 교육

정보 침해사고 예방 및 대응

넷마블은 나날이 지능화, 고도화되고 있는 사이버 공격에 대응하기 위하여 침해사고 예방과 대응을 위한 프로세스를 갖추고 있습니다. 최신 보안위협 및 취약점 정보를 수집하여 잠재적 보안위험들을 식별하고, 침입탐지시스템 및 웹방화벽을 비롯한 각종 보안시스템을 통해 외부로부터의 공격을 실시간으로 탐지 및 차단하고 있습니다. 아울러 365일 24시간의 SOC(Security Operation Center) 및 CERT(Computer Emergency Response Team) 활동을 통해 상시 침해 대응이 가능한 환경을 갖추고 있습니다.

한편, 클라우드를 이용한 글로벌 게임 서비스 이용이 증가함에 따라 아마존 웹서비스(AWS)와 구글 클라우드플랫폼(GCP) 등 플랫폼별 맞춤형 보안기능을 구현하고, 하이브리드 클라우드 환경에서의 통합 보안관리를 위하여 관련 기술력 확보와 투자를 확대하고 있습니다.

넷마블은 안전한 게임 서비스를 위해 게임 콘텐츠 관련 취약점에도 적극적으로 대응하고 있습니다. 게임에 대한 사전 보안검수 및 상시 모의해킹을 통해 보안 취약점을 식별 및 제거하고 있으며, 지속적으로 게임 어뷰징(앱 위·변조, 핵툴 등)을 탐지 및 차단하기 위하여 자체 개발한 보안모듈을 적용하고 있습니다.

넷마블은 게임 관련 기술이 빠르게 진화하고 있는 만큼, 새로이 등장하는 보안이슈에 선제적으로 대응하고 체계화하기 위해 담당자의 전문성을 강화하고 중장기적인 로드맵을 마련해 나갈 계획입니다.

침해사고 대응절차

개인정보보호

개인정보보호 관리체계 운영

넷마블은 이용자 동의를 기반으로 개인정보를 수집·이용 및 제공 하며, 온라인 서비스 제공자(OSP, Online Service Provider)가 준수하여야 하는 대한민국의 관계 법령 및 제도를 성실히 준수하고 있습니다. 넷마블은 개인정보처리방침에 명시된 정보보호 기준을 우선하여 적용하고 있으며, 미국과 EU, 일본 등 별도의 기준이 필요한 경우에는 국가별 정책을 준수하고 있습니다. 아울러 현지 법률 전문가의 협력을 통해 국가별 최신 규제동향을 심층 분석함으로써 글로벌 스탠다드를 충족하는 개인정보보호 관리체계를 운영하고 있습니다.

서비스 개인정보 영향평가 프로세스 운영

넷마블은 개인정보의 처리(개인정보의 수집·이용, 제공 및 연계 등)가 요구되는 개인정보처리시스템 또는 홈페이지 등의 서비스를 신규 개발하거나, 이미 구축된 개인정보 데이터베이스에 연동하는 개발 업무에 개인정보 영향평가 프로세스를 운영하고 있습니다. 개인정보 영향평가 프로세스는 '넷마블 개인정보보호 지침'에서 정하는 사항 중 개인정보의 처리가 요구되는 서비스 개발 시, 국내외 법규 준수 여부 및 유·누출 위험성을 사전에 확인하여 개발, 구축이 완료되는 개인정보처리시스템의 보안성을 높이고자 하는데 목적이 있습니다.

개인정보보호 전담조직 신설

넷마블은 정책담당임원을 개인정보보호책임자(CPO, Chief Privacy Officer) 및 데이터보호책임자(DPO, Data Protection Officer)로 지정하는 한편, 개인정보보호 정책의 수립 및 운영, 구성원 인식제고, 수탁사 관리·감독 등 업무를 전담하는 개인정보보호팀을 신설하였습니다. 개인정보보호팀은 CPO를 중심으로 연간 보안활동 계획에 따라 (개인)정보보호협의회 및 개인정보보호 관리체계 운영업무를 주도적으로 수행하고 있습니다.

개인정보보호를 위한 노력

1. 개인정보의 안전한 처리를 위해서 내부정책을 수립하고 시행하고 있습니다.
2. 개인정보에 대한 접근을 엄격하게 관리하고 있습니다.
3. 개인정보를 안전하게 저장하고, 전송할 때에는 암호화 기술을 적용하고 있습니다.
4. 개인정보 침해사고 발생에 대응하기 위해서 접속기록을 보관하고 위·변조 방지를 위한 조치를 하고 있습니다.
5. 개인정보를 지키기 위하여 백신을 설치하고 운영하고 있습니다.
6. 개인정보의 안전한 보관을 위하여 출입통제장치, 잠금장치, CCTV 등의 설치 등 물리적 조치를 하고 있습니다.

개인정보보호 교육(전사 공통)

참여 인원 및 참여율(명)

2019	791(98%)
2020	763(96.2%)
2021	875(96.5%)

총 교육시간(시간)

2019	395.5
2020	763
2021	844

개인정보보호 교육(의무 대상)

참여 인원 및 참여율(명)

2020	61(100%)
2021	96(100%)

총 교육시간(시간)

2020	61
2021	96

* 2020년부터 개인정보취급자에 한해 목적별로 교육 실시

보안성 검토 단계별 프로세스

넷마블은 개인정보 보호 향상을 위하여 계약서 검토, 시스템 설계/구축, 업데이트, 서비스 종료시까지 각 단계별 법적 리스크 검토를 수행하고 있습니다.

보안성 검토 기준 및 근거

1. 법적 준거성을 반영하고 있는가?
2. 내부 규정 및 지침에 근거하고 있는가?
3. 인증 감사(ISMS-P, ISO/IEC 27001) 항목이 반영되어 있는가?

계약시 제공 위탁업체 협약서 및 점검 → **설계시** 인프라, 네트워크, 서버, 보안시스템, 솔루션 등 → **구축시** 정책 설정, 접근 통제, 취약점 점검, 보안성 검토 등 → **업데이트** 이벤트·프로모션, 계정관리 등 → **서비스 종료** 개인정보 파기, 웹서비스 종료 등

지속가능한 파트너

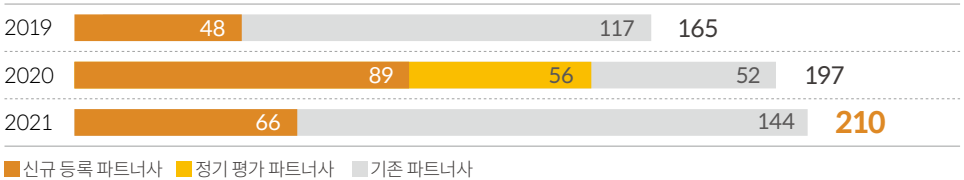
파트너사 관리

파트너 관리 방침

넷마블은 파트너사와의 동행 없이 혼자 앞으로 나아갈 수 없다는 것을 인지하고 있으며, 파트너사와의 발전적인 관계를 유지하기 위해 노력하고 있습니다. 파트너사와의 지속가능한 성장을 위해 '공급업체 관리지침'을 제정하여 공급업체 선정, 협력 약정 체결 및 등록, 시기별 평가 및 관리 등에 걸친 체계적인 공급망 관리를 운영하고 있습니다.

이와 더불어, 넷마블은 파트너사의 비재무적인 리스크 발생에 대한 관리를 강화하기 위해 향후 ESG 관점에서의 공급망 관리 방침을 검토 중에 있습니다.

파트너사 현황



* 정기평가 내용 보완으로 인해 2021년은 평가 미진행

파트너 관리 현황

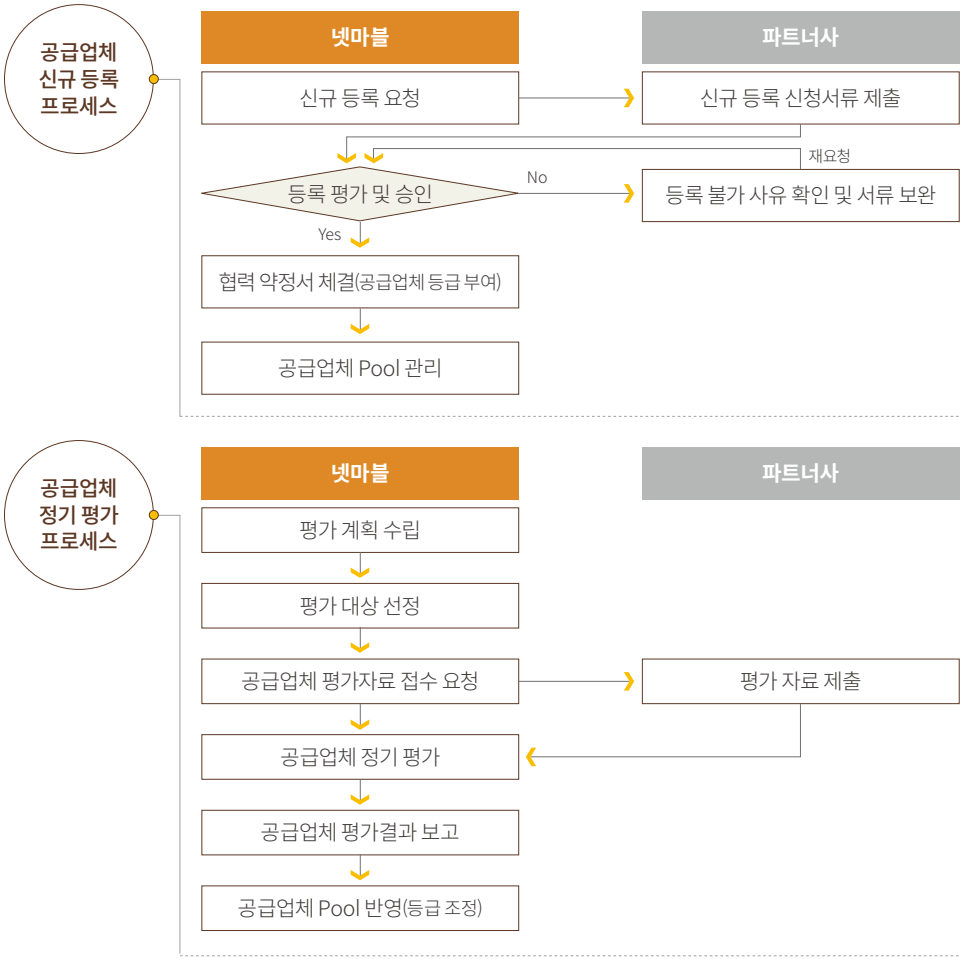
2021년 말 거래 기준, 넷마블컴퍼니와 함께 하는 파트너사는 210개며, 파트너사는 게임 캐릭터 이미지 및 상품제작, 게임 마케팅, IT인프라 물품 및 제작물 제공, 용역 위탁을 제공하는 수급사업자 등으로 구성되어 있습니다. 넷마블은 선정과정의 투명성 및 공정성을 확보하기 위한 공급망 유통구조조사 자체점검활동을 진행하고 있으며, 이를 바탕으로 실제 기술력을 제공하는 파트너사와 넷마블과의 직거래를 통해 신뢰관계를 구축하고 있습니다.

파트너 등록 및 관리 프로세스

넷마블은 공정하고 합리적인 절차에 따라 파트너사를 평가·등록 및 관리하기 위해 구매관리규정 내 공급업체 관리지침을 상세하게 명시하고 있습니다. 파트너사 등록 및 평가와 관련하여 가입신청서를 포함한 상세 안내 및 평가결과를 메일로 전달하고 있으며, 결과물을 체계적으로 관리하고 있습니다. 파트너사 평가 시 품질, 기술력, 가격, 서비스, 경영 상태 등을 고려하여 100점 만점 기준으로 70점 이상을 획득한 경우에만 등록을 진행하고 있으며, 파트너사의 동의 후 케이스별 신용평가 정보를 취득하는 등 리스크를 관리하고 있습니다.

한편, 공사 및 용역의 투입으로 인한 법규준수 및 안전성 확보가 필요한 경우에는 안전작업 계획서 등을 사전에 수령하고 계획물에 대한 평가를 통해 70점 이상(100점 만점 기준) 점수를 획득한 파트너가 투입될 수 있도록 안전보건관리에 대비하고 있습니다. 공급망의 안정적 관리를 위해 파트너 통합운영체계를 수립 중에 있으며, 이를 통해 등록평가-수행평가-정기평가-상시평가의 상시관리체계를 반영할 예정입니다. 향후에는 ESG평가지표의 공급망 적용을 검토하여 넷마블과 함께 지속적으로 서비스를 제공할 파트너를 확보하고 ESG 경영에 참여할 수 있도록 유도할 예정입니다.

공급업체 신규 등록 및 정기 평가 프로세스



파트너사 정도경영 실천 특별약관

파트너사의 비합법적이고 비윤리적인 판단이나 행동은 파트너사의 행위임에도 불구하고 넷마블에게 리스크가 발생할 수도 있습니다. 이에 따라 넷마블은 파트너사의 윤리 리스크를 관리하기 위해 파트너사와의 모든 계약 시 필수적으로 표준계약서에 '정도경영 실천 특별약관'을 포함하고 있습니다. 정도경영 표준 약관은 합리적이고 공정한 거래질서를 준수하고 회사의 윤리적 기업문화를 정착시키는 것을 목적으로 하고 있습니다. 2022년 2월부터는 정도경영 표준 약관 외 노동, 안전, 환경 등 ESG 요건을 고려한 계약약관을 추가하여 비재무 리스크 요인들에 대해서도 관리하고 있습니다.

넷마블은 모든 입찰 제안 요청 시 '정도경영 실천서약서'를 파트너사가 작성하여 제출하도록 안내하고 있으며 이에 반하는 행위가 확인된 파트너사에 대해서는 계약 체결 거절 및 해제, 이후 거래 제한 등을 통해 윤리 리스크 예방 및 관리를 하고 있습니다.

파트너사 소통 강화

넷마블은 파트너사와의 신뢰관계를 구축하기 위해 입찰 진행 시 넷마블 정도경영 상담센터에 대해 파트너사에게 사전 안내하고 있습니다. 파트너사는 정도경영 상담센터를 통해 넷마블과의 거래 도중 발생한 위반 사항이나 고충에 대해 제보할 수 있습니다. 2021년 넷마블 파트너사의 고충 제보 사례는 없었으며, 향후에는 구매시스템을 고도화하여 정도경영 상담센터를 협력회사들의 고충뿐 아니라 다양한 의견을 수신할 수 있는 창구로 사용하여 파트너사와의 커뮤니케이션을 강화할 계획입니다.

파트너사 공정거래

구매 윤리 헌장

넷마블 주식회사의 구매인은 "회사(넷마블)의 수익성 향상에 기여하는 구매 전문가로서의 역할을 깊이 인식하고 정직과 신뢰를 기반으로 경영의 동반자인 공급업체와 더불어 'Win-Win'의 가치 구매를 실천하며, 항상 공평무사하고 깨끗한 도덕적 바탕 위에 법규와 약속을 준수하는 열린 구매를 추구한다"는 구매 윤리 헌장을 준수하고 있습니다.

윤리 강령

넷마블은 정도경영을 바탕으로 성과를 창출하여 고객, 구성원, 주주 및 파트너사로부터 신뢰 받는 회사가 될 수 있도록 윤리강령을 제정, 운영하고 있습니다. 특히, 파트너사와의 공정한 거래 및 상생을 실천하고자 지속적으로 노력해 왔으며, 앞으로도 파트너사와 함께 넷마블의 정도경영을 준수하여 투명한 거래 관계를 구축해 나가고자 합니다.

다음은 넷마블과 파트너사가 준수해야 할 넷마블 윤리강령의 내용입니다.

제4장
거래를 통한 공정과 상생의 실천

- 공정한 기준으로 협력회사 선정
- 합법적·윤리적 협력회사와 거래
- 상생하는 거래를 위한 노력
- 금품·향응 등의 부당한 이익 제공·수수 금지
- 제3자 정보 자산의 무단, 강제 취득금지

공정거래 자율준수 규정

넷마블은 '하도급거래 공정화에 관한 법률' 및 '대·중소기업 상생협력 촉진에 관한 법률' 등 관련 법령의 규정에 따라 공급업체 관리지침을 수립하였으며, 구매업무 관리규정 내 구매 윤리 헌장과 행동양식을 통해 공정한 거래를 위한 행동 기준을 안내하고 이에 따른 공정거래를 실천하고 있습니다.

또한, 넷마블 윤리강령 내 파트너사 정보 자산의 무단·강제 취득 금지, 접대·선물 등의 제공 및 수수 기준 등에 관한 내용을 명시하여 파트너사와의 투명한 거래가 이루어질 수 있도록 노력하고 있습니다.

공정 가격 시행

넷마블은 공정가격 시행을 위해 표준물품공급계약서에 대금 결정 및 조정 절차에 대해 명시하고 있습니다. 공급물품의 수량, 사양, 품질, 시가의 동향 등을 고려하여 합리적인 산정방식에 따라 넷마블과 파트너사와의 협의를 통해 대금을 결정하고 있으며, 일방적인 대금 결정을 금지하고 있습니다. 또한, 공급물품의 가격 변동으로 대금 조정이 불가피한 경우에는 계약서와 하도급거래 공정화에 관한 법률에 따라 협의를 거쳐 대금을 조정하고 있습니다.

대금 지급조건 개선

파트너사의 경영 안정성 확보를 지원하기 위해 2015년부터 대금지급 횟수를 월 2회로 확대하여 시행하고 있으며, 대금 지급이 평균 30일 내 반드시 이루어지도록 대금 지급조건을 엄격하게 준수하고 있습니다. 파트너사의 자금 유동성 확보를 위해 파트너가 대금 조기 지급을 요청할 경우 검토 후 예외지급하고 있으며, 결제 대금은 100% 현금으로 지급됩니다.

공정거래 행동 원칙

1. 우리는 공정하고 투명한 구매 활동이 회사 경쟁력의 근간임을 인식하고 넷마블 구매인으로서 자부심을 가지고 회사의 명예를 손상시키지 않도록 명예와 품위를 지킨다.
2. 우리는 상도의에 부합하고 윤리적으로 행동하며 일체의 부당행위를 하지 않는다.
3. 우리는 건전한 기업윤리와 깨끗한 조직 문화 조성에 최선을 다하며 부정행위 근절에 솔선수범한다.
4. 우리는 회사의 수익성 향상을 위한 적극적인 구매 활동을 한다.
5. 우리는 공급업체와의 거래 시 음성적 거래나 부당행위를 제안하지도 수락하지도 않으며, 우월적 지위를 이용한 불공정거래 행위를 절대하지 않는다.

구매 프로세스

넷마블은 구매업무 관리규정을 정립하여 6대 원칙(이익창출의 원칙, 적가구매·품질보증·납기보장의 원칙, 적기·적소·적품 공급의 원칙, 공정성의 원칙, 개선의 원칙, 프로세스 준수의 원칙)을 준수하여 구매 업무를 진행하고 있습니다. 또한, 개별 계약 건의 업체선정 과정에 구매시스템을 활용하고 있으며 개별 계약서의 서면발급 및 보존 등을 진행하고 있습니다.

구매업무 원칙

1. 이익 창출의 원칙

구매하는 재화 및 용역의 원가 비용 절감을 통하여 새로운 이익 창출의 원천으로서 운영되어야 한다.

2. 적가구매, 품질보증, 납기보장의 원칙

품질과 납기를 보장하는 범위 내에서 절감 효과가 가장 큰 가격으로 재화 및 용역을 구매하여야 한다.

3. 적기, 적소, 적품 공급의 원칙

재화 및 용역을 구매 및 조달함에 있어 적기, 적소에 적품을 공급하여 구매 비용과 재고비용의 절감을 기하여야 한다.

4. 공정성의 원칙

구매업무를 수행함에 있어 편견의 개입과 사리추구를 배격하여 대내외적으로 신뢰를 획득하여야 한다.

5. 개선의 원칙

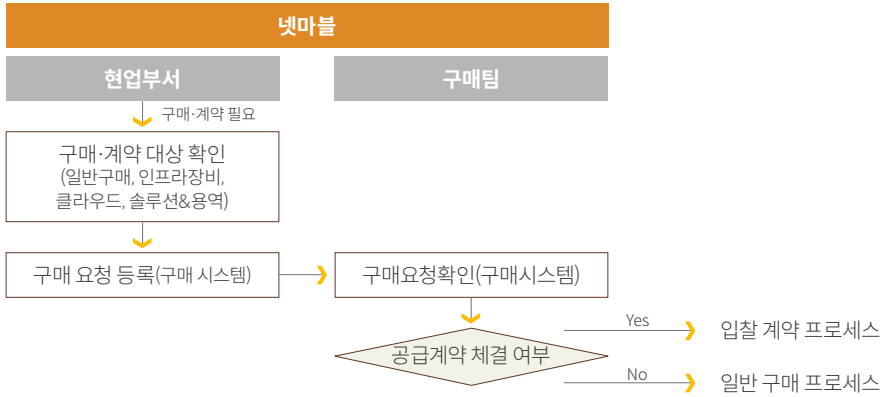
업무의 효율과 성과를 위해 항상 새롭게 도전하는 자세로 제반 업무를 지속적으로 개선하여야 한다.

6. 프로세스 준수의 원칙

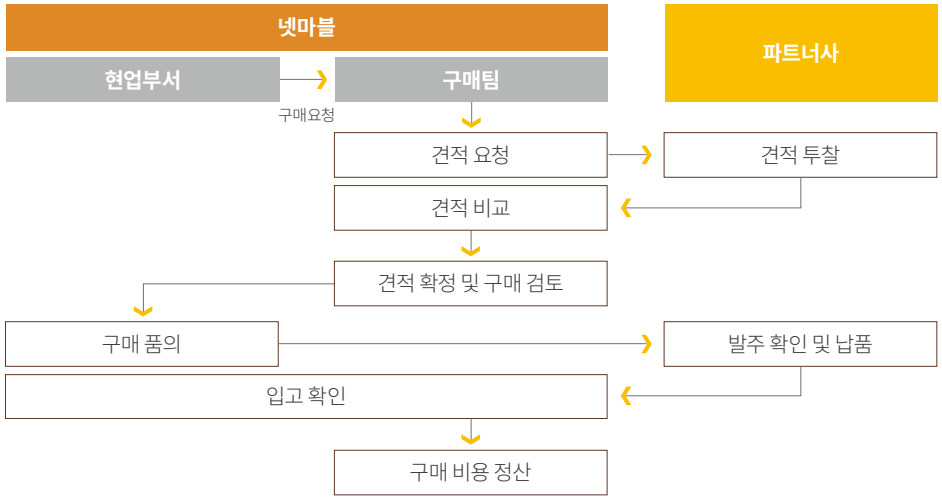
모든 구매 절차는 구매 규정 및 회사의 전결 규정에 정의되어 있는 프로세스를 따라야 한다.

구매 요청 및 일반 구매 프로세스

구매 요청 프로세스



일반 구매 프로세스



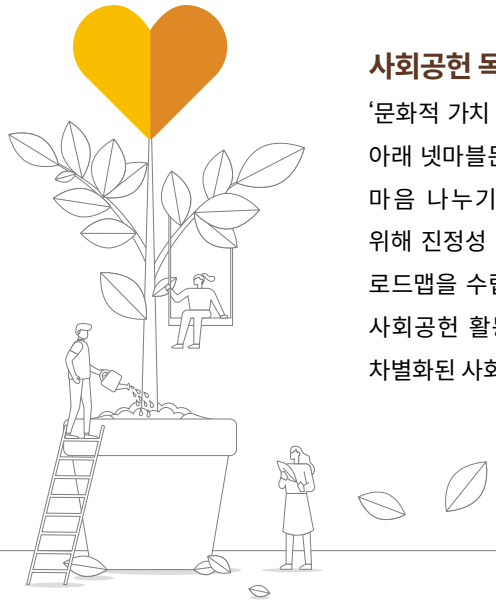
사회공헌 활동 확대

넷마블문화재단

기업의 사회적 책임과 지속가능성에 대한 관심이 높아지고 있습니다. 경영 체계와 이윤 추구 과정의 투명성 확보는 물론이고, 지역사회 및 이해관계자에 대한 참여와 공헌도 요구되고 있습니다. 창립 초기부터 사회적 활동에 동참해 온 넷마블도 더욱 깊이 있는 고민과 통찰을 통해 넷마블문화재단을 설립하고 사회공헌의 지속성과 영향력을 높여 가고 있습니다.

사회공헌 비전

넷마블은 사회적 책임을 다하기 위해 보다 지속적이고 전문적인 사회공헌을 전개해 나가고자 2018년 넷마블문화재단을 설립하였습니다. 넷마블문화재단은 우리 사회 미래 경쟁력 제고를 목표로 다양한 문화적 가치를 창출하고 가능성 있는 미래 인재를 양성하며 진정성 있는 나눔 문화를 확산하고자 다양한 사회공헌 활동을 전개해 나가고 있습니다.



사회공헌 목표

'문화적 가치 확산을 통한 우리 사회 미래경쟁력 제고'라는 미션 아래 넷마블문화재단은 세 가지 목표(문화 만들기, 인재 키우기, 마음 나누기)를 가지고 사회 구성원으로서 책임을 다하기 위해 진정성 있는 사회공헌 활동을 펼치고 있습니다. 사회공헌 로드맵을 수립하고 이에 따라 재단 설립 및 사업 체계 구축 등 사회공헌 활동의 기반을 다졌으며, 2021년에도 넷마블만의 차별화된 사회공헌 활동을 진행하였습니다.

넷마블문화재단

넷마블문화재단 홈페이지

넷마블문화재단의 FI(Foundation Identity)는 사랑을 쏘아 만든 희망의 별을 상징하며, 기업의 의지와 다양한 이해관계자들의 마음을 담아 더 나은 사회로 발돋움할 수 있는 가능성을 열어간다는 의미를 담고 있습니다.

사회공헌 총 수혜 인원(명)

2019	20,391
2020	24,668
2021	**28,190**

사회공헌 총 비용(백만원)

2019	1,886
2020	3,155
2021	**2,222**

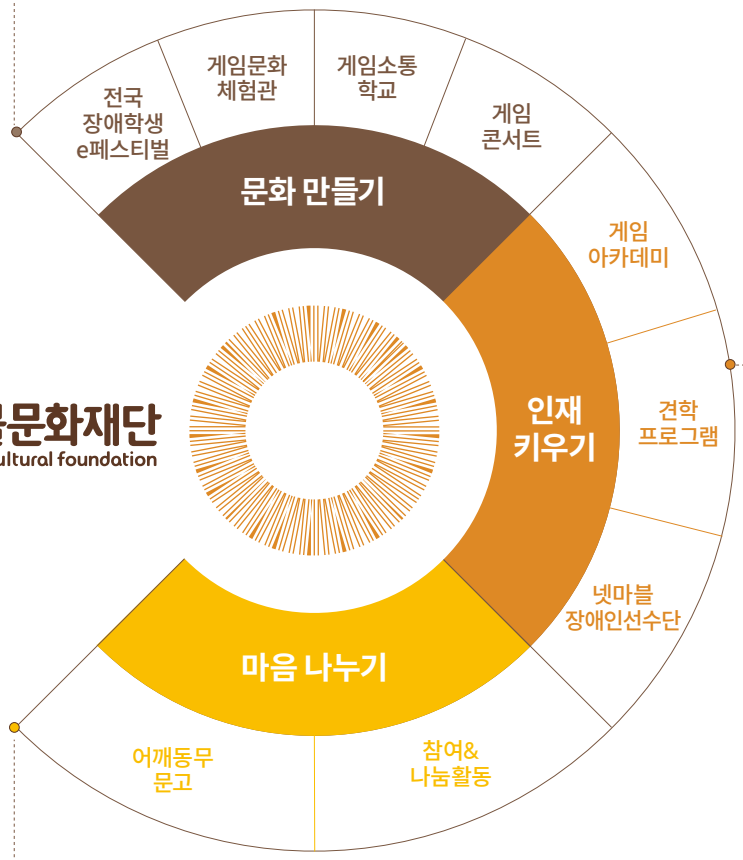
사회공헌 사업 수행비용(백만원)

2019	1,772
2020	3,041
2021	**2,060**

* 2020년 코로나 및 수해재난 특별 기금 포함

넷마블문화재단 주요 사업 및 교육 모델 소개

넷마블문화재단
netmarble cultural foundation



문화 만들기

신체적, 사회적 특성과 무관하게 누구나 자유롭게 즐길 수 있는 건강한 여가로서의 게임 문화를 만들어 가기 위한 다양한 활동을 전개하고 있습니다.

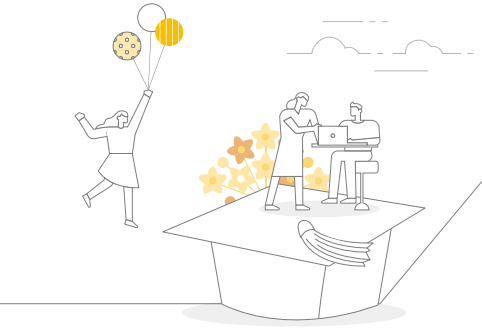
인재 키우기

미래 문화 산업을 이끌어 갈 가능성 있는 인재들을 발굴하고 관련 지식과 경험을 쌓아 나갈 수 있도록 체계적인 성장 기회를 지원하고 있습니다.

마음 나누기

기업이 가진 자원을 적극 활용하여 임직원과 지역사회가 함께 나눔이 가진 영향력과 가치를 경험하고 공유할 수 있는 기회를 확산하여 모두가 즐거운 나눔 문화를 전파해 나가고 있습니다.

문화만들기



게임문화체험관

놀이와 교육이 만나는 특별한 게임 공간

장애 학생들에게 건강한 게임문화를 교육하고 여가 활용의 다양성을 제공하기 위해 2008년부터 국립특수교육원과의 민관협력을 통해 전국 특수학교 및 유관기관 내 게임문화 체험관을 개설하고 있습니다.

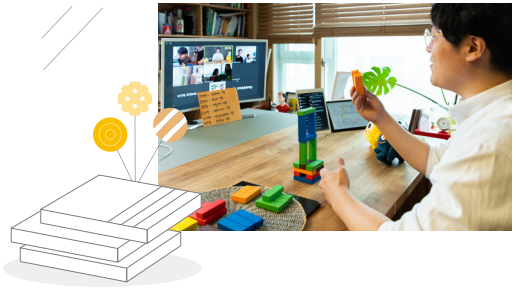
2021년 12월 기준 총 35개의 게임 문화체험관이 개관했으며 PC, 모바일, VR 장비 등 다양한 최신기기들과 체계적인 활용 매뉴얼을 보급해 장애 학생들의 새로운 교육 및 여가 문화를 만들어가고 있습니다.

게임소통학교

게임으로 소통하고 가까워지는 가족

2016년부터 전국 초등학교 학생과 학부모를 대상으로 게임의 특성 및 활용방법을 알리는 게임 소통학교를 진행하고 있습니다. 게임을 매개로 가족 간 견해 차이를 극복하고 긍정적인 관계를 구축할 수 있도록 교육 콘텐츠 배포, 학부모 간담회, 사례연구 및 조사를 통해 가정 내 올바른 게임문화 방향성을 제시하고 있습니다.

게임소통학교의 일환으로 2018년 처음 시작된 가족캠프는 게임에 대한 온 가족의 심도 있는 공감과 이해를 통한 가족 내 소통 증진을 목적으로 하는 프로그램입니다. 가족캠프를 통해 부모 세대는 게임의 속성과 아이들이 게임을 하는 본질적 원리를 이해하고, 게임에 능숙한 자녀 세대는 오프라인 게임을 가족과 함께 즐기며 서로 소통할 기회를 제공하고 있습니다. 2020년부터는 코로나19 상황에 따라 온라인 비대면 형태로 게임소통학교를 진행하고 있습니다.



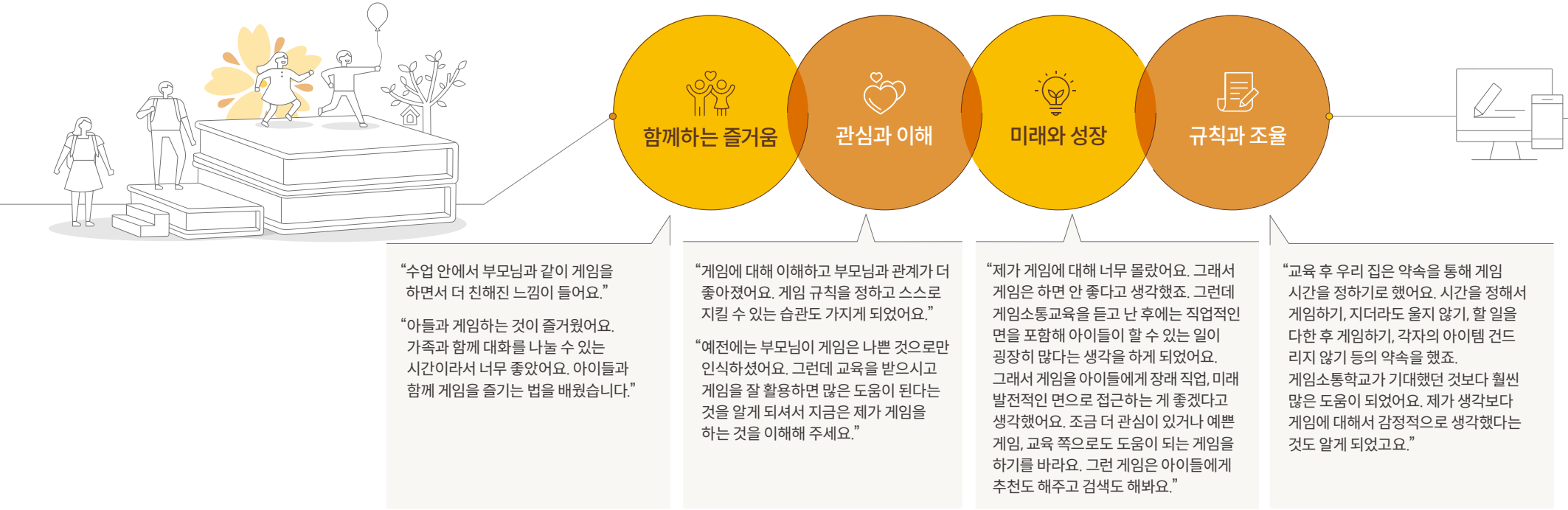
게임소통학교의 의의

현대 사회에서 게임의 영향력은 나날이 확대되고 있으며, 그 변화의 중심에는 게임을 즐기는 자녀와 그들을 양육하는 부모가 있습니다. 이제 게임을 함께 이해하고 소통하는 부모와 자녀 간의 관계는 긍정적인 가족 관계를 형성하는 중요한 요소가 되었습니다.

2016년부터 진행되어 온 게임소통학교는 부모와 자녀 모두가 게임을 올바르게 이해하고 함께 즐기며, 서로 소통할 수 있도록 지식과 정보를 제공하고 체험의 기회를 지원하는 교육 프로그램으로 기능해왔습니다. 지난 5년간 게임소통학교에 참여했던 가족들에게 게임은 더 이상 갈등의 요소가 아닌 가족 간의 이해를 높이는 소통의 도구로서, 새로운 경험과 기회를 만들어왔습니다.

게임소통학교의 출발선에서 게임에 대해 서로 다른 생각과 견해를 보이던 부모와 자녀들은 다양한 교육 활동에 함께 참여하며 게임에 대한 이해를 높이고 올바른 활용 방법을 익히며 서로 간의 거리를 좁혀 왔습니다. 또한 게임의 순기능을 바탕으로 게임의 다양한 활용 방법을 제안하여 가족 내 건강한 게임 문화가 자리잡을 수 있도록 지원해 왔습니다.

5년간의 과정 동안 게임소통학교는 지속적인 경험과 연구를 바탕으로 끊임없이 변화하고 성장해 왔으며, 이후에도 가족 안에서의 게임과 소통에 대한 이슈를 반영하고 다양한 교육모델과 활동을 개발하여 보다 실질적이고 전문적인 교육으로 성장하고자 합니다. 앞으로도 게임소통학교는 가족 내에 건강한 소통과 게임문화가 올바르게 자리잡을 수 있도록 더욱 많은 가족들과 함께 '소통'하며 나아갈 것입니다.



"수업 안에서 부모님과 같이 게임을 하면서 더 친해진 느낌이 들어요."

"아들과 게임하는 것이 즐거웠어요. 가족과 함께 대화를 나눌 수 있는 시간이라서 너무 좋았어요. 아이들과 함께 게임을 즐기는 법을 배웠습니다."

"게임에 대해 이해하고 부모님과 관계가 더 좋아졌어요. 게임 규칙을 정하고 스스로 지킬 수 있는 습관도 가지게 되었어요."

"예전에는 부모님이 게임은 나쁜 것으로만 인식하셨어요. 그런데 교육을 받으시고 게임을 잘 활용하면 많은 도움이 된다는 것을 알게 되셔서 지금은 제가 게임을 하는 것을 이해해 주세요."

"제가 게임에 대해 너무 몰랐어요. 그래서 게임은 하면 안 좋다고 생각했죠. 그런데 게임소통교육을 듣고 난 후에는 직업적인 면을 포함해 아이들이 할 수 있는 일이 굉장히 많다는 생각을 하게 되었어요. 그래서 게임을 아이들에게 장래 직업, 미래 발전적인 면으로 접근하는 게 좋겠다고 생각했어요. 조금 더 관심이 있거나 예쁜 게임, 교육 쪽으로도 도움이 되는 게임을 하기를 바라요. 그런 게임은 아이들에게 추천도 해주고 검색도 해봐요."

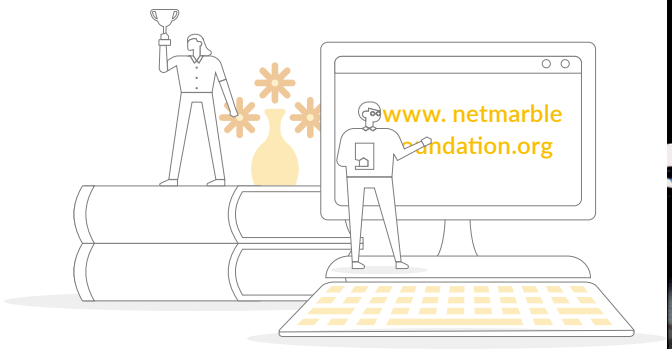
"교육 후 우리 집은 약속을 통해 게임 시간을 정하기로 했어요. 시간을 정해서 게임하기, 지더라도 울지 않기, 할 일을 다한 후 게임하기, 각자의 아이템 건드리지 않기 등의 약속을 했죠. 게임소통학교가 기대했던 것보다 훨씬 많은 도움이 되었어요. 제가 생각보다 게임에 대해서 감정적으로 생각했다는 것도 알게 되었고요."

게임콘서트

게임 산업 및 문화에 대한 오픈 포럼

게임업계 전문가를 초빙하여 게임산업과 문화에 대한 현황과 미래 비전을 중심으로 한 다양한 주제의 토론형 강의인 '게임콘서트'를 2017년부터 진행하고 있습니다. 게임산업과 문화에 대한 이해 강화를 중심으로 다양한 의견 교류의 장으로 활용되고 있는 게임콘서트는 매회 많은 참석자의 열띤 호응을 이끌어내고 있으며, 매년 다른 주제로 진행되고 있습니다.

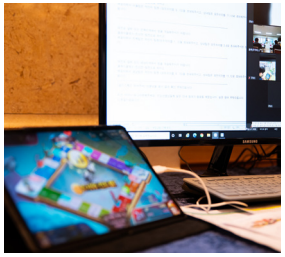
2019년에는 '게임과 직업', 2020년에는 '게임과 과학', 2021년에는 '게임과 사회'를 테마로 다양한 강연을 진행하였으며, 코로나19라는 특수한 상황 속에서 보다 안전하고 편안하게 집중할 수 있도록 온라인 강연을 도입했습니다.



전국 장애학생 e페스티벌

게임 안에서 하나 되는 모두의 축제

2009년을 시작으로 장애 학생들의 e스포츠대회 및 정보 경진대회인 '전국 장애학생 e페스티벌'을 지속적으로 개최하고 있습니다. 전국 장애학생 e페스티벌은 넷마블문화재단, 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원이 주최하고 교육부와 문화체육관광부가 후원하는 국내 유일의 전국 장애 학생 e스포츠 대회로, 장애 학생들과 비장애 학생, 교사, 학부모가 함께하며 장애 학생들의 e스포츠 활동을 장려하고 정보격차 해소에도 기여하고 있습니다. 2020년에는 참가자들의 안전을 위해 대회가 취소되었지만 2021년에는 온라인으로 전환하여 대회가 재개되었습니다.



인재키우기

장애인선수단

편견과 한계를 넘는 새로운 도전

넷마블문화재단은 2019년 게임업계 최초로 장애인선수단을 창단하였습니다. 열악한 여건으로 훈련에 집중하기 어려운 선수들에게 안정적인 고용 환경 및 체계적인 훈련 기회를 제공함으로써 장애인 체육 진흥과 장기적 자립을 지원하고 있습니다. 장애인선수단은 전국장애인체육대회 및 세계 선수권 등 국내외 각종 대회에서 좋은 성적을 거두며 활약하고 있습니다. 코로나19가 확산된 2020년부터는 재택훈련을 병행하며 안전한 훈련 시스템을 제공하고 있습니다.

견학프로그램

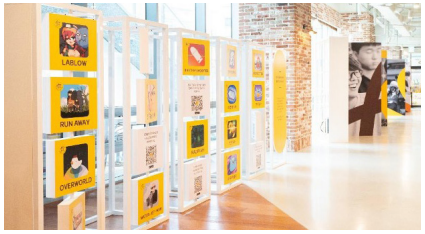
나의 게임 산업 탐방기

넷마블문화재단은 중고생과 대학생을 사옥으로 초청하여 게임산업 및 직무에 대해 다양한 지식과 경험을 나누고 있습니다. 풍부한 경험을 가진 현업 실무자들의 강연과 맞춤형 체험활동 및 자체 개발한 콘텐츠를 활용한 체계적인 직무체험 과정을 운영하여 여러 학생에게 게임산업과 직무를 이해하는 기회를 제공하고 있습니다. 향후에는 맞춤형 보드게임 개발을 통해 학생들에게 더욱 즐거운 경험을 제공할 계획입니다.

게임아카데미

미래의 꿈, 게임에 담다

2016년부터 미래 게임 인재 육성을 목표로 게임아카데미를 진행하고 있습니다. 꿈에 대한 확고한 의지와 게임 개발에 대한 기본 역량을 갖춘 청소년들을 매년 선발하여, 8개월에 걸쳐 게임 개발 지식 및 기술은 물론 게임 인재가 가져야 할 윤리의식과 책임감을 함양하는 기회를 제공하고 있습니다. 아카데미에 참여한 학생들은 멘토의 체계적인 게임개발 커리큘럼에 따라 게임 개발의 전 단계를 직접 경험하고, 학생들 간 협업을 통해 실제로 하나의 게임을 개발해 내는 프로젝트를 수행하게 됩니다. 게임아카데미를 수료한 학생들 중 일부가 게임 개발 관련 전공으로 진학하거나 게임 기업에서 현역으로 일하는 등 아카데미는 학생들이 멋진 게임 인재로 성장할 수 있도록 기여하고 있습니다. 2019년 이후 코로나19 확산으로 비대면으로 교육을 진행하였음에도, 게임아카데미의 효과성 분석 결과 학생들의 게임 개발 및 산업관련 이해도와 진로 준비 역량 등이 강화되었음을 확인할 수 있었습니다. 2021년부터는 게임 인재에 대한 확고한 꿈과 게임 개발 경험이 풍부한 청소년을 대상으로 방학 기간 집중 멘토링을 제공하는 온라인 부트캠프도 운영하고 있습니다. 게임아카데미는 기존 교육 과정의 고도화 및 후속교육을 통한 지속적인 성장 기회 제공 등을 통해 게임아카데미 학생들이 꿈꾸는 미래에 한층 더 가까워질 수 있도록 노력할 것입니다.



잠재력 있는 인재 발굴 및 게임 개발 실무 역량 함양 지원

1. 게임 개발 기본 역량이 뛰어난 미래 인재 선발
2. 게임 개발 전 과정을 경험하고 직무를 이해하는 장기교육 지원
3. 팀워크와 윤리의식을 중심으로 한 게임 인재 소양교육 진행
4. 게임 개발에 최적화된 전용 스튜디오 상시 오픈 및 관련 리소스 무상 지원
5. 우수 수료생 대상 후속 교육 지원 및 기존 수료생 간 네트워킹 지원

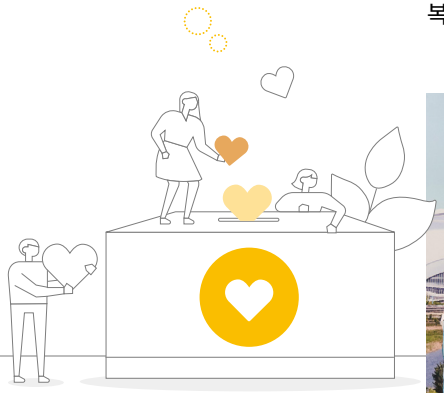
마음나누기

넷마블나눔

함께해서 더 따뜻한 세상

넷마블문화재단은 기업의 역량과 노하우를 기반으로 다양한 사내 나눔 활동을 진행하며 지역사회 복지 증진에 기여하고 있습니다. 구성원 기부 및 봉사활동에 더해 넷마블나눔DAY, 명절나눔경매 등 쉽고 재미있게 나눔에 참여할 기회를 확대하며 넷마블만의 즐거운 나눔 문화를 만들고 전파해 나가고 있습니다.

넷마블나눔DAY는 지역사회 취약계층 지원을 위해 2016년에 시작한 '넷마블 바자회'를 토대로 하고 있습니다. 넷마블컴퍼니 구성원이 기부한 도서, 가전, 음반, 잡화 등 다양한 물품으로 바자회를 진행하고, 일부 물품들은 경매를 통해 판매하고 있습니다. 바자회를 통해 모인 수익금은 지역사회 복지기관과 아동보호기관 등에 전액 기부하고 있습니다.



어깨동무문고

다름을 이해하는 모두의 동화

어깨동무문고는 장애인부터 사회적 약자까지 모두가 조화롭게 공존하는 세상을 만들기 위해 넷마블문화재단에서 발간하고 있는 그림책 시리즈입니다. 어깨동무문고는 다양성 존중 및 공존의 가치에 대한 메시지를 담은 동화책을 출간해왔으며, 동화책 출간 외에도 컨퍼런스 및 전시회 개최, 인권교육 등을 통해 많은 사람들과 고민을 공유하고 나아갈 방향을 모색하는 기회를 마련하고 있습니다. 판매수익금 전액은 어깨동무문고를 만들고 교육 및 복지 기관에 기부하는데 사용되고 있습니다. 어깨동무문고는 서로의 다름을 이해하고 존중하는 세상을 위해 앞으로도 계속 동화책을 출간하고 의미 있는 나눔의 자리들을 만들어 갈 것입니다.

GOVERNANCE

Great Game Culture Company, 넷마블은 이사회 중심의
선진 지배구조를 바탕으로 기업 경영의 투명성 및 건전성을 제고하고,
기업가치를 극대화하기 위하여 노력하고 있습니다.
넷마블은 글로벌 대표 게임·문화 기업으로서
적극적인 ESG경영을 실천하겠습니다.

지배구조 건전성

경영투명성 제고

넷마블은 투명하고 건전한 지배구조 확립에 대한 사회적 요구와 기대를 반영하여 이사회와 산하 위원회를 운영하고 있습니다. 또한 사외이사 선임 프로세스를 확립하여 전문성, 독립성, 투명성 등 이사회 운영을 위한 핵심 가치를 확보하고 있습니다. 아울러 정도 경영의 실천을 위하여 이사회 운영 규정을 철저히 준수하여 이사회 본연의 기능인 견제와 감시 기능을 성실히 수행하고 있습니다. 향후에도 우수한 지배구조의 확립을 위한 다양한 방안을 고민할 것이며, 그 결과가 지배구조 개선에 지속적으로 반영될 수 있도록 노력할 것입니다.

넷마블은 이러한 기업지배구조 정책 하에 건전하고 투명한 지배구조를 구축하기 위하여 지속 노력 중입니다. 그 결과 한국기업지배구조원(KCGS)의 2021 년 ESG 평가 중 주주권리보호, 이사회, 감사기구, 정보공개 등을 평가하는 '지배구조(G)' 부문에서 A 등급을 획득하여 우수한 지배구조를 구축하고 있음을 인정받았으며, 넷마블의 '지배구조(G)' 등급은 2019 년부터 매해 상승하고 있어 지속적인 체제 개선이 이뤄지고 있음을 확인받았습니다.

이사회 독립성 –집행임원제도 도입

넷마블은 업무집행 효율성 향상과 이사회의 감독기능을 강화하기 위하여 2016년 집행임원제도를 선도적으로 채택하여, 이사회와 집행임원의 기능을 조직적으로 분리하여 운영하고 있습니다. 집행임원은 이사회로부터 업무에 관한 의사결정권과 집행권을 위임받아 이를 결정·집행하고, 이사회는 이러한 집행임원을 선임하고 감독합니다. 상호 간의 견제와 균형을 통해 집행임원은 신속하고 효율적인 업무 집행에 집중하고, 이사회는 감독기능을 강화하여 자기 감시의 한계를 극복하고 기업 경영의 투명성을 제고하고 있습니다.

한편, 넷마블은 각자 대표집행임원 체제를 통해 이러한 집행임원 제도의 강점을 극대화하고 있습니다. 각자 대표집행임원은 게임 사업과 경영 전략을 각각 총괄함으로써 회사 경영 체제를 견고히 하고, 사업 경쟁력을 한층 더 강화하고 있습니다.

사외이사 선임 프로세스

사외이사는 주주총회를 통해 최종적으로 선임되며, 선임될 이사 후보자는 상법 제542조의8에 따라 사외이사후보추천위원회의 추천을 통해 구성됩니다. 사외이사후보추천위원회는 면밀한 검토 과정을 통해 관련 법령과 정관에서 요구하는 자격 요건을 충족하고, 당사와 중대한 이해관계가 없어야 하며, 경영진으로부터 독립적인 지위에서 회사 경영을 감독하는 직무를 수행할 수 있는 사외이사 후보를 추천하고 있습니다.

현재 넷마블은 5명의 이사 중 3명의 사외이사를 선임하여 사외이사가 위원의 과반수가 되어야 한다는 상법 제542조의8의 규정을 충족하고 있습니다.

이사회 구성 현황

지배구조의 건전성 확보를 위해 이사회가 공통의 배경을 갖거나, 특정 이해관계를 대변하지 않도록 이사회 구성의 다양성 원칙을 견지하고 있습니다. 넷마블의 이사회는 2022년 5월 기준, 사내이사 1명, 기타비상무이사 1명, 사외이사 3명의 경영, 법률, 재무 전문가뿐만 아니라 엔터테인먼트, 마케팅 등의 전문성을 갖춘 이사로 구성하여, 회사의 중요 의사결정에 대해 내실 있는 심의, 업무집행에 대한 효과적인 감독을 하고 있습니다. 또한 타 국적의 여성 이사를 선임함으로써 글로벌 사업 역량을 제고하는 동시에 이사회 성별의 다양성을 확보하고 있습니다.

이러한 다양한 배경과 전문성을 보유한 이사로 구성된 넷마블 이사회는 경영 환경 변화에 유연하게 대응하며 책임감을 갖고 경영진을 감독합니다.

사외이사 교육 실시 현황

교육일자	교육실시주체	참석 사외이사	주요 교육내용
2021.04.22	감사위원회포럼	박동호	ESG 관련 보고와 감사(위원회)의 역할 (온라인 강의)
2021.08.11	안진회계법인	허태원, 박동호,이종화	사업결합 회계처리
2021.09.14	감사위원회포럼	박동호	2021 회계기준 전개방향 및 ESG 동향 (온라인 강의)
2021.11.10	안진회계법인	허태원, 박동호, 이종화	내부회계관리제도 주요 동향

이사회 운영 현황

구분		단위	2019	2020	2021
이사회 개최 수	개최 횟수	회	9	7	9
안건 수	결의 안건	건	23	18	20
	보고 안건	건	9	7	6
출석률	전체	%	95.6	100	100
	사외이사	%	100	100	100

이사회 산하 위원회

넷마블은 체계적인 이사회 운영을 위해 이사회 산하위원회로 사외이사후보추천위원회, 내부거래위원회, 보상위원회, 감사위원회 총 4개의 전문 위원회를 설치하였으며, 각 위원회의 효율적인 운영을 위하여 조직, 운영, 권한 등에 관한 사항을 정관, 이사회 운영규정 및 각 위원회 운영규정에 명시된 바와 같이 준수하고 있습니다.

위원회에 위임한 사항의 처리결과는 이사회에 보고되며, 이사는 필요하다고 판단되는 경우 이사회 의장에게 이사회 소집을 요구하여 위원회가 결의한 사항을 다시 결의할 수 있습니다. 단, 감사위원회가 결의한 사항은 재결의 대상에서 제외하여 그 독립성을 보장하고 있습니다.

넷마블 조직도

이사회 내 위원회 구성 현황*

위원회	구성				위원회의 주요 역할
	직책	구분	성명	성별	
사외이사후보추천 위원회 (총 3명)	위원장	사외이사	이찬희	남	사외이사 후보의 역량 등을 검증하여 주주총회에 추천
	위원	사외이사	전성률	남	
	위원	사외이사	김준현	남	
내부거래위원회 (총 3명)	위원장	사외이사	김준현	남	특수관계인 간의 내부거래 투명성 검토 및 승인
	위원	사외이사	전성률	남	
	위원	사외이사	이찬희	남	
보상위원회 (총 3명)	위원장	사외이사	이찬희	남	경영진 보상의 투명성 제고 및 적정성 확보
	위원	사외이사	전성률	남	
	위원	기타비상무이사	피아오얀리	여	
감사위원회 (총 3명)	위원장	사외이사	전성률	남	이사 및 경영진의 업무 감독, 재무 상태를 포함한 회사 업무 전반에 대한 감사
	위원	사외이사	이찬희	남	
	위원	사외이사	김준현	남	

* 2022년 3월말 기준

이사회 구성 현황 및 임원 소개*

사내이사 (이사회 의장)

방준혁

성별	남
임기	2014. 08~ 2023. 03
전문분야	기업경영

- 現)넷마블 이사회 의장
- 現)코웨이 이사회 의장
- 現)넷마블문화재단 이사장
- CJ E&M 게임사업부문 총괄 상임고문
- CJ 인터넷 사업전략담당 사장
- 플레너스엔터테인먼트 사업전략담당 사장
- 넷마블 대표이사

기타 비상무이사

피아오얀리

성별	여
임기	2014. 08~ 2023. 03
전문분야	경영자문

- 現)Tencent Games Vice President
- Tencent Korea·Tencent Japan 대표이사

사외이사

전성률

성별	남
임기	2022.03 ~ 2025.03
전문분야	경영자문

- 現)한국 경영대학·대학원 협의회 이사장
- 現)서강대학교 경영대학 교수
- 現)서강대학교 경영대학 학장·경영전문대학원 원장
- 한국외국어대학교 경영학과 부교수

이찬희

성별	남
임기	2022.03 ~ 2025.03
전문분야	법률(변호사)

- 現)삼성 준법감시위원회 위원장
- 現)서울대학교 법학전문대학원 객원교수
- 現)법무법인(유) 율촌 상임고문
- 대한변호사협회 제50대 협회장

김준현

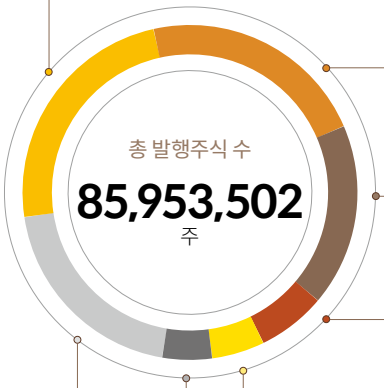
성별	남
임기	2022.03 ~ 2025.03
전문분야	재무

- 現)CJ 사업관리실장(부사장)
- CJ 재경2실장(상무)
- CJ 재경실장(상무)

* 2022년 3월말 기준

주주현황

2021년 12월 31일 기준 보통주 발행주식의 총수는 85,953,502주이며, 보통주 이외 회사가 발행한 다른 종류의 주식은 없습니다. 넷마블의 주식은 정관 제 23조에 명시된 바와 같이 1주당 1개의 의결권을 가지고 있으며 모든 주주의 공평한 의결권을 보장하고 있습니다. 넷마블은 주요 대주주는 물론 기타 소액주주의 의견을 경청하며, 법령에 따른 주주의 권리 행사를 보장하고 있습니다.



최대주주
20,729,472주 (24.12%)

CJ E&M
18,720,000주 (21.78%)

HAN RIVER INVESTMENT PTE. LTD.
15,057,800주 (17.52%)

(주)엔씨소프트
5,842,800주 (6.80%)

국민연금공단
4,473,027주 (5.20%)

자기주식
4,018,931주 (4.67%)

기타
17,111,472주 (19.91%)

소액주주현황

구분	주주			소유주식		
	소액주주 수	전체 주주 수	비율(%)	소액주식 수	총발행주식 수	비율(%)
소액주주	146,496	146,516	99.99	18,826,619	81,934,571	22.98

• 소액주주 : 의결권 있는 발행주식 총수의 100분의1에 미달하는 주식을 소유한 주주
• 총발행주식수 : 의결권 있는 발행주식 총수 (자기주식 4,018,931주 제외)

주주 및 투자자 커뮤니케이션

넷마블은 주주친화적인 IR정책을 기반으로 다양한 채널을 통해 주주 및 투자자와 소통함으로써 주주가치를 높이고 시장의 신뢰를 얻기 위해 노력하고 있습니다. 주주들이 쉽게 관련 정보를 얻을 수 있도록 홈페이지상 IR페이지를 구성하여 자료를 제공하고 있으며, 국내외 증권사가 주최하는 각종 IR행사에 참여하여 수시로 투자자들과 소통하고 있습니다.

넷마블은 소수주주의 의견에도 항상 귀 기울이고 있으며, 주주제안권(상법 제542조 6에 따라, 6개월 전부터 계속하여 의결권 없는 주식을 제외한 발행주식총수의 1% 이상에 해당하는 주식을 보유한 주주는 주주총회일 6주 전까지 주주총회 목적사항으로 제안할 수 있다)과 주주총회 소집권 등을 보장함으로써 소수주주의 가치를 제고하고 있습니다.

주주환원 정책

넷마블은 주주가치 증대 및 기업 수익의 주주환원 원칙을 견지하고자, 2018년 2월 6일 이사회 결의로 당사의 중장기 배당정책을 수립하였으며, 동 정책 하에 매년 회사의 경영실적 등을 전반적으로 고려하여 조정 지배주주 순이익의 최대 30% 범위 내에서 배당 또는 자사주 매입 등의 주주환원책을 실시하고 있습니다. 2019년 사업연도에는 총 2,453억원 규모(2018년 11월 시작한 자기주식취득의 2019년도 매입분 493억 및 2019년 자기주식취득 1,960억원)의 자사주를 매입하였으며, 2020년 사업연도에는 총 628억원(주당 배당금 767원)의 현금 배당을, 2021년 사업연도에는 총 433억원(주당 배당금 528원)의 현금배당을 실시하였습니다. 향후에도 사업 모델 혁신 등을 통해 지속적인 실적 개선 및 기업 성장을 도모하여, 조정 지배주주 순이익의 최대 30% 범위 내의 배당 또는 자사주 매입을 통한 주주친화 정책을 지속해 나갈 예정입니다.

자사주 매입 및 현금 배당 히스토리

2018	자사주 매입	자사주 매입 규모 1,599억원
2019	자사주 매입	자사주 매입 규모 2,453억원
2020	현금 배당	배당총액 약 628억원, 배당성향 조정 지배주주 순이익의 20.1%
2021	현금 배당	배당총액 약 433억원, 배당성향 조정 지배주주 순이익의 18.0%

정도경영

Risk Management

리스크 관리

넷마블은 경영활동 중 발생할 수 있는 다양한 리스크를 관리하기 위해, 최근 5년간의 모든 리스크를 분석하고 이를 기반으로 발생 가능한 업무별 위험을 분류하였습니다. 발생 가능한 업무별 위험은 '내부에서 자체적으로 발생하는 경우'와 '외부에서 제기되는 경우'를 기준으로 유형을 세분화하여 정의하였으며, 각 유형에 대한 관리 수칙과 통제 절차를 수립하여 리스크를 체계적으로 관리하고 있습니다. 리스크 대응을 위한 기본 원칙을 수립하고 유형별 대응 전략을 도출하여, 리스크를 새로운 신뢰관계 구축을 위한 기회로 전환할 수 있도록 노력하고 있습니다.

유형별 전략은 과거 넷마블에서 발생했던 이슈 또는 넷마블이 목격한 이슈와 그 대응 과정·결과를 기반으로 회사의 대응 방안을 체계화한 것이며, 해당 리스크들은 유관부서 실무진과 담당 임원진이 유형별로 매뉴얼에 따라 관리하고 있습니다. 현재 재무, 인사, 자금, 사업, 규제, 홍보 등 전 분야에 걸쳐 잠재적 리스크를 식별하고 유형별 위험에 대해 분기별로 점검하고 있으며, 그 결과에 대해 내부회계관리자 및 대표집행임원이 최종 평가를 진행하고 있습니다.

리스크 관리 프로세스

리스크 관리 거버넌스

넷마블은 체계적인 리스크 관리를 위해 회사 내부의 사고·갈등·업무태만·부정행위로 인한 내부 발생 이슈와 외부 기관 또는 단체의 문제의식·제도변화 등에서 비롯되는 외부 제기 이슈에 대응하기 위한 매뉴얼을 확립하고, 이슈 대응의 전 과정을 통합적으로 관리·주도하는 조직을 운영하고 있습니다. 해당 조직에서는 리스크 관리를 위한 사전 관리 정책과 이슈 발생 시의 대응 전략을 포괄적으로 담당하고 있으며, 이슈 종결 후 당사의 신뢰 회복을 위한 대외적인 사후 조치, 내부의 관리 정책 보강, 리스크 대응 기준의 적정성 재평가 등 위기가 종료된 이후의 일련의 업무까지 포함하여 지속가능한 리스크 관리를 실행하고 있습니다. 넷마블의 내부통제팀은 상·하반기에 내부회계관리제도 프로세스가 효과적으로 설계·운영되고 있는지 점검하고 있으며, 만약 부족한 부분이 발견된다면 연말까지 해당 부분을 보완함으로써 재무적 리스크에 대비하는 업무를 수행하고 있습니다.

이 외에도, 대외협력조직에서는 경제, 환경, 사회적 주요 사건 등을 모니터링하여 회사 내부에 공유하고 있으며, 보다 상세한 검토가 필요한 이슈는 유관부서와 함께 리스크를 식별 및 평가하고 있습니다.

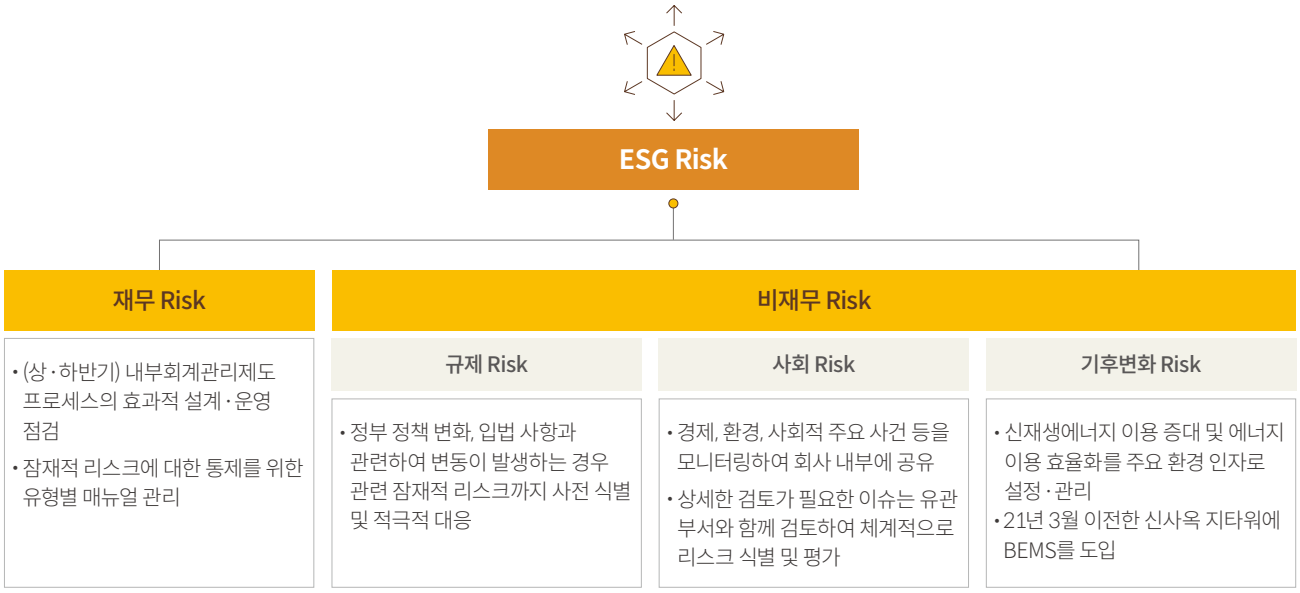
특히 사회적 환경의 측면에서, 게임산업에 대한 인식에서 기인하는 고유한 이슈가 발생할 위험이 항상 존재하기 때문에, 한국게임산업협회, 게임문화재단, 한국게임정책자율기구 등 외부 유관단체들과 긴밀하게 협의하여 관련 이슈에 적극 대응하고 있습니다. 넷마블은 게임산업에 관한 깊이 있는 담론을 만들어 내기 위하여 Game & Science, Game & Society 등과 같은 포럼의 운영을 주도해 왔으며, 포럼을 통하여 관련 법령 개정의 근거를 제공하거나 게임 산업과 관련된 오래된 논란에 관한 과학적 접근의 수준을 높여 왔습니다.

뿐만 아니라, 넷마블은 게임문화재단 산하의 '게임과학연구원'과 같이 게임의 사회적 영향을 과학적인 관점에서 전문적으로 연구하는 기관 설립에 기여함으로써, 게임의 긍정적 효용 및 가치에 관한 학술 연구와 발표를 지원하는 등 적극적으로 사회와 소통하고 있습니다. 2021년 하반기부터는 ESG위원회와 ESG경영실을 중심으로 비재무지표 관련 이슈들에 대한 ESG 리스크를 통제하고 있습니다.

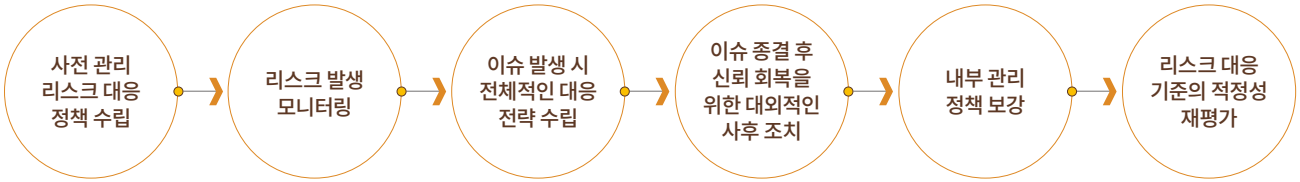
ESG 리스크 관리

기업의 경영활동을 둘러싼 자연·사회적 환경이 급격히 변화하면서, 기존의 재무적 리스크 뿐 아니라 이해관계자와의 관계·환경·규제 등 비재무적 리스크 역시 기업의 성장과 가치에 중대한 영향을 끼치게 되었습니다. 이에 넷마블은 비재무, 재무 리스크를 유형화하고 유형별 대응 전략을 수립하는 등 리스크 관리체계를 확립함으로써 안정적이고 지속가능한 성장을 도모하고 있습니다. 또한 전사 차원의 리스크를 신속하게 대응하기 위하여 조직장 선에서의 리스크관리 대응 조직을 별도로 구성해 조직적이고 신속하게 리스크에 대응하고 있습니다.

ESG 리스크



ESG 리스크 관리 프로세스



기후 관련 리스크 식별, 평가, 관리 프로세스

온실가스 감축에 대한 규제가 강화되고 있는 가운데, 정부의 2050년 탄소 중립 선언으로 기업의 환경적 책임 이행 요구가 증가하고 있습니다. 넷마블은 현재 에너지 다소비 업체는 아니지만, 에너지 소비량을 주요 환경 인자로 설정하고 관리하고 있습니다. 특히 기술의 발전으로 데이터 사용량 증가에 따라 전력 사용량이 증가할 것으로 예상되어 건물 에너지 관리에 적극적으로 투자하고 있습니다. 넷마블의 기후 리스크 관리 활동은 ESG위원회에서 적극적으로 모니터링 및 검토될 예정이며, 정확한 데이터를 기반으로 다양한 이해관계자들과 지속적으로 소통해나갈 계획입니다.

기후변화 대응 목표 및 계획

넷마블에서 배출하는 대부분의 온실가스는 건물 내 에너지 사용으로 인해 발생하게 됩니다. 넷마블은 에너지 사용량 관리를 위해 2021년 3월 신사옥으로 이전하며 BEMS를 도입하였습니다. 입주년도를 에너지 사용량 측정 원년으로 설정하고, BEMS에서 관리되는 다양한 지표를 활용하여 건물 내 에너지 소비량 감축, 재생에너지 이용률 향상, 운영 효율 향상 방안을 도출하고 있습니다.

조세 리스크 관리

넷마블은 사업과 관련하여 발생할 수 있는 세무 리스크를 사전에 파악하고 관리하기 위해 사내 전담부서를 운영하는 한편, 외부 전문가로부터 상시자문을 받고 있습니다. 또한 중요도가 높은 세무 이슈에 대해서는 과세당국에 사전 질의를 하고 유권해석을 받아 업무를 진행합니다. 이 외에도 재화용역거래, 컴퍼니사(특수관계자) 간 거래, 투자 등 다양한 유형의 거래에서 발생할 수 있는 세무 리스크를 방지하기 위해 노력하고 있으며, 사업상 주요한 의사결정 과정에서 세무 리스크를 검토하고 그 영향을 고려하여 의사결정을 하고 있습니다.

정도경영

정도경영 원칙

넷마블은 2019년 넷마블 윤리강령을 제정하여 투명하고 건강한 경영활동을 실행하고 있습니다. 넷마블 윤리강령은 관련 이해당사자별로 △우리의 미션, △우리 사람들과의 약속, △우리 회사의 가치 보호, △우리 거래를 통한 공정과 상생의 실천, △우리의 목표, △정도경영 실천을 위한 우리의 자세의 총 6개 챕터로 구성되어 있으며, 넷마블 홈페이지를 통해 한국어 외에도 영어, 중국어(간체, 번체), 인도네시아어, 일본어, 태국어, 터키어 7개 언어로 제공되고 있습니다. 본 윤리강령은 넷마블의 자회사를 포함한 모든 구성원(본사 및 자회사의 정규직, 계약직, 파견직, 인턴)에게 적용되며, 넷마블과 거래하는 파트너사에게도 윤리강령의 목적을 이해하고 이를 준수할 것을 권장하고 있습니다. 윤리강령의 준수를 방해하거나 가치를 훼손하는 파트너사는 시정을 요구하거나 거래 관계를 종료합니다. 이 외에도, 매년 모든 넷마블 구성원들을 대상으로 업무 수행 시 윤리강령을 철저히 준수할 것을 약속하는 정도경영 실천 서약서를 받고 있습니다.

정도경영 운영 체계

넷마블은 효율적인 정도경영 운영을 위해 감사위원회 및 감사실을 운영하고 있습니다. 감사실은 감사위원회 직속의 독립적인 조직으로서 회사 내부감사계획의 수립, 시행 및 결과보고 등 감사업무를 총괄하고 있습니다. 전문성 있는 감사 업무 수행을 위해 감사위원회 운영규정 제21조에 감사 인력의 요건을 명시하고 있으며, 현재 감사실은 경영, 법률, 회계 영역의 전문가를 보유하고 있습니다.

정도경영 실천 서약서

우리 '넷마블'은 정도경영을 바탕으로 성과를 창출하여 고객, 직원, 주주 및 파트너사로부터 신뢰 받는 회사가 될 수 있도록 윤리강령을 제정하였습니다. 본인은 '넷마블'의 구성원으로서 정도경영의 실천이 곧 우리의 비전을 실현하는 행동방식이 될 수 있음을 인식하고 다음의 사항들을 준수하여 공정하게 업무를 수행할 것을 약속합니다.

첫째, 업무 수행 과정에서 윤리강령을 준수하고, 아래 행위를 포함한 어떠한 위반 행위도 하지 않겠습니다.

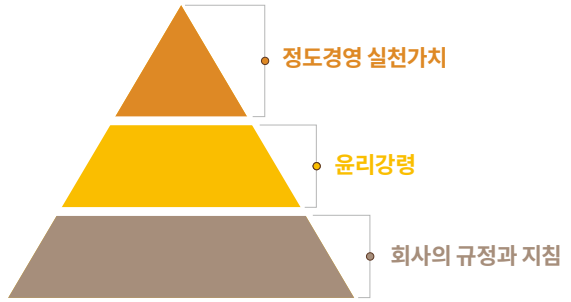
- 문서, 숫자 조작 또는 허위 보고
- 회사 자산 부정 사용 및 사외유출
- 회사 품위 또는 명예 손상
- 이해관계자 선물·접대·향응·협찬·찬조 수수
- 겸업 등 이해상충 행위
- 기타 법률·회사 규정 위반

둘째, 다른 구성원 또는 이해관계자의 정도경영 위반 사실을 인지하거나 정도경영 위반 행위를 제안받는 즉시, 넷마블 감사실에 알리겠습니다.

셋째, 위반 행위에 대한 조사가 진행될 경우, 회사가 요청하는 사항(인터뷰, 확인서 작성, 자료 제출 등)에 성실히 협조하겠습니다.

본인은 상기 사항을 성실히 준수할 것이며, 이를 위반할 경우 모든 책임을 감수할 것을 서약합니다.

넷마블 정도경영 체계



정도경영 실천가치	**넷마블 정도경영이 추구하는 최고의 가치** 본질에 충실, 진정성 있는 행동, 책임있는 결과
윤리강령	**정도경영 실천가치와 관련된 넷마블의 역할과 책임** 고객, 구성원, 투자자, 파트너사, 공동체에 대한 역할과 책임
회사의 규정과 지침	**정도경영 실천가치와 윤리강령의 실효성을 강화하기 위한 기준**

정도경영 실천가치

정도경영 실천가치는 정도경영의 최상위 기준으로서, 넷마블의 생존과 성장을 위해 필수적인 정도경영의 실현 방향을 제시합니다.

본질에 충실

정도경영의 핵심적 실천 가치 :
일과 삶에 있어 본질에 맞는 목표를 설정하고 걸맞게 이루고자 함

진정성 있는 행동

정도경영의 사전적 실천 가치 : 치열하게 고민하고 진실한 태도로 최선을 다해 실천함

책임 있는 결과

정도경영의 사후적 실천 가치 : 결정과 행동의 결과에 대해 끝까지 성실하고 정직하게 대함

내외부 자문·보고 체계

넷마블 구성원들은 감사실에서 운영하는 정도경영 상담센터를 통해 사업 관련 행위의 정도경영 및 윤리강령 위반 여부에 관해 문의하고 상담할 수 있으며, 합법성 여부에 관하여서는 법무실에서 운영하는 법무관리 시스템 및 메일, 메신저, 전화를 통해 문의와 상담이 가능합니다. 구성원들의 상담 편의성을 위하여 감사실, 법무실 등 유관부서들은 상호 협업체계를 구축하고 있으며, 구성원이 어느 채널로 문의하더라도 유관부서의 협의가 추가로 필요한 경우 내부 협업을 통하여 다방면의 검토를 통한 원스톱 답변이 가능하도록 노력하고 있습니다. 정도경영 상담센터를 통하여 넷마블 감사실에 접수된 제보 조사 내역은 정기적으로 경영진과 감사위원회에 보고되고 있습니다. 2021년 8월에는 회사와 구성원의 정도경영 실천 수준에 관한 문항이 포함된 정도경영 인식조사를 실시하였으며, 조사 결과는 경영진과 감사위원회에 보고되었습니다.

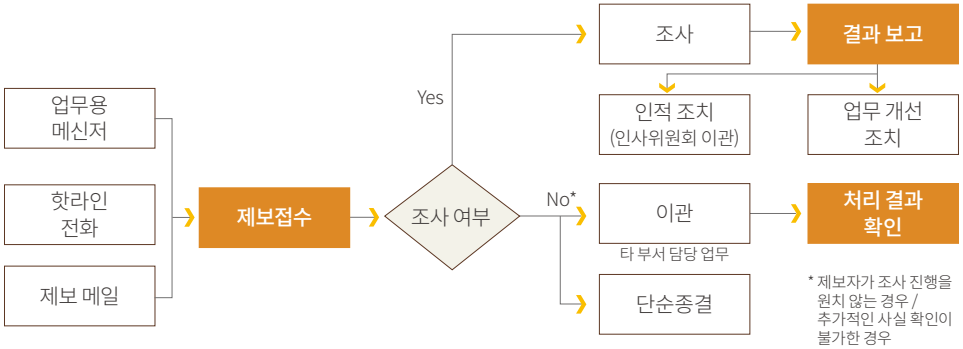
정도경영 상담센터

이메일 : ethics@netmarble.com

우편 : (08393) 서울특별시 구로구 디지털로26길 38, 지타워
넷마블 정도경영 상담센터 담당 부서

넷마블 정도경영 상담센터

정도경영 신고 및 처리 프로세스



윤리제보 조치 사항

정도경영 상담센터를 통하여 접수된 윤리제보 건수는 최근 3년간 총 23건(2019년 6건, 2020년 9건, 2021년 8건)으로 내부 규정에 따라 100% 처리하였습니다. 정보 유출, 직무 태만, 회사 품위 손상, 직장 내 괴롭힘, 차별적 대우(성별, 출신 등), 성희롱, 기타 등 유형별로 제보를 구분하여 관리하고 있으며, 2019년 7월 이후 직장 내 괴롭힘, 차별적 대우, 성희롱 관련 제보는 제보자에게 설명 후 인사실로 이관하여 처리하고 있습니다.

반부패 정책

접대비와 관련하여 내부 ERP 시스템에 비용 입력 시 법령상 기준에 저촉되는 경우 경고 메시지를 출력하고, 입력 처리가 불가능하도록 하는 등 시스템을 구축하여 부정청탁이 원천적으로 발생하지 않도록 관리하고 있습니다. 또한 윤리적인 공급망 관리를 위해 윤리강령 내 파트너사의 정도경영 실천여부 확인 의무를 명시하고 있습니다.

정도경영 문화 전파

넷마블은 구성원이 윤리의식을 제고하고 넷마블의 고유한 정도경영을 실천할 수 있도록 다양한 문화 전파 활동을 수행하고 있습니다. 매월 윤리강령 주요 실천사항과 문화 컨텐츠를 연계한 뉴스레터를 발송하며 이벤트를 통해 구성원의 흥미를 유발하고 적극적 참여를 유도하고 있습니다. 이 외에도 정도경영 홍보물 게시, 명절 선물 금지 캠페인 등 수시로 홍보 활동을 진행합니다. 특히 2021년부터는 전사 구성원을 대상으로 정도경영 인식 설문조사를 실시함으로써 구성원의 정도경영 인식, 실천 수준을 확인하고 교육·홍보 활동의 성과를 측정하고 있습니다.

신고자 보호제도

넷마블은 윤리강령 위반에 관련된 제보를 한 제보자나 제보 내용 조사에 참여한 직원을 보호하기 위해 노력하고 있습니다. 내부감사규정 제38조에 내부신고자 보호와 보복행위 금지에 관한 규정을 두어 운영하고 있으며, '내부신고자(협조자 포함) 신분, 신고 사실, 신고 내용 비밀 유지', '내부신고자 탐지 또는 신분상 불이익 부과시도 금지' 등을 통해 내부신고자를 적극 보호하고 있습니다.

정도경영 교육

넷마블은 구성원이 정도경영을 이해하고 내재화할 수 있도록 다양한 온·오프라인 교육을 실시하고 있습니다. 신입사원 및 경력사원 등 신규 입사자를 대상으로 한 정도경영 교육은 물론, 연 1회 전사 구성원 대상 기본공통교육에서도 정도경영 교육을 시행하고 있습니다. 또한 넷마블 리더들의 정도경영 리더십을 함양하기 위하여, 2021년에는 실장·본부장급 이상 고위 리더에게 맞춤형 정도경영 교육을 제공하였으며 2022년에는 신임 리더(팀장 이상)를 위한 정도경영 교육 자료를 제작할 예정입니다.

정도경영 교육 참여 인원 및 수료율(명)

2019	932(99.3%)
2020	954(99.8%)
2021	1,024(99.3%)

경영진단

넷마블은 주요사업·Function·법인의 선제적 진단을 통해 리스크 조기 발견 및 근본원인을 제거하고 있으며, 감사위원회 요청 및 감사 계획 등에 의한 진단으로 경영진의 의사 결정 지원 및 실질적인 사업 경쟁력을 확보합니다. 경영진단을 통한 경영정보의 신뢰성을 확인하고, 회사 규정 기반의 업무처리 적정성을 검증하여 개선방안을 도출함으로써 경영 건전성 제고에 기여하고 있습니다.

진단 프로세스

준법경영

넷마블은 회사의 건전한 발전과 고객의 신뢰를 확보하는 준법경영을 위하여, 준법지원인, 준법통제활동 등에 필요한 사항을 정한 준법통제기준을 두고 있습니다. 준법통제기준은 준법지원인의 임면, 권한 및 의무, 구체적 준법통제활동과 위반 시 처리 등에 관한 사항을 포함하고 있으며, 준법지원인은 본 규정을 토대로 법규 및 준법통제기준 준수 여부 점검, 주요 계약 현황 및 개선 필요사항 점검, 전자상거래법 준수 현황 점검 등 준법통제활동을 지속 중에 있습니다.

준법경영 추진 조직

넷마블은 준법통제 업무의 효율성과 독립성을 확보하기 위해 준법경영 추진 조직을 운영하고 있습니다. 이사회에서는 준법통제기준과 그에 관한 중요한 사항을 결정하고 있으며, 대표집행임원이 이사회의 결정을 충실하게 반영하여 준법통제체제를 정비하고 실효적으로 운용하도록 감독합니다. 준법지원인은 준법통제기준의 준수 여부를 점검하고 보고하는 등 준법통제업무를 실무적으로 총괄하며, 지원조직으로서 법무실을 두고 있습니다. 특히 넷마블은 법무실의 전문성을 확보하기 위해 변호사 비중을 높이는 등 전문인력을 확충하였습니다.

준법경영 추진조직도

준법경영 체계

넷마블 준법지원조직은 당사가 2018년 5월 1일부로 독점규제 및 공정거래에 관한 법률상 공시대상 기업집단에 편입(2021년 5월 1일부로 상호출자제한기업집단으로 신규 지정)되기 전부터 정기적으로 컴플라이언스 리스크 점검을 수행하고 있습니다. 외부 법무법인을 법률자문사로 선임하고 교차점검하도록 함으로써 업무의 객관성·공정성· 전문성을 강화하였으며, 관련 법령의 변화 및 공정거래위원회의 실무 사례를 반영하여 구매 검토 프로세스, 계열사 간 용역 및 금전거래 기준을 변경·운영하고 있습니다.

또한, 넷마블은 글로벌 서비스를 제공함에 있어 서비스 지역국가의 법률을 준수하여 서비스를 제공하는 것을 원칙으로 하고 있습니다. 기본적으로 게임서비스 제공 시 사전에 정부기관의 심의, 등록 또는 신고 등이 필요하거나, 그에 따른 이용자 대상 고지 등이 필요한 경우 이를 준수하여 서비스를 제공하고 있습니다.

TAX

세무관리 원칙

넷마블은 세무 관리의 중요성을 인지하고 있으며, 세법이 정하는 바에 따라 주어진 납세의무를 성실히 이행하는 것을 정도경영의 중요 요소로 삼고 있습니다. 거래를 수행함에 있어 조세 관련 이슈의 발생을 방지하기 위해 국내 및 이해관계가 있는 국가의 세법, 해당 국가와의 조세조약을 엄격히 준수하고 있으며, 해당 국가의 조세정책에 적극 협조하고 국내외 과세당국과도 투명한 관계를 유지하고 있습니다.

법인세 비용의 세부사항 공개 및 조세 투명성 제고

넷마블은 세법 적용상의 오류를 방지하고 이해관계자를 보호하기 위하여 주요 세목에 대해서는 사내·외 조세전문가의 검토를 받고 있으며 세법에 따른 각종 신고 의무를 준수하고 있습니다. 이와 더불어 조세 투명성을 보장하기 위해 금융감독원 전자공시시스템(DART)에 공시되는 사업보고서를 통해 법인세비용의 세부사항을 포함한 거래 관련 정보를 공개하고 있습니다.

글로벌 납세의무 이행

넷마블은 해외에서도 각국 세법에 따른 신고·납부 및 자료 제출 등의 의무를 성실히 이행하고 있으며, 해당 국가의 조세정책에 적극적으로 협조하며 과세당국과 투명한 관계를 유지하고 있습니다. 또한 국제거래의 기준이 되는 OECD 가이드라인에 따른 정상가격원칙을 준수하여 이전가격 정책을 수립하고 있으며, 국외특수관계자와의 거래 시 이를 근거로 하여 거래가격을 산정, 적용하고 있습니다.

기술혁신 및 신사업 확대

제품 및 서비스 혁신

미래 기술 투자 및 기술 혁신

넷마블의 게임 콘텐츠와 서비스를 즐기는 전 세계 유저들은 각기 다른 국가, 언어, 문화적 환경에 속해 있습니다. 넷마블의 수준 높은 게임 콘텐츠와 서비스를 전세계 누구나 손쉽게 즐기고 끊김 없는 플레이의 재미를 누릴 수 있도록 넷마블은 게임 퍼블리싱 기술의 안정성을 높이기 위한 노력을 기울이고 있습니다. 서비스 국가의 네트워크 상황을 고려한 인프라를 구축하고 기기 보급 현황에 맞추어 게임 성능을 최적화함으로써 전략적인 미래 기술을 확보하고자 합니다. 또한, 글로벌 동시 론칭 상황 속 많은 유저의 동시 접속 및 장시간 플레이를 위한 대용량 트래픽을 효율적이고 안정적으로 처리할 수 있는 게임 퍼블리싱 기반 기술을 제공하여, 게임 유저들이 안정적으로 게임 서비스를 이용할 수 있도록 지원하고 있습니다.

연구개발 비용

구분	단위	2019	2020	2021
R&D 투자 금액	백만원	458,911	519,269	561,797
매출액 대비 투자 비율	%	21.1	20.9	22.4

넷마블 게임과 AI의 만남

넷마블은 인공지능(AI) 등 신기술 관련 연구를 2014년부터 시작하였으며, 2018년 AI 기술의 연구 범위를 확대하고 심도 깊은 기술 개발을 위해 전담 연구 조직인 AI 센터를 설립하였습니다. '사람과 함께 노는 지능적인 인공지능(AI)' 개발을 목표로 각종 기술 연구에 노력을 기울이고 있으며, 이용자의 특성을 면밀히 분석하고 게임 내에서 펼쳐지는 각종 상황에 적절하게 반응할 수 있는 지능형 AI를 완성하는 것을 목표로 하고 있습니다. 넷마블에서는 현재 음성, 자연어처리, 강화학습, 비전, 그래픽스 등의 분야에 초점을 맞추어 연구를 진행하고 있습니다.

음성인식

넷마블의 'A3 : 스틸얼라이브' 게임에서는 모바일 게임 최초로 음성 AI를 도입하였으며, 유저들은 '모니카'라는 키워드 인식을 통해 음성 인터페이스 기반의 다양한 콘텐츠를 즐길수 있습니다. 넷마블은 음성 인식 분야 세계 최고 양대 학회인 인터스피치(INTERSPEEECH, 2019)와 아이캐스프(IEEE ICASSP, 2020) 학회에서 모니카 키워드와 게임 커맨드 인식 기술을 발표하였으며, 2020년 세계 최고 권위의 인공지능 컨퍼런스인 NeurIPS에서 심사관 전원에게 만점으로 논문 심사를 통과하였습니다. 추후 글로벌 데이터를 활용하여 자동번역 기능이나 다국어 명령 지원 등의 기능도 연구 중에 있습니다.

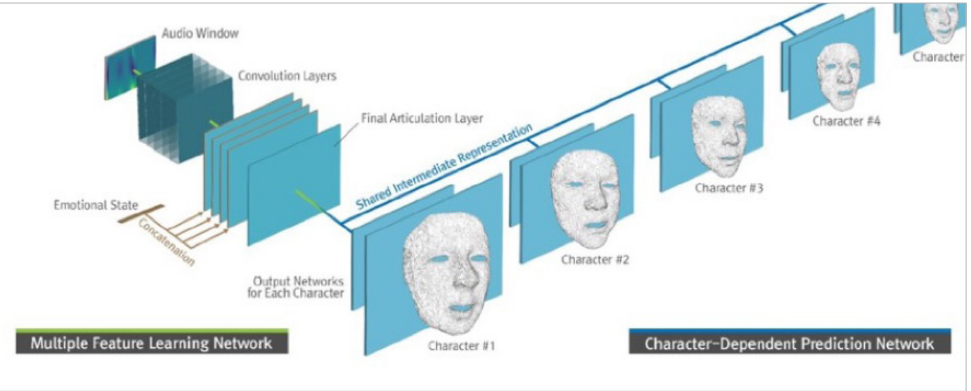
A3: 스틸얼라이브 내 음성 인터페이스 활용 사진

AI 번역 성능 고도화

넷마블은 글로벌 게임 퍼블리셔로서 다양한 게임에 AI 번역 기술을 적용하고 있습니다. 기존에는 사람이 직접 진행하던 번역 후보정 작업에 AI 기술을 도입 및 적용하여 번역 퀄리티를 향상하고 시간을 단축하는 이점을 얻고 있습니다. 이러한 기술 고도화 노력을 통해 넷마블은 2021년 세계 최고 수준의 자연어처리(NLP) 국제 학술대회인 EMNLP(Empirical Methods in Natural Language Processing) 인공지능(AI) 번역 후보정 기술 챌린지 부문에서 국내 게임기업 최초로 우승을 거두었습니다. 향후에도 넷마블은 핵심 기술을 고도화하여 사람의 검수 없이도 높은 퀄리티의 서비스를 제공할 수 있도록 기술을 발전시켜나갈 계획입니다.

페이셜 애니메이션

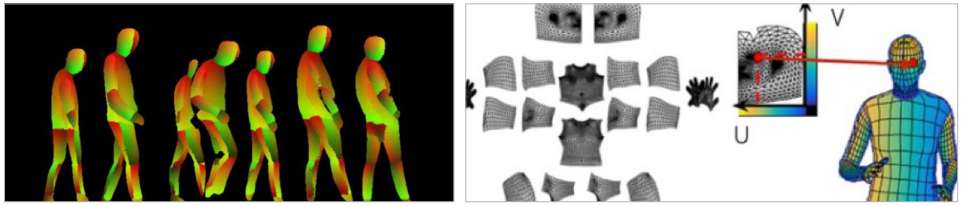
완성도 높은 애니메이션은 보다 현실감 있는 게임을 만드는데 기여합니다. 게임 내 페이셜 애니메이션 기술 도입 시, 캐릭터의 얼굴 근육이 대사에 맞춰 자동으로 움직여 음성과 화면의 정확한 일치를 통해 한층 더 자연스러운 캐릭터를 표현할 수 있습니다. 넷마블은 페이셜 애니메이션 기술을 고도화하여 게임의 몰입도를 높이고자 노력하고 있으며, 해당 페이셜 애니메이션 기술은 컴퓨터 그래픽스 분야 세계 1위 학회인 시그라프(ACM SIGGRAGH, 2019)에서 발표되었습니다.



페이셜 애니메이션 기술

덴스포즈

덴스포즈(DensePose)란 딥러닝을 이용하여 2D 이미지에서 사람을 검출한 후 인체의 3D 구조로 매핑하여 다양한 포즈를 구현하는 기술을 가리킵니다. 넷마블은 덴스포즈 챌린지 대회에서 낮은 해상도에서 업샘플링 레이어를 촘촘히 쌓아 해상도를 고도화하는 기술을 발표하였으며, 세계 3대 컴퓨터 비전 학회인 ECCV에서 주최한 '코코 린지(2018)'에서 준우승을 거두며 기술력을 인정받았습니다.



덴스포즈 기술

빅데이터 분석을 통한 건강한 게임환경 조성

넷마블은 차별화된 게임 서비스 제공을 위해 인공지능(AI) 기술 개발에 적극 투자하고 있습니다. 빅데이터 분석, 활용 및 적용을 통해 이용자의 데이터와 경험을 기반으로 고객별 맞춤형 게임과 개개인에게 최적화된 서비스를 제공하고자 합니다. 특히 이상 유저나 게임 오류를 탐지함으로써 안정적이고 건강한 게임 환경을 조성하기 위한 연구와 개발이 이루어지고 있습니다.

제2의 나라 글로벌 유저 게임 접속 환경 개선

넷마블 인기 게임 중 하나인 '제2의 나라 : Cross Worlds'는 일본 스튜디오 지브리와 레벨파이브의 합작 게임 시리즈인 '니노쿠니' IP를 모바일로 재해석한 RPG 게임입니다. 게임을 플레이하는 상황 속에서 대규모 봇(BOT)*으로 인해 게임을 즐기려는 일반 유저가 봇과 서버 접속을 두고 경쟁하는 상황이 벌어졌으며, 서버 접속 대기열이라는 불편을 초래하면서 일반유저의 불만이 증가하였습니다. 넷마블은 유저의 불편함을 해소하기 위해 작업장 계정 탐지 모델을 활용하여 봇 계정의 서버 접속을 제한하였으며, 이후 유저의 불만 건 수가 줄어드는 성과를 거두었습니다.

*봇(BOT): 인터넷에서 작동하며 반복적인 작업을 수행하는 소프트웨어 프로그램

넷마블 IP 경쟁력 강화

넷마블은 지속적으로 IP개발을 확대해 나가고 있으며, 자사 IP의 퀄리티 있는 컨텐츠를 개발하여 인지도를 높이기 위해 유망 제작 스튜디오, IP 보유사에 대한 투자·인수를 진행하고 있습니다. 또한 자사 IP외에도 신규 IP를 개발하기 위해 콘텐츠 각 분야 Top Company·Player들과의 적극적인 전략적 제휴 및 IP 공동개발 모델을 개발하여 진행 중에 있습니다.

키링스튜디오에서는 넷마블 자사IP인 쿵야를 북미향으로 리뉴얼하여 3D 애니메이션을 제작하여 유튜브에 배포 중입니다.

넷마블은 스튜디오 드래곤과 함께 아스달 연대기 시즌2부터 IP 공동 개발에 참여, 글로벌 유통 채널을 통해 아스달 연대기를 글로벌 IP로 성장시키고자 하는 전략을 선택하였습니다. 아스달 연대기는 이러한 전략의 연장선으로 해석할 수 있습니다.

지적재산권 현황

넷마블이 보유한 지적재산권은 상표권, 특허권, 디자인권, 저작권 등이 있습니다. 회사는 글로벌 시장 진출을 목표로 하고 있으므로 국내 및 해외에서의 지적재산권 등록 및 관리를 위해 노력하고 있으며, 다각적으로 지적재산권 보호 방안을 계획하고 있습니다. 일반적으로 개별 게임에 대한 저작권 등은 게임 개발을 담당한 자회사가 보유하며, 넷마블은 라이선스 계약을 통해 자회사 게임을 퍼블리싱 합니다.

지표		단위	2019	2020	2021
특허 등록 현황	신규	건	94	52	55
	누적		121	173	228
그 외 지식재산권 현황 (상표, 디자인, 저작권)	신규		74	12	19
	누적		687	699	718

지적재산권 침해 대응

자료 분석, 불법성 검토 : 유사 앱 등이 넷마블의 저작권 등 지식재산권을 해하였는지 여부에 대한 판단과 관련하여 유관부서의 요청이 있는 경우 법률검토 후 회신하고 있습니다. 검토 요청과 결과 회신은 원칙적으로 법무관리시스템 내 법률자문 메뉴를 통해 이루어집니다.

결과 공유, 추가 조치 : 정책부서에서 플랫폼 신고 등 1차 조치나 수사 의뢰 등 2차 조치를 통하여도 처리되지 않는 경우, 법무실과 유관부서가 추가조치 진행 여부 및 방향성에 대해 검토하고 적극적으로 조치에 관여하기도 합니다. 특히 국내외에서의 소송 등 법적 조치를 통한 문제해결이 요구되는 경우 법무실에서 소송대리인 선정, 선임 계약 체결, 소송대리인과 회사 내부 커뮤니케이션, 소송 진행상황 F/U 및 백업, 비용 집행 등 역할을 수행합니다.

지적재산권 침해 시 대응 프로세스

1. **모니터링** — 모니터링 결과를 유관부서에 공유(1주 단위 현황 공유)
2. **자료 분석, 불법성 검토** — 동시에 유관부서 공유하여, 위험성·불법성 판단
3. **[1차 조치] 신고** — 포털 및 마켓에 신고 진행
4. **처리결과 공유** — 처리되지 않았거나 상습적인 경우, 2차 조치 진행(1주 단위 결과 공유)
5. **[2차 조치] 수사 등** — 불법 사이트 폐쇄, 수사 의뢰 등
6. **결과 공유, 추가 조치** — 처리불가능한 경우, 최종조치 방안 검토(유관부서 협의)

FACTBOOK

ENVIRONMENTAL

환경 투자

지표	단위	2019	2020	2021
에너지·온실가스 관리체계	원	249,194,578	792,891,840	-
신재생에너지		1,191,398,404	3,790,813,104	-
에너지 고효율 시스템		6,204,123,043	19,740,391,500	-
친환경 기자재 사용		937,493,884	2,982,935,085	-
생태환경		1,219,868,799	3,881,400,723	6,300,000
합계		9,802,078,707	31,188,432,251	6,300,000

* 2019, 2020년은 신사옥 건축 과정에서 발생한 환경 투자 비용을 기재한 것이며, 2021년도는 하자보증 무상수리 기간으로 생태환경 관련 비용을 제외하고 별도의 유지보수 관련 비용이 집행되지 않았습니다.

환경 인증 및 수상

지표	단위	2019	2020	2021
에너지효율등급	등급	-	1+	-
녹색건축인증		-	최우수 (그린1등급)	-
대한민국 생태환경건축대상		-	-	우수상

에너지 사용

지표			단위	2021
에너지 사용량* (국내)	직접 에너지	고정연소(경유)	MJ	1,025
		고정연소(LNG(GHP))		4,617,530
		합계		4,618,555
	간접 에너지	전기		24,424,655
	에너지 사용량	합계		29,043,211
		에너지 사용 집약도**	MJ/억원	2102.14
신재생에너지 사용***		지열	GJ	125.13
		태양광		97.18
		수소연료전지		167.87

* 1~2월: 지밸리(구사옥) 데이터, 3~12월: 지타워(신사옥) 데이터
** 매출액(연결기준) 기준 산정
*** 신사옥 입주 후 2021년 3월부터 운영

환경 법률 및 규제 위반사항

지표		단위	2019	2020	2021
본사	법적 규제 위반 횟수	회	0	0	0
	비금전적 제재 수	건	0	0	0
	벌금 총액	백만원	0	0	0

온실가스 배출

지표	단위	2021
Scope 1 배출량	tCO_2eq	234.44
Scope 2 배출량		1,168.85
온실가스 총 배출량		1,403.29

* 1~2월: 지밸리(구사옥) 데이터, 3~12월: 지타워(신사옥) 데이터

수자원 관리

지표		단위	2021
용수 취수량	상수도	ton	12,213
취수량에 따른 재활용량			718.5

* 1~2월: 지밸리(구사옥) 데이터, 3~12월: 지타워(신사옥) 데이터

폐기물 배출

지표		단위	2021
일반폐기물	발생량	ton	27
	재활용량		27

* 신사옥 이전으로 2021년 3월 데이터부터 공시하고 있습니다.

SOCIAL

통신비밀 보호 관련 의무조치 현황

지표		단위	2019	2020	2021
압수영장*	요청	건	1,224	836	728
	처리		1,078	766	675
통신제한 조치	요청	건	0	0	0
	처리		0	0	0
통신사실 확인자료	요청	건	3,278	2,559	1,807
	처리		2,396	1,980	1,531

* 수사기관에서 이용자 신상정보 관련 사항 요청시 압수영장 형태로 전달

마케팅 및 라벨링 관련 법규 위반

지표		단위	2019	2020	2021
국내	건 수	건	0	1	0
	총 벌금/과징금/범칙금	백만원	0	7.2	0
해외	건 수	건	0	0	0
	총 벌금/과징금/범칙금	백만원	0	0	0

정보보호 투자액

지표	단위	2019	2020	2021
정보보호부문 투자액	백만원	-	-	7,367

* 정보보호 공시제도에 따라 2021년부터 투자현황에 대해 관리 및 공시

개인정보보호 현황

지표			단위	2019	2020	2021
2차 목적으로 이용된 개인정보 건 수	전체 이용자 수		명	0	0	0
	국가 별 전체 이용자 수	액티브 계정		0	0	0
		휴면 계정		0	0	0
	제3자 정보 제공 이용자 수	휴면 계정		0	0	0
이용자 개인정보와 관련된 소송 비용*	전체		백만원	0	0	0
	국내			0	0	0
	해외			0	0	0
개인정보 위반 현황	개인정보 침해 건수	전체	건	0	0	0
		국내		0	0	0
		해외		0	0	0
	개인식별정보 관련 침해 비율	전체	%	0	0	0
		국내		0	0	0
		해외		0	0	0
	개인정보 침해로 영향을 받은 이용자 수	전체	명	0	0	0
		국내		0	0	0
		해외		0	0	0
	개인정보보호 관련 법적 절차로 인한 금전적 손실	전체	백만원	0	7.2	0
		국내		0	7.2*	0
		해외		0	0	0

* 이용자 정보보호 관련 법규 위반으로 인한 금전적 손실
**마케팅 및 라벨링 관련 법규 위반과 동일

정보보호 교육

지표		단위	2019	2020	2021
사내 데이터 보안 교육	참여 인원	명	965	875	854
	참여율	%	99	99	100
	총 교육시간	시간	483.7	825.5	854
개인정보보호 교육	참여 인원	명	791	763	875
	참여율*	%	98	96	96.5
	법정 의무대상 기준 참여율		100	100	100
	총 교육시간	시간	395.5	763	844

* 휴직 및 퇴직 예정으로 인한 미이수자 발생

고객 만족

지표		단위	2019	2020	2021
고객센터 접수 및 처리 건 수(VOC)	접수 건 수	건	930,574	769,859	653,251
	처리 건 수		922,836	803,047	683,421
고객 만족도* (자체 조사)	PC	점	48.9	62.2	61.3
	모바일		3.2	3.4	3.2

* PC: 100점 만점, 모바일: 5점 만점
** 동일 접수 건에 대해 복수의 처리가 필요한 경우로 인해, 처리 건 수가 접수 건 수보다 많을 수 있음

구성원

지표			단위	2019	2020	2021
전체 구성원	총 구성원		명	802	768	822
	고용형태	정규직	명	777	739	792
		정규직 비율	%	96.9	96.2	96.4
		비정규직	명	25	29	30
		비정규직 비율	%	3.1	3.8	3.6
	성별	남성	명	492	486	540
		남성 비율	%	61.3	63.3	65.7
		여성	명	310	282	282
		여성 비율	%	38.7	36.7	34.3
	국적별	국내	명	787	758	811
		국내 비율	%	98.1	98.7	98.7
		외국인 수	명	15	10	11
		외국인 비율	%	1.9	1.3	1.3
	직급별	직원	명	777	743	800
		직원 비율	%	96.9	96.7	97.3
		임원	명	25	25	22
		임원 비율	%	3.1	3.3	2.7

구성원

지표			단위	2019	2020	2021
구성원 다양성	여성	여성 경영진 수	명	2	2	1
		여성 경영진 비율	%	8.0	8.0	4.5
		여성 실무관리자 비율	%	19.7	16.7	17.0
		IT직군 내 여성 수	명	87	68	84
	장애인	장애인 수	명	12	11	7
		장애인 비율	%	1.5	1.4	0.9
		장애인 임원 비율	%	0	0	0

구성원 성장 지원

지표	단위	2019	2020	2021
총 교육시간	시간	9,047	10,213	8,998
인당 교육시간		11.3	13.3	10.9
근무시간 대비 훈련 및 교육시간 비율	%	0.7	0.8	0.7
인당 훈련 및 교육비용	원	447,918	210,455	112,086

신규 채용

지표		단위	2019	2020	2021
전체 신규 채용(정규직+비정규직)		명	183	125	221
계약 형태	정규직	명	163	109	193
	정규직 비율	%	89.1	87.2	87.3
	비정규직	명	20	16	28
	비정규직 비율	%	10.9	12.8	12.7
성별 현황	남성	명	119	85	145
	남성 비율	%	65.0	68.0	65.6
	여성	명	64	40	76
	여성 비율	%	35.0	32.0	34.4
국적별 현황	국내	명	180	124	218
	국내 비율	%	98.4	99.2	98.6
	외국인	명	3	1	3
	외국인 비율	%	1.6	0.8	1.4
직급별 현황	직원	명	177	123	218
	직원 비율	%	96.7	98.4	98.6
	임원	명	6	2	3
	임원 비율	%	3.3	1.6	1.4
사회적 약자	장애인	명	7	1	1
	장애인 비율	%	3.8	0.8	0.5
계열사 전입		명	9	5	4

이직·퇴직

지표			단위	2019	2020	2021
자발적 이직	총 자발적 이직		명	159	129	137
	성별	남성	명	111	73	80
		남성 비율	%	69.8	56.6	58.4
		여성	명	48	56	57
		여성 비율	%	30.2	43.4	41.6
계열사 전출			명	6	8	9
퇴직률			%	21.1	17.6	17.4

인건비

지표	단위	2019	2020	2021
전체 평균 인건비	백만원	97	74	81
구성원 평균 급여		93	67	75

성과평가 및 보상

지표		단위	2019	2020	2021
성과평가	성과평가 수행 비율	%	100	100	100
보상	신입직원 여성/남성 보수 비율		100	100	100

열린협의회 운영

지표		단위	2019	2020	2021
열린협의회 소속 구성원		명	6	10	10
내부 회의 개최 수		회	5	6	10
경영진-열린협의회 회의 개최 수			4	4	4
구성원 고충 접수 현황		건	6	4	24
제안 및 처리	제안 건 수		4	2	12
	처리 건 수		3	2	10
	처리 비율	%	75	100	83

육아휴직

지표		단위	2019	2020	2021
육아휴직 사용자	전체	명	27	20	22
	남성		7	6	7
	여성		20	14	15
육아휴직 복귀자	전체		20	19	21
	남성		5	6	4
	여성		15	13	17
육아휴직 복귀 후 12개월 이상 근무자	전체		13	12	21
	남성		4	2	4
	여성		9	10	17

건강 지원 서비스 운영

지표		단위	2019	2020	2021
서비스 이용 직원 수	헬스케어 방문자	명	3,829	4,584	3,326
	회복실 이용		1,767	161	138
	금연프로그램 참여		46	18	5
	합계		5,596	4,763	3,469

* 전사 컴퍼니사 기준

사업장 안전 관리

지표		단위	2019	2020	2021
산업재해 건수	넷마블	건	0	1	0
사망자 수	넷마블	명	0	0	0
	협력사		0	0	0
중대 산업재해 건수		건	0	0	0
중대 산업재해 비율		%	-	-	-
국내	환산재해율		0	0.13	0
	사망만인율		0	0	0
근로손실재해율(LTIFR)	구성원	수/이십만 근무시간	0	0.13	0

* 2020년 사옥 내 계단 이동 중 발목 부상 1건 발생

넷마블문화재단 사회공헌 활동 현황

지표		단위	2019	2020	2021
사회공헌 성과	수혜인원	명	20,391	24,668	28,190
	기부금*	백만원	1,886	3,155	2,222

* 사회공헌 총 비용(사업수행비+일반관리비), 2020년 코로나 및 수해복구 기부금이 포함됨

구성원 봉사활동

지표	단위	2019	2020	2021
참여 인원	명	49	미진행*	미진행*
총 봉사시간	시간	696		
인당 봉사시간		14.2		

*2020년, 2021년은 코로나로 인하여 봉사활동 미진행

GOVERNANCE

재무 성과

지표		단위	2019	2020	2021
요약 연결재무상태표 (Balance Sheet)					
자산총계		억원	58,061	82,234	106,638
부채총계			11,578	25,728	46,561
자본총계			46,483	56,506	60,077
부채비율		%	24.91	45.53	77.50
요약 연결손익계산서 (Income Statement)					
매출액	국내	억원	13,278	14,651	13,816
	해외		8,508	10,197	11,253
	합계		**21,786**	**24,848**	**25,069**
영업비용	국내		11,351	12,009	12,560
	해외		8,408	10,119	10,999
	합계		**19,759**	**22,128**	**23,559**
영업이익	국내		1,927	2,642	1,256
	해외		100	78	255
	합계		**2,027**	**2,720**	**1,510**
매출대비 영업비용 비중(국내외 합산)		%	90.70	89.05	93.98
법인세비용차감전순이익		억원	2,184	4,746	3,512
법인세비용			486	1,366	1,020
순이익			1,698	3,380	2,492
지배주주 순이익			1,560	3,130	2,402

이해관계자 배분

지표		단위	2019	2020	2021
구성원	급여	백만원	390,548	442,298	522,643
	퇴직급여		21,101	23,774	30,478
	복리후생비		56,811	60,512	76,613
파트너	구매비용		51,730	61,767	112,790
지역사회	기부금		2,879	3,668	958
투자자	배당금		0	62,761	43,261
	이자비용		8,774	23,128	36,223
정부	법인세 비용	억원	486	1,366	1,020

이사회 운영

지표		단위	2019	2020	2021
이사회 구성	전체 위원 수	명	5	5	5
	사외이사 수	명	3	3	3
	사외이사 비율	%	60	60	60
이사회 개최 수	개최 횟수	회	9	7	9
안건 수	결의 안건	건	23	18	20
	보고 안건	건	9	7	6
출석률	전체	%	95.6	100	100
	사외이사	%	100	100	100

주식 및 배당

지표		단위	2019	2020	2021
주주 구성	최대주주	%	24.2	24.2	24.2
	외국인	%	22.7	22.6	22.8
	국내기관	%	36.9	37.5	37.8
	자사주	%	4.7	4.7	4.7
	개인 및 기타	%	11.5	11.0	10.5
발행 주식 현황	발행한 주식 총 수	주	85,744,564	85,845,303	85,953,502
	유통주식 수	주	81,725,633	81,826,372	81,934,571
의결권 없는 주식	주식 수	주	4,018,931	4,018,931	4,018,931
	비율	%	4.69	4.68	4.68
의결권을 행사할 수 있는 주식	주식 수	주	81,725,633	81,826,372	81,934,571
	비율	%	95.31	95.32	95.32

위원회 운영

지표			단위	2019	2020	2021
이사회 내 위원회	사외이사후보 추천위원회	개최	회	2	0	0
		안건	건	2	0	0
	감사위원회	개최	회	5	5	5
		안건	건	28	25	22
	내부거래 위원회	개최	회	3	1	1
		안건	건	4	1	1
	보상위원회*	개최	회	-	-	2
		안건	건	-	-	2
사내위원회	ESG위원회*	개최	회	-	-	-
		안건	건	-	-	-

* 보상위원회 2021년 신설, ESG위원회 2021년 말 신설

이사회 독립성·다양성·전문성

지표		단위	2019	2020	2021
이사회 독립성	이사회 평균 임기	년	4.1	5.1	6.1
	이해상충이 있는 사외이사 비율	%	0	0	0
이사회 다양성	여성이사 수	명	1	1	1
	여성이사 비율	%	20	20	20
	외국인 이사 수	명	1	1	1
이사회 전문성	산업 내 업무 경험을 보유한 이사 비율	%	60	60	60

외부 감사 정보

지표		단위	2019	2020	2021
외부 감사용역 체결 현황	감사인	-	안진회계법인		
	감사 내용	-	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토, 별도 및 연결 재무제표 감사, 내부회계관리제도 감사		
	보수 총액	백만원	864	890	930
	총 소요시간	시간	9,325	9,025	8,975
외부 감사인 의견	감사의견	-	적정		
	감사보고서 특이사항	-	해당사항 없음		

이사회 보수

지표		단위	2019	2020	2021
등기이사(사외이사 제외)	사내 이사	명	2	2	2
	집행 임원	명	1	2	2
	보수총액	백만원	2,573	8,763	3,399
	인당 평균보수액	백만원	858	2,191	850
사외이사*	인원수	명	3	3	3
	보수총액	백만원	44	44	45
	인당 평균보수액	백만원	15	15	15

* 모든 사외이사는 감사위원회 위원입니다.

윤리경영 교육

지표		단위	2019	2020	2021
윤리경영 교육	참여 인원	명	932	954	1,024
	참여율	%	99.3	99.8	99.3
	교육 총 시간	시간	313.85	326.81	361.35
	인당 교육 시간		0.34	0.34	0.35
게임운영 관련 윤리교육*	참여 인원	명	547	290	5
	참여율	%	100	99	2
	교육 총 시간	시간	1,071	290	5
	인당 교육 시간		1.96	1	1

* 자회사 IGS 대상
** 2021년의 경우 게임운영 관련 윤리교육은 코로나19에 따른 전일 재택근무제도로 인하여 '직무 윤리 준수 캠페인'으로 대체하여 진행하였습니다. 해당년도의 교육은 일부 신규입사자 대상으로 진행하였습니다.

연구개발 투자

지표		단위	2019	2020	2021
R&D 투자	연구개발 담당 인력	명	239	230	203
	프로젝트 수*	개	-	-	34
	프로젝트 투입 인력*	명	-	-	144
	투자 금액	백만원	458,911	519,269	561,797
	매출액 대비 투자 비율	%	21.1	20.9	22.4
신규 게임 서비스 관련 R&D 투자	신규 서비스로 인한 매출 비중	%	27	23	14

* 프로젝트 수 및 프로젝트 투입 인력은 과거 데이터 추출의 어려움으로 2021년 실적부터 공개

연구개발 성과

지표		단위	2019	2020	2021
특허 등록 현황	신규	건	94	52	55
	누적		121	173	228
그 외 지식재산권 현황 (상표, 디자인, 저작권)	신규		74	12	19
	누적		687	699	718

* 직전보고서 차이 사유: 산정방식의 변경을 통한 2019, 2020년 데이터 차이 (특허청, 저작권위원회 사이트 데이터 기준)

윤리 제보 및 조치

지표		단위	2019	2020	2021
유형 별 윤리 제보 접수	인권 관련 제보	건	5	4	5
	인권 관련 제보 조치		5	4	5
	인권 관련 제보 조치율	%	100	100	100
	기타* 윤리제보	건	2	7	8
	기타 윤리제보 조치		2	7	8
	기타 윤리제보 조치율	%	100	100	100
윤리제보 총 건 수		건	7	11	13
윤리제보 총 조치율		%	100	100	100

* 기타 윤리제보: 정보 유출, 회사 품위 손상 등

준법 경영

지표		단위	2019	2020	2021
법규 위반 현황	위반 건 수	건	3	1	0
	제기된 소송 수	건	0	0	0
	금전적 제재로 인한 부과액	백만원	6.04	7.2	0
	비금전적 제재 건 수	건	0	0	0
	매출 대비 비율	%	0.0003	0.0003	0
국가 및 정부의 컨텐츠 관리	서비스 국가 중 정부 검열, 차단, 필터링 등이 존재하는 국가 수	개	3(한국, 중국, 베트남)	3(한국, 중국, 베트남)	3(한국, 중국, 베트남)
	정부 컨텐츠 제거 요청 수	개	0	0	0
	정부 컨텐츠 제거 요청 준수 비율	%	-	-	-

파트너사 거래

지표		단위	2019	2020	2021
파트너사 현황	총 파트너사	개	165	197	210
	신규 등록 파트너사		48	89	66
	정기평가 대상 수*		-	56	-
구매 총액		원	51,730,409,903	61,766,685,409	112,789,919,161

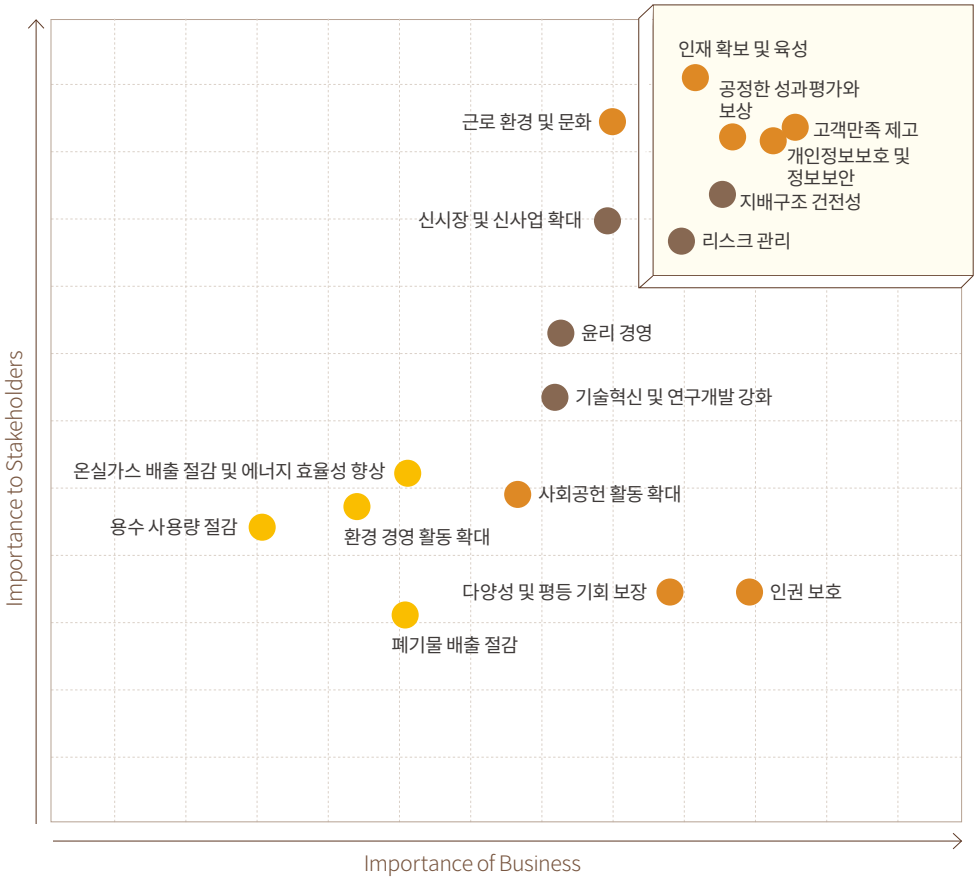
* 정기평가 내용 보완으로 인해 2021년은 평가 미진행

APPENDIX

중대성 평가

내외부 이해관계자들로부터 여러 지속가능경영 이슈들을 파악하여 온실가스 배출 절감 및 에너지 효율성 향상, 고객만족 제고, 개인정보보호 및 정보보안, 지배구조 건전성 및 리스크 관리 등의 17개의 이슈풀을 구성하였습니다. 구성된 이슈풀 중 중대성 분석을 통한 우선순위화 과정을 거쳐 고객만족 제고, 개인정보보호 및 정보보안, 인재 확보 및 육성, 공정한 성과평가와 보상 등의 핵심 이슈를 선정했습니다.

중대성 평가 결과



중대성 평가 프로세스

STEP 01 이슈풀 선정

넷마블은 2021년 경제 상황과 게임 산업 및 넷마블을 둘러싼 환경, 사회, 지배구조 그리고 넷마블의 사업과 외부 이해관계자에 상당한 영향을 미치는 중요도를 종합적으로 분석해 지속가능성 이슈 17개를 선정하였습니다. 이 밖에도 글로벌 스탠더드 및 ESG 가이드라인, 주요 ESG 평가에서 선정한 각 이슈별 중요도를 분석하고 글로벌 ESG 선도 기업과 게임 업계의 활동과 성과, 중대 이슈 등을 참고하였습니다.

STEP 02 이해관계자 설문

넷마블이 지속가능한 기업으로 성장하기 위해 어떤 이슈를 우선적으로 고려해야 하는지 주요 접점에 있는 이해관계자와 산업 전문가들을 대상으로 설문하여 그 의견을 수렴하였습니다. 22년 6월 20일부터 6월 26일까지 7일간 설문조사를 실시하여, 총 881명이 설문에 참여하였으며, 설문 대상은 내부 구성원, 고객사, 파트너사, 주주 및 투자자, 산업 전문가, 정부·NGO 등 다양한 이해관계자 집단을 포함하고 있습니다. 설문은 17개의 이슈 문항에 대한 중요도를 5점 척도로 응답하는 방식으로 구성하였습니다.

STEP 03 중대 이슈 우선순위화

이해관계자 설문을 통한 이해관계자 관심도와 비즈니스 영향도를 고려하여, 17개 지속가능성 이슈의 우선순위를 선정하였습니다. 이해관계자 설문조사를 기반으로 하되 최신 글로벌 선도 기업, 국제 동향 및 회사의 ESG 방향을 추가적으로 고려하였습니다.

STEP 04 중대 이슈 선정

위와 같은 과정을 통해 고객만족 제고, 인재 확보 및 육성, 개인정보보호 및 정보보안, 공정한 성과평가와 보상, 지배구조 건전성, 리스크 관리가 중대이슈로 선정되었습니다.

2022년 ESG 주요 이슈 Pool로 선정된 17개의 항목을 리스크 유형, 이해관계자 연관성으로 분류하였습니다. 리스크 유형은 재무, 전략, 운영, 위해 4가지로 분류하였습니다. 재무리스크는 현금 유동성 및 기업 재무 실적에 영향을 미칠 수 있는 리스크로, 금리, 외환, 신용 등의 영향을 받으며, 전략리스크는 시장 상황의 변동에서 발생할 수 있는 리스크로서 경쟁, 고객 수요, 공급망, 기술 혁신, 브랜드 가치 등의 외부적인 요인과 영향을 주고 받습니다. 한편 운영리스크는 기업 경영상 프로세스 및 시스템의 부재 또는 오작동, 기능 부전 등에서 발생하는 리스크입니다. 여기에는 내·외부 규제, 인적자본, 지배구조, 보안이슈 등 다양한 요소들이 포함됩니다. 마지막으로 위해리스크는 회사 및 이해관계자에게 해를 가할 가능성이 있는 자연재해, 테러, 환경 등의 요인들이 있으며, 회피는 어려우나 관리를 통해 그 영향도를 줄일 수 있습니다. 이해관계자 연관성은 개별 이슈들과 주요 이해관계자 그룹과의 연관성을 나타내는 것으로 이슈별 상호작용을 고려하여 영향도를 분석하고 경영활동에 반영할 수 있습니다.

구분			리스크 유형				이해관계자 연관성				
영역	No.	이슈	Financial(재무)	Strategic(전략)	Operational(운영)	Hazard(위해)	고객	구성원	협력회사	지역사회	주주·투자자
환경	1	폐기물 배출 절감			●					●	
	2	온실가스 배출 절감 및 에너지 효율성 향상	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	3	용수 사용량 절감			●					●	
	4	환경 경영 활동 확대	●	●	●					●	●
사회	5	근로 환경 및 문화			●			●			
	6	인재 확보 및 육성		●	●			●		●	
	7	공정한 성과평가와 보상			●			●			
	8	다양성 및 평등 기회 보장			●			●	●		
	9	인권 보호			●	●		●	●	●	
	10	사회공헌 활동 확대		●	●			●		●	
	11	고객만족 제고		●			●				
	12	개인정보보호 및 정보보안			●	●	●	●	●		
지배구조	13	윤리 경영			●			●	●		●
	14	신시장 및 신사업 확대		●							
	15	기술혁신 및 연구개발 강화		●			●			●	
	16	리스크 관리	●	●	●	●	●	●	●		●
	17	지배구조 건전성	●		●						●

이해관계자 소통

넷마블은 고객, 구성원, 주주 및 투자자, 파트너, 지역사회 및 정부를 주요 이해관계자로 정의하고 있습니다. 이해관계자와의 가치 창출을 위해 다양한 소통 채널을 운영하여 이해관계자별 주요 관심 사항에 대해 적극적인 커뮤니케이션을 수행하고 있으며, 이해관계자의 의견을 넷마블 경영활동에 반영하여 지속가능경영 이슈에 대한 공감대를 형성하고자 노력하고 있습니다.

	주요관심사항	주요소통채널	주요활동
고객(이용자)	• 신규 서비스 • 서비스 품질개선 및 이용자 만족도 제고 • 개인정보보호	• 기업홈페이지 • 채널 넷마블 및 공식SNS • 서비스 별 커뮤니티 및 고객센터 • 전화 및 내방 고객 상담 센터 • 공시자료	• 신규서비스 출시 및 라이브 서비스 업데이트 • 리스크 관리를 통한 운영 안전성 제고 • 다양한 이용자 소통채널 운영(유튜브, SNS 등)
구성원	• 직장내 기본권 고용안정성 보장 • 쾌적하고 안전한 업무환경 • 공정한 성과 평가 및 자기 계발 기회 • 일과 삶의 균형 및 복리후생 제도	• 사내 포털 • 정도경영상담센터 • 열린협의회(노사협의회) • 심리상담실	• 열린협의회 개최 • 고충처리 및 심리상담실 운영 • 공정 평가 및 보상체계 운영 • 복지제도운영 • 쾌적하고 안전한 업무환경조성
투자자 및 주주	• 투명한 재무적·비재무적 성과 공개를 통한 건전한 지배구조 확립 • 선제적이고 효과적인 리스크 관리 • 주주친화정책	• 주주총회 • NDR 및 기관 컨퍼런스 • 공시자료 및 정기보고서 (사업보고서, 감사보고서 등) • 실적발표 컨퍼런스콜 • 투자자 1:1 미팅 • 기업 홈페이지	• 정기 및 수시로 투자자 미팅 실시 • 신규 사업분야, 신규 시장 개척 등을 통한 수익창출 성과 공유 • 사업보고서, 기업지배구조보고서 등 공시를 통한 투명한 정보 공개
파트너(협력사)	• 공정거래 및 공정대우 • 동반성장	• 구매시스템·구매설명회 • 사업제안사이트 • 채널 넷마블 • 정도경영상담센터 • 공시자료	• 공정거래원칙 준수 • 정기적 소통 및 협력강화
사회	• 기업의 사회적 책임 • 지역경제 활성화	• 기업홈페이지 • 채널 넷마블 • 넷마블문화재단 홈페이지 • 공시자료	• 전국 장애학생 e페스티벌, 장애인선수단 운영 등 장애인에 대한 문화활동 지원 • 게임아카데미, 게임소통학교, 게임콘서트 등을 통한 게임문화 조성·확산 프로그램 운영
정부	• 경제 가치 창출 • 관련 법규 준수 • 산업 관련 정책 참여	• 기업홈페이지 • 공시자료	• 컴플라이언스 체계 강화 • 일자리창출 • 성실 조세 납부

GRI STANDARDS INDEX

Universal Standards (GRI 100)

구분	지표	설명	페이지	보고 위치
조직프로필	102-1	조직 명칭	P8	Company Overview
	102-2	주요 활동, 브랜드, 제품 및 서비스	P13-14	Business Introduction, 게임 소개
	102-3	본사 위치	P8	Company Overview
	102-4	사업장 위치	P11	글로벌 네트워크
	102-5	소유 구조 및 법적 형태	P88	주식 및 배당
	102-6	시장 영역	P8	Company Overview
	102-7	조직 규모	P8-11	Company Overview, 주요 자회사, 글로벌 네트워크
	102-8	구성원 및 근로자 정보		
	102-9	공급망	P54	파트너사 관리
	102-10	조직과 공급망의 중대한 변화		없음
	102-11	사전예방의 원칙과 접근 방법	P70	리스크 관리
	102-12	외부 이니셔티브	P19-20	Sustainability Commitments
	102-13	가입 협회	P102	가입 단체
전략	102-14	의사결정자 성명서	P6-7	ESG위원회 위원장 Message
	102-15	핵심 영향, 위험, 기회	P92-93	중대성 평가
윤리성 및 청렴성	102-16	가치, 원칙, 표준, 행동규범	P17-18	ESG Strategy
	102-17	윤리에 대한 자문과 신고 메커니즘	P33-34, P73	구성원 인권보호, 정도경영
거버넌스	102-18	거버넌스 구조	P66-69	경영투명성 제고
	102-19	권한 위임	P66-68	경영투명성 제고
	102-20	경제, 환경, 사회적 토픽에 대한 임원급의 책임	P17-18	ESG 경영체계
	102-21	이해관계자와 경제, 환경, 사회적 토픽 협의	P92-94	중대성 평가, 이해관계자 소통
	102-22	최고 거버넌스 기구와 그 위원회 구성	P66-69	경영투명성 제고
	102-23	최고 거버넌스 기구 의장		
	102-24	최고 거버넌스 임명과 선정		
	102-25	이해관계 상충		
	102-26	목적, 가치, 전략 수립에 관한 최고 거버넌스 기구의 역할		

Universal Standards (GRI 100)

구분	지표	설명	페이지	보고 위치
거버넌스	102-27	최고 거버넌스 기구의 총체적 지식	P66-68	경영투명성 제고
	102-28	최고 거버넌스 기구의 성과 평가		
	102-29	경제, 환경, 사회적 영향 파악과 관리	P92-93	중대성 평가
	102-30	리스크 관리 절차의 효과성	P70-71	Risk Management
	102-31	최고 거버넌스 기구의 경제, 환경, 사회적 토픽 검토	P17-18	ESG 경영체계
	102-32	지속가능성보고에 관한 최고 거버넌스 기구의 역할		
	102-33	최고 거버넌스 기구에 중요 사항을 보고하는 절차	P18, P66-67	ESG 경영체계, 경영투명성 제고
	102-34	중요 사항의 성격과 총 개수		
	102-35	보수 정책	P48	공정한 평가와 보상
	102-36	보수 결정 절차		
이해관계자 참여	102-40	이해관계자 집단 리스트	P94	이해관계자 소통
	102-41	단체 협약		-
	102-42	이해관계자 파악 및 선정	P94	이해관계자 소통
	102-43	이해관계자 참여 방식		
	102-44	이해관계자 참여를 통해 제기된 핵심 토픽과 관심사	P92-94	중대성 평가, 이해관계자 소통
보고 관행	102-45	연결재무제표에 포함된 종속회사 리스트	P10-11	주요 자회사
	102-46	보고 내용과 토픽 경제	P92-93	중대성 평가
	102-47	중요 토픽 목록		
	102-48	정보의 재기술	P80-90	재기술된 정보에 대해서는 FACTBOOK 내 도표 하단의 각주로 별도 설명 기재
	102-49	보고 변화		없음
	102-50	보고 기간	P3	About this report
	102-51	최근 보고서 발간일자		
	102-52	보고 주기		
	102-53	보고서 관련 문의처		
	102-54	GRI Standards 적용 옵션		
	102-55	GRI 인덱스	P95-100	GRI Standards Index
	102-56	외부 검증	P104-105	제3자 검증의견서
경영 접근	103-1	중요 토픽 선정 이유 및 영향	P92-93	중대성 평가
	103-2	중요 토픽 관련 경영 접근방법 설명		
	103-3	경영 접근방법 평가	P72-74	정도경영

Economic Performance (GRI 200)

구분	지표	설명	페이지	보고 위치
경제성과	201-1	직접적인 경제적 가치의 창출과 분배	P87	ESG Factbook
	201-2	기후변화의 재무적 영향과 사업활동에 대한 위험과 기회		온라인 및 모바일 기반 게임 콘텐츠 및 서비스 제공을 주요 사업으로 하는 특성상 타 산업 대비 에너지 집약도(매출액 대비 Scope1+2 에너지 사용량)가 낮습니다. 따라서 지역 사회, 고객을 비롯한 이해관계자들에게 기후변화로 인한 물리적 위험(Physical risk) 또는 전환 위험(Transition risk)이 자사에서 제공하는 게임 콘텐츠 및 서비스 제공에 중대한 영향을 미치지 않습니다. 최근의 국제 정세와 물가 상승으로 인한 에너지 수급의 불균형 및 유가 상승으로 인하여 에너지 수요와 비용은 증가 추세에 있으며, 기후변화 대응에 대한 국제사회와 정부의 정책 가이드 준수를 위한 노력은 직·간접적인 에너지 비용 상승에 영향을 받을 수 있습니다.
	201-3	구성원 퇴직연금제도	P39	구성원을 위한 투자
	201-4	정부의 재정지원		-
시장 지위	202-1	주요 사업장의 현지 법정최저임금 대비 성별 신입사원 임금 비율	P85	성별에 따른 신입사원의 임금 차이는 없습니다.
	202-2	현지 사업장에서 채용된 관리자 비율	P84	ESG Factbook
간접 경제 효과	203-1	공익을 위한 사회기반시설 투자 및 서비스 지원 활동	P58-64	사회공헌 활동 확대
	203-2	중요한 간접적 경제 효과 및 영향		-
조달 관행	204-1	주요 사업 지역에서의 현지 구매 비율		-
반부패	205-1	부패 위험을 평가한 사업장의 수 및 비율과 파악된 중요한 위험		-
	205-2	반부패 정책 및 절차에 대한 커뮤니케이션 및 교육	P72-74	정도경영
	205-3	확인된 부패 사례와 이에 대한 조치		-
경쟁저해 행위	206-1	경쟁저해행위, 독과점 등 불공정한 거래행위에 대한 법적 조치	P56	파트너사 공정거래
조세	207-1	조세 접근법	P75	TAX
	207-2	조세 전략을 책임지는 지배기구, 통제 및 리스크 관리		
	207-3	세금 관련 이해관계자 참여 및 관리		
	207-4	국가별 보고		

Environmental Performance (GRI 300)

구분	지표	설명	페이지	보고 위치
원재료	301-1	사용 원재료의 중량이나 부피		-
	301-2	재활용 원재료 사용 비율		-
	301-3	재생포장재 사용 비율		-
에너지	302-1	조직 내부 에너지소비	P80	ESG Factbook
	302-2	조직 외부 에너지소비		-
	302-3	에너지 집약도	P80	ESG Factbook
	302-4	에너지 소비 절감	P23, P24-29	환경경영체계, 기후변화대응
	302-5	제품 및 서비스의 에너지 절감		-
용수 및 폐수	303-1	용수 공유 자원 활용 및 교류		-
	303-2	용수 방류 관련 영향 관리	P31, P81	기후변화대응, ESG Factbook
	303-3	용수 취수량		
	303-4	폐수 배출		-
	303-5	용수 사용량	P31, P81	기후변화대응, ESG Factbook
생물다양성	304-1	보호지역 등에서 소유, 임대, 관리하는 사업장		-
	304-2	생물다양성에 대한 활동, 제품 및 서비스의 주요 영향		-
	304-3	보호 또는 복원된 서식지		-
	304-4	사업영향지역 내 서식하는 국제 자연 보존 연맹 멸종위기종의 수		-
배출	305-1	직접 온실가스 배출량 (Scope 1)	P24, P81	기후변화대응, ESG Factbook
	305-2	간접 온실가스 배출량 (Scope 2)		
	305-3	기타 간접 온실가스 배출 (Scope 3)		-
	305-4	온실가스 배출 집약도		-
	305-5	온실가스 배출 감축	P24-29	기후변화대응
	305-6	오존층 파괴물질 배출		-
	305-7	질소산화물, 황산화물, 다른 주요 대기 배출물		-
폐기물	306-1	폐기물 발생 및 주요 폐기물 관련 영향	P30, P81	기후변화대응, ESG Factbook
	306-2	유형 및 처리방법별 폐기물		기후변화대응
	306-3	폐기물 발생량	P81	ESG Factbook
	306-4	폐기물 전환(재사용, 재활용 등)		

Environmental Performance (GRI 300)

구분	지표	설명	페이지	보고 위치
폐기물	306-5	폐기물 처리(소각, 매립 등)	P30	기후변화대응
환경 컴플라이언스	307-1	환경법 및 규정 위반	P81	ESG Factbook
공급업체 환경평가	308-1	환경 기준 심사를 거친 신규 공급업체 비율		-
	308-2	공급망 내 실질적·잠재적으로 중대한 부정적 환경영향 및 조치		-

Social Performance (GRI 400)

구분	지표	설명	페이지	보고 위치
고용	401-1	신규 채용 구성원과 이직 구성원	P46, P84-85	인재 확보 및 육성, ESG Factbook
	401-2	임시직 또는 시간제 근로자에게는 제공되지 않고 상근직 근로자에게 제공하는 복리후생	P37-39	구성원을 위한 투자
	401-3	육아휴직	P41	건강한 조직문화
노사관계	402-1	경영상 변동에 관한 최소 통지기간		-
산업안전보건	403-1	직장 건강 및 안전 관리 시스템	P42-45	근로 환경
	403-2	위험요인 파악, 리스크 평가, 사고 조사	P42-43	근로 환경
	403-3	직장 의료 서비스	P44-45	근로 환경
	403-4	직장 건강 및 안전 관련 커뮤니케이션, 자문 및 근로자 참여	P42	근로 환경
	403-5	직장 건강 및 안전 관련 근로자 교육	P43	근로 환경
	403-6	근로자 건강 증진	P44-45	근로 환경
	403-7	비즈니스 관계와 직접적으로 연계된 직장 건강 및 안전 영향의 예방과 완화	P42-45	근로 환경
	403-8	직장 건강 및 안전 관리 시스템의 적용 대상 근로자	P42-45, P86	근로 환경, ESG Factbook
	403-9	업무 관련 부상	P43, P86	근로 환경, ESG Factbook
	403-10	업무 관련 질병		-
훈련 및 교육	404-1	구성원 1인당 평균 교육 시간	P84	ESG Factbook
	404-2	구성원 직무교육 및 전직 지원 프로그램	P47	구성원 성장 지원
	404-3	업무성과 및 경력개발에 대한 정기적인 검토를 받은 근로자 비율	P48, P85	체계적 성과관리, ESG Factbook
다양성과 기회균등	405-1	거버넌스 기구 및 근로자의 구성 현황	P83-84, P88	ESG Factbook
	405-2	남성 대비 여성의 기본급여 및 보수비율	P85	
차별금지	406-1	차별 사건과 시정 조치		-

Social Performance (GRI 400)

구분	지표	설명	페이지	보고 위치
결사 및 단체교섭의 자유	407-1	결사 및 단체교섭의 자유를 침해하였거나 침해될 현저한 위험성이 있는 것으로 파악된 사업장 및 공급업체의 결사 및 단체 교섭의 자유를 보장하기 위해 취한 조치		-
아동 노동	408-1	아동노동 발생위험이 높은 사업분야 또는 공급업체 및 아동노동 근절을 위한 조치		-
강제 노동	409-1	강제노동 발생위험이 높은 사업분야 또는 공급업체 및 강제노동 근절을 위한 조치		-
보안 관행	410-1	인권 정책 및 절차에 관한 훈련을 받은 보안요원		-
인권평가	412-1	인권 관련 점검 및 평가를 받은 사업장		-
	412-2	인권 정책 및 절차에 관한 구성원 훈련	P33-34	구성원 인권보호
	412-3	인권조항을 포함하거나 인권심사를 거친 중요한 투자 약정 및 계약		-
지역사회	413-1	지역사회 관여 프로그램	P58-64	사회공헌 활동 확대
	413-2	지역사회 부정적 영향 식별		-
공급망 사회영향 평가	414-1	사회적 영향을 평가한 새로운 협력회사 수		-
	414-2	사회적 영향을 평가한 협력회사 및 부정적 영향이 있는 것으로 드러나 관계를 종료한 협력회사 수		-
공공정책	415-1	국가별, 수령인·수혜자별 기부한 정치자금 총 규모		-
고객 안전보건	416-1	안전보건 영향을 평가한 주요 제품 및 서비스군		-
	416-2	제품 및 서비스의 보건안전 관련 법규 및 자발적 규칙 위반 사건		-
제품 및 서비스 라벨링	417-1	제품 및 서비스 라벨링 요구조건		-
	417-2	제품 및 서비스 정보 라벨링과 관련된 법규 위반 사례	P82	ESG Factbook
	417-3	마케팅 커뮤니케이션과 관련된 법규 위반 사례	P82	
고객정보보호	418-1	고객 개인정보보호 위반 및 고객정보 분실 사실이 입증된 불만 건수	P82	
컴플라이언스	419-1	사회적, 경제적 측면의 법률 및 규정 위반에 대한 주요 벌금의 액수	P90	

SASB INDEX

지속가능성 공시 주제 및 회계지표 : Technology & Communication - Internet Media & Services

구분	코드	회계 지표	페이지	보고 위치
하드웨어 인프라 운영상의 배출	TC-IM-130a.1	(1) 전체 에너지 사용량	P80	ESG Factbook
		(2) 그리드전력 비율		-
		(3) 재생에너지 비율	P24	기후변화대응
	TC-IM-130a.2	(1) 전체 용수 취수량	P31, P81	기후변화대응, ESG Factbook
		(2) 전체 용수 사용량, 물 스트레스가 높은 수원 지역의 비율	P31, P81	기후변화대응, ESG Factbook
	TC-IM-130a.3	데이터센터에 적용된 환경적 고려사항		-
데이터 프라이버시, 광고 기준 및 표현의 자유	TC-IM-220a.1	행태 광고 및 이용자 프라이버시와 관련된 보유 정책 및 활동	P51-53	정보보안 및 개인정보보호
	TC-IM-220a.2	원래 목적 범위와 다르게 활용한 개인정보 건수	P82	ESG Factbook
	TC-IM-220a.3	이용자 정보보호 관련 법규 위반으로 인한 금전적 손실의 총액	P82	ESG Factbook
	TC-IM-220a.4	이용자 정보관련 (1) 법적 열람 요청 건수	P82	ESG Factbook
		이용자 정보관련 (2) 정보가 요청된 사용자 수		-
		이용자 정보관련 (3) 요청으로 인한 공개 비율		-
데이터 보안	TC-IM-220a.5	서비스 국가 중 정부의 검열, 차단, 필터링 등이 존재하는 국가 수	P90	ESG Factbook
	TC-IM-220a.6	정부의 콘텐츠 삭제 요청 건수, 요청에 따른 비중	P90	
	TC-IM-230a.1	(1) 데이터 침해 건수	P82	
		(2) 개인식별정보 수반 비율(PII)		-
		(3) 피해를 입은 고객 수	P82	ESG Factbook
	TC-IM-230a.2	제3자 데이터 보안 기준 활용을 포함한 데이터 보안 리스크 식별 및 규명에 대한 경영접근 방식	P51-53	정보보안 및 개인정보보호
구성원 고용, 포용성 및 성과	TC-IM-330a.1	외국인 구성원 비율	P83	ESG Factbook
	TC-IM-330a.2	구성원 몰입도		-
	TC-IM-330a.3	(1) 경영진의 성 다양성	P84	ESG Factbook
		(2) 기술직의 성 다양성	P84	ESG Factbook
		(3) 모든 구성원의 성 다양성	P83	ESG Factbook
지적재산권 보호 및 경쟁 행위	TC-IM-520a.1	공정 경쟁을 저해하는 행위에 따른 법규 위반으로 인한 금전적 손실의 총액		-
순 이용자 현황	TC-IM-000.A	이용자 활동에 관한 측정	-	-
	TC-IM-000.B	(1) 데이터 처리 용량	-	-
		(2) 외주 비율	-	-
	TC-IM-000.C	(1) 데이터 저장 용량	-	-
		(2) 외주 비율	-	-

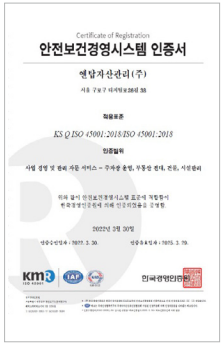
가입 단체 및 수상 내역

가입 단체

단체명	회원자격	비고	홈페이지
한국게임산업협회	부회장사	게임산업의 진흥과 기업의 사회적 책임 수행을 위해 게임사업자 간 협력을 통해 설립된 사단법인. 국제게임전시회(G-STAR) 운영, 게임산업연구, 정책 연구 및 홍보 등의 활동	http://www.kgames.or.kr/
게임문화재단	기금사	건전한 게임 이용문화 조성 및 확산을 목표로 설립된 재단법인. 게임문화 가족캠프 및 게임과몰입힐링센터 운영, 게임리터러시 교육 등의 활동을 중심으로 올바른 게임 이용에 따른 긍정적 효과, 게임에 대한 인식개선 활동	http://www.gameculture.or.kr/
한국게임정책자율기구	회원사	확률형아이템, 게임광고 등 게임산업 관련 이슈에 대한 자율규제정책 제정 및 시행을 통해 이용자 보호 및 게임문화 진흥을 도모하는 자율기구	http://www.gsok.or.kr/
한국인터넷기업협회	회원사	ICT 산업기반 사업자들의 협력 단체로 인터넷 기반 기업의 규제 및 제도 개선 활동(정책 연구, 정부 협력 사업 등)	http://www.kinternet.org/
한국CISO협의회	정회원사	정보보호 활동 강화 및 협력체계 구축을 위해 설립된 사단법인. 국내 정보보호 최고책임자 간의 협력체계를 통해 기업의 정보보호 실천환경 조성을 위한 정책 제안, 임직원의 정보보호 인식제고, 사이버 침해사고에 대한 공동 예방 및 대응 등의 활동	http://cisokorea.org/

인증 성과

인증명칭	인증날짜	유효기간	인증내용
2021년도 가족친화인증기업, 기관 선정	2021.12.16	2021.12.01 ~ 2023.11.30	가족친화제도를 모범적으로 운영하고 있는 기업임을 여성가족부로부터 인증
정보보호 및 개인정보 보호관리체계 인증(ISMS-P) (주)	2020.12.16	2020.12.16 ~ 2023.12.15	기업의 정보보호 및 개인정보보호를 위한 일련의 조치와 활동이 인증기준에 적합함을 인증
국제 정보보호관리체계 인증 (ISO/IEC 27001)	2018.07.29	2021.07.30 ~ 2024.07.29	정보보호관리체계에 대한 국제 규격으로서 정보보호 분야에서 가장 권위있는 국제 인증
GSOK 자율규제인증	2022.08.16	2022. 8.16 ~ 2023. 8.15	합리적인 소비를 통한 건전한 게임문화를 조성하기 위해 지속적인 노력을 다하고 있음을 확인해 주는 인증
안전보건경영시스템 인증	2022.03.30	2022.03.30 ~ 2025.03.29	사업 경영 및 관리 자문 서비스 등이 안전보건경영시스템 표준에 적합함이 한국경영인증원에 의해 인증
지타워 녹색건축인증	2020.10.27	2020.10.27 ~ 2025.10.26	녹색건축물 조성 지원법에 따라 녹색건물(최우수등급) 건축물로 인증
지타워 건축물에너지효율등급 인증	2020.10.19	2020.10.19 ~ 2030.10.10	건축물 에너지효율등급 인증 및 제로에너지건축물 인증에 관한 규칙에 따라 에너지 효율등급 1+등급 건출물로 인증



주요 수상 내역

SNS채널 성과

소셜 채널	구독자수(2021년 12월 기준)	도달(2021년 총 도달)	대표 콘텐츠	2021년 소셜 채널 관련 주요사항
페이스북	268만	25,284,371	성과 관련 카드뉴스	소셜아이어워드 2021 게임부문 대상, 페이스북 국내 게임업계 1위
유튜브	16만	13,385,376	ESG 홍보 영상	소셜아이어워드 2021 유튜브 콘텐츠 혁신 대상 수상, 2021 디지털고객만족도 SNS우수기업 유튜브 부문 수상
인스타그램	1.8만	약 40만	캐주얼 콘텐츠	소셜아이어워드 2021 게임부문 대상
네이버블로그	구독자 별도 없음	1,328,547	마블챌린저 게임 가이드 포스팅	2021년 누적 방문자 수 2,800만 돌파, IT 업계에서 유일하게 2년 연속 '대한민국 블로그 어워드' 수상(2015 대상, 2016 우수상)
틱톡	7.3만	4,507,560	캐주얼 숏폼 영상 콘텐츠	2021년 상반기에 오픈하여 현재 36만 구독자로 빠른 성장세 기록, 2022년 소셜아이어워드 게임 소셜미디어 부문 대상 수상
채널넷마블	구독자 별도 없음	1,323,510	회사 소식 관련 포스팅	2021년 페이지 방문자 수 132만명 달성

친환경 관련 수상

수상내역	날짜	주최	수상내용
제16회 대한민국 생태환경건축대상 우수상	2021.11.12	(사)한국생태환경건축학회	지타워를 건축하는데 있어서 친환경 설계 기법과 디자인을 적절하게 적용한 모범적인 사례로 탁월한 공적을 이룩하였음

뉴미디어 수상

수상내역	수상내용
대한민국 소통어워드	대한민국소셜미디어대상 IT, 게임부문 대상 대한민국디지털콘텐츠대상 브랜드콘텐츠부문 대상
2021 소셜아이어워드(i-AWARDS)	유튜브 부문 콘텐츠 혁신대상 수상 페이스북, 인스타그램, 채널 넷마블 3개 플랫폼에서 게임 산업 부문 대상 수상
제9회 디지털고객만족도	게임 부문 연속 1위(4년 연속) SNS우수기업 유튜브 부문 수상

제3자 검증의견서

2022 넷마블 ESG 보고서 독자 귀중

서문

한국경영인증원(KMR)은 2022 넷마블 ESG 보고서 (이하 “보고서”)의 검증을 요청 받았습니다. 보고서의 작성 책임은 넷마블 경영자에게 있으며, 본 한국경영인증원의 책임은 아래에 명시된 범위의 특정 데이터와 정보에 대한 검증의견서를 발급하는 데 있습니다.

검증 범위 및 기준

넷마블은 보고서에서 지속가능성과 관련한 조직의 성과와 활동에 대해 기술하고 있습니다. 검증팀은 KMR 글로벌경영위원회의 SRV1000 지속가능경영보고서 검증기준을 적용했으며 제한적 보증의 검증을 수행했습니다. 즉, 검증팀은 중요성, 이해가능성 원칙의 준수여부를 평가했으며, 보고서에 기재된 하기 GRI 지표에 대한 데이터와 정보의 신뢰성을 평가하였습니다.

GRI Standards의 핵심적 방식(Core Option) 보고 요구사항 만족 여부에 대한 확인이 검증 범위에 포함되었으며, 검증팀은 이를 확인하기 위해 하기 사항에 대해 검토하였습니다.

- GRI Standards 보고 원칙
- 공통 표준(Universal Standards)
- 특정주제표준(Topic Specific Standards)
  - GRI 205: 반부패(Anti-corruption)
  - GRI 303: 용수 및 폐수(Water and Effluents)
  - GRI 305: 배출(Emissions)
  - GRI 306: 폐기물(Waste)
  - GRI 404: 훈련 및 교육(Training and Education)
  - GRI 405: 다양성과 기회균등(Diversity and Equal Opportunity)
  - GRI 412: 인권평가(Human Rights Assessment)
  - GRI 413: 지역사회(Local Communities)
  - GRI 418: 고객정보보호(Customer Privacy)

보고서의 보고경계 중 조직 외부 즉, 넷마블의 협력회사, 계약자 등에 대한 데이터와 정보는 검증범위에서 제외되었습니다.

검증절차

한국경영인증원의 검증팀은 합의된 검증 범위에 대해 상기 기술된 검증기준에 따라 검증하기 위해 아래와 같은 절차를 거쳤습니다.

- 보고서에 담긴 내용에 대한 전반적인 검토
- 중요성 평가 절차 및 방법에 대한 검토
- 지속가능경영 전략 및 목표에 대한 검토
- 이해관계자 참여 활동에 대한 검토
- 보고서 작성에 대해 책임 있는 담당자와의 인터뷰

검증결과 및 의견

검증팀은 문서검토 및 인터뷰 등의 결과를 토대로 넷마블과 보고서 수정에 대해 여러 차례 논의하였으며, 수정 및 개선권고 사항 반영을 확인하기 위해 보고서의 최종판을 검토하였습니다. 검증결과, 본 검증팀은 넷마블의 보고서에서 아래 기재된 원칙 준수와 관련하여 부적절한 부분을 발견할 수 없었습니다. 또한 검증 범위에 포함된 상기 데이터가 적정하게 기술되지 않았다는 증거는 발견되지 않았습니다.

▪ **중요성**

넷마블 보고서는 조직이 운영하는 모든 중요한 보고경계를 포함하고 있으며 구체적이고 장기적인 지속가능경영 전략 및 목표를 제시하고 있습니다. 넷마블은 이해관계자 커뮤니케이션 채널을 통해 파악된 이슈들의 중요성을 고유의 중대성 평가 프로세스를 통해 결정하고 있으며, 검증팀은 이 프로세스에서 누락된 중요한 이슈 또는 중대한 이해관계자 그룹이 있음을 발견하지 못하였습니다.

▪ **이해가능성**

넷마블 보고서는 지속가능성 맥락에서 작성되어 중대성 평가를 통해 확인된 지속가능성 이슈들에 대해 목표를 제시하고 중요 이슈의 선정 배경과 경영접근방식을 제시하고 있습니다. 그리고 성과지표를 구체적이고 비교가 용이한 방법으로 기술하고 있다고 판단됩니다.

▪ **신뢰성**

검증과정에서 심사팀은 일부 데이터 및 정보에 대한 오류를 발견하였으며 넷마블은 최종 보고서 발행 전 이를 수정하였습니다. 보고서에 실린 데이터 및 정보는 정확하고 신뢰성 있게 기술되었다고 판단되며, 중요한 이해관계자 이슈에 대한 넷마블의 대응 활동들이 보고서에 부적절하게 기재되었다는 증거를 발견하지 못하였습니다.

또한 본 검증팀은 보고서가 GRI Standards의 핵심적 방식(Core Option)의 요구사항을 준수하지 않았다는 증거를 발견하지 못하였습니다.

개선을 위한 제언

한국경영인증원은 넷마블이 발간한 보고서가 이해관계자 커뮤니케이션의 수단으로 적극 활용되기를 기대하면서 지속적인 개선을 위해 다음과 같이 권고합니다.

▪ 넷마블은 UN SDGs의 세부목표별 활동을 상세히 보고한 점이 독창적입니다. 또한 글로벌 화두인 '기후변화대응'을 중요이슈로 인식하고 온실가스 에너지 절감, 에너지 수요관리 투자, 친환경 조경 등을 보고하여 이해관계자의 기대와 관심에 적극 대응하고 있습니다. 향후 매년 보고서를 발간하여 적시성 높은 정보를 전달하고, 새로운 제도의 시행에 따른 영향분석을 통해 지속가능경영 관리체계를 고도화 할 것을 권고 드립니다.

검증의 독립성

한국경영인증원은 제3자 검증서비스를 제공하는 업무 이외에 넷마블의 사업활동에 영리를 목적으로 하는 어떠한 이해관계도 맺지 않고 있으며 독립성을 유지하고 있습니다.

2022. 11. 10

KMR 한국경영인증원 Korea Management Registrar

SRV1000 Sustainability Committee Assurance

황은주

대표이사 황 은주

netmarble

넷마블 ESG 보고서 2022