
ESG PLAYBOOK 2025

About This Report

보고서 개요

NC는 재무 및 비재무 성과를 투명하게 공개하고 다양한 이해관계자의 의견을 수렴하고자 2021년부터 매년 보고서를 발간하고 있습니다.
‘NC ESG PLAYBOOK 2025’는 엔씨의 2025년 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 2025년 1월 1일부터 2025년 12월 31일까지의 활동을 포함하고 있으며, 일부 활동의 경우 2026년 상반기 내용을 포함하고 있습니다. 정량 성과는 연도별 추이를 확인할 수 있도록 최근 3~4개년 수치를 보고하고 있습니다. ㈜엔씨 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 84p~86p에 수록하였습니다.

보고 주기

매년(최근 보고서 발간 시기: 2026년 6월)

Cover Story

새로운 사명 ‘NC’를 중심으로, NC가 만들어가는 다양한 게임 세계와 성장의 방향성을 하나의 이미지로 표현했습니다.

이번 표지는 Legacy IP 경쟁력, 신규 IP와 독립 스튜디오를 통한 장르 확장, 글로벌 퍼블리싱·파트너십으로 이어지는 포트폴리오의 확장을 시각적으로 연결했습니다. 이를 통해 NC가 게임 본연의 경쟁력을 바탕으로 더 넓은 시장과 유저를 향해 나아가며, 지속가능한 성장을 만들어가고자 하는 의지를 담았습니다.



Interactive 사용자 가이드

‘NC ESG PLAYBOOK 2025’는 독자의 이해를 돕기 위해 보고서 내 관련 페이지로의 이동과 관련 사이트 바로가기 등의 기능이 포함된 Interactive PDF로 제작되었습니다.

첫 페이지로 이동 목차로 이동 > 관련 링크로 이동

문의처

담당부서 ㈜엔씨 ESG경영실

E-mail esg@ncsoft.com

홈페이지 https://www.nc.com/

Introduction

Where Joy Begins

ESG Performance

Appendix

CONTENTS



Introduction

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

Where Joy Begins

13 유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화
17 다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성
20 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 대응
36 환경 영향 저감

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

Governance
53 지배구조
59 기업윤리

Appendix

65 ESG 관련 정책
68 ESG DATA
77 GRI Standards 2021
82 SASB Index
83 TCFD Index
84 온실가스 검증의견서
85 제3자 검증의견서



AION2 | MMORPG, 2025년 출시

Who We Are

회사 개요

회사명	주식회사 엔씨
본사 위치	대한민국 경기도 성남시 분당구 대왕판교로 644번길 12
설립일	1997년 3월 11일
업종	온라인, 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급
대표이사	김택진, 박병무
임직원 수	3,269명 (NC 별도 기준, 2025년 말일 기준 집계)

가치와 목표

CORE VALUE

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

MISSION

PUSH, PLAY

'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

신규 사명

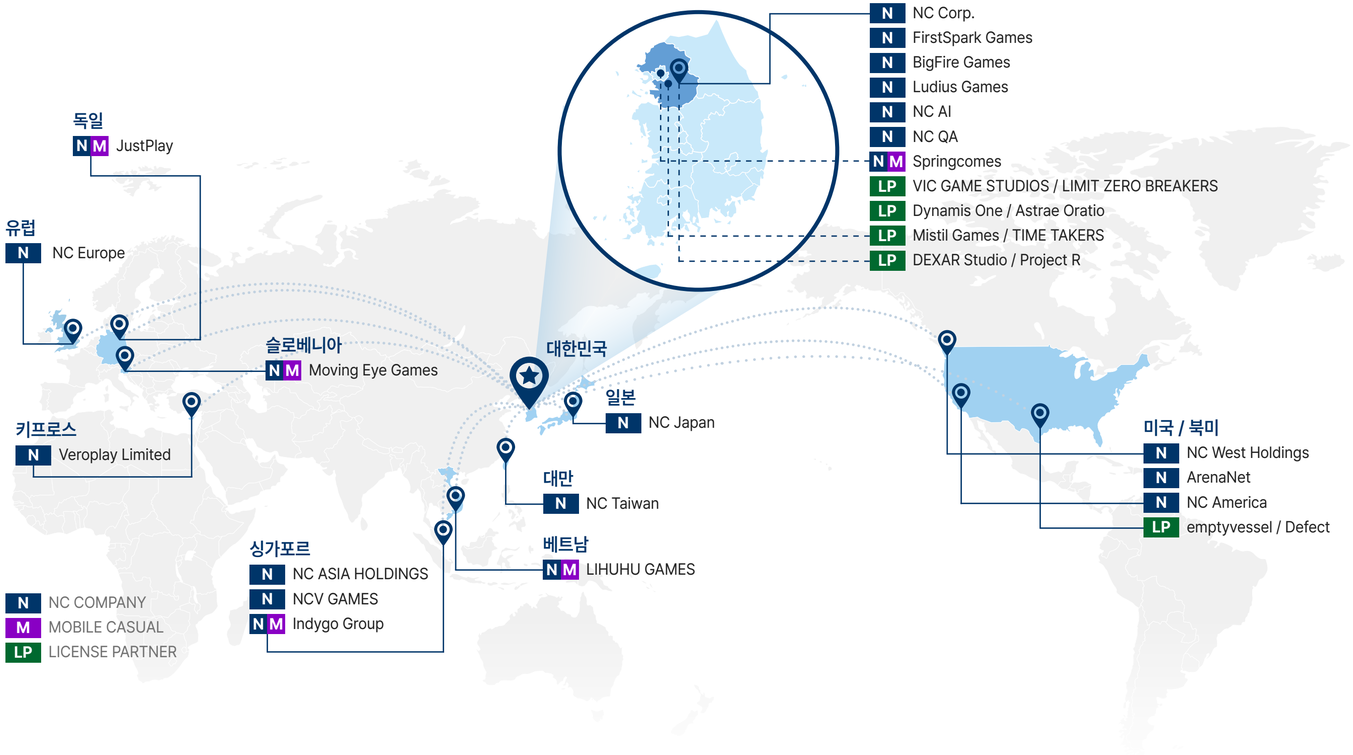
N, Next & Creative

신규 사명인 '**엔씨(NC)**'는 Next & Creative 라는 의미를 담고 있습니다.
미래에 대한 **도전과 창의성**을 바탕으로, **다음 세대를 위한 새로운 가치**를 키워나가겠습니다.

NEXT	CREATIVE
다음 세대를 위한 새로운 가치와 기회 확장	창의성과 도전을 바탕으로 차별화된 경험 구현

글로벌 성장 네트워크

NC는 대한민국을 중심으로 한 연결 기준 자회사와 글로벌 서비스 거점, 외부 IP·파이프라인, 모바일 캐주얼 생태계를 통해 글로벌 성장 전략의 실행 기반을 확대하고 있습니다.
이러한 네트워크는 Core IP의 지역 확장, 글로벌 신규 IP 확보, 신규 장르·플랫폼 진출, 모바일 캐주얼 사업 육성을 연결하며 NC의 지속가능한 성장 기반이 되고 있습니다.



Introduction
>Who We Are
What We Create
ESG경영위원장 메시지
NC 지속가능경영체계
중요성 평가
Where Joy Begins
ESG Performance
Appendix

Who We Are

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 | 엔씨서비스 | 엔씨다이노스

Introduction
>Who We Are
What We Create
ESG경영위원장 메시지
NC 지속가능경영체계
중요성 평가
Where Joy Begins
ESG Performance
Appendix

What We Create

NC는 글로벌 최고 수준의 Legacy IP 포트폴리오 가치를 극대화하고,
자체 개발력 강화와 외부 퍼블리싱·파트너십을 통해 다양한 장르의 New IP를 지속적으로 발굴하고 있습니다.
또한 기술·서비스 운영 역량을 바탕으로 고품질 플레이 경험을 제공하고, 미래 성장을 견인할 강력한 게임 파이프라인을 구축하고 있습니다.

Legacy IP





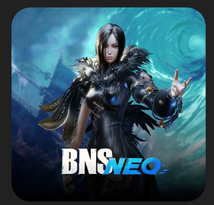










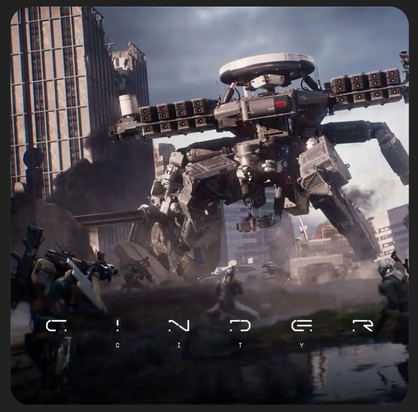






New IP















기술·서비스





Introduction

Who We Are

>What We Create

ESG경영위원장 메시지

NC 지속가능경영체계

중요성 평가

Where Joy Begins

ESG Performance

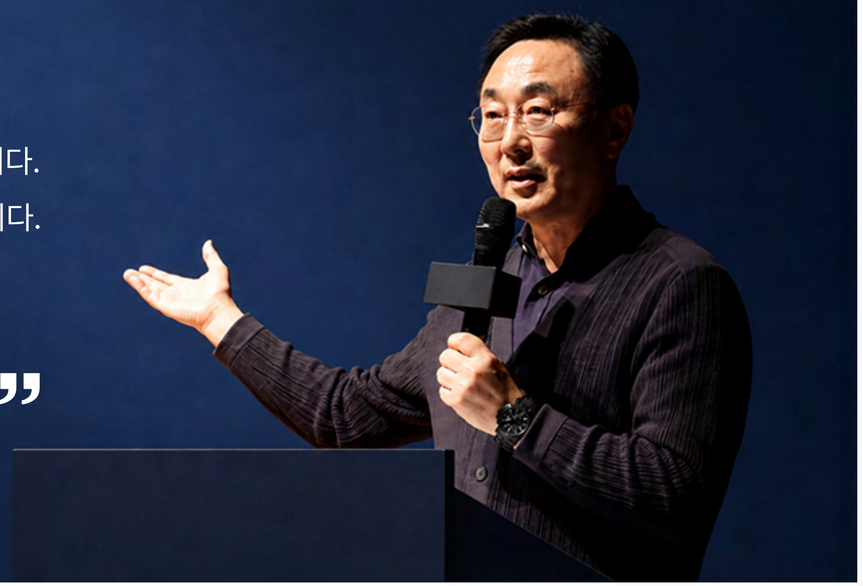
Appendix

ESG경영위원장 메시지

“

NC는 **‘Next’**와 **‘Creative’**를 바탕으로 지속가능한 성장과 신뢰받는 기업가치를 함께 실현해 나가겠습니다.
‘Next’는 끊임없는 도전을 통해 **다음 세대를 위한 지속가능한 가치와 기회를 확장해 나가는 것**을 의미합니다.
‘Creative’는 미래를 만들어가는 ‘창작자’로서 **NC만의 방식으로 새로운 경험과 가치를 구현**하고,
고객과 임직원, 다양한 이해관계자와 함께 지속가능한 생태계를 형성(창조)해 나가는 것을 의미합니다.

”



Introduction
Who We Are
What We Create
>ESG경영위원장 메시지
NC 지속가능경영체계
중요성 평가
Where Joy Begins
ESG Performance
Appendix

안녕하세요. 엔씨 ESG경영위원장 박병무입니다.

지속가능경영보고서를 통해 이해관계자 여러분께 NC의 지속가능경영 방향과 성과를 공유드릴 수 있게 되어 매우 뜻깊게 생각합니다.

NC는 현재 중요한 변화와 전환의 국면에 있습니다. 사업 포트폴리오를 재편하고, 체질을 개선하는 한편, 본업의 경쟁력을 다시 공고히 하며, 지속가능한 성장을 위한 기반을 다지고 있습니다. 이러한 변화의 과정 속에서, NC는 2026년 3월 주주총회를 통해 사명을 ‘엔씨(NC)’로 변경하였습니다. 새로운 사명 ‘NC’는 ‘Next & Creative’를 의미하며, 미래를 향한 도전과 창의성을 바탕으로 다음 세대를 위한 새로운 가치를 지속적으로 만들어가겠다는 회사의 의지를 담고 있습니다.

이와 같은 방향성은 곧 NC가 추구하는 지속가능성의 본질이기도 합니다.

‘Next’는 끊임없는 도전을 통해 다음 세대를 위한 지속가능한 가치와 기회를 확장해 나가는 것을 의미합니다. ‘Creative’는 미래를 만들어가는 ‘창작자’로서 NC만의 방식으로 새로운 경험과 가치를 구현하고, 고객과 임직원, 다양한 이해관계자와 함께 지속가능한 생태계를 형성(창조)해 나가는 것을 의미합니다.

NC는 ‘Next’와 ‘Creative’를 바탕으로 경영 전반에서 게임성 및 기술성 강화를 통한 지속가능한 성장과 신뢰받는 기업으로서의 가치 제고를 함께 실현해 나가고자 합니다.

먼저, NC는 지속가능한 성장을 위해 고객을 가장 중요한 중심 가치로 삼고, 고객과의 소통을 강화하며 다양한 의견을 서비스에 적극 반영하여, 차별화된 경험과 가치를 지속적으로 만들어가겠습니다. 서비스 품질과 안전을 최우선 기준으로 삼고, 안정적이고 끊김 없는 서비스 환경을 구축하는 한편, 관련 기준과 프로세스를 지속적으로 점검하고 개선해 나가겠습니다. 더불어, 글로벌 사업 확장에 발맞춰 글로벌 수준의 정보보안 및 개인정보 보호 체계를 고도화하여, 고객이 어디서든 안심하고 서비스를 이용할 수 있는 신뢰 기반을 강화하겠습니다.

NC는 환경, 사회, 거버넌스 등 전 영역에 걸친 체계적인 노력도 지속하여 신뢰받는 기업으로서의 가치를 제고하겠습니다. 온실가스 배출 관리와 에너지 효율 개선을 지속적으로 추진하여, 기후변화 대응에 적극 동참하겠습니다. NC를 둘러싼 다양한 이해관계자에 대한 사회적 책임을 다하고, 투명하고 책임 있는 의사결정을 통해 기업의 신뢰를 지속적으로 제고하겠습니다.

NC는 진정성 있는 지속가능경영 추진을 바탕으로 국내외 ESG 평가에서 우수한 성과를 이어가고 있습니다. MSCI 2026 ESG 평가에서 최고 등급인 AAA를 획득했으며, Sustainalytics 2026 ESG 리스크 평가에서는 ‘Industry ESG Leader’와 ‘Regional ESG Leader’로 선정되었습니다. 또한 한국ESG기준원(KCGS) 2025 ESG 평가에서는 국내 게임기업 중 유일하게 5년 연속 종합 A등급을 유지했습니다.

저를 포함한 모든 임직원은 이러한 방향성을 기반으로 각자의 자리에서 끊임없이 새로운 가치를 만들어가고 있습니다. 이러한 노력을 통해 NC가 지속적으로 성장하고 신뢰받는 기업으로 나아갈 수 있도록 최선을 다하겠습니다. 앞으로도 변함없는 관심과 성원을 부탁드리며, 여러분과 여러분의 가정에 건강과 행복이 가득하시길 기원합니다.

감사합니다.

CEO & ESG경영위원장 **박병무**

NC 지속가능경영체계

NC는 진정성 있는 ESG 경영을 실천하며, 지속적인 게임성과 기술력 향상을 통해 전 세계 유저들과 즐거움으로 연결된 새로운 세상을 만들어갑니다.

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	• 2025.01 2024 ESG 평가 결과, 2025 중요성 평가 시행 계획 2024 지속가능경영보고서 발간 계획 • 2025.06 2024 지속가능경영보고서 발간 보고



NC ESG경영위원회는 대표이사 산하 C-Level 지속가능경영 협의체로, 박병무 대표이사가 위원장을 맡고 있으며 ESG경영실이 전담조직으로서 주요 추진 현황을 보고합니다. 주요 지속가능경영 안건은 필요 시 이사회에 보고됩니다.

지속가능경영 추진 방향



중요성 평가

프로세스

NC는 지속가능성에 영향을 미치는 주요 이슈를 파악하기 위해 매년 중요성 평가를 실시하고 있습니다.

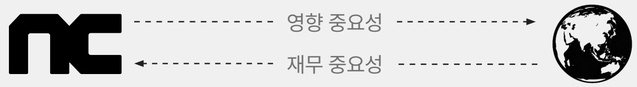
2024년부터는 기업 활동이 외부 환경·사회에 미치는 영향 중요성과 지속가능성 요인이 기업의 재무 가치에 미치는 재무 중요성을 함께 고려하는 이중 중요성 관점에 따라 평가를 진행하고 있습니다.

NC는 중요 토픽의 관리 활동과 성과를 지속가능경영보고서를 통해 투명하게 공개하고 있습니다. 지난해 중요 토픽 및 관리 활동 및 성과 보고는 ESG PLAYBOOK 2024에서 확인하실 수 있습니다.

NCSOFT ESG PLAYBOOK 2024 >

토픽 및 영향 검토

전년도 중요성 평가에서 도출한 15개 지속가능성 토픽 pool을 평가 대상으로 설정하고, 각 토픽의 영향/재무 중요성, 특성, 영향 경로(pathway), 평가 기준을 검토했습니다.



이해관계자 의견 수렴

토픽별 영향 특성과 영향·재무 경로를 반영해 평가 기준을 구성하고, 내외부 이해관계자를 대상으로 각 토픽의 영향 중요성과 재무 중요성 평가를 진행했습니다.

기간	대상
2026년 3월	**(내부) 전사 Chief 및 상위 직책자, 자회사 대표** **(외부) 국내외 주요 투자기관 및 ESG전문가**

예비 결과 분석 및 검증

이해관계자 평가 결과를 정량 분석해 토픽별 예비 우선순위를 도출했습니다. 이후 추가 검토 요인과 세부 평가 변수별 가중치를 반영하여 결과의 정합성을 검증했습니다.

영향 중요성	• 글로벌 기준 • 산업특화지표 • Peer그룹 중요 토픽 • 미디어 리서치
재무 중요성	• 기업 비전 및 전략

중요 토픽 선정

검증 결과를 바탕으로 중요 토픽을 최종 선정하고, 이를 ESG경영위원회에 보고했습니다.



2026 중요 토픽 선정 결과 (Matrix)



2026년 중요성 평가 결과, 총 6개의 중요 지속가능성 이슈가 도출되었습니다. 이번 평가에서는 전년도와 유사한 기조를 따르며, 게임을 개발하고 서비스하는 사업 전반에서 유저와 상호작용 하는 과정 등 NC의 사업 본질과 직접 연결된 토픽들의 중요성이 높게 평가된 것으로 분석됩니다. 이는 NC의 지속가능성이 게임 서비스의 신뢰, 품질, 보안, 경쟁력과 밀접하게 연결되어 있음을 보여줍니다.

분류	토픽명	전년 대비 변동	분류	토픽명	전년 대비 변동
이중 중요 토픽	유저(고객) 소통	↔ 이중 중요 유지	재무 중요 토픽	기업윤리	↔ 재무 중요 유지
	비즈니스 경쟁력	↔ 이중 중요 유지	영향 중요 토픽	기업지배구조	↔ 영향 중요 유지
	정보보안 및 개인정보보호	↔ 이중 중요 유지	기타	인적자원관리	▼ 영향 중요 → 제외
	서비스 품질 및 안전	▲ 재무 중요 → 이중 중요			

* Matrix 내 토픽 간 나열 순서는 영향 중요, 재무 중요, 이중 중요 토픽의 영역별 구분으로, 각 영역 내 토픽 간의 우선 순위를 나타내지 않습니다.
* ▲/↔/▼ 표시는 평가 점수의 단순 등락이 아니라, 전년 대비 중요 토픽 선정 영역의 변화를 의미합니다.

Introduction
Who We Are
What We Create
ESG경영위원장 메시지
NC 지속가능경영체계
>중요성 평가
Where Joy Begins
ESG Performance
Appendix

2026 중요 토픽 선정 결과

토픽명	영향 중요성 (Impact)			재무 중요성 (Financial)		
	특성[1]	이해관계자[2]	영향	특성[3]	사업모형[4]	영향
유저(고객) 소통 *	긍정 실재	고객	• 고객 소통 및 소통 채널 운영으로 이용자 신뢰 제고와 긍정적 게임 이용 경험에 영향	기회 단기	제품·서비스	• 게임 품질 개선 및 운영 과정에서 이용자 의견 반영 요구가 확대되고, 수용됨에 따라 매출 증가에 영향
비즈니스 경쟁력 *	긍정 복합	임직원 고객 주주 정부	• 혁신 기술의 서비스 적용으로 고객 만족도 향상에 영향 • 적극적 장르 확대 및 글로벌 시장 진출이 게임 산업의 개발·운영 역량 강화에 영향	기회 복합	운영 제품·서비스	• 혁신적인 신기술 개발 및 적용을 통해 신사업 기회 창출 및 매출 증가에 영향 • 산업 내 경쟁 심화에 대응해 혁신 기술 도입과 업무 프로세스 개선이 추진되고, 운영 비용절감에 영향
정보보안 및 개인정보보호 *	부정 잠재	임직원 고객 협력사	• 개인정보 유출 사고가 발생하여, 이용자 사생활 침해와 디지털 서비스에 대한 사회적 신뢰 저하에 영향 • 핵심 개발 기술 및 영업 정보의 국외 유출로 국내 게임 산업 기술 경쟁력과 시장 지위 약화에 영향	위험 단기	제품·서비스 공급망	• 개인정보 유출 및 보안 사고 발생으로 인해 대응, 보상 및 제재 비용 증가에 영향 • 회사의 정보 유출 발생 시 기업 경쟁력 약화, 시장 점유율 감소 등 매출 감소에 영향
서비스 품질 및 안전 *	부정 잠재	고객	• 서비스 품질 및 시스템 안정성 관리 체계가 작동하지 않아 서비스 이용 불편과 부정적 경험 발생에 영향 • 이용자 보호 체계가 제대로 작동하지 않아 고객의 정신적·신체적 안전에 영향	위험 단기	제품·서비스	• 산업 내 제품 및 서비스 품질 경쟁 심화로, 품질 관리 수준이 소비자 만족도와 구매 결정에 반영되어 매출 감소에 영향 • 소비자 보호 기준 강화에 따른 보상·환불 범위 확대 및 보상 비용 증가에 영향
기업윤리	부정 잠재	임직원 고객 협력사 정부	• 기업윤리 준수 활동이 작동하지 않아 대외 신뢰 수준과 공정한 거래 질서에 영향 • 내부 통제 체계가 작동하지 않아 이해관계자 신뢰도 저하에 영향	위험 단기	운영 공급망	• 국내외 법규 강화 및 사회적 책임에 대한 요구 수준 변화로 위반 행위의 발생 시 관련 대응 및 보상 비용 증가에 영향
기업지배구조	복합 복합	주주	• 독립적 이사회 운영과 지배구조 체계 구축으로 주주 권익 보호와 투명한 공시·문화 조성에 영향 • 합리적 배당 기준의 수립·공개 및 주주 소통 강화로 주주 권익 보호에 영향 • 투자 의사결정 관련 정보의 미공시·오류로 주주 및 투자자 위험 발생에 영향	기회 장기	운영	• 건전한 지배구조 구축으로 기업 가치와 재무 성과 증대에 영향 • 사전 리스크 식별 및 대응 전략 수립으로 운영 중단, 긴급 대응, 사후 복구 비용 감소에 영향 • 투명한 정보 공개와 투자자 소통이 투자자 확대 및 자본 조달 여건 개선으로 이어지는 영향

* 이중 중요 토픽
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

Introduction
Who We Are
What We Create
ESG경영위원장 메시지
NC 지속가능경영체계
>중요성 평가
Where Joy Begins
ESG Performance
Appendix



리니지2M | MMORPG, 2019년 출시

유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화

소통 방향성

NC는 유저와의 지속적이고 진정성 있는 소통을 바탕으로 더 나은 게임 경험과 서비스 완성도를 만들어가고 있습니다. 라이브 방송, 오프라인 행사 등 다양한 온·오프라인 채널을 통해 유저 의견과 피드백을 수렴하고, 이를 실제 서비스 개선과 콘텐츠 업데이트에 적극 반영하고 있습니다. 또한 게임 출시 전 단계에서도 FGT·CBT 등 다양한 글로벌 테스트를 운영하며, 유저와 함께 게임의 완성도를 높여가고 있습니다.

유저와의 쌍방향 소통 강화

라이브 방송

NC는 각 IP의 서비스 단계와 유저 커뮤니티의 특성을 고려해 라이브 방송 프로그램을 운영하고 있습니다.

신규 IP는 출시 전후 개발 방향성과 핵심 콘텐츠, 업데이트 계획을 선제적으로 공개하고 실시간 반응을 확인함으로써 유저 기대감을 높이고, 플레이 경험 개선 과제를 조기에 파악하고 있습니다.

라이브 서비스 중인 IP는 업데이트 배경, 콘텐츠 개선 사항, 운영 방향을 개발진이 직접 설명하고 유저 피드백에 대한 검토 및 반영 계획을 공유하여 장기 서비스에 대한 신뢰와 지속적인 플레이 경험을 강화하고 있습니다.

2025년 IP 별 라이브 방송 프로그램 및 진행 내용

IP	프로그램명	진행 내용
리니지	피니지 스포일러 TALK	업데이트 및 특별 혜택 공유 (2025.01, 03, 09)
리니지2	유저의 소리를 찾아서	업데이트 내용 공유 및 유저 전화 Q&A진행 (2025.04)
아이온	개발자 라이브	신규 필드 시연 및 유저 Q&A 진행 (2025.05)
리니지W	채널W	업데이트 내용 공유 및 유저 의견 청취 (2025.04, 05, 06, 07, 08, 10)
BNS NEO	NE:ON	업데이트 내용 공유 및 라이브 Q&A 진행 (2025.06, 10)
저니 오브 모나크	채널 저니	향후 개발 로드맵 공유 및 라이브 Q&A 진행 (2025.02, 04, 07)
쓰론 앤 리버티	TL LIVE	업데이트 내용 공유 및 라이브 Q&A 진행 (2025.03, 05)

Case. AION2, 아이온2 라이브

AION2는 출시 이전부터 라이브 방송을 운영하며 유저와의 소통을 강화하고 있습니다. 2025년 5월 진행된 첫 라이브 방송에서는 개발·사업 총괄진이 직접 참여해 개발 방향성과 핵심 콘텐츠를 소개하며 게임에 대한 기대감을 높였습니다. 이후 약 1년간 총 29회의 라이브 방송을 이어가며 유저와 지속적으로 소통했습니다. 라이브 방송에서는 업데이트 및 신규 콘텐츠 정보를 공유하는 것은 물론, 실시간 채팅을 통해 유저 의견과 반응을 직접 수렴하고 있습니다. 개발진은 유저 피드백에 대한 검토 방향과 개선 계획을 직접 설명하며, 게임 개발 과정에 대한 이해도와 공감대를 높여가고 있습니다. 평균 동시 시청자 수 약 5만 명을 기록하며 IP 기반 핵심 유저층의 관심과 기대감을 지속적으로 유지했습니다. 특히 신규 업데이트 콘텐츠를 공개한 2025년 크리스마스 특집 라이브 방송은 동시 시청자 수 7만 명, 누적 조회수 27만 회를 기록하며 높은 관심을 받았습니다.



AION2, 크리스마스 특집 라이브 방송

Case. 리니지M, 인사이드M / 스탠바이M

리니지M은 '인사이드M'과 '스탠바이M' 등 라이브 방송 프로그램을 운영하며 유저와의 실시간 소통을 강화하고 있습니다. 리니지M은 2022년부터 라이브 방송을 통해 업데이트 소식뿐 아니라 다양한 채널에서 수렴한 유저 의견과 이에 대한 개선 방향을 개발진이 직접 설명하며 신뢰 기반의 소통을 이어가고 있습니다. 2025년에는 총 7회의 라이브 방송을 진행했으며, 누적 평균 조회수는 약 13만 회를 기록했습니다. 특히 2025년 5월 진행된 '스탠바이M – 홈커밍 데이' 방송은 최대 동시 시청자 수 4.7만 명, 누적 조회수 16.9만 회를 기록하며 유튜브 '게임 인기 급상승 동영상' 1위에 올랐습니다.



리니지M, 홈커밍 데이 라이브 방송

Case. 리니지2M, L2M 스테이지

리니지2M은 2025년 유저와의 접점을 다각화하고 진정성있는 소통을 강화하는 데 집중하였습니다. [생방송 사전 Q&A 이벤트] – [생방송 본편] – [디스코드]로 이어지는 유기적인 소통 접점을 구축하였으며 2025년에는 총 4회의 생방송을 진행했습니다. 방송 시간의 20% 이상을 실시간 Q&A로 할당하며, 유저와 긴밀하게 소통하였습니다.



리니지2M, 스테이지 라이브 방송

유저와의 쌍방향 소통 강화

오프라인 유저 간담회

NC는 오프라인 유저 간담회와 현장 이벤트를 통해 유저와 직접 만나 게임 운영 방향과 업데이트 계획에 대한 의견을 적극적으로 청취하고 있습니다. 개발진과 사업 담당자가 현장에 참여해 게임의 방향성을 설명하고, 유저 질의에 답변하며 신뢰 기반의 소통을 이어가고 있습니다.

리니지 클래식은 2026년 4월 첫 오프라인 행사 ‘PC방 안타라스 총력전, 드래곤 슬레이어’를 개최했습니다. 행사에는 총 840명의 유저가 참여했으며, 레이드 콘텐츠 체험과 다양한 현장 이벤트를 통해 유저들에게 게임의 원작 감성과 커뮤니티 경험을 제공했습니다.

AION2는 2026년 4월 첫 오프라인 유저 소통 행사 ‘아이온2 스몰토크’를 진행했습니다. 개발 PD와 사업 담당자가 직접 참석해 게임 개발 방향성과 서비스 운영 계획을 설명하고, 유저 의견과 질의에 대해 현장에서 답변하는 시간을 가졌습니다. 행사에는 600여 명 이상의 유저가 참여했으며, NC는 행사 이후에도 별도 의견 수렴을 통해 유저 피드백을 지속적으로 확인했습니다.

인게임 소통 활동

NC는 GM(Game Master), 개발자 서신, 커뮤니티 이벤트 등 다양한 인게임 소통 활동을 통해 유저와의 지속적인 소통을 확대하고 있습니다. 게임 내 GM, 게임 운영자 및 CM(Community Manager)은 유저 문의 및 건의사항 대응, 이벤트 운영, 업데이트 안내, 커뮤니티 관리 등을 수행하며 유저와의 주요 소통 창구 역할을 담당하고 있습니다. 또한 이러한 운영 과정에서 확인된 게임 콘텐츠와 플레이 경험에 대한 유저 의견은 서비스 개선 및 콘텐츠 운영 방향에 반영되어, 보다 안정적이고 만족도 높은 게임 환경 조성에 기여하고 있습니다.

리니지M은 공식 홈페이지 내 ‘개발자 서신’을 통해 패치 현황, 업데이트 계획, 클래스 및 콘텐츠 밸런스 개선 방향 등 다양한 정보를 유저에게 공유하고 있습니다. 또한 유저들 간의 공감과 소통을 강화하기 위한 ‘EVERY DAY EVERY KNIGHT’ 이벤트도 진행하였습니다. 해당 이벤트에서는 유저들이 약 2,700여 개의 댓글을 통해 리니지M에 담긴 서로의 경험과 추억을 공유하였습니다.

게임 전시회 참여

NC는 게임 출시 이전 단계부터 국내외 게임 전시회에 참여하여 신규 IP와 개발 방향성을 소개하고, 유저가 게임을 직접 경험하며 의견을 공유할 수 있는 접점을 확대하고 있습니다. 현장 시연, 개발진 발표, 체험형 이벤트 등을 통해 유저와 직접 소통하고, 현장에서 확인된 반응과 피드백을 향후 개발 및 서비스 방향 검토에 활용하고 있습니다.

2025년 11월 NC는 국내 최대 게임 전시회 ‘지스타(G-STAR)’에 메인 스폰서로 참가하여 AION2, 신더시티(CINDER CITY), 호라이즌 스틸 프론티어스(Horizon Steel Frontiers) 등 총 6종의 신작 및 개발 프로젝트를 공개하였습니다. 시연존, 무대 프로그램, 포토존, 이벤트 공간 등으로 구성된 체험형 부스를 운영하여 참여자들이 주요 게임을 다양한 방식으로 경험할 수 있도록 했으며, 개발진 인터뷰와 라이브 프로그램을 통해 신작 IP의 개발 방향성과 주요 콘텐츠를 소개했습니다.

또한 2025년 8월 독일 쾰른에서 열린 글로벌 게임 전시회 ‘게임스컴(gamescom)’ 및 전야 행사 ‘ONL(Opening Night Live)’에서는 글로벌 유저와 미디어를 대상으로 신작 콘텐츠와 개발 비전을 소개했습니다. 현장에서는 오픈월드 택티컬 슈터 신작 ‘신더시티’와 글로벌 퍼블리싱 타이틀 ‘타임 테이커즈(TIME TAKERS)’의 신규 영상을 공개했습니다. 이 외에도 2025년 10월에는 ‘지포스 게이머 페스티벌’를 통해 AION2와 신더시티를 선보였으며, 2월에는 국내 최대 서브컬처 행사인 ‘Anime X Game Festival(AGF) 2025’에 참가해 ‘리밋 제로 브레이커스(LIMIT ZERO BREAKERS)’를 소개했습니다.



[지스타(G-STAR) 메인 부스 및 시연 장면]

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 의견 수집 및 개선

프로세스

NC는 유저 동향, 플레이 지표, 커뮤니티 반응과 고객 피드백을 24시간 모니터링하고 있습니다. 수집된 의견과 데이터는 긍정·부정 이슈, 불편사항, 개선 요청 등으로 분류·분석되며, 관련 인사이트는 유관 부서에 공유되어 실제 게임 플레이 환경과 콘텐츠 개선에 반영되고 있습니다.

유저 의견 수집 → **분석** → **공유 및 개선**

수집 채널

인게임
채팅, 로그, GM 활동, 챗봇 등

게임 사이트
게시판, 커뮤니티, SNS,
오픈 채팅방 등

기타
1:1 문의, 전화/방문 상담 등

수집 데이터
IP별 이슈/트렌드
(개선 요청/고충/불편 사항,부정 동향 등)
유저 디바이스 성능
인프라 장애 등

긍/부정 이슈로
분류 후 핵심 이슈 도출

↓

데이터 검증 가능 항목
실제 지표 추출

↓

유저 체감과
실 데이터 간 괴리 분석

일일 동향 리포트
발행 및 공유

↓

유저 데이터 시스템
실시간 확인

↓

개선 방향 수립

↓

개선 결정사항에 따라
업데이트 적용

Case. 유저 피드백 기반 업데이트 건수

리니지M	AION2
2025년 1월~2026년 4월 **54**건	2025년 11월~2026년 4월 **23**건

유저 의견·피드백 기반 주요 개선 사례

IP	개선 사항
리니지 클래식	**[장비 변경 편의성 제공]** 사냥과 전투 상황에 맞춰 장비를 즉시 교체할 수 있도록 빠른 변경 기능 추가
	[파티 플레이 편의성 개선] 캐릭터 정보창에 파티 UI를 추가하여 파티원 목록과 상태 확인 가능한 기능 추가
리니지M	**[인벤토리 가로 확장 모드 및 검색 기능 추가]** 아이템 항목 많을 경우 많은 스크롤 시간 소요된다는 커뮤니티 의견 반영
리니지2M	**[경험치 복구 비용 개선]** 손실 경험치 복구 금액 조정, 부담 없이 PvP를 즐길 수 있도록 유저 의견 반영
	[숙련도 자동 굴림 시스템] 원하는 옵션이 부여될 때까지 수동으로 조작하기 어렵다는 유저 의견 반영
AION2	**[전쟁모드 기능 제공]** PvP 어려움에 대한 유저들의 의견 반영, 기본 상태는 PvE 모드로서 PvP 모드 On/Off 가능하도록 조치
	[시즌2 업데이트 난이도 하향] 신규 콘텐츠의 높은 난이도로 인한 클리어 어려움 동향 반영

* UI(User Interface): 유저가 게임 정보를 확인하고 조작할 수 있도록 제공되는 화면 구성과 조작 환경으로, 메뉴, 버튼, 아이콘, 알림, HUD 등 게임 이용에 필요한 시각적·기능적 요소를 포함
* PvP(Player versus Player): 유저 간 대결을 중심으로 진행되는 플레이 방식으로, 전투, 랭킹, 경쟁 콘텐츠 등 다른 유저와의 상호작용을 통해 게임의 경쟁 요소를 경험하는 콘텐츠
* PvE(Player versus Environment): 유저가 게임 내 몬스터, 던전, 퀘스트, 보스 등 시스템이 제공하는 환경과 상호작용하며 진행하는 플레이 방식으로, 성장, 협동, 탐험 등 게임의 핵심 콘텐츠를 경험하는 데 활용되는 콘텐츠



[리니지M 인벤토리 개선 - 검색 기능 추가]

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

출시 전부터 유저와 함께 하는 글로벌 테스트

NC는 게임 출시 및 신규 지역 서비스에 앞서 유저 피드백과 플레이 데이터를 기반으로 게임성과 서비스 완성도를 검증하는 사전 테스트를 운영하고 있습니다. 퍼블리싱, 개발, 사업 등 유관 조직이 협력하여 기술 테스트, FGT(Focus Group Test), CBT(Closed Beta Test), OBT(Open Beta Test) 등 다양한 형태의 테스트를 진행하며, 이를 통해 실제 플레이 과정에서 확인된 유저 반응과 개선 의견을 개발 및 서비스 방향에 반영하고 있습니다. 이러한 검증 과정은 게임의 완성도를 높이는 동시에, 유저와 함께 만들어가는 개발 문화를 강화하기 위한 NC의 지속적인 노력입니다.

테스트 방향성

NC는 출시 시점에 완성도 높은 플레이 경험을 제공할 수 있도록, 게임 출시 이전 단계부터 주요 콘텐츠와 시스템, 플레이 환경 전반을 검증하고 있습니다. 사전 테스트에서는 핵심 전투 시스템, 조작감, 콘텐츠 난이도, UX/UI, 서버 안정성, 디바이스 최적화, 현지화 적합성 등 실제 유저 경험에 영향을 미치는 요소를 종합적으로 점검합니다.

테스트 과정에서 확인된 유저 행동 데이터와 정성 피드백은 게임의 핵심 차별화 요소(USP)를 구체화하고, 보완이 필요한 영역을 진단하는 기준으로 활용됩니다. 분석 결과는 개발·사업·퍼블리싱 조직에 공유되어 콘텐츠 개선, 서비스 운영 방향, 글로벌 론칭 전략 수립 등에 반영되며, 게임성과 서비스 완성도를 높이는 기반이 되고 있습니다.

구분	주요 테스트 요소	테스트 목적
게임성	핵심 전투 시스템, 조작감, 플레이 재미	게임의 기본 재미와 몰입도 검증
콘텐츠	성장 구조, 콘텐츠 난이도, 반복 플레이 요소	장기 플레이 동기 및 콘텐츠 완성도 점검
UX/UI	인터페이스 구성, 가독성, 편의 기능	이용자 접근성 및 플레이 편의성 개선
기술/품질	서버 안정성, 매칭 환경, 로딩 및 최적화	안정적인 서비스 운영 가능 여부 검증
데이터 분석	플레이 패턴, 이탈 구간, 이용 시간	실제 이용 데이터 기반 개선 과제 도출
글로벌 검증	지역별 플레이 성향, 현지화 적합성	글로벌 시장 경쟁력 및 문화적 적합성 검토

2025년 IP별 테스트 진행 내역

NC는 사내 FGT와 전사 스트레스 테스트를 시작으로, 글로벌 FGT와 언택트 테스트 등 다양한 방식으로 사전 검증 범위를 확대하고 있습니다. 이를 통해 국내외 유저를 대상으로 주요 콘텐츠와 시스템, 플레이 환경에 대한 피드백을 체계적으로 수집하고, 실제 플레이 데이터와 함께 분석하여 개발 및 서비스 개선에 반영하고 있습니다.

NC는 이러한 사전 검증 프로세스를 기반으로 게임의 완성도와 글로벌 시장 경쟁력을 높이고자 노력하고 있습니다. 2025년 5월부터 2026년 6월까지 약 1년간 AION2, 신더시티 등 4개 IP를 대상으로 총 12회의 테스트를 진행했습니다.

IP	주요 테스트	테스트 내용
AION2	사내, 국내, 북미 FGT	게임 핵심 콘텐츠 및 플레이 경험 검증, 글로벌 유저 피드백 수집
신더시티	사내 및 북미 FGT	슈터 장르 유저 대상 게임성 및 USP 검증
타임 테이커즈	사내 및 북미 FGT 언택트 테스트 북남미 CBT	지역별 플레이 성향 및 글로벌 시장 반응 검증
리밋 제로 브레이커스	사내 FGT 글로벌 CBT	게임 경쟁력 및 보완 포인트 점검

Case. AION2, Focus Group Test

AION2는 출시 이전 단계에서 핵심 유저의 플레이 경험을 확인하고 게임의 완성도를 높이기 위해 FGT를 진행했습니다. 2025년 6월 판교 R&D센터에서 진행된 FGT에는 선정된 유저들이 직접 참여하여 원작 대비 확장된 월드, 클래스 전투 시스템, 캐릭터 커스터마이징, PvE 콘텐츠 등 주요 콘텐츠를 체험했습니다.

테스트 종료 이후에는 개발진과 유저가 직접 소통하는 토크 프로그램을 운영하여 플레이 과정에서 확인된 의견과 개선 필요 사항을 공유했습니다. NC는 테스트를 통해 수집한 유저 피드백과 플레이 데이터를 개발 과정에 반영하며, 정식 출시 전 콘텐츠 완성도와 플레이 경험을 고도화했습니다.

Case. 타임 테이커즈, Closed Beta Test

글로벌 퍼블리싱 타이틀 '타임 테이커즈'는 글로벌 유저 환경에서 게임성과 서비스 안정성을 점검하기 위해 북·남미 지역 대상 CBT를 진행했습니다. 2026년 3월 진행된 1차 CBT는 미국, 캐나다, 브라질 등 북·남미 8개국을 대상으로 운영되었으며, 슈터 장르의 시장성과 이용자 특성을 고려해 테스트 지역을 선정했습니다.

유저들은 글로벌 PC 게임 플랫폼 Steam을 통해 테스트에 참여했으며, NC는 테스트 과정에서 글로벌 운영 방식과 서버 안정성, 캐릭터·무기 밸런스, 플레이 흐름에 대한 반응을 종합적으로 확인했습니다. 이후 플레이 데이터와 커뮤니티 반응을 분석하여 개발 및 서비스 개선 방향에 반영하며, 글로벌 유저 경험을 높이기 위한 검증을 이어가고 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

다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성

추진 방향

NC는 게임 개발과 서비스 과정에서 전 세계 유저가 함께 즐길 수 있는 새로운 세상을 만들기 위해 노력합니다. 게임의 본질을 '언어로 설명하기 어려운 순수한 재미와 몰입'에 있다고 보고, NC는 이러한 경험이 더 많은 유저에게 자연스럽게 전달될 수 있도록 콘텐츠와 플레이 환경을 조성합니다. 이를 위해 다양한 문화·정체성·플레이 환경을 가진 유저가 게임 속 세계에 몰입하고, 자신을 표현하며, 제약 없이 플레이할 수 있도록 콘텐츠 제작·검수·서비스 전 과정에서 다양성과 포용성 관점을 반영하고 있습니다.

다양한 개성을 담아내는 캐릭터 구현

캐릭터의 현실감을 더하는 제작 기반

NC는 게임 속 캐릭터가 지닌 고유한 개성과 스토리를 생생하게 구현하기 위해 사람과 공간이 지닌 실제 감각을 디지털 데이터로 기록하고 있습니다. 캐릭터의 움직임과 표정은 모션캡처로, 얼굴과 피부·의상·소품·공간의 질감은 고정밀 3D 스캔으로 확보하여 유저가 게임 속 인물을 더욱 자연스럽게 받아들일 수 있는 제작 기반을 강화하고 있습니다.

캐릭터의 움직임을 만드는 과정에서 NC는 정형화된 신체 조건이나 획일적인 움직임에 의존하지 않습니다. 다양한 체형·연령·성별·문화권의 배우와 협업하며, 성인 여성, 어린이, 성인 남성 등 서로 다른 신체 특성을 가진 배우의 움직임을 실제 데이터로 확보하고 있습니다. 예를 들어, 북미·유럽 배경의 캐릭터를 구현할 때에는 실제 서양인 배우의 신체 비율과 무게중심, 움직임의 차이를 반영하여 캐릭터의 배경과 설정이 자연스럽게 드러나도록 제작합니다.

인물의 외형을 구현하는 과정에서도 현실의 세부 요소를 정밀하게 담아냅니다. NC는 고정밀 3D 스캔 기술을 통해 얼굴 구조, 표정, 피부 질감, 주름, 광택 등 인물 고유의 특징을 고해상도 데이터로 확보하고, 이를 캐릭터의 개성과 감정 표현을 입체적으로 완성하는 기반으로 활용하고 있습니다. 스캔 데이터는 인물 외형 뿐 아니라 의상과 소품의 재질, 오브젝트 표면, 공간의 구조와 비례까지 현실의 정보를 담아내어 게임 속 세계의 몰입감을 더하는 요소로 활용됩니다.

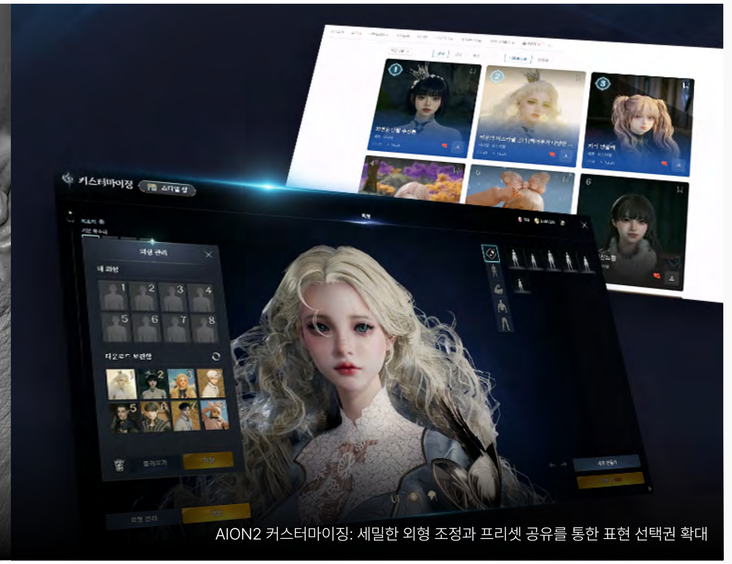
Case. AION2, 나만의 캐릭터를 만드는 커스터마이징

NC는 축적해온 인물 데이터와 기술을 바탕으로, 유저의 캐릭터 표현 선택권과 플레이 경험 다양성을 확대하고 있습니다.

AION2는 체형, 피부, 홍채, 근육 등 신체를 구성하는 200개 이상의 세부 요소를 조정할 수 있도록 설계하여, 유저가 캐릭터를 더욱 정교하게 구현하도록 했습니다. 이러한 기능은 아이온에서 제공해온 캐릭터 외형 설정 기능을 계승하면서 발전해오고 있습니다. 또한 캐릭터의 성능과 외형을 분리함으로써 유저가 전투 효율만을 기준으로 외형을 선택해야 하는 제약을 줄이고 있습니다.


Full Performance 모션 캡쳐: 미세한 손동작과 표정을 전신 움직임과 동시에 캡쳐


인물 스캔: 얼굴의 구조, 표정, 피부 질감을 정밀하게 기록


AION2 커스터마이징: 세밀한 외형 조정과 프리셋 공유를 통한 표현 선택권 확대

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

문화적 특성을 반영한 게임 콘텐츠 설계

NC는 신규 IP·장르의 게임 개발과 서비스의 글로벌 진출을 추진하며, 더 많은 국가와 넓은 문화권의 유저가 낯선 게임 세계에도 자연스럽게 몰입할 수 있도록 콘텐츠 완성도를 높이고 있습니다. 이를 위해 지역과 지형의 다양한 특징을 게임에 반영하고, 문화적 맥락과 표현 요소를 사전에 검토하여 특정 국가·집단 혹은 유저군이 배제되지 않도록 콘텐츠 운영 기준을 고도화하고 있습니다.

고유의 특징을 담아낸 지역과 지형

NC는 게임 고유의 세계관과 미적 개성을 구현하기 위해, 콘셉트에 부합하는 지형, 건축물, 오브젝트를 직접 발굴·선별하고 실제 현장에서 촬영 및 스캔하여 제작 데이터를 확보하고 있습니다. 범용 제작 데이터만으로는 특정 지역의 공간 구조, 생활 환경, 건축 양식, 문화적 디테일을 충분히 담아내기 어렵기 때문입니다.

특히 현대 도시와 한국·아시아 지역의 장소성을 반영해야 하는 프로젝트에서는 실제 공간이 지닌 구조와 분위기, 오브젝트의 질감과 배치까지 세밀하게 기록하고 이를 게임 배경 요소로 재해석하고 있습니다. 이를 통해 글로벌 유저가 익숙하지 않은 공간에서도 새로운 즐거움과 몰입감을 경험할 수 있도록, NC만의 차별화된 게임 세계를 구축하고 있습니다.



Case. 신더시티, 서울을 배경으로 구현하다

NC의 출시 예정작 <신더시티(개발: 빅파이어게임즈)>는 서울을 주요 배경으로 한 포스트 아포칼립스 세계를 구현하며, 글로벌 유저가 한국 도시의 구조와 문화적 디테일을 새로운 방식으로 경험할 수 있도록 했습니다. 특히 삼성동과 논현동 등 실제 서울의 지형, 건축물, 오브젝트를 게임 콘셉트에 맞게 재해석하여, 슈터 장르에서 접하기 어려웠던 한국적 도시 배경을 차별화된 플레이 경험으로 연결하고 있습니다.

글로벌 유저 환경을 고려한 콘텐츠 운영

NC는 글로벌 신규 지역 출시와 서비스 확대 과정에서, 현지 유저의 문화적 맥락과 이용 환경을 종합적으로 고려하고 있습니다.

단순 번역을 넘어 국가별 법·규제 기준, 언어 표현, 의상, 전통, 종교·문화적 금기, 선정성·폭력성 등 콘텐츠 표현 요소가 문화권에 따라 다르게 해석될 수 있음을 고려해 사전 검토를 진행합니다. 특히 NC QA는 콘텐츠 출시 전 검수 과정에서 국가별 기준, 연령 등급, 윤리적 가치, 문화적 감수성을 종합적으로 점검하고 있습니다. 캐릭터 외형, 아이템 명칭, NPC 설정, 모션, 아이콘 등 게임 내 표현 요소가 특정 집단에 대한 편견이나 부정적 인식을 유발하지 않도록 사전에 확인하며, 확인된 사항은 개발·사업 조직과 협의해 수정·보완 방향을 검토합니다.

또한 결제 환경, 커뮤니티 이용 방식, 공정성 등 서비스 이용 환경까지 함께 고려하여, 글로벌 유저가 콘텐츠를 이용하는 과정에서 오해나 플레이 장벽을 겪지 않고 몰입할 수 있는 기반을 마련하고 있습니다.

Case. 리니지2M, 동남아 유저 환경에 맞춘 현지화

NC는 리니지2M의 동남아 6개국 출시 과정에서 현지 유저의 서비스 환경을 고려한 서버 구축과 현지 맞춤형 소통 채널을 활용하는 등 이용자 접근성 제고를 위한 현지화 전략을 강화하여, 안정적이고 공정한 환경에서 지속적으로 플레이할 수 있도록 서비스 환경을 구성했습니다.



유저 문화와 규제를 고려한
플레이 환경 구축

- 경쟁 구조 및 반복 플레이에 대한 유저의 높은 피로도
  → 일정 횟수 이후 확정적으로 보상을 받는 시스템 및 서버 개설

- 현지 주요 소셜 커뮤니티 기반 소통 채널 개설
  → 페이스북 중심으로 국가별 커뮤니티/고객 문의 채널 생성

- 베트남 규정에 따라 유혈/고어/공포/폭력성/선정성에 대한 금지
  → 게임 내 모든 붉은 혈흔을 옅은 어두운 보라색으로 대체
  → 잔인한 장면, 성적인 노출이 과도한 캐릭터 제거

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

플레이 환경을 고려한 게임 접근성 확대

NC는 유저의 시각·조작 환경, 디바이스, 플레이 시간, 콘텐츠 성향, 언어 차이가 콘텐츠 참여의 장벽이 되지 않도록 접근성 개선을 고려하고 있습니다. 핵심 정보를 쉽게 인지하고, 익숙한 방식으로 조작하며, 선호하는 방식으로 콘텐츠에 참여할 수 있도록 플레이 환경과 참여 방식을 고도화하고 있습니다.

게임 정보 전달 및 조작 편의성 개선

NC는 게임에서 유저가 필요한 정보를 빠르게 인지하고, 자신에게 익숙한 방식으로 조작할 수 있도록 UI/UX 접근성을 개선하고 있습니다. 특히 게임 환경에서는 화면 정보량이 많고 실시간 판단이 중요하기 때문에, 핵심 정보의 표시 방식과 조작 흐름을 함께 고려하고 있습니다. 전투 정보가 시각 효과나 화면 혼잡도에 가려지지 않도록 표시 방식을 조정하고, 색상 대비·가독성·UI 배치·입력 방식을 개선하여 유저가 각자의 환경에 맞게 안정적으로 플레이할 수 있도록 지원하고 있습니다.

Case. 미스트바운드(MISTBOUND), 전투 정보 가독성 및 색약 유저를 고려한 UI 개발

NC가 개발중인 Guild Wars IP 기반 CCG(Collectible Card Game, 수집형 카드 게임) 프로젝트 미스트바운드는 전투 정보의 가독성과 피아 식별성을 우선적으로 고려하고 있습니다. 유저가 공격력, 체력, 이동 가능 수 등 핵심 정보를 빠르게 확인할 수 있도록 전장 UI를 설계하고, 폰트를 개발했습니다.

또한 색약 유형별 컬러 시뮬레이션을 활용해 색상 인식 차이가 있는 유저도 아군과 적군을 구분할 수 있도록 식별 컬러를 적용하고 있습니다.



* 개발 중인 프로젝트로, 개발 과정에서 UI가 변경될 수 있음

색맹으로 인한 잠재적 충돌 ✓ 없음



플레이 방식의 다양화

NC는 유저의 디바이스, 조작 환경, 플레이 시간, 콘텐츠 성향, 언어와 서비스 권역의 차이가 게임 참여의 장벽이 되지 않도록 게임 접근성과 플레이 선택권을 확대하고 있습니다. 특히 성장, 전투, 협력, 경쟁 요소가 복합적으로 작동하는 MMORPG에서는 유저마다 선호하는 플레이 방식과 이용 여건이 다를 수 있습니다. NC는 이러한 차이를 고려하여 유저가 각자의 환경과 성향에 맞게 콘텐츠에 참여하고, 다양한 유저와 함께 플레이할 수 있는 서비스 경험을 고도화하고 있습니다.

디바이스 및 조작 환경	• **PURPLE** NC의 게임 플레이 플랫폼으로, PC·모바일 크로스플레이와 다양한 입력 방식을 지원하여 유저가 선호하는 환경에서 게임을 즐길 수 있도록 지원 • **AION2** PC와 모바일 외에도 게임 패드, 단축키, UI 배치 설정 등을 지원하여, 유저가 익숙한 방식으로 조작할 수 있는 환경을 제공
콘텐츠 참여 방식	• **AION2** PvP 중심 전투에 익숙한 유저뿐 아니라 PvE 콘텐츠를 선호하는 유저도 각자의 성향에 맞게 콘텐츠에 참여할 수 있도록 다양한 성장·재화 획득 경로 제공
글로벌 협력 플레이 기반	• **리니지M** 서로 다른 서비스 권역의 유저가 협력해서 플레이할 수 있도록 '공허의 사원' 콘텐츠 설계

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

추진 방향

NC는 유저가 안정적이고 공정한 환경에서 게임을 즐길 수 있도록 서비스 전 과정에서 품질과 안전 리스크를 관리하고 있습니다. 출시 전에는 품질 검증과 사전 테스트를 통해 게임성, 기술 안정성, 운영 준비 상태를 점검하고, 라이브 서비스 이후에는 데이터 기반 모니터링과 유저 피드백 분석을 통해 서비스 품질을 지속적으로 개선하고 있습니다. 또한 부정 사용자 대응과 이용자 보호 활동을 통해 건강한 플레이 환경을 조성하고 있습니다.

출시 전부터 완성도를 높이는 품질 검증 프로세스

프로세스

NC는 신규 출시, 대규모 업데이트, 서비스 지역 확장 등 주요 서비스 변곡점마다 게임성, 기술 안정성, 운영 준비 상태 등을 종합적으로 점검하는 품질 검증 프로세스를 운영하고 있습니다. 출시 이전 단계에서는 콘텐츠 구조와 핵심 플레이 흐름, 빌드 안정성, 서버 부하, 디바이스 호환성 등 실제 이용자 경험에 영향을 줄 수 있는 요소를 사전에 점검하고 개선합니다.

NC QA는 기능·성능·안정성·디바이스 호환성 등 실제 이용 환경에서 발생할 수 있는 품질 이슈를 검증하고, 주요 결함의 재현 및 영향 범위를 확인하여 개선 필요 사항을 구체화하는 역할을 수행합니다. 점검 과정에서 확인된 주요 이슈는 개발·사업·운영·인프라 등 유관 조직에 공유되며, 보완 조치와 론칭 관련 의사결정에 반영됩니다.

개발	• 콘텐츠 구조, 핵심 플레이 흐름, 플랫폼 연동 요소 사전 검토
빌드 점검	• 빌드 안정성, 주요 기능 동작, 오류 재현 가능성 확인
집중 테스트	• 대규모 유저 유입, 지역별 다운로드, 기기 호환성, 서버 부하 검증
최종 점검	• 오픈 전 핵심 이슈·잔여 리스크·운영 준비 상태 검토
스트레스 테스트	• 사내 전 직원을 대상으로 실제 서비스 환경에서 발생할 수 있는 다양한 기술적 리스크 대비

론칭/Live

주요 사례

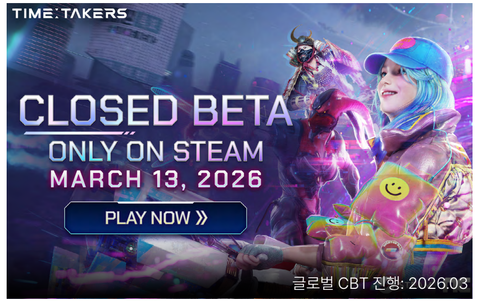
AION2, 출시·대규모 업데이트 전 운영 리스크 점검



NC는 2025년 11월 출시한 AION2의 정식 서비스에 앞서 비공개 FGT와 전사 스트레스 테스트를 진행했습니다. 실제 이용 환경에 가까운 조건에서 게임성, 서버 안정성, 운영 준비 상태를 점검하고, 테스트 과정에서 확인된 유저 피드백과 플레이 데이터를 개발 및 서비스 준비 과정에 반영했습니다.

출시 이후에도 유저 동향과 플레이 데이터를 모니터링하며 초기 서비스 안정화를 이어갔습니다. 특히 고레벨 유저의 특정 콘텐츠 이용으로 신규 유입 유저의 플레이 불편이 확인되자, 관련 콘텐츠의 이용 조건을 조정하고 저레벨 구간 보호 조치를 적용하여 초기 플레이 환경을 개선했습니다.

글로벌 퍼블리싱 IP, 테스트 기반 론칭 준비 점검



NC는 <타임 테이커즈>의 북·남미 8개국 대상 CBT를 통해 글로벌 유저 환경에서의 게임성, 서비스 안정성, 운영 준비 상태를 점검했습니다.

테스트 과정에서 특정 여행자(플레이 캐릭터)와 초기 밸런스에 대한 의견을 확인한 후, 실제 테스트 운영 데이터와 교차 분석하여 개선 필요 사항을 검토했으며, 테스트 6일차에 밸런스 조정을 적용했습니다. 이후 테스트 데이터 모니터링을 통해 여행자와 무기 사용 양상이 보다 다양화된 것을 확인하며, 테스트 기반 게임성 제고 효과를 검증했습니다.

또한 NC는 2026년 6월 〈리밋 제로 브레이커스〉의 프롤로그 테스트를 진행하는 등 글로벌 퍼블리싱 IP의 실제 유저 환경 검증을 확대하고 있습니다.

Live 서비스 안정성을 높이는 모니터링 체계

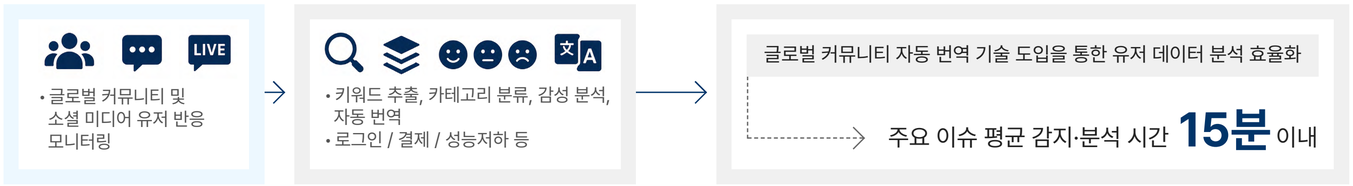
NC는 라이브 서비스 과정에서 발생할 수 있는 성능 저하, 접속 불편, 장애, 유저 체감 이슈를 조기에 파악하여 신속하게 대응하기 위해 게임 로그, 운영 지표, 커뮤니티 반응, 고객 문의, 디바이스 성능 데이터를 종합적으로 모니터링하고 있습니다.
수집된 데이터를 통해 핵심 이슈 도출, 실제 지표 검증, 원인 분석을 거쳐 유관 조직에 공유되며, 서비스 품질 개선과 운영 의사결정에 활용됩니다.

또한 CDN, 멀티 인프라, 재해복구 훈련 등 서비스 연속성 확보 체계를 함께 운영하여, 라이브 서비스 중 발생할 수 있는 중단·지연 리스크에 대비하고 있습니다.

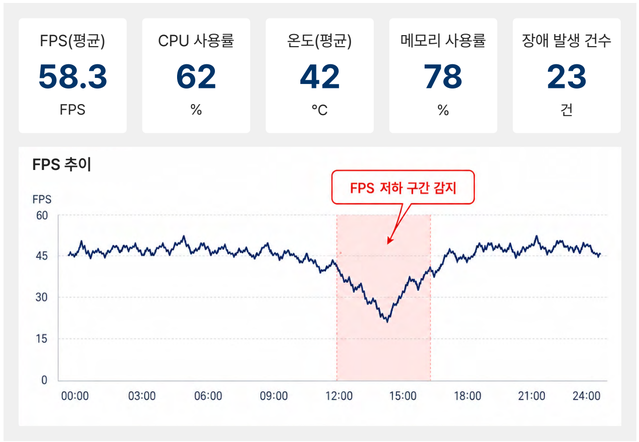
품질 모니터링 및 대응 프로세스

NC는 유저가 체감하는 라이브 안정성을 높이기 위해, 유저 반응과 운영 데이터를 수집·분석하고, 핵심 이슈에 대해 실제 플레이 지표와 기술 데이터를 교차 확인합니다.
해당 결과는 데일리 리포트 형태로 개발·사업·운영 조직에 전달되어, 개선 방향 검토와 서비스 반영으로 이어지고 있습니다.

실시간 글로벌 유저 트렌드 분석 체계



[글로벌 유저 디바이스 성능 대시보드 (예시)]



* 이해를 돕기 위한 예시 화면으로, 실제 운영 수치와 무관합니다.

Case. 성능 저하 이슈 조기 감지 및 개선

NC는 라이브 서비스 중 유저 디바이스의 FPS, 발열, 메모리 등 성능 데이터를 모니터링하여, 이용자가 체감할 수 있는 품질 이슈를 조기에 파악하고 있습니다.

저니 오브 모나크 론칭 초기에는 특정 지역에서 발생한 FPS 저하 현상을 감지하고 원인 요소를 분석하여 최적화 조치를 진행했습니다.

또한 Galaxy S21 기기에서 발생할 수 있는 발열 문제를 사전에 확인하고, 기기별 성능 설정을 보완하여 안정적인 플레이 환경을 제공했습니다.

* FPS(Frames Per Second): 1초 동안 화면에 표시되는 이미지 수로, 게임 화면이 얼마나 부드럽게 움직이는지 확인하는 지표
* CPU(Central Processing Unit): 기기의 주요 연산을 처리하는 장치로, 캐릭터 움직임, 전투 계산, 시스템 처리 등 여러 작업을 수행하며, CPU 사용량이 높아지면 지연이나 발열이 발생
* GPU(Graphics Processing Unit): 그래픽 처리를 담당하는 장치로, 캐릭터, 배경, 이펙트 등 시각 요소를 빠르게 표현하는 역할을 하며, GPU 사용량은 그래픽 품질과 성능 안정성을 확인하는 데 활용

서비스 연속성을 높이는 인프라

NC는 라이브 서비스의 중단·지연 리스크를 줄이기 위해 글로벌 CDN[1], 실시간 운영 모니터링, DDoS 대응, 멀티 인프라 및 재해복구 체계를 운영하고 있습니다. 이를 통해 주요 접속 지역의 서비스 안정성을 확보하고, 장애나 공격 등 예외 상황에서도 서비스 연속성을 유지할 수 있도록 대비하고 있습니다.

구분	내용
글로벌 접속 안정성 확보	주요 접속 지역 거점별 CDN 구성, 다운로드 안정성 제고
실시간 모니터링	게임·인프라·플랫폼 운영 상태 상시 점검
외부 공격 대응	DDoS 방어 체계 운영 및 실시간 알림 기반 대응
인프라 분산 및 복구	멀티 인프라와 재해복구 훈련을 통한 서비스 연속성 관리



1) Content Delivery Network: 게임 설치 파일, 패치 파일, 이미지·영상 같은 대용량 데이터를 유저와 가까운 서버에서 내려받게 해주는 분산 네트워크

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

공정한 플레이 환경 보호

NC가 서비스하는 MMORPG 게임은 다수의 이용자가 동시에 경쟁하고 성장하는 구조로, 공정한 플레이 환경과 안정적인 경제 질서가 유저 경험의 중요한 기반입니다. NC는 자동화·비인가 프로그램 사용 등 비정상 플레이 여부를 지속적으로 모니터링하고 운영정책에 따라 조치하는 한편, 신고·로그 분석·운영 데이터 기반의 단계적 대응 체계를 운영하여 정상 이용자의 플레이 경험을 보호하고 있습니다.

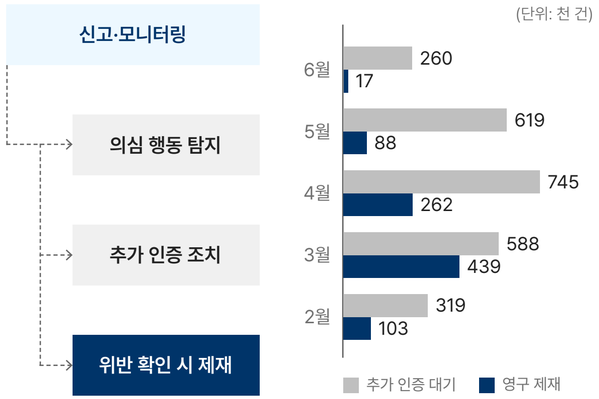
또한 공식 서비스 외부에서 발생할 수 있는 불법 사설서버, 확인되지 않은 정보 확산, 비정상 거래 등은 유저 신뢰와 안전한 이용 환경에 영향을 줄 수 있습니다. NC는 관련 동향을 지속적으로 확인하고, 공식 서비스 이용 기준과 운영정책을 안내하며, 필요한 경우 관계 법령 및 내부 기준에 따라 대응함으로써 유저가 신뢰할 수 있는 플레이 기반을 보호하고 있습니다.

Case. 리니지 클래식, 클린 캠페인

NC는 2026년 2월 리니지 클래식 출시 이후, 정상 이용자의 플레이 경험과 게임 내 경제 질서를 보호하기 위해 '클린 캠페인'을 운영하고 있습니다. 자동화 프로그램, 비인가 프로그램 사용 등 운영정책 위반 가능성이 있는 행위를 신고와 로그 분석, 운영 모니터링을 통해 확인하고, 의심 계정에 대해 단계적인 조치를 적용하고 있습니다.

운영정책 위반이 의심되는 계정에는 추가 인증 절차를 적용하여 실제 비정상 프로그램 이용 여부를 확인하고, 위반이 확인된 경우 운영정책에 따라 영구 제재 조치를 시행하고 있습니다. NC는 조치 현황을 지속적으로 모니터링하며 비정상 플레이 유입 수준과 대응 효과를 점검하고, 정상 이용자가 공정한 환경에서 게임을 즐길 수 있도록 관리하고 있습니다.

운영정책 위반 의심 계정 대응 현황



Case. 기술 기반 대응 시스템

NC는 게임별 특성에 따라 기술 기반의 비정상 플레이 탐지 및 대응 시스템을 운영하고 있습니다. AION2는 매크로 의심 행위 확인을 위해 화면에 표시된 문자를 입력하도록 하는 캡챠 시스템을 운영하여 자동화 프로그램 사용 가능성을 줄이고 있습니다. TL은 AI 기반 공정 관리 시스템 '심안의 기사'를 통해 비정상 플레이 의심 행위를 탐지하고, 리니지 클래식은 일부 필드와 던전에 '경비병' NPC를 배치하여 운영정책 위반 캐릭터의 플레이를 제한하고 있습니다.

NC는 이러한 탐지·확인·차단 시스템을 통해 자동화된 비정상 플레이와 부당한 이득 취득을 줄이고, 정상 이용자가 공정한 환경에서 게임을 즐길 수 있도록 관리하고 있습니다.



[캡챠 시스템]

[경비병]

안전한 이용 환경을 위한 보호 정책

NC는 이용자가 안전하고 건강한 환경에서 게임을 이용할 수 있도록 커뮤니티 운영 기준, 청소년 보호 정책, 게임시간선택제 등 정책 기반의 이용자 보호 체계를 운영하고 있습니다. 커뮤니티 내 혐오·차별 발언, 온라인 폭력, 허위 정보 등 다수 이용자에게 영향을 줄 수 있는 행위를 관리하고, 청소년의 안전한 게임 이용을 지원하기 위해 관련 법령[1]에 따라 보호 조치를 적용하고 있습니다.

커뮤니티 운영정책	• 혐오·차별 발언, 온라인 폭력, 허위 정보, 개인정보 침해 등 커뮤니티 내 유해 행위 관리 리니지W 커뮤니티 운영 정책 >
아동 청소년 보호 정책	• 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 • 청소년 유해정보 피해 상담 및 고충처리를 위한 전문인력 배치, 운영 • 한국인터넷기업협회 자율 기준 '청소년 보호를 위한 인터넷 기업 윤리강령 및 실천지침' 준수 청소년 보호 정책 >
게임시간선택제	• 관련 법령[2]에 따라 청소년 게임 이용시간 선택·제한 기능 운영 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

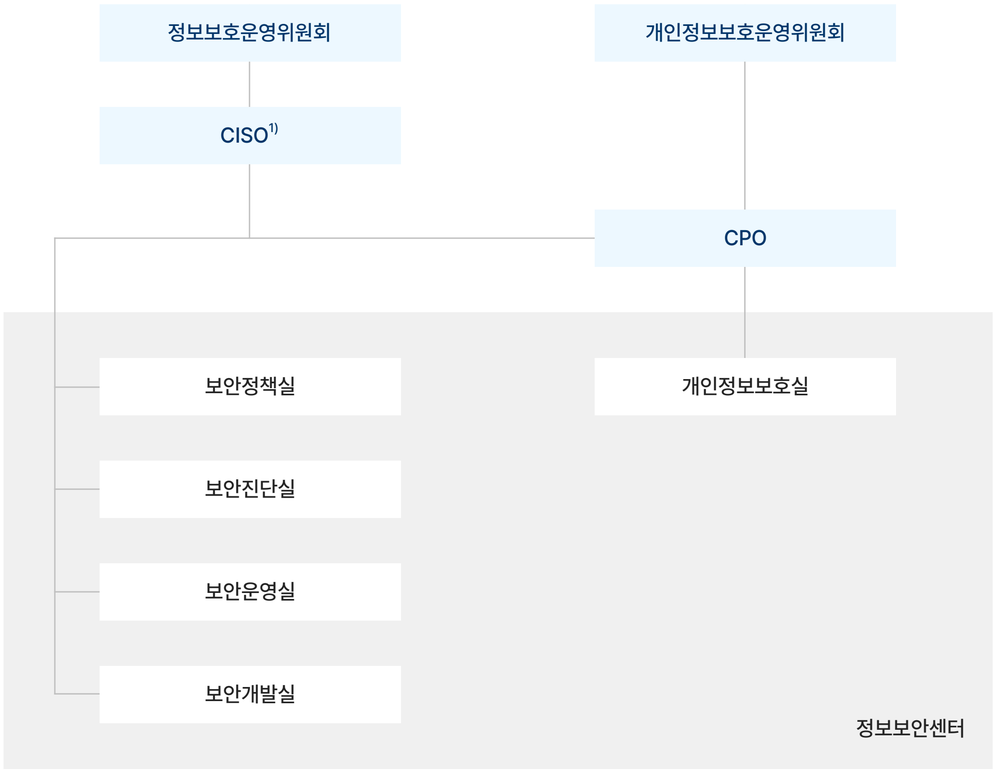
Introduction
Where Joy Begins
유저 소통 기반의 콘텐츠 경쟁력 강화
다양성을 포용하는 게임 플레이 환경 조성
>안정적이고 최적화된 게임 경험 제공
안심하고 즐길 수 있는 정보보호 체계 구축
글로벌 게임 기업을 향한 지속적인 도전
ESG Performance
Appendix

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) 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 및 시행령에 근거하여 관련 분야의 20년 이상의 경력을 보유한 임원을 정보보호 최고책임자(CISO)로 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 이상	연 1회 이상
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 • 개인정보 규정 및 지침, 주요 정책 제·개정 • 개인정보 위험평가 관리 및 유출사고 대응
2025년 실적	총 8회 진행 • 과학기술정보통신부 CISO 신고 기업 긴급 보안점검 계획 • 개인정보위원회 ISMS-P 인증기업 특별 사후점검 계획	총 8회 진행 • 개인정보보호 규정, 지침 주요사항 개정 • 대외기관 보안점검 계획 및 결과 • 게임 론칭 관련 보호 조치 가이드 공유 및 의견 청취

전담 조직

구분	정보보안센터	개인정보보호실
총괄 책임자	정보보호최고책임자 (CISO, Chief Information Security Officer)	개인정보보호책임자 (CPO, Chief Privacy Officer)
역할	• 정보보안 관리 체계 수립, 시행 및 개선 • 정보보안 규정 수립 및 규정된 정보보안 활동 이행 • 정보보안 교육 및 모의훈련 계획의 수립 및 시행	• 개인정보 정책 수립 및 운영 • 프라이버시 리스크 선제적 예방 및 임직원 인식 제고 • 개인정보 침해사고 대응 체계 구축 및 운영

정보보안 활동

규정 및 정책

NC는 정보 자산의 안전성 확보를 위해 정보보안 규정을 수립·이행하고 있으며, 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.

또한 정보보안 규정은 보안 대상 및 조직, 정보자산의 분류, 정보보안 위험 모니터링 및 대응, 침해사고 관리 등 정보보안 관련 모든 사항과 업무를 포괄하며, 전체 직원의 정보보안에 대한 개별 책임을 설정하고 있습니다. 관련 법령의 제·개정, 내외부의 중대한 변화에 따라 연 1회 이상 규정과 정책을 정기적으로 검토·개정하고 있으며, 보안수준 향상과 정보보호 관리 체계 유지를 위하여 글로벌 협의체 및 보안점검 활동인 'Security Care Service'를 정기적으로 운영하고 있습니다.

침해사고 대응 체계

NC는 내/외부 침해사고를 사전에 예방하고, 발생 시 신속한 대응을 위한 365일 24시간 관리 체계를 갖추고 사전 예방적 조치 및 사후 대응적 조치를 모두 시행하고 있습니다.

보안 침해사고 관련 전담 조직 운영

정보보안센터 내 침해사고 전담 대응 조직을 지정하고, 정보보안 위험 식별 및 관리/보안서비스 운영, 고도화/개인정보 유출 사고 대응 등 역할을 규정하고 있습니다. 또한, 독립성을 갖는 Red Team을 구성하여 내부 서비스에 대한 상시적인 취약점 점검을 진행하며, 특히 신규 서비스 론칭 시에는 별도 전담조직을 구성해 보안 위협 요소를 사전에 제거할 수 있는 체계를 마련하고 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 보안사고 발생 시 대응 프로세스를 안내하고 있습니다. 사내 공지와 보안 뉴스레터를 통해 보안사고 신고 방법, 유선 연락망 및 공식 접수처를 안내하고 있으며, 랜섬웨어 등 악성코드와 피싱 메일 대응을 위한 예방 수칙을 정기적으로 공유하고 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

기술 및 시스템

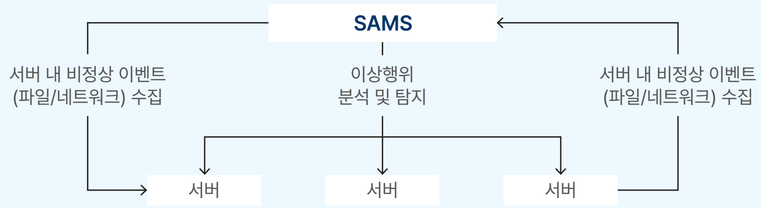
NC는 정보보안 기술과 시스템을 통해 관련 이슈를 사전에 식별·관리할 수 있도록 선제적인 취약성 분석 체계를 구축하고, 보안 사고 발생 시에도 이를 신속히 인지·대응할 수 있도록 함으로써 비즈니스 연속성을 확보하고 있습니다.

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, 'Shadow IT(비인가 IT 자산)' 이슈를 해소하고 안전한 서비스 환경을 지속적으로 유지하고 있습니다.

서버 취약점 탐지를 위한 SAMS 동작 구조



버그바운티(Bug Bounty) 프로그램

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

게임 개발 단계별/상황별 보안 가이드

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

또한, 다양한 외부 협업에 대비하여, 협업의 내용과 수준에 따라 레벨을 분류하고 맞춤형 보안 기준을 마련하여 적시에 보안 가이드를 제공할 수 있도록 관련 프로세스를 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

개인정보보호 활동

규정 및 정책

NC는 개인정보보호를 위해 개인정보보호 규정을 수립·이행하고 있으며, 해당 규정은 모든 고객, 계약직을 포함한 임직원, 방문객, 공급 업체와 국내외 자회사에 적용됩니다. 자회사의 경우 각 사의 비즈니스 환경에 따라 개인정보보호 규정 및 지침을 맞춤 운영하고 있습니다. 관련 법령의 제·개정, 내외부의 중대한 변화에 따라 연 1회 이상 규정과 정책을 정기적으로 검토·개정하고 있으며, 정책 변경 시에는 이용자에게 변경 예정일 7일 전까지 통지하고 있습니다.

NC와 모든 자회사는 서비스 이용 고객의 개인정보를 개인정보 처리방침에 근거하여 관리하고 있으며, 모든 이용자는 개인정보보호 정책을 상시 확인할 수 있습니다. 해당 정책에 따라 NC는 개인정보의 수집을 최소화하였으며, 개인정보 보호법에서 명시하고 있는 민감정보는 보관하지 않고 유출 시 리스크가 높다고 판단되는 개인정보는 암호화 및 비식별화를 통해 안전하게 보관하고 있습니다.

수집 및 보관된 개인정보는 서비스 완료 이외의 목적으로 이용하지 않으며, 제3자에게 임대 및 판매 목적으로 제공하거나 수집하지 않습니다. 또한, 개인정보의 이용 목적 달성 후에는 지체 없이 정보를 파기하고 있으며, NC를 대신하여 개인 데이터를 처리하는 공급업체에게도 개인정보 처리방침을 적용하고 있습니다.

2025년에는 이용자 중심의 개인정보보호 강화를 위해 정책을 고도화 하였습니다. 개인정보 처리방침을 전사적으로 통합하고, 처리 목적, 보유기간 및 제3자 제공 여부 등 주요 항목을 일관된 기준으로 정비하였습니다. 국내 법령 개정을 반영하여 필수·선택 동의 체계를 구분하고, 중복 및 불필요한 동의 절차를 축소하였습니다. 개인정보 유효기간제 폐지에 따라 장기미이용 계정 관리 정책을 재정립하고, 서비스 이용 목적 및 법적 기준에 기반한 개인정보 보유·파기 체계를 정비함으로써 이용자의 권리를 보장하고, 개인정보보호 수준을 지속적으로 강화해 나가고 있습니다.

개인정보 처리방침 > 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, 고객상담, 본인인증 등 주어진 목적에 한하여 이용되며, 동의 받은 목적 외로 이용되지 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 처리방침 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.

쿠키 정책(Cookie Policy) >

침해사고 예방 및 대응 체계

개인정보 침해사고 대응 프로세스

NC는 내·외부 개인정보 유출사고를 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.

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 개인정보 처리시스템 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
- 장기미사용, 휴직/부서 이동 시 시스템 권한 회수

4 백신 프로그램 활용
- 실시간 악성코드 탐지 및 차단(주 1회 이상 PC 풀스캔 진행)
- 상시 정책(패턴) 업데이트

5 비밀번호 작성 규칙 수립 및 적용

아동 청소년 프라이버시 보호 활동

NC는 국내 개인정보보호위원회의 아동·청소년 개인정보보호 가이드라인에 따라 청소년의 개인정보보호를 위해 '아동·청소년용 알기 쉬운 개인정보 처리방침'을 개발하여 운영하고 있습니다. 기존의 개인정보 처리방침을 아동이 쉽게 이해할 수 있도록 문구를 재구성하여 카드뉴스 형태로 제작하였으며, NC 프라이버시센터 홈페이지를 통해 안내하고 있습니다.

아동·청소년용 알기 쉬운 개인정보 처리방침 >

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

리스크 관리

NC는 국내외 개인정보 및 정보보호 관련 법령과 규제 변화에 선제적으로 대응하기 위해 상시 법령 모니터링 체계를 구축하고, 주요 개정 사항에 대한 영향도 분석 및 내부 정책 반영 절차를 운영하고 있습니다.
이를 통해 신규 규제 도입 또는 법령 개정 시 서비스 및 시스템에 미치는 영향을 사전에 식별하고 신속하게 대응하고 있습니다.

정보보안 리스크 관리

정보보안 내부 감사 (위험성 평가)

NC는 정보보안센터 내 보안 운영 감사 조직을 통하여, 전사 대상 연 1회 주기로 내부감사를 진행하고 있습니다. 내부감사는 베이스라인 접근법을 기반으로 한 위험성 평가로, 정량적 위험도에 따라 개선 조치계획을 수립함으로써 위험을 제거하고 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 위협에 대응하고자 보안사고 사전 예방 및 사후 관리 활동을 진행합니다. 2025년에는 고객 및 임직원의 개인정보를 안전하게 보호하기 위해 개인정보처리시스템과 관련 취급 조직을 대상으로 집중 정기 감사를 실시하였습니다. 그 결과 총 19건의 보안 개선 필요사항을 확인하여 이 중 18건(95%)에 대해 개선 조치를 완료하였으며, 남은 1건은 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

리스크 대응 체계 점검 (보안사고 모의훈련 시행)

NC는 보안사고 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.

개인정보보호 리스크 관리

서비스 개인정보 영향평가

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 진행하며, 평가 결과에 따라 조치를 취한 후 서비스를 오픈합니다. 2025년에는 개인정보 영향평가 총 24건에 대해 사전 검수 및 가이드를 진행하였고, 개인정보 리스크 총 378건에 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 윤리경영실의 법령 검토 프로세스를 통해 출시 전 관련 법령 기반의 사전 검토를 진행하고 있습니다. 개인정보 보호법 점검 가이드를 통해 개발 시 고려해야 할 개인정보보호 관련 사항에 대해 기획자가 직접 검토할 수 있도록 합니다. 2025년에는 13개의 신규 서비스를 사전 검토하였습니다.

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 파트너의 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.

공급업체 및 비즈니스 파트너 점검 시행
2025년 실적

66 회

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

대응 활동 및 성과

정보보안 및 개인정보보호 인증

NC는 PLAYNC 등 게임 서비스 운영과 연관된 정보보호 및 개인정보보호 관리 시스템에 대한 제3자 외부 감사를 연 3회 진행하고 있습니다. 정기적인 외부 감사를 통해 정보보호 체계를 사전에 점검하고 개선함으로써, 보안 관리 체계의 실효성과 수준을 안정적으로 유지·고도화하고 있습니다.

국내 게임업계 최초로 개인정보 보호체계를 평가하는 글로벌 인증 CBPR(Cross Border Privacy Rule, 국경 간 개인정보 처리에 관한 인증)을 획득하였으며, 정보보호 관리체계 국제 규격 인증인 ISO/IEC 27001, ISO/IEC 27701과 국가표준 ISMS-P 인증을 유지 및 갱신하며, 국제 인증 기준에 부합하도록 보안관리 수준을 지속적으로 강화하고 있습니다.

[정보보호 인증 현황]

구분	ISMS-P	ISO/IEC 27001	ISO/IEC 27701	GLOBAL-CBPR
기간	2024.01.17 ~ 2027.01.16	2025.02.05 ~ 2028.01.23	2025.02.05 ~ 2028.01.23	2025.08.05 ~ 2026.08.04
범위	PLAYNC 게임 서비스 운영	NC 서비스 관련 정보보호 관리 시스템	NC 서비스 관련 개인정보보호 관리 시스템	PLAYNC 게임 서비스 운영

임직원 보안 인식 제고 프로그램

정보보안 및 개인정보보호 교육

NC는 매년 자체적으로 전사 임직원(정규직, 계약직 포함) 대상의 정보보안 교육을 진행하고 있습니다. 특히 2025년은 생성형 AI를 활용한 콘텐츠를 통해 다양한 캠페인을 진행하고 정보보안 관련 정보를 내부 공유하고 있습니다.

또한, 자회사 보안 인식 제고를 지원하기 위해 대상을 지속 확대하고 있으며, 2025년에는 국내외 자회사 11개를 대상으로 보안인식 제고 교육을 진행하였습니다. 또한, 안전한 개인정보 취급을 위해 전사 임직원을 대상으로 개인정보보호 교육을 진행하고 있습니다. 개인정보 취급 업무 수행 시, 개인정보 취급자 등록을 진행하고 별도의 개인정보 취급자 교육을 상시 실시합니다.

구분	전사 정보보안 정기 교육	전사 개인정보보호 교육	개인정보 취급자 교육
내용	정보보호 관련 보안수칙	개인정보보호 관련 보안수칙	개인정보 처리 업무 시 보안수칙
대상	전사 임직원 (정규직, 계약직 모두 포함)	전사 임직원 (정규직, 계약직 모두 포함)	신규 개인정보취급자 (정규직, 계약직 모두 포함)
주기	연 1회	연 1회	상시

[2025년 전사 정보보안/개인정보보호 교육 수료 인원][1)]

합계	3,163명
임원	56명
정규직	2,964명
임시직[2)]	143명

1) NC 별도 기준
2) 임시직 집계 범위: 일반계약직, 단기계약직

2025년 개인정보 취급자
교육 수료 인원

197 명

[2025년 주요 캠페인]

- 안전한 AI 서비스 활용 방법
- 내부정보 유출 방지
- 피싱메일 사례 및 신고절차
- 개인정보 처리정지 권리 행사 방법





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 지속가능한 서비스 모델 구축, 게임 파이프라인 확대, 미래 성장엔진 확보를 통해 글로벌 게임 기업으로 나아가기 위한 도전을 지속하고 있습니다.
또한 전 세계 이용자에게 새로운 즐거움을 제공하고, 더 넓은 무대에서 경쟁력을 갖추기 위해 끊임없이 노력하겠습니다.

지속가능한 서비스 모델 구축

게임 IP의 Product Lifecycle 확장

NC는 콘텐츠와 서비스 구조의 지속적인 고도화를 통해 기존 게임 IP들의 라이프사이클을 확장하고 있습니다.

예를 들어, 당사 대표 IP 중 하나인 리니지M은 기존 서버군과 구분되는 독자적 생태계, 차별화된 콘텐츠가 적용된 리부트 월드를 통해 서비스의 지속가능성을 강화하고 있습니다.

2024년 6월 '말하는 섬'과 '윈다우드' 서버를 시작으로, 2025년 3월 '글루디오', '그레시아' 서버를 오픈하고, 2026년 3월에는 '켄트'와 '오렌' 서버를 추가하는 등 리부트 월드를 지속적으로 확대하며, 이용자에게 새로운 성장 경험을 제공하고 있습니다.

또한 NC의 북미 개발 스튜디오인 아레나넷(ArenaNet)은 '길드워2'의 여섯 번째 확장팩 'Visions of Eternity™'를 북미 및 유럽 지역에 출시하며, 지속적인 콘텐츠 업데이트를 통해 안정적인 이용자 기반을 유지하고 장기적인 서비스 라이프사이클을 확장하고 있습니다.



리니지M, 리부트 월드 신서버 '켄트', '오렌' 오픈 (2026. 03)

Legacy IP 기반 스핀오프 확대

NC는 Live 중인 IP를 새롭게 해석하는 스핀오프 IP 확대 전략을 통해 서비스 모델의 지속가능성을 강화하고 있습니다. 리니지 IP의 2000년대 초기 버전을 재해석한 '리니지 클래식'을 2026년 2월 한국과 대만에서 출시하였습니다. 원작의 초기 콘텐츠와 플레이 경험을 현대적으로 재구성 하여 기존 유저의 향수를 자극하는 동시에, 새로운 이용자의 유입을 유도하여 Legacy IP의 가치와 팬덤을 성공적으로 재확장하고 있습니다.

리니지 클래식은 출시 이틀 만에 누적 접속자 50만 명, 최대 동시 접속자 18만 명을 기록하며 빠르게 시장에 안착하였습니다. 이어 출시 후 90일 만 누적 매출 1,924억 원을 돌파하는 등 안정적 성과를 지속해 나가며 NC Legacy IP의 독보적인 브랜드 경쟁력과 장기 확장성을 입증하였습니다.


리니지 클래식, 한국/대만 출시 (2026.02)

글로벌 시장 확대

NC는 게임서비스의 지역적인 확장 또한 본격적으로 추진하고 있습니다.

그 일례로, NC와 VNGGames가 공동 설립한 NCV GAMES를 통해 기존 게임 IP들의 동남아 권역 현지화 및 서비스 확대를 담당하고 있습니다.
2025년 5월에는 '리니지2M'을 동남아시아 주요 6개국(베트남, 태국, 말레이시아, 인도네시아, 싱가포르, 필리핀)에 출시하였습니다. 동남아시아 시장을 고려한 현지화 전략을 강화하여 영어, 베트남어, 태국어, 인도네시아어, 중국어(간체) 등 총 5개 언어를 지원하고, 게임 플레이 중심의 보상 구조를 확대하여 이용자 접근성을 높였습니다. 이와 함께 기존 글로벌 서비스 경험을 바탕으로 이용자 편의성을 지속 개선하며, 지역별 이용자 특성에 최적화된 게임 경험을 제공하고 있습니다. 2026년 5월에는 '리니지W'를 동남아시아 권역에 출시하였고, 향후에도 Legacy IP의 지역 확장을 지속 추진할 계획입니다.

또한 NC는 글로벌 퍼블리싱 및 라이브 서비스 역량 강화를 위해 외부 인재들을 지속적으로 영입하고 있습니다. 2026년 중에는 북미•유럽 시장 내 서비스 운영 강화를 위해 엔씨아메리카(NC America)의 퍼블리싱 및 라이브서비스 운영 총괄로 20년 이상 MMORPG 글로벌 퍼블리싱을 담당하며 한국과 서구권 게임산업 전반에 높은 이해도와 인사이트를 보유한 머빈 리 콰이(Mervin Lee Kwai)를 영입하였습니다.

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

신규 IP 파이프라인 확대

NC는 창사 이래 지속적으로 집중하여 온 MMORPG 중심의 개발 역량을 기반으로, 슈터, 서브컬처, 액션 RPG 등 다양한 장르의 신규 IP 파이프라인 확보에 박차를 가하고 있습니다. 이를 위해 자체 개발뿐 아니라 국내외 유수 개발사와의 투자·협력을 통해 글로벌 이용자에게 새로운 재미와 차별화된 경험을 선사하고자 합니다.

글로벌 프랜차이즈 IP 확보 및 개발

NC는 자체 개발 역량을 기반으로, 글로벌 시장에서의 경쟁력을 갖춘 신규 IP를 지속적으로 선보일 예정입니다.

NC의 신작 MMORPG ‘AION2’는 2025년 11월 한국과 대만에 정식 출시되었으며, ‘아이온의 완전판’을 목표로 개발된 차세대 타이틀입니다. 언리얼 엔진5 기반의 고품질 그래픽, 후판정 기반의 수동 전투 시스템, 방대한 PvE 콘텐츠, 세밀한 캐릭터 커스터마이징 등 차별화된 게임성을 바탕으로 이용자 경험을 한층 고도화했습니다. 또한 출시 전후 이용자와의 지속적인 소통과 피드백 반영을 통해 서비스 완성도를 높였으며, 출시 46일 만에 매출 1천억 원을 돌파하는 등 성공적인 시장 안착과 함께 신규 프랜차이즈 IP로서의 경쟁력을 입증했습니다. 또한 AION2는 2026년 하반기 글로벌 출시될 예정입니다.

NC의 개발 스튜디오 빅파이어게임즈는 PC·콘솔 기반의 오픈월드 택티컬 슈터 신작 ‘신더시티’를 개발 중입니다. 신더시티는 언리얼 엔진5 기반의 심리스 오픈월드와 SF 대체 역사 세계관을 바탕으로, 실제 서울 지역을 재구성한 미래 도시 환경과 사실적인 전투 시스템을 구현하고 있습니다. 또한 마이크로소프트와의 기술 협력을 통해 NPC 행동 모델링, 콘텐츠 추천, 서버 운영 효율화 등 이용자 경험을 고도화할 계획입니다.



AION2 (2025.11 출시)



신더시티 (출시 예정)

이와 함께 NC는 소니 인터랙티브 엔터테인먼트(SIE) 산하 스튜디오 게릴라(Guerrilla)의 ‘호라이즌’ IP를 활용한 MMORPG ‘호라이즌 스틸 프론티어스’를 개발 중입니다. 원작의 핵심 요소인 헌팅 액션을 계승하면서도 MMORPG 장르에 맞춘 전투 시스템과 높은 자유도의 캐릭터 커스터마이징을 결합하여 글로벌 이용자에게 차별화된 플레이 경험을 제공할 예정입니다.

*MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game): 다수의 유저가 하나의 온라인 세계에 접속하여 캐릭터를 성장시키고, 전투·협력·경쟁 등 다양한 콘텐츠를 함께 즐기는 역할 수행 게임
*RPG(Role Playing Game): 유저가 게임 속 캐릭터의 역할을 수행하며, 성장·전투·탐험·스토리 진행 등을 통해 게임을 플레이하는 장르
*슈터(Shooter): 총기나 원거리 무기 등을 활용한 전투를 중심으로 플레이하는 게임 장르
*FPS(First-Person Shooter): 유저가 캐릭터의 시점에서 총기나 원거리 무기를 사용해 전투하는 1인칭 슈터 게임 장르

국내외 개발 스튜디오 투자 통한 IP 포트폴리오 확대

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

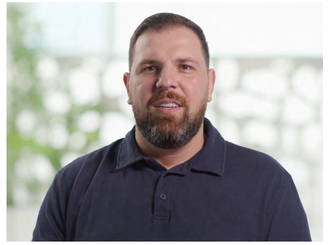
Dynamis One To reach OTAKU Idea	**(2026.01)** 국내 서브컬처 전문 개발사 디나미스 원이 개발 중인 신전기 서브컬처 RPG ‘아스트라에 오라티오’의 퍼블리싱 판권 투자
DEXAR STUDIO	**(2026.01)** 국내 MMORPG 전문 개발사 덱사스튜디오가 개발 중인 '프로젝트R'의 퍼블리싱 판권 투자
emptyvessel	**(2025.05)** NC의 북미법인 NCW는 미국 게임 개발사 emptyvessel에 전략적 지분 투자 emptyvessel은 현재 택티컬 1인칭 슈터(FPS) ‘DEFECT’ 개발 중
MISTIL GAMES	**(2024.12)** 국내 게임 개발사 미스틸게임즈 지분 및 PC/콘솔 타임 서바이벌 히어로 슈터 신작 ‘타임 테이커즈’의 글로벌 퍼블리싱 판권 투자
VIC GAME STUDIOS	**(2024.08)** 국내 게임 개발사 빅게임스튜디오 지분 및 PC/모바일 애니메이션 액션 RPG 신작 ‘리밋 제로 브레이커스’의 글로벌 퍼블리싱 판권 투자

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

미래 성장 엔진 확보

NC는 모바일 캐주얼 장르를 새로운 성장 축으로 삼고, 고도화된 데이터 플랫폼을 기반으로 글로벌 시장으로 사업 영역을 확장하고 있습니다.



아넬 체만(Anel Ceman)
모바일캐주얼 Center장

"NC는 모바일 캐주얼 사업을 통해 기존 코어 유저층을 넘어 더 많은 대중에게 다채로운 게임 경험을 선사하고자 합니다.
현재 베트남, 독일, 한국, 슬로베니아 등지에서 경쟁력 있는 스튜디오들을 인수해 운영 중이며, 앞으로도 글로벌 모바일 캐주얼 산업의 핵심 거점들을 중심으로 전략적인 진출을 이어갈 계획입니다.
또한, 통합 데이터 플랫폼을 기반으로 각 스튜디오의 사업 역량을 당사의 자산으로 내재화하고, 서비스·마케팅·수익화 전반의 운영 효율을 극대화하겠습니다."

모바일 캐주얼 사업 확대

NC는 글로벌 게임 시장 내 30% 이상의 비중을 차지하는 모바일 캐주얼 장르를 미래 성장동력으로 선정하고, 개발 스튜디오 인수, 데이터 기반의 사업 모델 확산 등을 통해 해당 시장 내 진출을 추진하고 있습니다.

이를 위해 2025년 모바일캐주얼 Center를 신설한 데 이어, 2026년 4월에는 모바일 캐주얼 자회사 베로플레이를 설립했습니다. NC는 개발, 퍼블리싱, 데이터, 기술 역량을 유기적으로 연결한 모바일 캐주얼 에코시스템을 구축하여 기존 MMORPG 중심의 사업 구조를 확장하고, 보다 폭넓은 이용자층을 확보하기 위한 기반을 마련하고 있습니다.

데이터 기반 개발 및 운영 체계

NC의 모바일 캐주얼 사업은 데이터 기반의 의사결정 체계로 운영됩니다. 연간 수십 종의 콘셉트 테스트를 시작으로 '신속한 프로토타입 제작 → 이용자 A/B 테스트 및 분석 → 핵심 지표 기반의 출시 여부 결정 → 라이브 서비스 운영'으로 이어지는 5단계 프로세스를 구축해, 사업 전반의 예측 가능성과 운영 효율을 극대화하고 있습니다.

또한, 성장성 있는 글로벌 스튜디오 확보와 플랫폼 역량 강화를 통해 자체 에코시스템을 지속적으로 확장 중입니다. 세계 각지의 스튜디오들을 중앙 데이터 플랫폼으로 연결해 이용자 확보(UA), 광고 효율성(ROAS) 분석, 이용자 가치(LTV) 예측 및 라이브 운영 최적화, 크리에이티브 최적화 및 AI 기능 등을 통합 지원하며 지속가능한 성장 구조를 확립해 나가고 있습니다.

*이용자 A/B 테스트: 서로 다른 콘텐츠, UI, 기능 등을 이용자 그룹별로 제공한 뒤 이용자 반응과 핵심 지표를 비교하여 더 효과적인 안을 검증하는 테스트 방식

모바일 캐주얼 에코시스템 구축

NC는 모바일 캐주얼 생태계 구축을 위해 유럽, 동남아, 한국 지역에서 글로벌 경쟁력을 갖춘 개발 스튜디오를 확보했습니다. 또한 최근 모바일 캐주얼 게임 개발 및 리워드 플랫폼 기업 저스트플레이를 인수하며 모바일 캐주얼 에코시스템의 핵심 플랫폼을 확보했습니다. 향후 추가적인 개발 스튜디오 인수와 퍼블리싱 사업 확대로 생태계를 키워 나갈 계획입니다.

구분	회사명	내용
개발 스튜디오	Lihuhu	(2025.12) 베트남 소재 모바일 캐주얼 게임 스튜디오 '리후후'의 모기업 인디고 그룹 지분 67% 인수
	spring comes	(2025.12) 국내 소재 모바일 캐주얼 게임 스튜디오 '스프링컴즈' 인수
	Moving eye	(2026.04) 슬로베니아 소재 모바일 캐주얼 게임 스튜디오 '무빙아이' 인수
플랫폼	JustPlay	(2026.03) 독일 소재 모바일 캐주얼 게임 플랫폼 기업 '저스트플레이' 지분 70% 인수

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

신더시티 | 오픈월드 택티컬 슈터, 출시 예정

기후변화 대응

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 안건에 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



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 >

ESG경영위원회

구분	CEO(위원장), COO, CFO, CLO
역할 및 책임	기후변화를 포함한 환경 경영 전략 방향 및 이행 계획의 관리·감독 및 의사결정
운영 주기	분기 1회
관리/감독 사항	• 기후변화를 포함한 환경 경영 리스크 및 기회 요인 관리·감독 전략 및 이행 계획 검토 • 기후변화를 포함한 환경 경영 대응 전략, 주요 과제 이행 성과 검토
2025년 실적	(2025.06) 2024년 온실가스 배출 현황 보고

전담 조직

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

리스크 및 기회

NC는 TCFD(Task Force on Climate-Related Financial Disclosures) 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.

요인	영향			회사에의 영향도			이해관계자 관심도	대응 전략
				단기	중기	장기		
물리적 위험[1]	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	
전환 위험[2]	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
기회[2]	자원효율성	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, 친환경 신사옥 건설, 자원순환 활동
	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

1) IPCC SSP1-2.6와 SSP5-8.5를 적용. 정량 영향도는 SSP5-8.5 시나리오 기반의 평가 결과로 4개의 물리적 재해(태풍, 홍수, 산불, 폭염)가 주요 사업장에 미치는 영향도를 종합적으로 분석함. 단기는 2025년도까지의, 중기는 2030년도 기준으로 산출된 결과이며, 장기의 경우 2035년도부터 2050년도까지 5년 단위의 평균값을 적용하여 산출. 물리적 위험 요인의 영향도는 유형자산가치 및 매출액에 대한 연간예측손실율로 평가함. 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 의미.

2) 전환 위험 및 기회요인은 ESG경영실 및 외부 전문 컨설턴트 대상으로 진행한 설문조사를 기반으로 평가하였으며, 기회요인이 회사의 재무현황, 영업활동, 사업모델 등에 미치는 영향도는 회사의 전략적 의사결정에 따라 결정되므로 이해관계자의 관심도를 기반으로 평가함.

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
>기후변화 대응
환경 영향 저감
Social
Governance
Appendix

대응 활동

에너지 소비 효율화

NC는 사업 운영 전반에서의 에너지 사용을 효율적으로 관리하고 절감함으로써 온실가스 배출 저감에 기여하고 있습니다. 오피스, 데이터센터 및 클라우드, 서비스 이용 환경 등 주요 영역에서 에너지 소비를 지속적으로 관리·개선하고 있습니다.

오피스 에너지 효율화

NC는 사옥 내 에너지 효율화를 위해 매년 노후 장비들을 고효율 설비로 교체하고 있으며, 2025년에는 판교 R&D센터의 화장실, 강의실 등 노후 조명을 LED로 교체하였습니다. 또한, 사옥 내 조명, 승강기, 에스컬레이터 등은 스케줄 기반으로 운영하여 불필요한 전력 사용을 최소화하고 있습니다. 2026년에도 고효율 설비 도입 및 운영 방식 개선을 통해 에너지 사용 효율을 지속적으로 높여갈 예정입니다.

데이터센터 및 클라우드 에너지 효율화

NC는 지열 및 태양광 시스템, 폐열 재활용 시스템 등 친환경 설비가 적용된 데이터센터를 사용하며, 자체 개발한 DCIM(Data Center Infrastructure Management) 시스템을 통해 전력 사용량, 온도, 인입 공기 등 주요 환경 정보를 포함한 데이터센터 전반의 운영 현황을 체계적으로 관리하고 있습니다. 전력 사용을 실시간으로 모니터링하여 미사용 장비의 전력을 차단하는 등 에너지 효율을 관리하고 있습니다.

특히, 2025년에는 서버 및 전력 효율성 확보를 위해 가상화 인프라를 확대하였습니다. 분산된 물리 서버를 고밀도 클러스터 환경으로 통합함으로써 서버 집적도를 높여 동일한 처리 용량 대비 전력 사용 효율을 개선했습니다.

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

유저 디바이스 에너지 효율화

NC가 서비스하는 MMORPG는 고사양 그래픽과 전 세계 대규모 동시 접속 환경으로 인해 높은 수준의 시스템 연산을 필요로 합니다. 이에 유저의 디바이스에서는 CPU·GPU 사용 증가에 따른 발열 및 전력 소모가 발생할 수 있어, 불필요한 에너지 손실을 최소화하고 성능을 유지하기 위한 최적화 기술이 매우 중요합니다.

NC는 실시간 성능 데이터 분석 체계를 기반으로 CPU·GPU 사용률, 기기 온도 등의 데이터를 모니터링하며, 디바이스별 발열 관리 및 성능 최적화를 진행하고 있습니다. 2025년에도 저니 오브 모나크 등 신작 출시 후 유저 디바이스의 성능 저하 및 발열 이슈를 조기에 감지해 이용 환경을 개선했습니다. NC는 앞으로도 성능 데이터 기반의 최적화를 통해 불필요한 연산과 발열을 줄이고, 유저가 보다 안정적이고 효율적인 환경에서 서비스를 이용할 수 있도록 개선해 나가겠습니다.

재생에너지 확대

NC는 재생에너지 도입 및 활용을 확대하며, 사업 운영과정에서의 화석연료 기반 에너지 의존도를 낮추기 위한 노력을 지속하고 있습니다.

신사옥 재생에너지 도입

NC의 신사옥에는 설계 단계부터 재생에너지 도입을 적극적으로 고려하고 있습니다. 특히, 태양광 발전(PV)과 건물 일체형 태양광 시스템(BIPV), 광역원수를 활용한 수열에너지 냉난방 시스템을 도입·적용하고 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)		

NC 다이노스 재생에너지 사용

NC 다이노스는 창원NC파크 내 태양광 및 지열 발전 설비를 운영하고 있습니다. 생산된 재생에너지는 각각 사업장 운영에 활용되는 전력과 열(지역난방)의 일부로 공급됩니다.

[최근 4개년 재생에너지 사용 실적] (단위: kWh)

구분	2022	2023	2024	2025
태양광 발전(PV)	325,094	279,582	285,740	280,584
지열 발전	378,539	335,969	412,551	399,502

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
>기후변화 대응
환경 영향 저감
Social
Governance
Appendix

대응 활동

재해·재난 대응 및 서비스 연속성 확보

NC는 자연 재해 등 기후 변화로 인한 극한 기상상황에서도 서비스 중단을 최소화하고 안정적으로 서비스를 운영하기 위해, 재해 대응 및 비즈니스 연속성 체계를 구축하여 운영하고 있습니다.

데이터센터의 지역 분산과 멀티·하이브리드 클라우드 환경을 통해 특정 지역의 환경 변화나 재해 발생 시에도 서비스가 지속될 수 있도록 구성하고 있으며, 정기적인 재해복구 훈련을 통해 대응 역량을 점검하고 있습니다.

멀티 인프라

NC는 재해 상황에서도 서비스 중단을 최소화하기 위해 인프라를 다중화·분산 운영하고 있습니다. 주요 인프라는 지역 분산과 이중화 설계를 적용해 특정 지역에서 발생하는 기후 리스크의 영향을 최소화하고, 장애 발생 시에도 안정적인 서비스 운영이 가능하도록 구성되어 있습니다.

또한 퍼블릭 클라우드와 사내 인프라를 결합한 하이브리드 클라우드 환경을 통해 다양한 환경 변화에 유연하게 대응하고 있으며, 데이터센터 확장과 함께 서버, 네트워크, 데이터베이스(DB)의 이중화를 지속적으로 강화해 나가고 있습니다.

재해 대응 프로세스

NC는 재해 발생 상황에 대비하여 정기적인 재해복구 훈련과 이중화 점검을 수행하고 있습니다.

재해복구 훈련은 연 1회 이상 실시되며, 서비스 운영 정책과 복구 절차, 가용성 관리 기준 등을 점검합니다. 훈련은 집중 호우, 화재 등으로 인해 발생 가능한 전력 장애, 인프라 장애 등 실제 발생 가능한 상황을 중심으로 진행되며, 서비스 전환 및 데이터 복구 절차를 확인하고 있습니다. 이를 통해 재해 발생 시 서비스를 신속히 복구할 수 있는 운영 체계를 지속적으로 점검/개선하고 있습니다.

리스크 관리

NC는 TCFD 권고안을 기반으로 '기후변화 리스크 관리 프로세스'를 수립·운영하고 있습니다. 해당 프로세스에 따라 기후변화 관련 위험과 기회 요인을 식별하고, 사업 및 재무에 미치는 영향을 단기·중기·장기 시점으로 구분하여 분석하고 있습니다. 의사결정 과정에 반영될 수 있도록 보고 체계를 강화하고, 전사 리스크 관리 체계와 통합하는 등 리스크 관리 프로세스의 범위와 수준을 지속적으로 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 있습니다. 특히, 2025년에는 산정 범위를 해외 데이터센터와 신규 법인까지 확대하였으며, 산정 방법론과 배출량 관리 체계를 지속적으로 고도화해 나가고 있습니다.

4개년 온실가스 배출 현황 >

2025년도 온실가스 배출량

(단위: tCO_2eq)

구분		NC[1]	종속법인[2]
Scope 1		552	192
Scope 2 (지역 기반)		25,711	8,280
Scope 3[3]	Cat. 1	38,549	5,412
	Cat. 2	14,912	894
	Cat. 3	4,083	1,676
	Cat. 4	4	17
	Cat. 5	187	194
	Cat. 6	389	510
	Cat. 13	1,254	341
	소계[4]	59,377	7,438

1) NC 별도 기준
2) 국내외 주요 종속 법인 ((주)엔씨아이티에스, (주)엔씨서비스, (주)엔씨다이노스, (주)엔씨아이디에스, (주)엔씨큐에이, (주)엔씨에이아이, (주)퍼스트스파크게임즈, (주)빅파이어게임즈, (주)루디우스게임즈, NC West Holdings, NC Taiwan Co., Ltd., NC Japan K.K.)
3) 중요도가 높은 7개 배출 카테고리를 선별하여 산정함
4) '소계' 값은 사업장 단위 소수점 절사 후 합산함에 따라 배출량 단순 합산 값과 차이가 발생할 수 있음

친환경 인증 현황

LEED Gold 인증

NC는 오피스 내 에너지 사용 효율화, 운영 및 유지 측면의 환경 영향 저감 등에 대한 노력을 인정받아, 판교 R&D센터의 LEED(Leadership in Energy and Environmental Design, 친환경 건축물 인증 제도) Gold등급을 획득하였습니다.



Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
>기후변화 대응
환경 영향 저감
Social
Governance
Appendix

환경 영향 저감

폐기물 관리

NC는 회사 운영과 사업 수행이 환경에 미치는 영향을 최소화하고자, 폐기물 발생량 저감 및 자원 순환 촉진 활동을 지속적으로 추진하고 있습니다. 이를 위해 전사 폐기물 데이터를 관리하고 있으며, 폐기물 저감 및 자원 순환 활동을 통해 판교 R&D센터는 2025년 기준 연간 폐기물 배출량의 약 49%를 재활용하였습니다.

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. 2025년 1년간 총 10톤의 핸드타월을 수거, 9.6톤을 재활용함으로써 폐기물 배출량을 줄였으며, 10,870kgCO_2eq 온실가스 배출을 저감하였습니다.

총 수거량	재활용량	온실가스 배출 저감량
10 톤	**9.6** 톤	**10,870** kgCO_2eq

다회용컵 순환 시스템

NC는 2024년부터 사옥 내에 다회용컵 순환 시스템을 도입하여 운영하고 있습니다. 2025년 한 해 동안 월 평균 다회용컵 사용량은 2만 7천개이며, 총 32만 개의 일회용 컵 사용을 다회용컵으로 대체했습니다.

자원순환 로봇

NC는 2022년부터 사옥 내 인공지능 순환 로봇을 도입해 투명 PET와 캔을 별도 수거하고 있습니다. 2025년 기준 월 평균 4,600개(약 74kg)를 수거했습니다.

수자원 관리

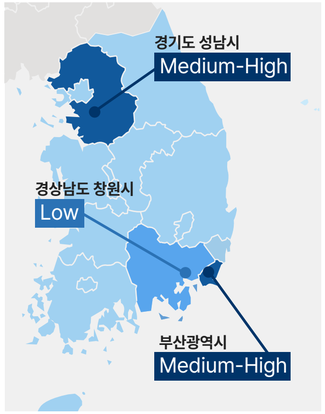
NC는 사업장 인근 환경에 미치는 영향을 최소화하고자 수자원 관리에 노력하고 있습니다. 이를 위해 본사 및 국내외 자회사가 위치한 지역의 수자원 관련 리스크를 평가하고, 관리 현황을 지속적으로 모니터링하고 있습니다. 또한, 용수 사용 저감 등 다양한 수자원 관리 활동을 추진하고 있습니다.

수자원 리스크 분석

NC는 세계자원연구소(World Resources Institute, WRI)가 공개한 수자원 위험지도(Aqueduct Water Risk Atlas)를 기반으로, 본사 및 국내 자회사[1]가 위치한 3개 지역의 사업장을 대상으로 물 스트레스 분석을 실시하였습니다. 물 스트레스는 사용 가능한 물 공급량 대비 물 수요량의 비율을 의미하며, 해당 비율이 40% 이상으로 'High' 또는 'Extremely High' 등급에 해당하는 경우 물 스트레스 지역으로 판단됩니다.

분석 결과, 성남시와 부산시에 위치한 사업장은 'Medium – High' 지역에, 창원시에 위치한 사업장은 'Low' 지역에 속하여, 물 스트레스 지역에 해당하지 않는 것으로 판단되었습니다.

NC는 해당 결과를 기반으로 사업장이 위치한 지역의 물 의존도와 영향을 주기적으로 모니터링하여, 용수 사용 효율성 제고 및 수자원 리스크 저감을 위한 노력을 지속해 나가겠습니다.



1) ㈜엔씨아이티에스, ㈜엔씨서비스, ㈜엔씨다이노스, ㈜엔씨아이디에스, ㈜엔씨큐에이, ㈜엔씨에이아이, ㈜퍼스트스파크게임즈, ㈜빅파이어게임즈, ㈜루디우스게임즈

용수 사용 저감

NC는 판교 R&D센터 내 중수 시스템을 운영하여 건물에서 발생하는 생활 오수를 자가 처리 후 재사용하고 있습니다. 또한, 절수형 양변기, 소변기 및 샤워 수전을 사용하고 있습니다. 이를 통해 2025년 한 해 동안 약 4,084m^3의 용수를 절약했습니다.

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
기후변화 대응
>환경 영향 저감
Social
Governance
Appendix

환경오염 저감 노력

환경 친화적 신사옥 건축

NC는 환경 친화적인 신사옥 건축을 위해 설계 단계부터 노력하고 있습니다. 환경성적표지 인증제품, 저탄소 자재, 자원 순환 자재 등 환경 친화적 자재를 적극 도입하여, 건축 전 과정에서 환경 영향을 최소화하고 지속가능한 건축물 조성을 추진하고 있습니다.

또한 NC는 신사옥의 에너지 효율과 환경 성능을 높이기 위해 설계 단계부터 글로벌 친환경 건축물 인증인 LEED Gold 등급 취득 요건을 반영하고 있습니다. 현재 LEED 디자인 단계 사전 인증을 완료했으며, 시공 이후 최종 인증 취득을 추진할 예정입니다.

그 외에도 건축물 에너지효율등급 1등급, 지능형건축물(IBS, Intelligent Building Certification System) 인증 1등급, 녹색건축인증 우수 등급의 예비 인증을 획득하여, 신사옥을 통해 에너지 절감과 환경 영향 최소화를 실현하는 지속가능한 업무 환경을 조성하고자 합니다.

소음진동 관리

NC는 건설 중인 신사옥의 공사 과정에서 발생할 수 있는 소음 및 지반 진동이 주변 생활환경과 인근 생태계에 영향을 미칠 수 있음을 인지하고 있습니다. 이에 따라 소음·진동관리법을 준수하여 소음 방지를 위한 에어방음벽을 설치하고, 진동 저감을 위해 건설 공법을 변경하였습니다. 공사 과정에서 발생하는 소음·진동은 정기적인 측정과 상시 모니터링을 통해 관리하고 있으며, 인근 수생태계를 포함한 주변 환경에 미치는 영향을 최소화하기 위해 지속적으로 노력하고 있습니다.

오피스 및 인근 오염물질 배출 저감

노후 보일러 교체

NC는 대기환경보전법 상 대기오염물질 배출량 기준 가장 낮은 등급인 5종 사업장에 해당하지만, 그럼에도 사업장 운영 과정에서 발생하는 대기오염물질을 지속적으로 측정·관리하고 있습니다. 2024년에 이어 2025년에도 판교 R&D센터 노후 보일러를 신규 설비로 교체하였으며, 이를 통해 대기오염물질 배출량을 기존 대비 약 7% 저감할 것으로 예상됩니다.

또한 정기적인 배출가스 측정을 통해 일산화탄소 등 주요 항목을 배출허용기준 이내로 관리하고 있으며, 대기오염물질 저감을 위한 개선 노력을 지속해 나갈 계획입니다.

친환경 제설제 사용

NC는 동절기 제설 작업 시, 친환경 자재인 불가사리를 재활용한 염화칼슘 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.

친환경 인식 제고

환경 캠페인 운영

NC는 친환경 가치를 사내외에 공유하고 환경 인식을 높이기 위한 활동을 진행하고 있습니다.

2025년에는 에너지 절약과 생태계 보전을 주제로, 사업장 운영 및 사내 보육시설 등 다양한 접점에서 환경 캠페인을 진행했습니다.

에너지의 날 캠페인

NC는 에너지의 날을 맞이하여, 에너지시민연대가 주관하는 '제 22회 에너지의 날' 소등 캠페인에 참여하였습니다. 판교 R&D센터 내 조명을 소등하며 에너지 절약 중요성의 가치를 공유했습니다.

웃는땅콩 환경 보호 캠페인

사내어린이집 웃는땅콩은 기후변화와 생태계 보전을 주제로 환경 보호 활동을 진행했습니다.

- 2025.04: 지구의 날 「지구를 지켜요」 환경보호 캠페인 진행
- 2025.05: 지구온난화 및 환경 보호 캠페인 실시
- 2025.07: 물 보호 캠페인, 업사이클링 활동 진행



환경 교육 참여

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

2025년 환경 교육 수료 현황

대상	상세 내용		교육 횟수
ESG경영실	2025 CDP 교육	• Climate change (2025.07.29~2025.07.31) • Scope 3 (2025.08.27)	4건
	ESG전문인력 양성 과정	• 생물다양성 공시 대응 교육 (2025.09.16~2025.09.17) • 온실가스 배출량 산정 과정 (2025.10.29~2025.10.31)	

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
기후변화 대응
>환경 영향 저감
Social
Governance
Appendix

인적자원관리

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	• 위원장: COO(Chief Operating Officer, 최고운영책임자) • C-Level 임원 전원
운영 규칙	• 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
2025년 운영 실적	• 총 8건 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 성장과 혁신이라는 핵심 키워드 아래에서 인재 영입, 역량 개발, 평가 및 보상에 이르는 인사 제도 전반을 유기적, 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 있도록채용 전략을 전개하고 있습니다.

둘째, 직무/직책별 역량 개발 프로세스를 기반으로 임직원의 개인적 성장뿐만 아니라 조직 전체의 혁신을 지원하고 있습니다. 기술적 전문성을 기반으로 창의성을 발휘할 수 있는 업무환경 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

NC는 2024년부터 분사와 내부 조직개편을 진행하여 개발, 서비스, 응용 소프트웨어 등 각 기능과 사업의 특성에 맞는 운영체계를 정비하고, 보다 신속하고 유연한 의사결정이 가능한 환경을 구축했습니다.

특히 2025년 NC는 혁신적인 개발 문화를 조성하기 위해 3개의 독립 개발 스튜디오를 신설하고 AI 전문 기업을 설립하였습니다. 아울러 체질 개선 및 지속 성장의 기반을 마련하기 위해 전사적인 조직 효율화도 지속하였습니다.

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 인재의 확보가 기업 경쟁력의 원천이라는 믿음 아래, 우수 인재 확보를 위한 파이프라인을 운영하고 있습니다.

미래 인재 양성

NC는 게임 및 AI 산업의 미래 인재 발굴과 성장을 지원하고 있습니다. 2025년에는 신입 공개채용을 통해 총 41명의 인재를 선발하였으며, 일부 전형에 AI 활용 역량 검증을 도입하여 미래 산업에 최적화된 인재 확보에 주력하였습니다. 또한, 기업탐방 프로그램을 운영하여 50명 이상의 대학생에게 게임 개발 환경과 직무 경험을 제공하며 실질적인 진로 탐색을 도왔습니다. 나아가 민관 협력 기반의 '청년일경험사업' 참여를 확정하여 인재 양성 범위를 공공 영역으로 확대하였으며, 2026년부터는 실무 프로젝트를 통해 청년들이 전문가로 성장할 수 있는 환경을 본격적으로 조성해 나갈 계획입니다.

인재 풀 확보

NC는 Direct Sourcing을 통해 발굴한 인재뿐만 아니라, 주요 직군(기획/아트/프로그래밍/사업 등)별 우수 인재 Pool을 체계적으로 관리하고 소통하기 위한 플랫폼인 'Playground'를 운영하고 있습니다. Playground를 통해 잠재적 후보자와의 지속적인 관계 형성을 목적으로 정기적인 1:1 스몰톡을 진행하며, 채용 및 커리어 관련 정보를 공유하고 있습니다. 현재까지 약 270명의 플랫폼 가입자를 확보하였으며, 해당 후보군 중 2024년에는 6명, 2025년에는 16명이 실제 채용 성과로 연결되었습니다. 또한 우수 인재를 대상으로 오프라인 밋업(Meet at Playground)을 개최하는 등, 잠재적 후보자 간 네트워크 형성과 교류 확대를 위한 활동도 지속적으로 전개하고 있습니다.

내부 경력 개발

NC는 임직원이 조직 내에서 다양한 성장 기회를 찾고 도전할 수 있도록 '사내공모(INCAREER)' 제도를 운영하고 있습니다. 2025년 외부 채용 활성화와 더불어 내부 임직원들이 다양한 경력 개발과 직무 순환 기회를 가질 수 있도록 사내공모 제도 역시 지속적으로 운영하며 구성원들에게 폭넓은 선택지를 제공하고 있습니다.

역량 개발

NC는 임직원[1]의 성장 단계와 역할에 맞춘 역량개발 체계를 운영하고 있습니다. 신규 입사자의 조직 적응을 지원하고, 직무 전문성과 리더십 역량을 강화하는 한편, 2025년에는 핵심 교육 과정을 재개하고, 조직개발 프로그램을 통해 협업 기반과 조직의 실질적인 업무 수행력 향상을 지원하였습니다.

신규 입사자 온보딩

NC는 신규 입사자들의 안정적인 조직 적응과 원활한 업무 수행이 가능하도록 체계적인 온보딩 프로세스를 운영하고 있습니다. 공채 신입 임직원을 대상으로 회사와 업에 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.

직무 전문성 강화

NC는 임직원의 직무 전문성과 업무 생산성 제고를 위해 직무 관련 교육 프로그램과 전문 자격증 취득 지원을 함께 운영하고 있습니다. 이를 통해 산업·기술 변화에 대한 이해도, 데이터·AI기반 업무 역량, 프로젝트 수행에 필요한 전문성을 강화하고 있습니다.

<table>
<tr><th>구분</th><th>주요 내용</th></tr>
<tr><td>교육 프로그램</td><td>• Learn+ 셀프스터디: 외부 교육 플랫폼과 연계하여 임직원이 매월 필요한 역량 개발 과정을 자기주도적으로 선택·학습
• 인사이트 클래스: 내외부 산업계 전문가 초청을 통한 산업·기술 트렌드 학습
• 현업 맞춤형 직무 교육: AI, ART, 게임데이터 등 대내외 환경 변화와 직무 수요를 반영한 실무 중심 교육
4개년 교육 수료 인원 ></td></tr>
<tr><td>전문 자격증 지원</td><td>직무 적합성이 높은 전문 자격증 취득 지원을 통해 프로젝트 수행에 필요한 기준과 절차 이해 제고
<table>
<tr><th>분야</th><th>취득 인원</th></tr>
<tr><td>Wwise[2] Certification -101</td><td>6명</td></tr>
<tr><td>Wwise[2] Certification -251</td><td>3명</td></tr>
<tr><td>PMP[3]</td><td>1명</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

1) 정규직, 계약직, 인턴을 포함한 모든 고용 형태 대상
2) Wave Works Interactive Sound Engine
3) Project Management Professional

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.

직책	프로그램 구분 및 내용		만족도*
신임팀장	신임팀장 온보딩	팀장 보임 직후~1년 간 리더의 역할에 빠르게 적응할 수 있도록 지원하는 단계별 프로그램	4.5점
팀장 및 실장급	리더 플레이리스트	리더 그룹의 성과/조직/사람 관리 역량 강화를 위한 다양한 맞춤형 리더십 프로그램	4.3점
임원 및 실장급	리더특강	불확실성 속 의사결정/전략 및 조직관리에 필요한 리더십 인사이트 제공	4.6점

* 5점 만점

조직 역량 강화

NC는 조직 회복과 원팀 협업 기반 강화를 위해 2025년 조직개발 프로그램을 운영하였습니다. 조직별로 일하는 방식과 협업 과정에서의 이해를 높이고, 성과 창출에 필요한 실행 기반을 강화하는 데 초점을 두었습니다.

'Best Team Start'는 일하는 방식의 변화와 성과 창출을 지원하는 워크숍으로, NC Team은 구성원 간 업무 스타일과 사고방식에 대한 이해를 높이는 프로그램으로 운영되었습니다. 2025년에는 총 96개 조직, 698명이 해당 프로그램에 참여하였으며, 2026년에는 현업 밀착형 운영을 더욱 강화하여 조직별 현안과 이슈에 보다 정교하게 대응하는 데 중점을 두고자 합니다. 사전 설계와 프로그램 이후의 Follow-up 체계를 강화함으로써, 프로그램 결과가 현장의 실질적인 실행과 변화로 이어질 수 있도록 지원할 계획입니다.

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
Social
>인적자원관리
인권경영
안전보건
사회공헌
파트너 상생
책임있는 기술
Governance
Appendix

성과평가 및 보상

성과 관리

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.

2025년에는 리더십 다면평가를 재개하여 리더십 발휘 여부를 다각도로 진단하고, 이를 통해 직책자들의 성장을 지원하는 성과관리 체계를 강화하였습니다. 또한 리더의 역할과 책임에 부합하도록 평가 프로세스를 고도화하여 평가의 객관성을 확보하였으며, 성과와 역량이 유기적으로 연계될 수 있는 공정한 평가 문화를 확산시키고자 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 창출 과정에서의 리더십 역량을 종합적으로 고려하여 매년 말 리더평가를 시행합니다. 2025년에는 연초 전 임원 대상 조직 성과목표를 수립하였고, 이를 기반으로 엄정한 연말 평가를 진행하며 리더의 역할과 책임에 부합하는 다각적 검증 체계를 강화하였습니다.
리더십 다면평가	NC는 직책자들의 리더십 성장 및 개발을 도모하고자 리더십 다면평가를 진행하고 있습니다. 2025년에는 현장 중심의 리더십 발휘와 협업 수준을 측정할 수 있도록 문항을 정교화하였습니다. 이를 통해 직책자들의 리더십 성장 및 개발을 도모하고 온당한 리더십 발휘 여부를 모니터링하여 직책 임면 시 연계/활용하고자 합니다.
조직 성과평가	2025년 조직평가는 전사 경영목표와 조직목표의 연계를 강화하고, 목표 수립 단계의 사전 검토 및 경영진 합의 과정을 고도화하였습니다. 모든 조직이 연간 역량을 전사 전략 방향에 집중할 수 있는 기반을 마련하였으며, 목표 이행 과정을 점검하여 경영진 의사결정에 따른 실행력을 확보하였습니다. 경영 목표 수립→전사 공유/리뷰→중간 점검→조직평가로 연결되는 전사 성과관리를 체계화하여 운영의 완결성을 높였습니다.

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 신규 IP 출시 및 개발 성과에 대한 보상제도를 운영합니다.
4. 보상 결정 시 연공서열 개념을 탈피한 시작연봉제[1]를 운영합니다.
5. 핵심인재 대상 파격적 처우를 제공합니다.
6. 일한만큼 보상받는 비(非)포괄임금제[2]를 시행합니다.
7. 임직원 맞춤형 퇴직연금 제도를 운영합니다.

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

1) 시작연봉제: 역량과 전문성에 따라 우수 인재에게는 기준 제한이 없는 연봉 지급
2) 비포괄임금제: 실제 근로시간을 기준으로 근무시간을 기록·관리하고, 발생한 초과근무에 대해 관련 법령과 내부 기준에 따른 보상을 제공하는 제도

가변적 보상 제도

PI (Performance Incentive)	• 조직성과 및 개인성과에 연동한 인센티브 지급 제도 (연 1회)
D-PI (Development PI)	• 새로운 게임·IP의 개발, 출시에 기여한 조직 임직원을 대상으로 지급하는 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

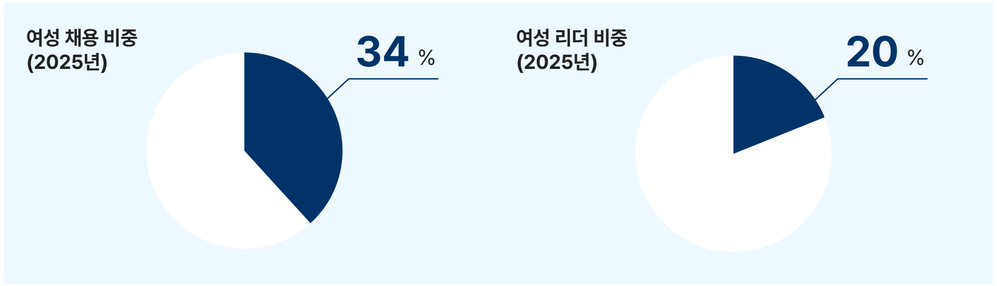
다양성 제고 활동

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 과정에서 직무 역량과 적합성을 중심으로 평가하며, 성별에 따른 차별을 두고있지 않습니다. 2025년 입사자의 약 34%가 여성이며, 여성 리더 비중은 약 20% 입니다.

2025년 신규로 채용한 외국인 임직원은 총 15명으로 북미(5), 유럽(5), 아시아(4), 남미(1) 등 다양한 국가 출신의 인재를 채용하며 인재 구성의 글로벌 다양성을 확대하고 있습니다. 또한 경력사원, 신입공채, 보훈 채용 등 다양한 채용 경로와 계약직, 단기계약직, 자문 등 다양한 근무 형태를 통해 서로 다른 경력과 경험을 보유한 인재를 채용하고 있습니다.



장애인 근로자 고용

NC는 장애인 근로자가 역량과 잠재력을 발휘할 수 있도록 맞춤형 업무 환경 조성과 실무 중심의 직무 개발을 지속하고 있습니다. 2023년 4월 개소한 '네일케어룸'은 소통의 제약으로 직무 선택에 한계가 있었던 청각장애인에게 새로운 커리어 기회를 제공하였으며, 2024년 7월 도입한 사내 다회용 컵 순환 시스템의 전 과정(수거·세척·재배치)도 중증장애인 인력이 전담하며 사내 친환경 가치 확산에 기여하고 있습니다. 또한 고객상담, 카페 바리스타, 서가 정리 등 장애인 친화적 직무를 확대하고, 전문 인력을 통해 안정적인 근무와 직무 적응을 지원하고 있습니다.

이러한 노력은 구성원의 성장과 대외 성과로도 이어지고 있습니다. 2025년 전국 장애인 기능경기대회 네일케어 부문에서 3위에 입상하였습니다. 2019년 NC의 장애인 표준사업장으로 인정받은 엔씨서비스는 2026년 장애인 고용촉진대회에서 장애인 고용 확대와 안정적인 근무환경 조성에 기여한 공로를 인정받아 국무총리 표창을 수상하였습니다.

일과 삶의 균형

NC는 임직원의 생애주기를 고려한 일과 삶의 균형 지원을 통해, 지속가능한 근무 환경 조성을 추진하고 있습니다. 근무 및 복지 제도 개편, 유급휴가 보장, 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 6개월 지원하고, 배우자 출산휴가를 출산일로부터 1년 이내에 분할 사용할 수 있도록 보장하고 있습니다. 2026년에는 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 임직원 대상 최대 10일 무급 휴가 지원
	난임치료 휴가	• 난임 치료가 필요하거나 배우자의 난임 치료 동행 시 연간 6일 휴가 지원 (유급 2일, 무급 4일)
	유사산 휴가	• 임신 주수별 규정에 따라, 임신 기간 중 유/사산 시 유급휴가 지원
제도	임신기 단축근로	• 임신 전체 기간에 대해 일 6시간(주 30시간) 근무
	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, 임산부 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 개발 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

인적자원관리

임직원 다양성 포용성

일과 삶의 균형

웃는땅콩(사내 어린이집)

'웃는땅콩'은 NC 임직원의 자녀를 돌보는 사내 어린이집으로, 사옥 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.

노사협의회

NC는 '근로자참여 및 협력증진에 관한 법률'에 근거, 노사 공동의 이익 증진과 소통 활성화를 위해 노사협의회를 운영 중입니다. 노사협의회는 사용자 위원 3인과, 임직원의 투표로 선출된 근로자 위원 3인으로 구성되며, 분기 1회 정기회의를 개최합니다. 노사협의회를 통해 근로 환경 개선과 고충처리를 위한 다양한 안건을 논의하며, 운영 및 협의 사항에 대해 사내 게시판을 통해 임직원에게 공유하고 있습니다.

개최	주요 안건
1분기 2025.05	• 2기 노사협의회 신규 선출
2분기 2025.07	• 의장/간사/고충처리위원 등 노사협의회 위원 역할 및 조직 구성 논의 • 2기 노사협의회 운영 방식 관련 논의
3분기 2025.10	• 복지시설 관련 협의
4분기 2026.01	• 인사제도 관련 협의 (본사-자회사간 이동 프로세스 기준, 리더십 다면평가 결과 활용 방식 등) • 복지제도 관련 협의

또한 NC는 국제 노동기구(International Labor Organization, ILO) 선언에 따라 결사의 자유를 인정하고 있으며, 2023년에는 노동조합 '우주정복' 이 신규 설립되어 단체교섭 진행 및 단체협약 체결을 하고 있습니다.

심리상담실

NC는 임직원의 고충 완화와 마음건강 증진을 위해 전문 상담사가 상주하는 심리상담실을 운영하고 있습니다. 임직원은 업무·조직 적응·대인관계·진로 등 직장생활 관련 주제뿐 아니라 가정과 개인 생활에서 발생하는 심리적 어려움에 대해서도 상담을 받을 수 있습니다.

모든 상담은 비밀보장 원칙에 따라 진행되며, 임직원뿐 아니라 배우자, 자녀 및 자회사 임직원까지 지원 대상에 포함하고 있습니다. 2025년에는 총 1,666건의 상담을 진행했으며, 이 중 회사 대인관계 관련 주제가 24%로 가장 높은 비중을 차지했습니다.

집단상담 프로그램

NC는 유사한 어려움을 겪는 임직원이 함께 경험을 나누고 회복 방법을 찾을 수 있도록 집단상담 프로그램을 운영하고 있습니다.

2025년에는 스트레스 관리에 어려움을 겪는 임직원 54명을 대상으로 집단상담을 진행했습니다. 프로그램 참여 이후 스트레스 지수는 평균 26% 개선되었으며, 참여자들은 스트레스 관리 방법에 대한 이해도가 높아졌다고 응답했습니다.

강의형 심리조력 및 명상 프로그램

NC는 임직원이 스스로 스트레스를 관리하고 정서적 안정을 회복할 수 있도록 강의형 정서 케어 프로그램을 운영하고 있습니다.

2025년에는 심리 검사 기반의 1회성 강의형 프로그램을 도입해 업무 효율성과 스트레스 완화 방법을 안내했으며, 총 40명의 임직원이 참여했습니다. 2026년에는 참여 대상을 확대하여 보다 많은 임직원이 일상적으로 마음건강을 관리할 수 있도록 지원할 예정입니다.

또한 업무 몰입도와 정서 안정을 돕기 위해 사내 명상 프로그램을 새롭게 운영했으며, 2026년 상반기에는 50명의 임직원이 참여했습니다.

복리후생 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. 2024년에 이어, 2025년에도 복지카드 지원 금액을 추가로 상향하였습니다.

복지시설	
피트니스	• 개인 PT, GX룸, 스크린골프장, 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 장애인 표준사업장인 엔씨서비스(NCSS)에서 운영 • 청각장애를 가진 네일 관리자분들이 운영하며, 네일 기본 케어, 젤 케어 서비스를 제공
복지제도	
복지카드	• 전 임직원 대상 연 300만원 복지포인트 지급
휴양소	• 전국 지역 법인회원 리조트 객실 예약 및 숙박 예약 플랫폼 할인쿠폰 지원
대출지원	• 주택자금대출 이자 지원(1억원까지 2.2% 지원) 및 시중 금리 대비 저렴한 이자율로 생활안정자금 대출 지원(최대 3천만원)
명절선물	• 전 임직원 대상 설/추석 각 30만원 상품권 지급
생일선물	• 전 임직원 대상 생일선물 10만원 상품권 지급
장기근속포상	• 5년·15년·25년 근속 시 복지카드 100만원 및 특별휴가 10일 지원 • 10년 근속 시 1,000만원 Refresh 카드 및 휴가 10일 지원 • 20년·30년 근속 시 1,000만원 Refresh 카드/유급 안식월/특별 기념품 중 택 1 및 특별휴가 10일 지원
Post-Scholarship	• 대학과 대학원 학자금 대출 상환을 최대 1,500만 원까지 지원 • 지원 대상: 신입 정규직 입사자 중 경력 2년 미만 구성원
기타	• 창원NC파크 경기 티켓 할인 및 SKYBOX 관람 지원 • 출퇴근 편의 지원(출근 셔틀버스 비용 지원, 사옥 및 인근 주차 지원)

인권경영

추진 체계

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 관리·감독을 수행하고 있으며, ESG경영실은 윤리경영실 등 유관부서와 협업을 통해 인권경영체계를 구축하고 실행하고 있습니다.

정책

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

추진 계획

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.

인권경영 체계 구축 **(~2025년)**	• 인권경영 실행 체계 구축 • 인권 인식 제고를 위한 임직원 교육
인권경영 체계 고도화 **(2026~2027년)**	• 인권경영선언문 등 정책 개정 • 인권 리스크 식별 및 진단 프로세스 도입 • 인권 교육 프로그램 확대
인권경영 체계 확산 **(2027년 이후)**	• 인권경영체계의 자회사/공급망 확대 • 인권 존중 문화 확산을 위한 캠페인 추진

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
Social
인적자원관리
>인권경영
안전보건
사회공헌
파트너 상생
책임있는 기술
Governance
Appendix

고충 신고 채널

NC는 임직원의 고충과 의견을 청취하고 이를 효과적으로 처리하기 위해 사내 고충처리 채널인 '엔씨통'을 운영하고 있습니다. 또한 협력사 등 외부 이해관계자가 NC 및 자회사 임직원의 법령·윤리 위반, 불공정 행위, 부정·비리 등을 익명으로 신고·제보할 수 있도록 '클린신고센터'를 운영하고 있습니다. 접수된 사안에 대해서는 사실관계 확인, 징계, 제도 및 프로세스 개선 등 필요한 조치를 수행하고 있습니다.

고충처리 접수 채널

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

클린신고센터 >

2025년 고충 신고/처리 현황[1]

구분		단위	비위사실				단순 고충	정책 제안	합계
			차별[2]	반부패	정보 보안	기타 비위[3]			
접수/조사	엔씨통	건	7	3	-	1	7	1	19
	클린 신고센터	건	-	2	5	3	29	-	39
조치[4]		건	7	5	5	4	36	1	58
조치율		%	100	100	100	100	100	100	100

1) NC 별도 기준 (단, 2024~2025년 물적분할로 설립된 6개 자회사의 경우 분할 전후 별도 산정이 어려운 항목에 한해 NC 별도 데이터에 포함)

2) 성희롱, 괴롭힘, 기타가 포함됨

3) 차별, 반부패, 정보보안 등 별도 항목으로 분류되지 않는 윤리규범, 내부 규정, 서비스 운영 원칙 또는 이용약관 위반 관련 신고·제보 건을 포함

4) 2025년에 접수된 고충에 대한 조사 진행/고충처리위원에 전달/정책 관련 부서에 전달 등의 모든 필요한 조치를 포함

엔씨통 고충 신고 및 처리 프로세스

접수된 사건의 보안과 제보자 보호[1]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.

접수

담당 주체 윤리경영실

진행 방식
- nano 엔씨통(PC·모바일)을 통해 비위사실(직장 내 괴롭힘, 성희롱 등), 고충, 정책 제안 등 신고/접수
- 정식 신고를 통한 조사를 원하지 않는 경우 단순 상담만 진행 가능
- (신고자 동의 시) 신고 접수 후 지체 없이 조사 실시

상담

담당 주체 윤리경영실

진행 방식
- 사건 개요 및 신고자 요구 파악
- 성희롱 등 성별을 이유로 한 사건 상담 시 반드시 여성 조사관 1인 이상 참여
- 상담자 비밀 유지 의무 준수

조사

고충, 정책 제안

담당 주체 고충처리위원, 각 정책 담당부서 등

진행 방식
- 접수 신고에 대한 사실관계 확인
- 제안 현실성, 개선 필요성 등 검토
- 조사자 비밀 유지 의무 준수

비위 사실

담당 주체 윤리경영실

진행 방식
- 피해자, 조사대상자, 관련자 등 조사
- 객관적 증거(녹음, 메일, 메신저 등) 있을 경우 신속한 조사 가능
- 관련 법령에 따라 피해자 보호 필요 시 근무장소 변경, 유급 휴가 등 적절한 조치 시행
- 조사자 비밀 유지 의무 준수, 제보자 불이익 조치 금지

조치

처리결과 통보

담당 주체 윤리경영실

진행 방식
- 고충 처리 완료 후 신고자에게 지체 없이 결과 통보
- 개별 감사 종료 후 2주 이내에 감사총괄책임자(Legal Center장)에게 결과 보고
- 이사회 감사위원회에 매 분기 감사결과 보고

비위 사실이 확인된 경우

담당 주체 윤리경영실

진행 방식
- 관련 법령에 따라 행위자 징계, 근무장소 변경 등 조치 시행
- 관련 법령에 따라 피해자 요청 시 근무장소 변경, 배치전환, 유급 휴가 등 적절한 조치 시행

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

안전보건

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 최고의사결정기구로서 안전보건 활동에 대한 심의 및 의결
운영 주기	분기 1회
관리/감독 사항	• 안전보건 규정 절차, 지침, 기준, 수칙 제·개정에 관한 사항 • 안전보건 관련 예방 및 개선 조치 계획 수립에 관한 사항 • 작업환경 점검 및 개선에 관한 사항 • 설비·시설물의 안전·보건 조치에 관한 사항 • 직원 건강진단 관리에 관한 사항 • 안전보건교육 시행에 관한 사항
2025년 실적	• 전사 비상대응 관리체계 활동 경과 및 계획 • 2025년도 위험성평가 및 건강검진 운영 • 근골격계 작업 유해요인 조사 • 사내도급업체 안전보건 활동 및 관리 (ex: 합동 안전·보건 점검, 순회점검, 협의체) • 자연재난 대비 근무가이드 마련 • 신사옥 건설현장 및 사업장 현장 안전점검 실시
이사회 보고 사항	• (2025.02) 2025년도 안전보건계획서 보고 : 안전보건 경영방침 및 2026년 목표, 2025년도 안전보건 활동 실적 및 2026년 안전보건 활동 계획 등 5개 안건 보고

전담조직

안전보건관리실	• 전사 안전보건 관리체계 관리, 비상대응관리 • 산업안전보건법/중대재해처벌법 관련 대응
안전보건정책지원실	• 전사 안전보건 관리체계 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

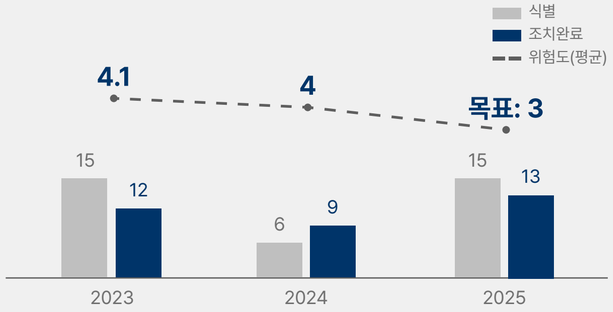
NC는 전 사업장의 위험요인을 식별하고 개선·관리하기 위해 연 1회 정기 위험성평가를 실시하고 있습니다.

2023년 개정된 고용노동부 위험성평가 고시에 따라 기존 평가 체계에 체크리스트 기법을 추가하였으며, 정량·정성 기준을 병행하여 위험요인을 평가하고 있습니다. 정량 평가는 허용 불가 수준(6점)을 초과한 항목 수와 주요 위험의 평균 위험도 점수 등을 기준으로 실시하며, 정성 평가는 위험요인별 체크리스트 점검을 통해 수행합니다.

2025년에는 R&D센터 및 임대사옥을 대상으로 평가를 실시하여 총 510건의 위험요인을 식별했으며, 이 중 허용 불가 위험요인 15건에 대한 개선 대책을 수립했습니다. 2026년 5월 기준 15건 중 13건의 조치를 완료했으며, 전체 항목에 대한 개선 효과성은 2026년 정기 위험성평가를 통해 추가 점검할 예정입니다.

한편, 2024년에 도출된 R&D센터 허용 불가 위험요인 6건은 모두 조치를 완료했으며, 후속 점검 결과 평균 위험도가 감소한 것을 확인했습니다.

최근 3년간 허용불가 위험요인 개선조치 및 효과성 결과 (R&D센터)



위험성 평가 프로세스

① 위험요인 파악 및 식별	과거 발생사고 분석, 관련 규정 및 내규, 근로자 대상 인터뷰 등을 통해 안전보건 관련 위험 요인 파악
② 위험성 평가 실시	유관부서 대상 사전 교육 후, 근로자들의 작업 행동들을 기반으로 정량 지표 기반(발생가능성 및 중대성 등)의 위험성 추정
③ 평가 결과 기반 위험성 결정	허용 불가 수준을 초과하는 요인 및 개선 필요 요인 도출하고, 우선 개선이 필요한 항목을 선정
④ 완화 조치 및 위험성 개선	도출된 위험 요인별 개선 대책 수립 후 개선 활동 진행
⑤ 효과성 평가	분기별 합동안전보건점검 및 연간 정기 위험성 평가를 통해 개선 활동의 효과성을 평가하고, 조치 완료 여부 판단

안전하고 건강한 근무 환경

NC는 임직원과 협력사 근로자가 안전하고 건강한 환경에서 근무할 수 있도록 위험요인 점검, 안전보건 교육, 사고 대응 절차, 건강 증진 제도를 운영하고 있습니다. 예방부터 대응, 건강지원까지 이어지는 안전보건 관리체계를 기반으로 근무환경의 안전성을 높이고 있습니다.

정기 안전 점검 활동

NC는 산업안전보건법에 따라 사업장 내 안전보건관리 상태를 확인하기 위해 주기적인 안전보건 점검을 실시하고 있습니다. 사내 도급업체 15개사와 함께 작업장 순회점검(주 1회)과 합동안전보건점검(분기 1회)을 진행하며, 안전보건 의무 이행 여부를 점검하고 산업재해 예방 활동을 수행하고 있습니다. 점검 결과는 매 분기 산업안전보건위원회에 보고되며, 전사 안전보건 관리체계의 개선과 피드백에 활용됩니다.

또한 2025년에는 산업안전보건위원회 근로자위원이 사내 도급업체 현장점검에 직접 참여하여, 사옥 내 시설과 도급업체 작업환경에 대한 이해를 높이고 관련 내용을 공유하였습니다.

임직원 건강 증진 및 의료 지원

NC는 임직원의 건강 관리를 위해 건강검진, 의료비 지원, 사내 메디컬센터 등 건강지원 제도를 운영하고 있습니다. 질병 예방과 조기 발견을 위해 정기 건강검진을 지원하며, 40대 이상 임직원을 대상으로 뇌 MRA 검사를 추가 지원하고 있습니다. 또한 사내 메디컬센터를 통해 자율신경기능 검사, 스트레스 검사, 진료처방 및 피부분석 등 임직원 건강관리 서비스를 제공하고 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 사전진단 설문을 실시하고, 사업장 내 근골격계 부담작업 해당 여부를 점검하고 있습니다. 2025년에도 관리감독자의 100%가 설문에 참여하였으며, 설문 결과 근골격계 부담작업에 해당하는 업무는 확인되지 않았습니다.

사고 예방 및 대응 체계

안전 교육 및 훈련

NC는 안전한 근무환경 조성을 위한 문화를 정착시키고자 임직원 대상 안전보건 교육을 실시하고 있으며, 반기마다 안전백서를 발행해 사무공간 내 안전수칙과 비상상황 대응 방법을 안내하고 있습니다. 특히 2025년에는 대상별 특성을 반영한 맞춤형 안전교육 영상 콘텐츠를 제작·운영하였습니다. 신입 입사자에게는 사내 안전보건 기본 정보와 비상상황 대응 절차를 중심으로 한 교육 영상을 제공하였고, 관리감독자(실장급 직책자)에게는 비상상황 시 조직 운영과 지휘체계에 대한 교육을 통해 관리자의 대응 역량을 강화하였습니다. 또한 전사 임직원을 대상으로는 소방대피훈련 참여 방법과 유의사항을 안내하는 영상 콘텐츠를 제작하여, 과거 훈련 과정에서 확인된 미흡사항을 반영하고 교육 참여도와 이해도를 높였습니다.

구분		교육/훈련 내용
교육	안전백서	• 심폐소생술 방법, 보조배터리 사용 안전수칙
	온라인 임직원 교육	• 소방대피훈련 올바른 참여방법
	관리감독자 교육	• 사내 안전사고 예방지도, 비상상황 시 보고조치 등
공지		• 동절기 난방기구 사용 안내 공지, 자연재난 발생 시 근무정책 가이드 운영 공지
비상대응훈련		• 재난안전체험 실습 – 심폐소생술, 화재대피관련 교육 실습 실시 (소화기, 소화전, 완강기 사용 등)

재해 발생 대응 및 조사 절차

NC는 업무상 부상, 질병, 재해 발생 시 신속한 보고와 원인 조사, 후속 조치가 이루어질 수 있도록 조사·대응 절차를 운영하고 있습니다. 또한 중대산업재해 발생에 대비하여 대응 절차, 보고체계, 유관부서 협업 사항 등을 포함한 대응 매뉴얼을 마련하고, 관련 부서를 중심으로 관리하고 있습니다.

지표 및 목표

NC는 임직원의 안전하고 건강한 근로환경 조성을 위해, 중대재해 발생 건수 0건 유지와 근로손실재해율(LTIFR) 0.5 이하를 중장기 목표로 설정하고, 안전보건경영체계를 운영하고 있습니다.

구분	단위	2022	2023	2024	2025
중대재해 발생 건수	건	0	0	0	0
근로손실재해율[1]	건/백만 근로시간	0.1	0.19	0.25	0.15

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

Case. [글로벌 RDI센터] 건설현장 안전보건 관리 강화

NC는 글로벌 RDI센터 신축 공사 과정에서도 예방 중심의 안전관리 체계를 운영하고 있습니다. 정기·수시 현장점검과 시공사 협의체 운영을 통해 작업환경과 안전수칙 준수 여부를 점검하고, 확인된 미흡사항은 즉시 개선하도록 관리하고 있습니다.

또한 현장 위험정보와 장비 상태를 실시간으로 공유하고, 디지털 기반 모니터링을 통해 사각지대를 파악하여 작업계획에 반영하고 있습니다. 근로자가 직접 위험요인을 신고하고 작업중지권을 행사할 수 있도록 운영하는 한편, 외국인 근로자를 위한 번역 자료와 그림문자를 제공해 현장 내 안전정보 전달력을 높이고 있습니다. 기초공사 장비 작업 구간의 낙하물 위험을 줄이기 위한 보호조치와 장비 주변 유도 장치 등 현장 맞춤형 예방조치도 함께 적용하고 있습니다.

1. 현장점검 > 2. 위험 예방 관리 ∨ 3. 근로자 참여 < 4. 현장 맞춤형 소통·조치

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
Social
인적자원관리
인권경영
>안전보건
사회공헌
파트너 상생
책임있는 기술
Governance
Appendix

사회공헌

NC [WITH] PLAY

NC [WITH] PLAY는 2022년부터 시작한 NC의 임직원 참여형 사회공헌 프로젝트로, 활동 주제에 따라 [ ] 안 명칭이 변경됩니다.
2025년에는 총 3회 진행하였으며, 향후 NC의 지속가능한 나눔 문화로 자리매김할 수 있도록 활동을 지속하고자 합니다.

추진 체계

추진 방향

단순히 착한 일을 넘어 함께 좋은 세상을 만들고 즐거움을 나누다

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 조성으로 실질적 가치 창출

확산기 누적 성과

NC는 확산기 기간(2023~2025, 3개년) 활동 대상을 서울시, 창원시 등 3개 지역으로 확대하였습니다. 누적 860명의 임직원이 참여하였으며, 환경·D&I 등 총 5개 분야로 활동 주제를 넓혔습니다. 이를 통해 '활동 확대 및 강화'라는 이행 목표를 달성할 수 있었습니다.

이행 활동

NC [DONATION] PLAY

게임 기기 기부

- 사내 재고 자산을 한마음복지관에 기증
- 자원순환 및 지역사회 취약계층 디지털 포용 기회 확대

2025.04.28 — 재고 게임 기기 **210**개 기부

헌혈 및 헌혈증서 기부

- 한마음혈액원과 협력하여, 헌혈 및 헌혈증 기부 캠페인 진행
- 지역사회 혈액 수급 안정화 기여 및 사내 헌혈 문화 확산

2025.04.22~23 / 11.06~07 — 임직원 **117**명 참여

게임문화 발전

후원사업

NC는 매년 국내외 협회 및 단체, 학교 등과 협업하여 게임·콘텐츠 산업을 이끌어갈 미래세대를 대상으로 다양한 후원사업을 진행해오고 있습니다. 특히 2025년도에는 한국-베트남 양국 게임 산업 및 게임 문화 교류 활성화를 위해 2,000만원을 후원하였습니다.

Case. 성남시 황새울체육공원 리틀야구장 조성 사업

NC는 지역사회 기여의 일환으로 본사가 위치한 성남시 황새울체육공원 리틀야구장 조성 사업에 참여하였습니다. 성남시 내 유일한 리틀야구장이 개발로 사라지게 되면서, 아이들이 안정적인 환경에서 스포츠 활동을 이어갈 수 있는 공간 마련이 지역사회 내 중요한 과제로 떠올랐습니다. 이러한 필요성과 지역의 요구를 충족하기 위해, 엔씨 컨소시엄은 성남시와 지역사회 기여 계획 협약을 체결하였고, 이에 따라 조성 비용을 지원하게 됩니다. 2026년 2월 25일 개최된 기공식을 기점으로 당해 완공을 향한 공사가 본격적으로 시작되었습니다. 새롭게 조성될 리틀야구장은 약 9,700m² 규모로 완공 후 유소년 야구 선수들이 꿈과 열정을 펼칠 수 있는 핵심 무대가 될 예정입니다.

NC는 기술과 콘텐츠를 통해 사람과 사람을 연결해 온 기업입니다. 이번 리틀야구장 건립은 그 연결의 가치를 성남시 지역사회와 미래세대로 확장하는 의미 있는 출발점입니다. 어린이들에게는 운동을 통해 꿈과 도전을 배우는 공간을, 지역사회에는 세대가 함께 어울릴 수 있는 건강한 생활체육 거점을 제공하는 이번 프로젝트는 NC의 지역사회 기여 철학을 잘 보여주는 사례가 될 것입니다. NC는 앞으로도 지역사회와 함께 지속가능한 가치를 만들어 가기 위한 다양한 활동을 이어나가겠습니다.



Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
Social
인적자원관리
인권경영
안전보건
>사회공헌
파트너 상생
책임있는 기술
Governance
Appendix

미래세대 육성

NC문화재단은 미래세대가 창의성과 다양성을 발현하며 편견 없이 성장할 수 있도록 다양한 사업을 진행하는 동시에, 차별 없는 사회를 위한 미래세대 포용성 증진을 지원하고 있습니다.

청소년 창의성 증진 프로그램

NC문화재단은 2020년부터 미래세대의 창의성 증진을 위해 '프로젝토리(Projectory)' 사업을 운영하고 있습니다. '프로젝토리'는 각자가 자신의 프로젝트(Project)를 자유롭게 펼치는 실험실(Laboratory)이라는 의미를 담고 있습니다. 개관 이후 약 1,179명의 청소년 멤버가 이곳에서 프로젝트를 구상하고 실행하며 본인만의 창의성을 발견해왔습니다.

2025년에는 청소년 멤버들이 전문가와 크루의 가이드를 바탕으로 팀을 이루어 주체적으로 프로젝트를 기획·실행하는 신규 프로그램 '프로젝트 그룹'을 운영하여 문화예술, 과학기술 분야의 다양한 프로젝트를 추진하였습니다. 이를 통해 피드백 문화 확산과, 개방적이고 협력적인 태도 증대에 기여할 수 있었습니다.

또한 사회예술, 연극, AI 등 다양한 분야의 창작자와 함께하는 청소년 멤버 대상 프로그램 '오픈워크숍'을 신규 운영하였으며, '찾아가는 프로젝토리 @성남문화예술교육센터'를 추진하여 지역 확장 및 청소년 참여를 확대할 수 있었습니다.



찾아가는 프로젝토리 @성남문화예술교육센터

프로젝토리 멤버십 가입 누적 인원
(2020~2025년 누적) **1,179**명

프로젝트 수
(2020~2025년 누적) **19,609**개

과학 인재 육성

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.

2026년 1월에는 북한 이탈 청소년 대안학교인 여명학교에서 여명학교 및 인근 일반 고등학교 재학생 20여명을 대상으로 해당 프로그램을 진행하였습니다.

보완대체의사소통(AAC) 접근성 확대

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

2025년 '나의AAC' 서비스 접근성 개선을 지속 추진한 결과 전년 대비 평균 MAU 158% 증가, 누적 방문자 106% 증가, 앱 다운로드 25% 증가 등 양적 성장 기반을 마련했습니다. 더 나아가 소통 채널 개설, 챗봇 도입으로 이용자 문의에 대한 대응 체계를 구축하였습니다.

또한 '나의AAC' 언어치료 지원 프로그램을 신규 운영하여 임상 사례를 확보하고 서비스 효과성을 검증했습니다. 특히 '나의AAC' 언어치료 지원 프로그램의 진행 과정을 담은 AAC 다큐멘터리 <말하지 않아도>를 제작·공개하고 전시와 연계하여 운영함으로써 사업 성과를 확산하였으며, 전시 관람 약 900명과 다큐멘터리 조회수 약 1만 회를 기록할 수 있었습니다.

더불어 '나의AAC' 활용 교육으로 특수학교, 재활의학과, 장애인종합복지관 등 다양한 기관과 협력하고 인천, 대전, 원주, 함평, 김제 등에서 총 13회 교육을 약 615명을 대상으로 실시함으로써 AAC에 대한 이해도를 높이고 높은 교육 만족도를 확인하였습니다.

포용적 기술 논의 확산

2025년 5월에는 '인간 증강(Human Augmentation)'을 주제로 열린 제8회 한·스위스 혁신주간에 파트너로 참여해, 주한 스위스대사관과 함께 '다이얼로그' 행사를 공동 주최했습니다. 이 행사에서는 인간의 소통 능력을 확장하는 기술과 그에 따른 사회적·윤리적 함의를 논의했습니다. 이를 통해 AAC 사업의 진정성과 전문성을 국제적 논의의 장에서 소개하고, 사람과 기술이 조화롭게 공존하는 미래의 중요성을 조명할 수 있었습니다.



제 8회 한·스위스 혁신주간, '다이얼로그'

글로벌 & 스포츠 사회공헌

글로벌 유저 참여형 사회공헌

ArenaNet은 2017년부터 9년 연속으로 어린이 환자 후원 프로젝트 'Extra Life'에 참여하고 있습니다. Extra Life는 미국과 캐나다 지역 어린이 병원을 후원하는 비영리 단체 'Children's Miracle Network Hospitals'의 기금 마련 프로그램입니다.

2025년 11월, ArenaNet은 길드워2 내 특별 아이템인 'Extra Life Donation Bundle'을 판매하고, 해당 수익금 전액을 기부했습니다. 유저는 별도의 직접 기부 방식으로도 캠페인에 참여할 수 있었으며, 직접 기부금이 25,000달러에 도달하면 ArenaNet이 동일한 금액을 추가로 기부했습니다.

또한 ArenaNet은 유저의 참여를 독려하기 위해 기부 금액에 따라 경험치 및 보상 효과가 제공되는 인게임 이벤트를 운영했습니다. 직접 기부액이 10,000달러 증가할 때마다 게임 내 강화 효과가 추가 적용되도록 설계하여, 유저들이 게임을 플레이하며 캠페인 참여의 의미를 함께 경험할 수 있도록 했습니다. 게임 내에서는 시간대별 기부 현황도 확인할 수 있도록 하여 캠페인 참여 현황을 실시간으로 공유했습니다.

그 결과 총 198,588달러[1]가 모금되었으며, 해당 기금은 의료 서비스, 질병 연구, 소아 의료 장비, 아동 생활 지원 서비스 등에 활용될 예정입니다.

1) ArenaNet 커뮤니티 직접 기부금 제외 집계. 직접 기부금은 플랫폼을 통해 자선단체에 직접 전달되는 금액으로, 본 집계에 포함되지 않음.

D-NATION

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

2025년 주요 성과 D-NATION 사이트 >

동행	**25**개교 **1,000**명 초청 취약계층 학생 경기 관람 지원
나눔	팀 기록과 연계해 **3,380**만 원 기부 대만 타이난 시립 금성중학교 야구팀에 **1,000**개 드림볼 기부
미래	지역 초등학생 **100**명 대상 **24**명 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 접수받고 있습니다.

NC 통합구매시스템 > 클린신고센터 >

대금 지원 활동

NC는 협력사의 경영 안정성과 지속가능한 상생 협력을 위해 거래대금을 월 3회 전액 현금으로 지급합니다. 협력사의 요청이 있는 경우에는 월말 추가 지급도 운영하고 있으며, 지급기한 30일 이내 원칙을 철저히 준수하고 있습니다. 특히 협력사의 자금 유동성 지원을 위해 지급일을 매월 10일, 23일, 말일로 분산 운영 중입니다.

2025년에는 약 1,330개 협력사에 총 5,730억 원의 거래대금을 전액 현금으로 지급하였습니다.

게임업계 지원

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

게임 스타트업/인디 게임사 지원

행사명	행사 지원 내용	금액
G-STAR 2025	매년 개최되는 국제 게임 전시회로, NC는 게임 산업 활성화를 위해 스타트업의 G-STAR 참가를 돕는 부스 운영 * 2025년 후원 대상: 강남게임즈, 나디아소프트, 인플루전, 뉴코어	4,000만 원
2025 인디크래프트	매년 인디게임 육성을 통해 건강한 게임 생태계를 조성하고자 추진하고 있는 인디게임 공모전으로, NC는 후원사로 참여	1,000만 원



G-STAR 2025, Startup with NC관

Case. '서라벌 천년 시간여행' 신라왕경 디지털 복원 사업



NC는 디지털 기술을 활용해 문화유산을 가상공간에 구현·체험하는 '서라벌 천년 시간여행' 사업에 참여하여, NC가 보유한 스캔 기술과 3D 콘텐츠 제작 역량을 디지털 헤리티지 분야에 적용하고 있습니다.

NC는 사업 과정에서 스캔 촬영부터 데이터 가공, 3D 에셋 제작, 엔진 구현, 기술 자문 및 교육까지 폭넓은 업무를 수행합니다. 특히 기존에 복원된 유물과 건축물을 현재의 제작 기준에 맞춰 고품질 디지털 에셋으로 고도화하고, 다양한 플랫폼에서 활용 가능한 형태로 구현함으로써 디지털 헤리티지 자산의 활용성과 확장성을 높이고 있습니다.

또한 NC는 협력사와 제작 방식 및 기술적 기준을 공유하며, 프로젝트 수행 과정에서 필요한 제작 노하우가 협업 과정에 반영될 수 있도록 지원하고 있습니다. 이는 협력사의 콘텐츠 제작 역량 강화와 디지털 헤리티지 분야의 협업 기반 확대에 기여하고 있습니다.

PC방 상생 프로그램

NC는 2025년 9월부터 PC방 업주와의 상생 강화를 위해 'NC 파트너 PC방' 프로그램을 시범 운영하였습니다. 'NC 파트너 PC방'은 기존 NC Family ZONE 가맹점 업주가 선택적으로 추가 가입할 수 있는 특별 약관 형태의 프로그램입니다.

NC는 일반 가맹점 대비 다양한 현금·현물성 혜택을 제공할 예정이며, 가맹점주는 NC 게임 유지 관리, 신작 NC 게임 설치 및 홍보 등을 협조하는 상생 프로그램입니다. 실제로 G코인 추가 적립 요율 확대를 시작으로 이벤트 프로모션 및 홍보물 우선 제공, 각종 굿즈 및 지원 물품 제공 등 다양한 혜택을 운영할 예정입니다. 이를 통해 단순히 PC방 업주가 게임사와 가맹 관계를 맺고 비용을 지출해 이용자에게 서비스를 제공하는 구조를 넘어, 업주의 부담을 완화하고 장기적으로 상생할 수 있는 협력 체계를 구축하고자 합니다.

현재 전체 5,235개 가맹점 중 1,656개 가맹점이 가입하여 약 32%의 가입률을 기록하였으며, 2026년 6월 계획된 정식 시행이 안내된 이후 일일 약 50~100개 매장이 지속적으로 신규 가입하고 있습니다.

더 나아가, NC는 2025년 PC방 업계와의 상생 강화를 위한 공통 개선 사항도 도입하였습니다. 업주가 G코인 사용 현황에 따라 1만 원 단위로 자유롭게 결제 금액을 설정할 수 있도록 개선하였으며, 잔고가 설정 금액의 20% 미만으로 감소할 경우 자동 결제가 이루어지는 기능을 도입해 편의성을 높였습니다. 또한 리니지 기준 약 13% 수준으로 평균 서비스 금액을 인하하고, 소액 결제 구간의 리워드를 확대하여 업주 부담 완화에 기여하였습니다.

향후 NC는 시범 운영 기간 중 가입한 가맹점을 대상으로 보너스 G코인 소급 지급을 진행하고, 2026년 6월부터는 리워드 실시간 지급 체계를 운영할 계획입니다. 앞으로도 파트너 PC방 혜택을 단계적으로 확대하고, 신작 론칭 시 추가 혜택을 제공하는 등 PC방 업계와의 지속가능한 상생을 위한 다양한 지원 방안을 마련해 나가겠습니다.

NC Family ZONE >

* G코인: NC Family ZONE 가맹 PC방 업주가 사전에 충전해 사용하는 PC방 전용 정산 단위입니다. 유저가 가맹 PC방에서 NC 게임을 플레이하면, 게임 이용 시간에 따라 PC방 업주가 보유한 G코인이 차감되는 방식으로 운영됩니다. NC는 G코인 추가 적립, 보너스 지급, 결제 편의 개선 등을 통해 가맹 PC방의 운영 부담을 완화하고 있습니다.

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
Social
인적자원관리
인권경영
안전보건
사회공헌
>파트너 상생
책임있는 기술
Governance
Appendix

책임있는 기술

추진 방향

NC는 AI 기술과 현실에서 취득한 데이터를 게임 개발·운영·콘텐츠 제작 과정에 활용하며, 창작 역량과 업무 효율을 높이고 있습니다. 기술 활용 영역이 확대될수록 안전성, 공정성, 개인정보, 초상권, 저작권 등 새로운 책임도 함께 커지고 있는 만큼, NC는 데이터의 수집부터 활용, 검증, 보관, 재사용에 이르는 관리 기준을 고도화해 이용자·창작자·파트너의 권리와 신뢰를 보호하고자 합니다.

AI 모델의 신뢰성 관리 체계 고도화

NC는 AI 기술을 콘텐츠 제작, 업무 생산성 향상, 고객 응대 등 다양한 영역에 활용하며 게임 개발과 서비스 운영의 효율을 높이고 있습니다. AI 활용 범위가 확대됨에 따라, NC는 AI 모델 개발부터 서비스 적용, 운영 모니터링에 이르는 전 과정에서 모델 성능, 유해 응답, 편향 가능성, 보안 및 개인정보 리스크를 점검하고 있습니다. 이를 통해 AI 기술이 이용자와 이해관계자의 신뢰를 바탕으로 활용될 수 있도록 관리 체계를 고도화하고 있습니다.

AI 리스크 관리 프레임워크 수립

NC AI는 AI 모델과 서비스의 개발·활용 과정에서 발생할 수 있는 주요 리스크를 식별하고, 서비스 특성과 활용 목적에 따라 필요한 관리 기준을 점검하고 있습니다. 모델 성능, 유해 응답, 편향 가능성, 개인정보 및 보안 리스크 등을 주요 관리 항목으로 설정하고, AI 기능이 책임 있는 방식으로 활용될 수 있도록 내부 기준을 정비하고 있습니다.

또한 AI 리스크 관리 프레임워크, 국내외 AI 신뢰성 기준, 서비스별 활용 시나리오를 참고하여 AI 모델과 서비스의 적용 범위, 제한 사항, 검토 기준을 구체화하고 있습니다.

모델 개발 및 서비스 적용 전 검증

NC AI는 AI 모델이 실제 서비스에 적용되기 전, 모델 성능과 안전성을 함께 검증하고 있습니다. 모델 학습 단계에서는 유해 표현, 저품질 데이터, 중복 데이터 등을 정제하고, 학습 결과와 평가 로그를 확인하여 모델의 성능 변화를 점검합니다. 학습 이후에는 별도의 평가·검증 절차를 통해 서비스 적용 가능성을 검토합니다.

서비스 적용 단계에서는 활용 시나리오와 이용자 접점을 기준으로 개인정보 노출 가능성, 유해하거나 부적절한 응답 가능성, 서비스 목적에 맞지 않는 결과 생성 가능성 등을 사전에 확인합니다. 필요한 경우 필터링, 응답 제한, 담당자 검토 절차 등 보완 조치를 적용하여 AI 서비스의 안전성을 높이고 있습니다.

운영 모니터링 및 개선

NC AI는 AI 기반 서비스가 안정적으로 운영될 수 있도록 서비스 적용 이후에도 품질과 안전성 이슈를 지속적으로 모니터링하고 있습니다. 서비스 로그, 이용 현황, 처리 오류, 응답 품질 등을 점검하여 모델 성능 저하나 부적절한 결과 생성 가능성을 확인하고 있습니다.

확인된 이슈는 서비스별 운영 기준에 따라 개선하며, 모델 성능 보완, 후처리 기준 개선, 지식 데이터 보강, 모니터링 항목 고도화 등으로 연결하고 있습니다. 이를 통해 AI 서비스 운영 과정에서 확인된 문제를 다시 개발·운영 체계 개선으로 반영하고 있습니다.

Case. AI 서비스별 안전성을 높이기 위한 노력

NC AI는 AI 서비스의 특성과 이용자 접점을 고려하여 서비스별 안전장치를 적용하고 있습니다. 서비스 개발 및 운영 과정에서 유해 콘텐츠 차단, 오류·이상 응답 탐지, 로그 분석, 결과물 품질 점검 등을 수행합니다.

특히 이용자 또는 고객사가 결과물을 직접 활용하는 서비스의 경우, 입력값과 결과물의 적절성을 함께 검토하고, 필요한 경우 담당자 또는 사용자 검토 절차를 적용하여 부적절하거나 품질이 낮은 결과물이 최종 산출물로 확정되지 않도록 관리하고 있습니다.

챗봇	생성형 이미지·텍스트	커머스	번역	오디오 생성
• 금칙어 및 비윤리 표현 탐지·마스킹 • 운영 로그 모니터링을 통한 이상 응답 확인 • 신규 버그·문의 유형 확인 시 답변 지식 등록 및 보완	• 이미지·텍스트 입력값의 적절성 사전 판별 • 부적절한 콘텐츠 생성 가능성 차단 • 외부 검증 모델[1]을 활용한 입력 단계 안전성 점검	• NSFW[2] 필터링 및 사용자 검토 절차 운영 • 인물 착장 기능의 제품 왜곡·처리 오류 개선 • 고객사 사용량 분석 기반 정기 업데이트 4회 진행	• 일별 로그 분석 및 언어 담당자 검토 병행 • 번역 불가 항목의 이상 결과 생성 문제 개선 • 주 1회 점검, 주 평균 3~4개 개선 항목 관리	• 생성 요청 대기열 실시간 모니터링 • 기준치 초과 시 담당자 자동 알림 • 처리 지연 및 이상 징후 조기 확인

1) 이미지나 텍스트 입력값이 서비스 목적에 적합한지, 부적절한 요소를 포함하지 않는지 사전에 판별하는 모델
2) Not Safe For Work: 선정적이거나 서비스 목적에 맞지 않는 이미지

게임 제작 데이터의 관리 체계 고도화

NC는 사람, 사물, 공간, 음성, 모션 등 게임 제작에 필요한 현실 기반 데이터를 디지털 자산으로 전환하고 있습니다. 제작 데이터의 활용과 재사용 가능성이 확대됨에 따라, NC는 수집 목적과 활용 범위, 접근 권한, 재사용 가능성, 변형 결과물 관리 기준을 함께 점검하고 있습니다. 이를 통해 제작 데이터가 정해진 기준과 권리 범위 안에서 활용될 수 있도록 관리 기반을 점진적으로 고도화하고 있습니다.

데이터 관리 흐름도

데이터 취득 > 활용 목적 및 범위 확인 > 보관 및 접근 관리 > 재사용 및 변형 검토 > 폐기 및 삭제

중점 관리 활동

수집 목적과 활용 범위 관리

NC는 인물·공간·사물 등 게임 제작 데이터를 취득하는 과정에서 촬영 목적과 활용 범위를 사전에 안내하고, 필요한 경우 촬영 대상자 또는 관련 권리자의 동의를 받는 절차를 운영하고 있습니다. 특히 인물 스캔 데이터는 초상권과 개인정보 이슈가 발생할 수 있는 만큼, 활용 프로젝트와 결과물 사용 범위를 기준으로 동의 범위를 세분화하여 관리하고 있습니다.

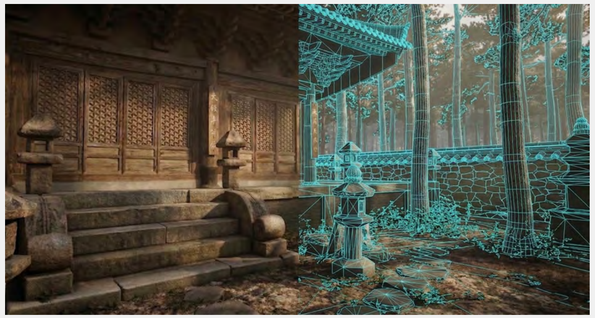
제작 데이터의 보관·접근·이력 관리

NC는 수집된 제작 데이터가 정해진 목적과 권리 범위 안에서 활용될 수 있도록 저장 위치, 접근 권한, 파일 버전, 제작 이력, 계약서 등을 프로젝트 단위로 관리하고 있습니다. 또한 제작 데이터의 활용성과 추적성을 높이기 위해 태깅, 권한, 활용 이력 관리 기준을 점진적으로 고도화하고 있습니다.

원본·가공·AI 변형 데이터의 구분 관리

NC는 스캔 원본 데이터와 제작에 활용되는 가공 데이터, AI 기반 변형 결과물을 구분하여 관리하고 있습니다. 원본 RAW 데이터는 별도로 분류하고, 실제 제작에 활용되는 3D 데이터는 가공 과정을 거쳐 관리함으로써 데이터의 출처와 활용 과정을 명확히 하고 있습니다.

Case. 현실 기반 3D 데이터 자산의 책임 있는 활용





NC는 현실의 사람, 사물, 공간을 고정밀 3D 스캔 데이터로 기록하고, 이를 게임 및 콘텐츠 제작에 활용 가능한 디지털 자산으로 관리하고 있습니다. 스캔 데이터는 최초 촬영 목적과 프로젝트 활용 범위를 기준으로 사용하며, 재사용 또는 2차 활용이 필요한 경우 권리 범위, 활용 목적, 프로젝트 성격, 대상 식별 가능성 등을 종합적으로 검토합니다.

공간·사물 데이터	향후 재사용 가능성을 고려해 내부 자산으로 축적합니다. 재사용이 필요한 경우에는 해당 자산의 권리 범위와 활용 목적, 프로젝트 성격을 기준으로 활용 가능 여부를 검토합니다.
인물 데이터	초상권 및 개인정보 이슈가 발생할 수 있는 자산인 점을 고려하여, 데이터 취득 사전에 2차 활용 및 AI 기반 변형 활용 가능 여부까지 확인된 데이터만 선별하여 활용합니다.
가공·변형 데이터	여러 인물 데이터를 조합·가공·변형 과정을 거친 데이터를 기준으로 새로운 3D 인물 데이터를 제작/활용/관리하여 특정 개인의 식별 가능성을 낮춥니다.

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
Social
인적자원관리
인권경영
안전보건
사회공헌
파트너 상생
>책임있는 기술
Governance
Appendix

기술 활용 과정의 이해관계자 권리 보호

NC는 AI, 음성, 모션, 3D 스캔 등 게임과 콘텐츠 제작에 활용되는 기술이 창작 효율을 높이는 동시에, 데이터 제공자·창작자·출연자·파트너의 권리에 영향을 미칠 수 있음을 인식하고 있습니다. 이에 따라 디지털 자산의 활용 범위와 디지털 제작물의 권리 침해 가능성을 함께 점검하며, 기술 활용 과정에서 이해관계자의 권리가 보호될 수 있도록 관리 체계를 고도화하고 있습니다.

디지털 자산의 활용 범위 관리

NC는 게임과 콘텐츠 제작 과정에서 확보하거나 제공받은 디지털 자산이 정해진 목적과 범위 안에서 활용될 수 있도록 관리하고 있습니다. 외부 협업, 2차 활용, AI 기반 변형 활용 가능성이 있는 데이터는 제공 주체, 권리 범위, 결과물 소유권, 재사용 가능 여부를 확인하여 활용 범위를 관리하고 있습니다.

인물 기반 데이터 보호

NC는 성우 음성, 배우 모션, 모델 얼굴·표정 등 개인의 고유한 특징이 포함될 수 있는 데이터는 촬영·녹음 목적, 활용 프로젝트, 결과물 사용 범위 등을 사전에 확인하고, 동의된 범위 안에서 활용되도록 관리합니다.

협업 데이터의 보안 관리

NC는 외부 파트너 또는 협력업체와의 업무 과정에서 제공한 이미지, 텍스트, 음성, 데이터 등은 계약된 목적과 범위 안에서 활용되도록 관리하며, 접근 권한과 보안 환경을 함께 점검하고 있습니다.

서비스 이용자 보호

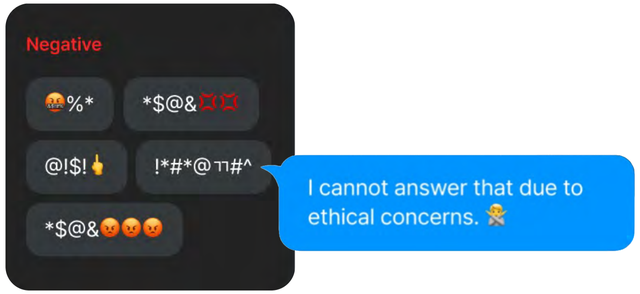
NC는 AI 번역, 자동 상담, 생성형 AI 기반 서비스 등 이용자와 상호작용하는 기술이 개인정보 노출, 유해 응답, 부적절한 안내 등으로 이어지지 않도록 서비스별 보호 기준을 적용하고 있습니다. 서비스 운영 과정에서 생성되는 데이터와 AI 학습에 활용되는 데이터는 목적에 따라 구분하여 관리하고, 자동 필터링, 마스킹, 응답 점검 등을 통해 이용자 피해 가능성을 줄이고 있습니다.

개인정보 노출 방지

NC는 AI 번역, 자동 상담 등 이용자와 상호작용하는 서비스에서 개인정보가 노출되지 않도록 보호 조치를 적용하고 있습니다. 이용자가 입력한 내용에 개인정보가 포함된 경우, 해당 정보를 탐지해 마스킹 처리합니다. 또한 이러한 개인 정보가 AI 학습에 사용되지 않도록, 서비스 운영을 위한 데이터와 엄격하게 별도로 관리하고 있습니다.

비윤리적 상호작용 예방

NC는 AI 기반 서비스가 유해 응답, 욕설·혐오 표현, 부적절한 안내 등 이용자에게 부정적 경험을 유발하지 않도록 점검하고 있습니다. 자동 필터링과 응답 점검을 통해 기술 기반 서비스에서 발생할 수 있는 비윤리적 상호작용을 예방하고 있습니다.



AI·기술 윤리 인식 확산

NC는 AI 및 기술 윤리 관련 정보 접근성 확대와 연구·교육 확산 활동을 지원하고 있습니다. NC문화재단은 AI와 기술윤리에 대한 사회적 이해를 높이기 위해, 정보 접근성 확대, 연구·교육 지원, 사회적 의제 확산 활동을 추진하고 있습니다.

AI 윤리 정보 접근성 확대

NC문화재단은 누구나 AI 윤리 관련 최신 정보를 쉽고 편리하게 접할 수 있도록 라이브러리형 웹사이트 'FAIR AI'를 운영하고 있습니다. 2025년에는 자료 검색 기능을 고도화하고, 전문가 기고문과 현장 인터뷰 등 오리지널 콘텐츠를 확대했습니다. 또한 'AI 왜 이랩?', 'AI신용어사전' 등 SNS 연재 콘텐츠를 통해 대중의 관심과 이해를 넓혀가고 있습니다.

FAIR AI 웹사이트 >

AI 윤리 연구 및 교육 확산 지원

NC문화재단은 2020년부터 MIT, 스탠퍼드, 하버드대학교 등을 후원하며 AI 시스템 설계 과정에서 사회적·도덕적 고려를 반영할 수 있도록 지원하는 Embedded EthiCS[1] 커리큘럼 개발을 지원해 왔습니다. 2025년에는 GIST AI정책전략대학원, 이화여자대학교 인공지능대학과 공동연구를 진행해 국내 대학 적용 가능 교육 모델 초안을 도출했습니다.

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

기술 윤리 인식 제고

NC문화재단은 2023년부터 카네기국제평화재단(CEIP)의 정책연구를 지원하고 있습니다. 2024년부터는 포용적 기술혁신을 중심으로 한국 사회의 기술 격차 완화와 사회적 약자 보호를 위한 연구를 후원하고 있습니다.

2026년 3월 초고령화 사회로 진입하고 있는 한국의 거버넌스 체계와 제도적 전환의 중요성에 대한 기초 연구 보고서를 발행하였으며, 이에 대응하는 에이지테크(Age Tech) 정책 연구 결과를 공개할 예정입니다.

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
Social
인적자원관리
인권경영
안전보건
사회공헌
파트너 상생
>책임있는 기술
Governance
Appendix

지배구조

기업 지배구조 정책

NC는 대한민국 대표 게임기업으로서 투명경영과 책임경영의 원칙 아래, 즐거운 상상들을 디지털 문화 콘텐츠로 구현하고 안정적으로 서비스함으로써 사람들의 행복에 공헌해 나가고자 노력하고 있습니다.
당사는 지속적인 성장을 통하여 주주 가치를 증진시킴과 동시에 이해관계자들의 권익보호, 사회적 책임 등을 실천함으로 건강한 성장 체계를 구축해야 한다는 경영철학을 가지고 있습니다.

주주

주식 및 자본구조

NC가 발행한 주식의 총수는 보통주 21,544,022주(2025년 12월 31일 기준)이며, 정관상 발행 가능한 주식의 총수는 100,000,000주입니다.

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

주주 구성

(2025.12.31 기준)

구분	소유주식 수	지분율
김택진 대표이사	2,628,000	12.20%
자기주식	2,151,579	9.99%
The Saudi Fourth Investment Company	2,032,411	9.43%
넷마블 주식회사	1,950,000	9.05%
국민연금공단	1,555,283	7.22%
그 외 주주	11,226,749	52.11%
- 외국인	5,064,942	23.51%
- 내국인	6,161,807	28.60%
합계	**21,544,022**	**100.00%**

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 적정한 수준의 회사 이익을 주주에게 환원하고자 지난 2014년 이래 꾸준히 일관된 배당정책(배당성향 30% 이상)을 수립하여 이행하고 있으며, 2024년 사업연도 결산배당금부터 배당기준일을 배당금 확정 이후로 설정함으로써 투자자들의 배당 예측 가능성을 제고했습니다. 또한, 2026년 3월 개최된 제29기 정기주주총회에서 정관을 개정하여 분기배당에 대해서도 배당기준일을 배당금액 확정일 이후로 정할 수 있도록 하였습니다.

최근 3개년 간 배당 현황

구분	2023년	2024년	2025년
(연결) 현금배당성향	30%	30%	6%
배당금 총액(백만 원)	63,562	28,314	22,301
주당 배당금(원)	3,130	1,460	1,150
배당기준일	2023년 12월 31일	2025년 3월 24일	2026년 3월 31일

중장기 주주환원 정책 (2025~2027년)

NC는 2025년 2월 정기이사회에서 2025~2027년 중장기 주주환원 정책을 승인하고 이를 공시했습니다. 해당 정책에 따라, 기 보유 자기주식 중 410,000주(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 배당합니다.

* 2025년의 경우 기 수립/발표한 주주환원 정책에 의거하여 연결당기순이익(지배기업 소유주지분)에서 유형자산 매각에 따른 일회성 비경상 손익을 제외한 조정 재원의 30%에 해당하는 223억 원을 배당

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 부의사항과 보고사항을 구체적으로 구분하고 있습니다.
이를 통해 NC 이사회는 회사의 지속가능한 발전 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, 이 중 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 및 동법 시행령 일부 발췌)

- 최근 5년 이내 NC 상근 임직원이 아니었던 분
- 중요한 지분/거래/경쟁관계 등에 있는 회사에 최근 5년 이내 상근 임직원이 아니었던 분
- NC 사외이사 재직기간이 6년을 초과하지 않는 분
- 그 외 NC와의 이해관계로 인해 사외이사로서 독립성 우려가 없는 분

또한, 사외이사로만 구성된 정기회의를 개최하여 독립적인 환경에서 사외이사 간 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 역할 및 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 2인은 여성이며 그 중 1인은 감사위원회를 대표하는 감사위원장으로 활동 중입니다.

이사회 전문성

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

이사회 구성원 각자가 보유한 전문역량과 풍부한 경험을 바탕으로 책임 있게 역할을 수행하며, 안건에 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 >

* NC 정관의 변경은 주주총회 승인을 통해 이루어지며, NC는 정관상 이사의 책임을 사전에 제한하는 별도 조항을 두고 있지 않습니다.
* 상법 일부개정법률(법률 제20991호, 2025. 7. 22. 공포, 2026. 7. 23. 시행)에 따라, 2026년 7월 23일 이후 공개되는 내용부터 사외이사 명칭을 독립이사로 변경하여 표기할 예정입니다.

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
Social
Governance
>지배구조
기업윤리
Appendix

지배구조

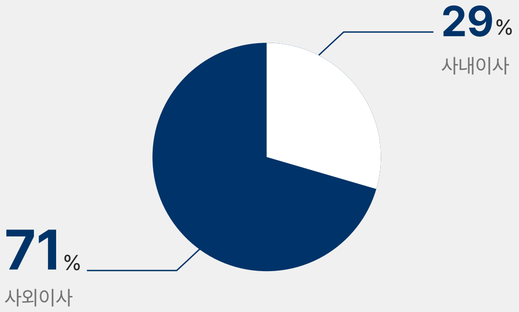
이사회

이사회 구성 현황 및 Board Skills Matrix

(2026.05 기준)

구분	성명	성별	경력	위원회 활동 (●: 위원장 / ○: 위원)			임기	역량구성표							
				감사위원회	보상위원회	사외이사후보 추천위원회		경영	투자	재무/회계	법률/정책/ 리스크관리	산업기술/경험	국제관계	ESG	HR
사내의사 (의장)	김택진	남	現 엔씨 대표이사				2024.03 ~ 2027.03	●				●	●		
사내이사	박병무	남	現 엔씨 대표이사 前 VIG파트너스 대표 前 하나로텔레콤 대표이사 사장 등				2024.03 ~ 2027.03	●	●	●	●	●	●		
사외이사	정교화	여	前 Netflix Korea 정책/법무 총괄 前 한국마이크로소프트 대표변호사	●	○		2025.03 ~ 2028.03				●	●	●		
사외이사	최재천	남	現 이화여자대학교 명예교수 現 생명다양성재단 대표			●	2026.03 ~ 2029.03	●			●		●	●	
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	●		●	●		●	●	
사외이사	오승훈	남	現 인싸이트그룹 대표이사 前 네모파트너스 파트너		○	○	2026.03 ~ 2029.03	●							●

이사회 사외이사 비율



위원회 독립성

사외이사 구성 비율 **100%**

사외이사 위원장 비율 **100%**

사외이사 중 여성 사외이사 비율



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 안건 등에 대해 충분한 시간과 노력을 투입하여 최선의 경영의사결정을 할 수 있도록 이사회 개최에 앞서 논의 자료를 제공합니다. 주요 안건들의 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, 신임 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.

[2025년 사외이사 교육]

교육일자	교육내용	참석대상	참석률
2025.12.03	연결범위 판단과 연결 내부회계관리제도상 종속기업 자금 내부통제	감사위원 전원	100%
	자금횡령과 내부회계관리제도 교육		
2025.12.03	이사가 알아야 할 법적의무와 책임	사외이사 전원	100%
2025.04.30	신임 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 후보추천위원회, (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 강화

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 인정받고 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(상법 시행령 제37조 제2항 제3호 유형)
위원	이은화	금융기관·정부·증권유관기관 등 경력자(상법 시행령 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, 산하 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.

[2025년 이사회 평가]

구분	주요 평가 내용	결과 점수(5.0점 만점)
이사회	• 이사회 역할과 책임 • 이사회 구성과 운영	4.8
이사회 산하 위원회	• 위원회의 구성 및 권한 • 이사회-위원회 간 역할과 책임 배분 • 위원회 활동	4.8
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. 사외이사의 경우 독립성·투명성을 보장하기 위해 주요 상장사 수준에서 고정보수로 지급하되 경영성과에 연동되는 별도의 경영성과급은 지급하지 않습니다.

[2025년 이사 보수]

(단위: 명, 백만 원)

구분	인원	보수총액	1인당 평균 보수액
등기이사(사외이사, 감사위원회 위원 제외)	2	7,310	3,655
사외이사(감사위원회 위원 제외)	2	165	82
감사위원회 위원	3	249	83

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 사내에서 자체 개발한 이사회 역량 구성표(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 사외이사후보추천위원회에서 최종 후보를 선정합니다. 그에 따라, 2026년 2월 10일 개최된 사외이사후보추천위에서는 인사, 조직, 평가·보상, 리더십 분야 등 광범위한 HR 영역에 대한 전문성과 깊은 이해를 겸비한 오승훈 사외이사를 최적의 후보자로 판단, 2026년 3월 26일 개최된 제29기 정기주주총회에 추천한 바 있습니다.

사외이사 후보군 확보 (상시)

- 해당연도 후보군 발굴 및 방향성 검토
- 외부 전문기관/리서치 등 다각적 형태로 Database 확보

사외이사 후보군 검토 (10월 ~ 1월)

10월
후보군 1차 리뷰
- 선임 요건 내부 의견 수렴
- 분야별 우선 검토 후보군 선정

12월
후보군 2차 리뷰
- 10명 이내 압축
- 레퍼런스 체크

1월
후보군 3차 리뷰
- 주요 후보자 본인 의사 확인

사외이사후보추천위원회 검토 (1월~2월)

1월
위원장 사전 보고
- 사외이사 후보 사전 보고
- 사외이사 후보군 정례(1년 단위) 보고

2월
안건 상정
- 법적/의결권자문 기관 결격사유 확인
- 사외이사후보추천 위원회 검토/승인

[사외이사 후보 추천 기준]

구분	내용
적법성	관련 법령 자격요건 충족
독립성	회사 및 특수관계인으로부터 독립적 의사결정 가능
전문성	당사에 기여 가능한 전문지식 보유 & 이사회 구성상 상호 역량 보완 가능
충실성	직무수행을 위해 충분한 시간과 노력 할애 가능

구분	내용
객관성	전사 이해관계자의 권익을 균형 있게 대변 가능
윤리책임성	모범적인 윤리의식 & 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 리스크를 선제적으로 파악하고 대응하기 위한 전사 리스크 관리 체계를 운영하고 있습니다.

회사의 리스크는 재무/사업/운영 리스크로 구분하여 각각의 리스크 영역에 대해 최고경영진(C-Level)이 총괄 관리/감독하며, 각 영역별 실행 부서들은 상시 리스크 탐지 및 대응 활동을 수행하고 있습니다. 주요 리스크를 조기에 식별하고, 그 결과를 최고 의사결정기구인 경영진과 이사회에 신속히 보고하여, 리스크에 대한 의사결정을 적시에 내릴 수 있도록 지원합니다.

리스크 전담 조직은 이사회/경영진의 관리·감독, 실행부서의 활동을 지원하며, 전사적 리스크 관리 인식 제고 등 리스크 관리 문화 확산을 위한 활동을 수행합니다.

전사 차원의 체계적이고 효율적인 리스크 관리를 위해 리스크 관리 정책을 포함해 감사규정, 임직원 윤리규정, 내부자거래 컴플라이언스 운영규정, 내부회계관리규정 등 관련 절차와 규정도 제정·명문화하여 보유하고 있습니다.

[리스크 유형 및 관리활동]

구분	상세
재무리스크	**시장, 신용, 유동성, 자본, 세무, 내부회계 등 재무 활동 관련 리스크** • 환위험 등 민감도 분석 시행, 신용 위험 및 유동성 위험 관리 등
사업 리스크	**사업전략, 투자, 개발, 운영, 고객 관리, 보안, 디지털 책임 등 핵심 비즈니스 활동 관련 리스크** • 게임성/기술성 평가 위원회 운영, QA 프로세스, 정보보안 위원회 운영, 장애현황 모니터링 활동 등
운영 리스크	**환경, 인사·노무, 평판, 안전, 공급망, 인권, 지배구조, 준법, 윤리 등 일상적 운영 과정에서 발생하는 리스크** • 기후변화 리스크 평가, 정기안전점검활동, 법령 준수 여부 점검 프로세스, 신고제도 운영 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 적정한 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 적법한 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

기업윤리

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.



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.

준법지원인

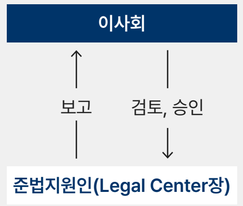
NC는 상법에 따라 이사회에서 Legal Center장을 준법지원인으로 선임하고, 임직원의 법규 준수 여부 점검, 위법행위 예방, 법적 위험 대응 정책 수립 및 준법 교육 등의 준법통제활동을 수행하고 있습니다.

또한 준법지원인은 최고준법경영기구인 이사회에 매년 준법지원활동에 대해 보고하고 있으며, 이사회는 회사의 준법경영활동에 대해 검토 및 승인하고 있습니다.

[2025년 이사회 보고 실적(2025. 11.)]

- 확률형 아이템 준법점검 및 사전 대응 프로세스 구축
- 계열회사와 내부거래 점검 및 내부거래 검토 프로세스 수립
- 게임 출시 전 법령 준수 여부 점검
- 신규 입사자 및 신임 팀장 대상 윤리교육 내역
- 게임산업법, 정보통신망법 등 관련 설명회 및 매뉴얼 배포 등 준법 교육
- 신설 자회사 이사회 및 주주총회 운영 매뉴얼 제공 및 관련 교육 등 자회사 준법지원

준법경영활동 보고 체계



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
개정 2026. 03. 26

공정거래 관련 규정

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

구매 규정	구매 절차상 공정성 및 투명성 원칙을 기반으로 하도급법, 공정거래법 등 제반 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 제작해 배포하고 있습니다.

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 교육하여 윤리 의식을 제고하고 궁극적으로는 고객에게 신뢰도 높은 서비스 환경을 제공하고자 합니다.

뿐만 아니라 가이드 내용을 기반으로 신입 공채를 포함한 신규 입사자를 대상으로 게임 보안 의식 제고를 위한 별도의 교육을 상시 실시하고 있습니다.

[게임 이용 가이드 주요 원칙]

1. 게임 내 부정 행위 금지
2. 사내 정보를 통한 이익 창출 행위 금지
3. 커뮤니케이션 채널 내 상호 작용 주의
4. 게임 정보 유출, 부정 행위 확인 시 신고

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

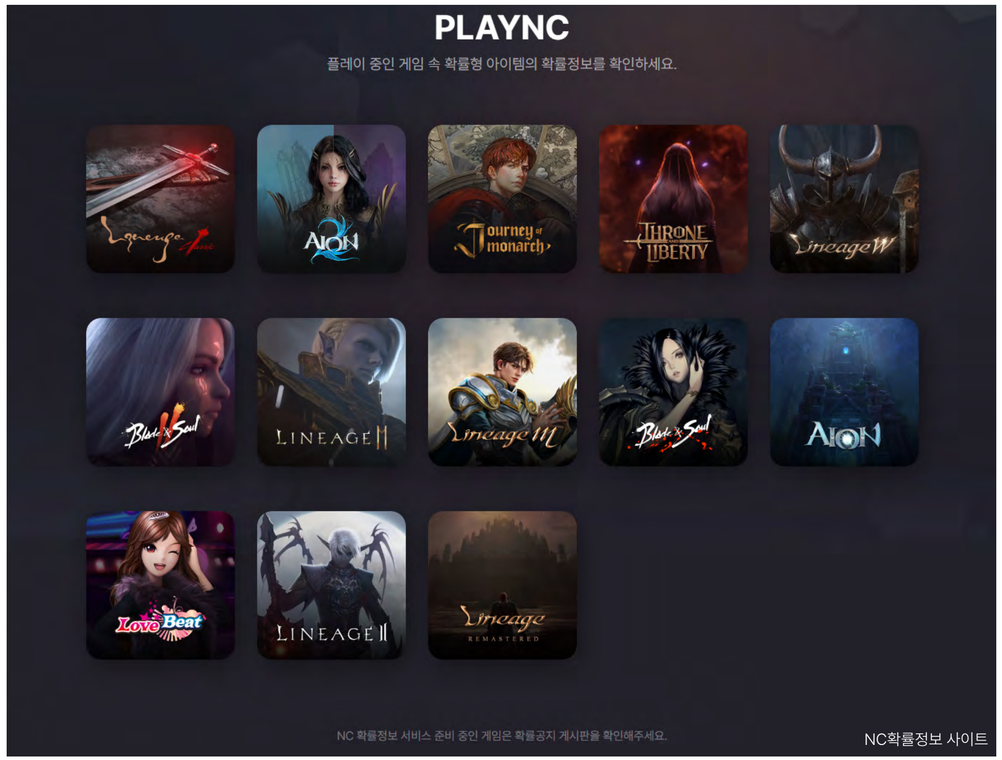
게임산업법 개정 대응

확률형 아이템 정보 공개 제도

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

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

NC확률정보 >



NC확률정보 사이트

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Environment
Social
Governance
지배구조
>기업윤리
Appendix

감사 및 신고제도

내부감사

일반감사

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

2025년 시행 실적

2025.09
• 근로시간 관리 프로세스 점검 및 발견사항 개선 요청

2025.12
• 자회사 NC Japan K. K. 비용집행 점검 및 발견사항 개선 요청

IT감사

목적	내부통제 강화를 위한 IT 시스템 점검 및 개선
주기	연 1회 이상
범위	엔씨 및 국내외 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)

2025년 시행 실적

2025.07
• 테스트 계정 감사 및 발견사항 개선 요청

2025.08
• 빌링 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 제보 시, 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.

2025년 시행 실적

총 **39**건

• 총 39건(제보 10건, 단순 고객 민원 29건 등 포함) 접수, 모든 신고 건에 대해 필요 조치를 완료함

엔씨통

NC는 임직원의 비위 사실에 대해 내부 신고 채널 '엔씨통'을 통해 제보 받고 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.

2025년 시행 실적

총 **19**건

• 총 19건(제보 11건, 고충 7건, 정책제안 1건 등 포함) 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. 신규 입사자를 대상으로 사례 중심의 윤리규정 교육을 상시 진행하며, 권한과 책임이 있는 신임 팀장에게는 매 분기마다 직책에 부합하는 책임과 역할과 이에 대한 주의사항을 담은 윤리교육을 실시합니다.

[대상별 교육 현황]

대상	내용	시행 주기
신임 직책자(팀장)	직책자 윤리	분기 1회
신규 입사자	임직원 윤리규정 전반 및 관련 법령	상시

2025년 수료 인원[1)]

신규 직책자(팀장) 62명
신규 입사자 522명

총 **584**명

1) NC 연결 기준(HQ 및 국내 자회사). 2025년 신규 입사자를 대상으로 실시한 윤리 교육의 수료 인원을 집계하였으며, 교육 이수 시점 및 집계 범위에 따라 당해연도 채용 인원 수와 차이가 발생할 수 있음

컴플라이언스 교육

NC는 모든 임직원을 대상으로 법정의무교육과 기타의무교육을 매년 정기적으로 실시하고 있습니다.

[법정의무교육 현황]

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 개인정보취급자 대상 등록일 기준 1개월 이내 별도의 추가 개인정보보호 교육 시행

[기타의무교육 현황]

구분	대상	시행 주기
정보보안 교육[1)]	전 임직원	연 1회
게임 이용 가이드 교육	신규 입사자	상시
안전보건 가이드 교육		
오픈소스 라이선스 교육	신규 입사자(Programming, PM, QA)	상시
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



길드워2 | MMORPG, 2012년 출시

ESG 관련 정책

환경경영정책

제 1장 사업소개

엔씨(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.

제 2장 환경경영 정책 개요

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

제 3장 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. 환경성과를 지속가능경영보고서 등의 회사가 제공하는 매체로 투명하게 공시합니다.

제 4장 환경경영 관리체계

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

제 5장 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.

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

인권경영선언문

서문 (Overview)

엔씨는 세상 모두가 즐거움으로 연결되는 새로운 미래를 꿈꿉니다. 끊임없이 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 엔씨는 경영 활동에서 발생 가능한 인권 침해 요소를 최소화하기 위해 노력합니다.

목표 (Goal)

엔씨는 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)

엔씨의 인권경영선언문은 엔씨 본사와 자회사의 임직원을 포함합니다. 나아가 인권 존중의 가치를 전파하기 위해 엔씨와 거래하는 협력사 또한 본 선언문의 원칙을 실천할 것을 권고합니다.

인권경영 관리체계 (Management Processes)

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

기본 원칙 (Principles)

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

1 임직원의 인권 존중

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

2 유저의 인권 존중

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

3 협력사의 인권 존중

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

4 지역사회의 인권 존중

- 엔씨는 경영활동 과정에서 지역사회 구성원의 인권이 침해되지 않도록 노력하겠습니다.
- 엔씨는 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 2026. 3. 26.)

제4조 (기업 가치 등의 공유와 품의 유지)

임직원은 회사의 가치와 목표를 함께 공유하며, 회사의 구성원으로서 명예와 품의를 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 사용하여서는 아니 된다. 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 이용하거나 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 강화시킨다.
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 2026. 3. 26.)

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 충분히 숙지하고 준수한다.
임직원은 법령 및 회사의 내규 등에 대한 위반사례를 알게 된 경우 이를 즉시 소속 부서장 또는 감사담당부서에게 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

ESG DATA

경제 및 거버넌스 성과

재무 성과[1)]

구분	단위	2022	2023	2024	2025
영업수익(매출)	백만 원	2,571,792	1,779,833	1,578,123	1,506,925
당기순이익	백만 원	435,990	213,914	94,116	347,422
자산 총계	백만 원	4,437,632	4,393,800	3,953,941	4,333,140
부채	백만 원	1,239,084	1,140,772	890,353	962,710
자본	백만 원	3,198,549	3,253,029	3,063,589	3,370,431

1) 연결기준

이해관계자별 가치 분배[1)]

구분			단위	2022	2023	2024	2025
배분	협력사	영업비용 중 지급수수료, 광고선전비, 협력사 지급비용 등	백만 원	965,732	654,781	629,099	572,406
	임직원	종업원급여, 교육훈련비	백만 원	876,750	843,509	927,164	803,500
	주주·투자자	배당총액, 이자비용	백만 원	145,128	78,204	38,585	26,745
	정부·지자체	법인세부담액, 세금과공과, 수도광열비	백만 원	171,917	50,659	38,771	98,558
	지역사회	기부금	백만 원	6,878	6,747	4,508	2,126

1) 연결기준

법인세 납부 현황[1)]

구분			단위	2022	2023	2024	2025
세전 이익(손실)	합계		백만 원	609,051	206,228	120,908	461,358
	국가별	대한민국(HQ)	백만 원	626,691	191,592	120,175	469,935
		미국	백만 원	-24,815	-162	18,047	4,993
		일본	백만 원	6,004	4,955	305	533
		대만	백만 원	10,261	6,929	11,026	11,656
		기타	백만 원	-9,090	2,914	-28,645	-25,759
법인세	미지급 법인세	합계	백만 원	85,537	1,537	721	53,138
	국가별	대한민국(HQ)	백만 원	83,657	-	0	47,394
		미국	백만 원	-	38	0	77
		일본	백만 원	753	-45	149	151
		대만	백만 원	1,063	1,451	405	2,996
		기타	백만 원	64	93	167	2,520
	법인세 비용	합계	백만 원	173,061	-7,686	26,792	113,936
	국가별	대한민국(HQ)	백만 원	168,416	-10,981	23,746	109,873
		미국	백만 원	830	2,129	899	784
		일본	백만 원	2,000	-304	147	185
		대만	백만 원	2,205	1,546	1,986	2,170
		기타	백만 원	-390	-76	14	924
명목세액			백만 원	173,061	-7,686	26,792	113,936
유효세율			%	28.4	-3.7	22.2	24.7
납부세액			백만 원	139,196	119,604	22,798	23,045
납부세율			%	23	58	19	5

1) 연결기준

경제 및 거버넌스 성과

협회 가입 현황

구분		단위	2022	2023	2024	2025
협회 멤버십 참여 비용	한국게임산업협회	백만 원	120	120	120	120
	한국인터넷기업협회	백만 원	50	50	50	50
	한국게임정책자율기구	백만 원	200	200	151	150

해외 종속법인 운영 현황(인원 수)[1)]

구분	단위	2022	2023	2024	2025
NC West Holdings[2)]	명	406	331	345	359
NC Taiwan Co., Ltd[2)]	명	107	117	116	113
NC Japan K.K.[2)]	명	159	161	166	141
NC America, LLC[3)]	명	-	27	32	48

1) 각 법인 별도 기준 (고용형태 범위: 정규직, 일반계약직 / HQ 주재원을 제외한 현지 채용 인원 집계)
2) 집계기준 정정으로 인한 전년도 보고 정보 재기술 (NC Japan K.K.: 2022~2024, NC West Holdings, NC Taiwan Co., Ltd: 2024)
3) 2023년 3월 설립 법인으로, 2023년 이후 임직원 수를 공개함

임직원 규정 위반 및 조치 현황[1)]

구분			단위	2022	2023	2024	2025
반부패 위반	접수/조사[2)]	합계	건	31	77	29	27
		비용 관련 위반(배임, 횡령 등)	건	4	3	3	2
		근태/무단겸업 관련 위반	건	7	46	25	22
		기타 윤리 규정 위반	건	20	28	1	3
	조치	징계[3)]	건	10	5	3	1

1) NC 별도 기준 (단, 2024~2025년 물적분할로 설립된 6개 자회사의 경우 분할 전후 별도 산정이 어려운 항목에 한해 NC 별도 데이터에 포함)
2) 제보(신고채널 접수 등)와 인지 조사를 모두 포함한 전체 접수/조사 건수를 의미함
3) 이전 년도 접수 건을 포함하여 보고 년도 내 징계 조치된 모든 건으로, 중징계/경징계만 포함함

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	(주)엔씨[1]				종속법인[2]			
			2022	2023	2024[6]	2025[6]	2022	2023	2024[6]	2025[6]
직·간접 배출량(Scope 1, 2)	Scope 1	tCO_2eq	711.1	680.5	669.8	552.1	173.2	163.1	185.0	192.3
	Scope 2 (지역 기반)	tCO_2eq	24,205.0	29,792.4	26,172.1	25,711.5	1,819.7	4,550.7	4,863.6	8,279.7
	소계[3]	tCO_2eq	24,916.1	30,469.0	26,838.0	26,260.0	1,992.9	5,007.0	5,034.0	8,455.0
	집약도 (매출액 기준)[4]	tCO_2eq/백억 원	103.8	188.7	189.0	204.2	228.0	151.5	176.4	186.8
기타 간접 배출량(Scope 3)[5]	1. 구매한 제품 및 서비스	tCO_2eq	101,125.3	74,304.0	38,253.2	38,548.7	2,728.1	4,594.9	3,001.6	5,412.4
	2. 자본재	tCO_2eq	26,359.3	15,123.7	12,506.5	14,911.9	466.5	949.6	505.4	894.1
	3. 연료 및 에너지 관련 활동	tCO_2eq	-	-	4,187.0	4,083.1	-	-	640.3	1,676.3
	4. 업스트림 수송 및 유통	tCO_2eq	-	-	6.4	4.5	-	-	15.7	16.6
	5. 운영 발생 폐기물	tCO_2eq	338.3	313.3	221.5	186.8	13.7	11.4	260.0	194.2
	6. 임직원 출장	tCO_2eq	1,123.9	39,134.1	421.3	388.6	2.6	19,046.1	309.2	510.3
	13. 다운스트림 임대자산	tCO_2eq	2,028.3	2,102.9[7]	2,089.1	1,254.1	173.8	120.3	147.1	340.6
	소계[3]	tCO_2eq	130,975.0	130,977.0	57,684.0	59,377.0	3,384.8	24,721.0	4,874.0	7,438.0

1) NC 별도 기준 (사업장 범위: 판교 R&D센터, 알파리움 1동, 알파리움 2동, 데이터센터(임차))
2) NC 국내외 주요 종속법인
- 국내 종속법인 : (주)엔씨아이티에스, (주)엔씨서비스, (주)엔씨다이노스, (주)엔씨아이디에스, (주)엔씨큐에이, (주)엔씨에이아이, (주)퍼스트스파크게임즈, (주)빅파이어게임즈, (주)루디우스게임즈 (2025년 변동 사항: (주)엔씨에이아이, (주)퍼스트스파크게임즈, (주)빅파이어게임즈, (주)루디우스게임즈 보고 범위 추가)
- 해외 종속법인 : NC West Holdings, NC Interactive Inc., ArenaNet Inc., NCW NCP LLC, NC Taiwan Co., Ltd., NC Japan K.K.
3) '소계' 값은 사업장 단위 소수점 절사 후 합산함에 따라 배출량 단순 합산 값과 차이가 발생할 수 있음
4) NC 별도 기준 집약도는 별도 기준 온실가스 배출량을 별도 기준 매출액으로 나눈 값이며, 종속법인 집약도는 주석 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 카테고리에 대한 스크리닝을 통해 중요도가 높은 7개 배출 카테고리를 선별하여 산정함
6) NC와 종속법인 간 온실가스 배출량 추이 변화는 법인 구조 변화 및 조직경계 정합성 제고 등에 영향을 받음
7) 데이터 오류로 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	(주)엔씨[1]				종속법인[2]			
				2022	2023	2024[5]	2025[5]	2022	2023	2024[5]	2025[5]
비재생에너지	직접에너지 사용량	LNG	TJ	10.1	10.7	10.1	8.1	1.8	1.6	1.9	2.9
		LPG(프로판)	TJ	0.0	0.0	0.0	0.0	-	0.0	0.0	0.0
		휘발유	TJ	2.4	1.7	1.5	1.7	0.8	0.4	0.4	0.6
		경유	TJ	0.5	0.4	0.8	0.3	0.4	0.8	0.8	0.1
		소계	TJ	13.0	12.7	12.4	10.1	3.0	2.8	2.1	3.6
	간접에너지 사용량	외부구매 전기	TJ	469.9	585.3	512.0	506.1	37.7	58.1	55.7	134.9
		외부구매 열	TJ	46.2	48.3	49.1	41.2	0.4	0.3	0.4	8.2
		소계	TJ	516.1	633.6	561.2	547.3	38.1	58.4	52.0	142.4
	합계[3]		TJ	525.0	643.0	571.0	555.0	39.0	55.0	54.0	137.0
	집약도(매출액 기준)[4]		TJ/백억 원	2.2	4.0	4.0	4.3	4.7	1.7	1.9	3.0
재생에너지		태양광	TJ	-	-	-	-	1.2	1.0	1.0	1.0
		지열	TJ	-	-	-	-	1.4	1.2	1.5	1.4
		합계	TJ	-	-	-	-	2.5	2.2	2.5	2.4

1) NC 별도 기준 (사업장 범위: 판교 R&D센터, 알파리움 1동, 알파리움 2동, 데이터센터(임차))
2) NC 국내외 주요 종속법인
- 국내 종속법인 : ㈜엔씨아이티에스, ㈜엔씨서비스, ㈜엔씨다이노스, ㈜엔씨아이디에스, ㈜엔씨큐에이, ㈜엔씨에이아이, ㈜퍼스트스파크게임즈, ㈜빅파이어게임즈, ㈜루디우스게임즈 (2025년 변동 사항: ㈜엔씨에이아이, ㈜퍼스트스파크게임즈, ㈜빅파이어게임즈, ㈜루디우스게임즈 보고 범위 추가)
- 해외 종속법인 : NC West Holdings, NC Interactive Inc., ArenaNet Inc., NCW NCP LLC, NC Taiwan Co., Ltd., NC Japan K.K.

3) '합계' 값은 사업장 단위 소수점 절사 후 합산함에 따라 에너지 사용량 단순 합산 값과 차이가 발생할 수 있음
4) NC 별도 기준 집약도는 별도 기준 에너지 사용량을 별도 기준 매출액으로 나눈 값이며, 종속법인 집약도는 주석 2) 법인의 에너지 사용량 합을 각 법인의 매출액의 합으로 나눈 값임
5) NC와 종속법인 간 에너지 사용량 추이는 법인 구조 변화 및 조직경계 정합성 제고 등에 영향을 받음

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

용수[1)]

구분	단위	2022	2023	2024	2025
용수 취수량	ton	194,884	244,082	196,517	160,700
용수 재사용량[2)]	ton	9,845	5,874	4,455	3,447
용수 소비량[3)]	ton	0	0	0	0
용수 방류량[4)]	ton	194,884	244,082	196,517	160,700
용수 취수 집약도(매출액 기준)	ton/백억 원	812	1,516	1,384	1,250

1) NC 별도 기준 (사업장 범위: 판교 R&D센터, 알파리움 1동, 알파리움 2동)
2) 판교 R&D센터 내 설치된 중수시스템을 통한 생활오수의 재사용량에 한함
3) 용수 소비량은 취수량과 방류량의 차이로 선정하며, NC는 사업 운영 과정에서 용수를 소비(사용, 저장, 증발 등)하지 않음
4) 용수 취수량과 용수 방류량은 동일함

대기오염물질[1)]

구분		단위	2022		2023		2024		2025	
대상 기기 : 보일러			1호기	2호기	1호기	2호기	1호기	2호기	1호기	2호기
NOx	배출허용농도	ppm	60	40	60	40	60	40	60	40
	상반기	ppm	34.7	35.9	37.2	26.3	32.2	30.8	27.9	24.8
	하반기	ppm	32.1	33.2	30.7	34	34.9	29.5	31.5	33.2
SOx	배출허용농도	ppm	70	35	70	35	70	35	70	35
	하반기	ppm	0.3	0.7	불검출	불검출	2.2	3.4	2.1	0.7
먼지	배출허용농도	mg/Sm^3	30	30	30	30	30	30	30	30
	하반기	mg/Sm^3	0.8	0.5	6.2	1.1	1.6	1.5	0.5	0.5

1) NC 별도 기준 (사업장 범위: 판교 R&D센터)

폐기물[1)]

구분		단위	2022	2023	2024	2025
일반 폐기물 발생량		ton	454	528	508	490
처리 방법	소각/매립	ton	269	277	251	251
	재활용	ton	185	251	257	239
재활용 비율		%	41	47	51	49

1) NC 별도 기준 (사업장 범위: 판교 R&D센터)

* NC는 산업 특성상 제품 및 서비스 운영 단계에서 물 사용, 오존층 파괴물질(ODS) 발생, 폐기물 배출 등으로 인해 환경에 끼치는 실질적 또는 잠재적 영향이 미미하며, 이에 따라 별도 수질 관리, 오존층 파괴물질(ODS) 관리, 폐기물 영향 평가 등의 활동은 수행하지 않고 있음.
* 2024년 이후 진행된 일부 법인 분사로 보고 경계가 변경됨에 따라, 용수·폐기물 데이터에는 NC 별도 기준 산정을 위한 면적비 배분 방식이 적용됨. 이에 따라 연도별 수치는 보고 경계 및 산정 기준 변경의 영향이 반영됨

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 수[1)]

구분			단위	2022	2023	2024	2025
총 임직원 수			명	4,796	5,030	3,839	3,269
성별	남성		명	3,140	3,246	2,582	2,195
	여성		명	1,656	1,784	1,257	1,074
계약 형태별	정규직	합계	명	4,596	4,823	3,739	3,177
		남성	명	3,059	3,181	2,538	2,145
		여성	명	1,537	1,642	1,201	1,032
	계약직	합계	명	200	207	100	92
		남성	명	81	65	44	50
		여성	명	119	142	56	42
연령별	합계		명	4,796	5,030	3,839	3,269
	30세 미만		명	671	665	393	254
	30세 이상 50세 미만		명	4,017	4,211	3,267	2,823
	50세 이상		명	108	154	179	192

1) NC 별도 기준(고용형태 범위: 정규직, 일반계약직, 등기임원, 미등기임원)

임직원 다양성

구분			단위	2022	2023	2024	2025
성별	전체 여성 비율		%	34.5	35.5	32.7	32.9
	여성 리더 비율[1)]		%	20.8	21.3	19.5	20.3
	여성 임원 비율		%	15.3	12.9	12.5	12.5
	여성 직책자 비율[2)]		%	21.3	22.0	20.1	21.0
국적별[3)]	합계		명	34	27	24	20
	아시아	대만	명	4	3	3	4
		중국	명	3	3	2	1
	북미	미국	명	11	10	9	9
		캐나다	명	7	6	3	3
	유럽	독일	명	1	-	-	-
		러시아	명	-	-	1	-
		벨라루스	명	1	1	1	-
		영국	명	-	-	1	-
		우크라이나	명	1	1	1	1
	기타	뉴질랜드	명	4	3	-	2
		호주	명	1	-	-	-
		이집트	명	1	-	3	-
장애인 직원 수			명	21	25	16	14

1) NC 별도 기준, 임원 및 임원 외 직책자
2) NC 별도 기준, 임원 외 직책자로 팀장, 전문직책자, 실장, 부CC장, CC장이 포함
3) NC 별도 기준, 재직 외국인 직원

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	2022	2023	2024	2025
합계[1]		명	646	551	311	402
성별	남성	명	378	311	201	264
	여성	명	268	240	110	138
연령별	30세 미만	명	247	205	98	79
	30세 이상 50세 미만	명	394	345	206	318
	50세 이상	명	5	1	7	5
사내 공모	공고 수	건	1,102	897	964	764
	지원자	명	404	472	566	309
	합격자	명	115	157	155	56
법정최저임금 대비 신입 임직원 임금 비율[2]	개발 직군	%	239	228	222	219
	비개발 직군	%	205	195	190	187
현지 사업장에서 채용된 관리자 비율[3]		%	17.8	20.1	22.2	22.6

1) NC 별도 기준 (고용형태 범위: 정규직, 일반계약직)
2) 당해 년도 법정최저임금 대비 NC 신입 초임의 산정액으로, 개발/비개발 직군 구분 외에 동일 직군 내 세부 직무 및 성별에 따른 신입 임직원의 임금 차이 없음
3) NC 별도 기준, 당해 년도 12월 말 직책자(팀장 이상) 기준

이직

구분		단위	2022	2023	2024	2025
합계[1]		명	505	347	1,465	926
유형별	자발적 이직[2]	명	483	314	384	198
	비자발적 이직[3]	명	22	33	702	82
	계열사 이동	명	0	0	379	646
자발적 이직률[4]		%	10.44	6.55	7.63	5.16

1) NC 별도 기준 (고용형태 범위: 정규직 및 임원)
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) x 100

임직원 교육[1]

구분			단위	2022	2023	2024	2025
연간 교육 받은 임직원 비율			%	100	100	100	100
총 교육 시간			시간	149,470	143,884	56,581	48,978
1인당 평균 교육 시간[2]	전체 평균		시간/명	30.1	27.9	14.3	14.5
	성별	남성	시간/명	28.8	27.4	13.1	13.6
		여성	시간/명	32.4	28.7	16.6	16.4
	계약 형태별	정규직	시간/명	30.8	28.4	14.3	14.7
		임시직[3]	시간/명	21.7	20.3	14.7	11.9
총 교육 훈련 비용			천 원	1,250,877	1,084,101	465,301	451,799
1인당 평균 교육 훈련 비용[2]			천 원/명	252	210	118	134

1) NC 별도 기준
2) 집계 기준 변경으로 인한 전년도 보고 정보 재기술(2022~2024)
3) 고용 형태 범위: 일반계약직, 단기계약직, 인턴

임직원 교육 - 상세[1]

구분		단위	2022	2023	2024	2025
법정/의무 교육	성희롱 예방교육	명	4,948	5,085	3,864	3,290
	장애인 인식개선 교육	명	5,023	5,124	4,527	3,341
	정보보안 교육	명	4,622	4,936	4,608	3,163
	오픈소스라이선스 교육	명	207	187	77	89
직무 전문성	셀프스터디	명	5,078	3,606	2,344	1,180
	인사이트 클래스	명	4,927	3,954	2,943	1,393
	현업 맞춤형 직무 교육 (AI/Art/게임데이터/지식공유 등)	명	236	249	502	371

1) NC 별도 기준(고용형태 범위: 정규직, 등기임원, 미등기임원, 일반계약직, 단기계약직, 인턴)
각 교육 실시 시점의 수료 인원을 집계하였으며 당해연도 말 재직 인원 수와 차이가 있을 수 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

성과 평가 실시

구분		단위	2022	2023	2024	2025
정기 성과평가를 받은 총 임직원 비율[1]		%	91	92	93	91
성별	남성	%	94	96	94	93
	여성	%	85	86	90	87
고용 형태별	임원[2]	%	86	89	89	77
	정규직	%	92	94	94	92
	계약직	%	51	54	59	58

1) NC 별도 기준 (고용형태 범위: 당해연도 7월 1일 이전 입사한 정규직, 일반계약직, 등기임원, 미등기임원)
2) 임원 비율은 이사회 별도 평가 대상인 등기 임원을 포함하여 산정

육아 휴직[1]

구분		단위	2022	2023	2024	2025
대상 인원[2]	남성	명	123	100	69	69
	여성	명	32	40	24	30
사용 인원[3]	남성	명	7	7	10	2
	여성	명	26	34	19	20
사용률[4]	남성	%	5.7	7.0	14.5	2.9
	여성	%	81.3	85.0	79.2	66.7
복귀 후 12개월 이상 근속인원[5]	남성	명	11	14	10	13
	여성	명	42	42	34	41

* 육아 휴직 관련 정량 성과는 사업보고서 공시 기준에 맞추어 보고하고 있습니다.
1) NC 별도 기준
2) 대상 인원: 당해 연도 출생 자녀가 있는 근로자 중 육아휴직 조건을 충족하는 근로자 수
3) 사용 인원: 당해 연도 출생 자녀가 있는 근로자 중 당해 연도에 육아휴직을 시작한 근로자 수
4) 사용률 = (육아휴직 사용 인원) / (육아휴직 대상 인원) x 100
5) 복귀 후 12개월 이상 근속인원 = 직전 연도에 육아휴직에서 복귀한 근로자 중, 2025년 말 기준 복귀 후 12개월 이상 계속 재직한 근로자 수

보상

구분		단위	2022	2023	2024	2025
1인 평균 급여액[1]	남성	백만 원	129	122	119	130
	여성	백만 원	84	81	85	90
퇴직연금제도[2]	확정급여형(DB)	명	3,562	3,808	2,916	2,219
	확정기여형(DC)	명	202	258	311	410
	혼합형(DB+DC)	명	349	378	295	243
	사외적립자산의 공정가치	백만 원	251,279	285,705	259,099	218,221

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

단체 협약

구분	단위	2022	2023	2024	2025
노동조합 가입 비율[1] [2]	%	-	20.4	26.7	25.4
단체 협약 적용 비율[3]	%	-	100	100	100

1) NC 별도 기준 (고용형태 범위: 정규직, 일반계약직, 파견직)
2) 가입 대상 근로자 수 대비 노동조합 가입자 수로 산정하며, 가입자 수는 2023년 4월 노동조합 설립 이후 기준이며 각 연도별 수치는 차년도 1월 기준으로 집계
3) 단체협약 중 노동조합 활동에 관한 사항 외 근로조건 관련 조항은 모든 직원들에게 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	2022	2023	2024	2025
안전보건 관리 체계 적용 대상	대상 근로자 수[1]		명	5,258	5,275	4,151	3,562
	대상 근로자 비율		%	100	100	100	100
업무 관련 재해	재해(전체)	재해 발생 건수	건	1	2	2	1
		재해 발생 인원	명	1	2	2	1
		연 평균 근로자 수	명	5,258	5,275	4,151	3,562
		재해율[2]	%	0.02	0.04	0.05	0.03
	중대 재해	발생 건수	건	0	0	0	0
		목표 건수	건	0	0	0	0
	근로손실 재해	발생 건수	건	1	2	2	1
		총 근무 시간	시간(hr)	10,516,000	10,381,200	8,074,110	6,855,247
		근로손실재해율 (LTIFR)	건/백만 근로시간	0.1	0.19	0.25	0.15
업무 관련 질병	발생 사업장 수		개	0	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]		%	0.0003	0.0127	0.0307	0.0088

1) NC 별도 기준 (산업안전보건법 제10조 제2항에 따라, NC 소속 임직원과 NC가 관리 감독하는 사옥 내 상주 도급 업체 근로자 포함)
2) 재해율 = (연간 재해자 수)/(연 평균 근로자 수) x 100
3) NC 별도 기준 임직원 대상 집계
4) 결근율 = (산업 재해로 인한 결근 일 수)/(연간 예정 근무 일 수) x 100

정보보안

구분		단위	2022	2023	2024	2025
정보보안 및 개인정보보호 위반 사고	발생 건수	건	0	0	0	0
	재무적 손실액	백만 원	0	0	0	0
	영향 받은 이용자 수	명	0	0	0	0
보안사고 대응/예방 활동 실적	제3자 감사 시행	회	3	3	3	3
	보안사고 모의훈련[1]	회	2	2	3	3
	공급망 개인정보보호 점검	회	77	76	84	66
	사내 캠페인 진행	회	18	23	8	6

1) 집계 기준 정정으로 인한 전년도 보고 정보(2022~2024) 재기술

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Appendix
ESG 관련 정책
>ESG DATA
GRI Standards 2021
SASB Index
TCFD Index
온실가스 검증의견서
제3자 검증의견서

GRI Standards 2021

GRI Context Index

Statement of use	㈜엔씨는 GRI Standards 2021 부합보고 원칙을 준수(In Accordance with)하여 2025년 1월 1일부터 2025년 12월 31일까지의 지속가능경영 정보를 보고하며, 일부 활동은 2026년 상반기 내용을 포함합니다. 2026년 3월 31일 ㈜엔씨소프트에서 ㈜엔씨로 상호 변경등기가 완료됨에 따라, 본 보고서에서는 보고조직 명칭을 ㈜엔씨로 일괄 표기합니다.
GRI 1 used	GRI 1: Foundation 2021
Applicable GRI Sector Standards	보고조직 ㈜엔씨의 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, 53	
2-2	**지속가능성 보고에 포함된 법인**	-	비재무성과는 ㈜엔씨의 국내 사업장을 기본 보고 범위로 하며, 환경 정량 지표 등 일부 성과지표의 경우 국내 종속법인(㈜엔씨아이티에스, ㈜엔씨서비스, ㈜엔씨다이노스, ㈜엔씨아이디에스, ㈜엔씨큐에이, ㈜엔씨에이아이, ㈜퍼스트스파크게임즈, ㈜루디우스게임즈, ㈜빅파이어게임즈)과 해외 종속법인(NC West Holdings, NC Interactive Inc., ArenaNet Inc., NCW NCP LLC, NC Taiwan Co., Ltd., NC Japan K.K.)을 포함하여 관련 내용은 별도 주석처리하였습니다.
2-3	**보고 기간 및 주기, 문의처**	2	
2-4	**정보의 재기술**	69, 74, 76	[대상] 해외 종속법인 운영 현황 (인원 수), 임직원 교육 (1인당 평균 교육시간, 1인당 평균 교육 훈련 비용), 정보보안 (보안사고 모의 훈련) [사유] 집계 기준 정정으로 인한 과거년도 보고 정보 재기술
		70	[대상] 온실가스 배출량 (cat.13 다운스트림 임대자산) [사유] 과거년도 보고 정보 재기술
2-5	**외부 검증**	84~87	
2-6	**활동, 가치사슬 및 기타 비즈니스 관계**	5~7	(참고) 제29기 사업보고서 15p 'II. 사업의 내용'
2-7	**임직원**	73	
2-8	**임직원이 아닌 근로자**	-	(참고) 제29기 사업보고서 245p '마. 직원 등 현황'
2-9	**거버넌스 구조 및 구성**	53~55	
2-10	**최고의사결정기구의 추천 및 선정**	57	
2-11	**최고의사결정기구의 의장**	55	당사의 이사회 의장은 정관 및 이사회 규정에 따라 이사회 결의를 통해 선임되며, 현재 공동대표이사 중 김택진 대표이사가 이사회 의장을 맡고 있습니다. 김택진 대표이사는 당사의 창립자로서 게임 산업과 회사 경영 전반에 대한 높은 이해도와 전문성을 보유하고 있으며, 이사회 운영의 효율성과 책임경영을 강화하기 위해 이사회의 선임 절차를 거쳐 이사회 의장을 겸임하고 있습니다.
2-12	**영향 관리 감독에 대한 최고의사결정기구의 역할**	9	NC의 최고의사결정기구는 이사회이며, 지속가능경영 관련 주요 영향 관리는 대표이사 산하 C-Level 협의체인 ESG경영위원회를 통해 심의·관리하고 있습니다. ESG경영위원회는 박병무 대표이사가 위원장을 맡고 있으며, 주요 ESG 추진 계획과 성과를 검토하고 필요 시 중요 안건을 이사회에 보고합니다.
2-13	**영향 관리 책임 위임**	9	NC의 지속가능성 영향 관리 책임은 대표이사 산하 ESG경영위원회와 ESG 전담조직인 ESG경영실에 위임되어 운영됩니다. ESG경영실은 전사 ESG 과제 설정 및 추진 성과 관리를 담당하며, 주요 추진 현황을 ESG경영위원회에 보고합니다.
2-14	**지속가능성 보고에 대한 최고의사결정기구의 역할**	9	
2-15	**이해관계 상충**	54	

GRI Standards 2021

GRI 2: General Disclosure 2021

<table>
<tr><th>지표</th><th>지표명</th><th>보고 페이지</th><th>비고</th></tr>
<tr><td>2-16</td><td>주요사항에 대한 커뮤니케이션</td><td>9</td><td>(참고) 제29기 사업보고서 229~230p '다. 중요의결사항 등'</td></tr>
<tr><td>2-17</td><td>최고의사결정기구의 전문성</td><td>9</td><td></td></tr>
<tr><td>2-18</td><td>최고의사결정기구의 성과 평가</td><td>57</td><td></td></tr>
<tr><td>2-19</td><td>보수 정책</td><td>57</td><td>(참고) 제29기 사업보고서 246~251p '2. 임원의 보수 등'</td></tr>
<tr><td>2-20</td><td>보수 결정 절차</td><td>57</td><td>(참고) 제29기 사업보고서 246~251p '2. 임원의 보수 등'</td></tr>
<tr><td>2-21</td><td>연간 총 보상 비율</td><td>Confidentiality Constraints
기밀사항</td><td>경영 상 대외비 사항으로 공개하지 않음</td></tr>
<tr><td>2-22</td><td>지속가능발전 전략에 대한 성명</td><td>8</td><td></td></tr>
<tr><td>2-23</td><td>정책 선언</td><td>65~67</td><td></td></tr>
<tr><td>2-24</td><td>정책 선언 내 포함사항 정책 내제화</td><td>9, 32~34,
38~40, 45~46
59~63</td><td></td></tr>
<tr><td>2-25</td><td>부정적 영향 개선 프로세스</td><td>44</td><td></td></tr>
<tr><td>2-26</td><td>윤리에 대한 자문 메커니즘 조언 및 우려 사항 제기를 위한 메커니즘</td><td>44, 62</td><td></td></tr>
<tr><td>2-27</td><td>법·규제 준수</td><td>-</td><td>(참고) 제29기 사업보고서 262~263p '3. 제재 등과 관련된 사항'</td></tr>
<tr><td>2-28</td><td>가입 협회</td><td>69</td><td></td></tr>
<tr><td>2-29</td><td>이해관계자 참여에 대한 접근 방법</td><td>-</td><td>
<table>
<tr><th>구분</th><th>주주·투자자</th><th>유저</th><th>임직원</th><th>파트너</th><th>정부·지자체</th></tr>
<tr><td>주요
커뮤니케이션
채널</td><td>• 기업 홈페이지
• 주주총회
• 실적 발표
• 컨퍼런스콜
• NDR
(Non-Deal Roadshow)
• 1:1미팅
• 공시자료</td><td>• 기업 홈페이지
• 고객센터 1:1 문의
• 공식 Blog 및 SNS
• 공식 커뮤니티
• 오프라인 행사
• 라이브 방송
• FGT/CBT/OBT 등</td><td>• 사내 포털
• 사내 게시판
• 노사협의회
• 엔씨통
• 사내 상담실</td><td>• 통합구매시스템
• 클린신고센터
• 파트너 프로그램</td><td>• 기업 홈페이지
• 공시 자료
• 정책·규제 관련 자료 제출
• 공공서비스지원활동</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2-30</td><td>단체 협약</td><td>75</td><td></td></tr>
</table>

GRI 3: Material Topics 2021

주제	지표	지표명	보고 페이지
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-1	중요 토픽 선정 프로세스	10
	3-2	중요 토픽 리스트	10~11

주제	지표	지표명	보고 페이지
유저(고객) 소통[1]			
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-3	중요 토픽 관리	13~16
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	76
서비스 품질 및 안전			
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-3	중요 토픽 관리	20~22
GRI 416: 고객 안전보건 2016	416-1	제품 및 서비스의 안전보건 영향 평가	22

주제	지표	지표명	보고 페이지
기업지배구조[1]			
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-3	중요 토픽 관리	53~58
기업윤리			
GRI 3: 중요 토픽 2021	3-3	중요 토픽 관리	59~63
GRI 205: 반부패 2021	205-1	부패와 관련된 위험을 평가한 사업장	62
	205-2	반부패 정책과 관련된 커뮤니케이션 및 훈련 절차	63
	205-3	확인된 부패사건과 이에 대한 조치	69
GRI 206: 반경쟁 행위 2016	206-1	반경쟁 행위, 불공정거래 및 독점에 대한 법적 조치	69

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 201: 경제성과 2016	201-1	직접적인 경제적 가치의 창출과 배분	68	
	201-2	기후변화의 재무적 영향과 사업활동에 대한 위험과 기회	33	
	201-3	조직의 확정급여형 연금제도 채무 충당	75	
	201-4	정부의 재정적 보조금	-	(참고) 제29기 사업보고서 53p, 68p, 130~131p, 148p
GRI 202: 시장지위 2016	202-1	사업장의 현지 법정최저임금 대비 성별 신입 임직원 임금 비율	74	
	202-2	현지 사업장에서 채용된 관리자의 비율	74	
GRI 203: 간접경제효과 2016	203-1	사회기반시설 투자와 지원 서비스의 개발 및 영향	17~19, 47~52	
	203-2	중요한 간접경제 파급효과 및 영향	49	
GRI 205: 반부패 2016	205-1	부패와 관련된 위험을 평가한 사업장	62	
	205-2	반부패 정책과 관련된 커뮤니케이션 및 훈련 절차	63	
	205-3	확인된 부패사건과 이에 대한 조치	69	
GRI 206: 반경쟁 행위 2016	206-1	반경쟁 행위, 불공정거래 및 독점 행위에 대한 법적 조치	-	(참고) 제29기 사업보고서 262~263p '3. 제재 등과 관련된 사항
GRI 207: 세금 2019	207-1	세금에 대한 접근방식	58	
	207-2	세금 거버넌스, 통제 및 리스크 관리	58	
	207-3	세금과 관련된 이해관계자 참여 및 우려사항 관리	58	
	207-4	국가별 보고	68	

주제	지표	지표명	보고 페이지	비고
GRI 302: 에너지 2016	302-1	조직 내 에너지 소비	71	
	302-3	에너지 집약도	71	
	302-4	에너지 소비 절감	34, 37	
GRI 303: 용수 및 폐수 2018	303-3	취수	72	
	303-4	방류	72	
	303-5	용수 소비	72	
GRI 305: 배출 2016	305-1	직접 온실가스 배출량(Scope 1)	70	
	305-2	간접 온실가스 배출량(Scope 2)	70	
	305-3	기타 간접 온실가스 배출량(Scope 3)	70	
	305-4	온실가스 배출 집약도	70	
	305-5	온실가스 배출 감축	34	보고년도 기준 해당 활동에 대한 감축량 측정은 하고 있지 않음
	305-6	오존층 파괴 물질의 배출량	72	
	305-7	질소산화물, 황산화물 그리고 다른 주요 대기 배출량	72	
GRI 306: 폐기물 2020	306-2	폐기물로 인한 중대한 영향의 관리	36, 72	
	306-3	폐기물 발생	72	
	306-4	폐기에서 전환된 폐기물	72	
	306-5	직접 처리된 폐기물	72	

Introduction
Where Joy Begins
ESG Performance
Appendix
ESG 관련 정책
ESG DATA
>GRI Standards 2021
SASB Index
TCFD Index
온실가스 검증의견서
제3자 검증의견서

GRI Standards 2021

Topic Standards

주제	지표	지표명	보고 페이지	비고
GRI 401: 고용 2016	401-1	신규 채용 및 이직자	74	
	401-2	상근직 근로자에게만 제공되는 혜택	41~42	
	401-3	육아휴직	41~42, 75	
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	45~46	
	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	67, 76	
	403-9	직업 관련 부상	76	
	403-10	직업 관련 질병	76	
GRI 404: 훈련 및 교육 2016	404-1	1인당 교육 시간	74	
	404-2	직원 역량 향상 및 지속적인 고용가능성 지원 프로그램	39, 74	
	404-3	정기 성과평가 및 경력개발 점검을 받은 임직원 비율	75	
GRI 405: 다양성과 기회균등 2016	405-1	거버넌스 및 임직원의 다양성	73	
	405-2	남녀 기본급 및 보수의 비율	75	
GRI 406: 차별 금지 2016	406-1	차별 사건과 시정 조치	44	

주제	지표	지표명	보고 페이지	비고
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 「정치자금법」 제31조 등 관련 법령 및 내부 기준에 따라 모든 정치적 목적의 기부·후원 등을 금지하고 있으며, 보고기간 중 정치자금 기부 실적은 없음
GRI 416: 고객 안전보건 2016	416-1	제품 및 서비스의 안전보건 영향 평가	22	NC는 게임 서비스 이용 과정에서 발생할 수 있는 이용자 안전 영향을 관리하기 위해 청소년 보호 정책, 게임시간선택제, 커뮤니티 운영정책, 부정행위 대응 체계 등을 운영 중 해당 체계는 관련 법령 및 서비스별 운영정책에 따라 적용 대상 게임 서비스에 운영 (단, 게임시간선택제는 게임이용등급에 따라 선택 적용)
	416-2	제품 및 서비스의 안전보건 법규 위반 사례	-	(참고) 제29기 사업보고서 262~263p '3. 제재 등과 관련된 사항'
GRI 417: 마케팅 및 라벨링 2016	417-3	마케팅 커뮤니케이션과 관련된 법규 위반 사례	-	
GRI 418: 고객 정보보호 2016	418-1	고객 개인정보보호 위반 및 고객 데이터 분실 관련 불만	76	

SASB Index

Technology & Communication 섹터 – Software & IT Services 산업 표준

주제	코드	지표명	보고 페이지	상세 내용
하드웨어 인프라의 환경 발자국	TC-SI-130a.1	(1) 총 에너지 소비량	71	555TJ (별도 기준)
		(2) 전력사용 비율	71	91%
		(3) 재생에너지 사용 비율	-	해당사항 없음
	TC-SI-130a.2	(1) 총 용수 취수량	72	160,700ton
		(2) 총 용수 소비량	72	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 제어, 가상화 인프라 운영을 통해 데이터센터의 에너지 사용 효율 제고 등 환경영향을 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·보유기간과 행태정보를 이용해 맞춤형 광고를 시행하는 광고사업자에 대해 개인정보 처리방침을 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	-	압수수색검증영장 요청: 1,727건 통신자료 요청: 0건 통신사실 확인자료 요청: 656건
		(2) 정보 요청의 대상이 된 사용자의 수	-	N/A[1]
		(3) 요청으로 인해 공개된 정보 비율	-	37.6%
	TC-SI-220a.5	핵심 제품이나 서비스가 정부에서 요구하는 모니터링, 차단, 콘텐츠 필터링(content filtering), 또는 검열 대상인 국가 목록	-	해당사항 없음

주제	코드	지표명	보고 페이지	상세 내용
정보보안	TC-SI-230a.1	(1) 데이터 침해 건 수	-	0건 (개인정보 보호법 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, ISO/IEC 27701, 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	73	0.6%
	TC-SI-330a.2	임직원 몰입도	-	진행하지 않음
	TC-SI-330a.3	(1) 경영진의 성별 및 인종/민족 구성비	73	여성 임원 11.1%
		(2) 기술직의 성별 및 인종/민족 구성비	-	남성 68.4% (1,881명), 여성 31.6% (870명)
		(3) 전체의 성별 및 인종/민족 구성비	73	남성 67% (2,195명), 여성 33% (1,074명)
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	-	13건
		(2) 서비스 중단 수	-	9건
		(3) 고장으로 인한 총 고객 이용 정지 시간 (downtime)	-	29.9시간
	TC-SI-550a.2	운영 중단과 관련된 사업 연속성 위험을 기술	-	IDC ARBOR DDoS 구조를 개선하여, 신규 론칭 서비스에 대한 DDoS 공격을 효과적으로 차단하고 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 Index

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	33~35
	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, 70~71
	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	

온실가스 검증의견서

Your partner in progress



Verification Opinion

Organization(Responsible party): ㈜엔씨

- **조직(책임 당사자) 주소:** 경기도 성남시 분당구 대왕판교로 644 번길 12
- **검증 목적:** 본 검증은 ㈜엔씨의 2025 년 국내외 12 개 종속법인 Scope 1, 2 & 3 온실가스 배출량 성명서에 대한 제 3 자 검증 의견을 제시하기 위해 중대한 오류가 포함되지 않고 정확하도록 온실가스 데이터와 정보를 공정하게 반영하는 것을 목적으로 합니다.
- **검증 범위:** ㈜엔씨 및 국내외 12 개 종속법인에 대한 Scope 1, 2 & 3 온실가스 배출량
  - **보고 및 검증 대상기간:** 2025 년 1 월 1 일부터 12 월 31 일까지 1 년간의 온실가스배출량
- **조직경계:** ㈜엔씨 및 12 개 종속법인 (국내법인: 엔씨다이노스, 엔씨서비스, 엔씨아이티에스, 엔씨아이디에스, 엔씨큐에이, 엔씨에이아이, 퍼스트스파크게임즈, 빅파이어게임즈, 루디우스게임즈/ 해외법인: NC West Holdings, NC Taiwan Co., Ltd., NC Japan K.K.)
  - **보고경계:** ㈜엔씨 및 12 개 종속법인에 대한 직접 온실가스배출 (Scope 1), 간접 온실가스배출 (Scope 2) 및 기타 간접 온실가스배출 (Scope 3) 중 Category 1~6, Category 13
  - **제외된 항목:** 각 법인간의 중복 산정은 제외됨. Category 5 산정에 엔씨아이티에스, 엔씨아이디에스, NC Taiwan Co., Ltd.가 제외됨. Scope 3 중 Category 7~12 제외됨.
- **보고 및 검증 기준:** ISO 14064-1:2018 / ISO 14064-3:2019 / 2006 IPCC Guidelines / GHG Protocol / 온실가스 배출권거래제의 배출량 보고 및 인증에 관한 지침
- **중요성 기준:** 중요한 불일치(오류, 누락 또는 허위 기록)에 대한 양적 판단 기준치는 총 배출량의 5%를 적용
- **보증 수준:** 제한적 보증
- **검증 절차 및 한계:** 조직이 제공한 온실가스 배출량 정보와 데이터에 대한 문서평가, 리스크 분석 및 책임자의 인터뷰, 관찰 및 조사를 통한 모니터링 및 통제 시스템 평가, 샘플링 재계산, 추적, 교차 확인 및 조정을 통한 데이터 검증 등의 검증 활동이 수행되었으며 제공된 데이터의 한계와 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.
  - 합의된 기준에 따라 조직은 온실가스 보고서 및 성명서의 공정한 작성 및 제출에 책임이 있습니다. BSI 는 검증 결과를 바탕으로 조직의 온실가스 성명서에 대한 의견을 표명할 책임이 있습니다.
- **검증 데이터:** 온실가스 성명서가 포함된 조직의 GHG Report 상 데이터를 검증한 결과는 다음과 같습니다. 범주별 배출량 산정범위, 방법, 제한 및 가정을 포함한 자세한 사항은 검증보고서에 기술되어 있습니다.

[GHG 배출량 단위: tCO2eq]

구분	법인명	직접배출 (Scope 1)	간접배출 (Scope 2)	온실가스 배출량 합계	에너지사용량 (TJ)
HQ	㈜엔씨	552.057	25,711.482	26,264	557.496
국내 종속법인	㈜엔씨다이노스	108.534	1,416.135	1,525	31.48
	㈜엔씨서비스	16.869	168.835	186	3.874
	㈜엔씨아이티에스	1.142	63.430	65	1.377
	㈜엔씨아이디에스	7.464	255.970	263	5.566
	㈜엔씨큐에이	7.609	343.429	351	7.667
	㈜엔씨에이아이	12.881	430.588	443	9.674
	㈜퍼스트스파크게임즈	15.518	518.772	534	11.655
	㈜빅파이어게임즈	12.216	407.508	420	9.153
	㈜루디우스게임즈	5.536	190.926	196	4.294
해외 종속법인	NC West Holdings	0.43	402.375	403	4.099
	NC Taiwan Co., Ltd.	0.552	1,488.760	1,489	9.677
	NC Japan K.K.	3.596	2,593.015	2,597	48.171
법인 합계		**744**	**33,991**	**34,736**	**704**

(참고: 범주는 GHG Protocol 에 따라 구분하였으며 Scope2 간접 온실가스 배출량은 모두 지역기반 배출량이며 시장기반 배출량 및 상쇄 배출량은 반영되지 않았습니다)

Category/ 법인명	Category 1 구매한 제품 및 서비스	Category 2 자본재	Category 3 연료 및 에너지 활동	Category 4 운송	Category 5 폐기물 처리	Category 6 출장	Category 13 임대자산	온실가스 배출량 합계 (tCO2eq)
㈜엔씨	38,548.731	14,911.915	4,083.144	4.471	186.837	388.638	1,254.126	59,377.862
㈜엔씨다이노스	648.171	18.041	225.437	0.175	151.283	127.257	340.602	1,510.966
㈜엔씨서비스	90.075	52.286	27.836	0.010	1.441	9.249	-	180.897
㈜엔씨아이티에스	22.544	0.374	10.149	0.005		0.033	-	33.105
㈜엔씨아이디에스	266.103	4.115	128.869	-		0.609	-	399.696
㈜엔씨큐에이	143.576	26.286	95.921	-	7.908	-	-	273.691
㈜엔씨에이아이	151.271	8.893	70.323	0.069	8.690	14.028	-	253.274
㈜퍼스트스파크게임즈	71.917	43.597	84.725	-	10.469	92.450	-	303.158
㈜빅파이어게임즈	62.787	36.106	66.541	0.047	8.233	29.068	-	202.782
㈜루디우스게임즈	9.521	57.667	31.212	0.010	3.793	-	-	102.203
NC West Holdings	1,912.842	145.497	69.704	-	0.692	182.181	-	2,310.916
NC Taiwan Co., Ltd.	1,439.741	489.718	329.617	16.023		18.005	-	2,293.104
NC Japan K.K.	593.865	11.508	561.681	0.271	1.686	37.410	-	1,206.421
Total	**43,961**	**15,806**	**5,785**	**21**	**381**	**899**	**1,595**	**68,448**

- **검증 결과: 적정**

  검증 프로세스와 절차에 따라 제한적 보증수준의 검증을 수행한 결과 ㈜엔씨에서 작성한 온실가스 보고서 및 성명서에 포함될 수 있는 중요한 오류는 발견되지 않았으며 온실가스 데이터와 정보가 공정하지 않다는 증거를 확인할 수 없었습니다.
- BSI Group Korea 는 ㈜엔씨에 대해 독립적이며 금전적 이해관계가 없습니다. 본 제 3 자 검증 의견서는 ㈜엔씨에서 제공한 온실가스 배출과 관련된 정보와 진술을 검증한 결과를 제시하기 위해 작성되었으며, 이 검증 의견을 작성함에 있어, BSI Group Korea 는 제공된 모든 정보가 진실하고 정확하며 완전하다고 가정하였습니다. BSI Group Korea 는 이 검증 의견에 기반하는 제 3 자에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다.
- **검증 의견서 발행 법인:** BSI Group Korea (주소: 서울특별시 종로구 인사동 5 길 태화빌딩 8 층)
- **검증팀장:** 양승준 선임검증심사원
- **독립 검토자:** 김용준 선임검증심사원
- **검증의견서 번호:** GHGEV 839333

For and on behalf of BSI:

Issue Date: 21/06/2026

Managing Director of BSI Korea, SeongHwan Lim

BSI Group Korea Ltd
8F Taehwa Bldg, 29, Insadong 5-gil
Jongno-gu, Seoul, 03162, Korea

+82 2 6116 9800
bsikorea@bsigroup.com
bsigroup.com/Ko-Kr

Registered address. A Member of the BSI Group of Companies. Incorporated by Royal Charter

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

bsi.

INDEPENDENT ASSURANCE OPINION STATEMENT

주식회사 엔씨 이해관계자 귀중

Overview

BSI (British Standards Institution) Group Korea (이하 '검증인')는 NC ESG PLAYBOOK 2025(이하 '보고서')에 대한 검증을 요청받았습니다. 검증인은 ㈜엔씨로부터 독립적이며, 해당 검증 이외에 주요한 운영 상의 재정적 이해관계가 없습니다. 본 검증의견서는 환경, 사회 및 지배구조와 관련된 ㈜엔씨의 보고서에 대해 관련된 이해관계자들에게 검증과 관련된 정보를 제공하는 것에 목적이 있으며, 발행 목적 외 다른 용도, 목적으로 사용될 수 없습니다. 본 검증의견서는 ㈜엔씨가 제시한 정보와 주장에 대한 검증 결과에 근거하여 작성되었으며, 검증은 제시된 근거 정보와 데이터가 완전하고 정확하다는 가정 하에 수행되었습니다.

㈜엔씨의 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 ㈜엔씨에게 요청되어야 합니다.

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

Scope

㈜엔씨와 합의된 검증범위는 아래와 같습니다.

- 보고서에 수록된 2025 년 1 월 1 일부터 2025 년 12 월 31 일까지의 보고 내용, 일부 성과는 2026 년 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 v3 에 따라 지속가능성 검증의 유형에 따라 수행된 보고서의 AA 1000 AccountAbility (2018) 4 대 원칙에 대한 준수 여부 확인 및 적용 가능한 경우 보고서 내 포함된 지속가능성 성과 정보의 신뢰성 확인

아래 사항은 검증범위에 포함되지 않았습니다.

- 보고서 Appendix 에 제시된 재무정보
- 보고서 Appendix 에 제시된 GRI 를 제외한 기타 국제 표준, 규범 및 지속가능성 이니셔티브 관련 Index 항목
- 홈페이지, 사업보고서 등 기타 연계된 부가정보

Assurance Level and Type

검증수준 및 유형은 다음과 같습니다.

- AA1000 Assurance Standard v3 에 따라 중간수준 (Moderate Level) 보증 형태로 AA1000 AccountAbility Principles (2018) 의 4 대 원칙 준수 여부의 확인 및 보고서에 공개된 특정 성과 정보의 품질 및 신뢰성을 확인한 검증유형 Type2

...making excellence a habit.™

bsi.

Description and sources of disclosures covered

검증인은 적용된 검증범위 및 검증방법론에 기반하여, ㈜엔씨가 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)]

201-1~4, 202-1~2, 203-1~2, 205-1~3, 206-1, 207-1~4, 302-1, 302-3~4, 303-3~5, 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

Methodology

검증인은 검증기준을 준수하며, 보고내용에 대해 오류를 낮출 수 있도록 관련증거를 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 ㈜엔씨의 본사 방문
- AA1000 AccountAbility Principles (2018)의 포괄성, 중요성, 대응성 및 영향성 등 4 대 원칙에 대한 보고 및 관리 프로세스 평가

Limitations and approach used to mitigate limitations

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.

Competency and Independence

BSI (British Standards Institution)는 품질, 환경, 안전보건, 에너지 및 반부패, 컴플라이언스 등 경영시스템 분야에 전문성을 가지고 있으며, 1901 년 설립되어 전 세계적으로 약 120 년 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 Group 의 검증표준방법론에 대한 이해가 탁월한 AA1000 Assurance Standard 검증심사원으로 구성되었습니다.

Opinion Statement

본 검증은 AA1000 Assurance Standard v3 에 따라 수행되었으며, 검증인은 ㈜엔씨의 AA1000 Assurance Standard 에 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 ㈜엔씨의 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 ㈜엔씨의 효과적인 내부 통제 절차에 의해 관리되고 있다고 믿습니다.

...making excellence a habit.™

제3자 검증의견서

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

포괄성 Inclusivity
㈜엔씨는 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 ㈜엔씨의 지속가능성 전략과 목표에 반영하기 위하여 검토하고 있으며, 해당 프로세스와 관련된 성과를 보고서를 통해 공개하고 있습니다.

중요성 Materiality
㈜엔씨는 지속가능성 전략과 목표를 수립하고, 이를 달성하기 위한 중장기 계획과 전략 체계를 구체화하였습니다. 지속가능성과 관련된 보고 이슈를 도출하기 위하여 중대성 평가 프로세스를 운영하고 있으며, ㈜엔씨의 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. ㈜엔씨는 해당 프로세스를 통해 6 개의 중요 토픽을 도출하였으며, 중요 토픽의 목록과 관련된 GRI 주제 표준 (Topic Standards Disclosures)를 보고서를 통해 공개하고 있습니다.

대응성 Responsiveness
㈜엔씨는 중대성 평가를 통해 도출된 지속가능성 맥락 차원의 중요 토픽에 대한 관리 프로세스를 운영하고 있습니다. ㈜엔씨는 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
㈜엔씨는 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.

Findings and conclusions concerning the reliability and quality of specified performance information
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: 201-2, 202-1~2, 203-1~2, 205-1~3, 206-1, 302-1, 302-3~4, 303-3~5, 305-1~7, 306-3~5, 401-1, 401-3, 403-1~10, 404-1, 404-3, 405-1~2, 406-1, 416-1, 418-1

...making excellence a habit.

Recommendations and Opportunity for improvement
검증인은 검증 의견에 영향을 미치지 않는 범위 내에서 다음의 의견을 제시합니다.

- ㈜엔씨는 비즈니스 특성, 구조적 특성을 고려하여 고유의 이해관계자 기준을 식별하고, 이해관계자 Eangagement 성과를 보고서를 통해 공개하고 있습니다. 향후 보고 시, 서비스를 포함한 전 과정 상의 가치사슬 및 이해관계자를 구체화하고, 가치사슬 및 이해관계자별 주요한 지속가능성 영향, 이슈 등을 공개하는 것이 지속가능경영체계를 고도화하는 데에 도움이 될 수 있습니다.
- ㈜엔씨는 고유의 중요성 평가 프로세스를 구축하고 있으며, 지속가능성 이슈별 영향을 도출하고 있습니다. 비즈니스 특성을 고려하여 중요 이슈별 성과, 영향 산정 체계를 구체화하고, 주요한 간접적 영향 및 가치 산정 체계를 구축하는 것이 지속가능경영체계를 고도화하는 데에 도움이 될 수 있습니다.
- ㈜엔씨의 지속가능성 관련 거버넌스 체계 내의 역할과 책임을 구체화하고, 관련된 계획 및 중장기 방향성을 공개하는 것이 지속가능경영체계를 고도화하는 데에 도움이 될 수 있습니다.

GRI-reporting
㈜엔씨는 GRI Standards 준수에 대하여 자체적으로 선언하였습니다. 검증인은 ㈜엔씨의 보고서가 GRI Standards 2021 부합보고 원칙에 따라 작성(Reporting in accordance with the GRI Standards)되었음을 확인하였으며, ㈜엔씨가 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.

Issue Date: 22/06/2026
For and on behalf of BSI (British Standards Institution):

BSI representative

검증팀장 이정우, Lead Assurer, LCSAP　　**대표이사 임성환, Managing Director**

BSI Group Korea Limited: 29, Insa-dong 5-gil, Jongno-gu, Seoul, South Korea
Hold Statement Number: SRA 809633

AA1000 Licensed Report 000-4/V3-13PAD

...making excellence a habit.



© 2026 NC Corporation. © 2026 Sony Interactive Entertainment Europe. Horizon Steel Frontiers is a trademark or registered trademark of Sony Interactive Entertainment LLC in the United States and other countries.
Guerrilla Logo is a trademark or registered trademark of Sony Interactive Entertainment Europe Ltd.
PS Studios Logo is a trademark or registered trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. in the United States and other countries.



© NC Corporation. All Rights Reserved.