

NCSoft ESG PLAYBOOK 2024

엔씨소프트 지속가능경영보고서



About this Report

보고서 개요

엔씨소프트는 재무 및 비재무 성과를 투명하게 공개하고 다양한 이해관계자의 의견을 수렴하고자 2021년부터 매년 보고서를 발간하고 있습니다.

'NCSOFT ESG PLAYBOOK 2024'는 엔씨소프트의 2024년 ESG경영 전략 및 성과, 활동이 포함되어 있습니다.

보고 기준

본 보고서는 GRI(Global Reporting Initiative) Standards에 따라(In accordance with) 보고하였으며, 재무 성과는 K-IFRS(한국채택국제회계기준)에 근거하여 작성하였습니다. 또한, 산업 특화 이슈를 고려해 SASB(Sustainability Accounting Standards Board) 정보공개 표준을 적용하고, 기후변화 관련 정보 공개를 위해 TCFD(Task Force on Climate-related Financial Disclosures) 공시 권고안을 반영하였습니다.

보고 기간 및 범위

본 보고서는 2024년 1월 1일부터 2024년 12월 31일까지의 활동을 포함하고 있으며, 일부 활동의 경우 2025년 상반기 내용을 포함하고 있습니다. 정량 성과는 연도별 추이를 확인할 수 있도록 최근 3~4개년 수치를 보고하고 있습니다. 엔씨소프트 본사 및 일부 자회사를 대상으로 ESG 각 영역의 활동과 성과를 보고하고 있으며, 보고 범위 및 경계에 주의가 필요한 경우 별도 주석을 기재하여 이해관계자 소통을 강화하였습니다.

보고서 검증

본 보고서는 제3자 검증을 통해 공개 데이터, 내용의 신뢰성 및 공정성을 확보하였으며, 검증의견서는 83p~86p에 수록하였습니다.

보고 주기

매년(최근 보고서 발간 시기: 2025년 6월)

Interactive 사용자 가이드

'NCSOFT ESG PLAYBOOK 2024'는 독자의 이해를 돕기 위해 보고서 내 관련 페이지로의 이동과 관련 사이트 바로가기 등의 기능이 포함된 Interactive PDF로 제작되었습니다.

[🏠 첫 페이지로 이동](#) [↶ 이전 페이지로 이동](#) [☰ 목차로 이동](#) [➤ 관련 링크로 이동](#)

Cover Story

지속가능경영보고서의 표지는 NC의 신작 MMORPG 아이온2의 이미지로 구성되었습니다. 아이온2는 NC의 대표 IP인 아이온 시리즈를 정식 계승한 차세대 MMORPG로, 글로벌 종합 게임사로 도약하고자 하는 NC의 의지를 담고 있습니다.



문의처

담당부서 엔씨소프트 ESG경영실
E-mail esg@ncsoft.com
홈페이지 <https://kr.ncsoft.com>

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

Introduction

- 05 Who We Are
- 07 What We Create
- 08 ESG경영위원장 메시지
- 09 NC 지속가능경영체계
- 10 중요성 평가

Where Joy Begins

- 14 유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화
- 18 다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성
- 21 안정적이고 최적화된 게임 경험 제공
- 23 안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축
- 28 글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Environment

- 32 기후변화
- 36 환경영향 저감

Social

- 38 인적자원관리
- 43 인권경영
- 45 안전보건
- 47 사회공헌
- 49 파트너 상생
- 50 책임있는 기술

Governance

- 52 지배구조
- 58 기업윤리

Appendix

- 64 ESG 관련 정책
- 67 ESG DATA
- 76 GRI Standards 2021
- 81 SASB Index
- 82 TCFD Index
- 83 온실가스 검증의견서
- 85 제3자 검증의견서



INTRODUCTION

리니지M | MMORPG, 2017년 출시

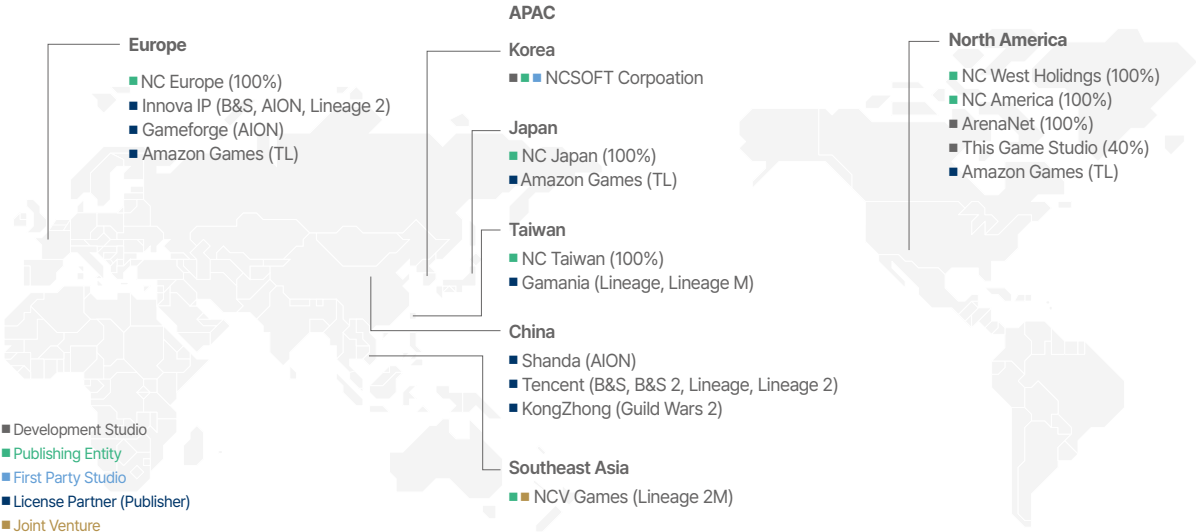
Who We Are

NC는 이 세상을 새로운 즐거움으로 연결해 나가고자 끊임없이 도전하고 있습니다.
5개 주요 국가에 해외 지사를 두고 20개 이상의 기업과 협력하여 글로벌 네트워크를 구축,
중국/북미/유럽 등 200여 개국에 즐거움의 가치를 전하고 있습니다.

회사 개요

회사명	대표이사	업종	본사 위치
주식회사 엔씨소프트	김택진, 박병무	온라인, 모바일 게임소프트웨어 개발 및 공급	대한민국 경기도 성남시 분당구 대왕판교로 644번길 12
설립일	1997년 3월 11일	임직원 수	3,839 명(별도 재무제표, 2024년 말 기준)

글로벌 네트워크



가치와 목표

MISSION



'PUSH, PLAY'는 기술의 한계에 끊임없이 도전하고, 사람들이 함께 어울려 놀 수 있는 혁신적인 경험을 창조해 내고자 하는 NC의 다짐입니다.

PUSH 뛰어넘다.	PLAY 상상하다.
기술의 혁신을 이뤄내는 도전 정신	사용자 경험의 혁신을 이뤄내는 상상력

CORE VALUE

INTEGRITY	PASSION	NEVER-ENDING CHALLENGE
퀄리티를 향한 진정성	새로운 시도를 멈추지 않는 열정	즐거운 세상을 만들기 위한 끊임없는 도전

Introduction

> Who We Are

What We Create

ESG경영위원장 메시지

NC 지속가능경영체계

중요성 평가

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

Who We Are



Introduction

> Who We Are

What We Create

ESG경영위원장 메시지

NC 지속가능경영체계

중요성 평가

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

개발 스튜디오

퍼스트스파크 게임즈



빅파이어 게임즈



루디우스 게임즈



ArenaNet



주요 해외 관계사

NC Japan



NC Taiwan



NC West Holdings



NC America



NCV GAMES



서비스 · R&D 자회사 및 기타

엔씨에이아이



엔씨큐에이



엔씨아이디에스



엔씨아이티에스



엔씨소프트서비스



엔씨다이노스



What We Create

NC는 글로벌 최고 수준의 IP 포트폴리오를 기반으로 새롭고 혁신적인 게임을 지속적으로 개발하는 동시에 다양한 장르의 게임에 적극 투자하여 미래 성장 동력을 견인할 강력한 게임 파이프라인을 구축하고 있습니다.



Introduction

Who We Are

> What We Create

ESG경영위원장 메시지

NC 지속가능경영체계

중요성 평가

Where Joy Begins

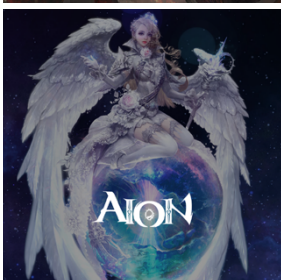
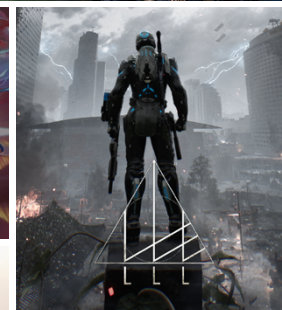
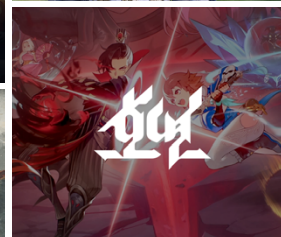
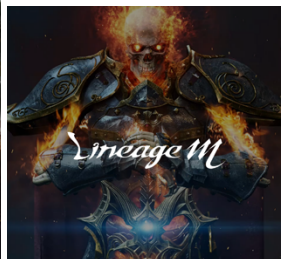
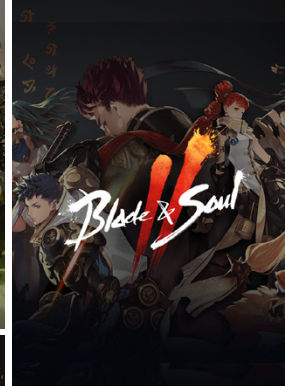
ESG Performance

Appendix

AAA급 MMORPG

다양한 장르·플랫폼 기반 신규 IP

기술 서비스



ESG경영위원장 메시지



안녕하세요. 엔씨소프트 ESG경영위원장 박병무입니다.

엔씨소프트의 다섯 번째 지속가능경영보고서 발간을 맞이하여 인사드립니다.

항상 많은 관심과 성원을 보내주시는 주주, 고객, 파트너, 그리고 임직원 여러분께 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

2024년은 당사의 신작이 기대에 미치지 못하는 등의 결과로 인해, 많은 이해관계자 여러분께 우려를 안겨드린 한 해였습니다.

이에 우리는 엔씨소프트의 지속가능한 미래를 위해 어떠한 방향으로 나아가야 할지에 대해 깊이 성찰하는 시간을 가졌습니다.

그 결과, 엔씨소프트가 추구해야 할 지속가능성의 해답은 결국 우리가 가장 잘해왔던 '기본에 충실하는 것'에 있다는 확신을 갖게 되었습니다.

엔씨소프트가 말하는 '기본에 충실함'이란,

첫째, 게임성과 기술성을 지속적으로 강화하여 고객에게 엔씨소프트만의 즐거움을 제공하는 것이며,

둘째, ESG 전반에 걸친 진정성 있는 노력을 이어감으로써 모든 이해관계자에게 신뢰받는 기업으로 자리매김하는 것입니다.

엔씨소프트는 과거처럼 게임성과 기술력에서 우위와 경쟁력을 다시 확보하여, '즐거움 게임'을 만드는 회사라는 본연의 정체성으로 돌아가겠습니다.

유저와 소통을 강화하고 유저의 의견을 적극 반영하여 엔씨소프트의 유저들이 만족할 수 있는 콘텐츠와 게임을 만들어

IP 경쟁력을 한층 강화하겠습니다. 끊임 없이 안정적인 서버 환경 제공, 글로벌 수준의 정보보안 체계 구축 등 기술성을 제고하여

게임 본연의 즐거움에 집중할 수 있도록 하겠습니다. 또한 이러한 노력들이 제대로 반영되었는지 기본에서 확인하기 위해

기술성 및 게임성 관련 프로세스를 전면 재점검하고 고도화해 나가겠습니다.

오피스 및 데이터센터의 에너지 효율화 등 사업을 영위하며 발생하는 환경의 부정적 영향을 저감하기 위해,

진정성 있는 노력을 지속적으로 실천해 나가겠습니다. 아울러, 엔씨소프트를 둘러싼 다양한 이해관계자에 대한 책임을 다하고,

투명한 지배구조 확립과 주주가치 제고를 위한 노력 역시 꾸준히 이어가겠습니다.

특히, 올해 추진한 독립 스튜디오 출범 등 경영 효율화 조치들이 회사의 지속가능한 성장으로 연결될 수 있도록, 전사적 역량을 집중하겠습니다.

엔씨소프트는 현재 새로운 도전의 시기를 맞이하고 있습니다.

저를 포함한 모든 임직원은 '원팀(One Team)'의 정신 아래, 전 사업 영역에 걸쳐 '기본에 충실하자'는 원칙에 따라

모든 과정을 면밀히 재점검하고 있습니다.

이를 바탕으로 엔씨소프트가 지속적으로 성장하고 신뢰받는 기업으로 나아갈 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

앞으로도 변함없는 관심과 성원을 부탁드립니다. 여러분과 여러분의 가정에 건강과 행복이 가득하시길 진심으로 기원합니다.

감사합니다.

CEO & ESG경영위원장 박병무

Introduction

Who We Are

What We Create

> ESG경영위원장 메시지

NC 지속가능경영체계

중요성 평가

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG경영위원회

구성	운영 규정	역할/책임
CEO(위원장), COO, CFO, CLO	ESG경영위원회 운영(안)	지속가능성 및 ESG 영역별 주요 의사결정 사항 심의/승인
관리/감독 사항	· 당해년도 주요 ESG 실행 결과 및 차년도 추진 계획 심의 및 승인 · 환경경영과 관련된 정책의 수립 및 실행 · 대내외 이해관계자 ESG 관련 요구사항 청취 및 대응	
보고 주기	· 분기 1회(주요 이슈 발생 시 비정기적 개최)	
보고 안건	· 2024. 04 ESG경영위원장 신규 선임, NC 지속가능경영 현황 · 2024. 04 NC ESG경영 추진 체계, 2024 중요성 평가 결과, 2023 지속가능경영보고서 발간 계획 · 2024. 06 2023 지속가능경영보고서 발간 보고, 한국 지속가능성 공시 기준 초안 및 대응 방안 공유 · 2025. 01 2024 ESG 평가 결과, 2025 중요성 평가 시행 계획, 2024 지속가능경영보고서 발간 계획	



중요성 평가

프로세스

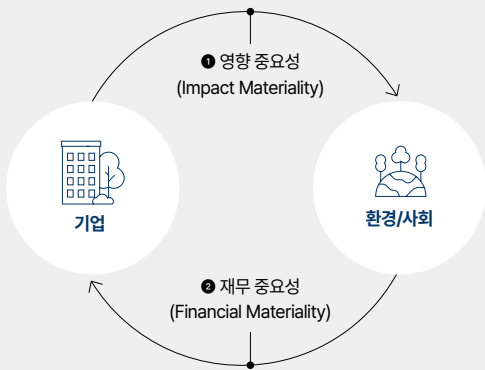
NC는 지속가능성에 영향을 미치는 중요 이슈를 파악하고자 매년 중요성 평가를 실시하고 있습니다. 중요 토픽을 도출하기 위한 프로세스와 식별된 중요 토픽에 대해 지속가능경영보고서를 통해 이해관계자들과 투명하게 소통하고 있습니다.

지난해 글로벌 지속가능성 기준에 따라 이중 중요성 개념을 도입해, 지속가능성 토픽 관련 기업의 경영활동이 외부 환경/사회에 미치는 영향 중요성과 지속가능성 요인이 기업의 재무 가치에 미치는 재무 중요성을 모두 고려해 평가를 실시했습니다. 이전 중요성 평가는 ESG PLAYBOOK 2023(9p)에서 확인하실 수 있습니다.

올해는 이해관계자의 참여를 확대하고, 평가 단계를 세분화하는 등 평가 프로세스를 더욱 고도화하여 평가 결과의 신뢰성을 높이고자 하였습니다. NC는 매년 정기적 중요성 평가를 시행해 자사 지속가능성에 영향을 미치는 요인을 파악하고 지속 관리해 나갈 예정입니다.

[ESG PLAYBOOK 2023 >](#)

이중 중요성(Double Materiality)



Step 1. 토픽 풀 도출

NC는 지난해 비즈니스 맥락 이해(NC의 경영 활동, 비즈니스 관계, 지속가능성 중요 이슈, 이해관계자 분석)를 통해 식별한 지속가능성 토픽들에 대해 글로벌 트렌드 및 기업의 대내외 경영 환경 변화를 반영해 업데이트하였습니다. 그 결과로 총 15개(환경 2개/사회 10개/지배구조 3개)의 토픽을 식별하였습니다.



Step 2. 토픽 영향 및 특성 식별

NC는 각 토픽과 관련해 NC의 기업활동이 외부 환경/사회에 미치는 영향과 외부 요인이 NC의 기업가치 및 재무에 미치는 영향을 정의하고, 그에 따른 세부 영향별 특성을 식별하였습니다.

영향 특성

영향 중요성

- 긍정/부정
- 잠재/실재
- 이해관계자(임직원/고객/협력사/주주/정부/지역사회)

재무 중요성

- 위험/기회
- 기간(단기/중기/장기)
- 사업모형(운영/제품·서비스/공급망)



Step 3. 이해관계자 의견 수렴

NC는 토픽의 영향별 식별된 특성에 대해 내외부 이해관계자를 대상으로 영향 중요성 및 재무 중요성에 대한 설문 평가를 진행했습니다. 특히 올해는 다양한 이해관계자의 심도 깊은 의견을 수렴하고자 경영진과 국내외 주요 투자기관으로 참여 대상을 확대 시행하였습니다.

이해관계자 설문 평가

- 기간: 2025. 02. 10~2025. 02. 19
- 대상: (내부)전사 Chief 및 상위 직책자, 자회사 대표 (외부)국내외 NC 주요 투자기관 및 ESG전문가
- 내용: ① 영향 중요성(심각성 및 발생가능성 평가)
② 재무 중요성(위험/기회 요인의 중요 정도 평가)

Step 4. 예비 결과 검증

NC는 이해관계자 의견 수렴 결과를 정량적으로 분석하여 중요 토픽의 우선순위를 평가하고 예비 결과를 도출했습니다. 이후 글로벌 기준 및 경영 전략의 연계성 등의 요인을 추가 검토하여 최종 중요 토픽 도출을 위한 검증 과정을 거쳤습니다. 또한, 정량 분석 시 세부 평가 변수별 가중치를 차등 적용했습니다.

추가 검토 요인

영향 중요성

- 글로벌 기준(공시 기준/평가, 이니셔티브 등)
- 산업특화지표 및 동종 산업군 (IT/게임) 기업의 중요 토픽
- 미디어 요인(2024년 외부 발행 기사)

재무 중요성

- 기업 비전 및 전략(2024년 경영진 보고서, 내부 nano 게시글 등)



Step 5. 중요 토픽 선정

NC는 토픽별 중요성 평가 결과에 따라 영향 중요성과 재무 중요성에서 각각 상위 5개 토픽을 도출했습니다. 이 과정에서 두 가지 영향 모두에서 중요성이 높은 3개 토픽을 포함하여 총 7개의 중요 토픽을 선정하였습니다. 선정 과정과 결과는 최고경영진으로 구성된 ESG경영위원회에 보고하고 검토 받았습니다. 최종 선정된 중요 토픽과 관련된 활동 및 성과는 지속가능경영보고서를 통해 내외부 이해관계자에게 투명하게 공개하고 있습니다.

Introduction

Who We Are

What We Create

ESG경영위원장 메시지

NC 지속가능경영체계

> 중요성 평가

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

11

중요 토픽 선정

* 이중 중요 토픽

토픽명	영향 중요성				재무 중요성			
	특성 ¹⁾	이해관계자 ²⁾	영향	영향도 ⁵⁾	특성 ³⁾	사업모형 ⁴⁾	영향	영향도 ⁵⁾
유저(고객) 소통 *	긍정 실재	고객	• 투명한 고객 소통 및 다양한 커뮤니케이션 채널을 통해 고객의 긍정 기업경험 제고에 기여	●●●	복합 단기	제품·서비스	• 소통 부족 기업 이미지 형성 시 고객 만족도 및 제품 경쟁력 하락 • 다양한 이해관계자 대상 소통활동을 통해 신사업 기회 창출	●●●
비즈니스 경쟁력 *	긍정 복합	임직원 고객 주주 정부	• 기술 및 서비스 혁신을 통한 고객 편의성, 만족도 제고 기여 • 글로벌 시장 경쟁력 확보를 통한 업계 기술 및 게임산업 발전 기여	●●●	기회 복합	운영 제품·서비스	• 신기술 개발 및 적용, 신사업 기회 창출 • 혁신 기술 적용, 외부 협업, 업무 프로세스 개선을 통한 운영비용 절감	●●●
정보보안 및 개인정보보호 *	부정 잠재	임직원 고객 협력사	• 개인정보 유출 사고로 인한 사회적 문제 발생 • 주요 산업 기술 국외 유출 시 국내 게임 산업 경쟁력 저하 유발	●●●	위험 단기	제품·서비스 공급망	• 개인정보 유출 및 보안 사고 발생 시 비용 발생 • 회사의 정보 유출 시 기업 경쟁력 약화, 시장 점유율 감소	●●●
기업윤리	부정 잠재	임직원 고객 협력사 정부	• 국내외 규제 미준수로 기업윤리에 대한 사회적 인식, 거래 질서 훼손 유발 • 내부 통제 리스크 발생 시 이해관계자의 부정 경험 유발	●●	위험 단기	운영 공급망	• 국내외 법규 위반 행위, 사회적 인식 수준을 벗어나는 기업 행위 등에 대한 대응 비용 증가	●●●
기업지배구조	복합 복합	주주	• 투명하고 독립적인 이사회 운영, 건전한 지배구조를 통한 주주/투자자의 권익 보호, 건전 공시 문화 조성에 기여 • 합리적인 배당정책, 투명한 소통 활동을 통한 주주 권익 증진 기여 • 투자 의사 영향 정보의 미공시/오류 발생 시 주주/투자자 위험 유발	●●●	기회 장기	운영	• 건전한 지배구조 구축으로 효율적인 회사 운영, 합리적 의사결정을 통한 기업 가치 제고 및 재무 성과 증대 • 사전 리스크 예방을 통한 운영 비용 감소 • 투명한 정보 공개 및 소통활동을 통한 투자자 유입	●●
인적자원관리	긍정 실재	임직원	• 다양성/포용성 기반의 적극적 인재 영입을 통한 사회적 고용 문제 해결 기여 • 투명하고 공정한 평가/보상 체계를 통해 사회적 공정 평가/보상 문화 조성 기여 • 산업 전반의 근무환경 개선에 기여	●●●	복합 복합	운영	• 다양성/포용성 기반의 인재 영입 및 육성으로 역량 제고를 통한 재무 성과 증대 • 공정한 성과평가/보상/다양한 지원 프로그램 운영으로 우수 인재 유지/유입을 통한 인재 영입 비용 감소 • 부정적 조직문화 속 업무몰입도 저하로 인한 기업 성과 감소 및 우수 인재 유출로 인재 영입 비용 증가	●●
서비스 품질 및 안전	부정 잠재	고객	• 서비스 품질/안정성 관리 저하로 인한 고객(유저)의 부정적 경험 유발 • 이용자 보호 체계 미흡으로 고객(유저)의 정신적, 신체적 안전 위험 유발	●●	위험 단기	제품·서비스	• 제품 및 서비스 품질 관리 소홀 시 소비자 만족도 저하로 인한 고객 유출 및 매출 감소 • 서비스 품질 이슈 발생 시 고객 보상 등으로 인한 비용 증가	●●●

1) 긍정-부정 | 실재-잠재
2) 임직원/고객/협력사/주주/지역사회/정부
3) 위험-기회 | 단기(3년 이내)/중기(5년 이내)/장기(10년 이상)
4) 운영/제품·서비스/공급망
5) 고 ●●/중 ●/저 ●

Introduction

Who We Are

What We Create

ESG경영위원장 메시지

NC 지속가능경영체계

> 중요성 평가

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix



WHERE JOY BEGINS

쓰론 앤 리버티 | MMORPG, 2023년 출시

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

소통 방향성

NC는 서비스 중인 IP가 꾸준히 사랑받을 수 있도록 '유저 친화적인 소통'과 '피드백 기반의 지속적인 업데이트'를 적극 추진하고 있습니다. 기존의 일방적인 정보 전달 방식에서 벗어나, 유저와의 양방향 소통을 통해 게임의 방향성과 미래에 대해 함께 논의하고 이를 게임 콘텐츠로 연결해 나가고 있습니다. 게임 유저들과 다양한 채널을 통해 소통하여 피드백을 수집하고, 담당 조직에게 공유하여 실질적인 변화를 이끌고 있습니다. 뿐만 아니라 게임 출시 전 단계에서도 유저들과 적극적으로 소통하여 함께 완성해 나가는 게임 개발 문화를 주도합니다.

유저와의 접점 확대

실시간 소통 방송

NC는 각 IP별로 독자적인 라이브 방송 프로그램을 운영하여, 개발진들이 직접 유저들과 정기적으로 소통하고 있습니다. 이를 통해 개발진은 핵심 업데이트 사항과 의사 결정 과정을 공유하고, Q&A 세션을 통해 유저의 목소리를 듣습니다.

2024년 각 IP 라이브 방송 프로그램 및 진행 내용

IP	프로그램명	진행 내용
리니지	피니지 스포일러 TALK	REVERSE, 클래스 리밸런싱, EP. UNLIMIT 등 업데이트 및 기획 배경 공유 방송 진행 (2024. 01, 2024. 07, 2024. 08)
리니지2	유저의 소리를 찾아서	개발 중인 주요 콘텐츠에 대한 안내 및 유저와의 전화 Q&A를 통한 소통 방송 진행 (2024. 01, 2024. 07)
리니지2M	업데이트 라운지	신서버, 신규 전장 등 업데이트 사항 및 기획 배경 공유 방송 진행 (2024. 01, 2024. 07, 2024. 08)
리니지W	스튜디오오W	신규 전장과 기존 레이드의 밸런스 패치 사항 등 주요 업데이트 및 기획 배경 공유 방송 진행 (2024. 02, 2024. 05, 2024. 08, 2024. 11)
	리아 UP! 라이브	공식 리포터가 업데이트 직후 유저와 함께 플레이하고 이벤트 보상을 지급하는 방송 진행 (2024. 07, 2024. 08, 2024. 11)
아이온	업데이트 라이브	신규 전장, 출시 예정 장비, 접속 무료화 등 업데이트 사항 및 기획 배경 공유 방송 진행 (2024. 02, 2024. 07)
호연	호연 TALK	정식 론칭 전 게임 소개 및 Preview 방송 진행 (2024. 08)
저니 오브 모나크	채널 저니	신규 영지, 신규 영웅 등 향후 업데이트 방향을 소개하는 첫 라이브 방송 진행(2025. 02)

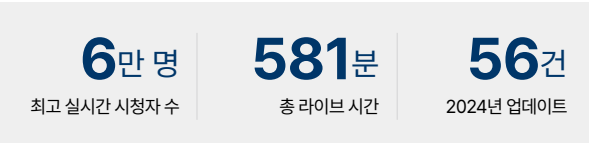
Case. [리니지M] '형님들'과 함께한 라이브

리니지M은 유저와 소통을 강화하기 위해, '인사이드M'과 '스탠바이M' 2개의 라이브 방송 프로그램을 운영하고 있습니다.

'인사이드M'을 통해 개발진은 직접 업데이트 내용과 기획 의도를 설명하며, 유저의 피드백을 실시간으로 청취하고 개선 방향을 논의합니다. '스탠바이M'은 게임 기획 방향, 개발 과정의 고민을 허심탄회하게 나누는 소통 채널로, 유저와의 심리적 거리감을 좁히고 있습니다.

2024년에는 총 8회의 라이브 방송을 통해 유저와 실시간으로 소통했으며, 방송 중 채팅으로 제기된 유저의 의견을 확인하고 개선을 약속했습니다. 특히 UI/UX 개선, 성장 시스템 개선, 클래스 간 밸런스 패치 등 플레이 경험에서 비롯한 유저들의 의견이 콘텐츠 개선으로 이어진 결과를 공유했습니다.

또한 개발진은 유저를 '형님들'이라고 부르며, 친근한 소통을 이어갔습니다. 이러한 꾸준한 소통과 유저 중심의 개선 노력은 리부트 서버 '말하는 섬, 윈다우드'를 통해 다시 한 번 유저들에게 큰 사랑을 받는 결과로 이어졌습니다.



Introduction

Where Joy Begins

> 유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

안정적이고 최적화된 게임 경험 제공

안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

유저와의 점점 확대

오프라인 유저 간담회

NC는 오프라인 유저 간담회를 통해 핵심 개발진이 업데이트 및 변화의 방향성을 공유하고, 유저의 건의사항과 현장 질문에 답변하는 소통을 진행하고 있습니다.

리니지W는 2024년 5월 대만 현지에서 오프라인 유저 간담회 ‘스튜디오W in Taiwan’을 진행하였습니다. 리니지W의 주요 개발진이 약속한 글로벌 유저와의 소통 활동의 일환으로, 리니지W 디렉터 3명, 대만 유저 100명, 유저 대표 패널 2명이 참석하였습니다. 이를 통해 개발진은 신규 클래스 ‘마격사’, 클래스 체인지 지원, 신규 던전 등 주요 업데이트 예정 사항을 공유하였으며, 실시간으로 유저 의견에 대해 답변하고 개선 방향에 대해 논의했습니다. 또한 이 과정은 유튜브를 통해 실시간 생중계로 동시 송출하고 한국어/중국어(번체)/일본어 동시 통역을 제공하여 아시아 유저들과의 소통 폭을 넓혔습니다.

쓰론 앤 리버티(TL)는 2024년 6월 첫번째 오프라인 간담회 ‘TL MEET UP’을 진행하고, 현장 참석자 50인과 온라인 생중계 시청자를 대상으로 대규모 업데이트 방향성을 공유하였습니다. 이날 ‘무제한 Q&A’를 진행하여 시간 제약 없이 유저의 질문에 모두 답변하고 대화하여 총 4시간 이상 진행하는 등 유저 소통 기반의 개발 의지의 첫걸음을 보였습니다.

인게임 소통 활동

NC는 유저와의 소통 활동이 특정 대상에 국한되지 않도록 운영자와 만남, 커뮤니티 이벤트 등 다양한 활동을 진행하고 있습니다.

게임 내 GM(Game Master, 게임 운영자)과 CM(Community Master, 소통 관리자)은 불특정 시간/기간/위치에 직접 등장하여, 건의 사항을 청취하는 소통 방식도 이어오고 있습니다. 이를 통해 유저는 생생한 플레이 경험을 공유하고, 개선 필요 사항에 대해 의견을 개진하는 경험을 제공합니다. 신규 유저의 체감 난이도 및 신규 콘텐츠 진행의 어려움을 완화하기 위해, GM이 직접 유저와 함께 레이드에 참여하여 능력 향상 효과를 부여하는 등 플레이 환경을 개선하고 있습니다.

특히 최장 기간 서비스 중인 리니지에서는 ‘GM의 공약’ 이벤트를 통해 3명 GM의 공약 중 득표 수가 높은 건을 게임에 반영했습니다. 이를 통해 유저에게 개발자 주도의 업데이트가 아닌, 직접 이벤트 혜택을 선택하는 경험을 제공했습니다.

소통 채널 다각화

NC는 다양한 채널을 통해 유저 의견을 폭넓게 수집하기 위해 기존의 공식 홈페이지, 커뮤니티 게시판, 카페 외에도 유튜브, 인스타그램, Discord 등 소통 채널을 적극적으로 확대하고 있습니다.

유튜브는 영상 기반으로 업데이트 정보, 개발자 인터뷰, 이벤트 소식 등을 직관적으로 전달할 수 있어 유저들이 시청하며 쉽게 이해할 수 있는 소통 채널로 활용되고 있습니다.

Discord는 게임 플레이와 동시에 실시간 음성 소통이 가능하며, 핵심 유저들이 전략, 공략, 팀 등 심도 있는 정보를 자유롭게 공유할 수 있는 공간으로 운영되고 있습니다.

이처럼 NC는 각 소통 채널의 특성을 반영하여 유저와의 접점을 다양화하고, 유저 피드백을 더욱 효과적으로 수집하고 있습니다.



Introduction

Where Joy Begins

> 유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

안정적이고 최적화된 게임 경험 제공

안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

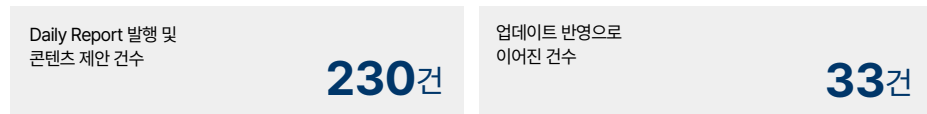
유저 의견 수집 및 개선 프로세스

피드백 반영 프로세스

NC는 유저 동향과 플레이 지표, 데이터 및 피드백을 24시간 모니터링합니다. 유저의 긍정/부정/고충 관련 의견을 수집하고 있으며 분석한 자료와 관련 지표들은, 추후 실제 게임 플레이 환경 또는 콘텐츠 개선으로 이어질 수 있도록 유관부서에 공유되고 있습니다. 또한 매주 개발/사업/운영 부서가 모여 진행하는 본부 회의에서 GM 활동 및 커뮤니티 등에서 확인한 유저 건의 사항에 대한 반영 여부에 대해 논의하고 있습니다.



Case. 리니지M



피드백 기반 개선 사례

IP	개선 사항	상세 내용
리니지	오만의 탑 지하 신전 '카헬 야하' 난이도 조정	보스 몬스터의 높은 HP와 디버프 아이템 습득 난이도가 너무 높다는 평가 → 디버프 아이템 드롭률 상향 및 보스 몬스터 난이도 조정
	본 서버 통합 월드 거래소 추가 및 대기 시간 축소	- 서버마다 아이템 거래가 원활하거나 어려운 문제 발생 → 통합 월드 거래소 출시, 이를 통해 서버 이전을 통한 구입/판매 방식 및 현금 거래 사기에 대한 리스크 완화 - 아이템 구입 후 수령 대기 시간이 너무 길다는 평가 → 수령 시간을 120분에서 5분으로 단축
리니지M	신규 마족 무기 2종 추가	마족 무기 노후화에 따른 활용처 추가 필요 의견 발생 → 마족 무기를 활용하여 추가 스텟을 획득 할 수 있는 신규 마족 무기 컬렉션 24종 추가
	드래곤의 다이아몬드 공급량 확대	- 아인하사드의 축복 충전을 위한 '드래곤의 다이아몬드' 아이템 반복 사용에 대한 불편함 의견 발생 → 아인하사드의 축복 자동 충전 설정을 최소 200에서 최대 10,000까지 설정할 수 있도록 개선 → '드래곤의 다이아몬드' 5배 충전이 가능한 '드래곤의 고급 다이아몬드'를 상시 제작할 수 있는 업데이트 진행
아이온	인스턴스 던전 요일별 입장제 삭제	특정 요일에만 입장 가능한 인스턴스 던전의 개선 건의 → 4개 던전의 요일 제한 삭제 및 주간 입장 가능 횟수를 설정하는 방식으로 변경
블레이드 & 소울	부정 사용자 단속 통한 입장 대기열 완화	신서버 'NEO' 오픈 초반 새벽 시간까지 대기열이 발생하여 접속이 어렵다는 의견 발생 → 부정 사용자 제재 통한 대기열 완화
호연	유저 정체 구간에 대한 가이드 콘텐츠 발행	에픽 퀘스트별 체류 계정수 조사를 통해 다수 접속자가 클리어 하지 못하는 '허들 구간' 모니터링 → 'CM 하린의 욕상으로 따라 와!' 콘텐츠를 통해 허들 구간의 보스 처치 공략법 안내
쓰론 앤 리버티	PVE 콘텐츠 랭킹을 '무기 조합'로 변경	PVE 콘텐츠의 클리어 타임이 직업(탱커, 딜러, 힐러)별로 크게 차이남에 따라, 순위 보상 획득이 공정하지 않은 문제 발생 → 랭킹 집계 기준을 무기 조합으로 변경



Introduction

Where Joy Begins

> 유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

안정적이고 최적화된 게임 경험 제공

안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

출시 전부터 유저와 함께 하는 글로벌 테스트 및 소통

NC는 론칭 및 신규 지역 서비스 직전까지 유저의 의견을 적극 반영하기 위해 퍼블리싱 전문가 집단과 협력하여 기술 테스트, FGT(Focus Group Test), CBT(Closed Beta Test), OBT(Open Beta Test) 등 다양한 형태의 사전 테스트를 진행하고 있습니다. 또한 출시 전이라도 라이브 방송 등을 통해 유저의 목소리를 실시간으로 청취하고 있습니다. 이러한 다방면의 검증과 소통은 게임의 완성도를 높이는 동시에, 유저와 함께 만들어가는 개발 문화를 정착시키기 위한 NC의 지속적인 노력입니다.

TL, 유저 테스트 기반의 글로벌 론칭 최적화

쓰른 앤 리버티(TL)를 글로벌 유저가 더 즐겁게 플레이 할 수 있는 형태로 론칭하기 위해, 3차례의 테스트를 통해 수집된 유저 피드백 기반으로 개선하여 출시했습니다. 출시 1년 전부터, PC/모바일보다는 콘솔 플레이에 익숙한 글로벌 유저의 선호를 존중하여, PS5, Xbox Series X|S 유저의 플레이를 지원할 수 있도록 콘솔 맞춤형 UI/UX와 플레이 방식을 개발했습니다. 이후 PC와 콘솔 유저 간의 크로스 플레이 기술 테스트를 진행하여 전투 밸런스와 플레이 조작 편의성 등을 개선했습니다. 이후 진행한 CBT를 통해 협동 플레이 중심의 콘텐츠로 인해 솔로 플레이 유저의 어려움, 타겟팅 중심의 자동 전투, 모션 및 타격감 등 요소에 대한 개선 필요성을 이해할 수 있었습니다. 이후 전투의 타격감 보강, 캐릭터 성장 속도 조정, 길드 콘텐츠 편의성 향상, 솔로 플레이어 콘텐츠 추가 등을 진행했습니다.

출시 전까지도 오픈 베타 테스트를 진행하고 다양한 피드백과 개선 사항을 반영하여 글로벌 유저가 더 즐겁게 할 수 있는 게임을 론칭하기 위해 끊임없이 노력했습니다.



신규 서비스 국가 유저의 즐거움을 알아가는 테스트

NC는 오랜 기간 한국에서 안정적으로 서비스되고 있는 IP라도, 신규 출시 예정 국가의 유저가 즐겁게 플레이할 수 있는 콘텐츠를 개발하기 위해 테스트를 진행하여 의견을 듣고 있습니다.

블레이드 & 소울 2는 중국 출시에 앞서 유저 맞춤형 현지화 작업을 위해, 2차례 CBT를 진행하여 폭넓은 피드백을 바탕으로 게임성을 개선했습니다. 블레이드 & 소울 특유의 무공 액션을 개선하여 전투 타격감과 액션 연출을 강화했습니다. 또한 중국 유저 성향에 맞추어 기존에 없던 탐험 요소, 퍼즐 던전, 꾸미기 요소(코스튬, 장식 아이템) 등을 추가하여 콘텐츠의 다양성을 높였습니다. 이 외에도 클라이언트 경량화를 통해 모바일 플레이 퍼포먼스를 최적화하고, 최상급 장비는 게임 플레이로만 획득이 가능하도록 개선하는 등 유저 편의성과 콘텐츠 만족도를 모두 높였습니다.

리니지2M은 2025년 5월 동남아시아 6개국 출시에 앞서, 기존 한국, 대만, 일본에서의 서비스 경험과 유저 피드백을 바탕으로 신규 유저 맞춤형으로 콘텐츠를 수정했습니다. 게임 내 아이템 획득 확률을 높여 MMORPG에 익숙하지 않은 유저의 성장 피로도를 완화하고, 협동 플레이 지원을 위한 지원 프로그램을 추가했습니다.

AION 2, 핵심 콘텐츠 공개 및 이용자 피드백 수렴

AION 2는 이용자와의 소통을 강화하기 위해, 출시 전 단계부터 라이브 방송과 이용자 대상 공개 FGT를 진행하여 의견을 수렴하고 있습니다.

2025년 5월 진행 된 첫 번째 라이브 방송 'AION2NIGHT'에서는, 개발 총괄진이 직접 핵심 콘텐츠를 소개하는 시간을 가졌습니다. 원작 '아이온' IP의 특징의 계승과 발전이라는 개발 방향성을 공유하며, 천족과 마족의 세계관, 8개 클래스(직업), 200여 종의 던전 등에 대한 콘텐츠 정보와 플레이 영상을 공개했습니다. 또한 공개 FGT 일정을 공개하며, 이용자의 의견에 귀 기울여 콘텐츠를 개발하고자 하는 메시지를 전했습니다.



Introduction

Where Joy Begins

> 유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

안정적이고 최적화된 게임 경험 제공

안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix

다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

NC 다양성 및 포용성 프레임워크

NC는 콘텐츠와 서비스가 문화적 다양성을 포용하고, 혐오와 차별을 예방할 수 있도록 노력하겠습니다. 또한 모든 이용자가 차별 없이 동등하게 게임을 즐길 수 있는 환경을 제공하겠습니다.

미션	모두가 즐거움으로 연결되는 새로운 세상
비전	모든 유저에게 공감 받는 편견 없는 콘텐츠
전략	콘텐츠 내 다양성 제고
	콘텐츠 내 혐오와 차별 예방
	차별 없는 게임 이용 환경 제공

다양성 및 포용성 가이드라인

NC는 콘텐츠 내에서 인종, 성별 등 보편적 다양성 가치를 존중할 수 있는 게임을 개발하고, 서비스하기 위해 2022년 다양성 및 포용성 가이드라인을 제정하였습니다.

이 가이드라인을 기반으로 모든 IP에 대하여 다양성 및 포용성 테스트를 상시 진행하고 있습니다. 신규 론칭 프로젝트의 경우 라이브 안정성 검사 단계에서 윤리 및 준법 검사 시 ESG 검사 활동을 포함하여 진행하며, 라이브 게임에 대해서는 상시 관리하고 있습니다. 검사 결과 개선 내용을 매년 내부적으로 공유하고 있으며, 이를 바탕으로 다양성 및 포용성 관점에서의 콘텐츠 QA 프로세스를 지속적으로 고도화해 나가고 있습니다.

콘텐츠의 다양성 제고

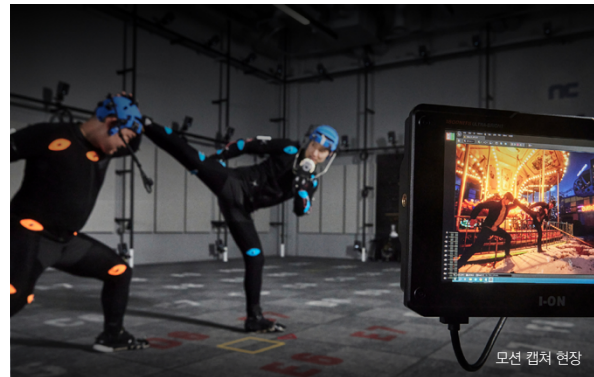
게임을 개발하고 서비스하는 것은 전 세계 유저들을 하나로 연결해 새로운 가상 세계를 창조하는 일입니다. NC는 20여 년에 걸친 글로벌 서비스 경험과 200여 개국 유저들의 플레이 기록에서 축적된 고품질 데이터를 바탕으로, 인종·지역·문화의 다양성을 반영한 세계를 구현하며 글로벌 유저들의 몰입을 이끌어내고 있습니다.

문화와 개성을 담은 캐릭터

NC는 게임 속 캐릭터, NPC, 몬스터가 지닌 고유의 개성과 스토리를 생생하게 구현하기 위해 다양한 국가, 문화, 체형, 연령, 성별 배경을 지닌 배우들과 협업하여 모션 및 스캔 데이터를 확보하고 있습니다. 이렇게 수집된 다양한 인물 데이터를 기반으로 탄생한 캐릭터들은 게임 내 몰입도를 높이는 데 기여하며, 더욱 풍부한 사용자 경험을 제공합니다.

다양한 움직임을 담아낸 캐릭터 설계

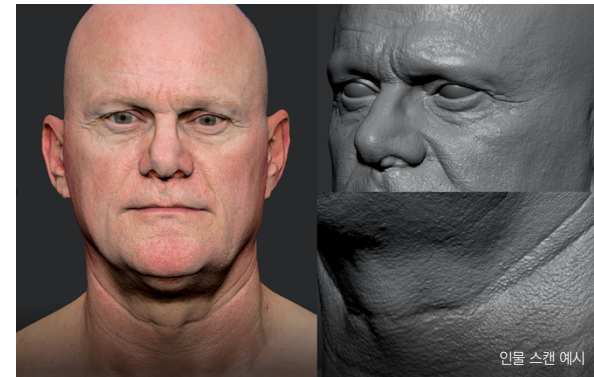
NC는 총, 칼, 활 등 무기 사용부터 비행, 패링, 마법사의 손짓까지 게임 내에서 발생할 수 있는 고난이도 동작을 생동감 있게 연출하기 위해 다양한 전문 배우들을 섭외하여 모션 캡처를 진행하고 있습니다. 이 과정에서 댄스, 와이어 액션 전문가, 군인 출신 배우 등 고난이도 동작 수행에 특화된 배우들이 참여하여 현실감 있는 동작 데이터를 확보하고 있습니다. 또한 캐릭터의 신체적 특징을 사실적으로 구현하기 위해 왜소증 배우, 체격이 큰 배우, 아동 배우 등 다양한 체형의 배우들을 섭외하여, 기획 단계에서 설정한 캐릭터의 외형과 높은 유사성을 확보하고 있습니다.



모션 캡처 현장

다양한 인물 데이터 기반 사실적 외형 구현

NC는 캐릭터의 생동감을 높이고 표현의 디테일을 높이기 위해 표정, 피부 질감, 주름, 광 등 다양한 인물 요소를 수집/관리하고 있습니다. 이를 위해 총 225대의 카메라가 장착된 최신 3D 스캔 장비인 'LightCage'와 대량의 사진을 촬영한 뒤, 이를 3D 모델링 데이터로 구축하는 '포토매트리' 기술을 사용하고 있습니다. 이 과정에서 구축된 다양한 인물 데이터를 카테고리별로 분류하여 관리하고 있습니다. 이를 통해 필요에 따라 데이터를 조합하여 하이퍼리얼리즘(사진과 구별될 수 없을 정도로 현실적인 이미지) 캐릭터를 생성할 수 있는 구조적 기반을 갖추었으며, 이는 게임 속 인물의 다양한 모습을 생동감 있게 전달하는 데 크게 기여하고 있습니다.



인물 스캔 예시

Introduction

Where Joy Begins

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

> 다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

안정적이고 최적화된 게임 경험 제공

안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix

다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

콘텐츠의 다양성 제고

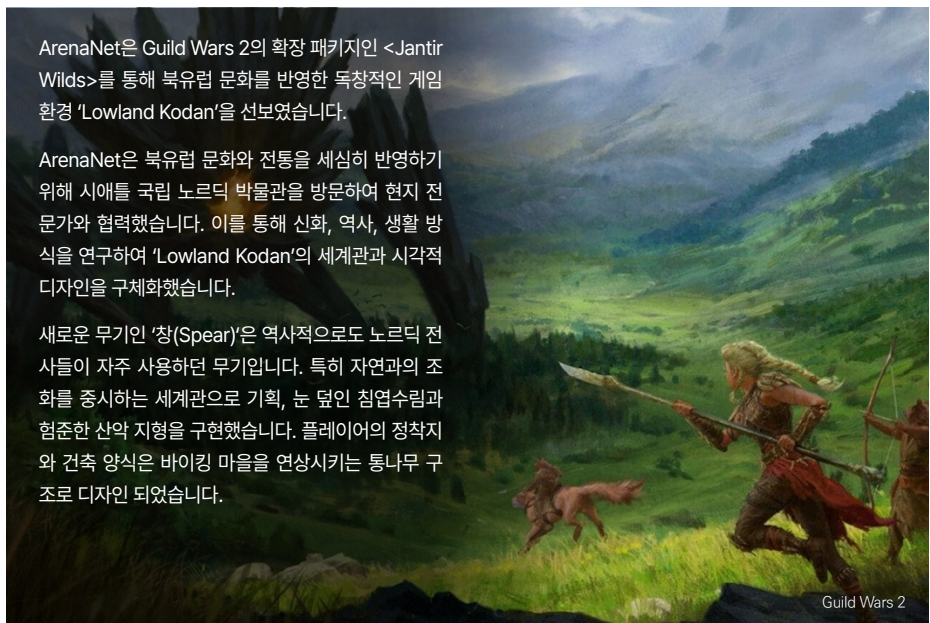
고유의 특징을 담은 지역과 지형

NC는 게임 콘셉트에 최적화된 장소를 선정하고, 실제 현장에 찾아가서 환경을 직접 촬영함으로써 지역과 지형의 문화적 요소가 반영된 데이터를 확보하고 있습니다.

시중에 유통되고 있는 게임 맵(Map)을 구성하는 요소의 데이터는, 대부분 서구권의 기후 환경과 식생, 문화 역사적 건축 양식을 기반으로 제작된 요소입니다. 이러한 데이터는 초기에는 활용도가 높을 수 있으나, 게임 고유의 세계관이나 미적 개성을 반영하는 데 한계가 발생합니다. NC는 영화 제작 과정과 유사하게 게임 콘셉트에 부합하는 지형, 건축물, 오브젝트 등을 직접 발굴 및 선별하고, 실제 현장에서 스캔하여 필요한 데이터를 만들어가고 있습니다.

개발 중인 'LLL'은 서울을 주요 배경으로 하고 있습니다. 한국 고유의 문화적 디테일과 지역적 특색이 살아있는 배경 요소들을 집중적으로 스캔 촬영함으로써, 게임의 몰입감과 차별성을 극대화했습니다.

Case. 노르딕 문화를 재현한 <Jantir Wilds>



컬처럴라이제이션(Culturalization)

NC는 글로벌 출시 및 서비스 과정에서 제기될 수 있는 콘텐츠 내 혐오 및 차별 리스크를 예방하고, 보다 많은 문화적 다양성을 포용할 수 있도록 컬처럴라이제이션을 진행하고 있습니다.

컬처럴라이제이션은 세계 각국의 표면적 다양성(성별, 연령, 인종, 신체적 장애 등)과 문화적 다양성(언어, 의상, 전통, 도덕 관념 등)을 이해하고 적용하여, 모두가 공감하고 몰입할 수 있는 콘텐츠를 만들 수 있도록 리뷰하는 활동입니다.

Case. 1 [TL] 글로벌 유저가 즐길 수 있는 이벤트 운영

NC는 쓰론 앤 리버티(TL) 유저들을 대상으로 국가에 제한되지 않은 글로벌 시즌 이벤트를 운영하기 위해 특정 문화권의 용어 사용을 지양하고 있으며, 각 이벤트 기간 동안 각 국가의 문화에 맞는 아이템을 출시하고 있습니다.

2024년 12월~2025년 1월 간 '큰별나무 축제'를 운영하여 '크리스마스 축제'라는 표현을 대체하였습니다. 또한 한국의 크리스마스 케이크, 독일의 슈톨렌, 미국의 진저 브레드를 형상화 한 버프 아이템을 출시하였습니다.

그 외에도 11월에는 '할로윈 파티'가 아닌 '가을밤 호박 축제'를 개최하여, 미국의 캔디 콘과 유럽의 호박 파이 버프 아이템을 출시했습니다.

Case. 2 [NC Japan] 유저의 문화적 친밀감 제고 활동

NC Japan은 MMORPG 플레이 방식과 디자인이 익숙하지 않은 일본 고객의 문화적 특성을 고려하여, 다양한 프로그램을 진행하고 있습니다.

리니지M	MMORPG 플레이가 익숙하지 않은 일본 유저를 위해 독자적인 기간 한정 육성 서버를 오픈, 경험치 500% 증가, 전용 BM, 전용 보상 등 맞춤형 혜택을 제공하여 이용자 경험을 개선하고 접근 장벽을 낮춤
블레이드 & 소울	일본 유저들에게 익숙한 문화적 디자인 요소를 실제 게임에 반영하기 위해, 유저 아이디어를 기반으로 한 '팬 크리에이션' 활동 진행
호연	키보드, 마우스보다 게임 패드가 익숙한 일본 문화적 특성을 고려하여 이례적으로 게임패드 지원 기능 추가 개발



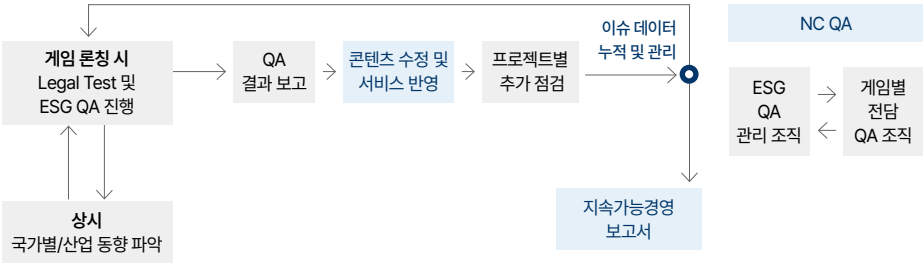
다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

콘텐츠의 다양성 제고

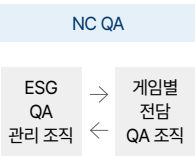
QA(Quality Assurance)

NC QA는 다양성 및 포용성 관점에서 모든 콘텐츠에 대한 국가별 언어적 및 문화적 금기, 법률적 규정 준수, 도덕적 및 윤리적 가치 준수 여부를 고려하고 있습니다. 또한, 검수 수준을 향상하기 위해 국내외 정세를 판단할 수 있는 시사·인문학적 교육 및 정보 수집 체계를 강화하고 신규 다양성 및 포용성 이슈를 기반으로 QA 체크리스트를 상시 업데이트하고 있습니다.

프로세스



전담조직



2024년 주요 사례

IP	내용
리니지W	한국 명절의 고유한 전통과 정체성을 표현할 수 있도록 상점 및 던전명 개선 • 구정 상점 → 설맞이 상점(Lunar New Year Shop) • 풍요로운 구정 기원 던전 → 행운 가득 설날 기원 던전(Lucky Lunar New Year Wish Dungeon)
아이온	NPC 이름이 사행성 요소를 연상시키고 동명의 인터넷 방송인이 존재함에 따라 수정 • 겐브링 → 겐바링
블레이드 & 소울	12주년 이벤트 중 NPC '나울'을 가장 많이 처치한 사용자에게 부여되는 칭호명이 외모 및 인신 공격성 의미로 비춰질 우려가 있어 수정 • 대머리 혐오자 → 나울의 불구대전
쓰론 앤 리버티	특정 국가의 비속어로 길드 창설이 가능한 이슈가 있어, 운영 톨에 금칙어 업데이트 • QNMLGB: 이는 '去年买了个表(qù nián mǎi le gè biǎo)'에서 유래된 중국어 욕설의 약어임
저니 오브 모나크	마법 인형 소환 화면의 캐릭터 애니메이션이 12세 이용가에 부적합할 수 있어 연령 등급 적합성 관점에서 모션 수정

다양한 플레이 환경 조성

이용자 접근성 제고

NC는 전 세계 모든 유저가 차별 없이 동등하게 게임을 즐길 수 있도록, 포용적인 게임 환경을 구축하고 이를 서비스에 적용하고 있습니다. 게임 개발 과정에서는 비디오, 오디오, 컨트롤, 인터페이스, 상호 작용 등의 요소를 고려하여 설계하고 있습니다. 쓰론 앤 리버티(TL)는 이용자의 플레이 환경을 고려한 접근성 조절 옵션을 제공합니다. 녹색/적색/청색 색약 유저의 게임 정보 전달을 높이는 컬러 보정 옵션과 광과민성 발작이 있는 이용자를 고려한 각종 광원 효과 강도를 조절할 수 있는 기능을 제공하고 있습니다.

리니지M은 유저가 게임 화면에 표시되는 버튼, 아이콘의 크기를 자유롭게 조정하는 기능을 제공하고 있습니다. 이를 통해 사냥 콘텐츠를 즐기는 유저는 퀘스트/인벤토리 화면을 크게 이용하고, 대규모 파티 전투를 즐기는 유저는 아이콘 크기를 줄여 세밀한 조작에 집중합니다. 또한 캐릭터의 화려한 스킬 이펙트로 인한 플레이 관련 정보 접근성 저하와 유저의 눈 피로감을 줄이기 위하여, 대규모 유저가 참여하는 전투 상황에서는 본인을 제외한 다른 유저의 스킬 효과를 제외할 수 있는 기능도 제공하고 있습니다.



플레이 디바이스의 다양화

NC는 유저가 원하는 환경에서 자유롭게 게임을 즐길 수 있도록 플레이 가능한 디바이스의 폭을 넓혀 접근성을 확대하고 있습니다.

NC 크로스플레이 플랫폼 '퍼플'은 PC와 모바일 기기 유저 간의 끊임없이 자유로운 플레이를 지원해오고 있습니다. 이를 통해 유저는 모바일 게임을 키보드와 마우스로 쾌적하게 플레이할 수 있고, 이동 간에는 모바일로 휴식 공간에서는 PC로 플레이하는 자유로움을 경험합니다.

2024년 글로벌 출시한 '쓰론 앤 리버티(TL)'는 콘솔 환경이 익숙한 북미/유럽 유저들의 편의성을 고려하여 PC와 콘솔에서 플레이가 가능하도록 개발되었습니다. 이를 위해 콘솔 특화 UI와 컨트롤 시스템을 통해 콘솔 유저도 직관적이고 편리하게 플레이할 수 있도록 설계되었으며, 게임 패드 완전 지원, 커스터마이징 가능한 UI 옵션 등 다양한 접근성을 제공합니다.

Introduction

Where Joy Begins

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

> 다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

안정적이고 최적화된 게임 경험 제공

안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

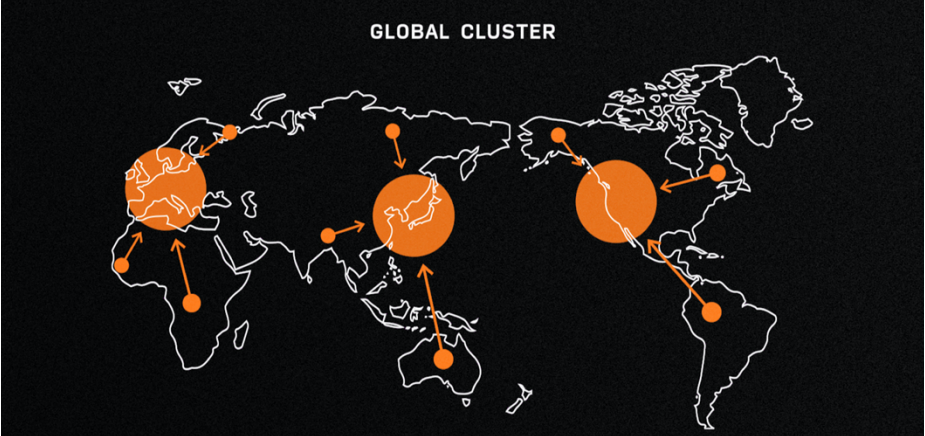
ESG Performance

Appendix

안정적이고 최적화된 게임 경험 제공

어떤 장애에도 끊김없는 플레이

NC가 제공하는 MMORPG 게임은 전 세계 유저가 동시에 성장, 전투, 경제 활동 등 상호작용을 경험하는 또 하나의 세계입니다. NC는 글로벌 유저들이 중단이나 지연 없이 안전하게 플레이할 수 있도록, 19,000개 이상의 서버로 통해 견고한 게임 서비스 인프라를 구축, 운영하고 있습니다.



멀티 인프라

NC는 장애, 재해-재난 등 상황에서도 서비스 지연이나 중단을 방지하기 위한 안정적인 인프라 관리 및 운영 체계를 갖추고 있습니다.

데이터센터와 인프라를 여러 지점에 분산 배치하여 운영하는 이원화 전략을 채택하여 안정성을 강화하고 있으며, 서버, 네트워크, 전원 등 주요 장비에 이중화 시스템을 적용하여 특정 장비에서 장애가 발생하더라도 서비스를 지속할 수 있도록 관리하고 있습니다. 특히 데이터센터들은 서버, 네트워크, 데이터베이스(DB) 요소를 이중으로 구성하여 시스템 장애 발생 시에도 백업으로 대응할 수 있습니다.

아울러 NC는 국내 단일 클라우드에 의존하지 않고, 여러 해외 퍼블릭 클라우드 서비스와 NC의 멀티 데이터센터 및 프라이빗 클라우드를 통합한 인프라인 'NC Cloud Platform(NCP)'을 운영하고 있습니다. 이러한 하이브리드 클라우드 환경을 통해 네트워크 인프라가 열악한 해외 유저들에게도 지연없는 안정적인 플레이 환경을 제공합니다.

디바이스 경험 최적화

GPA(Game Performance Analytics)

NC의 주력 게임 장르인 MMORPG는 다수의 유저가 동시에 접속하여 상호 작용이 발생하는 특성상, 높은 부하로 인한 발열이나 그래픽 저하 문제가 발생할 수 있습니다. NC는 플레이 중의 이러한 성능 이슈들을 예방하기 위해, 글로벌 게임 서비스 환경에서 디바이스 성능 이상 징후를 감지하고 유저의 게임 플레이 경험을 실시간으로 모니터링하여 게임 플레이를 최적화 하고 있습니다.

이에 NC는 국가별로 플레이 점유율이 높은 주요 디바이스의 성능 추적 지표를 기반으로 클라이언트 수준에서 이상 증상을 실시간으로 모니터링합니다. FPS, CPU, GPU, 네트워크, 메모리 등 성능 정보를 수집하며, 지역별 NC 서버 거점 정보와 클라이언트 통신 상태도 함께 분석하고 있습니다.

이를 통해 24시간 이내 발생한 게임 내 이상 증상을 신속하게 감지하고, 기기별 성능 프로파일링 및 패치 기반 성능 분석 결과를 관리하고 대응합니다.

적용 게임 서비스		
• 리니지W • 저니 오브 모나크	• 블레이드 & 소울 2 • 호연	• 쓰론 앤 리버티

장애 대응 프로세스

NC는 장애 발생 시 적시에 인지하고 대응하기 위한 내부 프로세스를 구축하여 운영하고 있습니다.

DDoS 방어

NC는 DDoS 방어 솔루션을 구축하여, 안정적인 서비스 제공을 위해 지속적으로 대응 체계를 강화하고 있습니다. 신규 서비스 론칭 시 대응, DDoS 공격 긴급 대응, 상시 대응 등 상황별 특성에 따른 프로세스를 내부적으로 공유하고, 공격 발생시 상시 대응할 수 있도록 실시간 알리를 제 공합니다.

2024년부터 DDoS 공격으로 인한 피해를 최소화하기 위해 인터넷 구간에 스크리빙 센터를 구축하여 악성 트래픽을 효과적으로 차단하고 있습니다.

장애 현황 모니터링

NC는 '장애 구독 서비스'를 통해 게임, 인프라, 플랫폼 등 모든 서비스의 실시간 운영 상태(정상, 점검, 장애)를 모니터링하고 있습니다. 또한 월 1회 전사 게임의 장애 현황을 파악하여 내부 유관 부서에 리포트 형태로 공유하고 있습니다. 이를 기반으로 담당 부서간 협의를 통해 재발 방지 대책을 수립하며, 동일한 장애가 다시 발생하지 않도록 사후 관리를 진행하고 있습니다.

2024년에는 NC의 게임 서비스, 플랫폼, 웹 서비스에 장애 구독 서비스를 적용 완료했으며, 2025년에는 퍼블리싱 게임에도 적용할 예정입니다.

Introduction

Where Joy Begins

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화
다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성
> 안정적이고 최적화된 게임 경험 제공
안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축
글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix

안정적이고 최적화된 게임 경험 제공

부정 사용자 제재

NC는 게임 플레이 환경을 저해하는 부정 행위를 모니터링하고 차단하기 위해 관련 기술과 시스템을 지속적으로 개발·운영하고 있습니다. 게임 서비스별로 게임 내 경제 왜곡이나 어뷰징, 계정 도용 등 부정 행위를 상시 모니터링하고, AI 기반 신규 모델을 도입해 게임 내 BOT(자동 사냥 프로그램 등)을 감시합니다. 이를 통해 검출된 부정 사용자에게 대해서는 적절한 조치 및 제재를 시행하고 있습니다.

Case. 1 [리니지M] AI기반 BOT 감시 프로그램 운영

NC는 부정 행위 탐지 기술팀, 게임 보안 운영팀 등 내부 유관 부서 간 협력을 통해 AI 기반 불법 프로그램 탐지 모델 3종을 신규 도입하고, 약 10개월간 게임 내 BOT 모니터링을 수행했습니다. 모니터링 결과를 바탕으로 내부 협의를 통해 부정 행위의 심각도에 따라 적절한 조치를 취했습니다.

‘공허의 사원’ 시즌1~2 명예의 전당 이벤트에서 발생한 어뷰징에 대한 조사 및 대응을 통해 핵심 유저들의 피해를 예방했습니다.

NC는 지속적으로 게임 내 발생하는 어뷰징, 계정 도용, 사기 등 부정 행위를 모니터링하고 개별적으로 대응하여 유저의 피해를 막고 형평성을 제고하는 등 쾌적한 플레이 환경을 유지하겠습니다.

부정 행위 적발 계정

139,649개

보안 인증 제재 집행

5,693,335회

Case. 3 자체 개발 안티치트(Anti-Cheat) 솔루션: 바이올렛

NC의 퍼플 플랫폼에서 서비스되는 게임 내 부정 행위에 대응하기 위해 자체 개발한 안티치트 솔루션 ‘바이올렛(Violet)’을 운영하고 있습니다. 이 솔루션은 불법 매크로, 게임 핵 등 다양한 부정 행위를 실시간으로 모니터링하고 대응합니다. 2024년에는 블레이드 & 소울, 작룡문M, 아이온, 러브비트 등에도 바이올렛을 적용하였으며, 이를 통해 부정 행위에 대한 차단율 1,963,971회 수행하였습니다.



Case. 2 [TL] AI기반 공정 관리 시스템 ‘심안의 기사’

NC는 유저의 쾌적한 플레이 환경을 조성하기 위해 핵 사용 및 부당한 이득을 취하는 플레이어를 감지하는 AI ‘심안의 기사’를 운영하고 있습니다. 심안의 기사는 이상 행동을 보이는 플레이어를 대상으로 필드 사냥 중 등장하여 강력한 피해를 입히며, 일정 횟수 이상 피격 시 해당 플레이어는 사망합니다. 이 과정에서 반격하거나 심안의 기사를 처치하는 것은 불가능합니다.

이를 통해 자동 사냥으로 유저의 성장 즐거움을 저해하는 부정 사용자를 제재하고 있으며, 앞으로도 부정 행위에 대한 모니터링 및 제재를 지속할 계획입니다.



유저 보호 정책

NC는 모든 이용자가 게임 및 서비스를 안전하고 건강한 환경에서 즐길 수 있도록, 정책 및 제도를 수립하여 운영하고 있습니다.

유저 커뮤니티 보호 활동

NC는 유저들의 건전한 커뮤니티 환경 조성을 위해 게임 서비스별 ‘커뮤니티 운영 정책’을 수립하고 홈페이지를 통해 공개하고 있습니다. 커뮤니티 내 혐오 및 차별 발언, 온라인 폭력, 선정적, 반 사회적, 허위 정보, 개인정보, 저작권 침해 게시물 등 다수의 이용자에게 미치는 악영향의 정도에 따라 활동 이용 제한 조치를 진행합니다.

[리니지W 커뮤니티 운영 정책 >](#)

아동 청소년 보호 활동

NC는 각종 청소년 유해 정보로부터 청소년을 보호하고 청소년의 건전한 게임 이용을 돕기 위해 관련 법¹⁾에 따라 청소년 보호 정책을 수립하고 공개하고 있습니다.

건전한 게임 이용 지원	- 연령 확인 및 본인 인증 절차 진행 - 보호자 통제 기능 강화(법정대리인의 동의 절차, 게임 이용 내역 조회 서비스, 청소년 이용 시간 관리 서비스) 제공 - 불건전 언어 필터링 시스템 및 유해 정보 모니터링 시행
피해상담 및 고충처리	청소년 유해정보 피해 상담 및 고충처리를 위한 전문인력 배치, 운영
청소년 윤리 강령 준수	한국인터넷기업협회 자율 기준 ‘청소년 보호를 위한 인터넷 기업 윤리강령 및 실천지침’ 준수

게임시간선택제

NC는 청소년 게임 과몰입을 예방하기 위하여, 관련 법²⁾에 따라 게임시간선택제를 운영하고 있습니다. 2024년에는 게임문화재단과의 게임시간선택제 자율 운영 실천을 위한 업무협약을 통해, 청소년의 건강한 게임 이용 환경을 조성하고자 하였습니다.

[청소년 보호 정책 >](#)

[PLAYNC 게임시간선택제 >](#)

1) 청소년보호법 제2조 1호(청소년의 정의)

2) 국내 게임산업진흥에 관한 법률 제 12조의 3(게임과몰입 예방조치 등)에 따라 청소년게임 과몰입을 막기 위해 보호자가 19세 미만 청소년의 게임 시간을 선택하여 제한할 수 있는 제도

Introduction

Where Joy Begins

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

> 안정적이고 최적화된 게임 경험 제공

안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

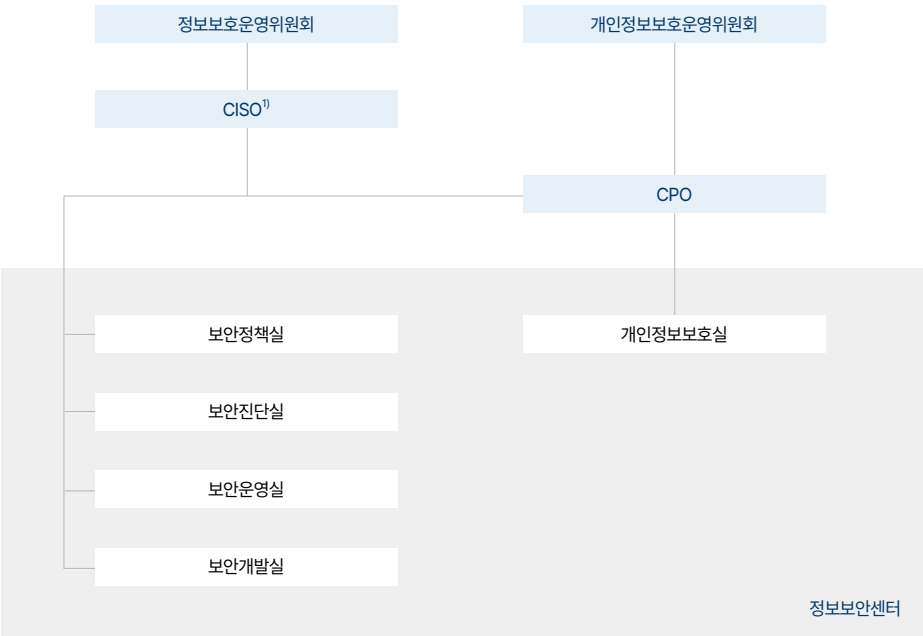
Appendix

안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

추진 체계

NC는 정보보안과 개인정보보호의 중요성을 인식하고, 기술적·관리적 보호조치를 포함한 통합 관리체계를 구축·운영하고 있습니다.
정보보안과 개인정보보호를 포괄하는 거버넌스를 기반으로 글로벌 수준의 보안·보호 체계를 안정적이고 효과적으로 관리하고 있습니다.

의사결정기구 및 전담 조직



1) 정보통신망법에 근거하여 국내의 정보보호 및 정보 기술 분야 박사학위 및 30년 이상의 경력을 보유한 임원으로 선임

의사결정기구

구분	정보보호운영위원회	개인정보보호운영위원회
구성	정보보안센터장(위원장), 개인정보보호실장, 주요 부서 임원진	개인정보보호실장(위원장), 정보보안센터장, 법무실장, 글로벌커뮤니케이션센터장, 윤리경영실장, 대외협력실장
운영 규정	정보보안 규정	개인정보보호 규정/개인정보보호운영위원회 절차서
역할 및 책임	보안 관련 중요 이슈에 대한 심의 및 의결	개인정보보호 관련 중요 이슈에 대한 심의 및 의결
운영주기	연 1회	연 1회
관리/감독 사항	• 종합적인 보안 대책 및 활동 계획, 조직 운영 • 정보보안 규정 및 지침, 주요 정책 제·개정 • 정보보안 관련 감사 및 이행 실적 점검	• 개인정보보호 관리체계 수립 및 운영사항 • 개인정보보호 규정 및 지침, 주요 정책 제·개정 • 개인정보 위험평가 관리 및 유출사고 대응
2024년 실적	• 정보보안 규정, 지침 주요사항 개정 → 개인정보보호법 개정사항 반영 및 정보 등급 분류 체계 마련	• 개인정보보호 규정, 지침 주요사항 개정 → 개인정보보호법 개정사항 반영 및 개인정보보호조치 기준 통합

전담 조직

구분	정보보안센터	개인정보보호실
총괄 책임자	• 정보보호최고책임자 (CISO, Chief Information Security Officer)	• 개인정보보호책임자 (CPO, Chief Privacy Officer)
역할	• 글로벌 정보보호 관리 체계 수립 및 운영 • 단계별 보안성 검토 및 보안진단 프로세스 상시 운영 • 정보보호 기술 개발/적용 및 임직원 인식제고	• 개인정보 정책 수립 및 운영 • 프라이버시 리스크 선제적 예방 및 임직원 인식 제고 • 개인정보 침해사고 대응 체계 구축 및 운영

전문성 확보 노력

NC는 정보보안센터 보안 전담 인력들의 역량 향상을 위해서 한국인터넷진흥원(KISA)과 국가 전략분야 인력 양성 협약을 맺고 있습니다. 전담 조직 내 구성원은 이수 목표를 수립하여 전문 교육 프로그램과 대내외 교육, 세미나에 참여하며 전문성 확보에 더욱 노력을 하고 있습니다. NC는 개인의 역량을 향상시킬 수 있도록 지원하고 있습니다.

Introduction

Where Joy Begins

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화
다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성
안정적이고 최적화된 게임 경험 제공
> **안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축**
글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix

안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

정보보안 활동

NC는 IT 정보 자산과 서비스를 안전하게 보호하고, 대내외 고객의 신뢰를 확보하는 것을 정보보호 비전으로 삼고 있습니다. NC 정보보호 관리체계 'NC-ISMS(Information Security Management System)' 고도화를 목표로 하여 게임·서비스의 안전성과 보안성 체계를 지속 강화해 나가고 있습니다.

정보보안 규정 및 정책

NC는 정보 자산의 안전성 확보를 위해 정보보안 규정을 수립·이행하고 있습니다. 해당 규정은 계약직을 포함한 임직원, 파견직, 방문객, 협력사(NC와 계약을 맺고 업무를 수행하는 업체 및 개인)와 국내외 자회사를 모두 포함해 적용됩니다. 특히, 자회사는 신설 자회사를 모두 포함하여 각 사의 업무 범위와 운영 현황 등 비즈니스 환경에 따라 맞춤 운영하고 있습니다.

정보보안 규정은 보안 대상 및 조직, 정보자산의 분류, 침해사고 관리 등 정보보안 관련 모든 사항과 업무를 포괄하며, 관련 국내외 법령의 제/개정, 내/외부의 중대한 변화에 따라 연 1회 이상 정기적으로 검토하여 개정하고 있습니다. 더불어, 보안 수준 향상과 정보보호 관리체계 유지를 위해 분기별 글로벌 협의회를 개최하고, 보안점검 활동인 'Security Care Service'를 연 1회 진행하고 있습니다.

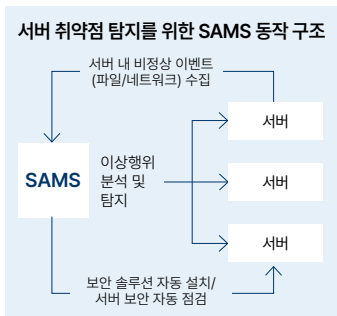
정보보안 기술 및 시스템

자체 개발 서버 보안 모니터링 솔루션

NC는 외부 위협으로부터 서비스와 자산을 보호하기 위해 자체 개발한 서버 보안 모니터링 솔루션 SAMS(Security Analysis Management System)를 운영하고 있습니다. 이를 통해 글로벌 게임 및 플랫폼 서버의 보안 취약점을 실시간으로 점검하고, 위협에 즉각 대응할 수 있는 체계를 갖추고 있습니다.

또한, 취약점이 있는 서버를 사전에 탐지하고 관리할 수 있도록 기능을 고도화함으로써, 일명 'Shadow IT'(비인가 IT 자산) 이슈를 해소하고 안전한 서비스 환경을 지속적으로 유지하고 있습니다.

2024년에는 SAMS를 통한 자동 보안 점검 기능을 구현하여, 신규 정보 자산에 대해서도 누락 없이 보안성을 확보하고 있습니다.



버그바운티(Bug Bounty) 프로그램

NC는 외부 윤리적 해커와의 협업을 통해 보안 취약점을 조기에 식별하고 조치할 수 있도록, 공개형 버그바운티 프로그램을 매년 정기적으로 운영하고 있습니다. 이를 통해 NC 서비스에 대한 객관적인 취약점 분석/대응 체계를 구축하고 있으며, 정보보호 수준을 지속적으로 강화하고 있습니다.

정보보안 침해사고 대응 체계

NC는 내/외부 침해사고를 사전에 방지하고, 발생 시 신속한 대응을 위한 365일 24시간 관리 체계를 갖추고 있습니다.

보안 침해사고 관련 전담 조직 운영

정보보안센터 내 침해사고 전담 대응 조직을 지정하고 정보보안 위협 식별 및 관리/보안서비스 운영, 고도화/개인정보 유출 사고 대응 등 역할을 규정하여 침해사고를 선제적으로 관리할 수 있는 대응 체계를 구축하고 있습니다. 더불어 독립성을 갖는 Red Team을 구성하여 내부 서비스에 대한 상시적인 취약점 점검을 진행하고 있습니다. 특히 신규 서비스 론칭 시에는 별도 전담조직을 구성하여, 보안 위협 요소를 사전에 제거한 후 안전하게 서비스를 출시할 수 있도록 하고 있습니다.

보안 침해사고 대응 가이드라인

NC는 정보 유출사고가 발생할 수 있는 상황을 대비해 '침해사고 대응 지침'을 수립하여 운영하고 있습니다. 이 지침은 NC의 서비스 및 업무를 위한 서버/네트워크 시설에 대해 전자적 침해(해킹, 웜/바이러스 등)로 인한 침해사고를 대응하기 위한 가이드라인으로, 전사 임직원을 대상으로 보안 사고 발생 시 대응 프로세스를 안내하고 있습니다. 사내 공지와 보안 뉴스레터를 통해 보안 사고 신고 방법, 우선 연락망 및 공식 접수처를 안내하고 있으며, 랜섬웨어 등 악성코드와 피싱 메일 대응을 위한 예방 수칙을 정기적으로 공유하고 있습니다. 2024년에는 임직원이 의심 메일을 직접 신고할 수 있도록 내부 신고 기능을 도입했으며, 신고된 메일은 분석을 진행하여 필요한 조치를 수행하고 있습니다.

침해사고 대응 프로세스

모니터링 및 탐지	분석 및 대응	재발방지대책 수립 및 적용
- 임직원 및 국내외 자회사 대상 접수/신고 채널 운영 - 실시간 이상징후 모니터링	- 접수/탐지된 이벤트 분석 및 초기대응 [이상징후 확인 시] - 유관부서 상황전파 및 Code Level 판단 - TFT 소집 및 침해사고 대응 조치	- 개선 대책 수립 및 적용 - 침해사고 대응 종료 및 결과 보고 - 개선 대책 이행관리

게임 개발 단계별/상황별 보안 가이드

NC는 게임 개발 단계별/상황별 발생할 수 있는 보안 위협을 사전에 인지하고 대응할 수 있도록, 개발 Life-Cycle을 기반으로 맞춤형 보안 가이드를 제작해 내부 임직원에게 공유하고 있습니다. 게임 출시/서비스 국가 및 플랫폼이 다양해짐에 따라, 게임 영역의 높아진 보안 복잡성 및 요구사항에 선제적으로 대응하고 있습니다.

또한, 업무 중 이루어지는 다양한 외부 협업에 대응하기 위해, 협업의 내용과 수준에 따라 협업 Level을 분류하고 맞춤형 보안 기준을 마련하여 적시에 보안 가이드를 제공할 수 있도록 관련 절차를 운영하고 있습니다.



Introduction

Where Joy Begins

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

안정적이고 최적화된 게임 경험 제공

> 안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix

안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

개인정보보호 활동

NC는 ‘Privacy Best Practices in the Game Industry’를 개인정보보호 비전 하에 글로벌 개인정보 컴플라이언스 준수, 개인정보 리스크 예방체계 구축, 안전한 고객 데이터 활용 체계 구축, 개인정보 중심 설계 강화 등을 목표로 전략과제를 추진하고 있습니다. 특히, NC의 게임 서비스가 론칭된 국가 및 주요 글로벌 개인정보보호 법령 국가를 중심으로, 글로벌 개인정보보호 관리체계를 구축하여 운영하고 있습니다. 또한, 이용자의 온라인 이용 행태 정보에 대한 보호체계를 수립하여 개인정보 보호 수준을 강화해 나가고 있습니다.

개인정보보호 규정 및 정책

NC는 개인정보보호를 위해 개인정보보호 규정을 수립·이행하고 있으며 매년 개정을 진행하고 있습니다. 해당 규정은 고객, 계약직을 포함한 임직원, 방문객, 공급 업체와 국내외 자회사를 모두 포함해 적용됩니다. 자회사의 경우 각 사의 비즈니스 환경에 따라 개인정보보호 규정 및 지침을 맞춤 운영하고 있습니다. 관련 법령의 제/개정, 내/외부의 중대한 변화 등에 따라 연 1회 이상 정기적으로 검토하여 개정하고 있으며, 정책 변경 시에는 이용자에게 변경 예정일 7일 전까지 통지되고 있습니다.

NC와 모든 자회사는 서비스 이용 고객의 개인정보를 개인정보 처리방침에 근거하여 관리하며, 글로벌 사업 진출에 따라 Global Privacy Policy를 수립하여 글로벌 이용자도 개인정보보호 정책을 상시 확인할 수 있도록 했습니다. 개인정보 처리 방침에 따라 개인정보의 수집을 최소화하였으며, 개인정보보호법에서 명시하고 있는 민감정보는 보관하지 않고, 유출 시 리스크가 높다고 판단되는 개인정보는 암호화 및 비식별화를 통해 안전하게 보관하고 있습니다. 또한, 수집 및 보관된 개인정보를 서비스 완료 이외의 목적으로 이용하지 않으며, 제3자에게 임대 및 판매 목적으로 제공하거나 수집하지 않습니다. 또 한 개인정보의 이용 목적 달성 후에는 지체 없이 정보를 파기하고 있으며, NC를 대신하여 개인 데이터를 처리하는 공급업체는 NC의 개인정보보호 정책을 적용 받습니다.

개인정보처리 방침(Global Privacy Policy) >

개인정보 자기 통제권 보장

NC는 PLAYNC 회원가입 시 이용자에게 ‘개인정보 수집 및 이용’에 대한 내용을 제공하며, Opt-in 방식을 통해 동의 받고 있습니다. 수집된 개인정보는 결제 대행, 고객센터, 본인인증 등 주어진 목적에 한하여 이용되며, 동의 받은 목적 외로 이용 되지 않습니다. 또한, 서비스 목적 외에는 어떠한 목적으로도 개인정보를 제3자에게 임대 및 판매하지 않으며 임대 및 판매 목적으로 제3자에게 개인정보를 제공받고 있지 않습니다. 동의 받은 기한 또는 목적이 달성되는 즉시 저장된 개인정보는 파기되며, 이용자는 PLAYNC 마이페이지에서 손쉽게 본인의 정보를 열람-정정-처리-삭제(탈퇴)할 수 있습니다. 또한, 개인정보 처리방침과 Privacy Policy 내의 개인정보보호 관련 문의 연락처를 통해 고객이 언제든지 개인정보 관련 문의를 할 수 있도록 하였습니다.

더불어 NC는 쿠키 정책(Cookie Policy)을 수립하여, 이용자에게 수집하는 쿠키의 항목과 수집 목적을 고지하고 동의를 받고 있습니다. 정책을 통해 Necessary, Functional, Performance or Analytical, Targeting/Advertising으로 구분된 쿠키 항목을 이용자가 직접 확인하고 선택할 수 있으며, 각각의 수집 목적과 수집 정보, 보유기간 등에 대한 내용을 명시하고 있습니다.

Cookie Policy >

개인정보 침해사고 예방 및 대응 체계

개인정보 침해사고 예방 기술 및 활동

- 1** 외부침입 대비 기술 개발
 - 각 망 사이에 방화벽, 침입탐지/침입방지 시스템, 웹방화벽 등 보안시스템 운영
 - 개인정보 저장용 데이터베이스(이하 DB)는 별도 네트워크로 분리/보관해 외부 접속 원천 차단
- 2** 개인정보 DB 접근 제어 및 접근 이력 모니터링
 - 인가된 이용자 IP 외에는 DB에 접속할 수 없도록 제어
 - DB 데이터 조회 및 접근 이력에 대해 상시 모니터링 진행
- 3** 개인정보처리시스템 불법적 접근 및 침해사고 방지
 - 개인정보 취급자가 4시간 이상 업무처리를 하지 않는 경우, 시스템 접속 자동 차단
 - 외부 접속 시, 안전 인증수단(VPN 로그인 및 OTP 인증) 절차에 따라 접속 필수
- 4** 백신 프로그램 활용
 - 실시간 악성코드를 탐지 및 차단(주 1회 이상 폴스캔 진행)
 - 백신 프로그램은 자동으로 일 1회 이상 정책(패턴) 업데이트
- 5** 비밀번호 작성 규칙 수립 및 적용

개인정보 침해 사고 대응 절차

NC는 내·외부 개인정보 유출 사고를 사전에 방지하고, 발생 시 신속하게 대응할 수 있도록 체계를 마련해 운영하고 있습니다. ‘개인정보 유출사고 대응 절차서’를 수립하여 사고 인지 - 분석 - 대응 - 후속 조치의 단계별 절차를 명문화하고 있으며, 해당 지침은 정기적으로 점검하고 업데이트하고 있습니다. 또한, 사고 발생 시에는 개인정보보호실을 중심으로 전사 관련 부서로 구성된 ‘개인정보 유출사고 대응 TFT’가 전담 조직으로 대응 조치를 수행하고 있습니다.

아동 청소년 프라이버시 보호 활동

NC는 국내 개인정보보호위원회의 아동/청소년 개인정보보호 가이드라인에 따라 청소년의 개인정보보호를 위해 ‘아동·청소년용 개인정보보호 처리방침 및 개인정보 수집 및 동의 양식’을 개발하여 운영하고 있습니다. 기존의 개인정보 처리 방침을 아동이 쉽게 이해할 수 있도록 문구를 재구성하여 카드뉴스 형태로 제작하였으며, NC 프라이버시센터 홈페이지를 통해 안내하고 있습니다.

아동 청소년용 개인정보 처리방침 >



Introduction

Where Joy Begins

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

안전적이고 최적화된 게임 경험 제공

> 안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix

안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

위험 관리

정보보안 외부 감사 및 인증

NC는 PLAYNC 등 게임 서비스 운영과 연관된 정보보호 및 개인정보보호 관리 시스템에 대한 제3자 외부 감사를 연 3회 진행하고 있습니다. 국내 게임업계 최초로 개인정보 보호체계를 평가하는 글로벌 인증 CBPR(Cross Border Privacy Rule,국경 간 프라이버시보호규칙)을 획득하였으며, 정보보호 관리체계 국제 규격 인증인 ISO/IEC 27001, ISO 27701과 국가표준 ISMS-P 인증을 유지 및 갱신하며, 국제 인증 기준에 부합하도록 보안관리 수준을 지속적으로 강화하고 있습니다.

인증	ISMS-P	ISO/IEC 27001	ISO 27701	GLOBAL-CBPR
기간	2024. 01. 17~2027. 01. 16	2022. 01. 30~2025. 01. 23 ¹⁾	2022. 01. 30~2025. 01. 23 ¹⁾	2024. 08. 05~2025. 08. 04
범위	PLAYNC 게임 서비스 운영	NCSOFT 서비스 관련 정보보호 관리 시스템	NCSOFT 서비스 관련 개인정보보호 관리 시스템	PLAYNC 게임 서비스 운영

1) 2025년 상반기 갱신된 인증 유효기간: 2025.02.05~2028.01.23

정보보안 내부 감사(위험성 평가)

NC는 정보보안센터 내 보안 운영 감사 조직을 통하여, 전사 대상 2년 1회 주기로 내부감사를 진행하고 있습니다. 내부감사는 베이스라인 접근법을 기반으로 한 위험성 평가로, 정량적 위험도에 따라 개선 조치계획을 수립함으로써 위험을 제거 하고 완화조치에 대한 효과성을 측정하고 있습니다. 해당 평가를 통해 정보보호 및 개인정보보호와 관련된 기록과 행동을 조사/관찰하고, 주요 정보자산의 무결성, 가용성 및 기밀성을 점검하며, 잠재적인 보안 위험에 대응하고자 보안사고 사전 예방 및 사후 관리 활동을 진행합니다. 2024년에는 과거 2개년 감사를 통해 도출된 총 227건의 개선 필요 사항 중 189건에 대해 개선 조치를 완료하였으며, 그 결과 부정 영향이 84% 감소하였습니다. 또한, 그 외 항목은 중/장기 과제로 개선 계획에 따라 지속 개선해 나갈 예정입니다.

또한 상시적으로 내부 임직원이 정보보호 의무를 위반한 경우 상벌규정 및 경중에 따라 징계 조치하며, 매년 임직원 개인정보보호 정책 준수에 대한 감사를 시행하고 있습니다.

1 위험 요인 파악 및 식별	• 실무자 인터뷰 및 현장 실사 수행
2 위험성 평가 실시	• 개선 필요 사항 도출
3 평가 결과 기반 위험성 판단	• 위험 분석 및 평가 수행, 보호대책, 개선 계획 수립
4 완화 조치를 통한 위험성 개선	• 개선 계획 및 조치 현황에 대해 매 분기별 관리 및 정보보호 최고책임자에게 보고
5 효과성 측정	• 베이스라인 접근법에 따라 산출된 위험도를 상(3점)/중(2점)/하(1점)로 구분하여 관리 • 개선 조치 이후 위험도 점수 감소 효과성을 측정하여 위험 요소 제거 확인

개인정보보호 검수 및 리스크 평가

서비스 개인정보영향평가

NC는 게임 서비스의 개인정보보호 강화를 위해 서비스 신규·변경 구축 시 사전적으로 개인정보 영향평가를 수행하고 있습니다. 개인정보보호 법령 등 규제 및 내부 개인정보보호 규정, 위험평가 및 개인정보 영향평가 지침의 체크 리스트를 기반으로 영향평가를 진행합니다. 평가 결과에 따라 조치를 취한 후 서비스를 오픈합니다. 2024년에는 개인정보 영향평가 총 26건에 대해 사전 검수 및 가이드를 진행하였고, 개인정보 리스크 총 390건에 대해 검토를 완료하였습니다.

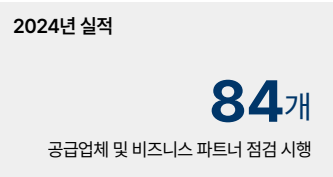
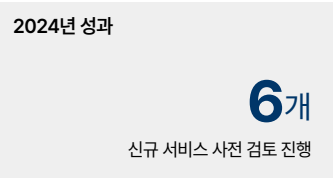
서비스 출시 전 개인정보보호 검수

NC는 서비스 출시 전, 기술 관련 통합 점검을 진행하며, QA·정보보안 및 개인정보보호 점검도 병행하고 있습니다. 또한, Legal Center 산하 윤리 경영실의 법령 검토 프로세스를 통해 출시 전 관련 법령 기반의 사전 검토를 진행하고 있습니다. 개인정보보호법 매뉴얼을 통해 개발 시 고려해야 할 개인정보보호 관련 사항에 대해 기획자가 직접 검토할 수 있도록 합니다.

1 프로세스 검토	• 서비스 전반 구조 파악, 서비스의 개인정보 수집 프로세스에 대한 검토
2 영향평가 수행	• 사전에 개인정보의 수집·이용 여부를 분석하는 영향평가 수행
3 보호조치 가이드 제공	• 영향평가 결과에 따른 적용사항별 보호조치 가이드 제공
4 리스크 관리 및 모니터링	• 영향평가 결과에 따른 조치계획 수립 등 리스크 관리 및 모니터링
5 종합 결과 도출	• 적용 결과에 따른 종합 결과 도출, 개인정보 처리 활동의 기록·관리

공급망 개인정보보호 점검

NC는 공급업체와 비즈니스 파트너 업체의 개인정보보호 관리 현황을 점검 및 감독하고 있습니다. 연 1회 이상 개인정보보호 관리 수준을 점검하고 있으며, 결과에 따라 점검 등급을 나누어 각 등급에 따른 업체 수준별 관리 및 교육을 진행하고 있습니다. 또한, 지속적으로 개인정보 리스크에 대한 개선 계획이 없는 업체와는 계약을 해지합니다.



Introduction

Where Joy Begins

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

안정적이고 최적화된 게임 경험 제공

> **안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축**

글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix

안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축

대응 활동 및 성과

침해사고 모의 훈련

NC는 보안 사고 발생 시 실제 대응이 가능하도록 침해사고 대응에 대한 모의훈련을 연 1회 이상 진행하고 있습니다. '침해사고 대응지침' 및 '개인정보 유출사고 대응 절차서'에 따라 유출사고 발생 시 신속하고 효율적으로 대응하기 위해 명문화된 세부 지침을 숙지하고 모의훈련을 통해 점검하고 있습니다.

또한, 재해 발생 시에도 서비스들의 연속성을 보장할 수 있도록 상시 이중화와 재해복구 훈련 또한 연 1회 진행하고 있습니다. 해당 훈련을 통해 침해사고 대응 프로세스를 지속적으로 점검하고 사고 발생 시 피해 수준을 최소화하기 위해 노력하고 있습니다.

내용	(개인) 정보 유출사고 모의훈련	재해복구 훈련
주기	연 1회 이상	연 1회 이상
적용 규정	• 침해사고 대응 지침 • 개인정보 유출사고 대응 절차서	• 서비스 운영 정책 내 재해복구 정책 • 서비스 연속성/가용성 관리 지침
2024년 실적	• 사고 전담 TF 반복 대응 훈련 실시 → 내부 임직원이 악의적으로 다크웹에 개인정보 판매글을 게시하여 개인정보 유출사고가 발생한 시나리오를 가정으로 훈련 진행(2024. 10)	• 게임 서비스 재해 복구 훈련 → IDC 재해 발생으로 인한 게임 서비스 이슈를 Public Cloud로 복구하는 훈련 진행(2024. 10) • 플랫폼 서비스 재해 복구 훈련 → 이중화 IDC 중 한 곳의 재해 상황을 가정하여 훈련(2024. 11)

모의 훈련 및 내외부 감사 실적

NC는 침해사고 대응 강화 및 예방을 위한 모의훈련과 개인정보 및 정보보호 관리체계에 대한 내외부 감사 및 공급망 점검 활동을 정기적으로 시행하고 있습니다.



임직원 교육 및 인식 제고 활동

정보보안 교육 및 캠페인

NC는 매년 자체적으로 전사 임직원 대상의 정보보안 교육을 진행하고 있습니다. 뉴스레터, 전사 공지 등을 통한 캠페인으로 정보보안 관련 정보를 내부 공유하고 있습니다.

또한, 국내외 자회사 인식 제고 지원을 확대하고 있습니다. 2024년에는 NC America, NC Taiwan, NC Japan의 보안성 강화를 위한 보안인식 제고 교육 및 캠페인을 진행하였습니다.

구분	전사 정보보안 정기 교육	글로벌 자회사 정보보안 교육
내용	정보보호 및 개인정보보호 관련 보안수칙	글로벌 자회사별 환경에 따른 보안 교육
대상	전사 임직원(정규직, 계약직 모두 포함)	글로벌 자회사 임직원
주기	연 1회	연 1회

개인정보보호 교육 및 캠페인

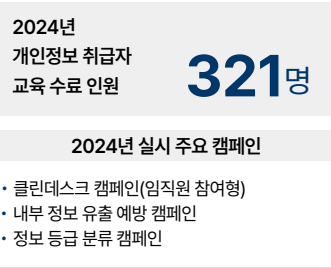
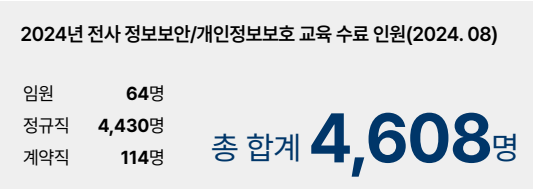
NC는 안전한 개인정보 취급을 위해 전사 임직원을 대상으로 개인정보보호 교육을 진행하고 있습니다. 신규 입사자의 경우 개인정보 취급자로 등록된 인원을 대상으로 별도의 교육을 실시합니다.

구분	전사 개인정보보호 교육	개인정보 취급자 교육
내용	개인정보보호 관련 보안수칙	개인정보 관리 및 취급 절차
대상	전사 임직원(정규직, 계약직 모두 포함)	신규 입사자(개인정보 취급자)
주기	연 1회	상시

목표 및 지표

교육 실적

NC는 개인정보보호법 제 28조에 따라 정보보안/개인정보보호 준수에 대한 임직원 인식 함양을 위해 교육 및 캠페인을 시행하고 있습니다.



Introduction

Where Joy Begins

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화
다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성
안정적이고 최적화된 게임 경험 제공
> **안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축**
글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix

글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

추진 방향

글로벌 게임 시장은 빠르게 변화하고 있으며, 경쟁은 그 어느 때보다 치열해지고 있습니다. NC는 글로벌 성장 동력 확보, 게임 파이프라인 다양화, 개발 효율성 제고를 통해 글로벌 게임 기업으로 나아가기 위한 도전을 지속하고 있습니다. 또한 전 세계 이용자에게 새로운 즐거움을 제공하고, 더 넓은 무대에서 경쟁력을 갖추기 위해 끊임없이 노력하겠습니다.

글로벌 성장 동력 확보

전략적 글로벌 파트너십 강화

NC는 글로벌 시장을 타깃으로 한 게임 개발 역량 강화를 위해 글로벌 기업들과의 전략적 파트너십을 확대해왔습니다.

NC는 글로벌 퍼블리셔인 아마존게임즈와 함께 MMORPG(다중접속역할수행게임) ‘쓰론 앤 리버티(TL)’의 현지화, 운영, 마케팅 등 전반에 걸쳐 글로벌 퍼블리싱 협력 체계를 구축했습니다. 글로벌 이용자의 의견을 적극적으로 수렴하기 위해, 2024년 3월, 7월 각각 글로벌 CBT(Confidential Closed Beta Test), OBT(Open Beta Test)를 진행했습니다.

이러한 다각적인 협업을 바탕으로 2024년 10월, 북미·중남미를 포함한 유럽, 호주, 뉴질랜드, 일본 등 주요 글로벌 시장에 쓰론 앤 리버티(TL)을 론칭했습니다. 출시 첫 주에만 글로벌 이용자 300만 명, 누적 플레이 타임 2,400만 시간을 기록하는 등 전 세계 시장에서 안정적인 서비스와 긍정적인 반응을 얻었습니다.

또한 NC는 2025년 4월 중국 퍼블리셔 텐센트게임즈와 협력하여 멀티플랫폼 MMORPG ‘블레이드 & 소울 2’를 중국에 출시했습니다. NC와 텐센트게임즈는 정식 서비스에 앞서 여러 차례 사전 테스트를 통해 이용자 피드백을 수집하고, 중국 이용자가 선호하는 콘텐츠를 다수 적용했습니다. 특히 조작 편의성 개선, 사용자 인터페이스(UI) 편의성 개편, 모바일 최적화 등 현지화 작업을 통해 중국 이용자에게 최적화 된 게임 경험을 제공했습니다.

대표 게임 경쟁력 제고

NC는 기존 서비스 중인 IP의 특화 서버를 선보이며 글로벌 이용자들에게 새로운 즐거움을 선사하고 있습니다. 대표적으로 MMORPG 리니지W는 2024년 11월과 2025년 2월 각각 ‘해골’, ‘오크’ 등 리부트월드를 오픈했습니다. 리부트월드는 기존 서버와 분리된 새로운 환경에서 플레이할 수 있는 서버로, 정식 출시 이후 서비스된 기존 서버와 분리되어, 별도의 새로운 환경에서 플레이 콘텐츠를 제공합니다. 특히 리부트월드 ‘해골’ 서버는 기존 서버 대비 일부 성장 콘텐츠를 제한해 성장 스트레스를 완화하는 형태로 출시됐습니다.

리니지M도 출시 7주년을 맞아 2024년 6월, 리부트 월드 신서버 ‘말하는 섬’과 ‘윈다우드’를 출시했습니다. 또한 블레이드 & 소울은 2024년 10월 제약 없는 경공과 변화하는 무공시스템을 통해 자유로운 액션성을 경험할 수 있는 신규 서버 ‘BNS NEO’ 서비스를 시작했습니다.



글로벌 진출 교두보 확보

NC는 2024년 8월, 베트남 대표 종합 IT기업 VNG와 동남아시아 시장 개척을 위해 합작법인(JV) ‘NCV GAMES’를 설립했습니다. 신설 법인 NCV GAMES는 NC IP(지식재산권)의 동남아시아 지역 서비스와 운영을 담당합니다. 2025년 5월 ‘리니지2M’ 출시를 시작으로 베트남, 태국, 말레이시아, 인도네시아, 싱가포르, 필리핀 등 동남아시아 주요 6개국에 NC의 게임을 선보일 계획입니다.

중장기적으로는 VNG가 동남아 시장에서 쌓아온 역량과 전문성을 접목해 새로운 서비스를 지속 확대해 나갈 예정입니다.

또한, 글로벌 역량 강화 및 신성장 동력 확보를 위해 해외 자회사의 리더십을 더욱 개편했습니다.

대표적으로 2024년 8월, NC America는 북미 및 한국 게임 기업에서 중역을 맡아 서구권 게임 퍼블리싱 및 글로벌 사업 확장과 관련한 다양한 핵심 경험을 쌓은 진정희 대표를 신규 선임했습니다.



Introduction

Where Joy Begins

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화
다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성
안정적이고 최적화된 게임 경험 제공
안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축
[> 글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전](#)

ESG Performance

Appendix

글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

게임 파이프라인 다양화

NC는 자사가 강점인 MMORPG뿐 아니라 슈팅, 전략 시뮬레이션, 서브컬처, RPG(Role Playing Game, 역할 수행 게임) 등 다양한 장르의 신작 개발에 박차를 가하고 있습니다. 이를 위해 자체 개발뿐 아니라, 국내외 유수의 게임사들과의 협업을 통해 글로벌 이용자에게 새로운 재미와 차별화된 경험을 선사하고자 합니다.

자체 개발 통한 글로벌 프랜차이즈 IP 확보

NC는 자체 개발 역량을 기반으로, 글로벌 시장에서의 경쟁력을 지닌 IP 신작을 지속적으로 선보일 예정입니다.
'아이온2'는 NC의 대표 IP인 '아이온'의 계승과 발전으로 제작되는 차세대 MMORPG입니다. 원작으로부터 200년 후의 세계를 배경으로 하는 언리얼 엔진5 기반의 프리퀼 게임으로, 방대한 양의 PVE(Player versus Environment) 콘텐츠를 지닌 것이 큰 특징입니다.
'LLL'은 NC의 개발 스튜디오인 빅파이어 게임즈에서 개발 진행 중인 심리스 오픈월드 기반의 시네마틱 액티컬 슈터 게임, NC가 처음 시도하는 장르입니다. 언리얼 엔진5로 개발 중인 신규 IP로, 메가시티 서울이 담고 있는 복합적인 환경구조 및 지하시설 등이 새로운 전술공간으로 활용되도록 제작하고 있습니다.
'택탄'은 NC의 개발 스튜디오인 루디우스 게임즈에서 개발 중인 4X 전략 시뮬레이션 게임입니다.
차세대 MMORPG, 슈팅, 전략 시뮬레이션 등 다양한 장르의 자체 IP 개발 및 성공적인 출시를 통해 글로벌 시장에서의 입지를 점차 확대해 나갈 예정입니다.



아이온2 MMORPG, 2025년 4분기 출시 예정



LLL 오픈월드 시네마틱 액티컬 슈터, 출시 예정

국내외 개발 스튜디오 투자 통한 IP 포트폴리오 확대

NC는 신성장 동력 확보를 위해 개발력과 장르적 전문성을 갖춘 국내외의 개발 스튜디오에 투자를 지속하며, 협력을 확대하고 있습니다. 이를 통해 장르별 개발 클러스터를 구축하고 글로벌 게임 포트폴리오 확보에 집중하고 있습니다.

	2024. 07 - 글로벌 유명 FPS 게임 제작 경험을 가진 EA DICE 출신의 개발자들이 2022년 설립한 스웨덴 Moon Rover Games에 초기투자 (350만 달러) 진행 - 현재 협동 FPS(First Person Shooter, 1인칭 슈팅)게임 'Project Aldous' 개발 중
	2024. 08 국내 게임 개발사 빅게임스튜디오 지분 및 PC/모바일 서브컬처 장르 신작 '브레이커스:언락 더 월드'의 글로벌 퍼블리싱 판권 투자(370억 원)
	2024. 12 국내 게임 개발사 미스틸게임즈 지분 및 PC/콘솔 타임 서바이벌 히어로 슈터 신작 '타임테이커즈'의 글로벌 퍼블리싱 판권 투자
	2024. 12 폴란드 게임 개발사 Virtual Alchemy의 PC 전략 RPG 'Band of Crusaders'의 글로벌 퍼블리싱 판권 투자
	2025. 05 - NC의 북미법인 NCW는 미국 게임 개발사 emptyvessel에 전략적 지분 투자 - 현재 PC 플랫폼 슈팅 게임 개발 중

Introduction

Where Joy Begins

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화
다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성
안정적이고 최적화된 게임 경험 제공
안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축
> 글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix

개발 경쟁력 강화

게임 산업에서 개발 경쟁력은 곧 기업의 핵심 역량입니다. NC는 자체 플랫폼 도입을 통한 개발 생산성 제고, AI 기술의 게임 제작 전반 활용, 최고 수준의 모션 및 스캔 기술 확보 등을 통해 글로벌 시장에서의 게임 개발 경쟁력을 지속적으로 강화하고 있습니다.

자체 개발 플랫폼 도입 통한 생산성 제고

NC는 자사의 게임 개발 환경과 업무 방식에 최적화된 개발 효율화 플랫폼을 자체적으로 설계·구축하고 이를 전사적으로 도입하고 있습니다. 이를 통해 반복 업무의 자동화, 협업 구조의 개선, 개발 공정의 표준화 등을 통해 업무 전반의 생산성을 체계적으로 제고하고 있습니다.

특히, 글로벌 개발 경쟁력 확보를 위해 2019년부터 순차적으로 개발 플랫폼 ‘BRIDGE시리즈’를 사내 출시하여 도입하고 있습니다. ‘BRIDGE’는 개발 업무의 가교역할을 한다는 의미를 지니고 있으며, 현지화 자동화, 다국어 음성녹음 통합관리, 글로벌 게임용어 관리, 문서기계 번역 등을 수행하고 있습니다.

플랫폼	설명	상세 내용
BRIDGE text (2020년 출시)	현지화 효율화 플랫폼	• 텍스트 전송·검수·비교 분석의 자동화, 체계적인 버전 및 이력 관리 등 • 도입 이후 현지화 작업 시간 96% 단축
BRIDGE voice (2022년 출시)	음성녹음 통합관리 플랫폼	• 음성 리소스의 중앙화 관리, 대본-음성 비교 분석, 체계적인 버전 관리 등 • AI기술 기반 대본 번역, 대량 음성 자동 생성과 페이셜 애니메이션 제작 지원
BRIDGE finder (2024년 출시)	통합 게임 용어 관리 플랫폼	• 실시간 게임 및 챗봇 서비스 용어 공유와 일관된 현지화 지원 • 16개 글로벌 언어를 지원하며, 한국어 기준 93만 개의 전문 용어를 관리
BRIDGE docs (2024년 출시)	자동 문서 번역 플랫폼	• 글로벌 소통 생산성을 향상하는 번역 효율화 도구 • 133개 언어와 90여 개의 문서 포맷을 지원

독립 스튜디오 신설

NC는 2025년 2월 전문성, 창의성, 자율성에 기반한 혁신적인 개발 문화를 배양하고, 이를 통해 글로벌 신규 IP들을 적극적으로 개발하기 위해, 3개의 개발 스튜디오를 신설했습니다.

독립 스튜디오	퍼스트스파크 게임즈	빅파이어 게임즈	루다우스 게임즈
대표 게임	쓰론 앤 리버티 (MMORPG, 2023년 12월 출시)	LLL (오픈월드 택티컬 슈팅, 개발 중)	택탄 (전략 시뮬레이션, 개발 중)

AI기술의 게임 제작 전반 활용

NC는 AI 기술을 아트, 오디오, 고객 지원(CS) 등 게임 개발/운영 프로세스에 반영하여 개발 효율성과 품질을 높이고 있습니다. 특히 자체 거대 언어 모델 ‘VARCO(Via AI, Realize your Creativity and Originality)’를 비롯하여, AI 번역서비스, 챗봇 서비스 등을 통해 AI기반의 업무 자동화 체계를 강화하고 있습니다.

서비스	상세 내용
VARCO Audio	AI 기반 음성 생성과 음성 변환 기술 톨로서, 한국어뿐 아니라 NC 게임의 주요 국가 언어에 대해 400종 이상의 음성 합성 기능을 제공하여 글로벌 게임 론칭에 필요한 개발 생산성을 향상하고 있습니다. 특히, NPC들의 성격을 반영할 수 있는 감탄사, 간투어, 웃음, 울음, 비명, 기합 등의 음성을 사람과 유사하고 자연스럽게 생성하여 제공합니다.
VARCO Art	AI 기반 이미지 생성 톨로써, 아트 리소스 제작의 효율성을 제고하였습니다. VARCO Art를 통해 기존 대비 평균 80% 이상의 시간을 단축했으며, 상당 부분의 제작비 절감 효과도 거두었습니다.
캐릭터 애니메이션 자동 생성 및 검색 기술	대화 상황(발화 음성, 감정 등)에 맞는 캐릭터 얼굴 애니메이션을 생성AI로 자동 구현하는 기술로서, 제작 비용과 시간을 줄이는 동시에, 이용자에게는 더욱 몰입감 있는 콘텐츠 경험을 제공합니다.
고객 응대 AI 챗봇 서비스 (CS Chatbot NCER)	24시간 고객 자동 응대 운영 시스템으로서, 사용자 문의 데이터를 분석해 업무 효율을 극대화하여 운영자의 부담을 줄이고 고객 불편을 신속히 해소하는 것을 목표로 합니다. 이를 통해 고객 지향적 AI 서비스 기능을 지속적으로 고도화하고, 적용 범위를 확장함으로써 고객 만족도를 높여 나가고 있습니다.

업계 최고 수준의 모션/스캔 기술 및 전문성 확보

NC는 업계 최고 수준의 모션/스캔 기술, 인프라, 전문성을 기반으로 게임 캐릭터의 생동감 있는 움직임을 구현하고, 몰입감 있는 게임 경험을 제공함과 동시에 개발 생산성을 크게 향상하였습니다.

NC는 모션 캡처 후반작업의 자동화 시스템을 구축하여 데이터 전달 일정을 대폭 단축하고, 개발 프로세스 전반의 효율성을 극대화 하였습니다. 또한 언리얼 엔진 실시간 프리뷰 기술을 활용하여 캡처 품질을 즉시 확인하고 피드백을 반영하는 프로세스를 구축하는 한편, 자체 모션 캡처 라이브러리를 통해 데이터 공급 속도도 제고하였습니다.

NC의 스캔 기술은 기획부터 섭외, 촬영, 제작, 후처리에 이르기까지 전 과정을 아우르는 자체 스캔 파이프라인을 구축하고 있습니다.

게임 콘셉트에 최적화된 인물 및 실체 장소 기반의 스캔과, AI를 활용한 후처리 자동화를 통해 제작 전반의 생산성과 효율성을 지속적으로 향상시키고 있습니다.

Introduction

Where Joy Begins

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화
다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성
안정적이고 최적화된 게임 경험 제공
안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축
> 글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전

ESG Performance

Appendix



ESG PERFORMANCE

브레이커스: 언락 더 월드 | 애니메이션 RPG, 개발 중

추진 체계

NC는 기후변화를 전반적인 회사 운영과 사업 수행에 직·간접적으로 영향을 미치는 중요한 환경 이슈로 인식하고 있습니다. 이에 선제적으로 대응하기 위해 환경경영 정책에 따라, ESG경영위원회에서 기후변화를 포함한 주요한 환경경영 계획과 성과에 대해 관리·감독하고 의사결정하고 있으며, 중요 안전에 대해 이사회 보고를 진행합니다. 또한, 환경경영 실행원칙에 따라 실무 전담 조직인 ESG경영실과 환경경영 워킹 그룹이 환경경영 관련 이슈 모니터링, 대응 전략 추진 및 과제 이행을 담당합니다.

의사결정기구 및 전담 조직



ESG경영위원회

구성	CEO(위원장), COO, CFO, CLO
역할 및 책임	기후변화를 포함한 환경경영 전략 방향과 이행 계획 관리·감독 의사결정
운영 주기	분기 1회
관리/감독 사항	• 기후변화를 포함한 환경경영 리스크 및 기회 요인 관리 · 감독 전략 및 이행 계획 검토 • 기후변화를 포함한 환경경영 대응 전략, 주요 과제 이행 성과 검토
2024년 실적	• 2024. 04 지속가능경영 현황 보고 및 추진 계획 보고 (기후변화 및 환경 영역의 핵심 과제 및 개선 방향) • 2024. 06 2023 ESG보고서 발간 보고 (ISSB 및 KSSB 기반의 환경경영 성과) 한국지속가능성 공시기준 공개 초안 발표 보고 (기후 관련 위험 및 기회 등 공시 의무화 사항 및 동향)

전담 조직

ESG경영실	NC 환경경영 총괄 담당 조직 • 기후변화 대응 계획 수립 및 이행 • 환경경영 영향 관리 및 대응 • 최고경영진 보고 및 대내외 소통
People Happiness Center	사육관리, 복지 관련 담당 조직 • 환경 데이터 관리 및 모니터링 • 에너지 사용량 저감 활동 이행 및 개선
서비스 인프라 Center	데이터센터 등 인프라 담당 조직 • 환경 데이터 관리 및 모니터링 • 에너지 사용량 저감 활동 이행 및 개선

정책

NC는 환경 관련 법규를 준수하고 환경 영향을 최소화하기 위하여 환경경영 정책과 실행 원칙을 수립하였습니다. 이는 모든 사업 운영에 적용되며, 공급업체, 서비스 제공자, 계약업체 등 협력사에도 동일한 기준으로 적용하고 있습니다.

[NC 환경경영 정책 >](#)

전문성 확보 노력

NC는 이사회 내 기후변화를 포함한 환경경영 위험 및 기회에 대응할 전략을 감독할 수 있는 적절한 기량과 역량 강화를 위해, 2023년 3월 환경 및 생물다양성 분야 전문가인 최재천 사외이사를 선임했습니다.

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

> 기후변화

환경 영향 저감

Social

Governance

Appendix

리스크 및 기회 요인 식별

NC는 TCFD(Task Force on Climate-Related Financial Disclosure) 프레임워크를 기반으로 25개의 기후변화 관련 위험 및 기회 요인을 식별하고, 물리적 위험/전환 위험/기회 요인으로 구분하였습니다. 물리적 위험 요인은 발생 가능성이 높은 4개 재해(태풍, 홍수, 산불, 폭염)를 대상으로 하여 사업장 및 매출에 미치는 영향을 정량적으로 분석하였습니다. 전환 위험 및 기회 요인은 내외부 전문가 대상 설문조사를 통해 회사의 재무 또는 사업모델에 대한 영향 수준(Impact)과 이해관계자 관심도(Interest)를 평가하였으며, 상위 10개를 중요 요인으로 선정하였습니다. 본 결과는 2023년에 수행된 기후변화 중요성 평가에 기반하며, 단기 시점인 2025년까지 적용 이후 평가 주기 및 방식을 재검토할 예정입니다.

구분		영향		회사에의 영향도			이해관계자 관심도	대응 전략
				단기 (~2025)	중기 (~2030)	장기 (~2050)		
전환 위험	정책·법률	T1	기후 공시 의무화, 환경정보공개제도 등 기후 관련 정책 법률 강화	중	상	상	상	기후변화 리스크 관리 체계 고도화, CDP 이니셔티브, 환경정보공개 등 기후 공시 대응
	기술	T2	고효율 설비 도입 및 신기술 개발, 재생에너지 구매 등 에너지 전환 비용 증가	중	상	상	중	에너지 효율성 제고, 재생에너지 확대
	시장	T3	유저(고객)의 환경 친화적인 서비스 및 운영 최적화를 통한 친환경 서비스 수요 증가	중	상	상	상	게임 및 플랫폼 서비스 내 절전모드 도입
	평판	T4	유저, 협력사 등 이해관계자의 기후변화 관련 요구에 대한 대응 미흡으로 브랜드 평판 저하	하	중	중	중	온실가스 감축 전략 수립 및 이행
물리적 위험	급성	P1	태풍, 홍수 등 자연재해로 인한 주요 자산 손실 및 피해 복구 비용 발생	0.75%	0.75%	0.77%	중	환경 데이터 모니터링 체계 강화, 서비스 안정성 확보를 위한 인프라 구축
	급성	P2	태풍, 홍수 등 자연재해로 인한 게임 서비스 중단 등 비즈니스 운영 방해	1.34 ~1.57%	1.33 ~1.57%	1.38 ~1.60%	중	
	만성	P3	폭염 등 장기적 기상 변화로 인한 임직원 생산성 저하, 냉방 비용 등 운영 비용 증가	0.61 ~1.82%	0.65 ~1.91%	0.73 ~2.16%	중	
기회	자원 효율성	O1	에너지 고효율 건물의 자산 가치 상승, 폐기물 재활용 확대를 통한 처리 비용 절감 및 처리 과정의 온실가스 배출량 감소 기여				상	에너지 효율성 제고, 자원순환 활동 확대
	에너지원	O2	저탄소 연료 및 재생에너지 사용량 확대로 미래 화석연료 가격 인상에 대한 노출 감소				상	재생에너지 확대
	시장	O3	유저(고객)의 선호도 변화를 반영한 환경 친화적인 제품 및 에너지 효율이 높은 서비스 출시를 통한 경쟁력 강화				상	게임 및 플랫폼 서비스 내 절전모드 도입
	회복 탄력성	O4	화석연료 공급 불안정, 기후변화의 물리적 피해 등을 대비하여 회복력이 높은 건물 인프라 설계				상	신사옥 재생에너지 도입 설계, 인프라 안전성 제고 기술 연구

위험 및 기회 요인 식별 방법론

물리적 위험 요인

글로벌 기후 모형 및 데이터베이스 기반의 Jupiter Intelligence를 활용하여, 4개의 물리적 재해(태풍, 홍수, 산불, 폭염)가 주요 사업장에 미치는 영향도를 종합적으로 분석하였습니다. IPCC SSP1-2.6와 SSP5-8.5를 적용하였으며, 좌측 표는 가장 보수적인 SSP5-8.5 시나리오 기반의 평가 결과입니다.

단기는 2025년도까지의, 중기는 2030년도 기준으로 산출된 결과이며, 장기 의 경우 2035년도부터 2050년도까지 5년 단위의 평균값을 적용하였습니다. 또한, 물리적 위험 요인의 영향도는 유형자산가치 및 매출액에 대한 연간예측 손실율로 평가되었습니다. P1은 태풍, 산불 등 급성 재해로 인한 직접적 자산 손상 등이 반영된 자산가치 손실(Damage)이며, P2, P3는 급성/만성 재해로 인한 피해 복구 등 영업중단일수로 산정된 매출 손실(Disruption)을 의미합니다. 폭염의 경우 임직원의 노동생산성 손실이 높거나 낮은 2가지 경우로 결과가 산출되었습니다.

전환 위험 요인

전환 위험 요인의 영향도는 ESG경영실 및 외부 전문 컨설턴트 대상으로 진행한 설문조사 결과값을 적용하였습니다.

기회 요인

기회 요인은 ESG경영실 및 외부 전문 컨설턴트를 대상으로 설문조사를 통해 정성적으로 평가하였습니다. 기회요인이 회사의 재무현황, 영업활동, 사업모델 등에 미치는 영향도는 회사의 전략적 의사결정에 따라 결정되므로 이해관계자의 관심도만으로 평가하였습니다.

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

> 기후변화

환경 영향 저감

Social

Governance

Appendix

대응 활동

에너지 소비 효율화

오피스 에너지 효율화

NC는 사옥 내 에너지 효율화를 위해 매년 노후 장비들을 고효율 설비로 교체하고 있습니다.

2024년에는 판교 R&D센터의 푸드코트 내 노후 조명을 LED로 교체하였습니다. 또한, 사옥 내 조명, 승강기, 에스컬레이터 등은 스케줄 기반으로 운영하여 불필요한 전력 사용을 최소화하고 있습니다. 2025년에도 사옥 내 에너지 효율 제고를 위해 고효율 설비 도입 및 운영 효율화에 지속적으로 투자할 예정입니다.

또한, 2027년 준공 예정인 신사옥 '글로벌 RDI(Research Development Innovation)센터'는 설계 단계부터 주변 환경을 고려한 친환경 건축물로 건설 중입니다. 이를 위해 LED 조명 및 고성능 외장 단열 유리 등 고효율 설비 요소의 적용을 계획하고 있습니다.

데이터센터 에너지 효율화

NC는 친환경 설비가 도입된 데이터센터를 사용하고 있습니다. 외기 냉방, 열기복도 차폐형 컨테인먼트 시스템(Hot-aisle Containment), 외단열 이중 단열재, 로이 복층유리, 지열 및 태양광 시스템, 폐열 재활용 시스템 등을 적용된 시설을 통해 데이터센터 운영 과정에서 에너지 소비를 최소화하고 있습니다.

또한, 자체 개발한 DCIM(Data Center Infrastructure Management) 시스템을 통해 서버 장비별 운영 상태를 실시간으로 모니터링하고 있으며, 전력 사용량, 온도, 인입 공기 등 주요 환경 정보를 포함한 데이터센터 전반의 운영 현황을 체계적으로 관리하고 있습니다.

특히, 서버 장비가 실제로 설치되어 있는 상면들의 운영 상태를 '사용'과 '미사용'으로 구분하여 관리하고, 미사용 장비에는 불필요한 전력이 공급되지 않도록 제어함으로써 에너지 사용의 효율성을 높이고 있습니다. 이를 통해 NC는 데이터센터의 지속가능한 운영을 실현하고 있습니다.

클라우드 에너지 효율화

NC는 클라우드 플랫폼인 NC Cloud Platform(NCP)을 통해 서버의 전력 사용량을 모니터링 하고 있으며, 전력 사용 정보 수집 및 관리 범위를 서버 외 네트워크 장비까지 확대하고 있습니다. 또한, 동일한 전력 사용량 내에서 처리 가능한 작업량을 향상시키기 위해 고성능 CPU 및 고효율 서버 프로세싱 시스템을 도입, 클라우드 에너지 효율성을 제고하고 있습니다.

재생에너지 확대

신사옥 재생에너지 도입

NC의 신사옥에는 설계 단계부터 재생에너지 도입을 적극적으로 고려하고 있습니다. 특히, 태양광 발전 설비와 광역원수를 활용한 수열 냉난방 시스템이 설계에 포함되었습니다. 그 노력의 일환으로 환경부, 한국수자원공사, 사업자 등 총 10개 기관이 참여하는 '수열에너지 보급 및 지원 시범사업'에 대한 업무협약(MOU)을 체결하였습니다.

NC 다이노스 재생에너지 사용

NC 다이노스는 2021년부터 창원NC파크 내 태양광 및 지열 발전 설비를 운영하고 있으며, 이를 통해 매년 사용 전력량의 일부를 재생에너지로 공급하고 있습니다. 생산된 재생에너지는 전량 사업장 운영에 활용하고 있습니다.

신사옥 재생에너지 사용 계획

구분	태양광 발전(PV)	태양광 발전(BIPV)	수열
설치 용량	47 kW	41 kW	500 RT
예상 발전량	61 MWh/yr (14 toe/yr)	52 MWh/yr (12 toe/yr)	558 MWh/yr (128 toe/yr)
합계	671 MWh/yr (154 toe/yr)		

최근 4개년 재생에너지 사용 실적

(단위: kWh)

구분	2021	2022	2023	2024
태양광 발전(PV)	342,656	325,094	279,582	285,740
지열 발전	319,147	378,539	335,969	412,551

유저 기기 에너지 효율성 제고

NC가 서비스하는 MMORPG는 고사양 그래픽과 전세계 대규모 동시 접속으로 인해, 타 장르 대비 디바이스에 더 많은 연산을 요구하며 높은 시스템 부하가 발생합니다. 이로 인해 유저 기기의 CPU 및 GPU에서 높은 수준의 발열이 발생하고, 일부 전력은 게임 구동이 아닌 열로 손실됩니다. 특히 모바일 디바이스에서는 이러한 불필요한 전력 소모를 줄이면서 성능을 유지하는 최적화 기술이 매우 중요한 역할을 합니다. 2024년 리니지W는 엔리얼 엔진 기반 게임 최초로 Android ADPF(Android Dynamic Performance Framework)를 도입해 서비스 품질을 유지하면서도 기기 발열을 낮추는 데 성공하였습니다. NC는 유저의 서비스 이용 과정 중 발생하는 에너지 소비 및 환경적 영향을 고려한 기술 연구와 적용을 지속해 나가겠습니다.

서비스 연속성 확보

NC는 기후 변화, 화재, 정전 등 재해-재난 상황에 대비해 비즈니스 연속성 제고 및 재해 대응/복구 체계를 수립·운영하고 있습니다. 데이터센터는 지리적으로 분산 배치해 물리적 리스크로 인한 서비스 중단 가능성을 최소화하고 있습니다. 자체 클라우드인 NC CLOUD 기반의 운영으로 물리적 리스크의 영향을 줄이고, 다양한 지역에서도 안정적인 서비스를 제공하고자 합니다. 또한, 정기적인 재해 복구 모의훈련을 통해 화재와 같은 실제 재해 상황을 가정하여 대응 체계를 점검하고 있습니다.

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

> 기후변화

환경 영향 저감

Social

Governance

Appendix

리스크 관리

NC는 TCFD 권고안을 기반으로 '기후변화 리스크 관리 프로세스'를 수립하였습니다. 해당 프로세스에 따라 기후변화 관련 위험과 기회 요인을 식별하고, 사업 및 재무에 미치는 영향을 단기·중기·장기 시점으로 구분하여 분석하고 있습니다. 유형별 특성에 따라 물리적 리스크는 IPCC 시나리오 기반의 정량 분석을, 전환 리스크 및 기회 요인은 이해관계자 의견을 반영한 정성 평가를 적용하고 있으며, 분석 결과를 바탕으로 요인별 대응 전략을 수립 이행합니다. 향후에는 의사결정 과정에 반영될 수 있도록 보고 체계를 강화하고, 전사 리스크 관리 체계와 통합하는 등 리스크 관리 프로세스의 범위와 수준을 확대해 나갈 계획입니다.

리스크 관리 프로세스

Step 1. 위험 식별	기후변화 관련 이슈 풀(Pool) 구성 및 위험-기회 요인 분류 - 글로벌 정책·법규, 투자자·주주 제안사항, 미디어, 동종업계 동향 등을 기반으로 기후 관련 이슈 수집 - 외부 환경 분석과 내부 검토를 통해 이슈 Pool 구성 - 식별된 이슈를 TCFD 권고안에 따라 물리적 위험(급성/만성), 전환 위험(정책/기술/시장/평판), 기회 요인으로 구분
Step 2. 위험 평가	위험-기회 요인별 영향 분석 및 중요도 평가 - 분석을 위한 기후변화 시나리오 선정 및 유형별 평가 방식 결정 - 내외부 이해관계자 설문 기반의 사업 영향도(Impact) 및 관심도(Interest) 평가 수행 - 물리적 위험의 재무·비재무 영향에 대한 정량 분석을 기반으로 중요 요인 선정
Step 3. 위험 대응	대응 전략 및 실행 계획 실행 및 점검 - 주요 위험-기회 요인에 따른 대응 전략 수립 - 전략별 세부 과제 도출 및 워킹 그룹별 실행 계획 수립- 환경경영 실무 전담조직 주도로 이행 현황 점검
Step 4. 모니터링	이행 점검 및 성과 관리 체계 운영 국내외 환경경영 워킹그룹 과제 이행 성과 모니터링- ESG경영위원회 보고 및 관리·감독

성과

온실가스 배출 현황

NC는 매년 온실가스 배출량을 산정·모니터링하고 있으며, 산정 방법론을 지속적으로 고도화하고 있습니다. 2024년에는 최신 배출계수 적용과 조직경계 세분화를 통해 배출량 산정 기준의 정합성을 제고하였으며, Scope 3의 경우 기존 5개에서 7개 카테고리로 산정 범위를 확대하였습니다.

2024년 NCSOFT 및 국내외 종속법인 온실가스 배출량 (단위: tCO₂eq, tCO₂eq/백억 원)

구분	NCSOFT(별도)	국내 종속법인 ¹⁾	해외 종속법인 ²⁾
Scope 1	669.8	178.1	6.9
Scope 2	26,172.1	2,036.4	2,827.2
Scope 1+2 소계 ³⁾	26,838	2,203	2,831
집약도(매출액 기준) ⁴⁾	189.0	256.1	142.5
Scope 3 ⁵⁾	Cat. 1	38,253.2	342.3
	Cat. 2	12,506.5 ⁶⁾	51.6
	Cat. 3	4,187.0	326.3
	Cat. 4	6.4	0.3
	Cat. 5	221.5	257.0
	Cat. 6	421.3	120.7
	Cat. 13	2,089.1	147.1
	Scope 3 소계 ³⁾	57,684	1,242
Scope 1+2+3 합계 ³⁾	84,522	3,445	6,463

1) 국내 종속법인: ㈜엔씨아이티에스, ㈜엔씨소프트서비스, ㈜엔씨다이노스, ㈜엔씨아이디에스, ㈜엔씨큐에이의 별도 기준 배출량의 합산 값
2) 해외 종속법인: NC West Holdings, NC Interactive Inc., ArenaNet Inc., NCW NCP LLC, NC Taiwan Co., Ltd., NC Japan K.K.의 별도 기준 배출량의 합산 값
3) '소계' 및 '합계' 값은 사업장 단위 절사 후 합산 기준 적용에 따라 직접 및 간접 배출량 합산 값과 차이가 발생할 수 있음
4) NCSOFT 별도 기준 집약도는 별도 기준 Scope 1, 2 배출량을 별도 기준 매출액으로 나눈 값이며, 종속법인 집약도는 주석 1),2) 법인의 온실가스 배출량 합을 각 법인의 매출액의 합으로 나눈 값임
5) Scope 3 배출량은 GHG Protocol Corporate Value Chain(Scope 3) Standard에서 규정하는 15가지 카테고리 중, NC 비즈니스와 연관성이 높은 7개 항목을 선별하여 산정함
6) 신사옥 건설을 위한 유형자산 취득(건설중인자산) 활동이 포함됨

LEED 인증 취득

NC는 보유 오피스 내 에너지 사용 효율화, 운영 및 유지 측면의 환경 영향 저감 등에 대한 NC의 노력을 인정받아, 2023년 판교R&D센터와 엔씨타워의 LEED(Leadership in Energy and Environmental Design, 친환경 건축물 인증 제도) GOLD등급을 취득하였습니다.



Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

> 기후변화

환경 영향 저감

Social

Governance

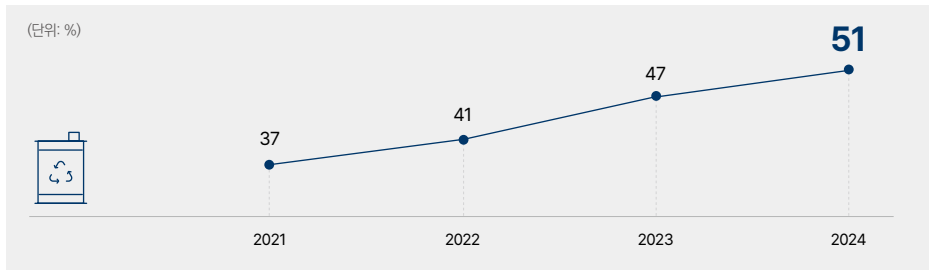
Appendix

환경 영향 저감

폐기물 관리

NC는 회사 운영과 사업 수행이 환경에 미치는 영향을 최소화하고자, 자원 순환을 촉진하고 폐기물 발생량을 저감하기 위한 활동을 지속적으로 추진하고 있습니다. 이를 위해 전사 폐기물 데이터를 관리하고 있으며, 폐기물 저감 및 자원 순환 활동을 통해 판교 R&D센터는 2024년 기준 연간 폐기물 배출량의 약 51%를 재활용하였습니다.

NC 폐기물 재활용 비율 4개년 추이



폐기물 저감 및 자원 순환 활동

폐 핸드타월 수거 및 재활용 시스템

NC는 판교 R&D센터 내 비치된 모든 핸드타월을 재활용 가능한 소재로 교체하고 별도로 분리수거하여, 배출된 핸드타월이 재생원료로 활용되어 완제품으로 다시 소비될 수 있도록 하고 있습니다. NC는 2024년 8월 유한킴벌리와 자원 선순환 체계 구축을 위한 업무협약(MOU)을 체결하고 자원 순환 촉진 캠페인 BI:CYCLE에 참여하고 있습니다. 2024년 8월 이후 4개월간 총 3.2톤의 핸드타월을 수거함으로써 폐기물 배출량을 줄였으며, 폐기물 소각과정에서 발생하는 온실가스 배출도 저감하였습니다.

다회용컵 순환 시스템

NC는 2024년부터 사옥 내에 다회용컵 순환 시스템을 도입하여 운영 중입니다. 시스템 구축 이후 월 평균 다회용컵 사용량은 2만 5천 개이며, 6개월간 총 15만 개의 일회용컵이 다회용컵으로 대체되었습니다.

자원순환 로봇

NC는 2022년부터 사옥 내 인공지능 순환 로봇을 도입해 투명 PET와 캔을 별도 수거하고 있습니다. 2024년 기준 월 평균 4,800개(약 87kg)를 수거했습니다.

수자원 관리

NC는 수자원 관리를 통해 사업장 인근 환경에 미치는 영향을 최소화하고자 노력하고 있습니다. 이를 위해 본사 및 국내외 자회사가 위치한 지역의 수자원 관련 리스크를 평가하고, 관리 현황을 지속적으로 모니터링하고 있습니다. 또한, 용수 사용 저감 등 다양한 수자원 관리 활동을 추진하고 있습니다.

수자원 리스크 분석

NC는 세계자원연구소(World Resources Institute, WRI)가 공개한 수자원 위험지도(Aqueduct Water Risk Atlas)를 기반으로, 본사 및 국내 자회사¹⁾가 위치한 3개 지역의 사업장을 대상으로 물 스트레스 분석을 실시하였습니다. 물 스트레스는 사용가능한 물 공급량 대비 수요 비율을 의미하며, 40% 이상에 해당하는 'High' 및 'Extremely High'인 경우 물 스트레스 지역으로 판단됩니다.

분석 결과 성남시와 부산시에 위치한 사업장들은 'Medium - High' 지역에, 창원시는 'Low' 지역에 속하여, 물 스트레스 지역에 해당하지 않는 것으로 판단되었습니다.

NC는 해당 결과를 기반으로 사업장이 위치한 지역의 물에 대한 의존도 및 영향도를 주기적으로 모니터링하여, 용수 사용의 효율성 제고 및 리스크 저감을 위한 노력을 지속할 것입니다.

1) (주)엔씨아이티에스, (주)엔씨소프트서비스, (주)엔씨다이노스, (주)엔씨아이디에스, (주)엔씨큐에이



용수 사용 저감

NC는 판교R&D센터 내 중수 시스템을 설치하여 건물에서 발생하는 생활 오수를 자가 처리 후 재사용하고 있습니다. 또한, 절수형 양변기, 소변기 및 샤워 수전을 사용하고 있습니다. 이를 통해 2024년 한 해 동안 약 4,600m³의 용수를 절약했습니다.

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

기후변화

> 환경 영향 저감

Social

Governance

Appendix

오염물질 및 소음 관리

오염물질 저감 노력

노후 보일러 교체
NC는 대기환경보전법 상 대기오염물질 발생량이 가장 낮은 단계인 대기오염 물질 배출 관련 5종 사업장에 해당합니다. 그럼에도 NC는 사업 활동 등으로 배출되는 대기오염물질에 대해 지속적으로 모니터링하고 관리하고 있습니다. 대기오염물질 저감을 위해 2024년 판교R&D센터 노후 보일러를 신규 설비로 교체하였으며, 이를 통해 대기오염물질 배출량을 기존 대비 약 7% 저감할 것으로 예상됩니다. 대기오염물질 배출량 저감을 위한 개선 노력은 앞으로도 지속해 나갈 예정입니다.

친환경 제설제 사용

NC는 동절기 제설 작업 시, 친환경 자재인 불가사리를 재활용한 영화칼슘 대체 제설제를 구매해 사용하고 있습니다. 기존 제설제가 유발하는 토양오염을 줄이기 위한 노력의 일환으로, 탄천을 포함한 판교 오피스 인근 하천 생태계에 미치는 부정적인 영향을 최소화하고자 합니다.

소음진동 관리

NC는 신사옥 건설 과정에서 발생할 수 있는 소음 및 지반 진동이 물리적·생태적 교란을 유발할 수 있음을 인지하고 있습니다. 이에 따라 소음진동관리법을 준수하여 소음 방지를 위한 에어방음벽을 설치하고, 진동 저감을 위해 건설공법을 변경하였습니다. 발생하는 소음·진동은 정기적인 측정과 상시 모니터링을 통해 관리하고 있으며, 인근 수생태계를 포함한 주변 환경에 미치는 영향을 최소화하기 위해 지속적으로 노력하고 있습니다.

친환경 인식 제고

환경 캠페인 운영

NC는 친환경 가치를 사내외에 공유하고 환경 인식을 제고하기 위한 활동을 진행하고 있습니다. 특히, 임직원 참여형 캠페인을 중심으로 전사 차원의 친환경 문화 정착 및 확산을 위해 노력하고 있습니다.

Earth Hour 캠페인

WWF(세계자연보호기금)이 주관하는 글로벌 소등 캠페인 ‘2025 어스아워’ 캠페인에 참여하였습니다. 기후변화와 자연보호의 중요성을 알리기 위해 1시간 동안 사옥 조명을 전부 소등하였고, 총 157kWh의 전력을 줄였습니다.



웃는땅콩 환경 보호 캠페인

사내어린이집 웃는땅콩은 기후변화 및 생태계 보전을 위한 활동을 진행하고 있습니다.

- 플로깅 및 업사이클링 활동, 참여형 환경보호 캠페인(2024. 05)
- 에너지 절약 캠페인, 멸종위기 동물 보호 캠페인(2024. 07)



환경 교육 참여

NC는 환경경영 전담조직을 중심으로, 환경 경영 직무 전문성 강화를 위한 사외 교육 프로그램에 지속적으로 참여하고 있습니다.

2024년 환경 교육 실적

대상	상세 내용	
ESG경영실	2024 CDP 교육	• Climate change(2024. 07. 02~2024. 07. 04) • Water security(2024. 07. 16~2024. 07. 17)
	K-텍소노미 과정	• 제3회 K-텍소노미 과정 기본 교육(2024. 10. 14) • 제4회 K-텍소노미 과정 전문 교육(2024. 10. 15)
	ESG 공시 및 검증 과정	• 기후공시 및 공급망 환경 실사 대응 전략 교육(2024. 10. 28~2024. 10. 31)
	자연자본 정보 공시 교육	• TNFD 대응 역량 강화를 위한 교육 워크숍(2024. 12. 02~2024. 12. 04)

교육 횟수



6건

추진 체계

NC는 전사 임직원이 ‘즐거움으로 연결된 새로운 세상’이라는 당사의 비전을 실현시키고, 지속가능 경영을 견인하는 핵심 동력이자 기반이라는 경영 철학 아래, 전사 차원의 인사 거버넌스와 전담 조직을 운영하고 있습니다.

의사결정기구 및 전담 조직



전사인사위원회

구성	• C-Level 임원 전원 • 위원장: 최고운영책임자 COO (Chief Operating Officer)
운영 규정	인사규정/상벌규정
역할 및 책임	공정한 인사처리를 위해 직원의 인사에 관한 사항 심의 및 의결
운영 주기	상시(상벌사유 확인 시)
관리/감독 사항	• 상벌 심의 및 의결을 통한 직원 행동 기준 제시 및 계도 • 공평한 운영을 통한 사내 질서 유지 도모
2024년 실적	총 7건 개최

전담 조직

구분	역할 및 책임	
HR Center	정책 기획/운영	• HR/ER 정책 기획/설계 및 운영 • 국내 관계사 운영 지원 및 리스크 관리 모니터링
	채용/교육	• 우수 인재 발굴 및 영입 • 개인 전문성/조직/리더십 성장 프로그램 기획 및 운영
	평가/보상	• 성과관리 제도 기획 및 운영 • 보상제도 설계 및 운영
	다양성 포용성	• 일·가정 양립 제도 기획 및 운영 • 노사협의회 운영
	일과 삶의 균형	• Family Care 제도 기획 및 운영
People Happiness Center	복리후생	• 복리후생 제도 기획 및 운영

정책

NC는 효과적 인적자원관리를 위해 인사규정, 취업규칙 등의 정책을 수립하여 적용하고 있으며, 지속적으로 개정하고 있습니다. 해당 규정은 당사와 계약한 모든 근로자를 포함하여 적용되며, 채용/복무/급여/교육 등 인적자원관리 전반에 대해 규정하고 있습니다. 또한, 취업규칙 <제 10장. 남녀고용 평등, 모성보호 및 일·가정 양립>을 통해 구성원 다양성 확보 및 차별 금지를 위한 기반을 마련하고 있습니다.

다양성 포용성 정책 >

운영 방향

NC는 모든 임직원이 ‘원팀(One Team)’으로서 유기적으로 협업하고 지속적으로 성장할 수 있도록, 인재 영입, 역량 개발, 평가 및 보상에 이르는 인사 제도 전반을 체계적으로 고도화하고 있습니다.

첫째, 다양성 및 포용성 기반으로 한 우수 인재 영입 및 육성 파이프라인을 구축하여 운영하고 있습니다. 폭넓은 인재 풀 개발을 위한 프로그램을 지속적으로 확대하고, 다양한 배경과 경험을 가진 우수 인재를 영입할 수 있도록 채용 전략을 전개하고자 합니다.

둘째, 직무/직책별 역량 개발 프로세스를 기반으로 임직원 개인적 성장과 조직의 발전을 함께 지원하고 있습니다. 기술적 전문성을 기반으로 창의성을 발휘할 수 있는 업무 환경 조성에도 힘쓰고 있습니다.

셋째, 공정하고 합리적인 평가 및 보상 체계를 수립/운영하고 있습니다. 구성원과 회사가 함께 성장/발전할 수 있도록 절차적 공정성을 강화하고, 대내외 경영환경 변화에 유연하게 대응할 수 있도록 관련 제도를 지속적으로 점검/관리하고 있습니다.

조직효율화

2024년 엔씨소프트는 체질 개선 및 지속 성장의 기반을 마련하기 위해 전사적인 조직효율화를 진행했습니다. 2024년에는 구조조정의 일환으로 시행된 권고사직 및 희망퇴직 프로그램을 통해 800여 명의 본사 인력이 불가피하게 퇴직을 하였습니다. 2024년 10월에는 QA (Quality Assurance) 서비스 사업 전문 기업, 응용 소프트웨어 개발 공급 사업 전문 기업을 신설하였고, 2025년 2월에는 3개의 개발 스튜디오 및 AI 전문 기업을 신설하였습니다. 독립 개발 스튜디오 체제로의 전환을 통해 속도감, 유연함, 창의성을 갖춘 혁신적인 개발 문화를 조성하고, 글로벌 신규 IP를 적극 발굴할 예정입니다.

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

> 인적자원관리

인권경영

안전보건

사회공헌

파트너 상생

책임있는 기술

Governance

Appendix

인재 확보 및 육성

인재 영입

NC는 다양한 경험과 역량을 가진 임직원의 확보가 기업 경쟁력의 원천이라는 믿음 아래, 우수 인재 확보를 위한 파이프라인을 운영하고 있습니다.

미래 인재 양성

NC는 지난 6년간 국내외 우수 대학과 협약을 체결, 게임 및 AI 산업에 관심 있는 대학생을 대상으로 산학협력 인턴십 프로그램을 운영해오고 있습니다. 학생의 전공과 관심사를 고려하여 부서를 배치하고, 실제 업무 환경에서 연구 및 실무를 함께 수행합니다.

2024년에는 3개 학교에서 총 13명의 학생이 인턴십을 수료하였습니다. 앞으로도 NC는 산학협력을 확대하며 미래 인재들이 성장할 수 있는 기회를 지속적으로 확장해 나가고자 합니다.

인재 풀 확보

NC는 주요 4개 직군(개발/아트/디자인/사업)별 우수 인재 pool을 관리하고 소통하는 플랫폼 'Playground'를 운영하고 있습니다. 가입자를 대상으로 채용 직무를 상세히 소개하는 정기 뉴스레터를 발송하고, 후보자 케어를 위해 1:1 Q&A를 진행합니다. 2024년에는 약 250명의 플랫폼 가입자를 확보하고 후보군 중 6명이 실제 입사까지 이어졌습니다.

사내 경력 개발

NC는 임직원이 조직 내에서 다양한 성장 기회를 찾고 도전할 수 있도록 '사내 공모(INCAREER)' 제도를 운영하고 있습니다. 2024년에는 전사 인원 효율화 정책에 따라, 사내공모 집중 운영 기간을 도입하는 등 사내 경력 개발과 내부 순환을 활성화하였습니다.

역량 개발

NC는 정규직, 계약직을 모두 포함한 모든 임직원들을 대상으로 커리어 생애주기별 성장과 역량 개발을 지원하고 있습니다. 특히 신규 입사자의 안정적인 적응을 지원하고, 임직원 대상 직무 전문성과 리더십을 강화하기 위한 교육 프로그램을 운영하고 있습니다.

신규 입사자

NC는 신규 입사자들의 안정적인 조직 적응과 원활한 업무 수행이 가능하도록 체계적인 온보딩 프로세스를 운영하고 있습니다. 공채 신입 임직원을 대상으로 회사와 업무에 대한 이해도를 높이고 기본적인 업무 지식을 습득하도록 2주간 입문교육 프로그램을 제공합니다. 경력 수시 입사자의 경우, 입사 당일 오리엔테이션을 시작으로 회사를 이해하는 'Jump-on' 과 조직에 적응하는 'Melt-in'의 단계별 프로그램을 제공합니다.

전문 자격증 취득 지원

NC는 정규직 임직원을 대상으로 직무 적합성이 높은 전문 자격증 취득을 지원하여, 실제 프로젝트의 올바른 표준과 절차 등에 대한 전문성 제고를 지원하고 있습니다.

2024년 총 11명이 전문 자격증을 취득하였으며, 2025년에는 직무 유관성이 높은 실효성 있는 자격증 리스트를 검토/추가하여 직종별 전문가 양성을 지속 도모할 예정입니다.

분야	취득 인원
Wwise Certification (Wave Works Interactive Sound Engine)	4명
PMP (Project Management Professional)	2명
LEED Green Associate	2명
CKAD (Certified Kubernetes Application Developer)	1명
CKA (Certified Kubernetes Administrator)	1명
CISSP (Certified Information Systems Security Professional)	1명

직무 수행 역량 제고

NC는 임직원이 직무 전문성 및 업무 생산성을 제고할 수 있도록 다양한 교육 프로그램을 운영하고 있습니다.

Learn+ 셀프 스터디	개요	• 매월 자기주도 방식으로 역량 개발 희망 대상 과정 선택하여 학습 • 실제 업무에서 필요한 지식과 스킬에 대한 '외부 교육 플랫폼' 연계 운영
	주제	• 프로그래밍/AI/게임 기획/데이터사이언스/마케팅 등
	성과	• 2024년 총 2,344명 학습
인사이트 클래스	개요	• 내외부 산업계 전문가 특강을 진행하여 IT산업 트렌드 및 인사이트 제공
	주제	• IT/게임/기술 등
	성과	• 2024년 총 2,943명 학습
게임 데이터 활용 과정	개요	• NC IP 및 플랫폼 기반 게임데이터 활용 역량 강화 교육
	방법	• 각 직무의 데이터 활용 난이도별(입문/중급/심화) 이론/실습 학습
	성과	• 2024년 총 502명 학습

리더십 역량 강화

NC는 지속가능한 성장과 건강한 기업문화의 조성을 위해서 리더의 역할을 중요하다는 점을 인식하고 있으며, 이들의 역량 강화를 위해 체계적인 교육 프로그램을 운영하고 있습니다.

대상	프로그램		효과성*
신입팀장	신입팀장 온보딩	•팀장 보임 직후~1년 간 리더의 역할에 빠르게 적응할 수 있도록 지원하는 단계별 프로그램	4.3점
팀장급 직책자	팀장 플레이리스트	•일, 조직, 사람, 자기관리 스킬 강화를 위한 다양한 맞춤형 리더십 프로그램	4.3점
임원 및 실장급 직책자	엔씨학당	•변화 및 위기관리 상황에서 리더그룹에게 필요한 리더십 및 회복 탄력성 강화 •불확실성 속 상황 판단 및 의사 결정에 도움을 줄 수 있는 인사이트 제공	4.7점

* 5점 만점

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

> 인적자원관리

인권경영

안전보건

사회공헌

파트너 상생

책임있는 기술

Governance

Appendix

성과평가 및 보상

성과관리

NC는 공정한 평가를 위해 매년 목표수립(Plan)-중간 성과 점검(Do)-연말 평가(See) Cycle에 입각하여 성과관리를 시행합니다. 또한 성과 관리 전반의 프로세스가 더욱 효과적으로 운영될 수 있도록 각 단계별 세부 가이드를 제공하고 있습니다. 이를 통해 리더는 코칭 및 피드백 역량을 강화하여 구성원을 적극적으로 동기부여하고, 구성원과 회사가 함께 성장할 수 있도록 지원하고 있습니다.

2024년에는 앵커미팅 및 개인평가 제도의 운영에 있어, 각 단계별 진행 대상자와 평가자를 위한 가이드를 체계적으로 세분화하여 제공함으로써 제도의 이해도와 실행력을 제고하였습니다. 앞으로도 조직-개인 간 성과 연계 및 평가 수용성 제고를 통한 성과 향상을 지속 도모하고자 합니다.

성과 평가

앵커미팅	앵커미팅은 임직원의 성장을 위해 목표를 수립/점검하고, 업무 방향성에 대해 논의하는 목표 수립 프로세스입니다. 앵커미팅은 사전 준비 기간을 도입하여 전사 전략, 조직 목표, 개인 목표간 연계를 보다 강화하는 방향으로 운영하였습니다.
개인 성과평가	NC는 앵커 미팅을 통해 수립된 목표에 기반하여 연중 수시로 중간 점검을 진행하고 매년 개인 성과평가를 진행하고 있습니다. 그리고 임직원이 스스로 개선하고 성장할 수 있도록 중간점검 및 평가에 대한 피드백을 전달하고 있습니다. 개인 성과평가는 평가 결과 이의신청 제도를 통해 제도의 절차적 공정성을 강화하였고, 평가 객관성 및 수용성을 보다 강화하고자 최종 평가자 대상으로 객관적인 성과 검증 판단을 위한 다양한 참고 자료를 제공하였습니다.
임원 성과평가	NC는 담당 조직의 성과와 더불어 성과 과정에서 리더십 역량을 종합적으로 고려하여 매년 말 리더평가를 시행합니다. 2024년에는 연초 전 임원대상 조직 성과목표를 수립하였으며, 이에 기반하여 엄정한 연말 평가를 진행하였습니다.
리더십 다면평가	NC는 직책자들의 리더십 성장 및 개발을 도모하고자 리더십 다면평가를 진행하고 있습니다. 2025년부터는 재개하여 직책자들의 리더십 성장 및 개발을 도모하고 온당한 리더십 발휘 여부를 모니터링하여 직책 임면 시 연계/활용하고자 합니다.
조직 성과평가	2024년 조직평가는 전사 경영목표와 조직목표의 연계 강화를 위해, 전사 경영목표를 각 조직의 목표에 반영할 수 있도록 가이드라인을 제시하였습니다. 목표공유회 및 중간 성과 점검을 통해 경영 목표의 달성 수준 및 조직 목표의 이행 결과를 확인하였습니다. 경영목표-조직목표-중간점검-조직평가를 연계하는 체계가 잘 맞물려 운영되었으며, 2025년도 이러한 프로세스를 개선, 고도화 할 예정입니다.

보상

보상 원칙

NC는 임직원들에게 업계 최고 수준의 보상을 제공하기 위해 다양한 제도를 시행하고 있습니다.

- 1

성과에 기반한 보상철학을 바탕으로, 보상위원회의 의결/승인 하에 공정하고 합리적인 프로세스를 거친 보상제도를 운영합니다.
- 2

총 보상 측면에서 업계 최고수준을 지향합니다.
- 3

업 특성을 감안하여 신규IP 출시 및 개발 성과에 대한 보상제도를 운영합니다.
- 4

보상 결정 시 연공서열 개념을 탈피한 시작연봉제¹⁾를 운영합니다.
- 5

핵심인재 대상 파격적 처우를 제공합니다.
- 6

일한만큼 보상받는 비(非)포괄임금제를 시행합니다.
- 7

임직원 맞춤형 퇴직연금 제도를 운영합니다.

1) 시작연봉제: 역량과 전문성에 따라 우수 인재에게는 기존 제한이 없는 연봉 지급

보상 원칙을 바탕으로, 매년 정규 연봉 정기 인상 시 성과 외 요소(성별 등)으로 불합리한 급여가 책정되지 않았는지 점검하고 있습니다. 2025년에는 합리적인 수준 이내에서 개발 경쟁력 강화와 구성원의 동기부여를 유도할 수 있도록 보상체계를 개편하는 방안을 검토하고 있습니다.

가변적 보상 제도

PI (Performance Incentive)		• 조직성과 및 개인성과에 연동한 인센티브 지급 제도(연 1회)
D-PI (Development PI)	론칭 보너스	• 새로운 게임-IP의 개발, 출시에 기여한 조직 임직원을 대상으로 지급하는 인센티브 제도 • 대상자: 담당 조직 임직원, 협업 기여 조직 임직원
	PS (Profit Sharing)	• 새로운 게임-IP의 사업, 서비스 과정에서 기여한 조직 임직원을 대상으로 성과의 일정 부분을 보상하는 인센티브 제도 • 대상자: 담당 조직 임직원, 협업 기여 조직 임직원

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

> 인적자원관리

인권경영

안전보건

사회공헌

파트너 상생

책임있는 기술

Governance

Appendix

임직원 다양성 포용성

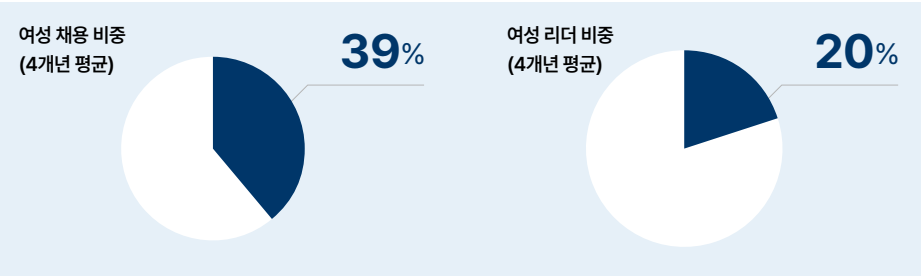
다양성 제고 활동

NC는 다양한 배경과 가치관을 가진 임직원으로 구성되어 있으며, 서로의 고유한 강점 및 특징을 존중하며 ‘One Team’의 조직 문화를 만들어가고 있습니다.

사내 다양성 제고

NC는 채용 및 리더 등용 시 성별에 따른 차별을 두지 않고 직무/직책별 역량을 우선하고 있으며, 2021년 이후 4개년 간 여성 채용 인원 비중은 평균 39%, 여성 리더 비중은 평균 20%입니다.

또한 아시아, 아메리카, 유럽, 오세아니아 등 다양한 국가 출신의 외국인 직원을 고용하고 있으며, 이들은 기획, 프로그래밍, 아트, 사운드, QA, 서비스 운영, 홍보, 법무 등 다양한 분야에서 전문성을 발휘하며, 조직 내 다양성과 포용성 제고 및 글로벌 경쟁력 강화에 기여하고 있습니다.



장애인 근로자 고용

NC는 장애인 근로자를 고용하고, 어려움이 차별이 되지 않도록 맞춤형 업무 수행을 지원하고 실무형 교육 프로그램을 진행합니다.

2023년 4월 오픈한 복지공간 ‘네일 케어룸’은, 소통의 어려움으로 인해 서비스업과 디자인 업무를 수행하지 못했던 청각 장애인의 업무 환경을 넓히는 기회가 되었습니다. 2024년 7월에 도입한 다화용 컵 제도의 전과정도 중증장애인들이 수행하고 있습니다. 전사 2개 사옥 전체에서의 다화용 컵 수거·세척·비치 등을 담당하고 있으며, 이들은 업무를 통해서 사내 친환경 가치 확산에 크게 기여하고 있습니다.

또한 NC에서 서비스하고 있는 게임의 고객지원을 담당하고 있는 엔씨소프트서비스(NCSS)의 경우 2018년 자회사형 장애인 표준사업장으로 전환·인증 받았습니다.

일과 삶의 균형

NC는 임직원의 생애주기를 고려한 일과 삶의 균형 지원을 통해, 지속 가능한 근무 환경 조성을 추진하고 있습니다. 근무 및 복지 제도 개편, 복지시설 확충 등을 통해 임직원이 몰입과 회복의 균형을 이루며 최상의 역량을 발휘할 수 있도록 지원하고 있으며, 이는 근무 만족도 향상과 전사적인 역량 집중으로 이어지고 있습니다.

일·가정 양립 및 모성보호 지원 제도

NC는 노사 간 단체협약 체결 및 사규 개정을 통해 법적 기준을 상회하는 수준의 일·가정 양립 지원 제도를 운영하고 있습니다. 육아휴직을 최대 2년 지원하고, 배우자 출산휴가를 출산일로부터 1년 이내에 분할 사용할 수 있도록 보장하고 있습니다. 2025년에는 모성보호 관련 법 개정사항을 반영하여 제도/시행 확대 예정에 있습니다.

구분		내용
휴직	육아 휴직	· 임신 중인 혹은 만 8세 이하의 자녀를 양육 중인 임직원 대상 최대 2년 6개월 지원 (법정 의무 1년 + 6개월 포함)
	가족돌봄 휴직	· 가족의 질병, 사고, 노령 등으로 돌봄이 필요한 임직원 대상 연간 최소 30일~최대 90일 무급 휴가 지원
휴가	출산 휴가	· 출산 전/후 유급+무급 휴가 지원(단태아: 90일, 미숙아: 100일, 다태아: 120일)
	배우자 출산 휴가	· 배우자 출산 전/후 유급휴가 20일 지원(출산으로부터 1년간 1일 단위 분할 사용 가능)
	가족돌봄 휴가	· 가족의 돌봄 및 자녀 양육이 필요한 경우 최대 10일 무급 휴가 지원
	난임치료휴가	· 난임 치료가 필요하거나 배우자의 난임 치료 동행 시 연간 6일 휴가 지원(유급 2일, 무급 4일)
	유사산휴가	· 임신 주수별 규정에 따라, 임신 기간 중 유/사산 시 유급휴가 지원
	임신기 단축근로	· 임신 전체 기간에 대해 일 6시간(주 30시간) 근무
제도	육아기 단축근로	· 만 12세 이하의 자녀를 양육 중인 사우를 대상으로 최대 1년간 일 3~7시간(주 15~35시간) 근무제 적용
	가족돌봄 단축근로	· 가족의 돌봄 및 자녀 양육이 필요한 경우, 본인의 질병, 사고, 부상, 학업을 위한 경우 최대 1년간 주 15~30시간 근무제 적용
	태아검진시간	· 임신 주수별 규정에 따라, 임신부 및 태아 정기건강진단에 필요한 시간을 부여
	육아 시간	· 산후 1년 미만 여사우 1일 최대 1시간 유급 수유시간 지원
시설	사내 어린이집	· 만 1세~5세 자녀를 둔 임직원의 아이돌봄을 지원하기 위한 사내 어린이집 운영, 자체 개발한 보육/교육/건강/안전 프로그램 제공
	여성 휴게실	· 여성 휴게실 내 모유 및 착유 가능한 전용 공간 운영
	주차 지원	· 임신 중인 혹은 사내 어린이집에 원아가 있는 임직원을 대상으로 우선/정기 주차 지원(각각 출산예정월 말일, 퇴소 전까지 지원)

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

> 인적자원관리

인권경영

안전보건

사회공헌

파트너 상생

책임있는 기술

Governance

Appendix

임직원 다양성 포용성

일과 삶의 균형

노사협의회

NC는 ‘근로자 참여 및 협력증진에 관한 법률’에 근거, 노사 공동의 이익 증진과 소통 활성화를 위해 노사협의회를 운영 중입니다. 노사협의회는 사용자 위원 3인과, 임직원의 투표로 선출된 3인의 근로자 위원으로 구성되어 분기 1회 정기 회의를 개최합니다. 노사협의회를 통해 근로 환경 개선과 고충처리를 위한 다양한 안건을 논의하며, 운영 및 협의 사항에 대해 사내 게시판을 통해 임직원에게 공유하고 있습니다.

2024년에는 복지 시설/제도 운영 프로세스, 근무 편의성 지원 제도, 임직원 건강 관리 대책 등에 대한 안건을 협의하였습니다.

일시	주요 안건
2024. 04	• 복지시설 운영 및 자산 수리 프로세스 개선을 위한 시스템 협의 • 직무 전문성 제고 교육 운영 방법 협의
2024. 07	• 임직원 근무 편의성 지원 제도 적용 대상 범위 확대 • 임직원 건강 관리 대책 효과성 공유
2024. 10	• 인사 이동 프로세스 개선 계획 공유
2025. 01	• 복지 제도 운영 세부 방침 공유

또한 NC는 국제 노동기구(International Labor Organization, ILO) 선언에 따라 결사의 자유를 인정하고 있으며, 2023년에는 노동조합 ‘우주정복’이 신규 설립되어 단체협약 체결 및 단체교섭을 진행하고 있습니다.

웃는땅콩
(사내 어린이집)



‘웃는땅콩’은 NC 임직원의 자녀를 돌보는 직장어린이집으로, 2024년 말 현재 R&D센터와 알파리움타워 내 2개 원에서 약 300명의 영유아가 생활하고 있습니다. 웃는땅콩은 영유아들이 글로벌 시민으로 성장할 수 있도록 지원하며, 교사와 원아, 학부모 모두가 함께 행복을 나누는 어린이집이 되기 위해 지속적으로 노력하고 있습니다. 2025년 2월 진행된 제11회 졸업식에서는 2014년부터 자녀 네 명 모두를 웃는땅콩에 보내고 졸업시킨 임직원의 막내 자녀가 졸업을 맞이하는 특별한 순간도 함께 했습니다.

심리상담실

NC는 임직원 고충완화 및 마음건강 증진을 위해 심리상담실을 운영하고 있습니다. 전문자격을 갖춘 2명의 상담사가 상주하며, 업무/근로환경 스트레스, 조직 적응, 진로/퇴직 등 회사 차원의 주제뿐만 아니라 가족관계, 개인 대인관계, 성격 등 개인 차원의 주제까지 포괄적으로 상담할 수 있습니다. 모든 상담 내용은 철저하게 비밀 보장 원칙을 준수하며, NC 임직원 외에도 자회사 임직원, 임직원의 배우자 및 자녀까지 포함하여 지원하고 있습니다.

2024년에는 총 1,566건의 심리상담이 진행되었으며, 회사 차원의 주제가 27%, 개인 차원의 주제가 73%로 나타났습니다. 2025년에는 임직원의 고충 완화 및 마음 돌봄 관련 지원을 지속적으로 유지할 예정이며, 심리적 어려움이 지속적으로 나타나고 있는 특정 주제/집단에 대해서는 연계 프로그램을 통해 위험도 관리를 진행하고자 합니다.

집단상담 프로그램

NC는 임직원들이 토로하는 공통적인 어려움에 대하여 취약 집단을 대상으로 집단상담 프로그램을 운영하고 있습니다. 집단상담 프로그램을 통해 회사는 임직원의 업무 몰입도 저해 요소들을 관리하고 있으며, 참여자는 동질 집단과의 공감의 장 속에서 본인과 동료들 위로/응원하는 상호지지집단을 형성함으로써 심리적 위안과 긍정적 변화를 모색하고 있습니다.

2024년에는 스트레스 관리에 어려움을 겪는 임직원 총 44명을 대상으로 프로그램을 실시하였습니다. 이를 통해, 참여한 임직원들은 프로그램 참여 전 대비 스트레스 지수는 평균 31% 낮아졌고, 직무소진 지수는 평균 16% 개선되었습니다. 뿐만 아니라, 참여 임직원들은 회사의 도움을 받을 수 있다는 ‘믿음/신뢰’가 형성되고 동료와의 공감대 형성 등 ‘심리적 위안’을 얻었다고 답했습니다. 2025년에도 지속적으로 임직원의 심리적 어려움이 큰 주제 및 집단을 발굴하고, 프로그램 운영을 확대하고 고도화하여, 임직원들의 고충을 완화하고 심리적인 위안감을 높이고자 합니다.

복지후생 제도

NC는 임직원의 일과 삶의 균형을 지원하기 위해 코어 타임 및 최소 근로 시간 없이 출퇴근 할 수 있는 선택적 근로 시간제(완전 자율 유연 출퇴근제)를 운영하고 있습니다. 또한 모든 임직원의 근로 환경 및 삶의 질을 높일 수 있도록 복지제도를 운영/개편하고 있습니다. 2024년에는 임직원에게 부여된 유급 연차 휴가의 사용 기한을 차년도 3월까지 연장하고, 복지카드 지원 금액을 상향하였습니다.

복지 시설	
피트니스	• 개인 PT, GX룸, 스쿠린골프장, 실내체육관, 스파(사우나 및 찜질방) 운영
라이브러리	• 전 임직원이 이용 가능한 40,000여 종의 국내외 도서, 정기 간행물, 멀티미디어 구비 및 E-BOOK 지원
네일케어룸	• 자회사형 장애인표준사업장인 엔씨소프트서비스(NCSS)에서 운영 • 청각장애를 가진 네일 관리자들이 운영하며, 네일 기본 케어, 젤 케어 서비스를 제공
복지 제도	
복지카드	• 전 임직원 대상 연 300만 원 복지포인트 지급
휴양소	• 전국 지역 법인회원 리조트 객실 예약 및 숙박 예약 플랫폼 할인쿠폰 지원
대출지원	• 주택자금대출 이자 지원(1억 원까지 2.2% 지원) 및 시중 금리 대비 저렴한 이자율로 생활안정자금 대출 지원(최대 3000만 원)
명절선물	• 전 임직원 대상 설/추석 각 30만 원 상품권 지급
생일선물	• 전 임직원 대상 생일선물 10만 원 상품권 지급
장기근속포상	• 5/15/25주년 근속 시 복지카드 100만 원 및 휴가 10일 추가 지원 • 10주년 근속 시 1,000만 원 Refresh 카드 지급 및 휴가 10일 지원 • 20/30주년 근속 시 1,000만 원 Refresh 카드/유급 안식월/특별 기념품 중 택 1 및 휴가 10일 지원
Post-Scholarship	• 대학과 대학원 학자금 대출을 최대 1,500만 원까지 신입 정규직 입사자(경력 2년 미만)에게 지원
기타	• 창ылNC파크 경기 티켓 할인, NC다이노스 휴일 경기 및 단체 관람 지원 • 출퇴근 편의 지원(출근 셔틀버스 비용 지원, 사육 및 인근 주차 지원)

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

> 인적자원관리

인권경영

안전보건

사회공헌

파트너 상생

책임있는 기술

Governance

Appendix

NC는 사업 운영 전반에 걸쳐 모든 이해관계자의 권리를 존중하고 보호하기 위해 노력하고 있으며, 2021년 인권경영선언문을 제정하여 중장기 인권경영(Business & Human Rights)의 기반을 마련하였습니다. ESG경영위원회에서 인권경영 전반에 걸친 관리감독을 수행하고 있으며, ESG경영실은 윤리경영실 등 유관부서와 협업을 통해 인권경영체계를 구축하고 실행하고 있습니다.

인권경영 정책

인권경영선언문

NC는 국제사회에서 보편적 기준으로 활용되는 세계 인권선언(Universal Declaration of Human Rights), 유엔 기업과 인권 이행 지침(UN Guiding Principles on Business and Human Rights), 국제 노동기구(International Labor Organization, ILO) 선언을 존중하며 이를 기반으로 임직원, 협력사, 이용자, 지역사회의 인권 보호를 위해 2021년 인권경영선언문을 제정하였습니다. NC의 인권경영선언문은 인권경영의 방향성과 목표, 적용범위와 기본원칙을 담고 있습니다.

인권경영선언문 >

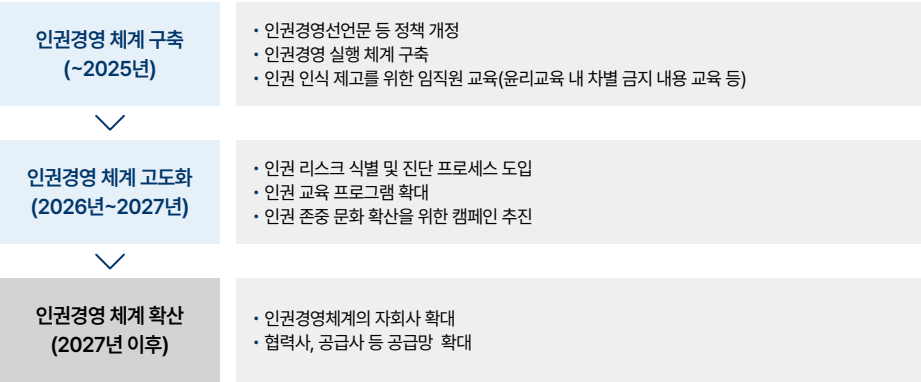
적용 범위 및 기본 원칙

NC의 인권경영선언문은 본사와 자회사의 임직원을 포함합니다. 나아가 인권 존중의 가치를 전파하기 위해 NC와 거래하는 협력사 또한 선언문의 원칙을 실천할 것을 권고합니다.

임직원	• 임직원 차별 금지 • 강제노동 및 아동노동 금지 • 공정하고 합리적인 보상, 안전한 업무환경 조성
이용자	• 안전하고 즐거운 게임 환경 조성 • 유저(고객) 차별 금지 • 개인정보보호 및 법규 준수
협력사	• 부당 영향력 행사 금지 및 공정 거래 관계 형성 • 협력사 인권경영 실천 및 해결 지원
지역사회	• 경영 활동 상 지역사회 구성원 인권 보호 • 소외계층, 미래세대 지원 • 환경보호

인권경영 추진계획

NC는 임직원, 이용자, 협력사, 지역사회 구성원들의 권리를 존중하고 보호하기 위해 중장기 로드맵을 수립하여 관련 활동을 실행하고 있습니다. 중요성 평가 등을 통해 인권경영체계의 중요성과 필요성에 대해 인식하고 관련 정책에 대해 지속적으로 검토를 진행하고 있습니다.



Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

인적자원관리

> 인권경영

안전보건

사회공헌

파트너 상생

책임있는 기술

Governance

Appendix

고충 신고 채널

NC는 임직원들의 고충과 의견을 청취하고 이를 효과적으로 처리할 수 있는 사내 고충처리 채널 ‘엔씨통’과, 협력사 등 외부 이해관계자를 대상으로 임직원의 법령 위반, 불공정 행위, 부정비리 등을 익명으로 신고/제보 할 수 있는 ‘클린신고센터’를 운영하고 있습니다. 신고 접수 시 조사 후 징계, 프로세스 개선 등 필요한 조치를 수행하고 있습니다.

고충처리 접수 채널

구분	대상	접수주체
엔씨통	임직원	• 직장 내 성희롱, 괴롭힘 등의 인권 관련 고충 신고, 사내 정책/제도와 근로환경 개선에 대한 제안 등
클린신고센터	협력사 등 외부 이해관계자	• 엔씨소프트 및 자회사 임직원의 법규 및 인권 관련 위반, 각종 부정비리 사실 등에 대한 제보 접수

클린신고센터 >

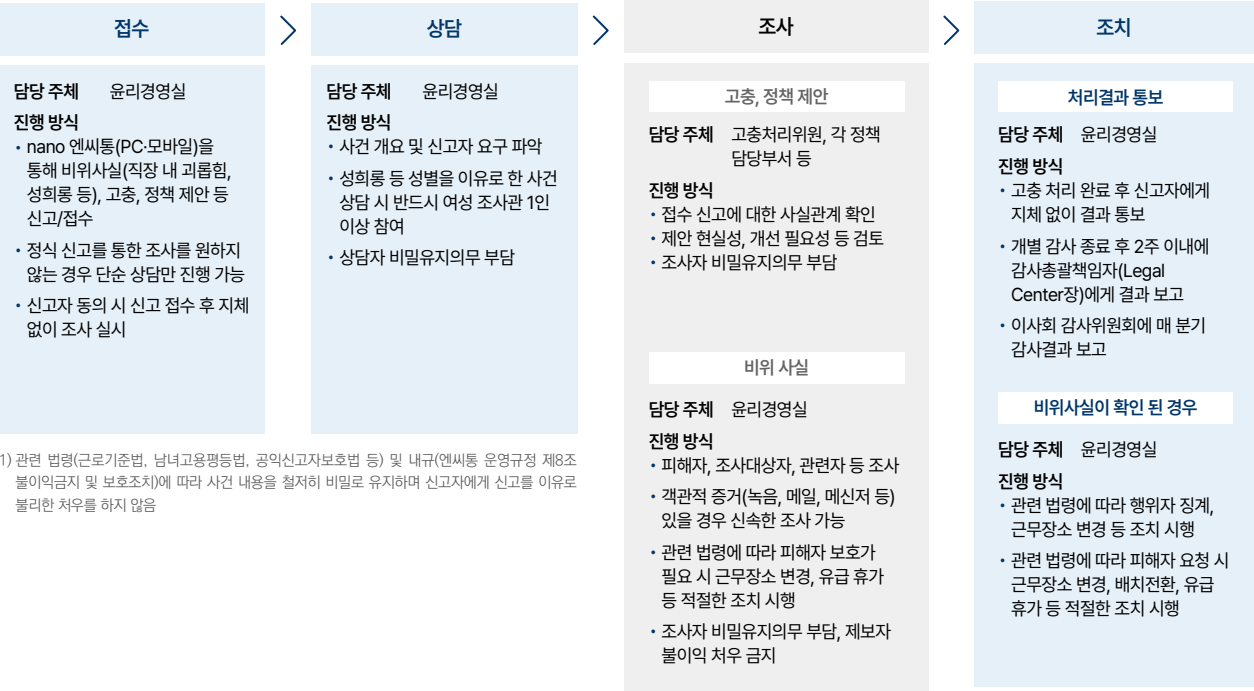
2024년 고충 신고/처리 현황¹⁾

구분		단위	비위사실			단순 고충	정책 제안	합계
			차별 ³⁾	반부패	정보 보안			
접수/ 조사	엔씨통	건	19	3	1	13	2	38
	클린 신고센터	건	-	3	-	36	-	39
조치 ²⁾		건	19	6	1	49	2	77
조치율		%	100	100	100	100	100	-

1) 집계 범위: 별도 및 연결기준 일부 데이터 포함(2024년 10월 물적분할로 설립된 NC의 기술 자회사 ㈜엔씨아이디에스, ㈜엔씨큐에이의 별도 데이터 분리 어려움으로 본 데이터에 한정 포함 하여 작성되었음)
2) 2024년에 접수된 고충에 대한 조사 진행/고충처리위원회 전달/정책 관련 부서에 전달 등의 모든 필요한 조치를 포함
3) 성희롱, 괴롭힘, 기타가 포함됨

엔씨통 고충 신고 및 처리 프로세스

접수된 사건의 보안과 제보자 보호¹⁾를 위해 익명신고, 신고자 보호 조치, 불이익 금지 원칙, 비밀 유지 원칙 등을 적용하고 있으며, 모든 사건은 엔씨통 고충 신고 및 처리 프로세스에 따라 관리합니다. 감사총괄책임자 Legal Center장과 이사회 감사위원회에 조치 결과를 보고하며, 사건 조치 완료 이후에도 주기적 모니터링을 통한 후속 조치 수립, 전사 교육 등을 통해 유사 사건 재발을 예방하고 있습니다.



1) 관련 법령(근로기준법, 남녀고용평등법, 공익신고자보호법 등) 및 내규(엔씨통 운영규정 제8조 불이익금지 및 보호조치)에 따라 사건 내용을 철저히 비밀로 유지하며 신고자에게 신고를 이유로 불리한 처우를 하지 않음

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

인적자원관리

> 인권경영

안전보건

사회공헌

파트너 상생

책임있는 기술

Governance

Appendix

추진 체계

의사결정기구 및 전담조직

산업안전보건위원회	
구성	CSMO(Chief Safety Management Officer, 최고안전경영책임자), 사용자 위원 2인, 근로자 위원 3인
운영 규정	산업안전보건관리규정
역할 및 책임	안전보건 최고이사결정기구로서 안전보건 활동에 대한 심의 및 의결
운영 주기	분기 1회
관리/감독 사항	• 안전보건 규정 절차, 지침, 기준, 수칙 제/개정 • 안전보건 관련 예방 및 조치계획 수립 • 작업환경 점검·개선 • 설비·시설물의 안전·보건조치 • 직원 건강진단·관리 • 안전보건교육 이행
2024년 실적	• 2024년도 위험성평가 • 근골격계 작업 유해요인 조사 • 2024년도 건강검진 • 사내도급업체 합동 안전·보건 점검 활동 • 전사 비상대응 관리체계 활동 경과 및 계획
이사회 보고 사항	• 2024년도 안전보건계획서 보고(2024년 2월 정기이사회) • 안전보건 경영 방침 및 2024년도 목표, 2023년도 안전보건 활동 실적 등 5개 안건

전담 조직

안전보건관리실	• 전사 안전보건관리 체계 관리, 비상대응관리 • 산업안전보건법/중대재해처벌법 관련 대응
안전보건정책지원실	• 전사 안전보건관리 체계 운영 및 지원

정책

NC는 임직원은 물론 협력사를 포함한 모든 공급망 내 안전보건 리스크를 사전에 예방하고 선제적으로 대응하기 위해, 산업 특성을 반영한 안전보건경영 체계를 구축·이행하고 있습니다. 해당 내용은 규정/방침으로 명문화하여 산업안전보건위원회 등 상위의사결정체계를 통해 관리/감독하고 있습니다.

안전보건 관련 규정/방침 >

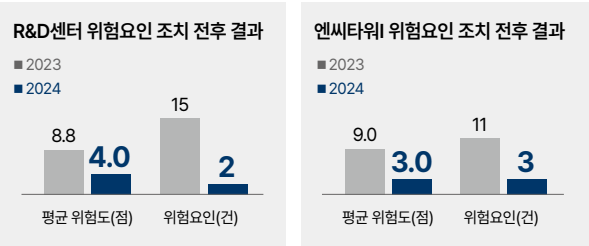
위험성 평가

NC는 전 사업장 위험요소를 발굴하고 개선관리 하기 위해 연 1회 정기 위험성평가를 실시하고 있습니다. 안전보건관리실에서 주관하며, 위험성평가 계획 및 결과는 산업안전보건위원회에 보고합니다.

2023년 개정된 고용노동부의 위험성평가 고시에 따라 기존 위험성평가 체계에 체크리스트 기법을 추가하였으며, 정량적 및 정성적 기준을 통해 위험요소를 평가하고 파악하고 있습니다. 위험성 정량 평가는 위험성 정도가 허용 불가 수준(6점) 초과 항목 건 수 및 주요 위험의 평균 위험도 정량점수 등 측정하고 있으며, 위험 요인별 체크리스트 점검을 통해 정성 평가를 진행하고 있습니다.

2024년 엔씨소프트의 2개 사업장(R&D센터, 엔씨타워I) 대상으로 위험성 평가를 실시한 결과, 총 690건(R&D센터: 462건, 엔씨타워I: 228건)의 위험 요인을 식별하였고, 이 중 허용 불가한 위험 요인은 총 7건(R&D센터 6건, 엔씨타워I 1건)으로 파악되었습니다. 도출된 허용 불가 위험 요인 7건에 대해 개선 대책을 수립·시행하여 해당 요인의 평균 위험도를 낮출 예정이며, 2025년 정기 위험성 평가를 통해 개선 진척도 및 효과성을 점검할 계획입니다.

2023년도에 신규 파악한 위험 요인 총 26건(R&D센터 15건, 엔씨타워I 11건)에 대한 2024년 완화 조치의 효과성 평가 결과, 개선 완료 21건 및 각 요인의 평균 위험도가 감소한 것을 확인하였습니다.



위험성 평가 프로세스



Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

인적자원관리

인권경영

> 안전보건

사회공헌

파트너 상생

책임있는 기술

Governance

Appendix

안전하고 건강한 근무 환경

NC는 임직원은 물론 협력사를 포함한 모든 근로자가 안전하고 건강한 환경에서 근무할 수 있도록, 정기적으로 협력사 합동 안전 점검을 실시하고 임직원의 안전보건 인식 제고 교육/훈련을 실시합니다. 또한 임직원의 건강 관리를 위한 건강 증진 제도 및 시설을 운영하고 있습니다.

정기 안전 점검

NC는 산업안전보건법에 따라, 주기적으로 임직원 및 협력업체 직원들을 대상으로 안전보건 이슈를 점검하고 있습니다. 사내 도급업체 17개사와 합동으로 작업장 순회점검(주 1회) 및 안전보건점검(분기 1회)을 진행하여 안전보건의 무 준수활동과 산업재해 예방 활동을 수행하고 있습니다. 이러한 점검 활동의 결과는 매 분기 산업안전보건위원회에 보고되고 있으며, 조직 전체의 안전보건관리 피드백 체계로 연계되고 있습니다.

2024년에는 엔씨소프트서비스, 웃는땅콩 어린이재단 등 신규 관계사 2개사의 도급 시 안전보건 조치에 대한 사항을 추가하여 점검 대상을 확대하였습니다.

안전 교육 및 훈련

NC는 안전한 근무 환경 조성 문화 정착을 위해 임직원의 안전 보건 인식 제고 교육을 진행하고 있으며, 반기마다 안전백서 발행을 통해 사무실에서 준수해야 할 안전 수칙 및 비상 상황 발생 시 대응 방법을 안내하고 있습니다.

또한 재난 및 비상 상황 시 임직원의 대응 역량 제고를 위해 교육과 훈련을 병행하고 있습니다. 2024년에는 지진/해일 시 행동 요령에 대한 교육을 진행하였으며, 안전보건 관리감독자(실장급 직책자) 대상으로 비상상황 시의 관리자 역할 및 대응 요령에 대한 가이드를 배포하였습니다. 또한 3개 오피스의 전사 임직원을 대상으로 화재 대피 훈련을 실시하여 완강기 사용법 등 비상상황 대응 역량을 제고하였습니다.

구분		교육/훈련 내용
교육	안전백서	• 화재 경보 시 행동 요령, 소화기 사용법, 멀티탭 사용법
	온라인 교육	• 지진/해일 행동 요령, 사내 난방기구 사용가이드
	관리감독자 교육	• 사내 안전사고 예방지도, 비상상황 시 보고조치 등
비상대피훈련		• 화재대피훈련 실시 - 심폐소생술, 완강기 사용 및 소방 대피 미로 실습

건강 증진 활동

NC는 임직원의 건강 증진을 위해 관련 제도를 운영하고 있으며, 산업 특성에 따라 발생 가능성이 높은 질병에 대한 예방 활동도 함께 추진하고 있습니다. 임직원이 정기적으로 건강을 관리할 수 있도록 건강 검진 관련 제도를 운영하여, 검진 비용 및 휴가를 지원하고 있습니다. 또한 2023년부터 뇌혈관 질환 위험도가 높아지는 40대 이상 연령군 대상으로 뇌 MRA 검사를 추가 지원하고 있습니다.

제도	내용
메디컬플랜	• 임직원 본인 및 배우자, 자녀, 부모 입원 및 통원 치료 시 의료비 지원 • 실손형과 정액형 중 원하는 보장 방식 선택 제공
건강검진	• 본인 검진 매년 지원, 검진 비용 가족 이관 지원(2년 주기) • 40세 이상 사우 대상 뇌 MRA 검진 지원(5년 주기) • 종합 검진 대상 유급 휴가 1일 지원

또한 NC는 매년 안전보건 관리감독자(실장급 직책자)를 대상으로, 사전 진단 설문 조사를 실시하여 근골격계 부담작업에 해당하는 업무를 진행 중인지 점검하고 있습니다. 2024년에는 관리감독자의 100%가 설문에 참여하였으며, 부담작업에 해당하는 업무는 없는 것으로 확인하였습니다.

메디컬센터

NC는 2013년부터 R&D센터 내에 사내 병원인 메디컬센터를 운영하며, 임직원의 신체적·정신적 건강 증진을 지원하고 있습니다. 근골격계 질환의 전문적 진단과 치료, 자율신경기능(스트레스) 검사 외에도 내과 진료처방 및 피부시술, 예방접종 등을 진행합니다.

또한, 임직원의 생활습관 개선을 통한 질병 예방 독려 프로그램을 운영하며, 2023년 9월에는 분당구 보건소와 연계하여 금연 상담사를 통한 체계적인 금연상담 제공 및 금연 프로그램을 진행한 바 있습니다.

지표 및 목표

NC는 임직원의 안전하고 건강한 근로환경 조성을 위해, 중대재해 발생 건수 0건과 근로손실재해율 0.5% 이하를 중장기 목표로 안전보건경영체계를 운영하고 있습니다.

구분	단위	성과년도				중장기 목표
		2021	2022	2023	2024	
중대재해 발생 건수	건	0	0	0	0	0
근로손실 재해율 ¹⁾	%	0.11	0.1	0.19	0.25	0.5 이하

1) 근로손실재해율(LTIFR, Lost Time Injury Frequency Rate) = (총 근로손실재해 발생 건수) / (총 근무 시간) × 1,000,000

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

인적자원관리

인권경영

> 안전보건

사회공헌

파트너 상생

책임있는 기술

Governance

Appendix

NC [WITH] PLAY

NC [WITH] PLAY는 2022년부터 시작한 NC의 사회공헌 프로젝트입니다. 단순히 착한 일을 넘어 함께 좋은 세상을 만들고 즐거움을 나누기 위해 임직원의 자발적 참여로 이루어지고 있습니다. 환경보호, 미래세대, 지역사회에 다양한 기회를 제공하여 ‘사회 질적 도약’의 가치를 실현하고자 다양한 주제의 사회공헌 활동을 실행하고 있으며, 활동 주제에 따라 [] 안 명칭이 변경됩니다. 2024년에는 총 4회의 NC [WITH] PLAY를 진행하였으며, 향후 임직원 참여형 사회공헌 활동이 NC의 지속가능한 나눔 문화로 자리매김할 수 있도록 활동을 지속하고자 합니다.

추진 체계

추진 방향

단순히 착한 일을 넘어
함께 좋은 세상을 만들고 즐거움을 나눕니다

핵심 가치

사회 질적 도약

핵심 영역

환경보호

미래세대

지역사회

로드맵 및 이행 목표	
도입기 (2022년)	파일럿 프로그램 도입
확산기 (2023~2025년)	활동 확대 및 강화 - 활동 대상 지역 확대 - 활동 참여 인원 확대 - 활동 주제 다양화
정착기 (2026년~)	자율 참여 문화 조성 - 공식 봉사단 조성 - 자율 기획 봉사활동 지원 체계 수립

이행 활동

NC [DONATION] PLAY

함께하는 물품 기부	- 장애인의 자립을 돕는 단체 ‘굿월스토어’와 협력하여, 임직원이 평소 사용하지 않는 물건을 기부 - 자원순환과 나눔의 가치 실현
2024. 10. 21~10. 25	167명 임직원 참여, 1,957점 물품 기부
헌혈 및 헌혈증서 기부	- 한마음혈액원과 협력하여, 헌혈 및 헌혈증 기부 캠페인을 진행 - 지역사회 혈액 수급 안정화에 기여 - 사내 헌혈 문화 확산
2024. 12. 04~12. 05	48명 임직원 헌혈 참여, 33장 헌혈증 기부

NC [PROJECTORY] PLAY

NC 임직원은 일일 수평적 성인 동료(크루)로서 청소년들과 함께하며, 이들이 일상 속에서 창의성과 자율성을 발휘할 수 있도록 지원하는 활동에 참여하였습니다. 2024년에는 활동 주제를 ‘관심사 워크숍’으로 확대하여, 프로젝트리 멤버의 관심사가 높은 정보보안과 코딩을 주제로 워크숍을 진행했습니다.

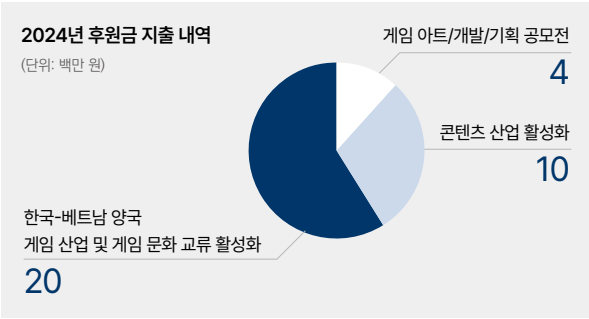
추진 성과

NC는 ‘사회 질적 도약’이라는 핵심 가치를 바탕으로 진정성 있는 사회공헌 활동을 꾸준히 추진해온 공로를 인정받아, ‘2024 지역사회공헌 인정제’에서 신규 인정 기관으로 선정되었습니다.

게임문화 발전

후원사업

NC는 매년 국내외 협회 및 단체, 학교 등과 협업하여 게임-콘텐츠 산업을 이끌어갈 미래세대를 대상으로 다양한 후원사업을 진행해오고 있습니다.



교육사업

NC는 2022년부터 매년 청소년과 대학생을 대상으로 ‘게임 리터러시 및 게임 업계 진로 관련 특강’을 자체적으로 진행하고 있으며, 2024년에는 총 9회의 교육을 자체 진행하였습니다.

한국게임산업협회의 ‘게임인식개선 위한 게임 리터러시 교육 안내서’ 발간 후원을 통해, 유아부터 노년까지 게임 이용군에 따라 체계화된 게임 리터러시 교육을 받을 수 있도록 지원하였습니다.

또한 게임물관리위원회에서 주관하는 ‘학교 밖 청소년 게임 진로 특강’에 지속적으로 참여하고 있으며, 2024년에는 총 2회 참여하여 60여 명의 청소년들에게 게임 기획부터 출시까지 필요한 직업을 소개하였습니다.

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

인적자원관리

인권경영

안전보건

> 사회공헌

파트너 상생

책임있는 기술

Governance

Appendix

미래세대 육성

프로젝토리(Projectory)

NC문화재단은 2020년부터 미래세대의 창의성 증진을 위해 '프로젝토리' 사업을 운영하고 있습니다. '프로젝토리(Projectory)'는 각자가 자신의 프로젝트(Project)를 자유롭게 펼치는 실험실(Laboratory)이라는 의미를 담고 있습니다. 개관 이후 약 900명의 청소년 멤버가 이곳에서 프로젝트를 구상하고 실행하며 본인만의 창의성을 발견해왔습니다.

멤버십 가입 인원
(2020년~2024년 누적)

1,170명

프로젝트 수
(2020년~2024년 누적)

16,485개

The Children's Choice Awards

NC문화재단은 국제아동청소년연극협회(아시테지), 캐나다의 Mammalian Diving Reflex와 협력하여 '프로젝토리 오픈워크숍: The Children's Choice Awards'를 개최했습니다.

워크숍에 참여한 프로젝트리 멤버들은 서울 아시테지 겨울축제의 시상식 운영단으로 활동하며, 각자의 창의적인 심사 기준을 세우고 직접 제작한 트로피로 시상식을 진행했습니다.



AAC

(Augmentative and Alternative Communication, 보완·대체·의사소통)

NC문화재단은 2015년부터 의사소통에 불편을 겪는 장애인을 위해 '나의 AAC' 모바일 앱을 무료로 제공하고, AAC(보완대체의사소통) 인식 확산을 위한 다양한 사업을 추진하고 있습니다.

2024년에는 앱 접근성 강화를 위해 AI 음성을 탑재하고, 특수교육 전문가와 협업해 어휘 수를 늘리고 배열을 최적화했습니다. 사용자 간 커뮤니티 기능을 개설하여 서비스의 편의성과 접근성을 높였으며, 그 결과 장애인과 노약자의 사용 경험을 개선하고 웹/모바일 접근성 인증을 획득하고 했습니다. 또한 AAC 인식 제고를 위해 전국 장애인 복지관 등과 협력해 '찾아가는 AAC 교육'을 운영했습니다. 서울과 부산, 대전, 목포, 춘천, 태안 등 5개 지역에서 열린 교육에는 특수교사, 언어치료사 등 220여 명이 참여했습니다. 이를 통해 AAC 이해도가 높아지고 '나의AAC' 이용 의향도 확대로 이어졌습니다.

나의 AAC >

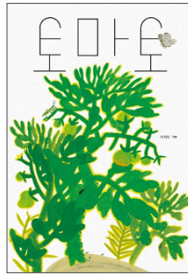
MIT 과학 프로그램

NC문화재단은 MIT(매사추세츠 공과대학)와 2016년부터 'MIT 멘토와의 교류 활동' 및 '과학/기술/공학/수학(STEM) 분야의 교육'을 진행하여 미래 세대의 창의성 증진과 교육 기회를 확대하고 있습니다.

2025년 1월에는 8명의 멘토와 함께 경남 지역 중학생 60명을 대상으로 해당 프로그램을 진행했습니다.

그림책 출간 및 기부

NC문화재단은 '다양성 존중'의 주제를 담은 그림책을 출간하고 있습니다. 2024년 8월에는 이지연 작가의 그림책 '토마토'를 출간, 토마토 씨앗이 싹을 틔워 열매로 성장하는 과정 속에 다양성 존중과 포용의 메시지를 전했습니다. 독자 접근성을 확보하기 위해 공공 도서관, 작은 도서관, 지역아동센터뿐만 아니라 전국 가족센터까지 기부처를 확대하여 총 2,000개 기관에 그림책을 전달했습니다.



토마토(이지연 글, 그림)
2025년 서울국제도서전
'한국에서 가장 아름다운 책' 선정

글로벌 & 스포츠 사회공헌

지역사회 다양성·포용성·소속감 인식 제고

NCW는 전 세계 아이들과 소수자를 위해 경영진과 직원 모두가 다양성, 형평성, 포용성 및 소속감(DEIB)에 대한 인식을 넓힐 수 있도록 'Cultural Moments Initiative'를 진행하고 있습니다. 이 이니셔티브의 일환으로 2024년에는 Black History Month, Women's History Month, Mental Health Awareness Month, and Pride Month 등의 행사를 개최하여 \$38,200를 관련 단체에 기부했습니다.

게임 진로 관련 멘토링 프로그램(Narrative Mentorship)

ArenaNet은 게임 관련 진로 희망자를 대상으로 멘토링 프로그램을 진행하고 있습니다. 9월에는 Game Devs of Color Expo 행사를 통해 학생, 개발자, Guild Wars 2 팬 등 다양한 참가자와 소통하며 게임 업계 내에서의 경력 개발에 대해 질의 응답을 진행했습니다. 11월에는 사내 Women in Gaming ERG(Employee Resources Groups)가 GeekGirlCon을 통해 게임 업계 진출을 희망하는 주니어 인재들에게 포트폴리오 검토 및 멘토링을 제공했습니다.

D-NATION

NC 다이노스는 지역사회에 대한 지속가능한 기여를 실천하기 위해 사회공헌 브랜드 D-NATION의 '동행', '나눔', '미래' 프로그램을 운영하고 있습니다.

D-NATION 사이트 >

2024년 활동 성과

동행	24,227명 초청, 경기 관람 지원 마산회원구청 희망나눔 브릿지사업, 경상남도 교육청 교육복지우선지원사업, NH농협은행 & 경상남도 교육청 취약계층 대상
나눔	팀 기록과 연계해 2,340만 원 기부 지역 중고등학교 야구팀 16곳에 13,000개 드림볼 기부
미래	17명 선수단 일일 코치 야구교실 진행

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

인적자원관리

인권경영

안전보건

> 사회공헌

파트너 상생

책임있는 기술

Governance

Appendix

파트너 상생

파트너(협력사) 지원

구매 프로세스 및 소통 채널

NC는 협력사(파트너) 편의성과 구매 과정의 투명성을 제고하고자 2020년부터 온라인 통합구매시스템을 운영하고 있습니다.

통합구매시스템 사이트 내 문의 채널을 통해 협력사와의 원활한 소통을 지원하며, 불편/불만 등의 애로사항의 경우 별도 채널인 '클린신고센터'를 통해 접수 받고 있습니다.

[NC 통합구매시스템 >](#) [클린신고센터 >](#)

대금 지원 활동

NC는 협력사(파트너)의 경영안정성 지원 및 상생을 위해 월 2회 전액 현금으로 대금을 지급하며, 협력사의 요청이 있을 경우 월말에 추가적으로 대금을 지급하고 있습니다. 30일 이내 지급 일정을 준수하고 있으며, 협력사의 자금 유동성 지원을 위해 대부분 23일 이내에 지급하고 있습니다.

2024년에는 거래대금 총 4,545억 원을 약 1,560여 개의 협력사에 전액 현금으로 지급하였습니다.

게임업계 지원

NC는 게임 산업 생태계 활성화와 상생 발전을 위해 게임 스타트업, 인디 게임사를 대상으로 지속적으로 지원해오고 있습니다.

2024년 주요 활동

행사명	행사 내용	금액
G-STAR 2024	• 매년 개최되는 국제 게임 전시회로, NC는 게임 산업 활성화를 위해 스타트업의 G-STAR 참가를 돕는 부스 운영 • 2024년 후원 대상 : 슈퍼조이, 오지, 올라프게임즈, 36리터스	3,500만 원
2024 인디크래프트	• 매년 인디게임 육성을 통해 건강한 게임 생태계를 조성하고자 추진하고 있는 인디게임 공모전	1,000만 원
부산 인디커넥트 페스티벌	• 매년 개최되는 글로벌 인디게임 축제로 평소 쉽게 접하기 어려웠던 인디게임의 다양한 아이디어와 장르의 전세계 인디게임을 전시	1,500만 원



Case. '서라벌 천년 시간여행' 신라왕경 디지털 복원 프로젝트

NC는 2023년부터 경북연구원과 함께 신라왕경 디지털 복원 프로젝트를 수행하고 있습니다. Scan Studio의 최신 스캔 기술을 기반으로 우리나라의 소중한 국가유산을 디지털 자산으로서, 정밀한 3D 데이터 형태로 복원하는 것을 목표로 하고 있습니다. 해당 자산은 단순한 보존을 넘어 게임, 메타버스, VR/AR, 전시 및 교육 콘텐츠 등 여러 산업에서 활용될 수 있는 높은 확장성을 가지고 있습니다.

아울러 NC는 워크숍 및 세미나를 통해 중소기업에게 스캔 기술 및 노하우를 공유하고 있습니다. 대표적으로 3D 에셋을 제작하고 최적화하는 기술, 스캔 촬영부터 촬영 데이터 후처리 프로세스 최적화 방안, 최신 3D 엔진 기반 콘텐츠 구현 노하우를 공유하고 있습니다. 이를 통해 중소기업이 실시간 콘텐츠 제작 환경에 적합한 스캔 기술 역량을 확보할 수 있도록 지원했습니다. 이러한 상생 기반의 협업 모델을 통해 문화유산 보존이라는 공공적 가치와 함께 산업적 경쟁력 강화에도 기여하고 있습니다.



Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

인적자원관리

인권경영

안전보건

사회공헌

> 파트너 상생

책임있는 기술

Governance

Appendix

책임있는 기술

NC는 이용자들에게 더 나은 경험을 제공하기 위하여 다양성, 안전성, 접근성 측면에서 사회적 책임을 다하는 콘텐츠와 서비스를 제공하고자 합니다. 이를 위해 NC는 게임의 개발과 운영 과정에서 사용되는 AI 기술에 대해, 기술 개발부터 서비스 적용 단계까지 사회적 책임을 적극적으로 실현할 수 있도록 연구하고 적용하고 있습니다.

NC는 AI 기술의 개발에 있어 이용자의 데이터를 보호하고 사회적으로 편향되지 않도록 주의를 기울이고 있으며, 이해하기 쉬운 AI 기술이 될 수 있도록 노력하고 있습니다.

이를 위해 데이터의 수집 및 활용 과정에서 이용자의 프라이버시를 존중하고 개인정보를 보호하고 있습니다. 또한 AI 기술의 개발 및 활용 과정에서 선입견이나 편향이 반영되지 않도록 주의하며, 공정할 수 있도록 노력하고 있습니다.

AI Safety Team

NC는 2025년 생성형 모델의 취약점 측정 및 안정성 강화를 위한 체계적인 연구개발 및 솔루션 개발을 위해 'AI Safety Team'을 신설하였습니다.

주요 역할

- 생성형 AI 모델 및 서비스가 위법 행위에 활용되거나 혐오 및 편향을 확대하는 수단이 되지 않도록 하기 위해서 지속적으로 취약점을 파악하고 모델의 안전성을 개선하는 작업이 수행되어야 합니다. 이에 AI Safety팀은 위험 범주별 테스트 케이스를 지속적으로 수집하고, 다양한 악성 입력 패턴에 대한 시스템의 취약점을 확인할 수 있는 안전성 평가 도구를 개발하고 있습니다. 이를 통해 연구개발 과정에서 요구되는 윤리적 고려사항과 안전성 기준에 효율적으로 대응할 수 있도록 지원합니다.
- AI 서비스에서 고려해야 할 윤리 및 안전 정책은 사회 변화와 도메인 특성에 따라 끊임없이 변화합니다. 이에 AI Safety팀에서는 타겟 도메인에 따라 달라지는 다양한 요구사항에 유연하게 적용 가능한 Safeguard 기술을 개발하고 있습니다. 또한 도메인별 예상 시나리오와 맥락에 따라 적절한 취약점 검사를 수행할 수 있도록 공격 플랫폼 생성 기술을 고도화하고, 이를 자동화된 레드팀 테스트에 적용함으로써 서비스의 안전성과 신뢰성을 강화하고 있습니다.

NC 데이터 활용 프로세스



데이터 활용 정책 및 프로세스

NC는 국내외 데이터 보안 관련 규제를 준수하고 데이터를 안전하게 활용하기 위해 <NC 데이터 활용 정책 및 프로세스>를 수립하여 운영하고 있습니다. 이 정책은 NC 임직원(계약직, 파견직 포함)뿐 아니라, 회사를 출입하는 모든 인원에게 적용되며, NC가 관리하는 서비스 고객·임직원·협력업체의 개인정보 데이터를 업무 목적으로 추가 활용하거나 외부 제공·결합 시에도 적용됩니다.

또한, 정보의 안전성을 확보하기 위해 접근 권한 통제, 로그 관리, 암호화, 파기 등의 데이터 저장 원칙 하에 관리하고 있습니다. 외부 공개 데이터를 사용하는 경우에는 해당 기관의 라이선스 및 이용 정책을 준수하여 데이터 보안성을 유지합니다.

데이터는 활용 목적과 범위에 따라 위험을 분석하고, 가명처리 및 적정성 검토를 거쳐 활용할 수 있도록 관리 프로세스를 운영하고 있습니다. 또한, AI 연구·개발 과정에도 이를 적용하여 안전하게 데이터를 활용하고 있습니다.

Case. 1 파트너사 대상 데이터 보호 정책 적용

NC는 2024년 패션 기업 대상 VARCO Art 서비스 개발 과정에서, AI 모델 학습에 활용되는 데이터를 윤리적·법적으로 안전하게 처리하기 위한 별도의 계약을 체결하고 데이터 보호 정책을 적용하였습니다. 보안 교육, 접근 제한 조치, 결과물에 대한 고객사 소유권 규정, 제3자 제공 및 상업적 활용 금지 등의 내용과 고객사에서 제공한 이미지 및 텍스트 데이터의 폐쇄형 클라우드 환경 내 처리 등을 규정하였습니다. 이를 통해 AI기술 활용에 있어 파트너사의 권리 보호와 데이터 윤리 기준을 선제적으로 실현하고자 하였습니다.

Case. 2 성우 녹음 음성 활용 데이터 보호 정책 적용

NC는 성우의 권리를 보호하고 AI기술의 윤리적 활용을 위해 음성 데이터 수집 시 데이터 보호 정책과 절차를 준수하고 있습니다. 성우 음성 녹음 시, 해당 음성이 AI 학습 및 AI 기반 서비스에 사용될 수 있음을 사전에 명확히 고지하고, 동의를 받는 절차를 수행하고 있습니다. 수집된 음성 데이터는 활용 범위에 따라 구분하여 관리되며, 사용 목적이 명시적으로 동의 된 음성만을 활용하고 있습니다.

개인정보 비식별화 기술

NC는 AI 기반의 게임 기술 및 고객 상담 서비스에서 개인정보보호를 강화하기 위해 비식별화 기술을 적용하고 있습니다.

정책	• 고객 로그 내 개인정보 및 비윤리적 데이터 검출 및 비식별화 프로세스 제공 • 모델 학습용 데이터 내 개인정보 포함 여부 판단 및 제거 • 글로벌 대응을 위한 개인정보 식별장치 고도화
내용	• 데이터 사용 로그 기록 및 유사시 유출 경로 추적 인프라 구축 • 개인정보 인식 기술 개발(숫자 패턴, 이름·캐릭터, 아이디) • 암호화, 익명화 처리 기술 개발

이와 같이 NC는 서비스 운영 과정에서 축적되는 서비스 로그의 비식별화를 통해 개인정보를 보호하며, 사용자의 개인정보가 AI 모델 학습 데이터로 유입되지 않도록 서비스 로그 시스템과 학습 데이터 관리 시스템을 분리하여 운영하고 있습니다.

Case. 1 실시간 채팅 번역 서비스 LivechatMT

NC의 게임 서비스 내 유저 간의 채팅을 실시간으로 번역하는 LivechatMT는 게임 유저가 채팅창에 개인의 전화번호, 이메일 및 IP 주소 등을 입력하는 경우, 자동으로 인식하여 데이터 마스킹 처리합니다. 특히 한국어뿐 아니라 영어, 번째, 스페인어 등 19개 언어의 다국어 유저 채팅에서의 개인정보를 보호하기 위하여, 다국어 비식별화 기술을 적용하고 있습니다.

Case. 2 고객센터 자동화 서비스 NCER(엔써)

NC의 고객센터 자동화 서비스 NCER(엔써)에서는 고객 정보 보호를 위해 비식별화 기술을 적용하여 개인정보를 안전하게 처리합니다. 특히 고객 이름, 고객 생일, 결제내역 등 상담 중 발생 가능한 개인정보에 대해 데이터 마스킹 작업을 통해 개인 식별이 불가능하게 하여 개인정보의 재식별 위험을 최소화하고 있습니다. 또한, 사용자로부터 입력되는 발화 및 사용자에게 답변으로 나가는 응답에 대해서 양방향 비윤리 처리 기술을 통해 사용자와 모델의 상호작용 과정 중에 발생할 수 있는 비윤리적인 행위가 없도록 지속적으로 윤리와 관련된 기술들의 개발을 통해서 사용자의 상담과정에서 발생할 수 있는 피해를 방지하고자 노력하고 있습니다.



Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

인적자원관리

인권경영

안전보건

사회공헌

파트너 상생

> 책임있는 기술

Governance

Appendix

AI 모델 평가 기술 및 검증 프레임워크

NC는 AI 기술의 발전과 더불어 모델의 성능을 신뢰할 수 있도록 검증하는 것이 중요하다는 믿음으로 내부적으로 정교한 평가 시스템을 개발하여 운영하고 있으며, 국내 AI 기술의 발전에 공헌하고자 이를 오픈소스로 공개하고 있습니다.

OffsetBias 기술

NC는 LLM(Large Language Model, 대규모언어모델)의 생성 결과를 자동으로 평가할 수 있는 모델 OffsetBias를 개발하였습니다.

평가모델은 자동평가 시 질문과 관련 없음에도 불구하고 구체적이고 긴 답변이나 사전에 익숙한 내용을 고평가하는 편향(Bias)을 가집니다. 따라서 평가 모델이 보다 정확하고 공정한 답변을 선호하도록 추가 학습이 필요합니다.

이에 편향성의 유형을 분석/제시하고, 편향을 측정할 수 있는 상대평가 벤치마크를 구축 및 공개하였습니다. 또한 편향을 줄이기 위한 학습데이터 구축 방법을 정리하고, 해당 데이터셋을 누구나 사용할 수 있도록 공개하였습니다. 해당 데이터는 RewardBench 리더보드 상위 모델들의 주요 학습데이터로 활용되었으며, 관련 논문은 현재까지 54회 인용되었습니다.

VARCO Arena(바르코 아레나)

NC는 2024년 대규모 언어 모델(LLM)의 성능을 객관적이고 효율적으로 평가하는 벤치마킹 프레임워크 VARCO Arena를 개발 및 공개하였습니다.

VARCO Arena는 기존의 정적인 데이터셋과 사전 정의된 정답에 의존하는 평가 방식 대신, LLM이 생성한 문장들을 직접 비교하는 방식으로 더욱 정확한 평가를 제공할 수 있습니다. 또한, VARCO Arena는 최소한의 평가용 입력만 요구하며, 사전 정의된 정답이 필요하지 않아 맞춤형 평가가 더욱 용이합니다. 더불어, 토너먼트 구조를 기반으로 샘플링 기법을 적용하여 결과 도출에 필요한 연산량을 줄임으로써 보다 환경 친화적인 평가 시스템을 구현하였습니다.

AI 기술의 정밀하고 투명한 평가를 위해 VARCO Arena의 데모와 코드를 공개하였으며, 누구나 활용할 수 있도록 지원하고 있습니다.

[VARCO Arena >](#)

AI 윤리 인식 제고 활동

NC문화재단은 빠르게 발전하는 AI 시대 속 AI 윤리의 중요성을 알리고 대중의 인식을 제고하기 위해 다양한 활동을 전개하고 있습니다.

FAIR AI 콘퍼런스

NC문화재단은 2024년 6월 27일~28일, 인간과 AI의 균형 있는 공존을 위한 AI 윤리 콘퍼런스 <FAIR AI 2024>를 개최했습니다. KAIST 디지털인문사회과학부와 공동 개최해, AI 윤리 및 'Embedded EthiCS¹⁾'를 주제로 국내외 AI 분야 석학을 비롯해 총 18명의 연사가 참여했습니다. 연사들은 AI의 발전에 따른 윤리적 이슈와 과제, AI 윤리 교육에 대한 심도 있는 토론을 진행했습니다. 이틀간 총 174명이 현장 참석하고, 유튜브 강연 조회수 10만뷰 이상을 기록하며 AI 윤리에 대한 사회적 관심을 환기했습니다.

NC문화재단은 앞으로도 다양한 활동을 통해 인간과 AI의 균형 있는 공존에 필요한 '인간의 창의성'과 '올바른 AI 윤리 교육'에 대한 중요성을 강조하며, AI의 올바른 발전 방향을 제시해 나가고자 합니다.

1) Embedded EthiCS: 엔지니어링 과정에서 윤리적·사회적 의미를 고려할 수 있도록 공학에 인문학과 사회과학을 결합한 다학제간 교육

[FAIR AI 2024 >](#)



AI 윤리 콘퍼런스 (FAIR AI 2024)

FAIR AI 웹사이트

NC문화재단은 2024년 5월, AI 윤리 관련 최신 정보와 자료를 담은 정보 라이브러리 웹사이트 'FAIR AI'를 론칭했습니다. 'FAIR AI'는 누구나 AI 윤리 관련 최신 정보를 쉽고 빠르게 접할 수 있도록 뉴스, 학술 논문, 보고서, 교육 커리큘럼, 행사 정보, 참고 사이트 등 다양한 자료를 제공하고 있습니다. 또한 2025년에는 정보 제공 범위를 확대하여 'Embedded EthiCS' 관련 교육 자료, 전문가 기고문 등 FAIR AI만의 오리지널 콘텐츠를 강화할 계획입니다.

[FAIR AI 웹사이트 >](#)

AI 윤리 연구 후원

NC문화재단은 AI를 포함한 최신 기술이 사회에서 올바르게 작동하기 위한 윤리 규범 마련하고, 교육 커리큘럼을 개발하기 위해 세계적인 연구기관과 협력해 후원을 이어오고 있습니다. 현재까지 MIT(NC Ethics of Technology Fund), 스탠퍼드대(NC Fellows Fund), 하버드대(Embedded EthiCS Philosophy Postdoctoral Support Fund)를 대상으로 선정·후원하여 AI 윤리 연구와 교육 발전을 지원해오고 있습니다.

2024년에는 AI 윤리 콘퍼런스 <FAIR AI 2024>를 통해 Embedded EthiCS 교육 커리큘럼 개발 후원의 성과를 공유하였으며, 2025년에는 이 성과를 바탕으로 Embedded EthiCS 교육의 국내 도입을 위해 광주과학기술원과 이화여자대학교와의 공동 연구 프로젝트를 진행할 예정입니다.

기술 윤리 인식 제고

NC문화재단은 2023년부터 세계 유수의 싱크탱크인 카네기국제평화재단(CEIP)의 정책 개발 연구를 지속적으로 지원하고 있습니다. 2024년에는 재단의 주요 방향성인 포용적 기술 확산에 초점을 맞추어 한국의 사회적 약자들이 겪는 기술 격차를 해소하기 위한 정책 연구를 지원했습니다.

2026년 발행될 연구보고서를 바탕으로 기술이 나아가야 할 방향에 대한 다양한 콘텐츠를 제작/발행 할 예정입니다.

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

인적자원관리

인권경영

안전보건

사회공헌

파트너 상생

> 책임있는 기술

Governance

Appendix

기업 지배구조 정책

NC는 대한민국 대표 게임기업으로서 투명경영과 책임경영의 원칙 아래, 즐거운 상상들을 디지털 문화 콘텐츠로 구현하고 안정적으로 서비스함으로 사람들의 행복에 공헌해 나가고자 노력하고 있습니다. 당사는 지속가능한 성장 체계를 통해 주주가치를 증진하고 동시에 이해관계자들의 권익을 보호하고 사회적 책임을 실천하여야 한다는 경영철학을 가지고 있습니다.

주주

주식 및 자본구조

NC가 발행한 주식의 총수는 보통주 21,954,022주(2024년 12월 31일 기준)이며, 정관상 발행 가능한 주식의 총수는 100,000,000주 입니다.

NC는 1주 1의결권 원칙에 따라 발행한 모든 주식에 대해 공평한 의결권을 부여합니다. 주주권 행사를 보장하고 의결권 행사 편의성을 제고하기 위해 전자투표제도를 도입하고 주주 전원을 대상으로 한 의결권 대리행사 권유 또한 시행하고 있습니다.

주주총회를 소집함에 있어서는 주주들이 안전에 대해 충분한 시간을 가지고 심의할 수 있도록 기업지배구조 모범규준을 준수하여 주주총회일로부터 최소 4주 전 장소, 의안, 일시 등 관련 정보를 제공하고 있습니다.

주주구성 (2024.12.31 기준)

구분	소유주식 수	지분율
김택진 대표이사	2,628,000	12%
자기주식	2,556,537	12%
Public Investment Fund	2,032,411	9%
넷마블 주식회사	1,950,000	9%
국민연금공단	1,803,733	8%
그 외 주주	10,983,341	50%
- 외국인	6,015,046	27%
- 내국인	4,968,295	23%
합계	21,954,022	100%

*2025년 3월 말 자기주식 410,000주를 소각하여, 보고서 발간일 현재 발행주식 총수는 21,544,022주입니다.

중장기 주주환원 정책

NC는 주주환원 투명성과 일관성을 증진하고 배당규모의 가시성을 확대하기 위해 3개년 단위로 정기적인 배당정책을 수립하여 공시하고 있습니다.

배당 규모는 회사의 지속 성장을 위한 투자재원 마련, 재무구조 안정성 확보, 장기적 주주가치 제고 등을 종합 고려하여 결정합니다.

NC는 주주의 배당 받을 권리를 존중하고 적절한 수준의 회사 이익을 주주에게 환원하고자 지난 2014년 이래 꾸준히 일관된 배당정책(배당성향 30%이상)을 수립하여 이행하고 있으며, 2024년 사업연도의 배당금부터 배당기준일을 배당금 확정 이후로 설정함으로써 투자자들의 배당 예측 가능성을 제고했습니다.

최근 3개년 간 배당 현황

구분	2022	2023	2024
(연결) 현금배당성향	31%	30%	30%
배당금 총액(백만 원)	135,654	63,562	28,314
주당 배당금(원)	6,680	3,130	1,460
배당기준일	2022년 12월 31일	2023년 12월 31일	2025년 3월 24일

2025년 중장기 주주환원 정책 수립

NC는 2025년 2월 정기이사회에서 2025~2027년 중장기 주주환원 정책을 승인하고 이를 공시했습니다. 해당 정책에 따라, 기 보유 자기주식 중 41만 주(발행주식총수의 약 1.9%, 약 1,270억 원 규모)를 2025년 3월 일괄 소각하였으며, 2025년부터 3개년의 사업연도 동안 매년 연결당기순이익(지배기업 소유주지분, 일회성 비경상 손익 제외 산정)의 30%를 현금 배당하게 됩니다.

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

Governance

> 지배구조

기업윤리

Appendix

이사회

이사회 역할 및 책임

NC는 정관과 이사회 규정에 의거하여 이사회와 이사회 내 위원회를 설치·운영하고 있으며, 기업지배구조원칙에 따라 다양한 이해관계자의 권익을 보호하며 사회적 책임을 실천함으로써 건강하고 발전적인 성장 체계를 구축하고자 지속 노력하고 있습니다.

NC 이사회는 주주로부터 권한을 위임 받은 회사의 최고 의사결정기구로서 기업 가치 창출 및 주주·이해관계자의 이익 보호를 위하여 회사의 주요 경영 사안을 전략적·독립적으로 검토 및 승인합니다.

이사회가 검토 및 승인하는 회사의 주요 경영 사안은 지배구조, 주요 투자결정, 재무/회계, 인사 등과 관련된 내용을 포함하며, 이사회 규정을 통해서 부의 사항과 보고사항을 구체적으로 구분하고 있습니다.

이를 통해 NC 이사회는 회사의 지속가능발전 방향을 논의하고 독립적인 경영진 직무 집행감독 역할을 충실히 수행합니다.

이사회 특징 및 구성

이사회 독립성

NC 이사회는 신중한 토의와 효율적인 의사 결정을 위하여 총 7인으로 구성되어 있으며, 이중 과반수 이상(총 7인 중 5인, 71%)을 사외이사로 선임하여 공정하고 투명한 기업지배구조를 마련하고 있습니다.

NC는 사외이사 후보군 검토 시부터 지배주주 및 경영진에 대하여 독립적 기능과 객관적 감독이 가능한 인물들로 선별하여 추천하고 있으며, 사외이사는 취임 승낙 시 NC와 중대한 이해관계가 없다는 확인서를 제출합니다.

사외이사 독립성 검토 기준(상법 382조 일부 발취)

- 최근 5년 이내 NC 상근 임직원이 아니었던 분
- 중요한 지분/거래/경쟁관계 등에 있는 회사에 최근 5년 이내 상근 임직원이 아니었던 분
- NC에 6년 이상 사외이사로 재직하지 아니한 분
- 그 외 NC와의 이해관계로 인해 사외이사로서 독립성 우려가 없는 분

또한, 사외이사로만 구성된 정기회의를 개최하여 독립적인 환경에서 사외이 시간 심도 깊은 논의가 진행되도록 지원하고 있습니다.

이사회 다양성

NC는 이사 후보군 검토 단계부터 성별, 인종 및 국적, 종교, 문화적 배경 등에 따른 차별을 두지 않으며, 전문분야, 경험 등을 종합 고려합니다.

이사회는 그 역할과 책무를 다하고, 다양한 관점을 통한 효과적인 토론을 거쳐 객관적·합리적인 의사결정을 할 수 있도록 지식, 경험, 능력, 성별이 조화를 이루어 다양성을 충족하도록 구성하고 있습니다.

보고서 발간일 현재, 사외이사 5인 중 3인은 여성이며 그 중 2인은 각 소속 위원회를 대표하는 위원장으로 활동합니다.

이사회 전문성

NC 이사회는 경영, 투자, 재무/회계, 법률, 리스크 관리, 산업기술, ESG 등 다양한 분야의 전문가들로 구성되어 있습니다.

이사회 구성원 각자가 보유한 전문역량과 풍부한 경험을 바탕으로 책임 있게 역할을 수행하며, 안전에 대한 깊이 있는 심의를 통해 내실 있는 의사결정을 이끌어 갑니다.

이를 통해 주주를 비롯한 모든 이해관계자의 의견을 균형 있게 반영하고, 회사 경영에 실질적으로 기여하고 있습니다.

[이사회 역량구성표 >](#)

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

Governance

> 지배구조

기업윤리

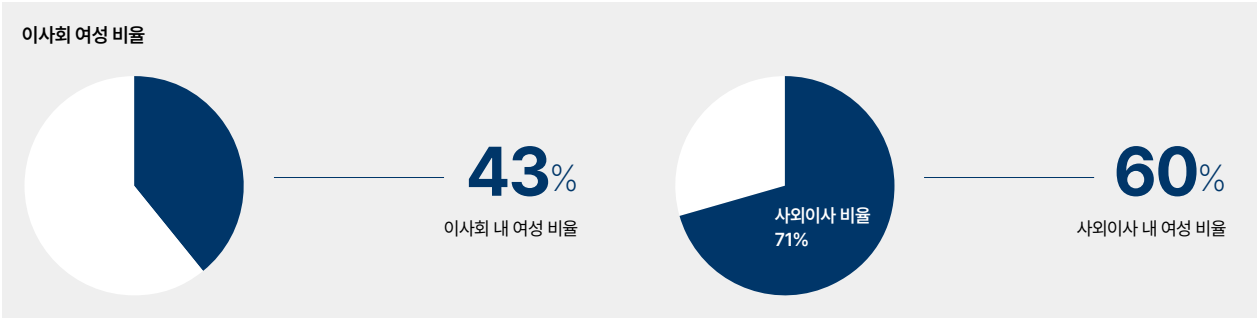
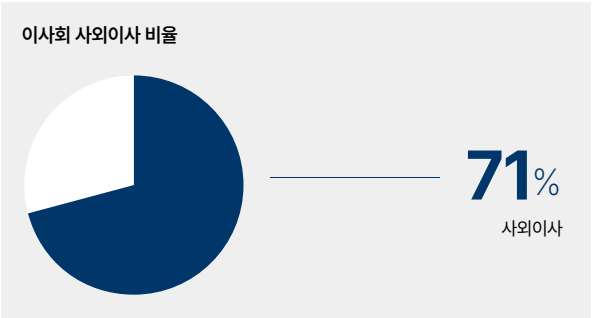
Appendix

이사회

이사회 구성 현황 및 Board Skills Matrix

(2025.05 기준)

구분	성명	성별	경력	위원회 활동(●:위원장/O:위원)			임기	역량구성표						
				감사위원회	보상위원회	사외이사후보 추천위원회		경영	투자	재무/회계	법률/정책/ 리스크관리	산업기술/경험	국제관계	ESG
사내이사 (의장)	김택진	남	現 엔씨소프트 대표이사				2024. 03~2027. 03	●				●	●	
사내이사	박병무	남	現 엔씨소프트 대표이사 前 VIG파트너스 대표 前 하나로텔레콤 대표이사 사장 등				2024. 03~2027. 03	●	●	●	●	●	●	
사외이사	최영주	여	現 포항공과대학교 수학과 교수		○	●	2023. 03~2026. 03				●	●		
사외이사	정교화	여	現 Netflix Korea 정책/법무 총괄 前 한국마이크로소프트 대표변호사	●	○		2025. 03~2028. 03				●	●	●	
사외이사	최재천	남	現 이화여자대학교 예코과학부 석좌교수 現 생명다양성재단 이사장			○	2023. 03~2026. 03	●			●		●	●
사외이사	이재호	남	現 오스템 임플란트 CFO * 한국공인회계사 前 NC West 대표이사	○	●	○	2024. 03~2027. 03	●	●	●		●	●	
사외이사	이은화	여	現 RGA재보험 Head of Korea 前 GE Capital Korea CFO 前 GE Korea CMO	○			2025. 03~2028. 03	●		●	●		●	●



이사회

이사회 운영

소집 및 개최

NC 이사회는 매 분기 정기 1회 개최를 원칙으로 하며 이사회 승인/보고사항 발생 시 수시로 임시 이사회를 개최합니다.

NC는 사외이사의 직무수행을 지원하기 위해 업무관련 정보 및 인적·물적 자원을 충분히 제공하며, 사외이사의 정보제공 요구 등에 대응하기 위한 전담부서를 지정해 운영합니다.

이사회 소집 시 이사의 참여를 보장하기 위해 개최 3~4주(최소 1주)전 각 이사에게 일정을 안내하고 있으며, 이사회 부의 안전 등에 대해 충분한 시간과 노력을 투입하여 최선의 경영의사결정을 할 수 있도록 이사회 개최에 앞서 논의 자료를 제공합니다. 주요 안전들의 경우, 각 이사와의 ‘1:1 사전보고’ 등을 추가 진행함으로써 이사들의 의견을 다각적인 관점에서 적극 수렴하고 있습니다.

사외이사 교육

NC는 이사회의 전문성 강화를 위해 연 1회 이상 사외이사 교육을 실시하며, 선임 사외이사의 원활한 적응을 돕기 위한 별도의 오리엔테이션을 진행합니다. 또한, 감사위원회를 대상으로 연 1회 이상 감사 직무 관련 교육 및 외부 전문가, 내부 회계팀, 감사팀 주관 하에 내부회계관리제도 업무지침에 따른 내부통제 변화사항, 내부회계관리제도 등에 관한 교육을 별도 실시하고 있습니다.

2024년 사외이사 교육

교육일자	교육내용	참석대상	참석율
2024. 11. 25	• 내부회계관리제도, 연결 기준 내부회계관리제도	감사위원 전원	100%
2024. 11. 25	• 사외이사의 주의의무(Due Care)에 대한 법원의 태도와 직무 가이드 • M&A 관련 제도 개선과 기업가치평가의 이해 • 기업 밸류업 프로그램과 기업가치 제고	사외이사 전원	100%
2025. 04. 30	• 선임 사외이사 대상 오리엔테이션	이은화 사외이사	100%

이사회 내 위원회

NC는 정관 제39조의2와 이사회 규정 제11조에 따라 업무 수행의 전문성과 효율성 향상을 위하여 이사회 산하에 분야별 전문 위원회를 설치·운영하고 있습니다.

이사회 내 위원회는 현재 (1)재무 활동에 대한 독립적 감독을 위한 감사위원회, (2)공정한 사외이사 선임을 위한 사외이사 후보 추천 위원회, (3)투명한 임직원 성과 보상 체계 설계·운영을 위한 보상위원회가 있습니다.

모든 위원회는 각 분야별 전문지식과 경험을 갖춘 사외이사들만으로 구성되어 있으며 위원회별 의사결정에 있어 강력한 독립성과 투명성이 보장되도록 구조화되어 있습니다.

위원회 명	역할 및 주요 활동
감사위원회	• 회사 내부통제시스템의 적절한 운영 감독 • 기업활동의 건전성, 투명성 및 정확성 감독
보상위원회	• 등기 이사 포함 전체 임직원 보상 정책/체계 적정성 검토 및 승인
사외이사후보추천위원회	• 사외이사 후보 검증 및 선임 원칙 수립 • 전문역량, 다양성, 독립성 및 이사회 구성원 간 시너지 고려한 사외이사 후보 발굴 • 사외이사 후보 Pool 관리 및 주주총회 추천

감사위원회 전문성

NC 감사위원회는 리스크 관리 및 감독 역량을 갖춘 3인의 사외이사로 구성되어 있으며, 각 구성원은 재무·회계, 법률, 리스크 관리 등 관련 분야의 전문성을 보유하고 있습니다. 감사위원회 3인 중 2인은 법령상의 ‘재무·회계 전문성’을 인정 받고 있습니다.

구분	성명	전문성
위원장	정교화	한국 변호사 자격증 보유, 글로벌 테크기업 법무/리스크 관리 분야 경력자
위원	이재호	한국공인회계사 자격증 보유, 상장회사 회계·재무분야 경력자(상법시행령 제37조 제2항 제3호 유형)
위원	이은화	금융기관·정부·증권유관기관 등 경력자(상법시행령 제37조 제2항 제4호 유형)

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

Governance

> 지배구조

기업윤리

Appendix

이사회

이사회 평가

NC는 모든 이사들에게 이사회 구성원으로서 충실한 직무 수행 책임을 요구하고 있으며, 매년 말 이사 전원을 대상으로 당해년도 이사회 평가와 이사의 자기활동 평가를 진행하고 있습니다. 평가문항은 이사회의 역할과 책임, 구성과 운영, 산 하 위원회 활동 및 이사의 자기평가 등으로 구성하고 각 항목별 5점 척도의 정량적 평가와 추가 제언 방식을 통해 진행됩니다. 이를 통해 건설적인 방향으로 이사진의 의견을 수렴하면서 이사회 운영 효율을 증진하고 있습니다.

2024년 이사회 평가

구분	주요 평가 내용	결과 점수(5.0 만점)
이사회	• 이사회 역할과 책임 • 이사회 구성과 운영	4.8
이사회 산하 위원회	• 이사회-위원회 간 역할과 책임 배분 • 위원회 활동	4.7
이사 자기활동	• 이사의 전문성 • 이사의 경영감독/지원 • 이사의 윤리의식 • 이사의 성실성	4.7

이사회 보수

NC의 이사 보수는 주주총회 결의로 정한 이사 보수 한도 범위 내에서 사외이사로만 구성된 보상위원회의 심의 및 의결을 통해 결정하며, 보수 책정 시 주요 경영 성과에 대한 과거 기여도와 기대역할, 예상 성과 등을 종합적으로 고려한 성과연동형 보상체계를 지향하고 있습니다.

사내이사의 보수는 급여, 단기인센티브, 장기인센티브, 특별 장기기여인센티브 및 복리후생으로 구성되어 있습니다. 사외 이사의 경우 독립성·투명성을 보장하기 위해 주요 상장사 수준에서 고정보수로 지급하되 경영성과에 연동되는 별도의 경영성과급은 지급하지 않습니다.

2024년 이사 보수 (단위: 명, 백만 원)

구분	인원	보수총액	1인당 평균 보수액
등기이사(사외이사, 감사위원회 위원 제외)	2	5,589	2,795
사외이사(감사위원회 위원 제외)	2	175	87
감사위원회 위원	3	259	86

사외이사 선임 프로세스

NC 이사회는 상법 및 유관 법령에서 요구하는 자격 요건을 충족하는 전문가들로 구성되어 있습니다. 이사 후보의 경우, 사내이사는 이사회, 사외이사는 전원 사외이사로 구성된 사외이사후보추천위원회가 후보를 선정하여 주주총회에 상정합니다. 사외이사 후보를 발굴하는 과정에서 외부 전문기관으로부터 적임자를 추천받는 방법 외에도 사 내에서 자체 개발한 이사회 역량 현황표(Board Skills Matrix, BSM)를 활용하여, 이사회 역량 조합에 최적의 시너지를 낼 수 있는 후보군을 발굴하고 있습니다. 매년 당사 이사회 구성 현황 및 전략 방향을 점검하여 사외이사 후보군을 확보하며, 이사 선임 관련 법령 등에 근거한 이사 자격요건 체크리스트를 마련·적용하고 있습니다. NC는 사외이사후보추천위원회 위원장에게 매해 사외이사 후보군에 대하여 별도 보고하는 체계를 갖추고 있으며, 이후 2월에 개최되는 사외이사 후보추천위원회에서 최종 후보를 선정합니다. 그에 따라, 2025년 2월 11일 개최된 사외이사후보추천위에서는 재무·회계 전문성과 글로벌 시장 전략에 대한 깊은 이해를 겸비한 이은화 사외이사를 최적의 후보자로 판단, 2025년 3월 26일 개최된 제28기 정기주주총회에 추천한 바 있습니다.

사외이사 후보군 확보(상시)	해당연도 후보군 확보 및 방향성 검토 외부 전문기관/리서치 등 다각적 형태로 데이터베이스 확보			
사외이사 후보군 검토(10월~1월)			사외이사후보추천위원회 검토(1월~2월)	
10월 후보군 1차 리뷰 • 분야별 우선 검토 후보 선정 • 선임 요건 내부 의견 수렴	12월 후보군 2차 리뷰 • 레퍼런스 체크 1차 • 후보자 본인 의사 확인	1월 후보군 3차 리뷰 • 법적·의결권 자문 기관 결정사유 확인 • 레퍼런스 체크 2차	1월 위원장 사전 보고 • 사외이사 후보 사전 보고 • 중요 사외이사 후보군 정례(1년 단위) 보고	2월 안전 상정 • 사외이사후보 추천위원회 검토/승인

사외이사 후보 추천 기준

적법성	관련 법령 자격요건 충족	충실성	직무수행을 위해 충분한 시간과 노력 할애 가능
독립성	회사 및 특수관계인으로부터 독립적 의사결정 가능	객관성	전체 이해관계자의 권익을 균형 있게 대변 가능
전문성	당사에 기여 가능한 전문지식 보유 및 이사회 구성상 상호 역량 보완 가능	윤리책임성	모범적인 윤리의식 및 책임감 있는 직업의식 보유
		다양성	성별, 나이, 국적 등 이사회 전체 구성의 다양성 고려

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

Governance

> 지배구조

기업윤리

Appendix

전사 리스크 관리 체계

NC는 회사의 경영에 중대한 영향을 미칠 수 있는 재무적·비재무적 리스크를 선제적으로 파악하고 대응하기 위한 명확한 조직 체계와 절차를 갖추고 있습니다.

재무 리스크는 CFO(최고재무책임자), 비재무 리스크는 CLO(최고법무책임자)가 각각 총괄하며, 각 분야별로 상시 감시·분석 기능을 수행하는 조직이 구성되어 있습니다. 이들은 주요 리스크를 조기에 식별하고, 그 결과를 최고 의사결정기구인 이사회에 신속히 보고하여, 이사회가 리스크에 대한 의사결정을 적시에 내릴 수 있도록 지원하는 체계를 운영하고 있습니다.

전사 차원의 리스크를 통합적으로 조율하기 위해 Risk Management TF를 구성하여 상시 운영하고 있으며 TF 활동내역은 이사회에 정기 보고하고 있습니다. 비재무적 리스크는 그 성격에 따라 법률·규제, 정보보안, 서비스 운영, 안전보건, 임직원 비위 등으로 세분화하여, 컴플라이언스팀, 감사팀 등 전담 부서가 각 분야별로 체계적으로 관리하고 있습니다. 재무적 리스크는 내부회계팀을 중심으로 별도의 관리체계를 구축하여 지속적으로 모니터링 및 대응하고 있습니다.

이러한 리스크 대응 체계는 내부자거래 컴플라이언스 운영규정, 감사규정, 내부회계관리규정, 임직원 윤리규정 등 명문화된 내부 규정에 따라 엄정하게 실행되고 있습니다.

리스크 유형

구분	주요 평가 내용
재무 리스크	영업과 관련한 금융 리스크 관리 • 시장위험(환위험, 추가변동위험 등) 민감도 분석 시행 • 신용위험 및 유동성위험 관리 등
비재무 리스크	사업수행과 관련한 비재무적 리스크 관리 • 경영전반, 보안, 게임 서비스, IT업무 등 내부 감사 진행 • 법령 개정/검토 프로세스 구축(게임산업법 개정 대응, 게임 서비스 출시 전 법령 검토 프로세스 구축 등) • 중요성 평가를 통한 위험/기회 요인 분석 등

세무 리스크

세무 관리 프로세스

NC는 이해관계자들에게 조세부담의 신뢰성과 투명성을 제고하기 위해 국내외 세법과 관련 법규를 준수하며, 세무 신고와 납세의 의무를 성실히 이행하고 있습니다. 조세와 관련된 사항을 사업보고서를 통해 공시하고 있으며 적절한 조세 법규 적용 및 이를 통한 이해관계자 보호를 위해 주요 세목에 대하여 내외부 조세전문가의 최종 검토 후 신고 의무를 준수하고 있습니다. 또한 세무조사에 성실히 임하고 과세당국의 요청이 있을 경우 적극적으로 협조하고 있습니다.

2023년 OECD/IF의 디지털세(필라1, 2) 발표에 따라 글로벌 최저한세 실행계획과 이에 따라 개정되는 국가별 조세 원칙을 준수하기 위해 본사와 해외 법인간 거래를 모니터링하고 있으며, 세무 리스크를 선제적으로 관리하기 위해 외부 조세 전문가 집단과 협력하고 있습니다. 2024년부터 글로벌 최저한세 관련 감사보고서 공시 의무를 이행하고자 각 국가별 세무 동향을 지속적으로 모니터링하며, 세무 전문가를 통해 적절한 세무 처리 방안에 대한 자문을 얻고 있습니다.

세무 관리 정책

- 국가별 세법 및 관련 법규 준수
- 특수관계법인간 거래 적정성 준수
- 조세 법률 제·개정에 선제적으로 대응하여 조세 관련 리스크 예방
- 내부 회계관리제도 내에서 조세 관련 통제 및 점검
- 투명한 세무 정보 공개
- BEPS(Base Erosion and Profit Shifting) 보고서 제출 및 글로벌 최저한세 검토를 통한 Global Tax Risk 관리

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

Governance

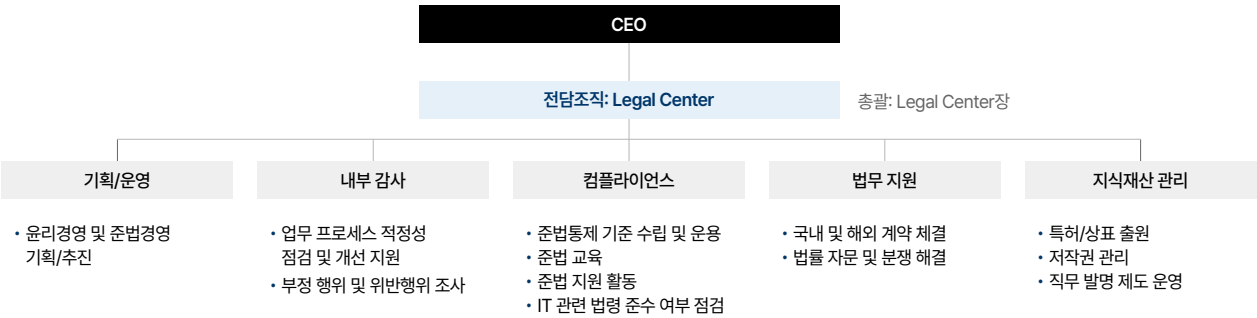
> 지배구조

기업윤리

Appendix

윤리경영 체계

NC는 사회적 책임을 다하고 고객과 이해관계자들로부터 신뢰 받을 수 있는 윤리경영 체계를 구축하고 있습니다. 준법경영을 통해 위법 행위를 사전에 예방하고 법적 리스크에 체계적으로 대응하고 있습니다. 더불어 최고경영진(CEO) 산하 직속으로 윤리경영 전담조직 Legal Center를 배속하여 기업의 윤리 및 부패 관련 사안에 대해 관리/감독하고 있습니다.



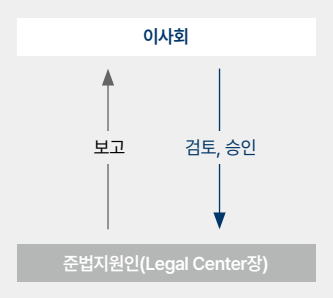
준법지원인

NC는 상법에 따라 이사회에서 Legal Center장을 준법지원인으로 선임하고, 임직원의 법규 준수 여부 점검, 위법행위 예방, 법적 위험 대응 정책 수립 및 준법 교육 등의 준법통제활동을 수행하고 있습니다. 또한 준법지원인은 최고준법경영기구인 이사회에 매년 준법지원활동에 대해 보고하고 있으며, 이사회는 회사의 준법경영활동에 대해 검토 및 승인하고 있습니다.

2024년 이사회 보고 실적(2024. 11)

- 확률형 아이템 표시의무 관련 게임산업법 개정안 대응
- 회사가 출시하는 모든 서비스 대상 개인정보보호법, 정보통신망법, 게임산업법, 전자상거래법 등 IT 관련 법령 준수 여부 점검 내역
- 게임 출시 관련 법령 검토 프로세스 수립 및 운영 내역
- 리스크 발생 사항을 정기적으로 공유하는 Risk Management TF 활동 내역
- 자회사 법률 준수 여부 점검 내역
- 전사 임직원 대상 윤리교육 내역
- 게임산업법, 정보통신망법 등 관련 설명회 및 매뉴얼 배포 등 준법 교육

준법경영활동 보고 체계



감사위원회 보고

Legal Center는 감사규정에 따라 이사회 내 감사위원회에 매 분기별 주요 감사 계획 및 감사 결과와 윤리규정 위반행위에 대해 보고하고 있습니다. 감사위원회 보고자료에는 감사 결과 발견된 윤리 및 부패 관련 문제점과 개선, 조치 계획을 포함하여 보고합니다.

전문성 확보 노력

NC는 전담 조직 구성원의 전문성 확보를 위해 다양한 교육/세미나에 지속 참여하고 있습니다.

2024년 구성원 참여 교육 실적

내부 감사	• 해외법인 감사 실무 특강(2024. 05) • 내부감사의 디지털 트랜스포메이션(2024. 02) • 디지털포렌식 분석기법 실습(2024. 09) • ISO 22301 비즈니스연속성경영시스템 인증심사원 양성과정(2024. 11) • 내부감사전문교육(2024. 12)
컴플라이언스	• 공시대상기업집단 지정자료 제출 매뉴얼 설명회(2024. 02)

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

Governance

지배구조

> 기업윤리

Appendix

윤리 정책 및 규정

NC는 임직원이 준수해야 할 윤리 관련 규정을 제정·개정하고 있으며, 임직원의 윤리 의식 제고와 직무 수행 시의 실천을 위해 관련 규정을 사내 사이트에 게시하고 정기적인 전사 교육을 실시하고 있습니다.

임직원 윤리규정

NC는 임직원의 가치 판단 및 행동 기준으로 임직원 윤리규정을 수립하였으며, 계약직을 포함한 임직원 전체를 대상으로 적용됩니다.

임직원 윤리규정은 고객의 개인정보보호, 혐오 및 인격 비하 표현 자제, 직장내 괴롭힘 방지, 뇌물 수수 및 부패 방지, 불공정거래 행위 금지 등을 규정하고 있습니다.

임직원 윤리규정

- 제1조 (목적)
- 제2조 (고객 등 보호)
- 제3조 (법령 및 회사 내규의 준수)
- 제4조 (기업 가치 등의 공유와 품위 유지)
- 제5조 (성실한 업무 수행)
- 제6조 (임직원 상호간 신뢰와 협력)
- 제7조 (비밀유지 및 정보보안)
- 제8조 (회사의 자산 보호)
- 제9조 (재무 및 비용의 투명한 관리)
- 제10조 (공정한 업무 수행 및 청렴 의무)
- 제11조 (이해상충방지)
- 제12조 (언론 등에 대한 대외활동)

제정 2009. 02. 04

개정 2014. 12. 31

개정 2021. 06. 14

공정거래 관련 규정

NC는 공정하고 투명한 구매 절차를 위해 구매 규정과 경쟁계약 운영 기준을 규정하고 있으며, 회사의 모든 구매 업무에 적용됩니다.

구매 규정	구매 절차 상 공정성 및 투명성 원칙을 기반으로 하도급법, 공정거래법 등 제법 법령 준수의무를 규정
경쟁계약 운영 기준	공정한 협력사 선정 및 관리를 위한 구체적인 절차 규정

협력사 선정 및 관리

NC는 공정거래 문화 조성을 위해 협력사 선정 시 담합 등 불공정 행위 금지, 뇌물 수수 금지 등의 사항을 포함한 청렴서약서를 받고 있습니다. 용역 계약서 상에도 부당이익 제공과 요구를 금지하는 '청렴계약 준수' 조항과 대금 결정 및 조정 절차를 명시하고 있습니다.

또한 경쟁계약 운영 기준을 통해 공정한 절차에 따라 협력사를 선정하고 관리하고 있으며, 통합구매시스템을 운영해 협력사 선정 과정의 투명성, 공정성을 강화하고 있습니다.

반부패 관련 규정

NC는 뇌물 수수 및 부패 방지에 대해 윤리규정 제10조를 통해 금품, 선물, 향응 등 부당한 이익을 수수, 요구 제공하거나 그 밖에 공정성과 청렴성을 저해하는 일체의 부정 행위를 금지하는 규정을 두고 있습니다.

또한 구매 규정 및 경쟁계약 운영 기준을 통해 이해충돌 및 비윤리 행위 방지를 위한 내부 승인 절차에 대한 사항을 규정하고 있습니다.

임직원 윤리규정 제10조 >

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

Governance

지배구조

> 기업윤리

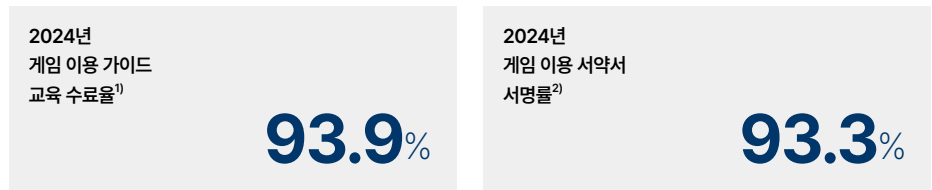
Appendix

게임 산업 윤리 정책 및 규정

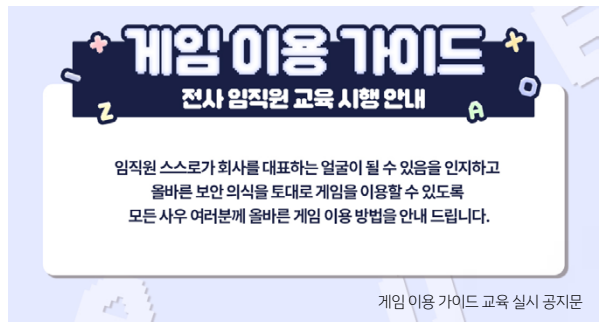
임직원 게임 이용 가이드

NC는 임직원이 게임 서비스 제공자이자 이용자로서 준수해야 할 게임 윤리 규칙을 담은 ‘임직원 게임 이용 가이드’를 제작·배포하였습니다. 가이드를 통해 내부 정보 유출, 내부 정보 악용 등 게임 운영 질서와 경제를 저해할 수 있는 행위를 명시·금지하고, 위반 행위 확인 시 대응 요령과 처벌 사항 등에 대해 안내하고 있습니다. 이를 통해 임직원의 게임 이용과 관련된 사회적 책임과 역할을 가이드하여 윤리 의식을 제고하고 궁극적으로는 고객에게 신뢰도 높은 서비스 환경을 제공하고자 합니다.

2024년에는 내부 확산을 위해 전체 임직원을 대상으로 사제로 보는 게임 이용 가이드와 게임 정보보안 수칙에 대한 ‘게임 이용 가이드 교육’을 시행했습니다.



1), 2) 교육 및 서명 기간 2024년 5월 20일~24일, 4,909명 대상/ 4,611명 수료 및 4,584명 서명



게임 서비스 출시 전 법령 검토

법령 준수 여부 점검 및 준법 교육

NC는 게임 서비스 관련 법규 위반 리스크를 예방 및 최소화하기 위해 준법점검을 진행하고 있습니다.

출시 예정 게임 서비스 대상으로 개인정보보호법/게임산업법/전자상거래법 등 주요 관련 법령 체크리스트와 법규를 준수하기 위한 매뉴얼을 제공하고, 유관부서의 합동 준법 점검을 통해 법규 위반 리스크를 사전 예방하고 있습니다.

또한 게임 서비스 출시 부서 대상으로 주요 법령 내용에 대해 준법교육을 병행하여 관련 법령에 대한 인식을 제고하고 있습니다.

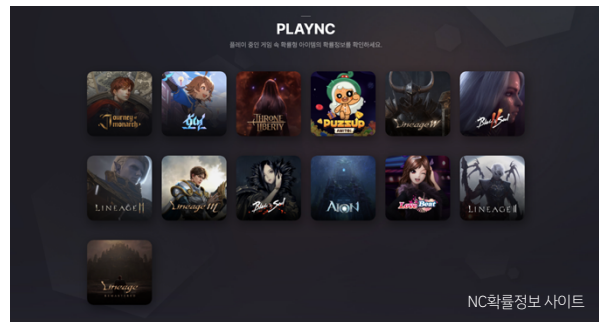
게임산업법 개정 대응

확률형 아이템 정보 공개 제도

NC는 확률형 아이템 표시의무와 관련된 책임을 강화하고 입증책임을 전환한 <게임산업진흥에 관한 법률> 개정안에 선제적으로 대응하고 있습니다.

'확률형 아이템 확률 정보공개 관련 해설서'를 기반으로 한 확률형 아이템 표시 사내 가이드라인을 제정하였으며, 기존 자율 규제를 통해 공개하던 정보의 범위를 더욱 확장하여 게임 내, 홈페이지, 광고선전물 모두 확률형 아이템의 확률을 표시하고 있습니다. 2024년 하반기부터 NC가 제공하는 서비스들의 확률형 아이템 정보를 한 곳에서 확인할 수 있는 'NC확률정보' 통합 사이트를 개설하여 이용자들에게 더욱 친화적으로 정보를 제공하고 있습니다.

[NC확률정보 >](#)



감사 및 신고제도

내부감사

일반감사

목적	내규 준수 및 프로세스 적정성 점검
주기	• 정기감사: 연 2회 • 상시감사: 연중 • 특별감사: 필요 시
범위	엔씨소프트 및 국내외 자회사
내용	회사 내부의 모든 업무 프로세스
상세	• 회사 전반의 업무 프로세스 설계 적정성 점검 • 설계된 프로세스 및 내규의 준수 확인 등

2024년 시행 실적	
2024. 06	2024. 11
• NC다이노스 비용집행 감사 및 발견사항 개선 요청	• 예산관리 프로세스 감사 및 발견사항 개선 요청

IT감사

목적	내부통제 강화를 위한 IT 시스템 점검 및 개선
주기	연 1회 이상
범위	엔씨소프트 및 자회사
내용	회사 내 모든 IT시스템의 운영/통제 적정성 및 위험요소 평가
상세	• 내부 시스템 리스크 평가 후 리스크 우선순위에 따라 평가 시스템 선정 • IT일반통제, IT자동통제, 정보보안, 부정 위험요소 등 항목에 대해 설계/운영 평가(프로그램 로직 점검, 테스트 등)

2024년 시행 실적	
2024. 07	2024. 12
• 근태 시스템 평가 감사 및 발견사항 개선 요청	• ITSM(IT Service Management) 시스템 평가 감사 및 발견사항 개선 요청

신고제도

클린신고센터

NC의 협력사, 자회사, 고객은 홈페이지 내 공개채널 ‘클린신고센터’를 통해 임직원과 회사의 법령, 내규 위반, 각종 부정비리 사실에 대해 익명으로 신고 및 제보할 수 있습니다.

NC는 협력사와 계약 체결 시 표준계약서 내 ‘계약의 체결 및 이행과정에서 부당한 이익의 제공, 약속, 요구 등 임직원과의 비윤리 및 불공정 행위 등을 금지하고 이를 알게 된 경우 NC 클린신고센터에 신고할 것’을 명시하고 있습니다. 또한 제보시, 제보자의 접수 유형을 구분하여 협력사의 신고 및 불만사항을 명확하게 구분하여 접수 받고 처리하고 있습니다.

클린신고센터로 접수되는 모든 신고 및 제보 건에 대해서 조사를 진행하고, 규정/법령 위반사항 발견 시, 징계 또는 프로세스 개선 등의 후속 조치를 수행하고 있습니다.

제보자의 신분 및 제보 내용은 관계 법령 및 내규에 의하여 비밀로 유지되며, 제보자는 공익신고자 보호법 등 관련 법령에 따라 보호조치를 받을 수 있습니다. 또한, 제보자에게 제보 내용 및 제보 사실을 이유로 한 불이익이 발생하지 않도록 합니다. 이러한 신고자 불이익 금지 원칙 및 보호 조치에 관한 내용은 클린신고센터 웹페이지 내에 명시되어 있습니다.

2024년 시행 실적	총 39건
총 39건(반부패 1건, 근태 1건, 무단 겸업 1건, 단순 고객 민원 36건 등 포함) 접수, 모든 신고 건에 대해 필요 조치 완료함	

엔씨통

NC는 임직원의 비위 사실에 대해 내부 신고 채널 '엔씨통'을 통해 제보받고 있습니다. 규정위반, 법령위반 등의 행위를 신고 받고 있으며, 신고 내용이나 조사 절차 등에 대해 신고자와 상담을 통해 진위여부를 확인한 뒤 조치 절차에 들어갑니다. 모든 상담은 비밀 유지 의무를 따르며, 제보자는 공익신고자 보호법에 따른 보호조치와 함께 제보를 이유로 한 불이익한 처우는 금지하고 있습니다. 조사 결과 규정위반이 확인될 경우 인사위원회를 통해 경고 및 징계를 진행합니다.

2024년 시행 실적	총 38건
총 38건(고충 13건, 정책제안 2건, 제보 23건) 접수, 모든 신고 건에 대해 필요 조치를 완료함	

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

Governance

지배구조

> 기업윤리

Appendix

교육

윤리 교육

NC는 임직원의 윤리의식 고취, 관련 법령에 대한 이해도 증진과 회사 내규 준수를 위하여 윤리 교육을 시행하고 있습니다. 기간제 근로자를 포함한 모든 임직원을 대상으로 매년 1회 이상 사례 중심의 윤리규정 교육을 진행하며, 권한과 책임이 있는 신입 팀장에게는 매 분기마다 직책에 부합하는 책임과 역할과 이에 대한 주의사항을 담은 윤리교육을 실시합니다. 신규 입사자 대상으로는 윤리규정에 대한 규정 전반과 관련 법령 교육을 상시 실시하고 있습니다.

특히 2024년 7월에는 모든 임직원(계약직, 파견직, 인턴 포함)을 대상으로 직장 내 괴롭힘, 올바른 업무 경비 사용, 공정한 업무 수행(반부패), 사전 견업 신청을 주제로 윤리 교육을 실시하였습니다.

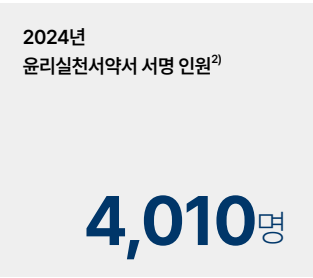
또한, 임직원들 스스로 윤리규정을 준수하고 적극 실천하겠다는 의지를 표명할 수 있는 기회를 부여하고자 윤리교육 내용과 연계하여 윤리실천서약서에 대한 동의를 받고 있습니다.

대상별 교육 현황

대상	내용	시행 주기
전 임직원 ¹⁾	사례 중심 윤리규정 영상 교육	연 1회
신임 직책자(팀장)	직책자 윤리	분기 1회
신규 입사자	임직원 윤리규정 전반 및 관련 법령	상시



1) 임원, 정규직, 계약직, 파견직 직원 모두 포함
2) 교육 및 서명 기간: 2024년 7월 22일~26일 기준 집계



컴플라이언스 교육

NC는 모든 임직원을 대상으로 법정 의무교육과 기타 의무교육을 매년 정기적으로 실시하고 있습니다.

교육 시행 현황

법정의무 교육

구분	대상	시행 주기
성희롱 예방교육	전 임직원	연 1회
장애인 인식개선 교육		
개인정보보호 교육 ¹⁾	신규 개인정보 취급자	상시
퇴직연금교육	퇴직연금가입 근로자	연 1회

1) 신규 개인정보 취급자 대상 등록일 기준 1개월 이내 별도의 추가 개인정보보호 교육 시행

기타 의무교육

구분	대상	시행 주기
정보보안 교육 ¹⁾	전 임직원	연 1회
게임 이용 가이드 교육		
신임 직책자(팀장) 개인정보보호 교육	직책자	분기 1회

1) 2022년부터 개인정보보호 교육을 포함한 정보보안 교육 시행

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Environment

Social

Governance

지배구조

> 기업윤리

Appendix



APPENDIX

LLL | 오픈월드 택티컬 슈팅, 개발 중

환경경영정책

제1장 사업소개

엔씨소프트(이하 'NC')는 온라인, 모바일 게임 소프트웨어를 개발 및 공급하는 글로벌 IT 기업으로서, 고객에게 게임 콘텐츠, 소프트웨어, 스포츠 콘텐츠와 같은 디지털 엔터테인먼트 서비스를 제공합니다. NC는 IT 기술을 이용하여 고객, 직원 그리고 글로벌 커뮤니티의 환경 문제에 대한 요구를 만족시키기 위해 노력하고 있습니다.

제2장 환경경영 정책 개요

NC는 환경의 중요성과 기업의 윤리적 책임을 인식하고 장기적인 노력의 일환으로 올바르게 진정성 있는 환경경영 정책을 수립하였습니다.

제3장 환경경영 실행 원칙

- 1

NC가 환경에 영향을 미치는 요인을 인식하고, 대응 방안을 수립하여 지속적인 관리와 모니터링을 실시합니다.
- 2

기술을 개발하고 서비스를 제공할 때 환경 영향을 고려합니다.
- 3

NC의 사무실 및 데이터센터가 위치한 국가의 환경관련 법규를 준수합니다.
- 4

임직원에게 환경교육 및 정보를 제공하고 환경 보호 활동 참여를 장려합니다.
- 5

환경성 성과를 지속가능경영보고서 등의 회사가 제공하는 매체로 투명하게 공시합니다.

환경 영향 모니터링

구분	환경 영향 요인	대응 방안
기후변화 대응	전력 등 에너지 사용으로 인한 온실가스 배출	• 건물 및 사무실 운영 과정에서 청정에너지 사용 확대 및 에너지 효율성이 높은 설비로 교체 • 임직원의 에너지 소비 감축 활동 장려 및 친화적 생활시설 조정
깨끗한 수자원 보존	사무실 등에서 임직원이 사용한 용수 배출	• 용수 처리에 관련한 법/규제 준수 • 중수 시스템 설치로 생활 오수 자가처리 후 재사용 • 수자원 사용을 절약할 수 있는 설비로 교체
천연자원 재활용	사용이 종료된 각종 IT자산, 사무실에서 발생하는 쓰레기 등 폐기물 배출	• 재활용 등록 업체를 통한 폐기물 배출 관리

제4장 환경경영 관리체계

환경경영 정책에 대한 관리 및 감독과 의사결정은 NC의 최고경영진이 참여하는 ESG경영위원회가 수행합니다. 환경경영에 대한 실무 추진 및 운영은 ESG경영실에서 전담합니다.

제5장 환경경영 정책의 목적 및 범위

NC의 환경경영 정책은 NC의 환경경영을 위한 행동 원칙을 제시하고, 환경경영 정책 수행을 위한 관리체계를 투명하게 대중에 공개 하고자 수립되었습니다.

본 환경경영 정책은 당사의 제품 연구 및 개발부터 출시 및 고객지원까지 모든 기업운영 과정에 적용되며, 당사의 공급업체, 서비스 제공자, 계약업체에도 동일한 범위로 본 정책을 적용할 수 있습니다.

인권경영선언문

서문 (Overview)

엔씨소프트는 세상 모두가 즐거움으로 연결되는 새로운 미래를 꿈꿉니다. 끊임 없이 도전하고 새로운 세상을 만들기 위해 기술의 혁신을 거듭합니다. 기술은 모두가 혜택을 누리고 공동체의 가치를 증진하는 방향으로 활용되어야 하며 그 과정에서 모든 사람의 권리가 존중되어야 한다고 생각합니다. 오늘날 기술과 생활이 밀접하게 연결되어 있는 만큼 엔씨소프트는 경영 활동에서 발생 가능한 인권 침해 요소를 최소화하기 위해 노력합니다.

목표 (Goal)

엔씨소프트는 국제사회에서 보편적 기준으로 활용되는 세계 인권선언 (Universal Declaration of Human Rights), 유엔 기업과 인권 이행 지침 (UN Guiding Principles on Business and Human Rights), 국제 노동기구 (International Labor Organization, ILO) 선언을 존중하며 이를 기반으로 임직원, 협력사, 유저, 그리고 지역사회의 인권 보호를 위해 최선을 다하겠습니다.

적용 범위 (Boundary)

엔씨소프트의 인권경영선언문은 엔씨소프트 본사와 자회사의 임직원을 포함합니다. 나아가 인권 존중의 가치를 전파하기 위해 엔씨소프트와 거래하는 협력사 또한 본 선언문의 원칙을 실천할 것을 권고합니다.

인권경영 관리체계 (Management Processes)

엔씨소프트는 인권 관련 고충이 발생할 경우 관련 부서를 통해 고충 해결을 신속히 지원하며 신고자의 신분은 보호됩니다. 엔씨소프트는 대내외 환경 변화에 따라 필요시 본 인권경영선언문을 제·개정합니다.

기본 원칙 (Principles)

엔씨소프트는 임직원과 유저, 협력사, 나아가 지역사회 구성원들이 인권 침해를 겪지 않도록 사전에 예방하며 문제가 발생할 경우 신속하게 처리하겠습니다.

1 임직원의 인권 존중

- 엔씨소프트는 모든 임직원에 대한 차별을 금지합니다. 성별, 연령, 지역, 학력, 종교, 혼인여부, 성 정체성, 신념, 장애 등에 근거한 차별이 없는 근무 환경을 제공합니다.
- 엔씨소프트는 자유 의사에 반하는 강제노동을 금지하고 원칙적으로 아동노동을 금지합니다.
- 엔씨소프트는 공정한 절차에 따라 합리적으로 보상하며, 안전하고 쾌적한 업무 환경을 조성하도록 노력합니다.

2 유저의 인권 존중

- 엔씨소프트는 유저가 서비스를 안전하고 즐겁게 이용할 수 있는 환경 조성을 위해 노력하겠습니다.
- 엔씨소프트는 유저의 성별, 연령, 지역, 학력, 종교, 혼인여부, 성 정체성, 신념, 장애 등에 따른 차별을 금지합니다.
- 엔씨소프트는 개인정보보호 관련 법규를 철저히 준수하며 법규에서 요구하는 정보만 기록 및 저장합니다. 또한 수집된 개인정보가 유출되지 않도록 철저히 관리하겠습니다.

3 협력사의 인권 존중

- 엔씨소프트는 협력사와의 관계에서 우월적 지위를 이용하여 부당한 영향력을 행사하지 않으며 공정한 거래관계를 위해 노력합니다.
- 엔씨소프트는 협력사가 인권경영을 실천하고 동참할 수 있도록 적극적으로 지원하겠습니다.
- 엔씨소프트는 협력사와의 관계에서 인권 침해 문제가 발생할 경우 신속히 파악하고 함께 해결책을 찾아 나가겠습니다.

4 지역사회의 인권 존중

- 엔씨소프트는 경영활동 과정에서 지역사회 구성원의 인권이 침해되지 않도록 노력하겠습니다.
- 엔씨소프트는 다양한 사회공헌 활동을 통해 소외계층을 지원하고 미래세대를 지원하여 지역사회와의 건강한 성장을 위해 노력하겠습니다.

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

> ESG 관련 정책

ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

다양성/포용성 관련 Policy

임직원 윤리규정 (개정 2021. 6. 14)

제4조 (기업 가치 등의 공유와 품위 유지)

임직원은 회사의 가치와 목표를 함께 공유하며, 회사의 구성원으로서 명예와 품위를 지켜야 한다. 임직원은 특정 이해집단, 사회적 이슈, 이념 등에 편향되지 않는 중립적인 자세로 업무를 처리하여야 하며, 국적, 성별, 인종, 종교, 지역 등을 이유로 혐오, 조롱하는 등 인격을 비하하거나 갈등을 조장하는 표현을 사용하지 않아야 한다. 임직원은 온라인 및 오프라인의 모든 영역에서 개인적인 견해나 활동이 회사의 공식 입장으로 오해를 받지 않도록 하여야 한다.

제6조 (임직원 상호 간 신뢰와 협력)

임직원은 개인, 부서, 계열사 그리고 협력사와의 모든 업무 관계에 있어서 깊은 신뢰를 바탕으로 충실한 협력관계를 유지하여야 한다. 임직원은 성별, 혼인, 임신, 출산 등의 사유로 합리적인 이유 없이 다른 임직원을 차별 대우하거나 그 밖의 불리한 조치를 하여서는 아니 된다. 임직원은 회사에서의 지위 또는 관계 등의 우위를 이용하여 업무상 적정범위를 넘어 다른 임직원에게 신체적, 정신적으로 고통을 주거나 근무환경을 악화시키는 행위를 하여서는 아니 된다. 임직원은 직장 내의 지위를 이용하여 업무와 관련하여 다른 임직원에게 성적 언동 등으로 성적 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동 또는 그 밖의 요구 등에 따르지 아니하였다는 이유로 근로조건 및 고용에서 불이익을 주는 행위를 하여서는 아니 된다.

안전보건 관련 Policy

NC 안전보건 경영 방침 (개정 2022. 8. 11)

NC는 안전보건 경영을 최우선 가치로 삼아, 모든 임직원 및 수급인 근로자, 노무제공자를 포함한 종사자(이하 “임직원 및 종사자”라 함)에게 건강하고 안전한 근무환경을 제공하고, 안전보건관리체계 실현을 목표로 최선의 노력을 다하겠습니다.

- 1 NC는 안전보건관리체계 실현을 목표로 지속적인 개선과 향상을 위해 경영 활동에 있어 안전보건 경영을 최우선 가치로 삼는다.
- 2 NC는 산업안전보건 법령 및 기타 안전 관련 법규를 철저히 준수하여 안전 보건 역량을 강화 시킨다.
- 3 NC는 능동적으로 유해 위험 요인을 발굴하고, 위험성을 감소시키기 위한 실행을 통해 예방 중심의 산업안전보건 관리에 최선을 다한다.
- 4 NC는 체계적이고 효율적인 안전보건 관리를 위하여 각 주체에게 필요한 역할과 책임을 부여하고, 전 임직원 및 종사자의 적극적인 참여와 협력을 바탕으로 자율 안전을 실현한다.

NC 산업안전보건관리규정 (제정 2021. 5. 20)

제3조 (적용범위)

이 규정은 회사의 사업장에 근무하는 전 임직원 및 사내도급사업 직원에게 적용한다.

제51조 (위험성평가 실시 및 실행)

회사는 사업장의 공정과 작업내용에 적합한 위험성평가 방법을 선정하여 유해·위험 요인을 찾아내어 부상 및 질병으로 이어질 수 있는 위험성의 크기가 허용 가능한 범위인지를 평가하여야 하고, 그 결과에 따라 법과 법에 따른 명령에 의한 조치를 하여야 하며, 직원에 대한 위험 또는 건강장해를 방지하기 위하여 필요한 경우에는 추가적인 조치를 하여야 한다.

뇌물수수/부패 방지 및 공정거래 원칙 관련 Policy

임직원 윤리규정 (개정 2021. 6. 14)

제3조 (법령 및 회사 내규의 준수)

임직원은 회사가 기업활동을 영위하는 모든 국가 및 지역의 제반 법령을 준수하며 공정하고 자유로운 시장 경쟁질서를 존중한다. 임직원은 본 규정을 포함한 회사의 내규, 사내 공지, 회사가 제공하는 일체의 가이드라인(이하 ‘회사의 내규 등’이라 한다)을 충실히 숙지하고 준수한다. 임직원은 법령 및 회사의 내규 등에 대한 위반사실을 알게 된 경우 이를 즉시 소속 부서장 또는 감사담당부서에 알리고, 감사담당부서의 조사에 대하여 성실하게 협조하여야 한다. 회사의 관리자 그룹(팀장/실장/그룹장 또는 이에 준하는 조직장)은 소속 임직원이 회사의 내규 등을 위반하지 않도록 적절한 예방조치를 취한다

제10조 (공정한 업무 수행 및 청렴 의무)

임직원은 회사가 건전한 시장경제 질서 하에서 공정하게 경쟁할 수 있도록 노력하며, 회사의 우월적 지위를 이용하여 부당한 영향력을 행사하여서는 아니 된다. 임직원은 업무를 수행함에 있어 본인이나 제3자를 위하여 금품, 선물, 향응 등 부당한 이익을 수수, 요구, 제공 또는 그 약속을 하거나 그 밖에 공정성과 청렴성을 저해하는 부정한 행위를 하여서는 아니 된다. 만약 미리 회피할 수 없었거나 이를 알지 못하고 부당한 이익 등을 주거나 받은 경우 지체 없이 소속 부서장 또는 감사담당부서에 해당 행위의 경위와 내용을 알린다. 임직원은 업무와 관련하여 공정성을 저해하는 일체의 어떠한 행위를 하지 않으며, 아래 각 호의 행위가 포함된다.

- 1 회사, 본인 또는 타인의 부당한 이익을 위하여 일체의 소개 및 알선 행위
- 2 업무 수행에 있어서 지연, 학연, 혈연 등의 이유로 특정한 개인이나 단체, 기업을 우대하거나 차별적으로 대우하는 행위
- 3 본인 또는 타인의 임용, 승진, 전보 등 인사에 관하여 부당한 영향력을 행사할 목적으로 인사업무를 담당하는 임직원에게 직접 혹은 우회하여 청탁을 하는 행위
- 4 본인의 직책/직급 등 업무의 수행을 위하여 회사가 부여한 권능을 이용하여 다른 임직원의 인사에 부당하게 개입하는 행위

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

> ESG 관련 정책

ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

경제 및 거버넌스 성과

재무 성과¹⁾

구분	단위	2021	2022	2023	2024
영업수익(매출)	백만 원	2,308,817	2,571,792	1,779,833	1,578,123
당기순이익	백만 원	395,735	435,990	213,914	94,116
자산 총계	백만 원	4,581,889	4,437,632	4,393,800	3,953,941
부채	백만 원	1,430,663	1,239,084	1,140,772	890,353
자본	백만 원	3,151,226	3,198,549	3,253,029	3,063,589

1) 연결기준

이해관계자별 가치 분배¹⁾

구분		단위	2021	2022	2023	2024
배분						
협력사	영업비용 중 지급수수료, 광고선전비 등 협력사 지급비용 등	백만 원	889,269	965,732	654,781	629,099
임직원	종업원급여, 교육훈련비	백만 원	880,509	876,750	843,509	927,164
주주·투자자	배당총액, 이자비용	백만 원	132,174	145,128 ²⁾	78,204 ²⁾	38,585
정부·지자체	법인세부담액, 세금과공과, 수도광열비	백만 원	120,665	171,917	50,659	38,771
지역사회	기부금	백만 원	7,160	6,878	6,747	4,508

1) 연결기준

2) 집계 기준 정정으로 인한 전년도 보고 정보(2022~2023) 재기술

법인세 납부 현황¹⁾

구분			단위	2021	2022	2023	2024
세전 이익 (손실)	합계		백만 원	491,328	609,051	206,228	120,908
	국가별	대한민국(HQ)	백만 원	446,547	626,691	191,592	120,175
		미국	백만 원	28,352	-24,815	-162	18,047
		일본	백만 원	14,467	6,004	4,955	305
		대만	백만 원	190	10,261	6,929	11,026
		기타	백만 원	1,772	-9,090	2,914	-28,645
법인세	미지급법인세	합계	백만 원	63,520	85,537	1,537	721
	국가별	대한민국(HQ)	백만 원	61,258	83,657	-	0
		미국	백만 원	-	-	38	0
		일본	백만 원	2,196	753	-45	149
		대만	백만 원	176	1,063	1,451	405
		기타	백만 원	-110	64	93	167
	법인세 비용	합계	백만 원	95,593	173,061	-7,686	26,792
	국가별	대한민국(HQ)	백만 원	94,165	168,416	-10,981	23,746
		미국	백만 원	428	830	2,129	899
		일본	백만 원	325	2,000	-304	147
		대만	백만 원	377	2,205	1,546	1,986
		기타	백만 원	298	-390	-76	14
명목세액			백만 원	95,593	173,061	-7,686	26,792
유효세율			%	19.5	28.4	-3.7	22.16
납부세액			백만 원	187,306	139,196	119,604	22,798
납부세율			%	38	23	58	19

1) 연결기준

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

> ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

경제 및 거버넌스 성과

협회 가입 현황

구분		단위	2021	2022	2023	2024
협회 멤버십 참여 비용	한국게임산업협회	백만 원	120	120	120	120
	한국인터넷기업협회	백만 원	50	50	50	50
	한국게임정책자율기구	백만 원	200	200	200	151

해외 종속법인 운영 현황(인원 수)

구분	단위	2021	2022	2023	2024
NC West Holdings	명	390	406	331	342
NC America, LLC ¹⁾	명	-	-	27	32
NC Taiwan Co., Ltd	명	101	107	117	121
NC Japan K.K.	명	175	180	184	196

1) 2023년 3월 설립 법인으로, 2023년 이후 임직원 수를 공개함

임직원 규정 위반 및 조치 현황¹⁾

구분			단위	2021	2022	2023	2024
반부패 위반	접수/조사 ²⁾	합계	건	27	31	77	29
		비용 관련 위반(배임, 횡령 등)	건	5	4	3	3
		근태/무단결업 관련 위반	건	2	7	46	25
		기타 윤리 규정 관련 위반 ⁴⁾	건	20	20	28	1
	조치	징계 ^{3), 4)}	건	7	10	5	3

1) 집계 범위: 별도 및 연결기준 일부 데이터 포함(2024년 10월 물적분할로 설립된 NC의 기술 자회사 ㈜엔씨아이디에스, ㈜엔씨큐에이의 별도 데이터 분리 어려움으로 본 데이터에 한정 포함하여 작성되었음)

2) 제보(신고채널 접수 등)와 인지 조사를 모두 포함한 전체 접수/조사 건수를 의미함

3) 이전년도 접수 건을 포함하여 보고년도 내 징계 조치된 모든 건으로, 중징계/경징계만 포함함

4) 집계 기준 변경으로 인한 전년도 보고 정보(2023) 재기술

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

> ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

환경 성과

온실가스 배출량

구분		단위	NCSOFT 별도 기준 ¹⁾				국내 종속법인 ²⁾			해외 종속법인 ³⁾	
			2021	2022	2023	2024	2022	2023	2024	2023 ⁹⁾	2024
직·간접 배출량 (Scope 1, 2)	직접 배출량 (Scope 1)	tCO ₂ eq	598.0	711.1	680.5	669.8	173.2	154.7	178.1	8.4	6.9
	간접 배출량 (Scope 2)	tCO ₂ eq	20,466.3	24,205.0	29,792.4	26,172.1	1,819.7	1,935.0	2,036.4	2,915.7	2,827.2
	소계 ⁴⁾	tCO ₂ eq	21,064.3	24,916.1	30,469	26,838	1,992.9	2,086	2,203	2,921	2,831
	집약도(매출액 기준) ⁵⁾	tCO ₂ eq/백억 원	98.9	103.8	188.7	189.0	228.0	269.3	256.1	115.7	142.5
기타 간접 배출량 (Scope 3) ⁶⁾	1. 구매한 제품 및 서비스	tCO ₂ eq	-	101,125.3	74,304.0	38,253.2	2,728.1	1,981.5	342.3	2,613.4	2,659.3
	2. 자본재	tCO ₂ eq	-	26,359.3	15,123.7	12,506.5 ⁷⁾	466.5	411.5	51.6	538.1	453.8
	3. 연료 및 에너지 관련 활동	tCO ₂ eq	-	-	-	4,187.0	-	-	326.3	-	314.0
	4. 업스트림 수송 및 유통	tCO ₂ eq	-	-	-	6.4	-	-	0.3	-	15.4
	5. 운영 발생 폐기물	tCO ₂ eq	-	338.3	313.3	221.5	13.7	8.7	257.0	3.7	3.0
	6. 임직원 출장	tCO ₂ eq	-	1,123.9	39,134.1	421.3	2.6	2,559.6	120.7	16,486.5	188.5
	13. 다운스트림 임대 자산	tCO ₂ eq	1,990.2	2,028.3	2,102.09	2,089.1	173.8	120.3	147.1	-	-
	소계 ⁴⁾	tCO ₂ eq	1,990.2	130,975.0	130,977	57,684	3,384.8	5,081	1,242	19,640	3,632
Scope 1+2+3 합계 ^{4), 8)}		tCO ₂ eq	23,054.50	155,888	161,446	84,522	5,375	7,167	3,445	22,561	6,463

1) 판교R&D센터, 알파리움타워 1, 알파리움타워 2, NC 데이터센터(임차)로 별도 재무제표 기준과 일치함

2) 국내 종속법인: ㈜엔씨아이티에스, ㈜엔씨소프트서비스, ㈜엔씨미디어노스, ㈜엔씨아이디에스, ㈜엔씨큐에이의 별도 기준 합계(2024년 변동 사항: ㈜엔트리브소프트 보고 범위 제외/㈜엔씨아이디에스, ㈜엔씨큐에이 보고 범위 추가)

3) 해외 종속법인: NC West Holdings, NC Interactive Inc., ArenaNet Inc., NCW NCP LLC, NC Taiwan Co., Ltd., NC Japan K.K.의 별도 기준 합계(2024년 변동 사항: NC Vietnam Visual Studio Co., Ltd 보고 범위 제외)

4) '소계' 및 '합계' 값은 사업장 단위 소수점 절사 후 합산하는 기준을 적용함에 따라 배출량 합산 값과 차이가 발생할 수 있음

5) NCSOFT 별도 기준 집약도는 별도 기준 Scope 1, 2 배출량을 별도 기준 매출액으로 나눈 값이며, 종속법인 집약도는 주석 2), 3) 법인의 온실가스 배출량 합을 각 법인의 매출액의 함으로 나눈 값임

6) Scope 3 배출량은 GHG Protocol Corporate Value Chain(Scope 3) Standard에서 규정하는 15가지 카테고리에 대한 스크리닝을 통해 중요도가 높은 7개 배출 카테고리를 선별했으며, 그 외 카테고리는 NC의 비즈니스 활동과의 연관성이 낮으므로 Scope 3 배출량 산정 시 제외함

중요도가 높은 카테고리는 Cat.1, Cat.2, Cat.3, Cat.4, Cat.5, Cat.6, Cat.13으로 선정하였고, 활동 데이터로는 당기 자출 및 취득 금액(Cat.1, Cat.2, Cat.4), 폐기물 위탁처리내역서(Cat.5), 출장지 거리(Cat.6), 연료 및 전기 사용량 고지서(Cat.3, Cat.13) 등을 활용함 (2024년 변동 사항: Cat.3, Cat.4 추가하여 선정 카테고리 확대)

* 2022~2023년 배출계수: WIOD(World Input-Output Database), 환경성적표지 LCI DB 배출계수, IPCC Tier1 배출계수 및 Tier2 국가 배출계수

* 2024년 배출계수: US EPA Supply Chain Greenhouse Gas Emissions Factors(v1.3 by NAICS-6), 환경성적표지 LCI DB 배출계수(국내), 국가별 폐기물 처리 배출계수(해외), IEA Emission Factors 2024 등

7) 신사옥 간섭을 위한 유형자산 취득(건설중인자산) 활동이 포함됨

8) 2024년 온실가스 배출량은 산정 방법론 고도화 및 조직경계 정합성 제고에 따라 전년 대비 감소함

9) 집계 기준 정정으로 인한 전년도 보고 정보(2023) 재기술

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

> ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

환경 성과

에너지 사용량

구분			단위	NCSOFT 별도 기준 ¹⁾				국내 종속법인 ²⁾			해외 종속법인 ³⁾	
				2021	2022	2023	2024 ⁷⁾	2022	2023	2024	2023	2024
비재생에너지	직접에너지 사용량	LNG	TJ	8.4	10.1	10.7	10.1	1.8	1.6	1.9	-	-
		LPG(프로판)	TJ	-	0.0	0.0	0.0	-	-	0.0	0.0	0.0
		휘발유	TJ	1.9	2.4	1.7	1.5	0.8	0.4	0.4	-	-
		경유	TJ	0.6	0.5	0.4	0.8	0.4	0.7	0.7	0.1	0.1
		소계	TJ	10.9	13.0	12.7	12.4	3.0	2.7	3.1	0.1	0.1
	간접에너지 사용량	외부구매 전기	TJ	399.1	469.9	585.3	512.0	37.7	40.2	42.2	17.9	13.5
		외부구매 열	TJ	38.1	46.2	48.3	49.1	0.4	0.3	0.4	-	0.0
		소계	TJ	437.1	516.1	633.6	561.2	38.1	40.5	42.7	17.9	13.5
	합계 ⁴⁾		TJ	489.4	525	643	571	39	40	42	15	12
	집약도(매출액 기준) ⁵⁾		TJ/백억 원	2.1	2.2	4.0	4.0	4.7	5.6	5.3	0.7	0.7
재생에너지 ⁶⁾		태양광	TJ	-	-	-	-	1.2	1.0	1.0	-	-
		지열	TJ	-	-	-	-	1.4	1.2	1.5	-	-
		합계	TJ	-	-	-	-	2.5	2.2	2.5	-	-

1) 판교R&D센터, 알파리움타워 1, 알파리움타워 2, NC 데이터센터(임차)로 별도 재무제표 기준과 일치함
2) 국내 종속법인: (주)엔씨아이티에스, (주)엔씨소프트서비스, (주)엔씨미디어노스, (주)엔씨아이디에스, (주)엔씨큐에이의 별도 기준 합계(2024년 변동 사항: (주)엔트리브소프트 보고 범위 제외/(주)엔씨아이디에스, (주)엔씨큐에이 보고 범위 추가)
3) 해외 종속법인: NC West Holdings, NC Interactive Inc., ArenaNet Inc., NCW NCP LLC, NC Taiwan Co., Ltd., NC Japan K.K.의 별도 기준 합계(2024년 변동 사항: NC Vietnam Visual Studio Co., Ltd 보고 범위 제외)
4) '합계' 값은 사업장 단위 소수점 절사 후 합산하는 기준을 적용함에 따라 에너지 사용량 합산 값과 차이가 발생할 수 있음
5) NCSOFT 별도 기준 집약도는 별도 기준 에너지를 별도 기준 매출액으로 나눈 값이며, 종속법인 집약도는 주석 2), 3) 법인의 에너지 사용량 합을 각 법인의 매출액의 합으로 나눈 값임
6) 재생에너지 사용량은 창원NC파크에 설치된 태양광 패널과 지열 발전 설비를 통해 공급받은 전력량이며, 소수점 이하 둘째자리 반올림 기준을 적용함에 따라 합산 값과 차이가 발생할 수 있음
7) 2024년 에너지 사용량은 선정 방법론 고도화 및 조직경계 정합성 제고에 따라 전년 대비 감소함

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

> ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

환경 성과

용수¹⁾

구분	단위	2021	2022	2023	2024
용수 취수량	ton	169,833	194,884	244,082	196,517
용수 재사용량 ²⁾	ton	6,732	9,845	5,874	4,455
용수 소비량 ^{3), 4)}	ton	0	0	0	0
용수 방류량 ⁵⁾	ton	169,833	194,884	244,082	196,517
용수 취수 집약도(매출액 기준)	ton/백억 원	797	812	1,516	1,384

- 1) 보고 범위는 NCSoft 별도 기준(판교R&D센터, 알파리움 1동, 알파리움 2동)임
2) 판교R&D센터 내 설치된 중수시스템을 통한 생활오수의 재사용량에 한함
3) 집계 기준 변경으로 인한 전년도 보고 정보(2021~2023) 재기술
4) 용수 소비량은 취수량과 방류량의 차이로 산정하며, NC는 사업 운영 과정에서 용수를 소비(사용, 저장, 증발 등)하지 않음
5) 용수 취수량과 용수 방류량은 동일함

대기오염물질¹⁾

구분		단위	2021		2022		2023		2024	
대상 기가: 보일러			1호기	2호기	1호기	2호기	1호기	2호기	1호기	2호기
NOx	배출허용농도	ppm	60	40	60	40	60	40	60	40
	상반기	ppm	31.6	24.5	34.7	35.9	37.2	26.3	32.2	30.8
	하반기	ppm	44.5	30.8	32.1	33.2	30.7	34	34.9	29.5
SOx	배출허용농도	ppm	70	35	70	35	70	35	70	35
	하반기	ppm	불검출	불검출	0.3	0.7	불검출	불검출	2.2	3.4
먼지	배출허용농도	mg/Sm³	30	30	30	30	30	30	30	30
	하반기	mg/Sm³	0.5	0.3	0.8	0.5	6.2	1.1	1.6	1.5

1) 판교R&D센터에서 배출되는 대기오염물질이며, 배출량은 측정 시기에 따라 편차가 발생할 수 있음

폐기물¹⁾

구분	단위	2021	2022	2023	2024
일반 폐기물 발생량	ton	385	454	528	508
처리 방법	소각/매립	ton	242	269	277
	재활용	ton	143	185	251
재활용 비율	%	37	41	47	51

1) 판교R&D센터에서 배출되는 일반 폐기물임

* NC는 산업 특성상 제품 및 서비스 운영 단계에서 물 사용, 오존층 파괴 물질(ODS) 발생, 폐기물 배출 등으로 인해 환경에 끼치는 실질적 또는 잠재적 영향이 미미하며, 이에 따라 별도 수질 관리, 오존층파괴물질(ODS) 관리, 폐기물 영향 평가 등의 활동은 수행하지 않고 있음.

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

> ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

사회 성과

임직원 수¹⁾

구분			단위	2021	2022	2023	2024
총 임직원 수			명	4,627	4,796	5,030	3,839
성별	남성		명	3,084	3,140	3,246	2,582
	여성		명	1,543	1,656	1,784	1,257
계약 형태별	정규직	합계	명	4,462	4,596	4,823	3,739
		남성	명	3,002	3,059	3,181	2,538
		여성	명	1,460	1,537	1,642	1,201
	계약직	합계	명	165	200	207	100
		남성	명	82	81	65	44
		여성	명	83	119	142	56
연령별	합계		명	4,627	4,796	5,030	3,839
	30세 미만		명	693	671	665	393
	30세 이상 50세 미만		명	3,873	4,017	4,211	3,267
	50세 이상		명	61	108	154	179

1) 본사 기준 인원(등기임원 포함)

임직원 다양성

	구분		단위	2021	2022	2023	2024
성별	전체 여성 비율		%	33.3	34.5	35.5	32.7
	여성 리더 비율 ¹⁾		%	20.7	20.8	21.3	19.5
	여성 임원 비율		%	14.9	15.3	12.9	12.5
	여성 직책자 비율 ²⁾		%	21.2	21.3	22.0	20.1
국적별 ^{3),4)}	합계		명	32	34	27	24
	아시아	대만	명	2	4	3	3
		중국	명	3	3	3	2
	북미	미국	명	13	11	10	9
		캐나다	명	6	7	6	3
	유럽	독일	명	1	1	-	-
		러시아	명	-	-	-	1
		벨라루스	명	-	1	1	1
		영국	명	-	-	-	1
		우크라이나	명	-	1	1	1
		뉴질랜드	명	6	4	3	-
	기타	호주	명	1	1	-	-
		이집트	명	-	1	-	3
		장애인 직원 수		명	23	21	25

1) 본사 기준 임원 및 임원 외 직책자를 의미함
2) 임원 외 직책자로 탐장, 전문직책자, 실장, 부CC장, CC장이 포함됨
3) 본사 재직 외국인 직원
4) 집계 기준 정정으로 인한 전년도 보고 정보(2021~2023) 재기술

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

> ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

사회 성과

채용

구분		단위	2021	2022	2023	2024
합계 ¹⁾		명	695	646	551	311
성별	남성	명	433	378	311	201
	여성	명	262	268	240	110
연령별	30세 미만	명	229	247	205	98
	30세 이상 50세 미만	명	463	394	345	206
	50세 이상	명	3	5	1	7
사내 공모	공고 수	건	1,445	1,102	897	964
	지원자	명	623	404	472	566
	합격자	명	301	115	157	155
법정최저임금 대비 신입 임직원 임금 비율 ²⁾	개발 직군	%	251	239	228	222
	비개발 직군	%	215	205	195	190
현지 사업장에서 채용된 관리자 비율 ^{3), 4)}		%	-	17.8	20.08	22.22

1) 본사 기준 정규직 및 일반계약직 대상 집계
2) 당해 년도 법정최저임금 대비 산정액으로, 성별에 따른 신입 임직원의 임금 차이 없음
3) 2021년도 해당 지표 미집계로 공개하지 않음
4) 보고 범위: 당해 년도 12월 말 NC 본사(HQ)의 직책자(팀장 이상) 기준

이직

구분		단위	2021	2022	2023	2024
합계 ¹⁾		명	354	505	347	1,465
유형별	자발적 이직 ²⁾	명	323	483	314	384
	비자발적 이직 ³⁾	명	31	22	33	702
	계열사 이동	명	0	0	0	379
자발적 이직률 ⁴⁾		%	7.63	10.44	6.55	7.63

1) 본사 기준 정규직 및 임원 대상 집계
2) 조직의 의사와 관계없이 개인의 주도적인 판단 하에 조직으로부터 떠나는 것으로, 사직 등이 해당됨
3) 조직의 주도 하에 고용관계를 끝맺는 것으로 해고, 고용조정, 정년퇴직 등이 해당됨
4) 자발적 이직률 = (당해년도 정규직 및 임원 등 자발적 이직 임직원 수)/(전기 말 총 임직원 수)

임직원 교육

구분			단위	2021	2022	2023	2024
연간 교육 받은 임직원 비율			%	100	100	100	100
총 교육 시간			시간	101,850	147,648	143,884	56,581
1인당 평균 교육 시간	전체 평균		시간/명	22.9	31.3	27.9	14.7
	성별	남성	시간/명	21.7	29.0	27.4	13.3
		여성	시간/명	25.4	36.1	28.7	17.6
	계약 형태별	정규직	시간/명	22.6	30.9	28.4	14.3
		임시직 ¹⁾	시간/명	31.4	41.6	20.2	32.0
총 교육 훈련 비용			천 원	1,058,419	1,250,877	1,084,101	465,301
1인당 평균 교육 훈련 비용			천 원/명	229	261	216	124

1) 계약직, 단기계약직, 인턴, 파견직을 포함함

임직원 교육 - 상세¹⁾

구분		단위	2021	2022	2023	2024
법정 의무 교육참여 인원	성희롱 예방교육	명	4,849	4,948	5,085	3,864
	장애인 인식개선 교육	명	4,882	5,023	5,124	4,527
	개인정보보호 교육 ²⁾	명	984	4,622	4,936	4,608
	정보보안 교육	명	4,488			
자체 시행 교육 참여 인원	오픈소스라이선스 교육	명	251	207	187	77
	게임 이용 가이드 교육	명	-	-	-	4,611

1) 각 교육의 실시 시점의 수료 인원 수를 집계한 값으로, 당해년도 12월 31일 기준 재직 인원 수와 다를 수 있음
2) 2022년부터 전사 개인정보보호교육 및 정보보안교육을 통합

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

> ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

사회 성과

성과 평가 실시

구분		단위	2021	2022	2023	2024
정기 성과평가를 받은 총 임직원 비율 ¹⁾		%	91	91	92	93
성별	남성	%	94	94	96	94
	여성	%	85	85	86	90
고용 형태별	임원 ²⁾	%	85	86	89	89
	정규직	%	92	92	94	94
	계약직	%	56	51	54	59

1) 당해년도 7월 1일 이전에 입사한 정규직 및 계약직은 평가 대상임
2) 임원 평가 비율은 이사회 별도 평가 대상인 등기 임원이 포함된 수치임

보상

구분		단위	2021	2022	2023	2024
1인 평균 급여액 ¹⁾	남성	백만 원	118	129	122	119
	여성	백만 원	82	84	81	85
퇴직연금제도 ²⁾	확정급여형(DB)	명	3,445	3,562	3,808	2,916
	확정기여형(DC)	명	142	202	258	311
	혼합형(DB+DC)	명	311	349	378	295
	사외적립자산의 공정가치	백만 원	204,345	251,279	285,705	259,099

1) 본사 기준, 등기임원을 제외한 임직원의 1인 평균 급여액임. 동일 연차 및 동일 직급 남녀 임직원의 기본급 차이는 없음
2) 별도 재무제표 기준

육아 휴직¹⁾

구분		단위	2021	2022	2023	2024
대상 인원 ²⁾	남성	명	99	123	100	69
	여성	명	22	32	40	24
사용 인원 ³⁾	남성	명	2	7	7	10
	여성	명	15	26	34	19
사용률 ⁴⁾	남성	%	2.0	5.7	7.0	14.5
	여성	%	68.2	81.3	85.0	79.2
복귀 후 12개월 이상 근속인원 ⁵⁾	남성	명	8	11	14	10
	여성	명	33	42	42	34

1) 집계 기준 정정으로 인한 전년도 보고 정보(2021~2023) 재기술
2) 대상 인원: 당해 연도 출생아 부모 중 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」 제19조 제1항에 따른 육아 휴직 조건을 충족시키는 직원 수
3) 사용 인원: 당해 연도 출생아 부모 중 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」 제19조 제1항에 따른 육아 휴직을 당해 연도에 사용 신청한 직원 수
4) 사용률 = (당해 연도 출생아 부모 중 1년 이내에 육아휴직을 시작한 근로자)/(당해 출생일로부터 1년 이내의 자녀가 있는 근로자 중 육아휴직 조건을 충족시키는 자)
5) 복귀 후 12개월 이상 근속인원 = 직전 연도 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」 제19조 제1항에 따른 육아 휴직에서 복직한 인원 중 복직으로부터 12개월 이상 근속한 직원 수

단체 협약

구분		단위	2021	2022	2023	2024
노동조합 가입 비율 ¹⁾		%	-	-	20.4	26.7
단체 협약 적용 비율 ²⁾		%	-	-	100	100

1) NCSoft 노동조합은 2023년 4월 신규 설립되었음. 2023년도 가입 비율은 2024년 1월 집계 기준이며, 2024년도 가입 비율은 2025년 1월 집계 기준임
2) 단체협약 내용 중 노동조합 활동에 대한 조항을 제외한 근로조건의 경우 모든 직원에게 동일하게 적용

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

> ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

사회 성과

안전보건

구분			단위	2021	2022	2023	2024
안전보건 관리 체계 적용 대상	대상 근로자 수 ¹⁾		명	5,047	5,258	5,275	4,151
	대상 근로자 비율		%	100	100	100	100
업무 관련 재해	재해(전체)	재해 발생 건수	건	1	1	2	2
		재해 발생 인원	명	1	1	2	2
		연 평균 근로자 수	명	5,047	5,258	5,275	4,151
		재해율 ²⁾	%	0.02	0.02	0.04	0.05
	중대 재해	발생 건수	건	0	0	0	0
		목표 건수	건	0	0	0	0
	근로손실 재해	발생 건수	건	1	1	2	2
		총 근무 시간	시간(hr)	9,240,000	10,516,000	10,381,200	8,074,110
		근로손실재해율 (LTIFR)	%	0.11	0.1	0.19	0.25
	업무 관련 질병	발생 사업장 수		개	0	0	0
발생 사업장 비율		%	0	0	0	0	
발생 대상별		임직원	건	0	0	0	0
		협력사	건	0	0	0	0
결근 ³⁾	결근율 ^{4), 5)}		%	0	0.0003	0.0127	0.0307

1) 산업안전보건법 제10조 제2항에 따라 NC 임직원 및 회사의 통제를 받고 있는(사육 내 근무 중인) 도급 업체 인원 기준으로 집계
2) 재해율 = (연간 재해자 수)/(연 평균 근로자 수) x 100
3) NC 임직원을 대상으로 집계
4) 결근율 = (산업 재해로 인한 결근 일 수)/(연간 예정 근무 일 수) x 100
5) 집계 기준 정정으로 인한 전년도 보고 정보(2022~2023) 재기술

정보보안

구분		단위	2021	2022	2023	2024
정보보안 및 개인정보보호 위반 사고	발생 건수	건	2 ¹⁾	0	0	0
	재무적 손실액	백만 원	3	0	0	0
	영향 받은 이용자 수	명	6 ¹⁾	0	0	0
보안 사고 대응/예방 활동 실적	제 3자 감사 시행	회	3	3	3	3
	침해사고 모의훈련	회	2	2	2	1
	파트너 개인정보보호 점검	개	74	77	76	84
	사내 캠페인 진행 횟수	회	10	18	23	8

1) 광고성 수신거부자에게 광고성 문자를 발송한 B2 광고성 정보(스팸) 위반: 1명, 고객센터 직원이 고객의 정보를 휴대폰으로 촬영하여 지인에게 전달했던 개인정보 유출 사고: 5명

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

> ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

GRI Context Index

Statement of use	보고조직 엔씨소프트는 2024년 1월 1일부터 2024년 12월 31일까지의 활동 및 일부 활동의 경우 2025년 상반기 내용을 포함하여, 지속가능경영 내용을 보고함에 있어 GRI Standards 2021 부합보고 원칙을 준수(In Accordance with)하여 해당 정보를 보고하고 있습니다.
GRI 1 used	GRI 1: Foundation 2021
Applicable GRI Sector Standards	보고조직 엔씨소프트의 GICS, 산업분류기준 등에 해당하는 GRI Sector Standards의 발간일 기준 발행되지 않아, 적용하지 않음

GRI 2: General Disclosure 2021

지표	지표명	보고 페이지	비고
2-1	조직 상세정보	5~6, 52	
2-2	지속가능성 보고에 포함된 법인	-	비재무성과는 별도법인 엔씨소프트의 국내 사업장을 기본 보고 범위로 하며, 환경 정량 지표 등 일부 성과지표의 경우 국내 종속법인((주)엔씨아이티에스, (주)엔씨소프트서비스, (주)엔씨다이노스, (주)엔씨아이디에스, (주)엔씨큐에이)와 해외 종속법인(NC West Holdings, NC Interactive Inc., ArenaNet Inc., NCW NCP LLC, NC Taiwan Co., Ltd., NC Japan K.K.)를 포함하여, 해당 데이터는 별도 주석처리 함
2-3	보고 기간 및 주기, 문의처	2	
2-4	정보의 재기술	67~69, 71~72, 74, 75	[대상] 이해관계자별 가치 분배(주주·투자자), 임직원 규정 위반 및 조치 현황, 온실가스 배출량(2023년 해외 종속법인 배출량), 용수, 임직원 다양성(국적별 인원 수), 육아 휴직, 안전보건(결근율) [사유] 집계 기준 정정으로 인한 과거년도 보고 정보 재기술
2-5	외부 검증	83~86	
2-6	활동, 가치사슬 및 기타 비즈니스 관계	5~7	(참고) 제28기 [정정] 사업보고서 23p II. 사업의 내용
2-7	임직원	72	
2-8	임직원이 아닌 근로자	-	(참고) 제28기 [정정] 사업보고서 246p '바. 직원 등 현황'
2-9	거버넌스 구조 및 구성	53~54	
2-10	최고의사결정기구의 추천 및 선정	56	
2-11	최고의사결정기구의 의장	54	당사의 이사회 의장은 당사 정관 및 이사회 규정에 의거하여 이사회의 결의를 통해 수인의 대표이사 중 김택진 대표이사가 선임되어 담당하고 있습니다. 김택진 대표이사는 게임산업과 경영, 양 방향으로 깊은 이해도와 전문성을 보유하고 있는 당사의 창립자로, 이사회 운영 및 의사결정의 효율성을 높이고 책임경영을 실현하는 관점에서 이사회의 선임절차를 거쳐 이사회 의장을 겸임하고 있습니다.
2-12	영향 관리 감독에 대한 최고의사결정기구의 역할	9	
2-13	영향 관리 책임 위임	9	
2-14	지속가능성 보고에 대한 최고의사결정기구의 역할	9	
2-15	이해관계 상충	53	

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

ESG DATA

> GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

GRI 2: General Disclosure 2021

지표	지표명	보고 페이지	비고	
2-16	주요사항에 대한 커뮤니케이션	9	(참고) 제28기 [정정] 사업보고서 230~231p '다. 중요의결사항 등'	
2-17	최고의사결정기구의 전문성	9		
2-18	최고의사결정기구의 성과 평가	56		
2-19	보수 정책	56	(참고) 제28기 [정정] 사업보고서 246~252p '2. 임원의 보수 등'	
2-20	보수 결정 절차	56	(참고) 제28기 [정정] 사업보고서 246~252p '2. 임원의 보수 등'	
2-21	연간 총 보상 비율	Confidentiality Constraints 기밀사항	경영 상 대외비 사항으로 공개하지 않음	
2-22	지속가능발전 전략에 대한 성명	8		
2-23	정책 선언	64~66		
2-24	정책 선언 내 포함사항 정책 내제화	43~44		
2-25	부정적 영향 개선 프로세스	44		
2-26	윤리에 대한 자문 메커니즘 조연 및 우려 사항 제기를 위한 메커니즘	44, 61		
2-27	법·규제 준수	-	보고년도 기준 법규 위반 사례 없음	
2-28	가입 협회	68		
2-29	이해관계자 참여에 대한 접근방법	-	구분	커뮤니케이션 채널
			주주·투자자	• 기업 홈페이지 · 주주총회 · 분기별 실적발표 · 콘퍼런스 콜 • NDR(Non-Deal Roadshow) · 1:1미팅 · 공시
			유저	• 기업 홈페이지 · 고객센터 1:1 문의 · 공식 Blog 및 SNS(페이스북, 유튜브, 인스타그램) • 고객상담 이메일 및 전화
			임직원	• 사내포털 · Null · nanowiki · 엔씨통 상담센터
			파트너	• 통합구매시스템 · 클린신고센터 · 공시자료
			정부·지자체	• 기업 홈페이지 · 공시 · 공공서비스 지원 활동
2-30	단체 협약	74		

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

ESG DATA

> GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

GRI 3: Material Topics 2021

주제	지표	지표명	보고 페이지
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-1	중요 토픽 선정 프로세스	10~12
	3-2	중요 토픽 리스트	12

주제	지표	지표명	보고 페이지
유저(고객) 소통 ¹⁾			
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-3	중요 토픽 관리	14~17
비즈니스 경쟁력 ¹⁾			
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-3	중요 토픽 관리	28~30
정보보안 및 개인정보보호			
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-3	중요 토픽 관리	23~27
GRI 418: 고객 정보보호 2016	418-1	고객 개인정보보호 위반 및 고객 데이터 분실 관련 불만	75
인적자원관리			
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-3	중요 토픽 관리	38~42
GRI 401: 고용 2016	401-1	신규 채용 및 이직자	73
GRI 404: 훈련 및 교육 2016	404-1	1인당 교육 시간	73
	404-2	직원 역량 향상 및 지속적인 고용가능성 지원 프로그램	39, 73
	404-3	정기 성과평가 및 경력개발 점검을 받은 임직원 비율	74
GRI 405: 다양성과 기회균등 2016	405-1	거버넌스 및 임직원의 다양성	72
	405-2	남녀 기본급 및 보수의 비율	74
기업지배구조 ¹⁾			
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-3	중요 토픽 관리	52~57

주제	지표	지표명	보고 페이지
서비스 품질 및 안전			
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-3	중요 토픽 관리	21~22
GRI 416: 고객 안전보건 2016	416-1	제품 및 서비스의 안전보건 영향 평가	22
기업윤리			
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-3	중요 토픽 관리	58~62
GRI 205: 반부패 2016	205-1	부패와 관련된 위험을 평가한 사업장	61
	205-2	반부패 정책과 관련된 커뮤니케이션 및 훈련 절차	62
	205-3	확인된 부패사건과 이에 대한 조치	68
GRI 206: 반경쟁 행위 2016	206-1	반경쟁 행위, 불공정거래 및 독점 행위에 대한 법적 조치	79

1) 해당 중요 토픽에 해당하는 GRI Topic Standards 없음

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

ESG DATA

> GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

Topic Standards

주제	지표	지표명	보고 페이지	비고
GRI 101: 생물다양성 2024	101-2	생물다양성 영향 관리	36	
GRI 201: 경제성과 2016	201-1	직접적인 경제적 가치의 창출과 배분	67	
	201-2	기후변화의 재무적 영향과 사업활동에 대한 위험과 기회	33	
	201-3	조직의 확정급여형 연금제도 채무 총당	74	
	201-4	정부의 재정적 보조금	-	(참고) 제28기 [정정] 사업보고서 62p, 75p, 138p, 154p
GRI 202: 시장지위 2016	202-1	사업장의 현지 법정최저임금 대비 성별 신입 임직원 임금 비율	73	
	202-2	현지 사업장에서 채용된 관리자의 비율	73	
GRI 203: 간접경제효과 2016	203-1	사회기반시설 투자와 지원 서비스의 개발 및 영향	18~20, 47~51	
	203-2	중요한 간접경제 파급효과 및 영향	49	
GRI 205: 반부패 2016	205-1	부패와 관련된 위험을 평가한 사업장	61	
	205-2	반부패 정책과 관련된 커뮤니케이션 및 훈련 절차	62	
	205-3	확인된 부패사건과 이에 대한 조치	68	
GRI 206: 환경행위 2016	206-1	환경행위, 불공정거래 및 독점 행위에 대한 법적 조치	-	2024년 공정거래위원회의 조사에 대응하고 있음
GRI 207: 세금 2019	207-1	세금에 대한 접근방식	57	
	207-2	세금 거버넌스, 통제 및 리스크 관리	57	
	207-3	세금과 관련된 이해관계자 참여 및 우려사항 관리	57	
	207-4	국가별 보고	67	

주제	지표	지표명	보고 페이지	비고
GRI 302: 에너지 2016	302-1	조직 내 에너지 소비	70	
	302-2	조직 외부 에너지 소비	70	
	302-3	에너지 집약도	70	
	302-4	에너지 소비 절감	34, 37	
GRI 303: 용수 및 폐수 2018	303-2	용수 배출 관련 영향 관리	36	
	303-3	취수	71	
	303-4	방류	71	
	303-5	용수 소비	71	
GRI 305 : 배출 2016	305-1	직접 온실가스 배출량(Scope 1)	69	
	305-2	간접 온실가스 배출량(Scope 2)	69	
	305-3	기타 간접 온실가스 배출량(Scope 3)	69	
	305-4	온실가스 배출 집약도	69	
	305-5	온실가스 배출 감축	34	보고년도 기준 해당 활동에 대한 감축량 측정은 하고 있지 않음
	305-6	오존층 파괴 물질의 배출량	71	
	305-7	질소산화물, 황산화물 그리고 다른 주요 대기 배출량	71	
GRI 306: 폐기물 2020	306-2	폐기물로 인한 중대한 영향의 관리	36, 71	
	306-3	폐기물 발생	71	
	306-4	폐기에서 전환된 폐기물	71	
	306-5	직접 처리된 폐기물	71	

GRI Standards 2021

Topic Standards

주제	지표	지표명	보고 페이지	비고
GRI 401: 고용 2016	401-1	신규 채용 및 이직자	73	
	401-2	상근직 근로자에게만 제공되는 혜택	41~42	
	401-3	육아휴직	74	
GRI 403: 산업안전보건 2018	403-1	안전보건 관리 체계	45	
	403-2	위험 발굴, 리스크 평가, 사건 조사	45~46	
	403-3	산업 보건 서비스	45~46	
	403-4	산업 안전보건 관련 근로자의 참여, 자문, 소통	45	
	403-5	근로자 산업 안전보건 교육	46	
	403-6	근로자 건강 증진	46	
	403-7	직접적으로 사업과 연계된 산업 안전보건 영향 예방 및 완화	45~46	
	403-8	산업 안전보건 관리 체계에 적용 받는 근로자	66, 75	
	403-9	작업 관련 부상	75	
	403-10	작업 관련 질병	75	
GRI 404 : 훈련 및 교육 2016	404-1	1인당 교육 시간	73	
	404-2	직원 역량 향상 및 지속적인 고용가능성 지원 프로그램	39, 73	
	404-3	정기 성과평가 및 경력개발 점검을 받은 임직원 비율	74	

주제	지표	지표명	보고 페이지	비고
GRI 405: 다양성과 기회균등 2016	405-1	거버넌스 및 임직원의 다양성	72	
	405-2	남녀 기본급 및 보수의 비율	74	
GRI 406: 차별 금지 2016	406-1	차별 사건과 시정 조치	44	
GRI 408: 아동 노동 2016	408-1	아동노동 사건의 발생 위험이 높은 사업장 및 공급업체	-	NC는 인권경영선언문을 통해 아동노동, 강제노동을 엄격히 금지함
GRI 409: 강제 노동 2016	409-1	강제 노동 발생 위험이 높은 사업장 및 공급업체	-	
GRI 411: 원주민 권리 2016	411-1	원주민 권리 침해 사고	-	보고년도 기준 원주민 권리에 영향을 미치는 사업장이 존재하지 않음
GRI 415: 공공 정책 2016	415-1	정치적 기부	-	NC는 모든 정치적 목적의 기부, 후원 등을 엄격히 금지함
GRI 416: 고객 안전보건 2016	416-1	제품 및 서비스의 안전보건 영향 평가	22	PLAYNC 내 모든 게임서비스에 적용됨 (단, 게임시간 선택제는 게임이용 등급에 따라 선택 적용)
	416-2	제품 및 서비스의 안전보건 법규 위반 사례	-	보고년도 기준 제품 및 서비스의 안전 법규 위반 사례 없음
GRI 417: 마케팅 및 라벨링 2016	417-3	마케팅 커뮤니케이션과 관련된 법규 위반 사례	-	보고년도 기준 마케팅 커뮤니케이션과 관련된 국내 제규정 (게임산업진흥법 제34조 등)을 위반한 사항 없음
GRI 418 : 고객 정보보호 2016	418-1	고객 개인정보보호 위반 및 고객 데이터 분실 관련 불만	75	



Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

ESG DATA

> GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

Technology & Communication 섹터 – Software & IT Services 산업 표준

주제	지표	지표명	보고 페이지	비고
하드웨어 인프라의 환경 발자국	TC-SI-130a.1	(1) 총 에너지 소비량	70	571TJ (별도 기준)
		(2) 전력사용 비율	70	89.7%
		(3) 재생에너지 사용 비율	-	해당사항 없음
	TC-SI-130a.2	(1) 총 용수 취수량	71	196,517ton
		(2) 총 용수 소비량	71	0ton
		(3) 물 스트레스가 높은 지역의 용수 소비 비율	36	해당사항 없음
	TC-SI-130a.3	데이터센터의 환경적(용수, 에너지사용, 폐기물 배출 등) 고려사항을 통합하는 것에 대한 논의	34	고효율 설비와 DCIM 기반 에너지 제어를 통해 임차 데이터 센터의 에너지 사용량을 최적화하고 환경 영향을 최소화하고 있음
개인정보보호, 광고 표준 및 표현의 자유	TC-SI-220a.1	행동(behavioral) 광고 및 사용자 프라이버시와 관련된 정책 및 관행에 대한 설명	-	행태정보의 수집 항목·방법·목적·보유 기간과 행태정보를 이용해 맞춤형 광고를 시행하는 광고사업자에 대해 개인정보처리방침을 통해 이용자에게 고지하고 있음. 또한, 웹페이지에서 이용자의 쿠키를 처리하는 경우, 사전 동의(Opt-In)를 받고 있음
	TC-SI-220a.2	이차적 목적으로 정보가 활용된 사용자의 수	-	해당사항 없음
	TC-SI-220a.3	사용자 프라이버시와 관련된 법적 절차 결과 발생한 금전적 손실 총액	-	해당사항 없음
	TC-SI-220a.4	(1) 정부 및 사법기관에서 사용자 정보를 요청한 횟수	-	압수수색검증명장 요청: 3,089건 통신자료 요청: 0건 통신사실 확인자료 요청: 929건
		(2) 정보 요청의 대상이 된 사용자의 수	-	N/A ¹⁾
		(3) 요청으로 인해 공개된 정보 비율	-	54.8%
	TC-SI-220a.5	핵심 제품이나 서비스가 정부에서 요구하는 모니터링, 차단, 콘텐츠 필터링(content filtering), 또는 검열 대상인 국가 목록	-	해당사항 없음

주제	지표	지표명	보고 페이지	비고
정보 보안	TC-SI-230a.1	(1) 데이터 침해 건 수	-	0건(개인정보보호법 제34조, 정보통신망법 제48조의 3에 따른 신고 대상 기준)
		(2) 개인식별정보(PII, Personally Identifiable Information) 침해 비율	-	해당사항 없음
		(3) 영향받은 사용자 수	-	해당사항 없음
	TC-SI-230a.2	데이터 보안 위험을 식별하고 대응하는 접근법(제3자 사이버보안 표준 사용 포함)에 대한 설명	26	ISMS-P, ISO/IEC 27001, GLOBAL-CBPR 인증을 기반으로, 보안 취약점 및 리스크에 대한 정기적인 식별·평가·조치를 통해 글로벌 수준의 정보보호 체계를 운영하고 있음
다양하고 숙련된 글로벌 인재 채용 및 관리	TC-SI-330a.1	외국 국적자인 임직원 비율	72	0.006%
	TC-SI-330a.2	임직원 몰입도	-	진행하지 않음
	TC-SI-330a.3	(1) 경영진의 성별 및 인종/민족 구성비	72	여성 임원 12.5%
		(2) 기술직의 성별 및 인종/민족 구성비	-	남성 70%(1,968명), 여성 30%(840명) (참고: 제28기 [정정] 사업보고서 246p '바. 직원 등 현황')
		(3) 전체의 성별 및 인종/민족 구성비	72	남성 67%(2,582명), 여성 33%(1,257명)
지식재산권 보호 및 반경쟁행위	TC-SI-520a.1	반경쟁적 행위 규제와 관련된 법적 절차의 결과 발생한 금전적 손실 총액	-	해당사항 없음
기술적 분쟁으로 인한 시스템적 리스크 관리	TC-SI-550a.1	(1) 성능 문제	-	14건
		(2) 서비스 중단 수	-	14건
		(3) 고장으로 인한 총 고객 이용 정지 시간(downtime)	-	28.5시간
	TC-SI-550a.2	운영 중단과 관련된 사업 연속성 위험을 기술	-	기후변화에 따른 자연재해 및 지정학적 리스크로 인한 해저케이블 등 글로벌 네트워크 인프라 장애에 대비하여, 서비스 이중화 및 우회 경로 확보 등 서비스 연속성 강화를 위한 인프라 관리 체계를 구축하고 있음

1) 해당 기준 미집계로 인해 확인할 수 없음

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

ESG DATA

GRI Standards 2021

> SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

TCFD 권고안		보고 페이지
Pillars	세부 권고사항	
지배구조	a) 기후변화와 관련된 위험과 기회를 관리·감독하는 이사회 활동 설명	32
	b) 기후변화와 관련된 위험과 기회를 평가·관리하는 경영진의 역할 설명	
전략	a) 단기, 중기 및 장기 측면에서 기후변화와 관련된 위험과 기회 설명	33~34
	b) 기후변화와 관련된 위험과 기회가 조직의 사업, 전략과 재무계획에 미치는 영향 설명	
	c) 2°C 이하 시나리오 등 다양한 기후변화 관련 시나리오를 고려하여, 경영 전략의 유연성 설명	
리스크 관리	a) 기후변화 관련 위험을 식별하고 평가하기 위한 절차 설명	35
	b) 기후변화 관련 위험을 관리하기 위한 절차 설명	
	c) 기후변화 관련 위험을 식별, 평가 및 관리하는 절차가 조직의 전반적인 위험관리 체계에 통합되는 방법 설명	
지표 및 목표	a) 조직이 경영 전략 및 위험관리 절차에 따라 기후변화 관련 위험과 기회를 평가하기 위해 사용한 지표 공개	35, 69~70
	b) Scope 1, 2 및 Scope 3(해당되는 경우) 온실가스 배출량과 관련 위험 공개	
	c) 기후변화 관련 위험과 기회 관리를 위해 조직에서 사용하는 목표와 목표 대비 성과 설명	

검증 범위

- 2024년 (주)엔씨소프트 및 국내외 8개 종속법인에 대한 Scope 1&2 온실가스 배출량 및 에너지사용량, Scope 3 온실가스 배출량
- (주)엔씨소프트 국내외 8개 종속법인: (주)엔씨아이티에스, (주)엔씨소프트서비스, (주)엔씨다이노스, (주)엔씨아이디에스, (주)엔씨큐에이, NC West Holdings, NC Taiwan Co., Ltd., NC Japan K.K.

검증의 한계

- (주)엔씨소프트로부터 제공된 온실가스 인벤토리 상의 배출량 정보와 현장데이터에 대한 문서평가, 리스크 분석 및 본사 책임자의 인터뷰 등을 통해 검증이 수행되었습니다. 검증을 수행함에 있어 검증 대상 사업장의 방문이나 엔씨소프트에서 제공한 자료의 진위에 대한 검증은 실행되지 않았습니다.
- 본 검증은 제공된 데이터의 한계와 현장검증 미실행, 샘플링 방법 등 제한된 요소에 의해 영향을 받을 수 있으며, 이러한 검증의 한계로 인하여 중요한 오류가 발견되지 않고 존재할 수 있는 불가피한 위험을 내포하고 있습니다.

검증 Scope3 범주(Category)

- (주)엔씨소프트 및 해외 종속법인(NC West Holdings, NC Taiwan Co., Ltd., NC Japan K.K.) 7개 범주: 구매한 제품 및 서비스, 자본재, 연료 및 에너지, 업스트림 운송 및 물류, 폐기물 처리, 출장, 다운스트림 임대자산
- (주)엔씨아이티에스 4개 범주: 구매한 제품 및 서비스, 자본재, 연료 및 에너지, 업스트림 운송 및 물류
- (주)엔씨소프트서비스 6개 범주: 구매한 제품 및 서비스, 자본재, 연료 및 에너지, 업스트림 운송 및 물류, 폐기물 처리, 출장
- (주)엔씨다이노스 7개 범주: 구매한 제품 및 서비스, 자본재, 연료 및 에너지, 업스트림 운송 및 물류, 폐기물 처리, 출장, 다운스트림 임대자산
- (주)엔씨아이디에스 4개 범주: 구매한 제품 및 서비스, 자본재, 연료 및 에너지, 출장
- (주)엔씨큐에이 4개 범주: 구매한 제품 및 서비스, 자본재, 연료 및 에너지, 출장

검증에 사용된 온실가스 관련 기준 및 지침

엔씨소프트의 요청에 따라 다음의 기준 및 지침을 활용하여 검증이 수행되었습니다.

- 온실가스 배출권거래제의 배출량 보고 및 인증에 관한 지침
- WBCSD/WRI의 Greenhouse Gas Protocol Corporate Value Chain(Scope 3) Standard 및 Scope 3 Calculation Guidance
- ISO 14064-1:2018 & ISO 14064-3:2019
- BSI 온실가스배출량검증 매뉴얼

검증 의견

상기 온실가스 관련 기준 및 지침에 따라 검증을 수행한 결과에 대한 BSI Group Korea의 검증의견은 다음과 같습니다.

- (주)엔씨소프트 및 국내외 8개 종속법인에 대한 2024년 Scope 1&2 및 Scope 3 온실가스 배출량 제3자 검증은 제한적 보증으로 수행되었으며, 데이터의 질적인 측면의 수준은 온실가스 검증의 중요 국제 원칙에 부합합니다.
- 검증과정 중 온실가스 배출량 산정에 중대한 문제점이 발견되지 않았으며 관련 활동자료와 증빙이 적절하게 관리되고 있음을 확인하였습니다.
- 이에 BSI Group Korea 검증팀은 “적정”하다는 검증의견을 제시합니다.

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

> 온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

온실가스 검증의견서

검증 데이터: 2024년 엔씨소프트 및 국내의 종속법인에 대한 Scope 1&2 온실가스 배출량 및 에너지 사용량

(단위: tCO₂eq, TJ)

법인명	직접배출(Scope 1)	간접배출(Scope 2)	온실가스 배출량 합계	에너지 사용량 합계
(주)엔씨소프트	669.816	26,172.107	26,841.923	573.56
NC West Holdings	0.444	1,934.562	1,935.006	10.439
NC Taiwan Co., Ltd.	0.424	655.391	655.815	2.180
NC Japan K.K.	6.041	237.269	243.310	0.996
(주)엔씨아이티에스	4.406	107.948	112.354	2.378
(주)엔씨소프트서비스	18.407	232.737	251.144	5.234
(주)엔씨다이노스	153.702	1,593.455	1,747.157	35.940
(주)엔씨아이디에스	0.792	51.516	52.308	1.112
(주)엔씨큐에이	0.785	50.788	51.573	1.097
합계	854.817	31,035.773	31,890.590	632.906

검증 데이터: 2024년 엔씨소프트 및 국내의 종속법인에 대한 Scope 3 기타 간접 온실가스 배출량

(단위: tCO₂eq)

법인명	구매한 제품 및 서비스	자본재	연료 및 에너지 관련 활동	업스트림 수송 및 유통	운영 발생 폐기물	임직원 출장	다운스트림 임대자산	온실가스 배출량 합계
(주)엔씨소프트	38,253.221	12,506.468	4,187.468	6.394	221.538	421.298	2,089.099	57,685.031
NC West Holdings	1,433.495	416.516	213.915	-	1.748	148.157	-	2,213.831
NC Taiwan Co., Ltd.	846.352	9.824	74.164	15.038	-	16.569	-	961.947
NC Japan K.K.	379.488	27.504	25.904	0.334	1.296	23.769	-	458.295
(주)엔씨아이티에스	29.673	6.091	17.336	0.016	-	-	-	53.116
(주)엔씨소프트서비스	162.506	9.014	37.846	0.150	2.096	4.979	-	216.591
(주)엔씨다이노스	37.834	27.404	254.881	0.126	254.3	114.728	147.083	836.403
(주)엔씨아이디에스	87.484	1.079	8.168	-	-	1.013	-	97.144
(주)엔씨큐에이	24.827	8.041	8.052	-	-	0.024	-	40.944
합계	41,254.880	13,011.941	4,827.279	22.058	481.025	730.537	2,236.182	62,563.902

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

> 온실가스 검증의견서

제3자 검증의견서

제3자 검증의견서

개요

BSI(British Standards Institution) Group Korea (이하 ‘검증인’)는 엔씨소프트 ESG PLAYBOOK 2024(이하 ‘보고서’)에 대한 검증을 요청받았습니다. 검증인은 엔씨소프트로부터 독립적이며, 해당 검증 이외에 주요한 운영 상의 재정적 이해관계가 없습니다. 본 검증의견서는 환경, 사회 및 지배구조와 관련된 엔씨소프트의 보고서에 대해 관련된 이해관계자들에게 검증과 관련된 정보를 제공하는 것에 목적이 있으며, 발행 목적 외 다른 용도, 목적으로 사용될 수 없습니다. 본 검증의견서는 엔씨소프트가 제시한 정보와 주장에 대한 검증 결과에 근거하여 작성되었으며, 검증은 제시된 근거 정보와 데이터가 완전하고 정확하다는 가정 하에 수행되었습니다.

엔씨소프트의 책임은 검증 범위 내에 포함된 관련 정보를 관리하고, 관련된 내부 통제 절차를 운영하는 것에 있으며, 보고서에 포함된 모든 정보와 주장에 대한 책임이 있습니다. 본 검증의견서를 포함하여 보고서와 관련된 질의사항은 엔씨소프트에게 요청되어야 합니다.

검증인의 책임은 명시된 범위에 대해 검증방법론을 적용하여 도출된 전문적 의견을 담은 독립적인 검증의견을 엔씨소프트 경영진에게 제공하는 것에 있으며, 또한 엔씨소프트의 모든 이해관계자들에게 해당 정보를 제공하는 데에 있습니다. 검증인은 검증의견을 제공함에 있어 엔씨소프트를 제외한 제 3자에게 법적 책임을 포함한 관련된 기타 책임을 지지 않으며, 해당 검증의견이 사용될 수 있는 다른 용도, 목적 또는 이와 관련된 이해관계자들에게 책임을 지지 않습니다.

검증범위

엔씨소프트와 합의된 검증범위는 아래와 같습니다.

- 보고서에 수록된 2024년 1월 1일부터 2024년 12월 31일까지의 보고 내용, 일부 성과는 2025년 상반기 포함
- 지속가능경영 정책, 전략, 목표 및 관련 사업 성과 등 보고서에 포함된 주요 정보 및 주장
- 정보 수집, 분석 및 검토를 위한 내부 프로세스 및 시스템의 적합성 및 견고성
- AA1000 Assurance Standard v3에 따라 지속가능성 검증의 유형에 따라 수행된 보고서의 AA 1000 AccountAbility (2018) 4대 원칙에 대한 준수 여부 확인 및 적용 가능한 경우 보고서 내 포함된 지속가능성 성과 정보의 신뢰성 확인

아래 사항은 검증범위에 포함되지 않았습니다.

- 보고서 Appendix에 제시된 재무정보
- 보고서 Appendix에 제시된 GRI를 제외한 기타 국제 표준, 규범 및 지속가능성 이니셔티브 관련 Index 항목
- 홈페이지, 사업보고서 등 기타 연계된 부가정보

검증 수준 및 유형

검증수준 및 유형은 다음과 같습니다.

- AA1000 Assurance Standard v3에 따라 중간수준 (Moderate Level) 보증 형태로 AA1000 AccountAbility Principles (2018) 의 4대 원칙 준수 여부의 확인 및 보고서에 공개된 특정 성과 정보의 품질 및 신뢰성을 확인한 검증유형 Type2

검토지표

검증인은 적용된 검증범위 및 검증방법론에 기반하여, 엔씨소프트가 제공한 근거 정보와 데이터의 샘플링(Sampling)을 토대로 아래의 공시지표(Disclosures)를 검토하였습니다.

[공통표준(Universal Standards)]

- 2-1 to 2-5 (The organization and its reporting practices), 2-6 to 2-8 (Activities and workers), 2-9 to 2-21 (Governance), 2-22 to 2-28 (Strategy, policies, and practices), 2-29 to 2-30 (Stakeholder engagement), 3-1 to 3-3 (Material Topics Disclosures)

[주제표준(Topic Standards)]

- 101-2, 201-1~4, 202-1~2, 203-1~2, 205-1~3, 206-1, 207-1~4, 302-1~4, 303-2~5, 305-1~7, 306-2~5, 401-1~3, 403-1~10, 404-1~3, 405-1~2, 406-1, 408-1, 409-1, 411-1, 415-1, 416-1~2, 417-3, 418-1

검증방법

검증인은 검증기준을 준수하며, 보고내용에 대해 오류를 낮출 수 있도록 관련 증거를 수집하기 위해 개발된 방법론을 활용하였으며, 다음의 활동을 수행하였습니다.

- 지속가능성 맥락 차원의 이해관계자로부터 제기될 수 있는 이슈에 대하여, 검증 우선순위 결정을 위한 최고 수준의 검토 및 중대성 평가, 내부 분석 프로세스의 정당성 확인
- 이해관계자 참여에 대한 담당자 및 관리자와의 논의
- 중대성 평가 결과 도출된 주요 이슈의 관리 책임이 있거나, 관련된 부서의 상위 관리자 인터뷰 수행을 통해, 보고한 주요 이슈 및 보고서 내 포함된 주장에 대한 근거의 적합성 확인
- 지속가능성 전략 이행 프로세스와 해당 프로세스의 실행을 위한 시스템 확인 및 각 성과 영역별 데이터의 생성, 수집 및 보고 과정 확인
- 데이터 수집 과정 및 내부통제절차, 관리 수단의 효용성 확인을 위한 엔씨소프트의 본사 방문
- AA1000 AccountAbility Principles (2018)의 포괄성, 중요성, 대응성 및 영향성 등 4대 원칙에 대한 보고 및 관리 프로세스 평가

검증한계

검증인은 보고조직에서 제공한 데이터와 자료에 근거하여 한정된 기간 내에 제한적 검증을 실시하였으며, 이에 따라 검증 과정에서 중대한 오류가 발견되지 않고, 존재할 수도 있는 불가피한 위험과 관련된 한계성을 내포하고 있습니다. 검증인은 검증 과정 중 예측하거나 확인할 수 없는 발생가능한 미래 영향 및 이와 관련된 추가적 측면에 대한 보증을 제공하지 않습니다.



Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

> 제3자 검증의견서

제3자 검증의견서

검증의견

본 검증은 AA1000 Assurance Standard v3에 따라 수행되었으며, 검증인은 엔씨소프트의 AA1000 Assurance Standard에 대한 접근방식에 대한 설명과 GRI Standards 준수 자체 선언에 대한 확신을 위하여, 충분한 근거를 수집하기 위해 검증 절차를 계획하고, 해당 계획을 바탕으로 검증을 수행하였습니다.

검증을 수행한 결과, 검증인은 중요성 측면에서 엔씨소프트의 보고서에 수록된 정보 및 데이터가 부적절하게 기술되었다고 판단할 만한 사항을 발견하지 못하였습니다. 검증인은 보고서 내 포함된 경제, 사회 및 환경 등 주요 지속가능성 성과 지표가 엔씨소프트의 효과적인 내부 통제 절차에 의해 관리되고 있다고 믿습니다.

검증결과

보고서는 GRI Standards 2021 부합보고 원칙에 따라 보고(Reporting in accordance with the GRI Standards)되었다고 판단되며, AA1000 AccountAbility Principles (2018)의 4대 원칙에 대한 검증인의 의견은 다음과 같습니다.

포괄성(Inclusivity)

엔씨소프트는 이해관계자를 식별하여 주주/투자자, 유저, 임직원, 파트너 및 정부/지자체를 주요한 이해관계자로 선정하였습니다. 지속가능성 맥락 차원의 이해관계자별 의견을 수렴하기 위하여, 주요한 이해관계자 참여 프로세스(Engagement Process)를 운영하고 있습니다. 이해관계자 참여 프로세스를 통해 도출된 주요 이슈를 엔씨소프트의 지속가능성 전략과 목표에 반영하기 위하여 검토하고 있으며, 해당 프로세스와 관련된 성과를 보고서를 통해 공개하고 있습니다.

중요성(Materiality)

엔씨소프트는 지속가능성 전략과 목표를 수립하고, 이를 달성하기 위한 중장기 계획과 전략 체계를 구체화하였습니다. 지속가능성과 관련된 보고 이슈를 도출하기 위하여 중대성 평가 프로세스를 운영하고 있으며, 엔씨소프트의 주요한 비즈니스 특성 및 운영 특성을 고려하여 고유의 중대성 평가 프로세스를 구축하였습니다. 중대성 평가 시 국제 공시 표준 및 평가 지표 분석을 실시하고, 동종 산업 벤치마킹 및 이해관계자 참여 프로세스의 산출물 분석을 실시하였습니다. 엔씨소프트는 해당 프로세스를 통해 7개의 중요 토픽을 도출하였으며, 중요 토픽의 목록과 관련된 GRI 주제 표준 (Topic Standards Disclosures)를 보고서를 통해 공개하고 있습니다.

대응성(Responsiveness)

엔씨소프트는 중대성 평가를 통해 도출된 지속가능성 맥락 차원의 중요 토픽에 대한 관리 프로세스를 운영하고 있습니다. 엔씨소프트는 구축한 고유의 지속가능성 전략 체계에 따라 보고한 중요 토픽의 대응성을 강화하기 위하여, 중요 토픽별 이해관계자의 영향도를 분석하고, 이와 관련된 분석결과, 전략, 목표 등 주요한 대응 성과를 보고서를 통해 공개하고 있습니다.

영향성(Impact)

엔씨소프트는 보고한 중요 토픽의 지속가능성 맥락 차원에서, 조직 및 주요한 이해관계자에게 미치는 범위와 정도를 식별하고, 해당 영향을 평가하는 프로세스를 운영하고 있습니다. 보고한 중요 토픽의 주요한 영향 분석 결과는 지배구조(Governance) 차원의 검토를 통해 지속가능성 전략과 계획을 수립하고 있으며, 해당 프로세스를 보고서를 통해 공개하고 있습니다.

특정 성과 정보의 신뢰성 및 품질에 대한 검토 결과 및 결론

GRI 주제 표준(Topic Standards) 중 아래 조항은 보고 조직에서 제공한 정보와 데이터에 근거하여 검증유형 Type2 로 수행되었습니다. 해당 자료와 정보의 신뢰성 및 정확성 확인을 위하여, 담당 부서 인터뷰를 통해 데이터 처리, 가공, 관리와 관련된 내부 통제 절차에 대해 확인하였으며, 샘플링(Sampling)을 통해 정확성을 확인하였습니다. 보고서에 포함된 지속가능성 성과 정보의 오류 및 의도적인 왜곡은 발견하지 못하였습니다. 보고조직은 신뢰할 수 있는 내부 통제 절차를 통해 해당 지속가능성 성과 정보를 관리하고 있으며, 해당 성과의 출처 등 도출 과정을 추적할 수 있습니다. 검증 과정 중 발견된 오류, 불명확한 표현은 검증 과정 및 보고서 발간 이전에 수정되었으며, 검증인은 해당 오류, 표현이 수정된 최종 발간 보고서를 확인하였습니다.

• GRI Topic Standards: 205-1~3, 206-1, 302-1~4, 303-2~5, 305-1~7, 306-2~5, 401-1~3, 404-1~3, 405-1~2, 406-1, 416-1, 418-1

개선 권고사항

검증인은 검증 의견에 영향을 미치지 않는 범위 내에서 다음의 의견을 제시합니다.

주요 비즈니스 특성을 고려하여,

- 가치사슬 내의 주요 이해관계자를 식별하고, 해당 이해관계자의 요구사항에 기반하여 지속가능성 전략과 목표를 구체화하는 것이 지속가능경영체계를 고도화하는 데에 도움이 될 수 있습니다.
- 주주/투자자, 유저 등 주요 이해관계자 대상의 지속가능성 맥락의 Engagement Plan을 구체화하는 것이 지속가능경영체계를 고도화하는 데에 도움이 될 수 있습니다.

독립성 및 적격성

BSI(British Standards Institution)는 품질, 환경, 안전보건, 에너지 및 반부패, 컴플라이언스 등 경영시스템분야에 전문성을 가지고 있으며, 1901년 설립되어 전 세계적으로 약 120년 동안 인증, 검증서비스를 제공해 온 독립된 전문기관입니다. 검증인은 보고조직과 어떠한 비즈니스 관계도 맺고 있지 않으며, 독립적으로 검증을 수행하였고, 어떠한 이해상충도 없습니다. 본 검증을 수행한 검증팀은 환경, 안전보건 등 경영시스템 분야 및 사회, 기업윤리 등 지속가능성 분야에서의 오랜 경험과 BSI Group의 검증표준방법론에 대한 이해가 탁월한 AA1000 Assurance Standard 검증심사원으로 구성되었습니다.

GRI Standards 적용수준 검토

엔씨소프트는 GRI Standards 준수에 대하여 자체적으로 선언하였습니다. 검증인은 엔씨소프트의 보고서가 GRI Standards 2021 부합보고 원칙에 따라 작성(Reporting in accordance with the GRI Standards)되었음을 확인하였으며, 엔씨소프트가 제공한 자료와 정보에 기반하여 공통표준(Universal Standards)과 주제표준(Topic Standards) 등 GRI Standards 준수 요구사항을 충족하고 있다는 주장에 오류를 발견하지 못하였습니다. 별도의 산업표준(Sector Standards)은 적용되지 않았습니다.



Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

ESG 관련 정책

ESG DATA

GRI Standards 2021

SASB Index

TCFD Index

온실가스 검증의견서

> 제3자 검증의견서

 AA1000 Licensed Report 000-4/V3-8CAH1	BSI Group Korea(주)	검증팀장 이정우	2025년 6월 23일
			대표이사 임성환



Copyright © NCSOFT Corporation. All Rights Reserved.