

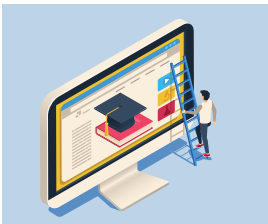


美 무역법 301조
고비 넘긴 한국
과잉생산 '관건'
L1



Life

검정고시 출신
명문대 벽 허물어
10년새 2.5배↑
L2



“단순 후원 넘어 아이들에게 ‘꿈꾸는 시간’ 선물하고 싶었죠”



새벽을 여는 사람들

이영호 넥슨게임즈 ESG TF장 주예진 넥슨재단 직원

ESG가 기업 경영의 핵심 가치로 자리 잡으면서 사회공헌도 단순 기부를 넘어 기업의 전문성을 사회문제 해결에 연결하는 방향으로 진화하고 있다. 게임업계 역시 각자의 강점을 살린 ESG 활동을 확대하는 가운데 넥슨 게임즈는 아직 사회적 관심이 부족한 ‘영케어러’를 선택했다.

〈메트로경제신문〉은 최근 경기 성남시 판교 넥슨게임즈 사옥에서 이영호 넥슨게임즈 ESG TF장과 주예진 넥슨재단 직원을 만나 ‘위드영 프로젝트’를 시작하게 된 배경과 넥슨 게임즈가 추구하는 ESG의 방향에 대해 이야기를 나눴다.

인터뷰 내내 가장 많이 등장한 단어는 ‘시간’이었다. 기부금 규모나 지원 대상보다 먼저 언급된 것도 시간이었다. 그가 말한 시간은 단순한 여유가 아니었다. 친구를 만나고 공부하며 진로를 고민하는, 아이들이 당연히 누려야 할 일상이었다.

넥슨게임즈의 ESG 역시 그 질문에서 시작됐다. 기업이 성장하는 만큼 사회적 책임도 커진다. 하지만 넥슨게임즈가 고민한 것은 얼마를 기부할 것인가가 아니었다. 기업이 가장 잘할 수 있는 방식으로 사회에 어떤 가치를 남길 수 있을지, 일회성이 아닌 지속 가능한 사회공헌 모델을 만드는 것이 먼저였다.

이영호 TF장은 “지난해 넥슨재단과 함께 장기적으로 이어갈 사회공헌 활동을 논의하면서 단순히 기부금을 전달하는 사업보다 사회에 지속 가능한 가치를 만들 수 있는 프로젝트를 해보자는 공감대가 형성됐다”며 “넥슨 게임즈만의 방식으로 사회와 연결될 수 있는 ESG를 만들고 싶었다”고 말했다.

그 고민 끝에 선택한 대상이 영케어러였다. 영케어러는 장애나 질병 등으로 돌봄이 필요한 가족을 보살피거나 생계를 책임지는 아동·청소년·청년이다. 정부 지원이 확대되고 있지만 여전히 복지 사각지대에 놓여 있고, 사회적 인식도 낮다. 그는 여러 사회문제를 검토하는 과정에서 영케어러를 접했고, 무엇보다 아이들이 돌봄 때문에 ‘자신의 시간’을 잃고 있다는 점에 주목했다고 했다.

그러면서 “돌봄 자체보다 더 안타까웠던 것은 아이들이 또래라면 당연히 누려야 할 시간을 포기하고 있다는 점이었다. 공부하고 친구를 만나며 미래를 준비해야 할 시기에 가족을 돌보느라 자신의 삶을 뒤로 미루는 현실이 가장 크게 다가왔다”고 말했다.

결국 위드영 프로젝트가 돌려주고 싶었던 것도 돈이 아니라 시간이었다.

그는 “돌봄 부담을 조금이라도 덜어 아이들이 다시 자신의 미래를 준비하고 꿈을 키워갈 수 있도록 돕는 것이 위드영 프로젝트의 가장



이영호 넥슨게임즈 ESG TF장(왼쪽)과 주예진 넥슨재단 직원이 인터뷰를 하고 있다.



지속가능한 사회공헌 모델 만들고파 영케어러 위한 ‘위드영 프로젝트’ 시작

일률적인 지원금 아닌 개인 맞춤 지원
실질적인 돌봄 부담 줄이는 데 집중
하루 돌봄시간 5.6시간→2.6시간으로
확보된 시간엔 학업·문화·진로 채워

사옥 초청·직무체험 등 전문성 더해 임직원 기부 참여 확대… 사내문화로

큰 목표”라고 말했다.

이 같은 철학은 넥슨재단을 통해 구체적인 사업으로 이어졌다.

주예진 사원은 “처음부터 단발성 지원이 아닌 장기 프로젝트를 목표로 했다”며 “중요한 것은 얼마를 지원했느냐보다 아이들의 돌봄 부담을 얼마나 줄이고, 그 시간을 다시 아이들의 삶으로 돌려줄 수 있느냐였다”고 말했다.

이어 “그래서 획일적인 지원보다 아이마다

필요한 지원을 설계하는 데 집중했다”며 “돌봄 부담을 줄여 아이들이 자신의 삶을 되찾을 수 있도록 돕는 것이 위드영 프로젝트의 핵심”이라고 설명했다.

이 같은 철학은 사업 설계에도 그대로 반영됐다. 넥슨재단은 가족돌봄아동 지원 경험을 갖춘 초록우산과 협력해 영케어러들이 처한 환경을 분석하고 맞춤형 지원 체계를 구축했다. 일률적으로 지원금을 지급하는 대신 아이마다 필요한 지원을 연결하고, 돌봄 부담을 실질적으로 줄이는 데 초점을 맞췄다.

주 사원은 “사업 초기부터 가장 중요하게 생각한 것은 아이들에게 무엇이 필요한지 먼저 살펴보는 일이었다”며 “초록우산의 현장 경험을 바탕으로 사례별 지원 방향을 함께 설계하고, 돌봄 코디네이터를 통해 아이들의 상황을 지속적으로 관리했다”고 말했다.

지원도 획일적이지 않았다. 누군가에게는 의료비가, 또 다른 아이에게는 학업 지원이 더 시급했다. 간편식과 전자레인지도 지원한 것도 같은 이유였다. 식사 준비에 드는 시간을 줄여 아이들이 자신을 위한 시간을 조금이

라도 확보할 수 있도록 하기 위해서다.

게임회사라는 특성도 사회공헌에 녹였다. 지난 2월 열린 힐링캠프에서 영케어러들은 넥슨게임즈 판교 사옥을 찾아 명예사원증을 목에 걸고 직원들과 같은 구내식당에서 식사했다. 모션캡처 스튜디오와 사운드실을 둘러보며 게임이 만들어지는 과정을 직접 체험했고, 하루 동안 회사의 구성원이 된 듯한 경험을 했다.

이영호 TF장은 “아이들에게 단순히 회사를 보여주는 것이 아니라 ‘나도 이런 회사에서 일할 수 있겠다’는 가능성을 느끼게 해주고 싶었다”며 “게임회사는 개발자뿐 아니라 기획과 아트, 사운드, 운영 등 다양한 직무가 있다는 점도 자연스럽게 경험할 수 있도록 프로그램을 구성했다”고 말했다.

실제로, 성우를 꿈꾸던 한 학생은 사운드실에서 게임 음성 녹음을 체험한 뒤 진로에 대한 확신을 갖게 됐다. 그는 “기업이 가진 공간과 콘텐츠도 누군가에게는 미래를 꿈꾸게 하는 자산이 될 수 있다는 사실을 다시 확인한 순간이었다”고 말했다.

사업의 성과도 숫자로 확인됐다.

넥슨재단에 따르면 위드영 프로젝트 1기 참여 아동들의 하루 평균 가족 돌봄 시간은 사업 전 5.6시간에서 종료 후 2.6시간으로 줄었다. 확보된 시간은 학업과 문화활동, 진로 탐색 등 아이들 스스로를 위한 시간으로 이어졌다.

주예진 사원은 “돌봄 시간이 줄었다는 것보다 아이들이 자신의 삶을 계획할 시간이 생겼다는 데 더 큰 의미가 있다”며 “1기에서 돌봄 부담을 줄였다면, 2기에서는 그 시간을 아이들의 성장과 진로로 연결하는 데 집중할 계획”이라고 설명했다.

넥슨게임즈 내부에도 변화가 이어졌다.

지난해 처음 진행한 임직원 기부 캠페인에는 예상보다 많은 직원들이 참여해 1000만원이 넘는 기부금이 모였고, 사내 동호회는 크리스마스 선물을 직접 포장해 아이들에게 응원의 마음을 전했다. 사회공헌이 특정 부서의 업무를 넘어 구성원 모두가 함께하는 문화로 확장되기 시작한 것이다.

하지만 영케어러 문제는 기업 하나만의 노력으로 해결할 수 있는 과제가 아니라는 점도 분명히 했다.

그는 “정부와 지자체가 복지 사각지대를 더욱 촘촘히 살피고 학교와 지역사회가 아이들을 조기에 발견하는 시스템을 갖추는 것이 중요하다”며 “기업 역시 각자의 전문성을 활용해 사회문제 해결에 함께 참여해야 한다”고 강조했다.

넥슨게임즈와 넥슨재단은 위드영 프로젝트를 일회성이 아닌 장기 ESG 모델로 발전시켜 나갈 계획이다. 돌봄 부담을 줄이는 데서 그치지 않고 아이들이 스스로 미래를 설계하고 꿈을 키워갈 수 있도록 지원을 이어간다는 방침이다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr



metro

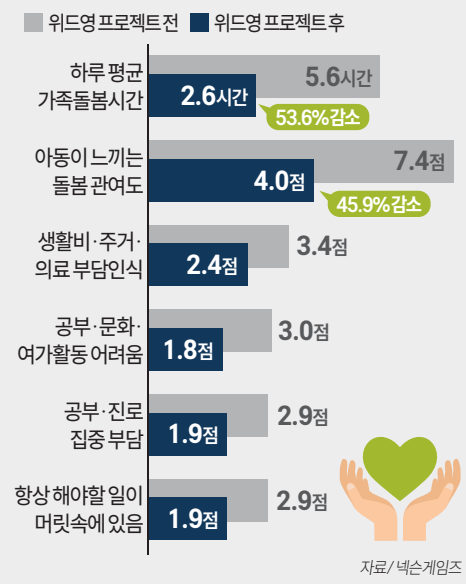


영케어러들이 사운드 스튜디오 체험을 하고 있다.



넥슨게임즈가 영케어러 지원 사업을 위해 1억을 기부했다는 내용이 담긴 서약서. /넥슨게임즈

‘위드영 프로젝트’ 성과



▲5년간 물놀이 사망자 100명 넘어…절반 이상 ‘7말8초’ 집중 /사진 뉴시스
▲권경에 변호사, ‘학폭 노쇼’ 손배소 화해권고에 이의신청

▲복지부 “건보료 상·하한선 기준 개선, 국민 부담 고려해 검토”
▲‘여고생 살해’ 장윤기 공판 27일 유족·피해 남 학생 증인신문

▲폭우·폭염에도 출근…직장인 44% “근무조정 못 받아”
▲방한 외국인 관광객 1인 193만원 썼다…관광수지 3개월째 흑자