

20  
14

# 인터넷상생백서

The Relations White book of  
The Korea Internet Corporations Association



# 발간사



● 김상헌  
한국인터넷기업협회 회장

2014년 인터넷산업은 IoT, O2O, 핀테크 등 새로운 사업과 서비스로 급변하였으며, 미국, 중국의 인터넷기업들이 글로벌경제를 주도하고 있는 가운데 국내 인터넷기업들도 글로벌 서비스로 도약하고자 노력했던 중요한 한 해입니다.

이러한 치열한 글로벌 경쟁과 규제 환경 속에서도 인터넷업계는 인터넷 비즈니스 생태계 활성화를 위해 다양한 상생협력 및 사회공헌 활동을 지속적으로 수행하였습니다.

네이버가 스타트업의 해외진출을 지원하기 위해 설립한 '스타트업 얼라이언스', 창작 콘텐츠 개발을 위한 다음카카오의 '카카오 상생센터', 네오위즈게임즈의 네오플라이 프로그램, 신규 인터넷 서비스 발굴을 위한 한국인터넷진흥원의 '글로벌K-스타트업 프로그램' 등이 운영되었습니다. 또한, 인터넷을 통한 자생력 강화를 돕는 이베이코리아의 중소기업 지원 프로그램 운영, 네이버의 중소기업인 희망재단 출범, SK플래닛의 소상공인 재능기부 프로젝트 등 활발한 상생활동이 이어져 왔습니다.



뿐만 아니라 T맵 기능과 SNS를 활용한 SK플래닛의 기부 프로그램 '달려라 행복버스 캠페인', 게임 벤처 창업을 지원하는 넥슨의 넥스엔파트너즈센터, 청소년들의 건강한 게임문화 확립을 위한 넷마블의 'ESC Project' 등 인터넷기업의 사업 노하우를 살린 특별한 나눔 활동이 적극적으로 이루어졌습니다. 특히 빠르게 진화하는 모바일 온리(Mobile only) 시대에 맞춰 다음카카오의 시각장애인을 위한 소리와 점자로 만나는 카카오프렌즈, SK플래닛의 NFC기반의 택시안심서비스, 네이버가 무료로 제공하는 모바일 최적화 글꼴 등 모바일을 활용한 사회공헌 활동들이 활발하게 진행되었습니다.

이러한 인터넷업계의 상생협력과 사회공헌 활동을 모아 올해로 네 번째 '2014 인터넷 상생백서'를 출간하게 되었습니다. 앞으로도 인터넷기업들의 다양한 노력을 통해 우리 사회가 더욱 따뜻하고 건강하게 성장할 수 있도록 최선을 다할 것입니다.

감사합니다.

# CONTENT



---

발간사	02
사회공헌 및 상생활동 (가나다순, 총 8개사)	
활동 대상별 키워드	06
네오위즈게임즈	10
네이버	20
넥슨	70
넷마블	92
다음카카오	112
SK플래닛	146
이베이코리아	164
한국인터넷진흥원	194
2014 국내 인터넷 상생 모델 효과 분석	214
부록	
인터넷나눔마당	252

---

# 활동 대상별 키워드

## 장애우



### 네이버 도서관 내 카페 운영 (네이버)

“베어버터”와 함께하여 지적 장애나 자폐가 있는 청년들이 보조 바리스타로 일하며 운영하는 카페이며, 수익 전액은 성남시 재활센터에 기부 예정

### 어린이재활병원 건립 (백손)

푸르메재단과 협약을 맺고 국내 최초 통합형 어린이재활병원 건립 기금 조성에 협력하여 ‘만원의 기적’ 캠페인 및 200억원 건립 기금 기부 등 적극 후원

### 장애인 긴급지원 (넷마블)

가정폭력, 임금체불 등으로 인해 어려움을 겪는 장애인 생필품 및 주거공간지원

### 특수학교 장애학생 축구유니폼 기부 (넷마블)

이용자 참여형 나눔캠페인, 특수학교 축구부 장애학생에게 유니폼 및 축구공 기부

### 게임여가문화체험관 (넷마블)

게임여가문화시설 및 공간제공을 통한 장애학생들의 여가문화 개선 및 정보화 능력 신장

### 제10회 전국 장애학생e스포츠대회 (넷마블)

장애학생의 정보화 능력 신장을 통한 정보격차 해소와 건전한 여가생활 개발을 통한 삶의 질을 높이는 목적으로 실시

### 장애-비장애 아동 어린이집 정기봉사 (넷마블)

장애-비장애아동 통합반 운영중인 이화어린이집을 정기 방문하여 봉사활동 진행

### 소리와 점자로 만나는 카카오프렌즈 (다음카카오)

시각장애인을 위하여 이모티콘을 읽어줄 수 있는 대체텍스트 적용

### 희망새싹캠페인 (SK플래닛)

오픈마켓 11번가의 지원과 고객들의 포인트 소액결제 기부로 개안, 인공와우, 안면기형의 선천적 기형 및 장애가 있는 어린이 수술비 지원

### E-STAR프로젝트 (SK플래닛)

디자인 스쿨 : 학생들이 독립적으로 살아갈 수 있도록 미술에 재능이 있는 자폐인들을 선발하여 디자이너로 육성시키는 교육프로그램

오티스타 : 자폐인 대상 디자인 교육 및 직업 교육, 그림을 활용한 디자인 상품 전시 및 제작/판매를 목적으로 사회통합과 재능재활을 위해 설립된 사회적 기업

## 저소득계층



### 우리들의 만원의 마법 (네오위즈게임즈)

학생들이 1만원으로 실행할 수 있는 선행을 기획하고 직접 실천해 만원의 의미와 생활 속에서 언제나 실천이 가능한 선행 직접 체험 지원

### 보육원 방문 봉사활동 (SK플래닛)

아동복지시설 광명보육원 및 신망원을 정기적으로 방문하여 문화·예술 행사 체험 및 장래 취업을 위한 교육 지원

### 해비타트 희망의 집짓기 (SK플래닛)

저소득 무주택자 주거지 제공을 위해 'SK행복마을' 건축 현장에서 집짓기 봉사활동 진행

### 희망돌봄교실 (SK플래닛)

야간 아동 보호 사업 시설인 희망돌봄교실에 IT기기, 교육 기자재 등의 물품 기증 및 시설 리모델링 지원

### 달려라 행복버스 캠페인 (SK플래닛)

굿네이버스와 함께 저소득층 학생들의 교통비 지원하는 캠페인, T맵으로 대중교통 정보기능을 이용할 때마다 기부되는 사실을 SNS에 공유하면 건당 100원씩 기부되는 활동실천해 만원의 의미와 생활속에서 언제나 실천이 가능한 선행을 직접 체험해 보도록 지원

## 청소년 및 청년



### 청소년 소셜벤처 동아리 지원 사업 (네오위즈게임즈)

창의적이고 도전적인 정신을 가진 청소년들의 활동을 지원, 향후 소셜벤처가로 성장할 수 있는 배움의 장을 마련

### 소프트웨어, 놀자 (네이버)

소프트웨어 진로 체험 멘토링, 중학생 대상 소프트웨어 진로 체험 교실, 초등학교 대상 방과후 ‘소프트웨어야 놀자’ 체험교실 등 각 지역의 대학교와 제휴를 맺고 대학생 멘토와 함께하는 소프트웨어 교실 마련

### e-commerce Dream with NAVER (네이버)

온라인 창업을 꿈꾸는 전자상거래 관련 학과의 대학생들에게 생동감 있는 배움의 기회를 제공하기 위해 전자상거래 관련 교육 및 기자재 지원

### 넥슨작은책방 (넥슨)

아이들에게 지식과 배움의 터를 마련해주고자 시작되어, 현재 국내 96곳, 해외 4곳으로 총 100개가 설립·운영 중

### 글로벌 인턴십 프로그램 (넥슨)

게임 개발자를 꿈꾸는 창의적이고 진취적인 대학생들을 선발, 게임을 주제로 한 각종 강연 및 실습을 진행하고, 해외 유명 게임 개발사를 견학 할 수 있는 기회를 제공하는 장학 프로그램

### ESC Project (넷마블)

서울시립청소년미디어센터와 함께 전국 학교, 지역시설, 정부기관 등에서 학부모, 교사, 상담사, 청소년 및 가족을 대상으로 청소년의 게임문화 이해를 통한 소통 증진과 건강한 게임문화 확립을 위해 개최

### IT Schooling (다음카카오)

OEC와 함께 카카오의 기업 문화와 기업이 정신을 함께 체험하고, 판교CSR얼라이언스와 함께 청소년들에게 ICT분야 진로에 대한 정보와 실제 업무를 체험하는 프로그램

### 대학생 식권 후원 이벤트 (이베이코리아)

등록금, 학업, 취업 등으로 지쳐있는 대학생들을 응원하는 의미로 대학 식당 식권 가격의 반값을 G마켓이 부담하는 후원 이벤트

### 한국인터넷드림단 (한국인터넷진흥원)

온·오프라인 활동을 통해 청소년 인터넷윤리의식 제고와 건전한 인터넷문화 리더로 육성하기 위해 창설된 청소년 단체인 ‘한국인터넷드림단’ 운영

## 글로벌



### 설레는 휴가 (다음카카오)

임직원들이 자발적으로 휴가를 사용하여 지구촌 희망학교의 아이들을 위한 봉사활동을 떠나는 프로그램(2014년, 인도)

### 지구촌희망학교 (다음카카오)

임직원들의 기부금으로 열악한 환경에서 공부하고 있는 학생들을 위하여 학교 건립과 운영을 지원하는 프로그램

### 해피스마일매칭 (SK플래닛)

해외 빈곤국 아동들에게 교육 지원, 보건위생 개선, 생계유지, 문화 교류 등의 혜택을 지원하기 위해 만 18세가 될 때까지 기부금을 전달, SK플래닛 구성원과 회사가 수혜자와 1:1결연을 맺고 후원하는 소액 기부 프로그램

### GLOVE (이베이코리아)

G마켓의 대표적인 GLOBAL 프로젝트인 청년봉사단 GLOVE는 매년 2회 단기 해외봉사단을 선발, 도움이 필요한 국가에 파견

### 한글공부방 지원 사업 (이베이코리아)

한국 홍보전문가 서경덕 교수와 방송인 서경석씨와 함께 전 세계에 한글을 알리기 위해 각국의 한글공부방에 필요한 물품 지원 사업

### 나눔마켓 (이베이코리아)

사단법인 열린리더사회와 함께 NGO의 후원 상품 및 헤럴드경제의 디자인상품을 판매하여 해외 아동들의 의료치료를 돕는 후원금 조성

### 사랑의 동전모이기 (이베이코리아)

월드비전과 함께 5년째 사랑의 동전 모이기 행사를 후원, 아프리카 아이들에게 학교를 지어주고, 국내 소외 아동들에게 따뜻한 식사 제공

### 지역사회



#### 인천서부소방서 소방용품 후원 (넷마블)

게임 내 '화염' 및 '용암' 지역 누적 수치에 따라 기부금을 적립하여 인천서부소방서에 소방용품 후원

#### 빅슨커뮤니케이션즈 (빅슨)

지역 균형 발전과 장애인 일자리 창출, 게임산업에 이바지 하는것을 모토로 부산에 설립하여 운영

#### 인터넷 하는 돌하르방 (다음카카오)

도움을 필요로 하는 제주의웃을 돕기 위해 운영, 제주를 즐겁게 변화시킬 수 있는 소원을 실현 시킬 수 있도록 지원

#### 제주 올레 지원 (다음카카오)

제주 올레 홈페이지 제작 지원, 공식 모바일 앱 제작 기부, 제주 올레 간세 인형전 개최 지원, 제주 올레 이어걷기 행사 참여 등 다양한 지원

#### 서울시 속마음 버스 후원 (다음카카오)

온라인 소통으로 단절된 진정성 있는 오프라인 소통을 위한 속마음 버스 후원

#### 택시안심서비스 (SK플래닛)

승객이 택시안에 부착된 근거리 무선통신(NFC) 태그에 스마트폰을 대면 택시회사, 차량번호, 탑승시간 등 차량·탑승 정보가 보호자나 지인에게 문자로 전송되는 서비스

#### T맵 안심보행서비스 (SK플래닛)

사회적 약자인 여성, 아동, 노약자, 장애인 등이 밤길에도 안전하게 귀가할 수 있도록 돕는 보행자용 길 안내 서비스

#### 초록숲길 (이베이코리아)

서울 근교 산의 등산로 및 숲길을 대상으로 안내 시설물 정비, 나무 심기 등을 통해 더욱 풍성하고 아름다운 숲길을 만들어 가는 사업

#### 찾아가는 PC점검 캠페인 (한국인터넷진흥원)

전국 대학정보보호동아리(KUCIS) 학생들과 전국 각지의 복지시설을 방문하여 PC청소 및 보안점검 진행

### 소상공인 및 비영리단체



#### 네이버 파트너스케어 (네이버)

네이버 광고주의 90%를 차지하는 소상공인들에게 사업 운영에 도움이 되는 교육과정과 소핑몰 전용 스튜디오 시설 지원

#### 중소상공인 희망재단 설립 (네이버)

중소상공인들의 온라인 경쟁력 강화, 상생협력 방안 모색, 연구사업 등을 추진할 희망 재단을 출범

#### 카카오 공익 플랫폼 제공 (다음카카오)

유저와 공익 단체가 모바일 환경에서 자연스럽게 연결될 수 있도록 옐로아이디, 스토리채널, 플러스 친구, 선물하기 등 공익 플랫폼 제공

#### 소상공인 재능기부 프로젝트 (SK플래닛)

대학생 체험 리포터 '플리터'가 소상공인과의 상생 및 지역경제 활성화를 위해 대학가 골목길 소규모 점포를 선정하여 인테리어 개선, 간판리뉴얼, 메뉴 디자인 등을 지원

#### 판매자 교육센터 내 단계별 교육과정 개발 (이베이코리아)

온라인 창업을 준비 중이거나 이제 막 판매활동을 시작한 판매회원들을 대상으로 총 9단계의 창업교육 프로그램 운영

#### 1:1 컨설팅 프로그램 신설 (이베이코리아)

G마켓과 옥션에서 활동하는 판매자중 성장 잠재력이 높은 판매자를 선정해, 이들이 파워셀러로 거듭날 수 있도록 지원하는 프로그램

#### '이베이에듀' 교육 사이트 운영 (이베이코리아)

국내 최고 수준의 판매자 교육서비스 제공을 위해 판매자 교육 사이트 '이베이 에듀'를 운영

#### GEP(Global Export Platform) (이베이코리아)

중소상인 해외 판매 지원 시스템으로 국내 판매자의 상품 정보를 해외 판매용으로 전환, 이베이에 물건을 등록 후 판매 할 수 있도록 지원하는 시스템

#### 이베이 수출스타 (이베이코리아)

이베이코리아가 신규 판매자들의 창업과 해외 판로 개척을 돕자는 취지로 마련한 온라인 판매 경진대회

### 스타트업



#### 네오플레이 (네오위즈게임즈)

스타트업 생태계 조성을 목표로 성공적인 창업을 지원하는 투자 프로그램

#### 스타트업 얼라이언스 설립 및 지원 (네이버)

미래부와 함께 스타트업 창업 및 해외 진출을 전문적으로 지원하는 '스타트업 얼라이언스' 설립

#### D2(For Developers, By Developers) 운영 (네이버)

개발자들을 위해 개발자 스스로가 직접 이끌어 나가고 있는 네이버의 개발자 지원 프로그램

#### 검색광고 서포터즈 (네이버)

대학생과 사회적 기업이 함께하는 마케팅 실무 체험 프로그램으로, 사회적 기업을 위한 '네이버 검색광고 서포터즈' 운영

#### 빅슨 오픈 스튜디오 (빅슨)

우수개발자를 발굴하고 육성하기 위한 프로그래밍 대회로, 매 시즌마다 새로운 프로그램과 미션으로 운영되고 있으며, 게임업계 입문에 필요한 실질적 경험과 기회를 제공

#### 카카오상생센터 (다음카카오)

중소파트너와 다양한 창작자를 위해 공간 마련, 다양한 플랫폼 제공 등 창작 지원 프로그램을 제공하여 전문 인력 양성 및 시장 활성화에 기여

#### Daum 기술 상생 프로그램 (다음카카오)

'DevDay'와 'API BootCamp' 등을 통해 오픈 API개발자와 직접 소통의 장을 마련하고 외부 개발자 행사 및 창업 지원을 통해 오픈 생태계 형성

#### T아카데미 (SK플래닛)

대한민국 대표 모바일 IT전문 교육기관으로 SK플래닛 상생혁신센터가 모바일 생태계 확대를 위해 개방과 협력의 가치를 설립한 프로그램

#### 인사이드 2014 (SK플래닛)

스타트업을 처음 꾸리는 예비 창업자와 스타트업의 성공을 지원하기 위한 교육·멘토링 프로그램

#### 글로벌K-스타트업 (한국인터넷진흥원)

이용자, 개발자 및 기업 간 상생협력을 통해 스타트업 육성과 창업 활성을 위해 신규 인터넷 서비스 발굴 및 비즈니스화 및 해외진출 지원 등으로 구성된 '글로벌K-스타트업 프로그램' 운영

### 기타



#### 직원 참여 봉사프로그램 '오색오감' (네오위즈게임즈)

다섯가지 나눔과 다섯가지 즐거움을 뜻하는 네오위즈 전 계열사 임직원들이 자발적으로 참여하는 대표 자원 활동 프로그램

#### 해피빈 (네이버)

기부에 참여하고자 하는 사람과 도움이 필요한 공익 단체를 연결해 주는 국내 최초의 온라인 기부 포털로서, 누구나 쉽게 참여할 수 있는 다양한 기부 캠페인 제공

#### 콘텐츠 생태계 활성화를 위한 '리그' (네이버)

웹툰, 웹소설, 포스트, 그라폴리오, 뮤지션리그에서 '리그' 시스템 운영을 통해 더 많은 창작자들이 자신의 역량을 발휘 할 수 있는 기획 제공

#### 희망해 (다음카카오)

네티즌의, 네티즌에 의한, 네티즌을 위한 온라인 모금 서비스로, 세월호 여객선 참사를 위한 구호 모금, 해고노동자를 위한 노랑봉투 캠페인 등 진행

#### 해피스마일치과버스 (SK플래닛)

OK캐쉬박과 구강전문기업 (주)제너트과 함께 다문화가정 자녀에게 치과 진료 서비스 제공

#### Baby Re-born 캠페인 (이베이코리아)

G마켓과 초록우산 어린이재단이 함께 버려진 아이들이 따뜻한 세상을 알아가고 희망을 얻어 살아 갈 수 있도록 진행한 캠페인



대표 이기원

주소 경기도 성남시 분당구 대왕판교로 645번길 14 네오위즈판교타워

홈페이지 [www.neowizgames.com](http://www.neowizgames.com)



(주)네오위즈게임즈(대표 이기원)는 2007년 네오위즈의 기업 분할을 통해 탄생한 대한민국 대표 게임사이다. 게임포털 피망([www.pmang.com](http://www.pmang.com))을 통해 슈팅, 스포츠, 역할수행게임(RPG) 등 다양한 장르의 게임을 서비스하고 있으며, 주요 게임으로는 스페셜포스, 슬러거, 아바(A.V.A) 등이 있다.



특히, 슈팅과 스포츠 게임 장르의 대중화를 선도한 주역으로 국내 최고의 퍼블리싱 능력을 인정받고 있으며, 이를 바탕으로 내 외부 개발 스튜디오를 통해 자체개발력 확보에 주력하고 있다.

네오위즈게임즈는 국내뿐만 아니라 글로벌 경쟁력 강화를 위해 중국, 일본, 동남아시아를 비롯 북미, 유럽 등 해외 시장 진출에 적극 나서고 있다.



기업재단인 네오위즈 마법나무재단([www.magictree.org](http://www.magictree.org))과 창업프로그램인 네오플라이를 통해 사회공헌에 힘쓰고 있다.



## 2014 연혁

2014.03 캠퍼스CEO 프로그램 진행	2014.04 KINX와 스타트업 지원 MOU 체결
2014.04~10 고등학교 청소년 대상 사회적기업 및 소셜벤처 육성을 위한 소셜벤처 체험 및 동아리 지원 사업 진행	2014.05 한국인터넷진흥원과 '글로벌 K-스타트업 프로그램 2014' 지원 위한 MOU 체결
2014.07~08 성남 지역 초,중,고 대상 예비 사회적기업가 양성을 위한 창의 프로그램 '만원의 마법' 파생 프로그램 '(상반기) 우리들의 만원의 마법' 실행	2014.10 제 2회 데모데이 2014 개최
2014.11~12 자원봉사 프로그램 '오색오감' 진행	2014.12 성남 지역 초,중,고 대상 예비 사회적기업가 양성을 위한 창의 프로그램 '만원의 마법' 파생 프로그램 '(하반기) 우리들의 만원의 마법' 실행

## 청소년 소셜벤처 동아리 지원 사업

'청소년 소셜벤처 체험 및 동아리 지원 사업'은 사회적 목적을 가진 창업 동아리를 새롭게 발굴하고 동아리 활동을 장려함으로써 창의적이고 도전적인 정신을 가진 청소년들의 활동을 지원, 향후 소셜벤처가로 성장할 수 있는 배움의 장을 마련하기 위해 매년 진행되고 있다.

올해는 인문계고, 특성화고, 특목고, 대안학교, 학교간 연합동아리 등 12개 고등학교 10개 동아리 참여했다. 참가자들은 활동비를 지원받아 청소년들이 꿈을 이룰 수 있는 무대기획, 종이재활용 업사이클링 활동, 거주약자의 소통 영상제작, 전통시장 활성화, 적정기술 제품 제작을 통한 재생에너지 사용, 다문화 인식개선 웹툰 및 물품제작 등 다양한 테마로 소셜벤처를 탐방하고 자문을 받는 등 동아리 특성에 맞는 다양한 활동을 펼쳤다.

특히 이 과정에서 프로보노가 창업의 기본 교육과 지속적인 멘토링, 사업계획서 작성 방법 등을 알려주고, 대학생 멘토단이 참여해 학생의 관점에서 관련 사안들을 멘토링 해 주었다.

활동의 마지막 단계로 진행된 소셜벤처 캠프에서는 '청소년 소셜벤처 발표대회'를 열어 6개월 간 진행해온 동아리 활동에 대한 성과를 발표하고 공유하며, 가장 우수한 활동을 펼친 팀에 상을 수여하는 시간을 가졌다.





### 직원 참여 자원봉사 프로그램 ‘오색오감(伍色伍感)’

네오위즈의 전 계열사 임직원들이 자발적으로 참여하는 자원 활동 프로그램 <오색오감(伍色伍感)>은 다섯 가지 나눔과 다섯 가지 즐거움을 뜻하는 네오위즈의 대표 자원 활동 프로그램이다. 네오위즈홀딩스를 비롯 네오위즈게임즈, 네오위즈인터넷, 네오위즈CRS 등 전 계열사 임직원들의 자발적 참여로 이루어지고 있다.

네오위즈는 지난 2014년 11월 지역아동센터 아이들의 네오위즈판교타워 견학을 시작으로 12월까지 **사랑의 연탄배달, 입양예정 신생아 돌보기, 1일 산타, 노인요양센터 방문, 아프리카 신생아 모자뜨기** 등 다채로운 프로그램을 진행했다.

특히, 11회 <오색오감> 프로그램에서는 네오위즈 임직원과 지역아동센터의 아이들이 1일 짝궁이 되어 기업 탐방을 진행하고, 최고기술책임자 및 블레스 개발자의 의미 있는 강연을 들을 수 있는 견학 프로그램이 새롭게 진행됐다. 오색오감의 터줏대감 프로그램인 연탄 배달 역시 100여 명에 달하는 임직원이 참여해 그 어느 때 보다 많은 가정에 연탄을 전달했다.



사랑의 연탄배달



기업문화체험



1일 산타



아프리카 신생아 모자뜨기

### 우리들의 만원의 마법 2014

네오위즈 마법나무재단은 네오위즈가 위치하고 있는 성남지역의 초, 중, 고를 대상으로 학교의 독특한 특성을 살린 창의적 선행 실행 프로그램을 진행했다.

일명 우리들의 만원의 마법이라 불리는 이 프로그램은 학생들이 1만원으로 실행할 수 있는 선행을 기획하고 이를 직접 실천해 서로의 만원의 의미와 생활 속에서 언제나 실천이 가능한 선행을 직접 체험해 보도록 돕는다.

올해에는 성남 지역에 위치한 운중초등학교, 화랑초등학교, 운중중학교, 판교중학교, 운중고등학교, 성남외국어고등학교 등 7개 단체의 학생 약 600여명이 참석해 각자의 특성에 맞는 우리들의 만원의 마법 활동을 펼쳤다. 이들은 지역에 위치한 소방서, 노인정 위문은 물론 이웃에 대한 감사를 표현하고, 경복궁 외국인 관광 가이드 등 다양한 형태의 선행 기획 및 실행한 뒤 마지막 전시회를 통해 참여자들의 실행 내역을 공유하는 시간을 가졌다.

네오위즈는 언제 어디서나 만원의 마법을 실행할 수 있는 계기를 마련하고, 저소득층, 차상위계층에 대한 관심과 배려를 증진하기 위해 지속적인 활동을 펼쳐나간다는 계획이다.



노인요양센터 방문

# 스타트업 발굴·지원 프로그램 '네오플라이'

네오위즈게임즈는 스타트업을 발굴·지원하는 프로그램 '네오플라이'를 운영 중이다. 스타트업 생태계 조성을 목표로 성공적인 창업을 지원하는 투자 프로그램으로, 네오플라이센터는 판교 신사옥 2층에 마련되어 있으며 총 125명, 약 20개 업체가 입주 가능한 규모로 조성됐다. 입주사들에게는 개별 사무공간과 회의실은 물론 각종 사무기기, 식사 등이 무상 지원되며, 사옥 내 각종 편의시설도 함께 이용할 수 있다. '네오플라이'는 입주사들의 성공적인 창업을 위해 기술, 법률, 특허, 재무 등 기업 운영 전반에 대한 다양한 지원을 진행하는 한편, 이후 성장 단계별로 맞춤형 지원을 지속적으로 제공해 나가고 있다. 2월 현재 네오플라이센터에는 여행, 사진, 교육, 게임 등 다양한 분야에서 창의적인 아이디어로 서비스를 시작한 9개의 업체가 입주해 있다. 네오플라이센터 입주를 원하는 스타트업은 이메일(contact@neoply.com)을 통해 문의하면 되고, 이후 기업의 단계에 따라 입주 및 투자에 대한 상담, 심의가 진행된다.

## 활동내용

### 대학생 예비 창업자 지원 프로그램 '캠퍼스CEO' 진행

'네오플라이 캠퍼스 CEO'는 혁신적이고 도전적인 아이디어를 가진 대학생 예비 창업자들을 선발해 이들이 가진 아이디어가 실현될 수 있도록 돕고, 스스로 성장할 수 있는 기반을 조성해주고자 마련됐다. 이를 위해 지난 3월부터 대학생 예비 창업자 또는 1년 이내 창업 기업을 모집하였으며, 선발된 모든 참가자들에게 네오플라이의 지원 프로그램(사무공간, 각종 사무기기, 식사 등 무상제공)과 함께 2개월 간 사업계획 구체화 및 팀 빌딩 과정을 지원했다. 이 코스를 통과 한 팀에게는 10개월 간 지원 프로그램 추가 제공하고, MVP(Minimum Viable Product, 최소 요건 제품) 개발 및 서비스 출시단계까지 3천만원 상당의 투자를 받는 '실전코스' 과정을 제공했다. 현재 캠퍼스CEO 프로그램을 통해 입주한 스타트업으로는 소셜멘토링·평가 기반의 온라인 디자인 교육을 서비스하는 '클레비'와 현지 사진작가와 여행자를 연결시켜 스냅사진 서비스를 제공하는 '아이캐처'가 있다.

### '글로벌 K-스타트업 프로그램 2014' 지원

'네오플라이'는 지난 5월 한국인터넷진흥원(KISA)과 '글로벌 K-스타트업 프로그램 2014'의 지원을 위한 업무협약을 체결하고 스타트업 생태계 조성에 기여하고 있다. 약 5개월 간 '글로벌 K-스타트업 프로그램 2014'에 선정된 약 40개의 스타트업을 대상으로 창업 멘토링을 비롯해 판교 네오위즈 사옥에 100명 규모의 업무공간을 제공하였으며, 네트워크 인프라, 회의실, 대형 세미나실 및 각종 편의시설을 제공한 바 있다. 네오플라이는 역량 있는 신규 스타트업을 발굴하고 투자 및 추가 인큐베이팅 단계까지 지원하며 창업 생태계 조성에 적극 기여한다는 계획이다.



### 입주 스타트업 대상 '데모데이 2014' 행사 개최

'네오플라이'는 스타트업의 성공적인 창업과 지속적인 성장을 위해 지난 10월 '제 2회 데모데이2014' 행사를 열었다. 이날 행사에는 LB인베스트먼트, 한국투자파트너스, 캡스톤파트너스 등 다수의 VC(벤처캐피탈)와 기업 파트너들이 참석한 가운데 세븐스토리, 가치온소프트, 윌로3, 딜리버, 아이캐처, 클레비, 라이크라이언 등 총 7개 입주사가 발표하는 시간을 가졌다. 참가 스타트업은 실질적인 경험과 노하우, 사업모델에 대한 전문적인 조언을 받고, VC, 기업 파트너와의 네트워킹 시간을 통해 투자 유치 및 비즈니스 매칭 등의 기회를 제공받았다.



# NAVER

대표 김상현

주소 경기도 성남시 분당구 불정로 6 NAVER그린팩토리  
홈페이지 <http://www.navercorp.com/ko/index.nhn>

지난 1999년 네이버컴(주)로 시작한 네이버는 이용자 만족을 최우선가치로 삼고 끊임없이 노력해온 결과, 국내 대표 인터넷 기업으로 성장했다. 국경이 따로 없는 인터넷 공간에서 세계적인 기업들보다 더 혁신적이고 편리한 서비스를 선보이기 위해 꾸준히 고민하는 한편, 국내 인터넷 생태계 발전을 위해 최선을 다하고 있다.

“

네이버는 PC에 이어 모바일 플랫폼에서도 계속해서 그 가치를 실현하는 데 앞장서고 있으며, 글로벌 시장에서도 그 소중한 가치가 인정받을 수 있도록 끊임없이 혁신하며 새로운 길을 개척하고 있다.

”

글로벌 모바일 메신저 LINE은 게임, 스티커 등 주요 서비스의 적극적인 현지화 전략과 마케팅을 통해 안정된 성장기반을 구축하고 있다. 네이버는 온라인 상에서 이용자들이 다양한 콘텐츠를 더욱 편리하게 볼 수 있도록 하는 데 앞장서고 있다. 세계적인 박물관 및 미술관과의 협업을 통해 제공되는 양질의 미술 서비스, 국보급 문화재와 미술품들을 한눈에 볼 수 있는 온라인 전시회, 작품 정보와 함께 다양한 독립영화를 상영하는 온라인 인디극장 등 문화 예술 콘텐츠의 대중화를 위해 노력하고 있다. 또한, 여러 국가와의 학술서비스 제휴로 더욱 방대해진 전문정보 검색서비스, 깊이 있는 교육 콘텐츠와 공공데이터 서비스, TV캐스트에 이르기까지 네이버는 이용자들에게 정보를 넘어 감동을 전달하고 있다.

## 2014 사회공헌 및 상생 협력 활동 주요 내용

네이버는 사업 노하우를 살린 특별한 나눔 활동으로 희망찬 내일을 만들어 간다. 벤처펀드와 컬처펀드를 조성하여 유망 스타트업과 콘텐츠 창작자들을 지원하는 한편, 중소기업인들의 온라인 경쟁력 강화와 상생협력 방안을 모색하기 위한 '중소상공인 희망재단'에 기금을 출연하기도 했다. 더불어 우수 스타트업 지원과 해외진출을 돕는 '스타트업 얼라이언스'의 의장사를 맡아 세계 시장에 도전하는 스타트업들이 새로운 기회를 잡을 수 있도록 지원하고 있다. 또한 네이버 웹툰의 성공모델을 확산하고, 만화, 소설, 음악, 일러스트 등의 콘텐츠 생태계를 활성화하기 위해 재능 있는 창작자들이 역량을 발휘하고 보상을 받을 수 있도록 온라인 플랫폼을 제공하고 있고, 중소기업 및 사회적 배려기업과의 상생을 위한 다양한 지원사업도 활발하게 전개하고 있다. 이와 더불어 IT 분야의 인재를 양성하고 주변의 어려운 이웃을 돕는 일에 앞장서는 등 우리 사회가 더욱 따뜻하고 건강하게 성장할 수 있도록 최선의 노력을 다하고 있다. 환경적 측면에서도 네이버는 데이터센터 '각'에 이어 분당 사옥인 '그린팩토리'도 LEED(친환경 인증제도) 플래티넘 인증을 획득함으로써 지속가능한 개발을 통해 사회적 책임을 다하는 기업으로서의 위상을 세계적으로 인정받았다.

## 2014 사회공헌 및 상생 협력 연혁

2014.01.13	네이버-중소기업청, 전통시장과 중소기업 활성화를 위한 업무협약
2014.01.17	한국 대표 지성들의 우리 시대 문화에 대한 성찰, '문화의 안과 밖' 프로젝트 개시
2014.01.28	해피빈 기부자, 1000만명 돌파
2014.02.07	네이버, 중소기업 및 사회적 배려기업, 소상공인 판로개척 지원을 위한 대구디지털산업진흥원 업무협약
2014.02.19	네이버, 작품 정보와 함께 독립영화 상영하는 '온라인 인디극장' 개설
2014.02.20	네이버 메모, 오픈 플랫폼 제공을 통한 상생 협력
2014.02.26	네이버 앱스토어, 모바일 메인에 앱/게임판 신설 등 중소 개발사와 상생 방안 확대
2014.03.03	네이버문화재단의 온스테이지가 한국대중음악상 특별상을 수상
2014.04.04	네이버, '세계 자폐인의 날'을 맞아 고용 부문 보건복지부 장관 표창을 수상
2014.04.11	네이버, 오픈소스를 활용한 개발자 경진대회 D2 FEST 2014 개최
2014.04.16	네이버 부동산, 부동산 정보 전문회사들의 매물정보를 유통하는 플랫폼으로 전면개편
2014.04.17	이용자 제작 스티커 판매 플랫폼, '라인 크리에이터스 마켓' 글로벌 등록 접수
2014.04.30	네이버, 대학생을 위한 'e-commerce Dream with NAVER' 프로젝트 실시
2014.05.14	네이버-중소기업청-대중소기업협력재단, 중소기업 R&D 지원을 위한 협력펀드 조성
2014.05.23	네이버, 외부 개발자와 동반 성장을 위한 'NAVER D2' 오픈 세미나 개최
2014.06.12	네이버, 소프트웨어 인재 육성 위해 SNS '하루' 만든 고등학생 개발자 지원
2014.06.16	뉴니어네이버, 중소 제작사와 제휴 통해 콘텐츠 확대
2014.06.19	NHN NEXT, 소프트웨어 분야로 진로 고민하는 대학생 지원
2014.07.09	네이버, 중학생들을 위한 소프트웨어 진로 체험 교실 운영
2014.08.08	네이버문화재단, 가능성 있는 젊은 작가들의 첫 오프라인 전시회 '헬로! 아티스트展' 개최
2014.08.19	네이버, 국내 인터넷 기업 최초로 유엔글로벌콤팩트(UNGC) 가입
2014.08.22	네이버, 음악 창작자를 위한 오픈 플랫폼 '뮤지션리그' 모바일 서비스 오픈
2014.08.25	네이버, 웹 접근성 노하우 공유하는 '2014 널리(NULI) 세미나' 개최
2014.08.27	네이버, 모두컴퍼니와 상생협력을 위한 업무협약 체결
2014.08.28	네이버, 애니메이션 저변 확대 위해 한국독립애니메이션협회와 MOU 진행
2014.09.03	네이버, '네이버 산지직송'으로 산지 생산자에 대한 지원 확대
2014.09.15	대한민국 대표 개발자 컨퍼런스 'DEVVIEW 2014' 개최
2014.09.16	네이버, 매달 독립 애니메이션 상영하는 '애니씨어터' 오픈
2014.10.02	네이버, 한글 간판 지원 및 현책방 전시 프로모션 진행
2014.11.06	네이버, 대학생들이 참여하는 멘토링 소프트웨어 교육 프로그램 운영
2014.11.19	네이버 앱스토어, 스타트업을 위한 무료강좌, 마케팅 지원 등 확대
2014.12.17	네이버, 국내외 웹툰 작가 220여명 대상으로 '웹툰니스트데이' 개최

## ICT 생태계 활성화를 위한 사회공헌

### 쉽고 재미있는 소프트웨어, '소프트웨어야 놀자'

<http://campaign.naver.com/software/>

#### 쉽고 재미있는 창의도구로서 소프트웨어를 경험

네이버는 아이들이 쉽게 이해하고 재미있는 창의적 도구로 소프트웨어를 경험하고, 학부모와 선생님들에게는 소프트웨어 교육의 장기적인 가이드라인을 제시하기 위해 '소프트웨어야 놀자'를 시작했다.

IT 기업으로서 소프트웨어에 대한 전문성을 바탕으로 여러 소프트웨어 교육 전문가들의 의견과 경험을 녹여 소프트웨어를 개발자만의 기술이 아닌 친근하고 재미있는 도구로 경험할 수 있는 프로그램을 준비했다. 강의 영상과 현장체험 프로그램을 통해, 일상생활 속에 숨어있는 다양한 소프트웨어를 직접 체험해 보고 만들며 누구나 쉽게 소프트웨어와 친숙해질 수 있는 기회를 제공한다.

소프트웨어 전문가로 구성된 '소프트웨어야 놀자' 자문위원회와 EBS가 함께 제작한 소프트웨어 콘텐츠를 통해 소프트웨어 교육의 접근성을 높이고, 현장 체험 프로그램을 통해 아이들과 학부모님에게 새로운 꿈을 제시함과 동시에 선생님들의 소프트웨어 교육의 조력자로서 네이버가 함께 한다.



누구나 쉽고 친근하게 소프트웨어 교육을 시작할 수 있도록 다양한 교육 프로그램을 제공한다.

처음 소프트웨어를 접하는 선생님들을 위한 소프트웨어 교실, 초,중학생들이 소프트웨어 현장을 체험하고 개발자의 이야기를 들을 수 있는 자유학기제 프로그램, 전국 교육/사범대학교와 제휴를 통해 각 대학의 멘토가 소프트웨어 교육을 진행하여, 전국 어디에서나 소프트웨어 교육을 받을 수 있는 '대학생 멘토와 함께하는 소프트웨어 교실' 등 학생과 학부모 그리고 선생님들을 위한 다양한 소프트웨어 교육 프로그램을 진행하고 있다.

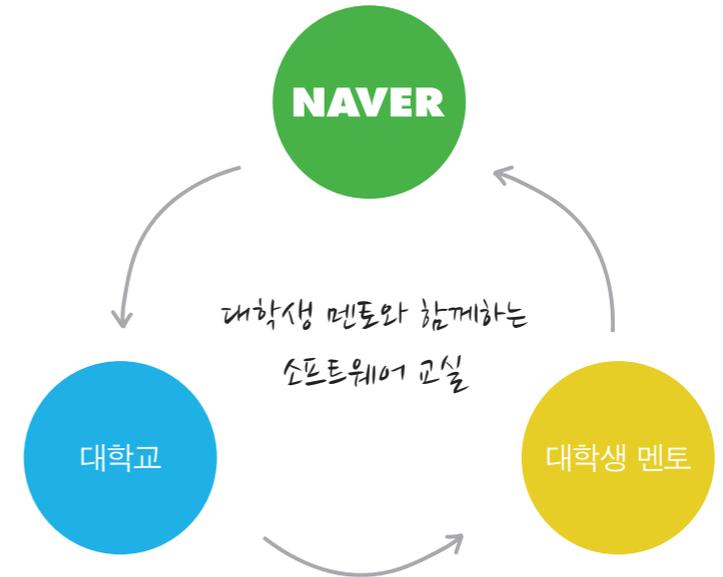
원하는 누구나 '소프트웨어아 놀자'를 경험해볼 수 있도록 소프트웨어아 놀자 교재를 나누었다. 모든 교재들은 비영리 목적에 한하여 저작자를 밝히고 자유롭게 이용할 수 있다.

“선생님 질문이요! 왜 수도권에서만 소프트웨어 체험 교실이 열리나요?”

'소프트웨어 놀자'의 체험 프로그램에는 소프트웨어 진로 체험 멘토링, 중학생 대상 소프트웨어 진로 체험 교실, 초등학생 대상 방과후 '소프트웨어아 놀자' 체험교실 등이 있는데, 여기에 더해 네이버는 아무래도 아직까지는 수도권에 한정되어 있는 소프트웨어 교육의 범위를 확대하고 더욱 더 많은 아이들에게 소프트웨어 체험의 기회를 제공하고자, 각 지역의 대학교와 제휴를 맺고 대학생 멘토와 함께하는 소프트웨어 교실을 시작하게 되었다.

대학생 멘토와 함께하는 소프트웨어 교실

대학생 멘토와 함께하는 소프트웨어 교실은 사는 곳에 관계 없이 전국 방방곡곡에 거주하는 아이들이 평등하게 소프트웨어 교육을 받을 수 있도록 네이버와 대학교가 제휴하고 대학생들의 재능기부가 더해져 이루어지게 되었다. 네이버가 각종 소프트웨어 교육 콘텐츠를 대학생에게 제공하고 대학교 시설을 빌려 대학생들이 직접 교육을 진행하는 것인데, 현재 수도권에서는 성균관대와 수도권 외 지역에서는 한국교원대 및 춘천교대와 제휴를 맺고 해당 지역의 아이들에게 교육을 제공하고 있다. 또한 내년부터는 보다 지역을 확대하여 제주대학교, 안동대학교 등에서도 교육을 제공하고자 노력하고 있다.



네이버는 이 프로그램이 접근성 문제로 소프트웨어 교육을 받을 수 없던 학생들에게 다채로운 소프트웨어 체험 기회를 제공해, 우리나라 아이들의 더 크게 성장하고 소프트웨어 업계의 잠재성이 증대될 수 있을 것이라고 믿는다.

**춘천교대 대학생 멘토와  
함께하는  
소프트웨어 교실을 가다!**

11월 15일 토요일, 춘천교대에서 드디어 '대학생 멘토와 함께하는 소프트웨어 교실' 1주차 교육이 시작되었다. 네이버가 교육 콘텐츠를 제공하고 교육은 춘천교대 컴퓨터교육학과 21명의 대학생들의 재능기부로 이루어졌다.



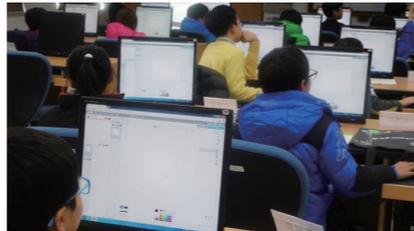
오늘 교육을 진행해줄 춘천교대 멘티 선생님들의 자기 소개



본격적인 교육에 앞서, 춘천교대 이상민 멘토 선생님의 스크래치 교재에 대한 설명



본격적으로 수업이 들어가기 전에 이렇게 이미지로 사용할 자기 사진 촬영



아이들이 스크래치 프로그램을 실행하고 멘토 선생님을 따라서 이미지를 만들어보는 과정

## 사회적기업을 위한 네이버의 검색광고, 검색광고 서포터즈

### 대학생과 사회적기업이 함께하는 마케팅 실무 체험 프로그램

네이버는 사회적기업을 위한 '네이버 검색광고 서포터즈'를 운영하고 있다. 서포터즈로 선발된 30명의 대학생들은 3명씩 한 팀을 이루어, 4개월에 걸쳐 한국사회적기업진흥원에 의해 선정된 10개 사회적기업의 마케팅 활동을 지원하게 된다.



서포터즈 수료식

## 사회적기업을 대상으로 한 대학생들의 재능기부와 네이버의 후원

네이버 검색광고 서포터즈 프로그램은 마케팅과 사회적기업에 관심을 가지고 있는 대학생들이 네이버 검색광고를 비롯한 네이버의 각종 온라인 마케팅 플랫폼들을 활용하여 실제로 사회적기업의 마케팅, 홍보 등을 지원하는 재능기부 활동이다.

마케터와 디자이너로 구성된 각각의 서포터즈 팀들은 10개 사회적기업의 마케팅/홍보 부서원처럼 활동한다. 서포터즈는 본격적인 활동에 앞서 담당 사회적기업들의 비즈니스와 마케팅 수요를 파악하고 분석하며, 네이버 검색광고 등의 마케팅 수단들을 이해하고 숙지한다. 이를 위해 서포터즈는 리서치를 통한 사전 조사 진행은 물론 해당 사회적기업을 직접 방문하여 임직원들을 인터뷰하거나 실제 생산 활동 등을 둘러 보게 되며, 네이버 검색광고 워크샵에도 참여하여 검색광고 집행을 위한 기본 이론 및 실습 교육을 받게 된다.

서포터즈는 이러한 과정을 거친 후 각각의 사회적기업에 맞는 마케팅 전략을 수립하여 제안하고, 본격적인 마케팅 및 홍보 활동을 수행한다. 서포터즈는 네이버 검색광고를 집행한다거나, 블로그와 같은 미디어를 활용한 바이럴 마케팅을 하는 등 실제 온라인 마케팅을 진행할 뿐만 아니라, 기업 홈페이지 내용 변경, 기업 홍보 브로셔 제작 등도 제안해 진행할 수도 있다.

네이버는 대학생 서포터즈 및 사회적기업들에 대한 온라인 마케팅 관련 교육, 사회적기업들에 대한 검색광고 집행비용 지원, 맞춤형 컨설팅 등을 담당하면서 사회적기업의 홍보를 지원한다. 네이버 검색광고 워크샵은 프로그램에 참여하는 대학생 서포터즈, 사회적기업, 그리고 네이버 모두가 한 자리에 모이는 행사로, 참여자 서로와 온라인 마케팅 전반에 대한 이해를 높일 수 있는 중요한 자리이다. 네이버는 워크샵에서 마케팅 수단인 네이버 검색광고, 모바일팜 서비스, 스토어팜 서비스 등을 교육함으로써 서포터즈와 사회적기업들이 어려움 없이 전략적으로 온라인 마케팅 활동을 전개할 수 있는 기반을 마련한다. 그리고 서포터즈가 담당 사회적기업을 위해 효과적으로 네이버 검색광고를 집행할 수 있도록 테스트 기회를 제공하는 한편 실제 집행에 필요한 광고비 결제를 위한 소정의 비즈니스를 지급한다. 또한 네이버는 검색광고 전문 컨설턴트를 통해 기업별로 1:1 맞춤형 컨설팅을 제공하여 네이버 검색광고 집행이 실질적인 도움이 될 수 있도록 지원한다.



## 네이버 검색광고 대학생 서포터즈 1기의 고무적인 성과와 2기의 시작

네이버 검색광고 대학생 서포터즈는 올해 상반기에 있었던 1기 시범활동에서 매우 고무적인 성과를 보여줬다. 전자상거래가 일상이 된 지금 온라인에서 소비자를 상대로 적극적으로 자신을 알리는 활동은 사실 선택이 아닌 필수라고 해도 과언이 아니다. 그런데 주변을 돌아보면 부득이한 상황으로 인해 여전히 온라인 마케팅을 목말라 하면서도 이를 실행하지 못하고 있는 기업들이 많이 있다. 기업으로서 물론 영리를 추구하지만 아울러 공익성까지 추구하고 있어 마케팅에 쓸 자원이 많이 없는 사회적기업들이 그러하다. 네이버는 대학생 서포터즈 1기의 지원을 받은 기업의 웹사이트 방문자수 또는 회원 가입자수가 증가하고 더 나아가 매출까지 상승하는 것을 확인할 수 있었다.

네이버는 네이버 검색광고 대학생 서포터즈 1기의 성과를 발전적으로 이어가고자 이번 서포터즈 2기를 시작했다. 2기 서포터즈 프로그램은 서포터즈 1기와 비교하여 몇 가지 보강된 점들이 있다. 1기 프로그램에서 5개 사회적기업을 대상으로 5개 팀, 모두 15명의 서포터즈를 후원하였다면, 2기에서는 10개 사회적기업을 지원하기 위해 10개 팀, 총 30명의 서포터즈를 후원한다. 그리고 네이버 검색광고 집행을 위해 필요한 비즈니스는 1기에 각 사회적기업에 100만 원씩 지급했던 것을 2기에는 150만 원씩 지급하고, 1:1 맞춤형 검색광고 컨설팅 역시 1기에 각 기업당 1회씩 제공했던 것을 이번 2기에는 테스트 집행 후와 실제 운영 이후로 나누어 2회 제공했다. 아울러 네이버 검색광고 워크샵에서 제공했던 효과 분석 교육은 실제 검색광고를 집행해 본 이후에 제공하는 것으로 변경했다. 네이버는 앞으로도 프로그램 확대에 신중을 기하여 사회적기업들에게 실질적인 도움이 되도록 노력할 계획이다.

## 네이버 검색광고를 통한 사회의 지속적 성장 기여

네이버 검색광고 대학생 서포터즈 프로그램은 사회적기업을 지원하여 우리 사회의 건전한 성장에 기여하는 것을 목표로 한다. 사회적기업이란 취약 계층에게 일자리 또는 사회 서비스를 제공하거나 기업이 속한 지역 주민들의 삶의 질을 높이는 등 공익적 목적을 추구하면서 이윤을 추구하는 기업이다. 따라서 사회적기업과 함께하는 네이버 검색광고 대학생 서포터즈의 활동은 단지 사회적기업에게 온라인 마케팅 활동을 지원하는 것을 넘어 사회적기업 지원을 기반으로 지속 가능한 사회적 가치를 실현해 간다는 의미를 가지고 있다. 네이버는 대학생 서포터즈 프로그램과 네이버 검색광고를 통해 아직은 고전하고 있을 사회적기업들이 시장에 무사히 정착하는 데 실질적인 도움이 되려고 한다. 시장 곳곳에서 안정적으로 활동하는 사회적기업들이 많아질수록 우리 사회는 지속적인 성장을 담보할 수 있을 것이다.

## 사회적기업을 위한 한국사회적기업진흥원의 협력

네이버는 이번 네이버 검색광고 대학생 서포터즈 2기 출범에 앞서 역시 지난 9월 23일에 한국사회적기업진흥원과 업무협약을 체결했다. 한국사회적기업진흥원은 사회적기업의 진흥을 주관하는 곳으로, 올해 상반기에 있었던 서포터즈 1기 프로그램 때부터 협력관계에 있었다. 네이버는 이번 업무협약을 계기로 사회적기업과 함께하는 네이버 검색광고 서포터즈 프로그램을 좀더 체계화하여 지속적으로 펼쳐나갈 계획이다.



## 청년 창업지원 프로젝트, e-commerce Dream with NAVER

### e-커머스 분야 진출을 희망하는 학생들을 위한 실무 경험과 인턴십 제공

네이버는 온라인 창업을 꿈꾸는 전자상거래 관련 학과의 대학생들에게 생동감 있는 배움의 기회를 제공하기 위해 'e-commerce Dream with NAVER' 프로젝트를 준비했다. 전국 20개 대학교와 협약을 맺고 전자상거래 관련 교육 및 기자재 등을 지원한다.

이번 프로젝트는 이커머스 분야로 취업을 희망하는 학생들에게 관련 분야의 실무 교육을 지원하고, 이를 통해 발굴한 인재에게 관련 기업에서의 인턴 기회를 제공한다. 교육은 이커머스 관련 대학 혹은 학과 20여개를 선정, 100명 정도의 학생들을 선발해 진행된다. 네이버는 전문강사 초빙, 학생들이 직접 만든 쇼핑몰 동아리 장비 제공, 창업 camp를 통한 실습 활동 등을 지원한다.

또한, 온라인 상에서 실제 판매를 진행하는 '판매 경진대회'를 통해 우수 인재 30명을 선발하고, '홈&쇼핑'과 소형 쇼핑몰 등 중소기업인 업체에서 인턴십도 진행했다.



### e-commerce Dream with NAVER 온라인 창업 캠프

지난 2014년 7월 16일부터 19일까지, 온라인 쇼핑몰의 새로운 가능성을 꿈꾸며 전국 각지에서 94명들이 모여 온라인 창업캠프를 진행했다.



창업캠프에서 사용된 책자와 이름표

창업캠프는 'e-commerce Dream with NAVER' 프로젝트의 첫 과정으로, 나흘간 진행되는 합숙 캠프이다. 전국 각지에서 선발된 미래의 전자상거래 전문가들은 이 캠프를 통해 이어질 '판매경진대회'에 필요한 실무 능력을 기르며, 동시에 전자상거래 관련 기업에서의 특별한 인턴십 기회를 얻게 된다.

창업캠프는 온라인 창업을 꿈꾸는 이들이라면 반드시 알아야 할 내용들을 가장 효과적으로 전달하기 위해, 공통과정과 심화과정으로 나뉘어 진행되었다.

e-커머스 전반에 대한 강의 위주로 진행된 공통과정을 통해 참가자들은 e-커머스에 대한 전반적인 시야를 넓힐 수 있었다. 특히 창업에 성공한 선배들과의 만남을 통해 참가자들은 나만의 성공 스토리를 만들기 위해 필요한 것들이 무엇인지 생각해 보는 기회를 가졌다.



자유로운 분위기에서 진행된 공통과정

공통과정을 통해 각자가 그린 큰 그림을 실현시키는 것은 심화과정 수업의 몫이다. 참가자들은 그룹 별로 나뉘어 전문가 선생님과 함께 사진 촬영 및 상품 판매 페이지 디자인 실습, 상품 마케팅 기획 등에 참여했다. 학생들의 인물사진 촬영 능력 향상을 위해 전문 모델도 특별히 초빙했다.



소규모 그룹으로 나뉘어 전문가, 모델과 함께 진행된 사진촬영 실습



밤 늦은 시간까지 진행된 사진촬영 및 상품 페이지 디자인 실습

쇼핑몰을 운영하며 반드시 알아야 할 세무, 사업계획 수립, 상표권 등록 및 고객 응대를 위한 수업도 함께 진행되었다.



쉽지 않은 내용임에도 불구하고 유쾌한 분위기 속에서 진행된 강의



더 좋은 결과물을 만들어내기 위해 고민하는 참가자들

캠프의 마지막 날, 시상식이 열렸다. 창업캠프 전체 교육과정에 가장 깊이 몰입했던 참가자들에게는 특별한 부상이 주어졌다.

# 다양한 문화를 접하는 기회 확장

## 2014 네이버 한글한글 아름답게

한글의 가치를 되새기고, 그 아름다움을 널리 알립니다. <http://hangeul.naver.com>

### 네이버, 2008년부터 지금까지 한글과 걸어온 길

네이버는 온라인 세상에 한글로 된 생각과 정보가 더욱 많아지기를 바라는 마음에서 2008년부터 '한글한글 아름답게' 캠페인을 진행했다. 한글의 특성과 아름다움을 살린 나눔글꼴을 배포하고, 정겨운 한글의 손맛이 느껴지는 손글씨를 찾기 위해 '숨은 손글씨 찾기 공모전'을 개최했다. 실생활에서 유용한 한글 문서서식을 제공하는가 하면, '아름다운 우리 시 공모전'을 열어 새롭게 발견할 수 있는 한글의 감동을 나눴다. 우리 생활의 중심이 모바일로 변화하면서 작은 화면에서도 잘 보이는 글꼴을 만들었고, 거리의 수많은 상점들 간판이 영어가 아닌 세련된 한글이었으면 하는 마음에서 한글 간판을 만들기도 했다. 네이버는 앞으로도 한글과 함께 걸으며, 더 많은 사람들과 한글의 아름다움을 나누고자 한다.

### 한글의 아름다움, 나눔글꼴로 나누다

우리 생활의 중심이 PC에서 모바일로 변화하면서, PC뿐만 아니라 모바일에서도 한글이 잘 보였으면 좋겠다는 생각으로 모바일에 최적화된 글꼴을 연구, 2014년 한글캠페인을 통해 고딕에 손글씨의 담백한 감성을 더한 '나눔바른펜'과 오래오래 기억되고 보존되어야 하는 한글의 옛 모습을 간직한 '옛한글', 더 가늘고 깨끗하게 보이는 '얇은 나눔바른고딕'을 배포했다. 나눔바른고딕은 기존 네이버가 배포한 다른 글꼴과 마찬가지로 개인 및 기업 사용자를 포함한 모든 사용자에게 무료로 제공된다.

네이버 나눔글꼴의 지적 재산권은 네이버에 있습니다. 나눔글꼴은 개인 및 기업 사용자를 포함한 모든 사용자에게 무료로 제공되며 자유롭게 수정하고 재배포하실 수 있습니다.

## 한글의 아름다움, 나눔글꼴로 나누다

네이버는 2008년부터 매년 새로운 글꼴을 만들어 무료로 배포하고 있습니다. 2014년에는 고어를 담은 '나눔옛한글', 감성을 전하는 '나눔바른펜', 더 세련되고 심세한 '가느다름 나눔바른고딕'을 만들었습니다. 각 글꼴 페이지에서 직접 체험해 보세요.

**나눔글꼴 체험하기**

[나눔바른펜 >](#)
[가느다름 나눔바른고딕 >](#)
[나눔바른고딕 >](#)
[나눔글꼴예쁘 >](#)  
[나눔손글씨 >](#)
[나눔고딕 >](#)
[나눔명조 >](#)

**나눔글꼴 모음 설치하기**

나눔글꼴 모음에는 나눔옛한글과 나눔글꼴예쁘를 제외한 모든 나눔글꼴이 담겨 있습니다. 나눔글꼴의 지적 재산권은 네이버, 네이버문화재단에 있으며, 오픈 라이선스로 자유롭게 수정하고 재배포하실 수 있습니다. [나눔글꼴 라이선스 >](#)

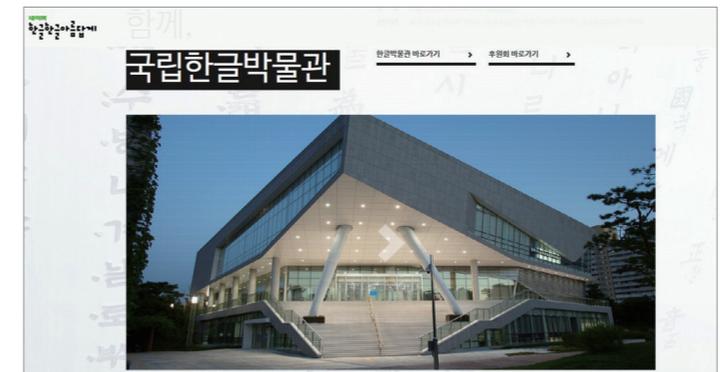
### 아름다운 한글, 간판에 담다

네이버는 지난 2013년 전국에서 신청한 1013개의 상점 중 20개를 선정하고 아름다운 한글 간판을 제작하여 나누었다. 2014년에는 전국 16개 가게와 청계천 현책방 거리 25개 서점이 그 주인공이다. 이번에는 특히 오래된 한글 정보가 이어져오고 있는 현책방에 대한 젊은이들의 관심을 유도하고 사라져가는 한글의 소중함을 되새기기 위해 서울시, 문화체육관광부와 함께 청계천 현책방 거리의 간판을 간판을 지원하고 청계천로에 현책방 거리의 축소판을 전시하는 등 다양한 프로모션도 진행했다.



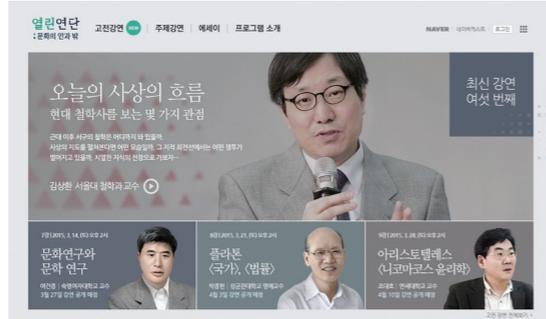
### 한글과 함께, 국립한글박물관 <http://www.hangeul.go.kr>

2014년 한글날을 맞이하여, 한국의 대표적 유산인 한글을 역사와 가치를 일깨우고 전시와 체험, 배움의 기회를 제공하기 위해 국립한글박물관이 개관했다. 네이버는 국립한글박물관 내 한글누리(도서관)와 야외 잔디 마당 및 쉼터 공간(한글계단) 등을 기증하고, 앞으로도 국립한글박물관과 함께 한국어 및 한글 관련 콘텐츠 확산을 위해 노력할 것이다.



## 열린연단 : 문화의 안과 밖

50명의 석학과 함께 하는 열린 연단 <http://openlectures.naver.com/>



### 우리 사회의 대표적인 지성인들에게 듣는 시대의 성찰

한국의 대표적 지성인과 학자들이 모여, <문화의 안과 밖>이라는 강연 프로그램을 통해 공론의 광장을 마련하고, 우리 사회의 문화적 기반을 튼튼하게 만들고자 한다.

이번 프로그램은 네이버문화재단1)에서 위촉한 '문화의 안과 밖' 자문운영위원회에서, 프로그램 주제와 강연자 추천 등을 모두 맡고 있다. '문화의 안과 밖' 자문운영위원장에는 김우창 고려대 명예교수가, 운영위원에는 유종호 대한민국예술원 회장 (前 연세대 석좌교수), 최장집 고려대 명예교수, 오세정 서울대 교수, 이승환 고려대 교수, 김상환 서울대 교수, 문광훈 충북대 교수로 구성되어 있다.

다음은 '문화의 안과 밖' 자문위원회에서 밝힌 프로그램 취지 중 일부이다.

“우리 문화를 전체적으로 조망하고 토론하는 자리로서 '문화의 안과 밖'이라는 문화과학 강연 프로그램을 마련했습니다. 그 동안 우리 사회는 엄청난 변화를 겪어 왔습니다. 그러나 이제는 일단의 전환점에 이르렀다고 할 수 있습니다. 그 동안의 변화는 주로 정치와 경제에 관계된 것이었다고 할 수 있는데, 이제 정치와 경제의 중요함을 잊지 않으면서도 사회 전체를 되돌아보는 것이 필요한 시점이 된 것입니다. 우리 사회가 넓은 의미에서의 이러한 문화를 전체적으로 되돌아볼 여유를 갖지 못한 것은 현실적인 문제들이 너무나 급박한 것이었기 때문이었습니다. 이것을 시도하고자 하는 것이 이번 '문화의 안과 밖' 강연 시리즈입니다”

'문화의 안과 밖'은 2014년 1월부터 매주 토요일마다 오프라인으로 진행 중이며, 연간 총 50회의 강연이 예정되어 있다. 2015년에도 제2차 년도 강좌계획으로 '2015 고전강연'을 진행할 계획이다.



문화의 안과 밖' 강연 현장 사진

이번 강연 프로그램의 또 다른 특성은 온라인 사전 신청을 통한 오프라인 참석이 가능하고, 강연 종료 후에도 네이버를 통해 온라인으로 강연 영상 전체를 접할 수 있어, 보다 많은 사람들이 언제 어디서든 생생한 강연을 직접 들 수 있다. 강연과 별도로 자문위원들이 매주 번갈아 연재하는 오늘의 시대를 살펴보는 짧은 에세이도 온라인으로 만나볼 수 있다.

50개의 전체 강연은 총 8개의 섹션 주제로 나누어져 있다.

- 주제 1. 공적 영역의 위기 (2014.1.18~3.1)
- 주제 2. 공적 영역의 구성 (2014.3.8~4.12)
- 주제 3. 문화예술과 현실 (2014.4.19~5.31)
- 주제 4. 시대와 새로운 과학 (2014.6.7~7.5)
- 주제 5. 자연, 물질, 인간 (2014.7.12~8.9)
- 주제 6. 역사와 전통 (2014.8.16~9.27)
- 주제 7. 근대성의 재검토 (2014.10.4~11.22)
- 주제 8. 시대의 여러 문제 (2014.11.29~2015.1.10)

얼핏 보면, 주제가 어려워 보일 수도 있겠지만, 학문과 문학, 예술, 여론 등이 포괄된 문화 전체에 대해 시간을 가지고 객관적이고 엄밀하게 조망하는 데 꼭 필요한 주제들로 구성되어 있다.

주제마다 5~7개의 강좌로 구성돼 있으며, 한 강좌는 한 시간 내외의 강의와 한 시간 남짓한 토론으로 진행한다.

문화의 연과 박경전 시리즈: 2014.05.19~2014.05.31

주제 1. 문화 정책의 위기 (2014.01.18~2014.03.01)  
 제 1강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.01.18  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 2. 문화 정책의 위기 (2014.03.08~2014.04.12)  
 제 2강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.03.08  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 3. 문화 정책의 위기 (2014.04.19~2014.05.31)  
 제 3강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.04.19  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 4. 사회적 새로운 가치 (2014.06.07~2014.07.20)  
 제 1강, 사회적 새로운 가치: 사회적 가치와 사회적 책임  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.06.07  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 5. 사회적 새로운 가치 (2014.07.27~2014.08.20)  
 제 2강, 사회적 새로운 가치: 사회적 가치와 사회적 책임  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.07.27  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 6. 사회적 새로운 가치 (2014.08.26~2014.09.27)  
 제 3강, 사회적 새로운 가치: 사회적 가치와 사회적 책임  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.08.26  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 7. 2014년 문화의 연과 박 (2014.10.04~2014.11.23)  
 제 1강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.10.04  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 1. 문화 정책의 위기 (2014.01.18~2014.03.01)  
 제 1강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.01.18  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 2. 문화 정책의 위기 (2014.03.08~2014.04.12)  
 제 2강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.03.08  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 3. 문화 정책의 위기 (2014.04.19~2014.05.31)  
 제 3강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.04.19  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 4. 사회적 새로운 가치 (2014.06.07~2014.07.20)  
 제 1강, 사회적 새로운 가치: 사회적 가치와 사회적 책임  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.06.07  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 5. 사회적 새로운 가치 (2014.07.27~2014.08.20)  
 제 2강, 사회적 새로운 가치: 사회적 가치와 사회적 책임  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.07.27  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 6. 사회적 새로운 가치 (2014.08.26~2014.09.27)  
 제 3강, 사회적 새로운 가치: 사회적 가치와 사회적 책임  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.08.26  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 7. 2014년 문화의 연과 박 (2014.10.04~2014.11.23)  
 제 1강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.10.04  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 5. 2014.07.12~2014.08.09

제 25강, 경제, 문화, 정치: 시장과 국가 그리고 생활경제  
 강연자: 이창환(서울대학교 명예교수) | 강연일: 2014.07.12  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 26강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.07.19  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 27강, 사회적 새로운 가치: 사회적 가치와 사회적 책임  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.07.26  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 28강, 도시, 기후, 자연: 인간공생체 - 도시  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.08.02  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 29강, 문화와 과학: 환경 문제와 현대 과학기술의  
 강연자: 이창환(서울대학교 명예교수) | 강연일: 2014.08.09  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 6. 2014.08.16~2014.09.27

제 30강, 역사와 가치, 그리고 이데올로기: 담론의 위상  
 강연자: 도승(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.08.16  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 31강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.08.23  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 32강, 사회적 새로운 가치: 사회적 가치와 사회적 책임  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.08.30  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 33강, 문화와 정치: 환경 문제와 현대 과학기술의  
 강연자: 이창환(서울대학교 명예교수) | 강연일: 2014.09.06  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 34강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.09.13  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 35강, 문화와 정치: 환경 문제와 현대 과학기술의  
 강연자: 이창환(서울대학교 명예교수) | 강연일: 2014.09.20  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 7. 2014.10.04~2014.11.23

제 36강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.10.04  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 37강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.10.11  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 38강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.10.18  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 39강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.10.25  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 40강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.11.01  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

주제 8. 2014.11.23~2015.01.10

제 41강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.11.23  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 42강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.12.06  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 43강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.12.13  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 44강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2014.12.20  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

제 45강, 문화의 연과 박: 객관적 가치와 정치  
 강연자: 김무환(고려대학교 명예교수) | 강연일: 2015.01.03  
 지원처: 김천대학교 | 후원처: 한국문화재단(주)

2014 주제강연 목록

# 나눔과 상생을 일상으로 바꾸는 플랫폼

## 세상을 이롭게 하는 다양한 이슈, 주제형캐스트 공익/나눔

### 네이버 주제형캐스트 공익/나눔

네이버 주제형캐스트 공익/나눔은 다양한 공익적 이슈와 사회적 가치를 담은 콘텐츠를 발굴해 공유하는 통로이다. 봉사, 기부 등 비영리단체를 중심으로 하는 복지 관련 소식뿐 아니라 공공디자인, 사회적 기업, 환경, 건강한 먹거리, 공익광고, 상생, 공유경제, 이로운 기술 등 다양한 소재의 공익 콘텐츠를 연간 5000개 이상 소개하고 있다.

네이버 주제형캐스트 공익/나눔의 가장 큰 특징은 많은 네티즌들의 관심과 공감, 참여를 이끌어내고 있다는 점이다. 금전 기부, 재능 기부, 행사 참여, 서명 등 다양한 방식으로 네티즌들이 주제형캐스트 공익/나눔에 소개되는 이슈에 참여하고 있다. 이러한 참여가 조금씩 모여 우리 사회에 의미 있는 변화를 만들어내고 있는데, 지난 한 해 동안 주제형캐스트 공익/나눔이 알린 이야기와 네티즌들이 만들어낸 따뜻한 변화를 소개한다.

게임을 재미있게 수학을 풀어요  
 엄마, 더 이상 울지 마세요  
 어린이들 친구들과 다른 자신을 발견하면서 인격을 극복하고 꿈을 향해 갑니다

만안해서 별런 특별한 배독시장  
 계양행사단

나의 공간을 위해 마시는 차  
 힐들조합

구조 후, 달려진 동물들의 모습  
 해피반이 이야기

컨테이너로 만들어진 집  
 세상을 바꾸는 사람

부모님을 떠나 내 존재를 확인해요  
 송파안성장애인복지관

돈을 빌려다 주는 고마운 펌프  
 기부 아이디어

학생들의 힘으로 기확한 뜻깊은 봉사  
 재능 기부

사람에 대한 이해가 필요한 직업  
 세상을 바꾸는 사람

힘들지만 웃음을 잃지 않습니다  
 시흥장애인직업개발센터

문화 예술  
 바다 쓰레기로 만든 작품  
 업사이클링

지구촌 희망 나눔  
 사랑이 만든 끔찍한 미션  
 함께 하는 사회

부산의 숨은 보석, 아이들 마음 공동체

가족과 함께 하는 식사  
 세상을 바꾸는 사람

네이버 메인 페이지 주제형캐스트 공익/나눔

### 세계 각지의 긴급 상황에 도움을 주는 주제형캐스트 공익/나눔

주제형캐스트 공익/나눔은 세계 각지의 긴급 상황에 신속히 대응하며 한국 국민의 도움을 전하고 있다. 2013년 11월 필리핀에서 초대형 태풍 하이옌으로 많은 희생자가 생기고 수많은 사람들이 집을 잃었다. 주제형캐스트 공익/나눔은 필리핀을 돕고 있던 UN 난민기구를 통해 이 소식을 전했고, 5일 동안 3980명의 네티즌들이 기부와 응원의 댓글 등 따뜻한 도움의 손길을 전해 주었다. UN 본부에서도 한국 네티즌들이 보여주는 놀라운 관심과 힘을 주목하고 있다.

“5년 전, 어학연수 위해 세부에서 2개월 살았던 좋은 추억이 담겨있는 그곳..그리고 올 여름휴가로 보라카이에서 또 하나의 좋은 추억을 만들고 온 그곳..하지만 내가 추억하고 좋아하고 친절했던 사람들이 그곳에서 태풍 피해를 입었을까 하는 마음에 너무도 가슴이 아픕니다.” - 후원자 댓글 중

### 사회의 다양한 이슈에 대한 공감을 모으는 주제형캐스트 공익/나눔

네티즌들은 주제형캐스트 공익/나눔을 통해 우리 사회의 다양한 이슈에 공감을 표현하고 있다. 북극 보호와 북극해에 감금되어 있는 그린피스 활동가를 구하는 서명에는 2000명이 넘게 참여해 그들을 응원했다. 뿐만 아니라 사랑의장기기증운동본부에서 소개한 ‘6명의 생명을 살리고 세상을 떠난 기석군’의 가슴 따뜻한 콘텐츠를 접하고 온라인 장기기증 서명 사이트에는 평소 2배 이상의 네티즌들이 서명에 참여했다.

“2000명이 넘는 네티즌의 참여가 이루어지다니, 무엇보다도 많은 네티즌들에게 공감을 얻는 기회가 되어 기쁩니다” - 환경단체 그린피스 해피로그 담당자

“가석이 이야기를 통해 장기기증 서약자가 2배 이상 늘었어요, 무엇보다도 가석이 아버님께서 네티즌들이 달아주신 따뜻한 댓글을 통해 많은 감동과 힘을 얻으셨습니다.”  
- 사랑의 장기기증 운동본부 해피로그 담당자

## 기부 문화의 변화를 이끌어온, 해피빈

<http://happybean.naver.com/>



### 천만 누리꾼과 함께 만든 온라인 나눔문화

공익포털 해피빈이 2005년 첫 서비스를 선보인 이래 지금까지 해피빈을 통해 **기부에 참여한 누리꾼이 천만 명을 넘어섰다**. 네이버 회원 네 명 중 한 명은 한 번이라도 기부를 경험해 보았다는 뜻에서 천만 명이라는 숫자가 큰 의미로 다가 올 수 있다. 해피빈에 많은 사랑을 보내주신 여러분께 큰 감사 드리며 천만 누리꾼이 함께 만들어가는 기부문화를 살펴본다.

#### 해피빈 누적 기부자 추이



네이버 블로그에 포스팅을 하거나 지식iN 답변 채택을 받는 등 서비스를 이용하면서 공을 받는 것이 이제 참 자연스러워졌다. 오직 기부만 할 수 있는 공임에도 사람들이 '해피빈 공'에 주시는 사랑은 좀처럼 식지 않았는데, 이처럼 서비스 이용 중 받은 공을 기부하던 경험이 이어져 최근에는 한 단체를 지속적으로 후원하는 정기 기부와 계좌이체·신용카드 등 직접 결제를 통한 기부 비중이 꾸준히 증가하고 있다.

해피빈이 태어난 2005년과 비교해보면 정기 기부금은 무려 46배가 늘었다. 2005년 전체 기부금의 약 14% 비중을 차지하던 직접 결제 기부 비중은 2013년에 38%까지 증가했다. 서비스 이용 중 받은 해피빈 공으로 간접 기부한 경험이 쌓여, 직접 기부하는 나눔 문화의 토대를 만들어 가고 있다.

## 함께하면 더욱 커지는 즐거움, 나눔 문화의 확산

여럿이 함께 콩을 모아 기부하는 습관도 누리꾼 여러분들이 직접 만든 문화이다. '중고나라', '레몬테라스' 등 네이버 대표 카페는 2011년부터 꾸준히 해피빈을 통한 기부를 실천하여 작년에만 1억 원이 넘는 콩을 기부했다. 또한 가수 로이킴 팬카페 '로이존', 믹키유천 팬카페 '블레싱유천' 등 수많은 스타 팬카페는 늘 콩 모으기 순위 상위권을 차지하며 십시일반 커뮤니티 기부의 힘을 보여주고 있다.



네이버 카페 기부 현황

공익 캠페인의 종류도 대중적이고 친근한 소재를 활용해 점차 다양해지고 있다. 지금 해피빈에서는 영화, 공연, 전시 등 티켓 나눔을 통해 조성된 콩 펀드로 소외계층을 지원하는 '굿컬처 캠페인'을 진행하고 있다. 행복한 변화를 꿈꾸는 착한 문화 응원 프로젝트, 굿컬처 캠페인은 많은 누리꾼들의 참여를 기다리고 있다.



굿컬처 캠페인

온라인 기부문화는 누리꾼들의 관심과 적극적인 참여로 성큼성큼 자라왔다. 해피빈은 앞으로도 더욱 새롭고 다양한 나눔 아이템과 플랫폼을 제공하여, 대한민국 5천만 국민이 모두 나눔에 참여할 수 있는 환경을 만들기 위해 끊임없이 노력한다.

## 장애를 넘어 함께 소통하고 성장하는 세상

### 네이버 웹 접근성 체험공간

장벽 없는 웹 세상으로 한걸음 더!

#### 웹 접근성에 대한 지식을 함께 공유하고 나누기 위한 노력

마우스를 사용하지 않고 키보드만으로 웹 서핑을 해본적 있는 사람은 드물 것이다. 평소 의식하지 못할 정도로 쉽고 간단하게 했던 작업조차 난관에 부딪힐 것이다. 눈을 감고 웹을 이용해 본 적도 없을 것이다. 어디에 무슨 버튼이 있는지조차 파악하기 쉽지 않을 것이다. 누구나 쉽게 접속해 이용한다는 웹이지만, 장애를 겪고 있는 분들에게는 이처럼 보이지 않는 문턱이 있기 마련이다. 이 문턱을 낮춰, 장애 유무에 상관없이 누구나 웹에 동등하게 접근하고 정보를 이용할 수 있어야 한다는 것이 바로 '웹 접근성'이라는 개념이다. 네이버는 '웹 접근성'의 중요성에 공감하며 실제로도 전체 네이버 서비스에 관련 기술을 적용하는 프로젝트를 진행한 바 있다. 또한 웹 접근성 정보 공유 사이트인 '널리(nuli.navercorp.com)'를 운영하고, 네이버의 웹 접근성 관련 노하우를 공유하는 웹 접근성 세미나도 진행해오고 있다.



### 다양한 웹 환경을 직접 체험할 수 있는 공간 오픈

네이버는 사옥인 그린팩토리 2층에 '네이버 웹 접근성 체험공간(Special User Experience Box)'을 오픈했다. '네이버 웹 접근성 체험공간'은 시력 및 운동장애가 있는 분들이 네이버를 어떻게 이용하는지 직접 체험해볼 수 있는 공간으로 네이버가 온라인에 이어 오프라인에서도 웹 접근성 기술의 중요성과 필요성을 알리기 위해 만든 체험관이다. 이곳에서는 앞을 전혀 볼 수 없는 전맹 시각장애인들처럼 '들리는 웹'을 체험할 수 있고, 저시력 장애인들의 눈에 보이는 웹을 경험할 수 있다. 또한 일반적인 마우스나 키보드 대신 운동장애인들이 쓰는 보조기구 및 소프트웨어도 이용해 볼 수 있으며, 네이버 직원뿐만 아니라 네이버 사옥을 방문했다면 누구나 자유롭게 들러 이용하실 수 있다.



### 차별 없는 온라인 세상, Web For Everyone

월드와이드웹을 창시한 팀 버너스 리는 "웹의 힘은 보편성에 있으며, 장애 유무에 관계없이 누구나 정보에 접근할 수 있는 것이 필수 요소"라고 밝힌 바 있다. 웹의 힘, 즉 보편성을 위한 노력은 인터넷 이용자들의 다양한 환경을 공감하고 이해하는 것에서 출발하리라 생각한다. '네이버 웹 접근성 체험공간'은 수많은 인터넷 이용환경 중 전맹, 저시력, 손 운동장애, 중증 운동장애 이상 4가지 장애 환경 일부를 제한적으로 구현한 것이다. 이 체험공간을 통해 많은 사람들과 웹 접근성에 대해 함께 고민하고, 보다 많은 사람들이 편리하게 접근할 수 있도록 국내 웹 접근성 기술이 발전하길 기대한다.



## 오래오래 재미있게 함께 일하는 공간

더딜지라도 함께 성장하는 세상

### 발달 장애인이 만드는 커피 한잔, 할머니 할아버지 사서가 있는 도서관

네이버 도서관은 도서관 내에 카페를 만들어 방문객들의 편의를 제공하고 있다. 이 카페는 발달 장애인의 일터를 만드는 "베어베터(Bear. Better)"와 함께 하여, 지적장애나 자폐가 있는 청년들이 보조 바리스타로 일하고 있다. 돈을 많이 버는 카페보다는 발달 장애인 청년들이 오래오래 일하는 것이 더 중요한 카페, 지역민들이 따뜻한 마음으로 커피를 사준다면 그 의미를 오래오래 지켜갈 수 있을 것이다.

네이버는 카페 공간을 만들고 판매에 필요한 모든 장비를 구비하여, 청년들이 바리스타로 자립할 수 있는 환경을 만들었고, 매출은 전액 바리스타들의 일자리에 쓰이고, 수익이 생긴다면 100% 성남시 재활센터에 기부될 예정이다.

느리고 서툴지만 집중력이 높은 발달장애인의 장점을 그대로 살려, 추후 책을 정리하는 업무 등, 더 많은 발달 장애인에게 일할 수 있는 기회를 줄 수 있도록 검토하고 있다.

또한 네이버 도서관은 2010년부터 고령자의 일자리를 만들고 함께 하기 위해 '실버 선생님'이라는 호칭으로 사서 보조 업무를 성남시 고령자들에게 맡기고 있다. 현재까지 10여 명의 할머니, 할아버지들이 함께 해주셨고, 꼼꼼하고 따뜻한 태도로 도서관을 더욱 의미 있게 만들어주고 있다.



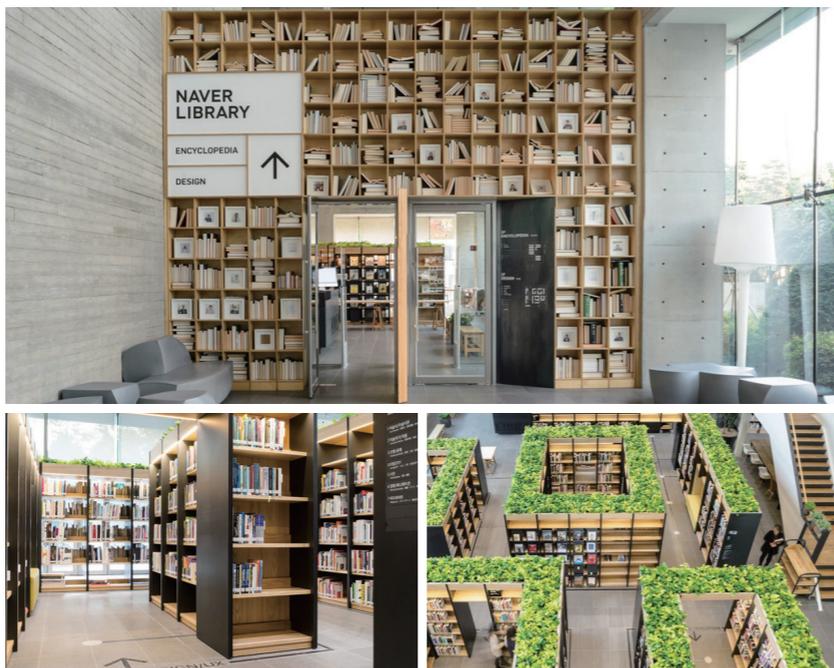
# 가치 있는 지식을 나누는 공간

## 지역민과 함께 나누는 특별한 공간 NAVER LIBRARY

<http://library.navercorp.com>

### 네이버를 닮은 열린 도서관, 네이버 라이브러리

네이버는 2010년 사옥 1, 2층에 IT,디자인 전문 도서관 LIBRARY1을 개관했다. 이 도서관은 지난 3년간 네이버의 직원들과 IT와 디자인 종사자들뿐만 아니라, 평균 200여명의 지역민들이 방문하는 도서관으로 자리잡았다. 2013년 직원 및 IT와 디자인에 관심 있는 일반 대중과, 지역민들에게 더 사랑 받는 도서관으로 거듭나기 위한 리뉴얼을 진행, NHN에서 NAVER로 사명이 바뀌는 중요한 시점에 새롭게 NAVER LIBRARY로 문을 열었다. 새로운 NAVER LIBRARY는 시중에서 쉽게 구하기 어려운 IT와 디자인 관련 도서뿐만 아니라, 다양한 지식, 정보, 콘텐츠가 있는 네이버처럼 다양한 장서를 보유한 도서관으로 바뀌게 되었다.

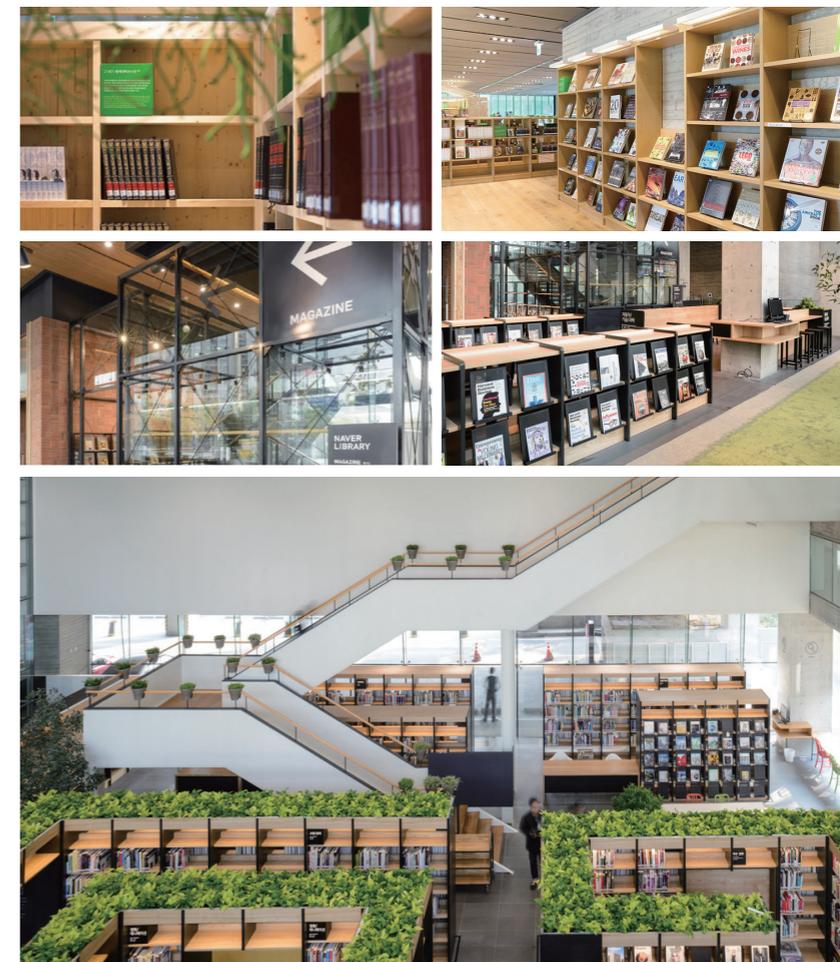


### 개발자, 디자이너에서 모든 사람들이 보고 싶은 장서로의 변화

기존 디자인과 IT 서적은 희소가치가 있는 책을 관련 직군의 사람들에게 제공한다는 장점은 있었지만 일반인들이 쉽게 열어보기에는 다소 아쉬움이 있었다. 그래서 네이버 메인에 가지고 있는 특성을 그대로 가져와 빠른 호응과 느린 호응의 장서들이 모두 갖춰질 수 있도록 배려하여 기존 장서들에 국내외 양질의 매거진과 백과사전을 추가로 비치하게 되었다. 모든 장서들은 서점 등에서 베스트셀러로 알려지지 않지만 의미 있는 장서에서 비용이나 구매 과정이 부담스러운 것들까지 최대한 희소가치가 있는 장서들을 비치하여, 많은 사람들에게 더 열린 공간으로 발돋움하고자 한다.



매거진	250여종
디자인 서적	1만 7천여 권
백과사전	1천 3백여 권
IT서적	7천여 권



# 환경에 대한 올바른 생각

## 네이버 데이터센터 각

저전력과 고효율, 최고 수준의 친환경 시스템을 지켜내기 위한 노력 [\\_http://datacenter.nhncorp.com](http://datacenter.nhncorp.com)

### 서버가 내뿜는 열과의 싸움, 데이터센터

데이터 센터는 수천 만 명의 사람들이 사용하는 네이버와 라인 서비스에서 오가고 기록되는 데이터를 서버를 통해 보관하는 공간이다. 온라인 서비스의 숨겨진 심장이라고 할 수 있다. 서버는 24시간 365일 단 0.1초도 멈추지 않고 가동되어야 하기 때문에 엄청나게 많은 열을 발산한다. 그래서 전 세계의 데이터센터는 뜨거워진 서버실의 온도를 내리기 위한 열과의 싸움을 한다. 세계적인 인터넷 서비스 회사들의 데이터센터가 로키 산맥과 같이 해발고도가 높은(온도가 낮은) 곳에 자리하는 것은 그런 이유이다. 네이버는 10년 여간의 전국의 온도 추이를 연구하여 연 평균 기온이 낮은 춘천 구봉산 자락에 데이터 센터를 위치 시켰고, 시원한 바람이 건물로 잘 들어오도록 계단식 지형을 그대로 살려 건축했다.



### 건물의 설계, 건축, 운영까지 전반에 걸친 친환경적인 노력

최대 50도까지 올라가는 서버실은 불가피하게 전력을 사용해서 낮추어야 하지만 사용되는 전력을 최소한으로 쓰도록, 고열에 잘 견디는 네이버 서버를 자체 제작하였고 서버를 꽂는 랙(rack) 또한 고집적화하여 공간 효율을 높였다. 저렴한 심야 전력으로 밤 사이에 열을 얼리고 공기를 차갑게 만들어 한 낮에 사용하고, 서버를 식히고 뜨거워진 공기, 즉 폐열은 데이터 센터 내에 조성된 온실의 식물을 재배하거나 한 겨울에는 주변 도로의 눈을 녹이는데 사용할 수 있도록 설계하였다. 아주 작게는 데이터 센터에 근무하는 모든 전문 인력들이 손 씻은 물을 버리지 않고 화장실에 사용하고 있으며 빗물을 모아 냉각수나 소방 용수로 사용하고 있으며, 건물 외부에는 세덤이라는 식물을 심어 실내 온도가 더워지는 것을 친환경적으로 완화하고, 센터 내에서는 전기차로 이동하도록 하여 탄소 배출량을 줄이고자 노력하고 있다. 데이터 센터는 LED 전등으로 전기를 최소한으로 사용하고 있으며, 더 나아가 태양광과 풍력 발전의 재생 에너지를 사용하고, 관련 사업에 투자하는 등 지구에 해를 덜 끼치는 가능한 모든 방법을 동원하여, 지구환경에 조금이라도 보탬이 되고자 한다. 이러한 총체적인 친환경에 대한 노력을 인정 받아 친환경 건축물을 인증하는 세계적인 기준인 LEED로부터 데이터센터로는 세계 최고 점수인 95점을 받아 Platinum 을 획득했다. (LEED - NC Platinum V2009)



### 자연 그대로의 환경을 최대한 활용하여, 대한민국을 기록하는 일

데이터 센터 각은, 팔만대장경을 보관하는 장경각에서 '각'을 따와 이름 지어진 것으로 수천 만명의 사람들이 남긴 데이터를 안전하게 보관하는 것이 후대에 의미 있는 일이라는 사명감으로 만들어진 건축물이다. 이 기록은 10년 20년이 아니라 몇 백 년 이 지났을 때 가치 있다는 생각으로 오래도록 안전하게 보관하는 방법을 고민했고, 가장 좋은 방법은 환경을 최대한 거스르지 않고 환경의 도움을 받을 때 라고 생각했다. 그러한 노력으로 장기적으로 비용적인 절감도 얻고 지구에도 좋은, 결국 지구와 사람이 함께 살 수 있는 길을 찾은 좋은 사례가 될 것이다.



# 2014 상생협력 활동 내용

**네이버는 파트너들과의 지속가능한 동반성장을 추구합니다.**

인터넷 생태계와 함께 성장해온 네이버는 파트너들과 함께 새로운 가치 창출과 시장 확대를 모색하고, 이를 통해 지속가능한 성장을 추구하고 있다.

**네이버는 보유한 핵심역량과 자원을 기반으로한 상생 사업에 집중하고 있습니다.**

네이버는 기업활동을 통해 얻은 자산과 노하우, 비즈니스와의 밀접한 연계를 통해, 진정성 있고 실질적인 상생 효과가 기대되는 사업에 집중하고 있다.

**네이버는 직접적인 협력 관계사 뿐만 아니라 중소기업, 스타트업, 콘텐츠 창작자, 소프트웨어 개발자 등 ICT 생태계의 핵심 파트너들의 성장을 지원하기 위한 상생 활동을 전개하고 있습니다.**



네이버는 ICT 선도기업으로서 소프트웨어 인재 양성 등 국내 ICT 생태계의 장기적인 성장기틀을 마련하고 있습니다.

**체계적인 상생 활동 진행을 위해 CEO 직속 조직 '네이버 파트너센터'를 신설하고, 원활한 소통을 위해 상생 포털 사이트 '네이버 벤처스'와 '네이버 컬처스'를 오픈 하였습니다.**



네이버 벤처스



네이버 컬처스

# 인터넷을 통해 자생력 강화를 돕는, '중소상공인' 지원 사업

350만 중소기업인은 중요한 경제 주체이자, 네이버 검색광고주의 90%를 차지하는 주요 고객 홈페이지 구축 10% 수준. 온라인 접근성과 활용능력이 떨어져 골목상권 경쟁에서 생존하기 힘든 상황

▶ 모바일 홈페이지 제작, 마케팅 교육, 온라인 마케팅 프로그램 등 온라인 경쟁력 강화 지원

**중소상공인들의 교육과 만남의 공간, 네이버 파트너스퀘어**

네이버 광고주의 90%를 차지하는 소상공인들에게 사업 운영에 도움이 되는 교육과정과 쇼핑물 전용 스튜디오 시설을 지원  
을 하반기 강북지역(왕십리)에 소상공인을 위한 포토 스튜디오 신규 오픈 예정



**공간 설명**

- 2013년 5월에 오픈한 광고주 및 파트너 교육 공간
- 대강의실, 소강의실, 컴퓨터 교육실, 포토스튜디오(5개 컨셉), 라운지 등 공간 마련

**주요 프로그램**

- 광고주 교육  
창업, 쇼핑광고, 검색광고, 비즈니스/마케팅 등 총 40여 개 오프라인 교육 진행
- 포토 스튜디오 대어  
쇼핑물 운영에 필요한 촬영을 위한 5개 컨셉의 스튜디오와 촬영 장비 무료 제공

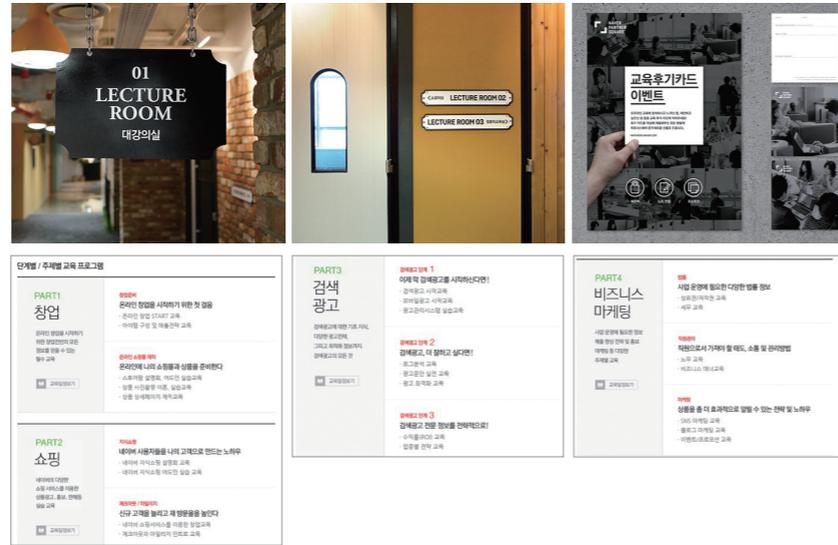
**운영 성과**

- 오픈 이후 월평균 2000명의 광고주 방문
- 교육 이수 : 25,000명(2014.05 기준)

**파트너스퀘어가 제공하는 프로그램과 서비스**

**PARTNER SERVICE #1. 광고주 교육**

파트너스퀘어에서는 사업의 시작과 성장을 위해 필요한 창업, 쇼핑광고, 검색광고, 비즈니스/마케팅과 관련한 총 40여 개의 오프라인 교육을 광고주의 눈높이에 맞춰 무료로 제공하고 있다.



**파트너스퀘어의 인기 강좌들**

(1-day) 검색광고 완전정복

바쁜 사업자들에게 네이버 검색광고를 소개하고, 모바일 광고 운영까지 하루 만에 마스터할 수

있도록 구성한 맞춤 교육과정

고객을 사로잡는 블로그 마케팅

블로그 포스트 작성법부터 마케팅까지. 콘텐츠에 충실한 블로그 운영 전략을 알려드리는 교육과정

쇼핑몰 사진촬영 입문/실전

전문 포토그래퍼가 실제 카메라로 사진을 찍으며 수업하는 업종 별 스튜디오 사진 촬영 실습과정

**PARTNER SERVICE #2. 스튜디오 대여**

파트너스퀘어 포토 스튜디오는 쇼핑몰 운영에 필요한 상품촬영 등을 위해 5개 컨셉의 스튜디오와 촬영 장비 등을 제공하는 공간으로, 네이버 검색광고 및 쇼핑 서비스 광고주라면 누구나 신청 후 이용이 가능하며, 스튜디오 및 장비 대여 비용은 무료이다.



**중소상공인 희망재단 설립**

중소상공인들의 온라인 경쟁력 강화, 상생협력 방안 모색, 연구사업 등을 추진할 희망재단 출범(2014.02.12)



**주요 사업**

- 상생협력사업  
분과위원회 운영을 통한 중소기업인 협회 및 조합들의 의견 수렴, 사업과제 선정
- 소상공인 교육 및 지원사업  
온라인 마케팅 교육 사업 : 온라인 비즈니스 교육센터 개설, 온라인 마케팅 교육  
온라인 비즈니스 지원 사업 : 모바일 홈페이지 구축 지원
- 조사·연구 사업  
중소상공인 경제 실태 조사, 경제 활성화 방안 연구

**사업 현황**

- 모바일 마케팅 지원 사업 진행 : 미래부, 희망재단, 네이버 3자 협의 진행 중  
240개 소상공인 업체 대상 지원 예정  
'모바일팜'을 활용한 모바일 사이트 구축 및 마케팅 관련 내용 교육 예정

**주요 기사**

- 중소기업인희망재단 출범...네이버 3년간 500억원 출연 조선비즈, 2014.02.12
- 중소기업인희망재단, 소상공인 업종별 소통창구 '활짝' 중소기업뉴스, 2014.03.26
- 중소기업인희망재단, 소상공인 온라인 경쟁력 강화방안 토론회 개최 헤럴드경제, 2014.05.14

**SMB 모바일 프런티어 사업**

중소상공인의 온라인 비즈니스 경쟁력 강화를 위해 6개월 동안 총 168명의 중소기업인 참여 2014년 8월부터 6주간 주 1회씩 온라인 홍보, 모바일홈페이지 구축, 전자상거래, 모바일 광고 이해· 홈페이지 활용방안, 검색광고 이해하기, 세무신고 절차, 저작권 등을 주제로 한 교육을 받음.



SMB 모바일 프런티어 1기 입학식



SMB 모바일 프런티어 1기 수료식

# 창업 생태계 활성화를 통한, '스타트업' 촉진

사업초기의 어려움을 잘 극복할 수 있도록 투자와 인프라 지원을 통해 자생할 수 있는 환경 조성 필요  
지속적인 성장 위해, 국내 시장의 특수성과 한계를 뛰어넘어 글로벌 진출을 통한 성장동력 마련 절실

▶ 펀드 조성 및 직접투자, 스타트업 전문 조직, IT인프라 지원 등을 통해 스타트업 활성화 지원

## 스타트업/벤처 지원을 위한 펀드 조성 과 투자

벤처 펀드 조성 : 500억원

구분	집행 규모(2014년 12월)
국내 펀드 출자 집행	188억원
해외 펀드 출자 집행	\$12M

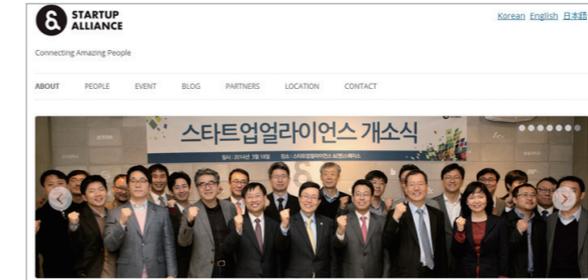
## 신규 서비스 개발을 위한 기업 인수 및 투자

서비스 개발 및 제휴를 위해 유망한 스타트업/벤처에 투자 진행 : 2013년 이후 12건

구분	업체명
투자	비트패킹컴퍼니, 록앤올, 열두시, 아로정보기술, 트리노드
인수	위트스튜디오, 디바인인터랙티브, 어메이징소프트, 아이커넥트, 킷켓, 브레인팝, 고교록

## 스타트업 얼라이언스 설립 및 지원

미래부와 함께 스타트업 창업 및 해외 진출을 전문적으로 지원하는 '스타트업 얼라이언스'를 설립



### 주요 사업

- 스타트업에 유용한 세미나/토론회/컨퍼런스 등 마련
- 도움이 필요한 스타트업 생태계 구성원을 연결하는 커뮤니티와 네트워킹 마련
- 스타트업 해외진출 지원
- 네트워크 공간 '&Space' 운영

### 사업 현황

- '실리콘밸리의 한국인' 컨퍼런스 진행
- 스타트업 멘토링 사업 '파워톡' 2회 진행
- '재팬 부트캠프' 진행
- 비엔나市와 스타트업 교류사업 진행

### 주요 기사

- 유망 벤처 해외진출 지원 '스타트업 얼라이언스' 출범, 조선비즈, 2014.03.18
- 임정욱 스타트업 얼라이언스 센터장 "실리콘밸리 버금가는 스타트업 문화 구축에 힘쓸 것", 아이티투데이, 2014.03.26
- 스타트업 얼라이언스, '캠프모바일'에서 1대1 컨설팅 시작, 이데일리, 2014.04.20
- '재팬 부트캠프' 종료..韓 스타트업에 日 투심 몰렸다, 뉴스토마토, 2014.07.11



명찰을 받아 가는 참가자들



가득 채워지고 있는 컨넥트홀



실리콘밸리의 한국인' 컨퍼런스 키노트

**스타트업 IT인프라 지원 패키지 Npac(Naver Partner Aid & Care)**

스타트업에게 필수적인 IT인프라를 지원함으로써 창업 성공 가능성을 제고



스타트업, IT인프라가 필요한 기업 및 단체를 대상으로 선별 지원

**지원 대상**

**지원 내역**

- 네이버 벤처스 사이트를 통해 상시로 신청을 받아, 심사를 거쳐 지원
- 네이버 Works(기업 솔루션)
  - 기업도메인 메일(30GB), N드라이브(25GB), 오피스, 캘린더, 주소록 등의 기업용 기능 제공
- 에코스퀘어(클라우드 서버) : 2년간 고사양 서버 4대 제공
- 모바일팜(모바일 홈페이지 제작도구) : 업종 특화 모바일 홈페이지 제작도구 제공

**지원 현황**

- 에코스퀘어(클라우드 서버) : 2010년 이후 서버 750여대(9억원 규모)
- Npac은 2014년 상반기 100개 스타트업 지원, 연말까지 총 300개 스타트업 지원
  - ▶ 서버 1,500여대, 연 24억원 규모

**스타트업 피드백**

- **글로벌K 참가 스타트업 '프리미엄'**

"이렇게 좋은 인프라와 서비스를 제공해주셔서 정말 감사 드립니다. 네이버로부터 좋은 서버까지 지원 받게 되어 정말 영광이고 감사의 말씀 꼭 전하고 싶습니다"
- **글로벌K 참가 스타트업 '드림스퀘어'**

"드림스퀘어의 대표 한신환입니다. 우선적으로 에코스퀘어 지원에 감사 드립니다. 네이버의 소중한 자원이 의미있게 쓰여질 수 있도록 드림스퀘어도 최선의 노력을 다하겠습니다."
- **스타트업 얼라이언스 파워톡 참가 스타트업 '브레이브팜스'**

"이렇게 좋은 사양의 서버를 무상으로 사용할 수 있게 돼서 저희 팀에겐 큰 힘이 될 것 같습니다. 지원을 바탕으로 더 좋은 서비스를 만드는 게 저희가 할 수 있는 보답이자 책임인 것 같네요."

**국내 모바일 생태계 활성화를 위한 '네이버 앱스토어'의 개발사 지원**

네이버 앱스토어와 중소 개발사들이 함께 성장할 수 있도록 상생 방안 마련



**상생 내역**

- 낮은 수수료와 마일리지 서비스 → 개발자 8 : 사용자 1 : 네이버 1
- 모바일 메인에 앱/게임판 별도 신설 : 우수앱 추천 코너 및 리뷰 소개
- 누적 매출 5억원 이하의 경우 수수료 면제
- N클라우드 서버지원 등 채널링 혜택 강화
- 토크데이 등 개발사 상호 네트워킹 및 교육의 장 제공

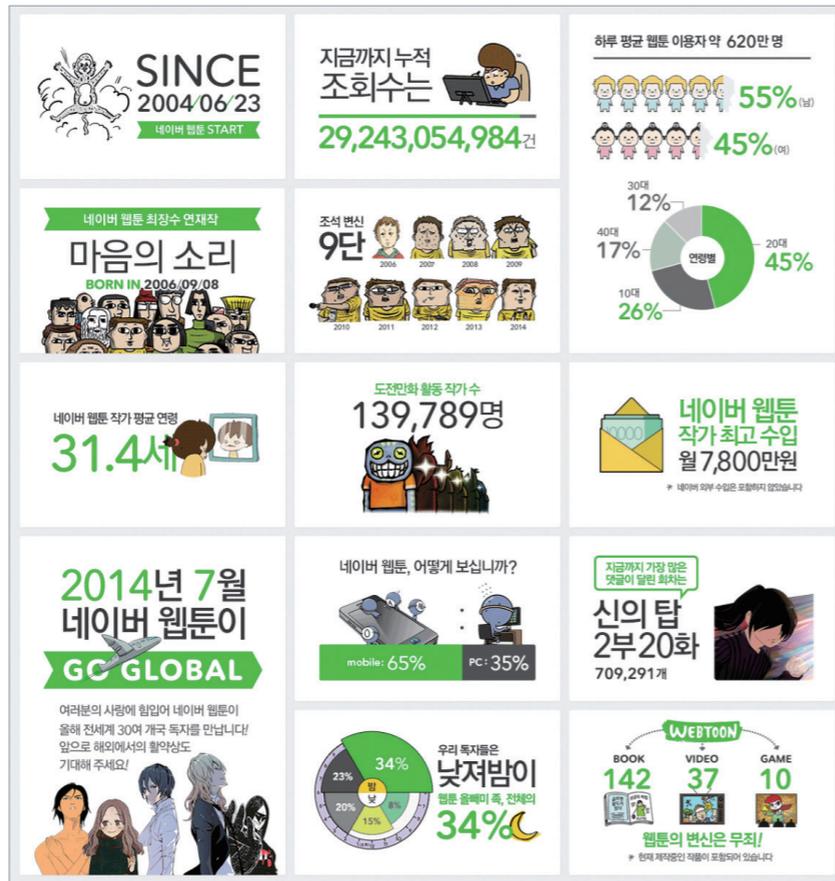
# 콘텐츠 생태계 확대와 글로벌 진출을 통한 '콘텐츠 창작자' 지원

플랫폼 사업자로서 네이버에게 가장 중요한 파트너는 콘텐츠 창작자들이며 이들의 지속적인 성장이 필요  
 영세한 콘텐츠 업계의 취약한 비즈니스 모델 개선을 위해, 새로운 수익 창출 방안 모색 필요

▶ 열린 콘텐츠 생태계 조성 및 수익모델 구축을 통한 성장 지원, 파트너들의 글로벌 경쟁력 강화

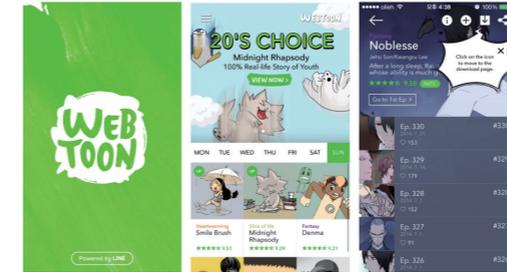
## 웹툰을 통한 만화산업 성장 지원

### 네이버 웹툰 10주년 현황



## 네이버 웹툰 글로벌 진출 지원

### 글로벌 웹툰 서비스 개시



- 안드로이드/IOS 어플리케이션과 모바일 웹사이트(<http://m.webtoons.com>) 오픈
- 요일제 업데이트 방식 적용, 매일 7~10개 작품 정기적 노출 예정
- 영어 번역 : 42개 작품 / 중국어 번역 : 50개 작품

### 유럽 양대 도서전 진출

- 프랑크푸르트 도서전(2013.10)  
국내 최초 웹툰 해외 도서전 진출, 2만명 방문, 네이버 웹툰 30개 작품 상담 진행
- 런던 도서전(2014.04)  
유럽 양대 도서전 모두 진출, 웹툰 부스 운영 및 상담, 영문 번역 40편 전시

### 해외 진출 성과

- 출판 계약 성사 : 태국 그랑프리社, '노블레스', 갓오브하이스쿨, '소녀더와일드'
- 출판 계약 진행 : 인도네시아 자라퍼블리싱하우스, '노블레스'
- 북미, 프랑스, 스페인 출판사와 협의 중

## 네이버 웹툰 작가 수익모델 마련



### 웹툰 PPS 도입

### (Page Profit Sharing)

- 2013년 4월, 웹툰 작가들의 수익모델 발굴을 위해 PPS 도입
- 웹툰을 보여주고, 이용자를 대상으로 유료판매, 광고, 관련 상품 판매를 통해 웹툰 작가들의 수익 확보
- 2013년 누적 매출 50억원 규모, 매출의 70%가 작가 수익으로 연결
- 네이버 웹툰 작가 최고 수입 : 월 7800만원(네이버 외부 수입 제외)

## ‘도전’ 플랫폼을 통해 열린 창작 생태계 조성

### 콘텐츠 생태계 활성화를 위한 네이버만의 리그 시스템



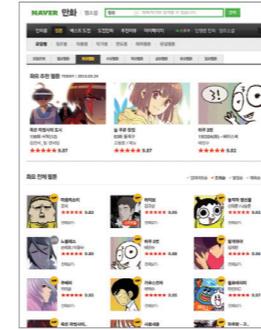
\* 서비스 별로 각 리그 존재 여부나 이름은 조금씩 다를 수 있습니다.

네이버 서비스의 리그에는 ‘챌린지(도전)’, ‘베스트’와 같은 이름이 붙어있다. ‘챌린지’는 프로 아닌 아마추어 창작자들도 누구나 자신의 창작물을 공유할 수 있는 장이고, ‘베스트’는 챌린지에서 이용자의 많은 사랑을 받은 고품질 콘텐츠들이 승격한 공간이며, ‘베스트’리그에서도 인정받으면 네이버에 ‘정식’ 연재하는 프로 창작자가 된다. 나아가 네이버는 이러한 정식 창작자들을 위한 다양한 수익모델을 개발해 그들이 보상을 받을 수 있도록 하고 있다.

### 누구나 참여할 수 있는 ‘챌린지’, 고품질 콘텐츠를 모아 놓은 ‘베스트’, ‘정식’ 창작자들을 양성하고 그들에게 보상

네이버는 웹툰, 웹소설, 포스트, 그라폴리오, 뮤지션리그에서 이러한 ‘리그’ 시스템을 운영하고 있다. 물론 서비스 별로 각 리그의 존재 여부나 이름은 조금씩 다를 수 있으나, 기본적인 구조는 유사하다. 콘텐츠 창작자들이 활동할 수 있는 무대를 다양하게 마련해 놓고, 조금이라도 더 많은 창작자들이 자신의 역량을 발휘할 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 또, 역량 있는 창작자들이 그에 대한 충분하고 지속적인 보상을 받을 수 있도록 비전을 제시하고 있다.

## 웹툰

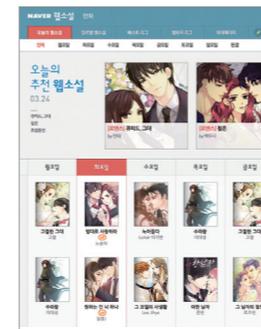


독자들의 많은 사랑을 받고 있는 네이버 웹툰은 리그 시스템으로 운영하고 있는 네이버의 대표 서비스이다. 누구나 참여할 수 있는 창작 만화 게시판인 ‘도전 만화’가 있고, 그곳에서 사랑 받은 콘텐츠들을 ‘베스트 도전’에서 만나볼 수 있으며, 마지막으로 정식 연재 코너가 있다.

이렇게 다양한 기회의 무대 덕분에 도전만화와 베스트도전에 작품을 올린 작가 수는 140,000명에 달하고, 이를 거쳐 정식 연재되고 있는 작품 수는 약 150여 편, 정식 작가 수는 380여 명에 이른다. 이러한 양질의 만화 콘텐츠들은 일 평균 무려 620만 명의 이용자들이 네이버 웹툰을 찾게 하는 원동력이며, 이중 일부 만화는 영화, 애니메이션, 캐릭터 상품 등으로 재탄생해 작가들에게 새로운 수익 모델이 되기도 한다.

네이버 웹툰은 ‘도전만화’에서 만화를 좋아하는 누구나가 만화가가 될 수 있는 기회를 제공하고 있고, ‘베스트도전’에 고품질 만화가 많이 올라와 이용자가 좋은 만화를 많이 접할 수 있도록 하고 있으며, 나아가 정식 연재를 하는 프로 만화가를 발굴해 그들에게 또 다른 2차, 3차 기회와 비전을 제공하고 있는 것이다. 이용자의 콘텐츠 만족도와 창작자의 기회가 함께 커지는 선순환 구조라 할 수 있다.

## 웹소설



웹소설의 시스템도 유사하다. 누구나 웹소설을 올릴 수 있는 챌린지 리그, 많은 사랑을 받은 고품질 웹소설을 모아 놓은 베스트 리그, 그리고 정식연재 코너인 ‘오늘의 웹소설’로 이루어져 있다. 현재 챌린지 리그에 작품을 올린 작가 수는 100,000명이 넘으며, 베스트리그 작품 수는 약 400편, 정식 작가 수는 9월 말 기준 106명에 이른다. 그리고 정식 작가들의 작품 중에서 종이책으로 발간된 작품이 벌써 25편이나 된다.

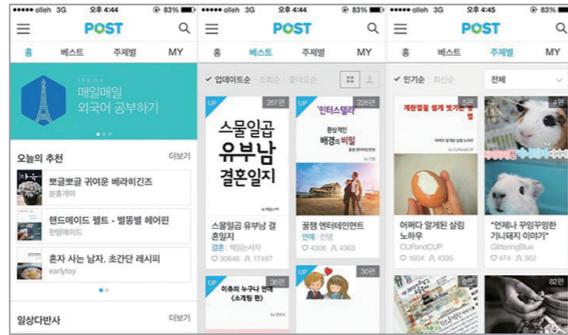
즉 이미 웹소설은 탄탄한 리그 시스템에 기반해 누구나에게 작가가 될 수 있는 기회를 제공함으로써 좋은 콘텐츠들이 많이 나올 수 있도록 할뿐만 아니라 작품에 대한 이용자들의 관심과 사랑을 창작자에게 다시 돌려주는 콘텐츠 생태계의 선순환 구조를 마련했다고 볼 수 있다.

웹소설에서는 뿐만 아니라 정기적으로 특정 테마의 ‘공모전’을 개최함으로써 정식 작가가 될 수 있는 기회의 장을 더 넓혀 두고 있는데, 1회 공모전을 통해서는 8명의 정식 작가가, 2회 공모전을 통해서는 5명의 정식 작가가 탄생했다.

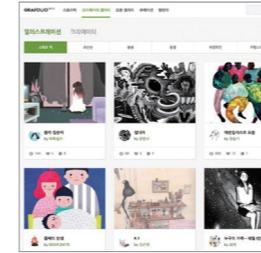
## 포스트

웹툰과 웹소설 외에도 네이버 서비스들은 리그 시스템을 저마다의 방식으로 활용하고 있다. 네이버 포스트가 대표적이데, 다양한 주제에 대해 누구나 쉽게 모바일로 글을 쓰고 다른 사람들과 공유하는 모바일 콘텐츠 플랫폼이다. 네이버 포스트는 정기적으로 '도전 포스트'라는 공모전을 주최하고, 이용자에게 많은 사랑을 받고 있는 포스트를 '베스트' 코너에 모아 소개하고 있다.

지금까지 4월, 6월, 8월에 시행된 '도전 포스트'에 출품된 포스트 수만해도 23,000개에 이르고, 전체 포스트는 116,000개, 전체 작가는 26,000명에 달한다. 또한 수상작을 비롯해 포스트에는 출판을 준비하고 있는 콘텐츠들도 속속 나오고 있어 이제 네이버 포스트는 명실상부 콘텐츠 창작의 등용문으로서 자리매김하고 있다. 얼마 전에 네이버 포스트에도 '베스트' 코너가 생겼는데, 높은 질의 '베스트' 포스트가 모바일 콘텐츠 생태계를 더욱 탄탄히 하는 데에 큰 영향을 줄 것으로 기대해 본다.



## 그라폴리오



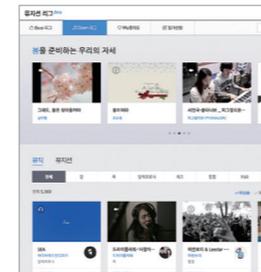
그라폴리오는 일러스트레이터와 이용자들이 소통하는 일러스트레이션 전문 플랫폼이다. 상업적 수단으로 이용되거나 다른 콘텐츠를 부수적으로 뒷받침하는 역할을 해오던 일러스트레이션을 지속적으로 향유 가능한 하나의 문화로 만들고자 하는 목표를 가지고 있는 서비스이다.

그래서 네이버는 우선 작가들이 일러스트레이션 작품을 대중에게 보여주고 소통할 수 있는 오픈된 공간을 만드는 것이 중요하다고 보았는데, 그것이 바로 '챌린지'이다.

챌린지는 누구나 참여 가능한 일종의 오픈 공모전으로, 사전 제시된 키워드에 맞는 일러스트레이션 작품을 선보이고 당선작으로 선정되면 해당 작가는 '도전 크리에이터'를 넘어 '크리에이터'로 승격되어 보다 많은 팬을 만날 수 있게 된다.

현재 그라폴리오의 작가수는 5,000명이 넘으며, 누적 일러스트레이션 이미지는 48,000개에 달한다. 누구나 작품을 공유할 수 있는 개방된 공간을 만들고 좋은 작품에는 그에 따른 대우를 제공해 작가들에게 동기 부여를 하는 것만으로도, 전에 없던 새로운 문화 생태계가 만들어질 수 있음을 알 수 있는 사례가 아닌가 한다.

## 뮤지션리그



리그 시스템을 통해 콘텐츠 창작자들에게 새로운 기회를 제공하기 위한 서비스가 또 있다. 음악 창작자라면 누구나 자신의 음악을 자유롭게 올릴 수 있는 온라인 플랫폼인 뮤지션리그가 그것이다. 뮤지션리그는 인지도가 없는 뮤지션들이라도 자신의 음악성 하나만으로 대중과 소통하고 대중의 공감을 얻을 수 있어 많은 뮤지션들의 관심과 사랑을 받고 있다.

뮤지션리그는 8월 오픈 후 한 달 만에 재생 수 200만 건을 훌쩍 넘었으며 지금까지 뮤지션리그에 음악을 올린 뮤지션은 1,000명에 육박하고 올라온 음악은 3,000곡이 넘는다. 지금은 '오픈리그'라고 하는 뮤지션이라면 누구나 참여하고 음악을 올릴 수 있는 공간이 마련되어 있는데, 올 하반기 중으로 오픈리그에서 좋은 반응을 얻은 뮤지션들을 위해 '베스트리그'를 오픈할 예정이다.

오픈리그-베스트리그 체제가 갖추어지면 뮤지션리그도 웹툰, 웹소설 등의 서비스가 그래왔듯이 뮤지션들이 자신의 음악을 자유롭게 알리고, 나아가 많은 사랑을 받고 인정을 받으며 그에 맞는 대우와 동기부여를 통해 창작에 힘을 불어넣는 선순환 구조가 형성될 것이다. 물론 이용자들은 그 과정에서 좋은 음악을 들을 수 있을 것이다.

# D2를 통한 '소프트웨어 개발자' 지원

적박한 국내 소프트웨어 생태계에서 IT산업의 근간이 되는 개발자들에 대한 체계적인 지원이 필요  
네이버의 노하우와 자산을 공유하고, 커뮤니티를 지원함으로써 실무적이고 현실적인 지원 가능

▶ 체계적인 개발자 지원 프로그램과 S/W 인재 양성을 통해 장기적인 S/W 경쟁력 강화 지원

## 개발자 지원을 위한 패키지 프로그램 D2 (For Developers, By Developers)



D2는 'For Developers, By Developers'의 약자로, 개발자들을 위해 개발자 스스로가 직접 이끌어 나가고 있는 네이버의 개발자 지원 프로그램이다.

NAVER D2는 네이버가 축적한 기술과 지식 공유 및 외부 개발자들에 대한 지원을 통해 그들의 역량 강화를 유도하여, 업계 전체와 네이버가 함께 성장하는 선순환 구조를 만들고자 지난 2013년에 첫 선을 보였다.

네이버의 개발자 지원은 오랜 기간 동안 이어져 왔다. 9년의 역사를 자랑하는 개발자 컨퍼런스인 DEVIEW를 비롯하여, 오픈 소스와 개발 도구 공개, 학회 및 커뮤니티 지원 등 여러 지원 프로그램이 있었다. 이런 다양한 프로그램을 하나로 통합한 것이 바로 NAVER D2이다.



### 개요

국내의 IT 기업, 중소 벤처, 오픈소스 개발자, 학계가 참여하는 개발자 행사 및 네이버의 기술과 노하우를 공유하는 다양한 개발자 지원 프로그램

### 주요 사업

- 개발자 컨퍼런스 'DEVIEW' 해외 개발자 및 국내 주요 IT기업, 벤처기업, 오픈소스 개발자 등 2000여명이 모여 지식과 기술을 공유하는 컨퍼런스
- D2 Fest 대학생이라면 누구나 참여할 수 있는 오픈소스 소프트웨어 축제로 팀이나 개인으로 참가하여 오픈소스를 개발하는 대회
- 오픈세미나 외부 개발자와의 기술 역량 향상을 위해 네이버의 개발 경험과 지식을 공유하는 현장 순회 공개 세미나
- 개발자 커뮤니티와 대학생 후원 개발자 블로그, 개발자 커뮤니티, 학회, 외부 개발자 컨퍼런스 후원

### 주요 성과

- DEVIEW 참가자수(2013년) : 2600명
- 오픈세미나 9회 개최 : 1300여명 참석
- 개발자 커뮤니티 후원 : 28개(회원수 10만명)
- 기술학술대회 후원 : 60개(참가인원 3.7만명)

### 지식공유의 장 - DEVIEW, hello world, 오픈 세미나

NAVER D2의 가장 대표적인 프로그램은 DEVIEW이다. 2006년 사내 개발자 행사로 시작된 DEVIEW는 9년의 역사를 거치며, 네이버뿐만 아니라 업계 전체, 나아가 글로벌 IT 기업에서 축적한 최고의 기술 지식과 개발 경험을 공유하는 명실상부한 대한민국의 대표 개발자 컨퍼런스로 자리 잡았다.



DEVIEW 2014 현장

DEVIEW는 한 해 업계 최고의 기술 콘텐츠를 공유하여 대한민국 개발자들의 동반 성장을 도모하는 컨퍼런스이다. DEVIEW는 2006년 네이버의 사내 기술행사로 시작해 벌써 7년째를 맞았다. 지난 9월 29일과 30일 양일에 걸쳐 열린 'DEVIEW 2014' 참가 등록은 모두 1분 내로 조기 마감되고 총 2,500여 명이 신청했다.

지식을 나누고, 탁월함을 추구하며, 함께 성장한다는 것이 DEVIEW의 비전이다.

DEVIEW 2014는 이를 위해 더욱더 많은 준비를 했다. 급속도로 변화하는 업계 지형에 발맞춰 IoT와 하드웨어 등 이머징 테크(emerging tech) 분야의 최신 기술 트렌드로 주제를 확장하고, Github, Linkedin, Netflix 등 국내에서 듣기 힘든 해외 기술 세션을 마련해 더 넓은 범위에 대한 지식을 나누고 많은 분들과 함께 성장하기를 기대하고 있다.

세션 1 10:00-10:45	원복한 프로그래머를 위한 철학 유석훈 Riot Games	스위프트 프로그래밍 언어 김영훈 FANCY	Service Workers 송정기 삼성전자	신개념 N스크린 웹 앱 프레임워크 'PARS' 이동영 LG전자
세션 2 11:00-11:45	네이버 모바일 오픈 올릭 이은 반용형 무한스크롤의 손찬욱 NAVER	자신있는 개발자에서 훌륭한 개발자로 이민석 NHN NEXT	WebRTC 개발, 현재, 그리고 미래 최진호 SK Telecom	아이비전과 공유기 해킹을 통한 인도어 IOT 살상기 최사람 ZOYI
세션 3 13:00-13:45	지금까지 상상한 표현의 한계를 넘자-webGL 백선기 라이선스아이피 이준호 NHN Technology...	모바일 앱 크래시! 네이버 에서는 어떻게 수감하고 유영덕 NAVER LABS	소프트웨어개발 방법론을 건축기에게만 배워야 하는 신원욱 스마트데카	Automated Recognition of Michael S. Ryoo NASA, JPL 윤경식 Ybrain
세션 4 14:00-14:45	자바스크립트 라이브러리 개발/운영 강령기 전용우 NHN NEXT	인도어ID 동시성 프로그 램링 - RxJava를 활용한 최정열 Sisworks	앱 세상에서 HTML5 생존 가: HTML5 기반 모바일 임상석 SK Planet	오터 수경과 만질 기능을 가진 Android Keyboard 최상희 heukkey

DEVIEW 2014 1일차 프로그램

한편, NAVER 개발자 블로그인 <hello world> 역시 개발자들 간의 지속적 지식 공유에 중요한 역할을 하고 있다. 실제 <hello world>에는 네이버 개발자가 직접 서비스를 하면서 겪은 사례와 경험이 주로 올라온다. 구독자들의 반응도 '현업에서 부딪친 문제들을 해결하는데 실질적인 도움을 받는다'는 내용이 많다.

<hello world>의 실제 콘텐츠는 <D2 오픈 세미나>를 통해 오프라인으로 이어진다. 지금까지 총 8회의 세미나가 열렸고, 지난 5월 부산, 6월 광주 등 다양한 지역의 개발자들을 대상으로 만남의 장을 마련하고 있다. 이후 전국으로 확대해 나갈 계획이다.



부산에서 열린 제7회 NAVER D2 오픈 세미나

### 개발자 커뮤니티와 대학생 후원

네이버를 비롯하여 대한민국 내에는 무수히 많은 곳에 열정과 실력을 갖춘 개발자들이 포진되어 있다. 특히, 이런 열정 있는 개발자들이 많이 모여있는 곳이 각종 개발 커뮤니티인데, NAVER D2에서는 이런 커뮤니티가 안정적으로 활동할 수 있도록 장소와 컨퍼런스 개최를 후원한다. 이 뿐만 아니라 최근에는 개발 산출물을 저장할 수 있는 서버 지원도 시작했다. NAVER D2는 이렇듯 개발자들이 온/오프라인에서 더욱 활발히 활동할 수 있도록 장려하여, 양질의 기술 콘텐츠를 생산하고 공유하는 플랫폼이 되고자 노력하고 있다.

**후원**

- 4개** 커뮤니티 개발자 컨퍼런스 후원
- 28개** 개발자 커뮤니티 후원
- 60개** 기술학회 후원
- 486회** 소모임 후원
- 3.7만명** 후원 학술대회 참가인원
- 10만명** 후원커뮤니티 총회원수

NAVER

미래의 S/W 산업을 이끌어 나갈 학생 개발자들에 대한 지원 역시 활발하게 진행되고 있다. 올해는 D2 Campus 프로그램을 통해 학생 개발자 지원을 시작했다. 학생 개발자들이 오픈소스 활동을 배우고 경험할 수 있는 대학생 오픈소스 경진대회 D2 FEST는 올해로 2회째를 맞았다. 또한, 대학생의 눈높이에 맞는 세미나와 컨퍼런스도 준비 중이다.



D2 FEST 2014 오리엔테이션 현장

### XE를 중심으로 한 오픈소스 공개와 후원

- 4명 외부개발자 full-time 지원
- 8개 3rd party XE module 쇼핑몰
- Xpress Engine
- 579개 3rd party module과 theme
- 130만회 누적 XE 다운로드

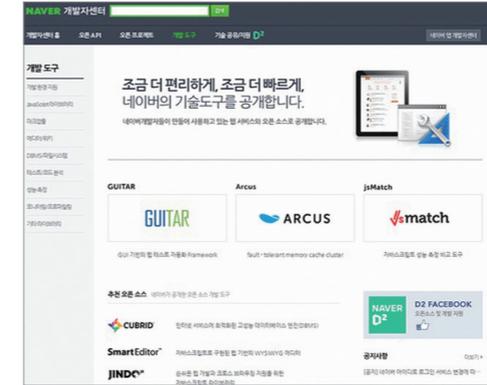
NAVER D2는 오픈소스 활동에도 힘쓰고 있다. 오픈소스 협업 개발 플랫폼인 Yobi, 국내 최초의 오픈 소스 캐시 솔루션 아커스(Arcus)가 대표적이다. 아커스는 현재 네이버 LINE과 BAND, 카페/블로그 등 80여 개가 넘는 서비스에 적용되어 혁신적인 성능 향상과 비용 절감을 가져온 S/W이다. 이런 경쟁력 있는 오픈소스를 통해 외부 개발자의 개발 생산성을 높일 수 있는 환경이 마련될 수 있다.

특히 집중하고 있는 것이 오픈소스 CMS인 XE(XpressEngine, 구 제로보드)인데, 외부 기업과 일반인들도 많이 사용하고 있는 XE를 지속적으로 발전시키기 위해서 별도의 전용 개발 공간 XEHub를 마련하고 4명의 풀타임 개발자를 지원하고 있다. 현재 XE는 많은 외부 개발자 분들의 참여로 579개 모듈과 테마를 제공하고 있으며, 130 만회 누적 다운로드를 기록하는 등 국내 최대 CMS 솔루션으로 자리잡았다. XE 기반으로 만들어진 사이트는 올해만해도 총 7만 여개에 달하고 있다.



올해로 6살을 맞이한 XE / XE 개발 전용공간인 XE HUB

이외에도 현재 총 22개의 내부 개발 S/W를 오픈했으며, 앞으로 더 많은 도구와 소스를 공개해 나갈 계획이다. 전체 도구는 네이버 개발자센터에서 만나볼 수 있다.



네이버 개발자센터 > 개발도구

1주년을 향해 달려가고 있는 NAVER D2 프로그램은 이렇듯 숨 가쁘게 확장과 성장을 거듭해 가고 있다. 향후 개발자들에게 실질적인 도움이 될 수 있는 탄탄한 내용 구성으로 대한민국 개발자들의 전반적인 질적 성장과 개발 생산성 향상을 위해 노력할 예정이다.





대표 박지원  
 주소 경기도 성남시 분당구 삼평동 627번지  
 홈페이지 [www.nexon.com/](http://www.nexon.com/)  
 블로그 <http://hands.nexon.com>

1994년 설립된 넥슨은 세계 최초의 그래픽 온라인게임 '바람의 나라'를 시작으로 '크레이지 아케이드 비엔비', '메이플스토리', '카트라이더', '던전앤파이터' '서든어택' 등 다수의 인기 타이틀을 보유한 글로벌 게임기업이다.

넥슨은 게임을 기반으로 한 다양한 엔터테인먼트 사업을 통해 전 세계에 최고의 재미와 특별한 경험을 선사하고, 나아가 놀이문화를 선도하는 기업이다. 언제나 독특하고 신선한 게임 크리에이터로서, 고객 가치를 최고로 삼는 서비스 리더로서, 성공을 약속하는 비즈니스 파트너로서 글로벌 리더를 지향한다.

**2014 사회공헌 및 상생 협력 활동 주요 내용**

**사회공헌 브랜드  
넥슨핸즈**

온라인 게임의 대중화를 통한 게임 산업 저변 확대 및 성장에 주도적 역할을 해온 넥슨은 사회 공헌 활동에 '공유 가치 창출(Creating Shared Value, 이하 CSV)' 개념을 도입하고 기업과 사회의 상생을 도모하기 위한 활동을 펼치고 있다. 이를 위해 (주)엔엑스씨, (주)네오플, 넥슨지티(주) 등 넥슨 주요 관계사 및 자회사들과 함께 2010년 11월 넥슨의 사회공헌 대표 브랜드 '넥슨핸즈(NEXON HANDS)'를 론칭했다.

넥슨핸즈의 기본적인 지향점은 넥슨이 잘 아는 '재미와 즐거움'을 통해 문화적, 창의적, 기술적인 감성을 사회와 공유하는 것이다. 넥슨핸즈는 도움이 필요한 곳을 찾아 직접 도움의 손길을 전하고자 노력했으며, 진정성을 가지고 다양한 사업을 직접 기획하고 추진해 왔다. 넥슨은 특히 어린이들의 행복한 삶에 지속적으로 관심을 가지고, 그들의 건강과 교육에 필요한 사업들을 전개해 나가고 있다.

**넥슨핸즈 심벌**

지구가 하나의 손이 되었다. 지구와 사람의 손을 형상화한 이 심벌은 즐거움과 창의적인 가치를 세계와 함께 나누고자 하는 넥슨의 사회공헌 정신을 의미한다.



2014 사회공헌 및 상생 협력 연혁

월	분류	내용
1월	상생협력	인디 게임 개발 행사 '글로벌 게임잼 2014 판교' 후원
	상생협력	넥슨컴퓨터박물관, 어린이융합워크숍 HAT 운영
	사회공헌	넥슨 작은 책방 91호점 '이미지 라이브러리' 사옥 내 오픈
2월	사회공헌	<마비노기 영웅전> 서비스 4주년 기념, 유저 기부금 1억 원 어린이재활병원 건립에 기부
	사회공헌	부산장애인종합복지관과 부산 지역 장애 어린이 위한 후원 협약 체결
	사회공헌	어린이재활병원 착공 기념 푸르메재단에 10억 원 기부 (누적 기부액 76억 500만 원)
3월	상생협력	NXC, 제주대학교 좋은컴퓨터교육연구센터와 컴퓨터 프로그래밍 교육 지원 사업 추진
	사회공헌	'넥슨 러너즈' 서울국제마라톤 참가 기념 푸르메재단에 1억 5500만 원 기부
	교육/문화	넥슨컴퓨터박물관 'NCM 어린이자문단' 2기 발대식 개최
4월	상생협력	NXC, 사회공헌 프로젝트인 '음악섬핑'을 통해 제주 하우스콘서트 후원
	사회공헌	세월호 참사에 10억 원 기부
	상생협력	'게임 스타트업' 키우는 넥슨엔파트너즈센터(NPC) 설립
5월	상생협력	제 8회 '넥슨 개발자 컨퍼런스' 개최
	사회공헌	장원교육과 협약 맺고 '상상씨앗 독서프로그램' 실시
	상생협력	엔엑스씨, 설문대어린이도서관 과 메세나 결연
6월	사회공헌	작은책방 93호점, 충북대 병원 '가람' 도서관 본격 운영
	사회공헌	네오플, <사이퍼즈> 유저들과 넥슨 작은 책방 92호점 만들기 봉사활동 실시
	사회공헌	네오플, 어린이 재활병원 건립 기금 5억 기부
7월	상생협력	프로그래밍 대회 '넥슨 오픈 스튜디오(NOS)' 시즌6 개최
	사회공헌	빌딩 숲속에 디지털 놀이터 '넥슨 더놀자' 개설 (부산 센텀 시티)
	상생협력	넥슨컴퓨터박물관 'Museum Remark: Keyboard & Mouse' 기획전시 개최
8월	상생협력	넥슨컴퓨터박물관, 1주년 기념 이벤트 '던전 앤 박물관' 실시
	사회공헌	넥슨, 서울랜드에 '메이플스토리' 체험관 오픈
	상생협력	OEC, 진로교육 접목된 앙트십 교육, 학생·학부모까지 확대 실시
9월	상생협력	NXC, 제주지역 학생 대상 여름과학캠프 개최
	상생협력	'넥슨엔파트너즈센터(NPC)' 판교 2호점 개설
	상생협력	역사 속 인물을 만나다, 넥슨컴퓨터박물관 1주년 특별전 실시
10월	상생협력	넥슨컴퓨터박물관, 'NCM 어린이자문단' 2기 수료식 개최
	사회공헌	NXC·네오플, 제주대에 발전기금 7천만원 지원
	사회공헌	제4회 넥슨작은책방 독후감대회 (판교사옥에서 개최)
11월	사회공헌	넥슨지티, 넥슨작은책방 94호점 '넥슨지티도서관' 개관
	사회공헌	NXC, 넥슨컴퓨터박물관 지역아동 대상 로봡 체험전 진행
	상생협력	더놀자밴드 제 11회 자라섬 재즈 페스티벌 참가, 조중중학교 현악반 아이들과 게임음악 협연
12월	상생협력	NXC, 사회공헌 프로젝트인 '음악섬핑'을 통해 제주 하우스콘서트 후원
	상생협력	제주대병원에 넥슨작은책방 95호점 설립
	상생협력	넥슨, '2014 즐거운 직장, 행복한 기업' 문체부 장관상 수상
12월	상생협력	넥슨컴퓨터박물관, '4th 팝업뮤지엄: where 그리고 able' 개최
	사회공헌	넥슨 컴퍼니 어린이 재활병원 200억원 기부 약정 및 병원 명칭 발표 (푸르메재단넥슨어린이재활병원)
	사회공헌	넥슨 컴퍼니 사회공헌 백서 발간
12월	사회공헌	마비노기 유저와 함께 미안마의 웨비다 지역에 넥슨 해외 작은 책방 4호점 오픈 (넥슨 작은 책방 100호점)
	사회공헌	엔엑스씨, 제주지역 24개 유치원에 네티켓 교육 지원

넥슨 대표 사회공헌 활동\_ 어린이재활병원, 넥슨작은책방, 넥슨컴퓨터박물관

넥슨, '어린이재활병원' 건립에 동참하다

넥슨은 사회공헌활동의 핵심적인 키워드를 어린이들의 즐거움과 행복한 삶으로 삼고, 어린이들의 건강과 교육에 필요한 사업들을 꾸준히 진행해 왔다. 특히, 2005년부터 소아병동을 방문하며 장애 어린이와 아픈 어린이들의 건강한 미래에 대해 진지하게 고민해 온 넥슨은, 지난 2012년 9월 서울 지하문로에 문을 연 '푸르메재활센터'의 건립을 위해 10억 원의 기부금 전달한 것을 시작으로 재활전문 병원건립을 목표로 하는 비영리재단인 푸르메재단과 인연을 맺었다.

이후 2013년 6월 넥슨 컴퍼니는 푸르메재단과 협약을 맺고 국내 최초 통합형 어린이재활병원 건립 기금 조성에 적극 협력하기로 약속했다.

어린이재활병원 건립을 위해 본격적으로 팔을 걷어붙인 넥슨 컴퍼니는 기금 모금의 첫 단계로 푸르메재단과 가수 선이 함께 진행하고 있는 '만원의 기적' 캠페인의 총 모금액 11억 3천2백만 원과 동일한 금액을 먼저 기부했다. 이후 임직원 참여 봉사활동 및 유저 이벤트를 통한 기부금 조성, SNS 캠페인 등 어린이재활병원을 위한 이색적이고 다양한 공동 캠페인을 펼치며 병원 건립을 향한 뜻을 차근차근 모으고 있다.

어린이재활병원' 사업 개요

- 대상** 장애어린이 및 청소년 중심, 취약계층 비장애어린이를 포함한 지역주민
- 내용** 의료, 사회, 직업재활 서비스 및 지역사회복지시설 운영
- 기간** 2016년 개관 목표
- 부지** 서울시 마포구 상암동 628번지
- 규모** 지상 7층, 지하 3층 (연면적 18,378㎡/약 5,500평)
- 구성** 어린이재활병원, 직업재활센터, 체육시설, 주민복지시설 등



### 넥슨 컴퍼니, 어린이재활병원 건립 기금 마련 활동

#### 넥슨, 마영전 유저 기부금 1억원 어린이재활병원 건립에 사용 (2014.02.26)

2014년 2월, 넥슨의 인기 게임 마비노기 영웅전의 서비스 4주년을 맞이해 특별 아이템 판매 수익금의 전액을 기부하는 착한 이벤트가 열렸다. 게임 내에서 대륙 역사서, 인물 설정서, 지역 설정서, 마족 설정서가 담긴 '시즌1 시나리오집'을 출시하고 이벤트 기간 동안 판매된 수익금 1억원을 푸르메 재단이 마포구 상암동에 짓는 어린이 재활병원 건립을 위한 기금으로 전달했다.



#### 넥슨 러너즈, 마라톤 대회 참여로 어린이재활병원 건립활동 동참 (2014.03.16)

넥슨, 네오폴, 넥슨지티 등 넥슨 컴퍼니 임직원들로 구성된 '넥슨 러너즈'가 2014년 서울국제마라톤 대회 풀코스에도 도전했다. 넥슨은 마라톤 도전을 기념해 마련한 기부금 1억 원과 넥슨 페이스북에서 1 Like 당 2,222원을 적립한 금액을 모두 합쳐 총 1억 5천5백만 원을 푸르메재단에 전달하였다.



#### 넥슨 컴퍼니, 어린이재활병원 착공식 기념 10억 원 기부 (2014.03.26)

2014년 3월, 서울 마포구 상암동에서 열린 어린이 재활병원이 첫 삽을 떴다. 넥슨 컴퍼니는 어린이재활병원 착공식에 참여해 앞으로 안전한 병원이 지어지기를 기원하는 마음을 담아 푸르메재단에 기부금 10억 원을 전달했다. 넥슨 컴퍼니가 병원 건립을 위한 지원과 노력을 아끼지 않을 것을 함께 약속하는 뜻깊은 자리였다.

**도타2, 올스타전 특별 기부 이벤트 진행, 8,100만 원 기부 (2014.04.12)**

코리아 도타 2 리그 시즌1의 시즌 파이널 매치에서 특별 기부 이벤트 '올스타전'을 개최했다. 승리팀의 승점(킬수) 76점과 4연속 처치인 '격노' 달성을 통해 총 8천 1백만 원의 기금을 마련하여, 어린이재활병원 건립을 위해 푸르메재단에 전달했다.



**넥슨, 푸르메재단 홍보대사 선의 자전거 국토 종단 라이딩에 1억 기부 동참 (2014.06.13)**

넥슨은 푸르메재단의 '만원의 기적' 콘서트를 이끄는 홍보대사 선의 자전거 국토종단을 기념해 어린이재활병원 건립을 위해 1억 원을 동반 기부했다.

**임직원 어린이집 '도토리소풍' Zip, 프로젝트 판매 수익금 기부 (2014.06.16)**

도토리소풍에서는 지난 5월 보육 중인 어린이들과 미술프로젝트인 Zip, 프로젝트를 진행했다. 이를 통해 어린이들이 직접 그린 그림을 담은 손수건을 제작하여 사내 판매해 발생한 수익금 365만 원을 어린이재활병원 건립 기금으로 푸르메재단에 기부했다.



**사이퍼즈, '희망의 별' 이벤트 기부 아이템 판매액의 10배인 5억 원 기부 (2014.06.17)**

네오플이 개발하고 넥슨이 서비스하는 '사이퍼즈'에서는 게임 내 '희망의 별' 이벤트를 통해 기부 아이템 판매개수 5천개를 달성, 판매 금액의 10배인 5억 원을 어린이재활병원 건립 기금으로 푸르메재단에 기부했다.

또한 이벤트에 참여한 유저들과 함께 92번째 작은 책방을 함께 만들어 훈훈한 나눔 동도 함께했다.



**넥슨 컴퍼니, 어린이재활병원 건립에 200억 기부 약정 (2014.12.23)**

넥슨 컴퍼니는 어린이재활병원 건립을 위해 총 200억의 기금을 기부하기로 약정했다.

이에 푸르메재단은 병원 건립을 위한 넥슨의 공로를 기리기 위해 병원의 공식 명칭을 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원'으로 확정했다. 2014년 12월까지 (주)엔엑스씨(대표 김정주), (주)넥슨코리아(대표 박지원), (주)네오플(대표 이인) 등 넥슨 컴퍼니 관계사들이 뜻을 모아 총 134억 원을 푸르메재단에 전달하였으며 병원 완공까지 66억 원을 추가 기부하게 된다. 이번 참여를 통해 넥슨 컴퍼니는 '푸르메재단 넥슨어린이재활병원' 건립과 초기 운영에 필요한 약 430억 원 중에서 절반 가까이를 기여하게 됐다.



### 책읽기가 즐거워지는 마술 같은 아지트 ‘넥슨작은책방’

‘넥슨작은책방’은 2005년 아이들에게 지식과 배움의 터를 마련해주고자 시작돼, 현재 국내 지역아동센터 및 기관 등 96곳, 해외 4곳으로 총 100개가 설립돼 운영 중인 넥슨의 대표 사회공헌 활동이다. 도서 지원 뿐 아니라 공간 리모델링을 통해 독서할 수 있는 아늑한 환경도 함께 조성하여 어린이들이 책읽기의 즐거움을 느낄 수 있도록 지원하고 있다.



#### 넥슨 컴퍼니, 넥슨작은책방 관련 활동



#### 넥슨작은책방, 상상씨앗 독서프로그램 실시(2014.05.02)

넥슨은 교육전문기업 장원교육과 사회공헌 협약을 체결하고 작은 책방 아동들을 대상으로 하는 ‘상상씨앗 독서프로그램’을 새롭게 시작했다. 이 프로그램은 지역아동센터 어린이들의 올바른 독서 습관 함양을 위해 장원교육 독서지도 선생님이 직접 찾아가는 활동으로, 넥슨은 도서와 기자재를 후원하고 장원교육은 선생님의 재능 기부로 참여했다.

독서교육은 5월부터 12월까지 총 8개의 작은 책방 어린이 116명을 대상으로 진행되었다. 참여한 어린이들은 주당 1권씩 총 40권의 책을 읽으며 규칙적인 독서 습관을 기를 수 있었고, 느낀 점을 글이나 말로 표현하면서 사고력과 창의력도 키우는 배움의 시간을 가졌다.

#### 제 4회 넥슨작은책방 독후감 대회(2014.09.27)

2014년 9월, 넥슨 판교 사옥에서 제 4회 넥슨 작은 책방 독후감 대회 시상식이 열렸다. 작은 책방 독후감 대회는 넥슨 작은 책방을 이용하는 아동, 청소년들에게 독서가 주는 또 하나의 즐거움을 만끽할 수 있게 하자는 취지에서 2011년에 처음 시작되었다. 4번째로 열린 이번 대회에서는 7월부터 3개월 동안 전국에 마련된 작은 책방을 이용하는 초등학생, 중학생들이 모두 356편이 독후감을 응모했으며, 동화 작가들의 심사를 거쳐 모두 60명의 수상자가 결정됐다. 이날 시상식에서는 학부모, 지역아동센터 관계자 150여명이 참석해 대상 작품을 낭독하고 수상 소감을 발표하는 시간도 마련되었다. 넥슨 핸드스 단원들은 풍선 아트와 뱃지 만들기, 페이스 페인팅 등 이벤트를 준비했고, 아이들에게 특별한 문화적인 경험을 주기 위해 아쿠아 버블쇼 등 즐거운 공연 관람 시간도 가지며 즐거운 추억을 만들었다.



### 마비노기 봉사단과 함께 '넥슨작은책방 100호점' 미얀마 개관 (2014.12.04)

2014년 12월, 미얀마 웨비다 지역에 넥슨 작은 책방이 100호점을 설립했다. 책방 설립에는 10주년을 맞은 넥슨의 인기게임 '마비노기' 이용자 봉사단도 함께 참여하여 더욱 뜻깊은 활동이 되었다. 미얀마 현지 학교에서 넥슨은 낡은 교실을 리모델링 하고 책걸상, 노트북 13대를 기증했고, 미얀마 어린이들을 위해 발간한 버마어 동화책 1,000권과 어린이 도서 2,000여권의 책을 선물했다.

현지 어린이들과 어울려 한국어 수업, 협동화 그리기, 미니 운동회 등 다양한 봉사활동을 펼쳤고, 향후 책방이 원활하게 운영될 수 있도록 교사 및 지역주민을 대상으로 책방 운영에 대한 교육 프로그램도 지원했다.

'넥슨작은책방'은 국내를 넘어 지역, 문화적으로 소외된 해외 지역 아이들에게도 혜택을 제공하고자 2011년부터 해외로 진출, 현재까지 총 4개의 책방을 설립했다. 해외 책방은 '전세계 아이들의 꿈이 이뤄지는 공간'이라는 뜻을 담아 'Wish Planet' (위시 플래닛)이라는 명칭을 붙이고 있으며, 2011년 아프리카 부룬디 지역을 시작으로 2012년 네팔 다델주라주 산간지역에 2호점, 2013년 말 캄보디아 캄프스프의 토모다 학교에 3호점을 세웠다.

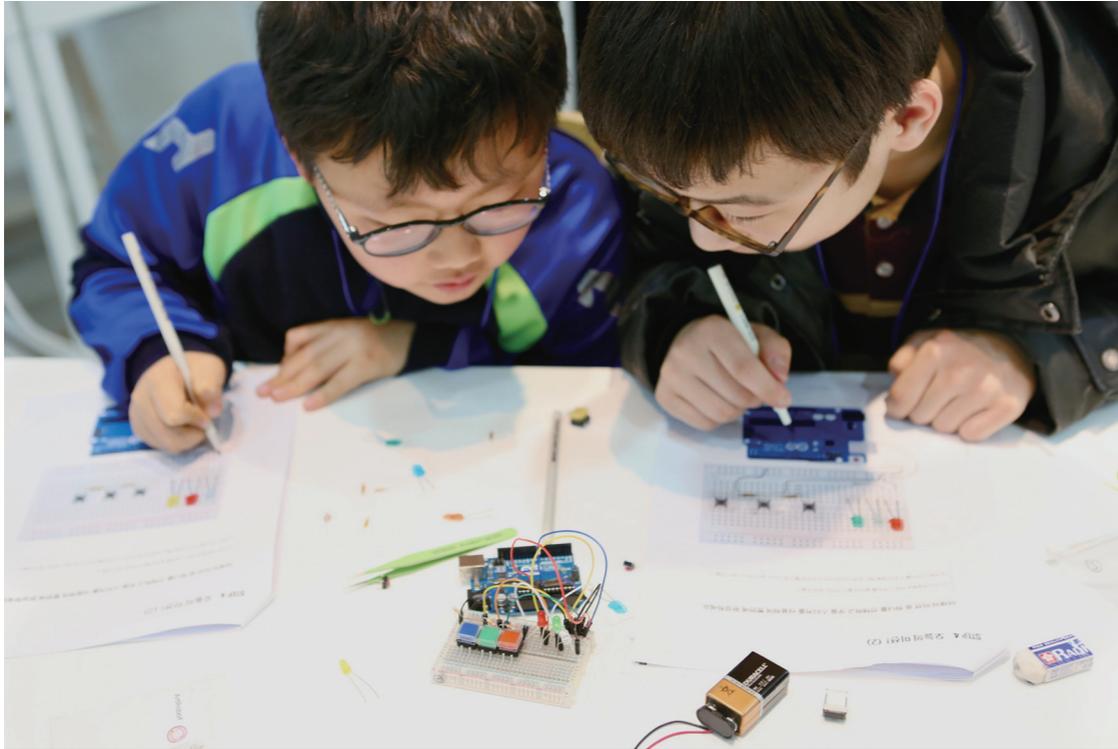


### 컴퓨터와 게임의 역사를 한눈에 볼 수 있는 '넥슨컴퓨터박물관'

'넥슨컴퓨터박물관'은 오늘날의 넥슨을 있게 한 컴퓨터와 게임 문화의 역사를 수집, 보존하고, 이를 바탕으로 지역사회와 교류하고 상생하고자 2013년 7월 제주도 노형동 한라수목원 인근에 설립됐다. '애플 I' 등 초기 컴퓨터 기종은 물론 운영체제(OS), 부품, 프린터 등 주변기기까지 모두 전시돼 있으며, 1970년대 추억의 패키지 게임, 오락실 게임을 비롯해 첨단 3D 게임까지 다양한 플랫폼을 아우르는 여러 장르의 게임들이 전시돼 있다. 전시품 수집에서 전시까지 유수의 국내외 기관들과 협약을 맺고, 총 4천여 점 이상의 소장품을 보유하고 있다.

또한 유아 때부터 자연스럽게 스마트 폰을 접하는 어린이들에게 IT기기를 통해 정보를 접하는 방법과 이를 활용하는 방법을 알려주기 위해 'IT문화예술 융합 교육 프로그램'을 개발하고 교육한다. 유아 및 초등저학년 대상 인터넷 예절 프로그램인<네티즈>, 디지털 리터러시 프로그램<아츠랩>, 넥슨 컴퓨터 박물관의 <NCM어린이자문단>, 어린이 융합 워크숍(HAT)등 다양한 프로그램을 통해 어린이들이 더욱 창의적인 인재로 자라날 수 있는 기반을 마련하고 있다.





#### 유아 대상 인터넷 예절 교육 프로그램 '넛키즈' (2014.04~)

2014년 제주 전역의 읍면지역 유치원 어린이들을 대상으로 인터넷 예절 프로그램인 '넛키즈'를 무상으로 제공하였다. 총 25개의 유치원의 393명의 원아에게 교육을 제공하여 2013년보다 더욱 규모를 확대했다.

'넛키즈'는 인터넷과 온라인게임을 처음 접하는 유아들이 디지털미디어를 올바르게 이해하고 활용할 수 있도록 돕는 교육프로그램으로, 생활 속 소재와 연계된 다양한 신체 활동을 통해 올바른 인터넷 사용습관을 익힐 수 있는 과정으로 구성돼 있다. 컴퓨터 사용 시 바른 자세 유지, 개인 정보 보호, 올바른 컴퓨터 사용 시간 등 디지털 미디어 이용에 실제 필요한 정보들을 몸으로 느끼고 경험하며 배울 수 있도록 하고 있다.



#### 지역아동센터 아동 초청, 로봇 시연 체험행사 진행 (2014.09.12)

2014년 9월, 서귀포시 샘솟는 지역아동센터와 조천읍 조천지역아동센터의 아동 30명을 넥슨컴퓨터박물관으로 초청하여, 레고 마인드스톰을 활용한 로봇 시연 및 체험 행사를 진행했다. 이 날 행사는 엔엑스씨가 4월부터 8월까지 제주대학교 좋은 컴퓨터 교육 연구센터와 함께 제주도 내 과학중점고등학교 컴퓨터동아리를 대상으로 진행한 '계산적 문제해결능력 향상을 위한 컴퓨터 교육'을 이수한 과학중점고등학교 학생들이 직접 진행했다.

학생들은 자신들이 배운 계산적 사고를 바탕으로 지역아동센터 아동들이 레고마인드스톰을 직접 조작하고 체험할 수 있도록 도왔으며, 자신들이 창의적으로 기획, 제작한 로봇을 아동들에게 소개하고, 로봇에 대한 꿈과 열정을 공유하는 시간을 가졌다.





**NCM 어린이 자문단 2기 수료식 개최(2014.07.26)**

NCM 어린이자문단은 지난 2012년부터 시작된 넥슨컴퓨터박물관 지역밀착형 사회공헌 프로그램으로, 제주지역 어린이들이 박물관을 대표하는 문화자원봉사자로서 지역사회에 기여할 수 있도록 하고, 다양한 콘텐츠 경험을 통해 창의적인 인재로 성장할 수 있는 기회를 제공하기 위해 마련되었다. NCM 어린이자문단 2기는 2014년 3월 발대식을 시작으로 총 10회에 걸쳐 박물관 체험프로그램에 참여하고, 어린이 관람객의 눈높이에서 진지한 자문 의견을 개진했다. 또한 재미있는 박물관 관람을 돕기 위해 새로운 감상 가이드를 제작했으며, 도슨트 기본교육을 마친 단원들은 지역아동센터를 방문해 IT 콘텐츠를 소개하고 체험하는 문화자원봉사 활동을 펼쳤다.

**'지스타2014'에서 팝업뮤지엄 개최 (2014.11.10~11.14)**

2014년 11월, 부산 '넥스코'에서 개최된 국제게임전시회 지스타 2014 야외 전시장에서 넥슨컴퓨터박물관의 네 번째 팝업뮤지엄, '4th 팝업뮤지엄: where 그리고 able'을 개최했다. 다가오는 웨어러블(Wearable) 시대의 기대와 설레임을 테마로 지스타 기간 웨어러블 컴퓨터의 변천사와 새로운 기술에 도전하는 오픈 소스 하드웨어들을 직접 체험해 볼 수 있도록 구성되었다. 우선 1973년 영화 '007:Live and Let Die' 에서 주인공 제임스 본드가 착용했던 최초의 디지털 손목시계 '펄서 P3 (Pulsar P3)', 1977년 출시된 세계 최초의 스마트워치 'HP 01' 및 키보드형태의 확장기기를 사용해 베이직(BASIC) 프로그래밍을 할 수 있는 시계형 웨어러블 컴퓨터 'UC-2000' 등 희귀한 기기들이 대거 전시되었다. 또 일반인들에게는 생소한 장갑형 웨어러블 기기와 가상현실(VR) 기술의 대중화를 선도한 '헤드마운트디스플레이(HMD)'를 비롯해 의료, 건축, 게임 등 우리의 일상과 산업에서 활용되는 색다른 웨어러블 기기들도 만날 수 있어 실제 제주에 있는 박물관을 방문한 것처럼 관람객들에게 새로운 경험을 제공했다.



# 지역사회와 게임업계 상생을 위한 활동

**장애인 고용 창출, 지역사회와 함께 소통하는 게임업계 최초  
자회사형 표준사업장, '넥슨커뮤니케이션즈' 설립 및 운영**



(주)넥슨커뮤니케이션즈(대표 신원석)는 지역 균형 발전과 장애인 일자리 창출, 게임산업에 이바지하는 것을 모토로 2011년 10월 부산에 설립됐다. 모회사 넥슨에서 서비스하는 게임의 운영서비스 지원과 고객지원 업무를 담당하고 있으며, 체험형 디지털 감성 놀이터인 '더놀자'를 운영하고 있다. 지난 2012년 4월 30일에는 부산 최초, 게임업계 최초로 '자회사형 표준사업장' 인증을 받았으며, 2013년 '올해의 장애인 편한 일터'에 선정, 고용노동부 장관상을 수상한 바 있다.

넥슨커뮤니케이션즈 직원은 현 74명으로 이중 약 40%(30명)가 장애인이다(2014년 7월 기준). 주력 사업부서인 웹서비스운영팀은 32명 중 25명이 장애인이며, 이 중 중증장애인 비율이 70%에 달한다. 이는 통상적으로 장애인 인력이 단순 생산 및 제조 인력으로 산업 현장에 투입되었던 것과 달리 지식 서비스, IT 등 첨단 산업에도 근무가 가능하다는 점을 보여주고 있다.

사내에는 장애인 직원들을 위한 각종 특수시설도 갖추고 있다. 모든 문은 문턱을 제거한 자동문이며, 전체 이동통로와 동선에 핸드레일(handrail)과 점자안내판을 설치해 장애인 직원들의 이동에 불편함이 없게 했다. 또한 사무실 내에 장애인 전용 화장실과 샤워시설 등 각종 편의시설을 갖추고 있다. 뿐만 아니라, 장애직원과 비장애직원이 하나되는 문화를 만들기 위해 일심동체 퀴즈, 물건 멀리 잇기 게임 등 협동심을 필요로 하는 '이스퀘어 워크숍', 비장애 직원들을 대상으로 한 장애인식개선교육프로그램도 정기적으로 진행하고 있다.

연혁

2011.10.07 넥슨커뮤니케이션즈 설립	2011.11.10 부산시와 '온라인 게임 서비스 기업 · 문화콘텐츠 전시관 설립 위한 업무협약 체결	2012.04.17 한국장애인고용공단 및 한국콘텐츠진흥원과 '장애인고용 문화 확산' 위한 업무협약 체결
2012.06.26 '제12회 전국 문화산업 정책 워크숍' 기업부문 문화체육관광부장관 표창 수상	2013.04.18 고용노동부 주최, '2013년 장애인고용촉진대회' 국무총리 표창 수상	2013.12.31 고용노동부 주최, 한국장애인고용공단 주관, '올해의 장애인 편한 일터' 고용노동부 장관상 수상

※ '자회사형 표준사업장'이란, '장애인 고용촉진 및 직업재활법'에 의거하여 2008년 1월 14일부터 시행됐다.  
 장애인고용의무사업주(모회사)가 장애인 고용 목적으로 일정 요건을 갖춘 자회사를 설립하는 경우, 자회사가 고용한 장애인을 모회사의  
 장애인고용을 산정 시 인정해주는 제도이다. 자회사형 표준사업장으로 인정받기 위해선 관련 법규에 따라

- ▲ 장애인 근로자 수 10명 이상
- ▲ 상시 근로자의 30% 이상을 장애인으로 고용하고 그 중 50% 이상은 중증장애인일 것
- ▲ '장애인 · 노인 · 임산부 등의 편의증진보장에관한법률'에 따른 편의시설을 갖출 것
- ▲ '최저임금법'에 규정한 최저임금 이상의 임금을 지급할 것 등의 요건을 모두 갖추어야 한다.

게임 개발의 노하우와 지식 공유의 장,  
 넥슨 개발자 컨퍼런스(NDC Nexon Developer's Conference)



8회째를 맞이한 'NDC 14'는 5월 26일(월)부터 30일(금)까지 경기도 성남시 분당구에 위치한 넥슨 판교사옥 및 인근 발표장에서 진행되었다. 'Checkpoint'를 슬로건으로, 플랫폼, 장르를 불문하고 게임산업이 걸어온 역사를 되짚어보는 동시에 최근 각광받는 트렌드를 살피고, 이를 토대로 향후 나아갈 방향을 함께 모색해 보는 시간을 가졌다. 지난 2007년 넥슨의 개발자들이 서로의 게임 개발 경험과 지식을 공유하는 소규모 사내행사에서 출발한 '넥슨 개발자 컨퍼런스(NDC)'는 2011년 본격적으로 대외에 공개함으로써 넥슨을 넘어 국내외 게임업계 종사자들이 참여하는 정보공유의 장으로 발돋움했다. 2007년 33개에 불과했던 세션은 매년 꾸준히 증가해 2014년 기준 115개 세션으로 그 규모가 확대됐으며, NDC의 주요 세션들은 한국국제게임컨퍼런스(KGC, Korean Games Conference)를 포함한 국내 유수의 컨퍼런스 세션으로 초청받는 등 질적인 측면에서도 크게 인정 받고 있다.





## 게임 벤처 창업 지원,

### 넥슨애프터너즈센터(NPC, Nexon & Partners Center)

'넥슨애프터너즈센터(NPC)'는 유망한 게임 벤처의 창업 및 성장을 돕기 위한 프로그램으로, NPC 입주 기업에 건물 임대료 및 인테리어 비용, 관리비 등 제반 비용 전액을 지원하고 있다. 또, 입주사가 원할 경우 게임 개발에 필요한 기술적 노하우는 물론 재무, 법률, 투자, 퍼블리싱 등 기업 운영관리 전반에 대한 자문을 제공하고 있으며, 넥슨과의 제휴를 통해 공동사업 기회 발굴도 가능하다.

넥슨은 2012년 5월 서울 강남구 선릉역 인근에 NPC 선릉점을 오픈, 6개 개발사의 게임 개발 및 운영 업무를 지원하고 있으며, 지난 2013년 10월에는 경기도 분당구 삼평동에 약 1,888평방미터(약571평) 규모로, 12개 업체, 총 120여 명이 근무할 수 있는 NPC 판교점을 오픈, 현재 9개 개발사의 스타트업을 돕고 있다.

## 개발자 발굴, 육성 프로그램

### 넥슨 오픈 스튜디오(NOS, Nexon Open Studio)

'넥슨 오픈 스튜디오'는 우수 개발자를 발굴하고 육성하기 위한 프로그래밍 대회로, 2009년 처음 시작됐다. 매 시즌마다 새로운 프로그램과 미션으로 운영되고 있으며, 게임업계 입문에 필요한 실질적 경험과 기회를 제공하고 있다. 또 시즌 종료 시 모든 미션의 점수를 총합해 최종 우승자를 선발해 소정의 상금을 전달하며, 입상여부와 관계없이 참가자 전원에게 매년 하반기에 시행되는 넥슨 컴퍼니 공개채용에서 가산점을 부여한다.



## 창의적이고 진취적인 대학생을 위한 글로벌 인턴십 프로그램

게임에 관심 있고, 게임 개발자를 꿈꾸는 창의적이고 진취적인 대학생들을 선발, 게임을 주제로 한 각종 강연 및 실습을 진행하고, 해외 유명 게임 개발사를 견학할 수 있는 기회를 제공하는 장학 프로그램으로 2014년에 10회 인턴십을 진행했다.



## 꿈을 가진 청소년들을 위한 OEC 창업가 교육 후원

2014년 7월, 사회적 기업 OEC와 함께 꿈을 가진 청소년들에게 진로와 창업에 대한 교육을 진행하였다.

게임 산업에 대한 이해를 도울 수 있는 직군 탐색 워크샵, 사옥 탐방, QA 시간을 통해 학생들이 직접 게임 회사를 경험하고 다양한 업무를 간접적으로 체험하고 문제 해결을 위한 토의, 발표 시간을 가졌다.

창업 교육을 통해 기업의 담당자와 함께 실제 사례를 통해 학교에서 배울 수 없는 살아있는 진로교육을 진행했다.



**디지털 감성 놀이터 '더놀자(The NoLLJA)' 및 복합문화교육 공간 '더놀자 아트랩(Arts Lab)'**

2012년 4월 말 부산 해운대구 부산문화콘텐츠컴플렉스에 개관한 디지털 감성 놀이터 '더놀자'와 복합문화교육 공간 '더놀자 아트랩'은 총 280여평의 신개념 복합 문화 공간으로, 다양한 콘텐츠를 구비하여, 디지털을 스포츠, 예술, 그리고 놀이로 재해석, 문화공헌을 보다 전문화시키고 지역사회에 공헌하기 위해 설립되었다.



'더놀자'를 찾은 아이들은 다채로운 색으로 꾸며진 14개의 공간에서 다양한 신체적 경험을 할 수 있다.

공간은 카트바이크(KartBike), 스폿월(Spot Wall) 등 디지털 스포츠 기계를 만날 수 있는 '스포츠 공간', 관람객들과 상호 교류하는 디지털 아트를 체험할 수 있는 '소통 공간', 신체 감각 체험을 통해 창의적인 사고를 키워주는 '예술체험 공간', 최신 디지털 기기와 1천3백여권의 책을 통해 지식을 습득하고 정서를 함양할 수 있는 '에듀테인먼트 공간'으로 구성되어 있다.



문화예술 교육 프로그램 '아트랩(ARTS LAB)'은 디지털 기기에 예술 교육 콘텐츠를 결합한 디지털 리터러시(Digital Literacy) 프로그램이다. 더놀자에서의 경험을 통합·확장시키기 위한 과정으로, 미술, 언어, 과학, 음악 등 다양한 장르가 접목된 주제를 자신만의 시각으로 재구성해 볼 수 있다.



대표 권영식

주소 서울시 구로구 디지털로 300 넷마블타워 20층

홈페이지 <http://www.netmarble.com>

<http://www.netmarble.net>

재미있는 게임으로 전 세계 고객들의 삶을 즐겁게 한다'는 모토 아래 3천 5백만 명의 회원을 보유한 국내 최고의 게임포털 넷마블을 운영하고 있으며, 국내를 넘어 글로벌 게임 회사로 도약하고 게임을 통한 '소통'을 증진시키기 위한 활동들을 펼쳐나가고 있다. 대한민국 대표 스포츠 게임 '마구마구'를 비롯한 70여 종에 이르는 다양한 장르의 PC온라인 게임은 물론 '다함께 차차차'를 시작으로 '모두의 마블', '마구마구 2014', '몬스터 길들이기', '세븐나이츠' 등 다수의 인기 모바일 게임을 서비스하며 국내 게임시장을 이끌고 있다.

또한 넷마블은 미래 성장 동력인 장애-비장애 아동 및 청소년들의 꿈과 희망을 키워나가는 데 보탬이 되기 위해 '더불어 사는 건강한 세상 만들기'를 목표로 '학부모게임교실', '청소년게임진로캠프 다함께 잡(job)아라' '전국 장애학생e스포츠대회' '게임여가문화체험관' '장애우권익사업' 등 여러 사업을 실시 중에 있다.

“

국내 대표 게임사로서의 사회적 책임을 다하고자 게임업에 특화된 다양한 사회공헌 활동을 펼치고 있으며 게임 기업으로는 최초로 보건복지부 장관상인 행복나눔인상을 수상했다.

”

### 2014 사회공헌 및 상생 협력 활동 주요 내용

넷마블은 '게임을 통해 더불어 사는 세상'을 모토로 게임회사만이 할 수 있는 사회공헌 활동으로 더 큰 가치를 창출하기 위해 노력하고 있다. ▲장애없는 세상 ▲ESC프로젝트-넷마블게임교실 ▲나눔캠페인을 통해 미래성장동력인 아동 청소년들의 꿈과 희망을 키워나가는 데 도움이 되기 위한 다양한 사업들을 실시하고 있다.

'장애없는 세상'은 장애를 가진 학생 및 성인이 신체적 장애를 극복하고 꿈을 펼치고 이를 수 있도록 하는 활동으로 전국 장애학생e스포츠대회, 게임여가문화체험관, 장애우권익사업, 게임 내 장애우 돕기 캠페인 등이 이에 해당된다.

'ESC(onE Step Closer to family) 프로젝트'는 학부모의 게임에 대한 이해를 돕고 게임을 통한 가족간의 소통 및 서로에 대한 이해 증진으로 건강한 가족관계를 형성하는 기회를 제공하기 위해 2011년부터 진행 중인 프로그램으로, 학부모 게임문화교실, 청소년 진로캠프, 가족캠프 및 소통컨퍼런스로 이루어져 있다.

또한 게임 속 다양한 요소를 활용한 이용자 참여형 기부활동 및 봉사활동으로 어려운 이웃과 게임세상을 잇는 가교 역할을 하고 있다. 카카오키프 게임하기 최초로 이용자 참여형 모바일게임 연계 '스마트 나눔활동'을 기획해 '차구치구 사랑의 유니폼 캠페인' '몬스터 길들이기 소방수 후원 캠페인' 등을 진행하며 도움이 필요한 사회 곳곳에 온정의 손길을 전했다. 또한 임직원 봉사단을 통해 게임업의 특성을 살린 재능기부 활동으로 나눔문화 확산과 건전한 게임 문화 정착에 앞장서고 있다.

2014 사회공헌 및 상생 협력 연혁

시행일시	종료일시	기간	프로그램명	대상	주최
3월 19일	11월 30일	8개월	장애인권교육용 그림책 제작/배포 장애인 인식개선을 위한 그림책 공모전/수상작 발간 및 전국 3,000여 학교 및 기관배포, 임직원 재능기부 DVD영상교육자료 제작	청소년, 교사	넷마블, 장애우권익문제연구소
4월 2일	12월 6일	8개월	ESC Project 학부모-교사 게임교실 총 90회, 5,317명 교육, 게임문화 및 미디어교육	학부모, 교사	넷마블, 서울시교육청, 서울시립청소년미디어센터
5월 16일	7월 15일		전국 장애학생e스포츠대회 예선전 17개 시도교육청 609명 예선 참여	학생, 학부모, 교사, 자원봉사자	넷마블, 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원
5월 19일	12월 5일	9개월	장애인 긴급지원 총 6건의 가정폭력, 임금체불 등으로 인해 어려움을 겪는 장애인 생필품 및 주거공간지원	장애인	넷마블, 장애우권익문제연구소
5월 28일	11월 19일	6개월	ESC Project 청소년게임진로캠프 다함께 잡(job)아라! 총 5회, 173명 교육, 게임직무체험 및 게임제작실습을 통한 진로탐색	청소년	넷마블, 서울시립청소년미디어센터
6월 23일	7월 15일	3주	차구차구 특수학교 장애학생 축구유니폼 기부 이용자 참여형 나눔캠페인, 특수학교 축구부 장애학생에게 유니폼 및 축구공 기부	장애학생	넷마블, 국립특수교육원, 서울농학교, 다니엘학교
7월 14일	8월 27일		전국 장애학생e스포츠대회 미담사례 수기 그림 공모전 대회참여소감 및 장애·비장애학생 통합교육사례 공모	학생, 학부모, 교사, 자원봉사자	넷마블, 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원
7월 29일	9월 28일	2개월 (지속)	게임여가문화체험관 총 3개소 개관(대구선명학교, 대전해광학교, 국립특수교육원) 게임여가문화시설 및 공간제공을 통한 장애학생들의 여가문화 개선 및 정보화 능력 신장	장애학생	넷마블, 국립특수교육원
12월 18일	15.1.2	2주	몬스터 길들이기 소방수 후원 캠페인/ 사랑나눔 선물상자 이용자 참여형 나눔캠페인, 장비가 필요한 지역소방서에 소방용품 지원/ 입양대기아동 일시보호소에 아기용품 후원	소방서	넷마블, 인천서부소방서, 대한소방동우회, 동방사회복지회
9월 2일	9월 3일	2일	제 10회 전국 장애학생e스포츠대회 장애학생e스포츠대회 (전국 2천여명 참여)	장애학생, 비장애학생, 학부모, 교사, 자원봉사자	넷마블, 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원
5월 14일	5월 14일	매월	정기봉사 동방사회복지회 아기돌보미 입양대기아동 일시보호소 아기돌봄활동	영유아	동방사회복지회
5월 21일	5월 21일	매월	정기봉사 이화어린이집 야외 피크닉 봄맞이 소풍, 수건돌리기 등 레크레이션 활동	장애 아동	넷마블, 이화어린이집
6월 18일	6월 18일	매월	정기봉사 이화어린이집 과자만들기 장애·비장애 통합반 아동들과 쿠키만들기 체험	장애 아동	넷마블, 이화어린이집
7월 16일	7월 16일	매월	정기봉사 이화어린이집 영화관람 장애 비장애아동 통합반과 영사기체험 및 영화관람	장애 아동	넷마블, 이화어린이집
8월 20일	8월 20일	매월	정기봉사 이화어린이집 여름맞이 워터파크 장애 비장애아동 통합반과 여름맞이 물놀이를 통한 체력증진	장애 아동	넷마블, 이화어린이집
9월 10일	9월 10일	매월	정기봉사 이화어린이집 한가위큰잔치 장애 비장애아동통합반과 송편빚기 및 이웃나눔	장애 아동	넷마블, 이화어린이집
10월 22일	10월 22일	매월	정기봉사 이화어린이집 박물관은 살아있다 임직원들과 함께 서대문역사박물관 견학	장애 아동	넷마블, 이화어린이집
11월 19일	11월 19일	매월	정기봉사 동방사회복지회 아기돌보미 입양대기아동 일시보호소 아기돌봄활동 및 생활관 살균세척	영유아	동방사회복지회
12월 13일	12월 13일	1일	넷마블엔투 벽화그리기 봉사활동 아트실 디자이너 벽화그리기 봉사활동	지역사회	넷마블엔투, 아트실
12월 17일	12월 17일	매월	정기봉사 이화어린이집 크리스마스 파티 크리스마스 장기자랑, 산타의 선물나눔, 캐롤송	장애 아동	넷마블, 이화어린이집

2014 사회공헌 활동 내용

ESC프로젝트

게임에 대한 이해를 돕고 가족의 소통을 회복하기 위해 넷마블이 지난 2011년부터 진행 중인 프로그램으로, 학부모 게임문화교실, 청소년 진로캠프, 가족캠프 및 소통컨퍼런스로 이루어져 있다. 서울시립청소년미디어센터와 함께 전국 학교, 지역시설, 정부기관 등에서 학부모, 교사, 상담사, 청소년 및 가족을 대상으로 청소년의 게임문화 이해를 통한 소통 증진과 건강한 게임문화 확립을 위해 게임문화교실을 개최하고 있다.

학부모게임문화교실

초등학생부터 고등학생을 둔 학부모 및 교사를 대상으로 게임에 몰입하는 청소년의 게임문화를 이해하고, 자녀의 건전한 게임이용을 지도하여 가족의 건강한 소통을 돕기 위한 프로그램이다. 올바른 게임이용 인식 교육과 지원을 통해 게임 과몰입 등 사회적 역기능을 예방하고 게임의 문화가치를 정립하기 위해 서울시 교육청의 협조 아래 서울시립청소년미디어센터와 함께 진행하고 있다.



### 4월

차수	교육일정	장소	대상
1	4/2	서울후암초등학교	학부모
2	4/9	서울중앙중학교	학부모
3	4/14	서울당곡초등학교	학부모
4	4/16	서울대림초등학교	학부모
5	4/16	서울구암초등학교	학부모
6	4/22	서울상현초등학교	학부모
7	4/22	서울미동초등학교	학부모
8	4/22	서울은천초등학교	학부모
9	4/22	서울상암초등학교	학부모
10	4/23	서울신성초등학교	학부모
11	4/24	영락유헤스고등학교	학부모
12	4/25	서울삼정초등학교	학부모
13	4/29	서울시립근로청소년복지관	학부모, 지도자
14	4/29	서울지향초등학교	학부모
15	4/30	서울봉림중학교	학부모

### 6월

차수	교육일정	장소	대상
30	6/11	서울경성중학교	학부모
31	6/11	서울성산초등학교	학부모
32	6/11	서울당중초등학교	학부모
33	6/12	서울영등포초등학교	학부모
34	6/18	서울동교초등학교	학부모
35	6/18	서울신유초등학교	학부모
36	6/18	서울도신초등학교	학부모
37	6/19	서울대치초등학교	학부모
38	6/25	서울세곡초등학교	학부모
39	6/26	서울광성중학교	학부모
40	6/26	서울독산초등학교	학부모
41	6/28	청예단 상담사 교육1	상담사
42	6/28	청예단 상담사 교육2	상담사

### 5월

차수	교육일정	장소	대상
16	5/10	서울용강초등학교	학부모
17	5/13	서울신길초등학교	학부모
18	5/19	서울천왕중학교	학부모
19	5/20	서울아현중학교	학부모
20	5/20	서울화곡초등학교	학부모
21	5/20	서울선유중학교	학부모
22	5/20	서울고원초등학교	학부모
23	5/21	서울마포초등학교	학부모
24	5/21	서울운수초등학교	학부모
25	5/22	서울송의여자중학교	학부모
26	5/22	서울덕의초등학교	학부모
27	5/27	서울원목중학교	학부모
28	5/28	서울한서초등학교	학부모
29	5/28	서울구로초등학교	학부모

### 7월

차수	교육일정	장소	대상
43	7/2	서울신구로초등학교	학부모
44	7/8	서울동일여자고등학교	학부모
45	7/10	서울개웅중학교	학부모
46	7/15	서울동북초등학교	학부모

### 9월

차수	교육일정	장소	대상
47	9/18	서울신미림초등학교	학부모
48	9/20	구로건강가정지원센터	학부모
49	9/24	서울은정초등학교	학부모

### 10월

차수	교육일정	장소	대상
50	10/11	휴독서치료연구소	지도자
51	10/17	서울가산초등학교	학부모
52	10/17	서대문건강가정지원센터	학부모
53	10/20	서울문래초등학교	학부모
54	10/21	서울태릉중학교	학부모
55	10/25	용산건강가정지원센터	학부모
56	10/29	한세사이버보안고등학교	학부모
57	10/31	서울동일초등학교	학부모

### 11월

차수	교육일정	장소	대상
58	11/4	강남건강가정지원센터	학부모
59	11/4	서울당서초등학교	학부모
60	11/11	강남건강가정지원센터	학부모
61	11/11	서울송의초등학교	학부모
62	11/12	서울원광초등학교	학부모
63	11/14	청담중학교	학부모
64	11/14	서울체육중학교	학부모
65	11/17	서울오현초등학교	학부모
66	11/18	서울이수초등학교	학부모
67	11/18	서울전곡초등학교	학부모
68	11/19	서울영중초등학교	학부모
69	11/19	갈뚝초등학교	학부모
70	11/20	서울중동초등학교	학부모
71	11/20	서울장원중학교	학부모
72	11/21	서울성신초등학교	학부모
73	11/25	서울은평초등학교	학부모
74	11/25	서울응봉초등학교	학부모
75	11/26	서울경희중학교	학부모

### 12월

차수	교육일정	장소	대상
76	12/2	서울성자초등학교	학부모
77	12/2	서울양강초등학교	학부모
78	12/3	서울교육대학교 부설초등학교	학부모
79	12/4	서초건강가정지원센터	학부모
80	12/6	중구청소년수련관	학부모

### 학부모게임교실 다회기 교육

회	일시	기관/학교	회기	대상
1	5월 10일~31일 (매주 토) 19:00~22:00	대아종합사회복지관	4회기	학부모, 아동, 청소년
2	5월 22, 29 / 6월 5일 (매주 목) 19:00~22:00	열매맺는책나무 (부모커뮤니티)	3회기	학부모, 아동, 청소년
3	6월 13, 20, 27일 (매주 금) 15:30~17:30	남양주 동곡초등학교	3회기	교사

### 청소년게임진로캠프 '다함께 잡(job)아라!'

청소년이 게임직무탐색 및 검사를 통해 꿈을 설계하고 창작과 공동작업을 통해 게임을 제작해보는 미디어교육 캠프이다. 게임업에 관심 있는 청소년의 진로를 지도하고 게임을 통한 자아정체성 확립 및 진로와 목표 설정을 돕는다. 게임직무강의 및 실습 활동으로 이루어지며, 올해는 초등학교까지 확대 시행한 것을 비롯해 작년 대비 2배 이상 늘어난 총 5회의 캠프를 실시하며 보다 많은 학생들에게 진로를 탐색할 수 있는 기회의 장을 제공했다.



차수	교육일정	장소	대상
1	5/28(수)	스스로넷 3층 스튜디오	청운중학교 1학년
2	10/1(수)	스스로넷 3층 스튜디오	용산중학교 1학년
3	10/8(수)	스스로넷 3층 스튜디오	오산중학교 1, 3학년
4	10/24(금)	서울유스호스텔	우면초등학교 3~5학년
5	11/19(수)	넷마블 사옥	용강중학교 1학년

### 미디어소통 컨퍼런스

올바른 게임문화 조성과 청소년 문화의 이해를 도모하기 위해 ESC프로젝트의 결과를 발표하고 이를 통해 축적된 다양한 사례와 노하우를 공유하는 행사로 2013년부터 시작되었다. 1회에는 가정 내 미디어사용 실태조사와 'ESC프로젝트 - 게임문화교실'의 효과성 결과를 발표했으며, 이번에 진행된 2회기에는 '청소년 게임문화진로캠프 다함께 잡(job)아라' 운영 사례 및 효과를 발표했다.

2014년 '다함께 잡아라' 프로그램 참가자 173명을 대상으로 한 설문조사 결과, 참가만족도를 묻는 질문에서 전원이 '매우 만족한다'고 답해 청소년들의 진로설정에 도움을 주는 프로그램으로 구성되었음을 증명했으며, '게임회사 직원과 함께한 진로직업탐색'이라는 응답이 53%를 차지했으며 '게임문화의 이해(33%)', '학습유형 및 진로탐색검사 해석'이 14%를 기록해 직업탐색 멘토링이 가장 인성적이었던 것으로 나타났다.

특히 ESC프로젝트의 일환으로 진행된 학부모게임교실 실태조사에서는 올바른 미디어 사용지도 교육을 받은 적이 없다는 응답이 70%를 차지해 학부모교육 확장에 대한 필요성도 시사했다.



### 2011

학부모 게임문화교실  
**총 9회**

청소년캠프  
**1회**

가족캠프  
**1회**

### 2012

학부모 게임문화교실  
**총 35회**

청소년캠프  
**1회**

가족캠프  
**1회**

### 2013

학부모 게임문화교실  
**총 90회**

청소년캠프  
**2회**

미디어소통 컨퍼런스  
**1회**

### 2014

학부모 게임문화교실  
**총 100회**

청소년캠프  
**5회**

미디어소통 컨퍼런스  
**1회**

### 전국 장애학생e스포츠대회

장애학생의 정보화 능력 신장을 통한 정보격차 해소와 건전한 여가생활 개발을 통한 삶의 질을 높이는 목적으로 실시되고 있으며 전국 특수학교 학생 및 교사 등 총 2천여명이 참여하고 있다. 종목은 스포츠게임 '마구마구' '차구차구' 및 보드게임분야 '오목' 및 모바일게임 '다함께 붕붕붕' 등이 있다.



#### 2012년

전국 6,000여명 예선 700여명 결선 (8월 30~31일)

#### 2013년

전국 6,000여명 예선 2,000여명 참여 (9월 3~4일)

#### 2014년

전국 6,500여명 예선 2,000여명 참여 (9월 2~3일)

### 미담사례 공모전

장애학생 e스포츠대회를 통해 참가자가 느꼈던 감정과 경험을 함께 나누고 대회를 효과적으로 알리기 위한 취지로 대회 참가경험이 있는 학생, 학부모, 지도교사, 운영위원 및 자원봉사자를 대상으로 올해 처음으로 진행됐다.

이번 공모전을 통해서 대회와 관련된 자유수기 및 그림 형식으로 신청을 받은 작품 중 최종 심사를 거쳐 각 부문별로 최우수상 6명 포함, 총 25명이 수상의 영예를 안았다.

이 중 '우리 아이들이 꿈을 이루는 정보화대회'라는 주제로 학생 수기 부문 최우수상을 수상한 전북푸른학교 김민 학생은 수기를 통해 'e스포츠대회는 장애로 위축되고 사람들을 만나기 기피했던 성격에서 벗어나 다른 참가자들과 자연스럽게 어울리며 세상으로 한 발짝 내딛는 기회를 만들어줬다'고 말했다. 또한 학부모 부문 최우수상을 수상한 천안월봉초등학교 최서연 학생 어머니 정혜순씨는 가족이 힘을 모아 지역예선을 통과하는 과정에서 겪은 모험과 도전을 감동적인 수기로 담아내 공감을 불러일으켰다.



## 게임여가문화체험관

장애학생 여가문화 향상 및 건강한 게임문화 조성을 위해 2008년부터 전국 특수학교 및 일반학교 특수학급에 비디오 게임/온라인 게임/모바일게임 기기 및 사용공간 일체를 제공해오고 있다. 2014년까지 총 27개소를 통해 장애학생들이 온라인 놀이터 속에서 마음껏 꿈을 펼치고 이루는 기회를 제공한다.

### 비디오 게임

감각, 지각, 운동능력 향상 및 집중력 강화를 위한 체감형 게임 존으로 구성되어 있다. 마이크로소프트 XBOX360 Kinect를 통해 달리기, 테니스, 창던지기 등 다양한 신체 활동을 가능하게 함으로써 일반 학생들과 함께 체육 과목을 접하기 어려운 장애학생들의 신체발달을 돕는다.



### 온라인 게임

PC를 중심으로 장애학생들의 사회적 향상 및 사이버 예절교육을 위한 교육용 게임 이용을 위한 공간으로, PC를 활용한 온라인 게임 및 게임문화교육을 위한 학습 공간으로 구성된다.

### 모바일 게임

감각 및 지각능력 향상을 위한 휴대용 기기의 비디오 게임을 제공한다. 태블릿 PC를 통한 장애-비장애학생 공동의 모바일 게임 체험을 통해 사회성을 증진시키고 부모도 쉽게 할 수 있는 다양한 게임을 제공하여 가정 내 소통을 돕는다.

장애학생 여가문화 향상 및 건강한 게임문화 조성을 위해 2008년부터 전국 특수학교 및 일반학교 특수학급에 비디오 게임/온라인 게임/모바일게임 기기 및 사용공간 일체를 제공해오고 있다.

- 2008년 6개교 (성은 · 자혜 · 월봉 · 영명학교 · 신암 · 천동초등학교)
- 2009년 5개교 (한국선진 · 덕희 · 혜원학교 · 개화초 · 중앙초)
- 2010년 6개교 (매봉 · 구남초, 동방 · 혜화 · 함평 영화학교, 성우학교)
- 2011년 3개교 (목표 인성학교, 관기초, 속초청해학교)
- 2012년 2개교 (인천 연일학교, 안동 진명학교)
- 2013년 2개교 (전북푸른학교, 천안 나사렛새꿈학교)
- 2014년 2개교 (대전혜광학교, 대구선명학교, 국립특수교육원)

## 장애우권익사업

넷마블은 2003년부터 장애우권익문제연구소와 함께 장애인들의 인권을 증진하고 삶의 질을 개선하기 위한 활동을 지속하고 있다.

### 장애인권교육 그림책

장애를 자연스럽게 받아들일 수 있도록 장애에 대한 올바른 이해를 돕는 내용의 동화책을 제작한다. 연 1회 공모전을 개최, 당선작을 통해 장애인권교육 동화책을 제작하고 전국 3,000여 초등학교 및 복지관, 상담센터 등에 배포한다.



### 장애인 긴급지원

폭력, 방치, 자연재해 등 위급한 상황에 놓인 장애인을 대상으로 주거환경개선과 생필품 지원과 같은 긴급지원 활동을 펼치고 있으며, 장애인결혼 및 보청기, 시설지원, 활동보조인 등 장애인의 삶에 꼭 필요한 다양한 자원 제공에 힘쓰고 있다.

## 게임연계 나눔캠페인

게임이용자들과 함께하는 이용자 참여형 나눔활동 기획 및 실행을 통해 도움의 손길이 필요한 장애인, 청소년, 대학생 등 다양한 대상을 지원하고 있다.

### 〈차구차구〉

#### 사랑의 유니폼 캠페인



넷마블 공식 페이스북에서 '좋아요' 개수가 목표치에 도달하면 유니폼이 필요한 특수학교 장애학생 축구부에 축구복 및 축구공을 기부했다. 체육복이 없는 특수학교 학생들에게 축구 유니폼을 선물하고자 넷마블 게임연계 스마트 나눔활동의 일환으로 펼쳐졌으며, 넷마블 페이스북을 통해 6월부터 많은 이용자들이 좋아요 및 댓글을 통해 장애학생들의 꿈을 함께 응원했다.

### 〈몬스터 길들이기〉

#### 소방수 후원 캠페인



몬스터길들이기 게임 내 '화염' 및 '용암' 지역 정복 횟수에 따라 기부금을 적립하는 이용자 참여형 나눔 캠페인으로, 이용자 참여로 이뤄지는 넷마블 게임연계 스마트 나눔활동의 일환으로 화재 발생 가능성이 높은 겨울을 맞아 지역 소방서의 노후한 화재 진압용 방호 장비를 지원하기 위해 마련됐다. 총 6,362만회의 정복 횟수를 기록하며 인천광역시 서부소방서에 소방장갑 180켤레를 전달했다.

### 〈몬스터 길들이기〉

#### 사랑나눔 선물상자 캠페인



게임 내 '사랑나눔 선물상자' 구매 횟수에 따라 1회=10원의 가치로 환산하여 동방사회복지회 영아 일시보호소에 분유 및 배냇저고리 등 아기용품 구입비로 지원했다.

### 임직원 참여활동

넷마블 임직원들은 게임업의 특성을 살린 색깔있는 나눔활동을 통해 지역사회에 사랑의 손길을 펼치고 있다.

#### 임직원 봉사활동

넷마블은 매월 도움의 손길이 필요한 지역사회를 찾아 지역주민 삶의 질 개선을 위해 임직원 봉사를 진행하고 있다. 2010년부터 6년째 장애·비장애아동 통합교육을 진행하는 '이화어린이집', 입양대기아동을 일시 보호하는 '동방사회복지회' 및 '벽화그리기 봉사활동' 등 다채로운 봉사활동을 통해 나눔을 지속하고 있다.

#### 차구차구 축구교실

전세계인의 축구 축제 기간을 맞아 특별히 축구를 좋아하는 넷마블 임직원들이 응원도구 만들기, 몸 풀기·축구 기본기 강습, 실전 경기 진행 등 축구교실 '차구차구' 프로그램으로 이화 어린이집 원생들과 함께 했다. 특히 '차구차구' 게임 속 다양한 캐릭터와 대결하는 '스페셜리그'를 임직원들이 인형탈을 쓰고 직접 재현해 아이들에게 큰 호응을 얻기도 했다. 특히 '차구차구' 게임 속 다양한 캐릭터와 대결하는 '스페셜리그'를 임직원들이 인형탈을 쓰고 직접 재현해 아이들에게 큰 호응을 얻었다.



### 공룡은 살아있다

이화어린이집 원생들과 넷마블 직원들이 함께 서대문자연사박물관을 견학하며 즐거운 추억을 쌓았다. 바다, 땅, 화석, 강이 만들어지는 과정을 생생한 영상으로 체험하고 실제 크기의 공룡 뼈 모형, 원시 시대의 인류를 보고 관찰하며 지식을 쑥쑥 늘렸다.



### 무지개 물고기야 안녕?

넷마블 임직원 및 대학생 서포터즈 마블챌린저가 이화어린이집을 방문하여 '무지개 물고기' 동화를 가지고 인형극을 만들어 아이들에게 보여주며 즐거운 시간을 보냈다.



### 일시보호소 아기돌보미

매 달마다 넷마블 임직원들은 서대문구 소재 동방사회복지회 영아 일시보호소를 방문하여 아기돌보미 활동을 진행했다. 동방사회복지회 일시보호소는 부모의 보살핌을 받지 못하게 된 아이들이 초기 건강 검진과 기본적 보호를 담당하는 곳으로, 아이들이 입양 또는 위탁가정에 가기 전까지 보살핌을 받는다. 넷마블 임직원들은 이곳에서 기저귀 갈기, 분유 먹이기, 아이 보살피기 등 부모의 손길이 필요한 1개월부터 두 돌 미만의 아기 돌보미 활동을 진행했다.



벽화봉사

올해에는 넷마블 인턴사원 및 '모두의 마블' 개발사 넷마블엔투 아트실 디자이너 20명이 2차리에 걸쳐 벽화 그리기를 통한 주변 미관 개선 봉사를 펼쳤다. 특히 넷마블엔투 임직원 봉사단의 경우, 하늘, 바다, 우주 등 3가지 주제를 바탕으로 전국민적 사랑을 받고 있는 모바일 게임 '모두의마블'에 등장하는 캐릭터 '슬기'와 '데니스'를 벽화 속에 그려 넣어 마을에 한층 생기를 불어넣었다. 특히 이날 봉사활동에는 주변에 위치한 흥익어린이집 원생들 및 인근 주민들도 벽화 그리기에 직접 참여해 함께 소통하고 교감하는 시간을 보내며 나눔 활동의 의미를 더했다. 봉사활동에 참여한 임직원들 또한 "재능을 사회에 기여하고 이를 통해 많은 주민들이 좋아해주셔서 정말 뿌듯하고 보람찼다"며 소감을 밝혔다.



넷마블엔투 '모두의 마을 만들기' 재능기부 벽화봉사

넷마블 상반기 인턴사원 벽화봉사

사내 나눔바자회

정기적으로 티셔츠, 쿠션, 문구류, 캐릭터노트 등 다양한 넷마블 브랜드 상품과 임직원들이 기증한 물품들을 판매하는 사내 나눔바자회를 진행한다. 사용하지 않는 물품의 되살림을 통해 환경을 보호하고 임직원들 또한 적극적으로 동참하고 있다. 행사를 통해 마련된 수익금은 소외계층 지원에 사용되어 매년 그 의미를 더하고 있다.



명절 나눔경매

2010년부터 6년째 진행되고 있는 넷마블의 '나눔경매'는 협력업체로부터 받은 명절 선물을 사내 경매를 통해 재 판매하고, 이를 통해 발생하는 수익금 전액을 기부하는 임직원 참여형 사회공헌 활동이다. 명절 관련하여 어떠한 감사의 표시도 받지 않고 부채 시 받았을 경우 자진 반송하거나 경매를 하는 자율적 문화를 구축을 위해 시작되었으며, 발송인이 불분명하거나 부득이 선물을 받게 되어 처리가 어려울 경우에 진행된다. 지난 2010년부터 진행된 '나눔경매'는 이제 넷마블에서 빼놓을 수 없는 명절 이벤트로 자리잡았다. 특히 이번 경매는 넷마블컴퍼니 출범 후 처음으로 실시된 만큼 전 계열사가 참여해 큰 호응을 얻었으며 모인 수익금 전액을 전국 특수학교 장애학생의 신체발달 및 학습활동을 위해 지원할 예정이다.



# 언론에 비친 넷마블 사회공헌

**추운 겨울 사랑 나눠요**  
에드워드스프링 어린이 기부 배틀-게임장은 장학금 전달

에드워드스프링의 연말을 맞아 게임업체의 나눔행동에 힘써야 하고 있다. 에드워드스프링은 최근 30여 명의 임직원과 함께 겨울에 따뜻한 사랑을 나누고 나눔문화의 정착을 위한 기금으로, 이 가운데 1,200여원을 직접 후원하는 봉사활동을 펼쳤다. 이에 앞서 지난 23일에는 서울 박포동국립노년복지센터와 연계해 저소득층 노년층을 위한 나눔행동을 펼쳤다.

에드워드스프링은 '에드워드스프링 어린이 기부 배틀-게임장'을 통해 장학금 전달을 위한 기부 배틀을 개최했다. 이번 행사는 '에드워드스프링 어린이 기부 배틀-게임장'을 통해 장학금 전달을 위한 기부 배틀을 개최했다. 이번 행사는 '에드워드스프링 어린이 기부 배틀-게임장'을 통해 장학금 전달을 위한 기부 배틀을 개최했다.

10.0~7.3cm

**넷마블엔투 '벽화그리기' 봉사**  
넷마블엔투는 자회사이자 '모두의 마음' 개발사의 넷마블엔투 임직원들이 경기 파주시 금촌동을 방문, '벽화 그리기' 자선기부 봉사활동을 진행했다고 16일 밝혔다. 넷마블은 매일 도움이 필요한 지역을 찾아 주민 삶의 질 개선을 위해 임직원의 봉사활동을 진행한다.

10.2~7.4cm

**2014 장애인먼저실천상 시상식**  
10일 서울 동대구 연희동에서 서울여고에서 열린 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

**장애인먼저실천상 대상에 공익인권법재단 '공감'**  
"장애인과 더불어 사는 세상 위해 노력할 것"

국민일보 사장상에는 세종시장장애인자립생활센터

10일 서울 동대구 연희동에서 서울여고에서 열린 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

**넷마블 게임진로캠프 초등생 등 북적북적**  
"다들 게임 job아라" 칭찬

넷마블 게임진로캠프는 넷마블, 대표 권영식(시)는 지난 1일 서울시청소미다이어센터에서 경주행우와 함께 넷마블 본사에서 게임진로캠프를 열어 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

**아시아투데이 넷마블 게임진로캠프 초등생 등 북적북적**  
"다들 게임 job아라" 칭찬

넷마블 게임진로캠프는 넷마블, 대표 권영식(시)는 지난 1일 서울시청소미다이어센터에서 경주행우와 함께 넷마블 본사에서 게임진로캠프를 열어 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

**"겨린 불도 다시 보자"**  
넷마블게임즈 '본스타 김철이'가 소방서 후원 '나눔 캠페인' 전개

넷마블게임즈는 소방서 후원 '나눔 캠페인'을 통해 소방서에서 화재 예방을 위한 나눔 캠페인을 전개했다. 이번 캠페인은 '겨린 불도 다시 보자'를 주제로, 어린이들이 화재 예방을 위한 나눔 캠페인을 전개했다.

10.2~7.4cm

**장학학생 e스포츠 대회 개막**  
'게임독특' 주도 신의진 의원 축하

넷마블과 한국콘텐츠진흥원, 국립특수교육원이 주최하고 문화체육관광부와 교육부가 후원하는 제10회 전국장애인 e스포츠 대회가 2일 서울을 시작으로 양일간 대치동에서 개막했다.

10.2~7.4cm

**'e게임'으로 하나된 1500여명**  
넷마블 '장애학생 e스포츠대회'... '마구마구-차구차구' 등 개최

넷마블은 2~3일 서울 동대구 연희동에서 열린 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

**넷마블 '장애학생 e스포츠대회'...**  
"마구마구-차구차구" 등 개최

넷마블은 2~3일 서울 동대구 연희동에서 열린 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

**넷마블게임즈 '게임진로캠프' 초등학생까지 확대해 큰 호응**  
다이어 이음블록 △지킴이팀을 통한 목표 찾기 △나만의 교육용 게임 만들기 등을 진행했다.

넷마블게임즈는 지난 주말 하이서울유스호스텔에서 초등학생 대상 게임진로캠프 '다들 게임 job아라'를 진행했다고 27일 밝혔다.

10.2~7.4cm

**넷마블게임즈 '게임진로캠프' 초등학생까지 확대해 큰 호응**  
다이어 이음블록 △지킴이팀을 통한 목표 찾기 △나만의 교육용 게임 만들기 등을 진행했다.

넷마블게임즈는 지난 주말 하이서울유스호스텔에서 초등학생 대상 게임진로캠프 '다들 게임 job아라'를 진행했다고 27일 밝혔다.

10.2~7.4cm

**아시아투데이 넷마블게임즈, 게임업체 최초 '장애인먼저실천상' 수상**  
넷마블게임즈(이하 넷마블, 대표 권영식)가 지난 10일 보건복지부가 후원, 장애인먼저실천운동본부가 주최하는 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 대한책임자사 총재상을 수상했다고 11일 밝혔다.

10.2~7.4cm

**넷마블게임즈, 게임업체 최초 '장애인먼저실천상' 수상**  
넷마블게임즈(이하 넷마블, 대표 권영식)가 지난 10일 보건복지부가 후원, 장애인먼저실천운동본부가 주최하는 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 대한책임자사 총재상을 수상했다고 11일 밝혔다.

10.2~7.4cm

**"시원한 불링처널 내 꿈도 스트라이크"**  
진주해군학교 김용수 군, e스포츠 그림공모전 최우수상 수상

넷마블은 2~3일 서울 동대구 연희동에서 열린 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

**다지털타임스 넷마블 '학부모 게임문화교실' 확대 시행**  
넷마블이 가족스포츠프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 확대 시행했다.

넷마블이 가족스포츠프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 확대 시행했다. 이번 교실은 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

**다지털타임스 넷마블 '학부모 게임문화교실' 확대 시행**  
넷마블이 가족스포츠프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 확대 시행했다.

넷마블이 가족스포츠프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 확대 시행했다. 이번 교실은 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

**다지털타임스 넷마블 '학부모 게임문화교실' 확대 시행**  
넷마블이 가족스포츠프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 확대 시행했다.

넷마블이 가족스포츠프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 확대 시행했다. 이번 교실은 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

**다지털타임스 넷마블 '학부모 게임문화교실' 확대 시행**  
넷마블이 가족스포츠프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 확대 시행했다.

넷마블이 가족스포츠프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 확대 시행했다. 이번 교실은 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

**다지털타임스 넷마블 '학부모 게임문화교실' 확대 시행**  
넷마블이 가족스포츠프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 확대 시행했다.

넷마블이 가족스포츠프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 확대 시행했다. 이번 교실은 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

**다지털타임스 넷마블 '학부모 게임문화교실' 확대 시행**  
넷마블이 가족스포츠프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 확대 시행했다.

넷마블이 가족스포츠프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 확대 시행했다. 이번 교실은 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 우수 장애인먼저실천상 수상자로 수상한 오은석 대 반제고 학생과 수상자 유족 오복석 씨가 시상하는 모습이다.

10.2~7.4cm

# daumkakao

대표 이석우, 최세훈 공동대표

주소 제주특별자치도 제주시 첨단로 242

홈페이지 [www.daumkakao.com](http://www.daumkakao.com)

“

모바일 라이프 플랫폼

‘Connect Everything - 새로운 연결, 새로운 세상’

”

다음카카오는 전문화된 인력, 기술력, 콘텐츠, 경쟁력, 높은 모바일 트래픽을 바탕으로 글로벌 모바일 및 인터넷 시장에서 혁신적인 라이프 서비스를 제공하는 ‘모바일 라이프 플랫폼’이다. ‘새로운 연결, 새로운 세상(Connect Everything)’이라는 비전 아래 우리의 생활을 둘러싼 모든 것을 연결하며, 실시간 상호 소통이 가능한 환경을 만들기 위해 역량을 집중하고 있다.

다음카카오는 대한민국 인터넷의 새 지평을 열어온 다음커뮤니케이션과 세계 최초 모바일 소셜 플랫폼으로 도약한 카카오의 합병으로 2014년 10월 1일 새롭게 출범했다.

새로운 소통의 방식을 선도한 커뮤니티 & 커뮤니케이션, 원하는 정보를 선별해 제공하는 추천 & 검색, 뉴스를 비롯해 웹툰, 음악, 영화 등 다양한 콘텐츠를 만나볼 수 있는 미디어 & 콘텐츠, 친구들과 함께 즐길 수 있는 소셜 기반 모바일 플랫폼 게임, 대한민국 핀테크를 이끌어나가고 있는 비즈 & 페이먼트 등 생활 전반의 영역에서 다양한 서비스를 제공한다.

## 2014 사회공헌 및 상생협력 활동 주요 내용

다음커뮤니케이션과 카카오는 2014년 10월 1일, '주식회사 다음카카오'라는 하나의 회사로 합병되었다. 2014년 사회공헌 및 상생협력 활동은 다음과 카카오가 각각 활동해 온 내용들을 정리하였고, 합병 이후 새롭게 사업을 구상하여 2015년 사업을 진행할 예정이다.

2014년도에 다음커뮤니케이션과 카카오에서 각각 진행해온 사회공헌 활동은 크게 자사의 서비스를 통해 유저들과 함께 사회에 공헌하는 서비스 운영 사업, 회사의 임직원들이 주체가 되어 참여하는 자원봉사 및 재능기부 사업, 회사의 업을 살려 ICT 기술로 사회에 공헌하기 위한 지원 사업으로 구분할 수 있다.

서비스를 통한 사회공헌은 다음 포털 내에 있는 네티즌 온라인 모금 서비스 '희망해'와 카카오 서비스를 연계한 캠페인과 공익 모바일 플랫폼을 제공하고 있다. 임직원들과 함께하는 사회공헌은 매년 임직원 기부금으로 해외 학교를 짓고 있는 '희망학교'와 사내 환경과 모바일 접근성에 대한 인식개선 캠페인을 들 수 있다. ICT기술을 활용한 사회공헌은 비영리 단체와 청소년들을 대상으로 ICT를 알려주는 ICT교육 프로그램과 다음세대재단의 비영리와 ICT를 연계하는 사업을 지원하였다.

또한, 다음카카오는 합병 이전부터 창조경제 활성화와 선순환 벤처 생태계를 구축하기 위한 상생협력활동도 지속적으로 추진해왔다.

서울 대학로와 경기도 성남시에 설립된 '카카오상생센터'에서 중소 파트너들이 고품질 콘텐츠를 지속적으로 생산할 수 있는 환경을 만들어 국내 모바일 콘텐츠 산업발전에 실질적으로 기여하는 선순환 모델을 정착시키기 위한 사업을 수행해왔다.

본사가 위치한 제주에서는 제주대학교와의 산학협력 프로그램인 '다음 트랙'을 통해 산학협력, IT 현장지식 교육 및 우수 인재 확보, 나아가 제주에 뛰어난 IT 인재들이 배출되도록 지원하고 있다. 또한, 트랙 코스를 이수한 학생들에게 현장실습 및 인턴십 기회를 제공하고 있으며, 졸업 후 다음에 채용되는 인원도 있다. 다음트랙은 다음의 개발자가 전임교수를 맡아 강의, 현장 실습 병행하고 있으며 수업은 학점으로 인정 되고 있다.

한편, 투자를 통한 지원도 진행되고 있으며 카카오가 중소기업청과 함께 총 300억 원 규모의 '카카오 청년창업펀드' 조성을 위한 출자를 약정한 데 이어, 2014년 6월에는 다음이 253억 규모 청년창업펀드를 조성, 최근 모바일과 어플리케이션 등 차세대 IT산업 발달로 급증하는 청년 창업기업을 지원할 수 있는 발판을 마련했다.

## 사람과 세상을 잇는 서비스, 다음카카오

### 네티즌 온라인 모금 서비스 '희망해'

사회 이슈와 네티즌의 연결, 희망해!

#### 총 90억원 기부, 네티즌들과 함께한 희망해의 7년

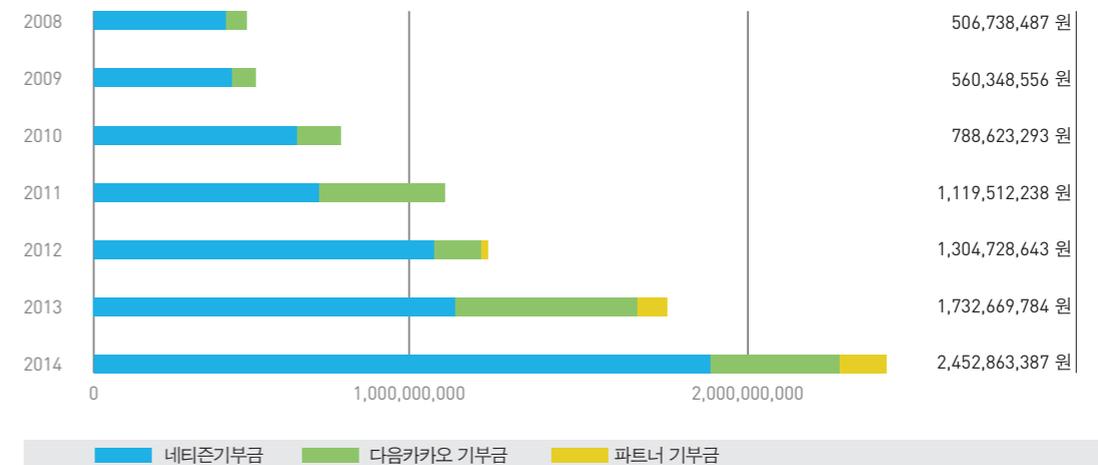


희망해는 네티즌의, 네티즌에 의한, 네티즌을 위한 온라인 모금 서비스다. 2008년 아고라 모금청원, 희망모금으로 시작해 희망해로 이름을 바꾼 지도 어느덧 4년, 희망해는 지난 7년간 총 90억원을 모금하며 더 많은 사람들과 소통하고 희망을 만들어왔다.

참여한 네티즌의 수는 누적으로 678만명! 그 동안 네티즌이 발의하고 참여한 모금은 1,949개이며, 네티즌은 1회 평균 8,447원이라는 인터넷상에서 결코 작지 않은 금액을 기부했다. 모금당 평균 460만원 이상의 금액이 희망을 만드는 곳에 전달됐다. 희망해는 네티즌(비영리단체, 기업 포함)이라면 누구나 모금이슈를 제안하고 참여할 수 있으며, 수혜자에게는 기부금 후원을, 기부자에게는 신뢰감 있는 모금후기 전달을 통해 모두가 다같이 행복해 질 수 있는 나눔의 기쁨을 전달하고 있다.

다음카카오는 댓글, SNS 등을 통해 모금이슈가 확산될 때마다 기부금을 후원하고 있다. 지금 이 순간에도 매일 약 2,000명의 네티즌이 숫자로 결코 설명할 수 없는, 가슴 벅찬 새로운 기적을 만드는 일에 동참하고 있다. 앞으로도 다음카카오는 수천만 네티즌이 함께하는 인터넷 기업으로서 사회적 책임을 갖고 네티즌 여러분에 의한 모금을 적극적으로 응원하고 함께 후원할 계획이다.

희망해 연간 모금액 추이





**세월호 여객선 침몰 참사.. 마음을 모아주세요**  
 참여인원 73,557명  
 모금액 345,561,147원  
 모금기간 2014.4.18-6.30

**해고 노동자를 위한 노란봉투 캠페인**  
 참여인원 6,632명  
 모금액 47,000,400원  
 모금기간 2014.2.19-3.15

**세월호와 노란봉투, 공익적 가치의 모금이 두드러졌던 2014년**

2008년 5억원이었던 모금액이 2014년에는 24억원을 넘어섰다. 명실공히 No.1 네티즌 모금 서비스로 성장해가고 있는 희망해! 특히 2014년에는 2013년보다 56%나 많은 네티즌이 참여하고, 42%나 더 많은 금액을 기부했다.

무엇보다, 올해는 공익·사회 분야의 모금이 비약적으로 두드러진 한 해였다. 세월호 여객선 참사를 위한 구호 모금, 해고노동자들을 위한 노란봉투 캠페인 등, 공익적 가치를 향한 많은 분들의 간절한 성원이 모여 사회를 즐겁고 따스하게 변화시키는데 기여하고 있다.

공익·사회 분야 모금 외에도 2014년에는 다양한 동물 모금(총 99개, 4억 1,600만원), 지구촌나눔 모금(총 53개, 1억 5,000만원), 환경모금(총 16개, 3,900만원), 아동모금(총 109개 5억 1,386만원), 우리이웃 모금(총 172개 9억 4,334만원)이 진행되었다. 지금 이 순간에도 희망해는 우리 사회의 가장 어두운 구석을 밝혀나가고 있다.



리듬체조 꿈나무들이 걱정없이 꿈꿀 수 있도록!  
 전 체조선수 신수지님과 함께한 스타와 희망해!

**스타와 희망해 · 나눔기업과 희망해 - 나눔을 실천하는 스타와 나눔 기업**

‘스타와 희망해’는 단순히 나눔을 이야기하는 스타가 아니라, 나눔을 실천하는 스타의 모습을 보여주고 있어 더 가치 있다. 2014년 한해, 말라위의 배고픈 아이들을 위해 기적의 노래를 부른 이주한·이현우님, 리듬체조 꿈나무들을 위해 발벗고 나선 전 체조선수 신수지님 등 스타와 함께 희망을 만들어 냈다.

‘나눔기업과 희망해’는 기업의 사회공헌 및 공공캠페인의 니즈 증가에 따라 다음카카오톡에서 마련한 기부플랫폼이다. 희망해는 기업의 사회공헌 활동을 더욱 독려하고, 온라인 공익캠페인을 강화하며, 더욱 많은 네티즌이 기업의 다양한 사회공헌 활동에 참여할 수 있는 기회를 제공할 것이다.

총모금액 **323,694,103원**

총모금액 **828,883,355원**

**스타와 희망해**

원빈 김혜수 윤은혜 소지섭 김윤아 크라이넛 박지성 수애 박신혜 알렉스 변정수 이연희 이효리 CNBLUE 이상목 나경은 수영 한지혜 장혁 김효진 유지태 김장훈 이현우 이주한 신수지

**나눔기업과 희망해**

패션그룹형지 광동제약 비타500 SAMSUNG TOMORROW 신선실농탕  
 Internet Explorer LOCK&LOCK SPC



**Daum 희망해와 카카오톡의 첫 만남- '2014 세상 모든 소원이 이뤄지길 희망해!' 캠페인**

매년 연말 희망해에서는 네티즌들이 기부에 동참할 수 있는 연말 캠페인을 PC와 Mobile 웹페이지를 통해 진행한다. 특히 다음카카오의 통합법인 출범 이후 처음으로 진행되는 2014년 연말 캠페인의 가장 큰 특징은 카카오톡 이모티콘·옐로아이디 서비스와 함께 프로모션을 진행한 것이다.



카카오톡 디지털아이템샵에서 판매하는 '따끈따끈 희망핫팩' 이모티콘이 판매될 때마다 다음카카오가 1,000원을 기부하는 프로모션을 진행했는데, 무려 2주간 8,000만원의 기부가 이루어졌다. 또한 캠페인에 모금 제안한 9개 단체의 옐로아이디와 카톡 친구를 맺으면 해당 단체로 1,000원이 기부되는 옐로아이디 프로모션을 통해서 2,835만원의 기금이 모였다.

2014년의 '세상의 모든 소원이 이뤄지길 희망해' 캠페인은 9개의 공익단체, 직접 기부와 캠페인 공유, 프로모션 참여 등 136,410명 네티즌들의 참여를 통해 총 138,763,229원을 모았다. 이웃들의 다양한 사연을 통해 네티즌들이 함께 기부에 참여할 수 있는 기회를 제공하고, 다음카카오 서비스와의 콜라보레이션을 통해 그 시너지를 높일 수 있는 효과를 보여주었다. 앞으로도 다음카카오는 서비스를 통해 유저들과 함께 사회적 변화를 만들어 낼 수 있는 캠페인을 지속적으로 기획하고 플랫폼화 하는 노력을 계속 이어나갈 것이다.

**카카오 모바일 소셜 플랫폼**

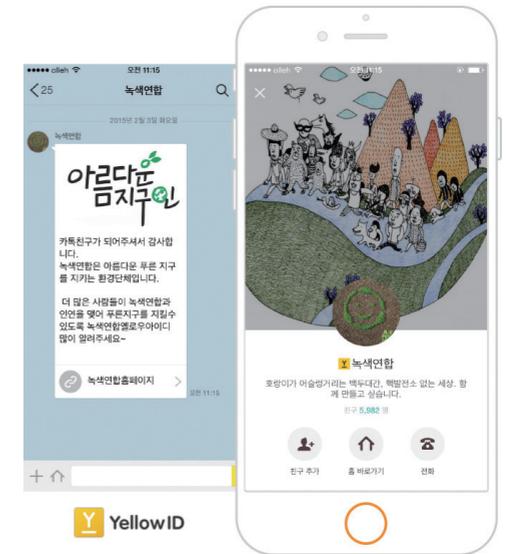
카카오 서비스 X User X Partner

**유저와 공익단체가 가장 가까워지는 곳, 카카오 공익 플랫폼**

컴퓨터보다 스마트기기 보유율이 높아지고, 이메일보다 메신저 이용율이 급증하는 오늘날. 날로 커가는 모바일 환경에서 공익단체 역시 새로운 콘텐츠와 플랫폼을 필요로 하게 되었다. 이에 다음카카오는 카카오톡, 카카오 스토리 등의 카카오 서비스를 활용하여 유저와 공익 단체가 모바일 환경에서 자연스럽게 연결될 수 있도록 하고 있다. 유저들은 서비스 내에서 기부의 경험과 공익 콘텐츠를 자연스럽게 접하고, 비영리단체와 공익 비즈니스 사업자들은 인지도 향상과 함께 공익 영역을 확장시킬 기회를 제공받는다. 이를 통해 다음카카오는 사회적 가치 창출과 서비스 이용 활성화에 기여하고 있다.

**옐로아이디**

2014년 9월 오픈한 옐로아이디는 개인이 아닌 회사나 단체의 카카오톡 계정으로, 별도의 전화번호 없이 가입하여 대표 모바일 커뮤니케이션 채널로 활용할 수 있다. 후원자와의 연락은 물론, 일대일 상담까지 가능해 공익 단체를 위한 새로운 플랫폼으로 부상하고 있다. 현재 옐로아이디 서비스는 약 46,450개의 프로필이 오픈되어 있고, 그 중에서 공익 영역에 해당하는 옐로아이디는 약 500여 개 정도가 된다. 녹색연합과 같은 일반 시민단체부터, 쏘카와 같은 사회적 경제 영역의 조직들까지 다양한 성격의 단체들이 후원자들과의 소통을 이어나가고 있다.



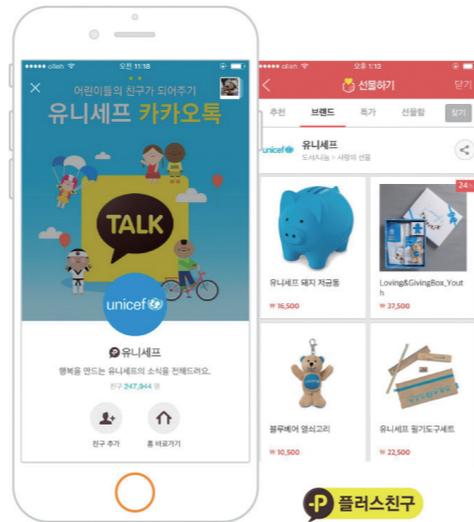
**스토리채널**

2014년 10월 새롭게 오픈한 스토리채널은 카카오톡 친구 관계를 기반으로 카카오톡을 이용해 다양한 유저들에게 공익 콘텐츠를 제공하는 구독형 서비스 채널이다. 국내 SNS 점유율 1위인 카카오톡 유저들과 함께 공익 및 비영리 단체들은 스토리채널을 통해 다양한 콘텐츠 및 캠페인 바이럴을 진행하고 있다. 현재 약 19만 5천여개의 스토리 채널이 개설되어 있고, 그 중에서 공익 영역에 해당하는 스토리채널은 약 700여개 정도이다.



**플러스친구**

플러스친구는 개인이 아닌 회사나 공공기관이 카카오톡 친구가 되어 유용한 정보, 혜택, 콘텐츠를 제공하고 상시적으로 커뮤니케이션 할 수 있는 플랫폼이다. 경찰청, 소방방재청, 한국인터넷진흥원은 플러스 친구를 통해 실시간으로 유저들에게 유용한 정보를 제공하고 캠페인을 진행해왔다. 유니세프, 사랑의 열매, 어린이재단, 대한적십자사, 세이브더칠드런 역시 플러스친구를 개설해 약 70만명의 카카오톡 유저와 함께 긴급구호 봉사활동, 헌혈, 기부문화에 대한 캠페인을 진행하고 있다.



**선물하기**

다음카카오는 카카오톡 내의 '선물하기' 쇼핑 서비스를 통해 공익단체의 후원물품을 판매할 수 있는 판로를 열어주고, 유저들에게 자연스러운 기부의 경험을 제공하고 있다. 현재 유니세프 브랜드 상품을 판매하고 있으며, 월 매출 약 1억원에 상당한다.

**사랑이와 삼둥이가 전하는 사랑, 이모티콘 기부캠페인**

카카오톡 유저들이 활발히 이용하고 있는 이모티콘은 메신저에서 자신의 감정을 이미지로 표현하는 즐거운 경험을 제공하고 있다. 이모티콘을 판매함에 있어서, 그 판매 수익을 기부하는 캠페인을 2014년도 3회 진행하였다. TV 프로그램을 통해 사람들에게 많은 사랑을 받고 있는 연예인 2세들을 사진으로 이모티콘을 제작하였고, 이 이모티콘의 수익금은 각 연예인과 다음카카오가 함께 공익 단체에 기부하였다. 이모티콘 캠페인은 유저가 이모티콘이라는 카카오의 플랫폼을 통해 나눔 활동에 직접 참여한 첫 사례로 볼 수 있다. 3월 진행된 추사랑 이모티콘 기부 캠페인은 총 누적 11만 다운로드를 기록하였고 판매 수익금 전액을 '한국이주민건강협회'를 통해 다문화 아동들에게 후원하였다. 배우 장현성씨의 두 아들 준우, 준서형제와 배우 송일국씨의 세 쌍둥이 이모티콘 역시 기부 캠페인을 진행하였고, 얻은 수익을 '한국 해비타트'를 통해 저소득층 주거환경 개선과 '초록우산 어린이재단'을 통해 소외아동 지원 사업에 기부하며 공익적 가치를 전달했다.



# 사람과 기술, 기술과 세상을 잇는 행복한 사회공헌

## IT ProBono with 비영리단체

다음카카오가 제일 잘 하는 일! 제일 필요한 곳으로!

### 다음카카오의 핵심역량 ICT로 사회공헌을!

비영리단체 실무자와 함께하는 IT ProBono는 다음카카오가 가장 잘할 수 있는 ICT교육 프로그램이다. 다음카카오 임직원이 직접 자원봉사자로 참가하여, 비영리단체 실무자들이 새로운 소셜미디어의 세계에 조금 더 쉽게 다가갈 수 있도록 일대일로 지원하고 있다.



### 참가 신청 2분만에! 마감되는 소문난 강좌

2011년부터 시작된 IT ProBono는 지금까지 360명의 참가자, 193명의 임직원 자원봉사와 함께 총 14기수의 프로그램을 진행하였다. 매년 참가신청 2분만에 모집이 마감될 정도로 호평을 받고 있는 IT ProBono는 비영리기관 사이에서는 필수교양 수업으로 자리잡고 있다.



총 5회의 실습형 강의로 진행되며, 단순한 강의가 아닌 교육참가자가 직접 SNS, 블로그를 개설 하고 운영해볼 수 있도록 지원하고 있다. 또한 기존 참여자를 대상으로 하는 재교육 심화과정(11기)과 여성·청소년 단체를 위한 특별강좌(12기) 등을 개설 하여 각 분야별 비영리단체의 특성에 맞는 ICT 교육으로 발전하고 있다.

## IT Schooling with 청소년

교육인듯 교육아닌 교육같은 너

### OEC 앙트샵과 함께 청소년 삶의 주인의식을 심어줍니다!

기업가정신 교육 프로그램을 진행하는 OEC와 함께 카카오의 기업 문화와 기업가 정신을 함께 체험할 수 있는 '카카오 앙트샵 기업 워크숍'을 진행하였다. 카카오에서 근무하고 있는 직원들과 청소년들이 함께 소통하는 장으로 학교공부에서 잠시 벗어나 자신의 인생 전체를 들여다 볼 수 있는 시간을 마련했다. 다양한 역할극을 직접 기획하고 발표하며 창의력을 자극하고 직원 봉사자와 멘토링 시간을 가지며 진로에 대한 고민도 함께했다. 벤처회사로 출발한 다음카카오이기에 자기주도적 삶을 살기 위한 조언을 진정성 있게 전달해 줄 수 있는 시간이었다.



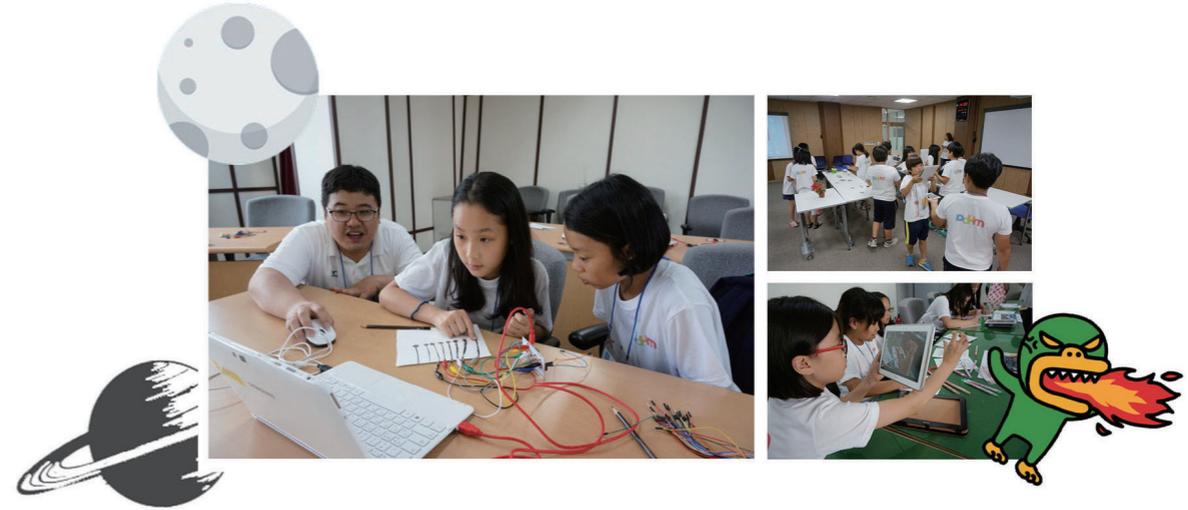
### 배우고(Learn), 나누고(Talk), 실행한다!(Do)

판교 지역 IT기업들의 사회공헌 네트워크인 '판교CSR얼라이언스'와 함께 청소년들에게 ICT분야 진로에 대한 정보와 실제 업무 체험 기회를 제공하는 'IT Schooling in 판교'를 진행하였다. 배우고, 답소도 나누며 직접 업무를 경험해보는 단계까지 'Learn, Talk, Do'라는 3단계에 맞춰 무조건적인 강의 형식이 아닌 청소년과의 소통을 통한 진로 교육의 장을 마련하였다.



## Smart Edu-Day in 제주

가장 큰 섬 제주에서 가장 큰 꿈이 나오길 바라며!



### 꿈꿔왔던 미래의 교실이 드디어 현실로! 스마트 에듀데이

앞으로의 세상은 누가 이끌어나갈까? 지금은 어리지만 원대한 꿈을 품은 초등학생 아이들에게 ICT교육으로 새로운 교육 패러다임을 제공했다. 100명의 학생들이 8개의 교실로 나누어 3D프린팅, 피지컬 컴퓨팅, 증강현실 등 다양한 ICT기술들로 수업을 진행했다.

이 행사는 다음카카오와 제주국제교육정보원, 제주대학교 교육대학이 업무협약을 맺고 진행했던 프로그램으로, 3개 기관이 창의적인 ICT 교육 사업의 공동 추진을 통하여 제주의 교육발전에 기여할 것을 약속했다.



# 소셜이노베이션캠프36 후원 및 재능기부

세상을 바꾸기 위해 36시간이면 충분합니다

## 세상을 변화시키는 36시간, 소셜이노베이션캠프36

소셜이노베이션캠프는 2008년 영국에서 처음으로 시작된 사회혁신 프로젝트로, 아시아에선 2010년에 한국에서 처음으로 개최되었다.

다음세대재단이 주최하고, 다음카카오가 후원하는 소셜이노베이션캠프36은 시민들이 사회적 변화를 이끌어 낼 수 있는 아이디어를 제안하고, 이를 기획자, 개발자, 디자이너들이 모여 36시간 동안 구체적인 웹/모바일 서비스로 직접 구현해 내는 즐거운 사회공헌 프로젝트이다.



소셜이노베이션캠프36은 2014년에 5주년을 맞이하여 특별히 제주도 다음카카오 본사에서 진행되었으며, 이번 캠프는 기존에 진행된 아이디어 중 의미의 지속성과 서비스 관리의 현실성이 있는 5개의 아이디어를 선정하여 보다 완성도 있는 서비스를 만들 수 있었다.



### 쌤맵(우리동네 사람들)

아이 맡기기, 택배 맡기기 등 일상생활 속의 문제들을 이웃과 나눌 수 있는 서비스



### 고래고래

청소년들이 의미 있는 봉사활동을 할 수 있도록 알맞은 정보를 제공하는 어플리케이션



### 동글락여행(문돌락 곱돌락)

거동이 불편한 휠체어 이용자들이 자유롭게 여행 할 수 있도록 관련 정보들을 제공하는 어플리케이션



### 스마일핸즈

시민들이 장애인과 더불어 살아갈 수 있도록 장애인 유형별, 상황별에 티켓 정보와 같은 다양한 정보들을 제공하는 어플리케이션



### 팜팜순창(팜팜멘토)

농촌형 일자리 매칭을 통해 지역 내 멘토-멘티 네트워크를 만들어주는 사회 서비스

### 체인지온 컨퍼런스 후원

대한민국 비영리기관들의 ICT트렌드를 한 눈에!



#### 비영리 미디어 컨퍼런스 짬! 단디하소!

체인지온 컨퍼런스는 1년에 한 번 진행되는 다음세대재단의 비영리 미디어 컨퍼런스로, 공익적 활동을 하는 비영리단체들이 미디어를 활용하여 새로운 가치를 만들어내고, 사회 변화의 원동력을 확보하는데 필요한 창의적이고 혁신적인 생각과 정보를 나누는 컨퍼런스다.

2014년 7번째 열린 ChangOn은 서울을 떠나 처음으로 지방에서 개최되었다. 이번 컨퍼런스는 부산에서 열린 만큼 '단디하소(단순하지만 디테일하고 하찮게 볼 수 있지만 소중한 우리들의 미디어 이야기)'라는 재치 있는 캐치프레이즈를 가지고 진행되었으며, 컨퍼런스 세션에는 KASIT 교수이신 정하웅님, 사회적기업의 대표이신 김재춘님 등 다양한 직군의 전문가들이 강연자로 참여했다. 다음카카오의 후원으로 진행된 이번 컨퍼런스는 3개의 세션과 오픈세션으로 참가자들의 소통까지 이끌어냈다.



가치혼합 경영연구소 소장 김재춘님



비주얼스쿨 대표 정진호님의 비주얼씹킹

### 올리볼리 앱 지원

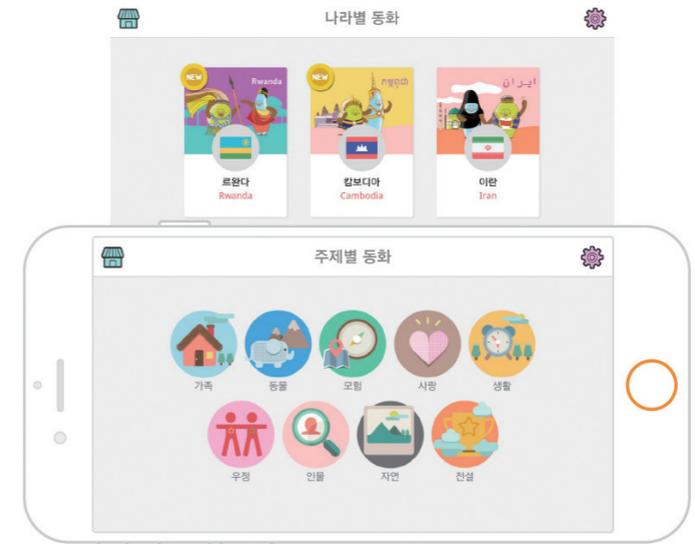
다음카카오의 ICT기술과 다음세대재단의 콘텐츠가 만나면?

#### 귀여운 캐릭터가 소개해주는 올리볼리 그림동화!

다음카카오에서는 자사의 핵심역량인 ICT 기술을 통해 사회를 변화시킬 수 있는 활동을 지원하고 있는데, 다음카카오의 재능기부와 다음세대재단의 좋은 콘텐츠가 함께하여 올리볼리그림동화 앱이 리뉴얼 되어 새롭게 오픈하였다.

다음세대재단 '올리볼리 그림동화' (ollybolly.org)는 아이들이 다양한 사람, 다양한 문화에 대해 이해하고 소통하는 감수성을 기를 수 있도록 이제껏 접하기 어려웠던 나라의 동화를 재미있는 플래시애니메이션으로 만들어 무료로 제공하는 서비스다.

올리볼리는 다양한 사람들이 서로를 존중하는 세상, 다양한 모습으로 소통하며 함께 살아가는 세상을 바라며 만들어졌다. 주요 사업으로는 그림동화 제작 뿐 아니라, '문화다양성'을 키워드로 하는 석사논문지원, 올리볼리관 설립이 있다.



# 안에서부터 시작되는 다음카카오의 사회공헌

## 모바일 접근성 사내 인식 개선

어느 누구나 사용할 수 있는 서비스를 만들기 위한 끝없는 노력

### 소리와 점자로 만날 수 있는 카카오프렌즈

모바일 메신저가 대다수의 사람들의 삶에서 중요한 소통의 창구로 이용되고 있지만, 많은 메신저들이 그 안에서 오고 가는 이야기들을 모두에게 전달해 주지 못하고 있다. 특히 많이 이용되고 있는 이모티콘의 경우 비장애인들에게는 다양한 감정을 효과적으로 전달해주는 수단이지만 시각장애인들에게는 그저 '이모티콘'으로 밖에 전달되지 않았다. 이를 개선하기 위하여 카카오톡은 '프로도/미소/이모티콘'과 같이 이모티콘을 읽어줄 수 있는 대체텍스트를 적용하였다. 그리고, 시각장애인들이 카카오프렌즈 캐릭터들의 이름, 생김새, 탄생 배경등을 알 수 있는 점자 엽서를 배포하여 그 이해도를 높이기 위해 노력하였다.



### 구성원들의 자발적인 참여로 완성되는 모바일 접근성 프로젝트



모바일 접근성을 개선하기 위한 다음카카오의 노력은 누구의 강요도 아닌 구성원들의 자발적인 참여로 이루어지고 있다. 사내 '다음카카오 접근성' 게시판 통하여 구성원들이 접근성에 관한 의견을 자유롭게 남기고, 누구든지 개선안을 제안한다. 뿐만 아니라 모바일 접근성 개선을 위한 스터디, 시각장애인들과의 워크샵과 인터뷰 등을 진행하여 왔으며, 구성원과 시각장애인들이 출연한 영상을 제작하여 모바일 접근성에 대한 인식 개선에 앞장 서고 있다.

## 사내 환경 캠페인

작은 실천과 착한 불편함들이 만나 이루어내는 크나큰 변화

### 작은 행동이 지구에 가져오는 설레는 변화, 설레는 행동

다음카카오인의 지구 사랑은 생활 속에서 할 수 있는 작은 실천으로부터 시작된다. 다음카카오인 환경 캠페인, '설레는 행동'은 6월 환경의 날을 맞아 일주일간 진행된 다양한 이벤트와 캠페인을 통해 머그컵 사용, 대기전력 절감 등을 다음카카오만의 즐거운 방식을 통해 자연스럽게 뿌리내릴 수 있도록 하였다.

자신이 환경을 위해 한 일을 널리 알리는 '지구 의리 인증샷 캠페인', 사내에서 환경보호를 실천하고 있는 임직원의 모습을 파파라치 하여 선물을 주는 '설레는 행동 파파라치 캠페인' 등을 통해 보여지지 않는 곳에서도 지구 사랑을 실천하고 있는 다음카카오인을 응원하였다. 이 뿐만 아니라 임직원들이 사내 카페 이용 시 종이컵을 사용할 경우 자발적으로 100원씩 기부하여 적립된 환경기부금을 매년 6월 희망해에서 진행되는 환경캠페인을 통해 기부하였다. 이렇게 모여 2014년 기부된 금액이 총 1650만원이며, 산림보호 캠페인, 제주 중간산 보호 캠페인, 해양쓰레기 생물피해 방지 캠페인등, 다양한 환경 캠페인에 지원되었다.



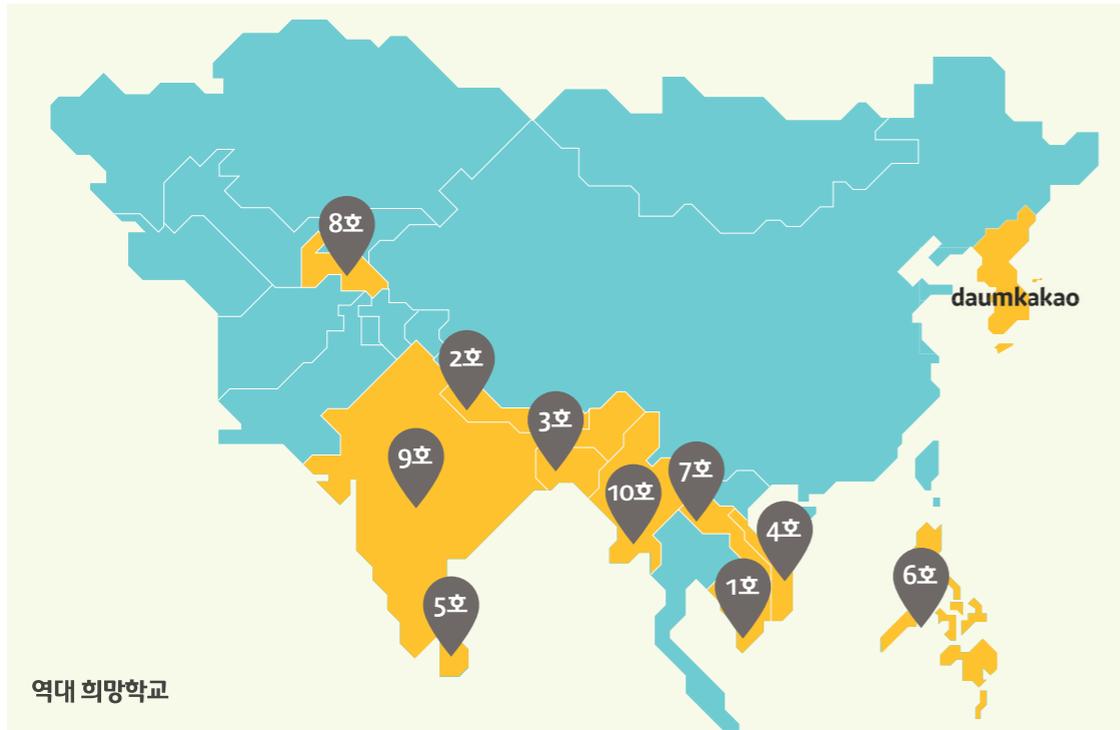
## 지구촌 희망학교

다음카카오인이 전하는 따뜻한 희망의 선물이 세계의 어린이들에게

### 제3세계 아이들에게 더 나은 교육 환경을 선물하는 지구촌 희망학교

지구촌 희망학교는 임직원들의 기부금으로 열악한 환경에서 공부하고 있는 학생들을 위하여 학교 건립과 운영을 지원하는 프로그램이다. 2006년 캄보디아를 시작으로 네팔, 방글라데시 등 총 10곳에 희망학교가 세워졌다. 2014년 미얀마에 착공된 10호 희망학교는 2015년 6월 아이들을 맞을 준비가 한창이다.

지구촌 희망학교는 단순한 학교 건립에서 멈추지 않고, 건립 후 운영 지원, 그리고 학생들과의 결연 프로그램 진행 등을 통해 지역 사회에 뿌리를 내릴 수 있도록 도와왔다.



#### 역대 희망학교

- 1호 캄보디아 (2006)
- 2호 네팔 (2007)
- 3호 방글라데시 (2008)
- 4호 베트남 (2009)
- 5호 스리랑카 (2010)
- 6호 필리핀 (2011)
- 7호 라오스 (2012)
- 8호 타지키스탄 (2012)
- 9호 인도 (2013)
- 10호 미얀마 (2014)

### 편지와 사진으로만 보던 우리. 지금 만나러 갑니다, 설레는 휴가

설레는 휴가는 임직원들이 자발적으로 휴가를 사용하여 지구촌 희망학교의 아이들을 위한 봉사활동을 떠나는 프로그램이다. 찾아간 희망학교에 벽화를 그리는 것을 시작으로, 참여하는 임직원들이 두 달간 직접 준비하고 계획한 프로그램들을 아이들과 함께 한다. 2014년 찾아간 인도에서는 새로운 문화를 접할 수 있는 부채 만들기, 태권도, 한국의 전통놀이 등을 가르치고, 아이들이 평소 접해보기 힘들었던 비눗방울 놀이와 3D 영화 상영, 그리고 운동회 등을 통해 다음카카오인과 희망학교 아이들이 함께 성장할 수 있는 계기가 되었다.



### 기타 임직원 자원봉사

더 큰 가치를 위한 임직원들의 특별활동

#### 다문화 아이들을 위한 축제에 함께 하다!

카카오톡 기부 캠페인으로 판매된 추사랑 이모티콘의 수익금 기부로 진행된 '제12회 희망의 친구들 무지개 축제' 에서 다음카카오인들은 자원봉사자로 참여하여 축제에 온 각국의 다문화 가정 아이들과 즐거운 시간을 보냈다. 아이, 어른 할 것 없이 누구나에게 사랑받고 있는 카카오프렌즈 캐릭터들과 함께 페이스페인팅, 풋살 경기를 하며 신나는 시간을 선물하였다. 앞으로도 세상을 더 따뜻하게 만들 다양한 봉사활동에 참여할 다음카카오 임직원들의 모습을 더 많이 볼 수 있게 될 것이다.

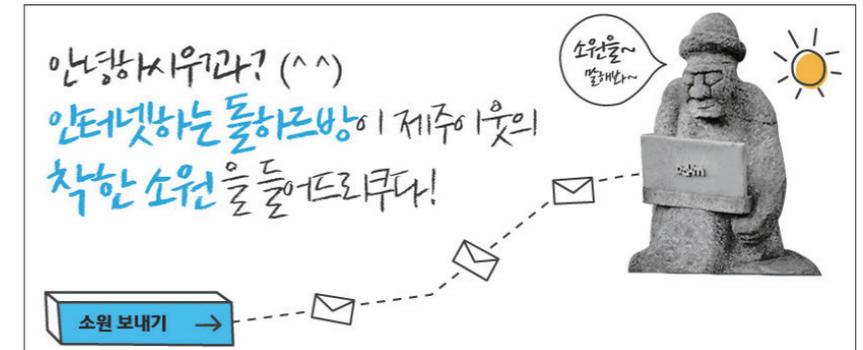


## 지역사회가 필요로 하는, 그 곳이기에 할 수 있는 사회공헌

### 제주 사회공헌

아름다운 섬 제주가 더욱 즐거운 곳일 수 있도록

#### 제주도민의 즐거운 소원을 이루어주는 인터넷하는 돌하르방



제주의 수호신 돌하르방처럼, 다음카카오는 도움을 필요로 하는 제주이웃을 돕기 위한 '인터넷하는 돌하르방'을 분기별로 운영하고 있다. 인터넷하는 돌하르방의 이메일 계정으로 개인과 단체에 구분 없이 신청서를 보내면 제주를 즐겁게 변화시킬 수 있는 소원을 실현 시킬 수 있도록 지원하고 있다. 지속적인 관심과 사업 규모 확장이 맞물려 2014년 4분기까지 총 258건의 소원이 이루어졌다.

다음카카오는 2015년에도 지속적으로 '인터넷하는 돌하르방' 사업을 진행할 계획이며, 옐로우 아이디 서비스와 연계하여 제주도민과 더욱 가까운 곳에서 적극적으로 소통하여 제주지역 사회에 더 많은 즐거운 변화가 일어날 수 있도록 노력할 예정이다.

(웹페이지 : <http://hope.daum.net/daumharbang>)

### 지역 사회와 함께하는 방법, 제주 올레 지원

다음카카오는 제주 지역사회의 발전에 커다란 변화를 가져온 제주 올레의 친구기업으로서 다양한 지원을 진행해 왔다. 제주올레 홈페이지 제작지원과 공식 모바일앱 제작 기부, 제주올레 간세인형전 개최 지원과 제주올레 이어걷기 행사 참여 등 다양한 분야에서 제주올레와 함께하고 있다.

특히 2014년에는 2013년부터 진행해왔던 '제주올레 걷기축제'의 희망해 온라인 캠페인 지원뿐만 아니라, 임직원 제주올레 동호회를 구성하여 클린올레와 함께 깨끗한 올레길 만들기에 동참하는 등 더 좋은 제주올레를 만들기 위한 노력을 하고 있다.

함께하자, 이길에서  
Let's be together on the trail!

2014 제주올레 걷기축제  
2014 JEJU OLLE WALKING FESTIVAL

11/6 - 11/8  
JEJU OLLE 17,18,19 코스 route

www.ollewalking.co.kr

<b>참가신청 REGISTRATION</b>	11.6(목) 17코스 19.2km
온라인 사전신청 마감 9월 30일(화) On-line registration closing by 30 Sep.	광명초등학교-동문로터리 산지천 마당 / 6~7시간
<b>참가비 FEE</b>	11.7(금) 18코스 18.2km
개인 PERSON ₩ 20,000	동문로터리 산지천 마당-조천만세동산 / 6~7시간
단체, 청소년, 장애인 GROUP (20more) ₩ 15,000	11.8(토) 19코스 18.6km
YOUTH, DISABLED	조천만세동산-감녕사포구 / 6~7시간

제주올레 홈페이지 064.782.2190 festival@jjeolle.org  
주최: 문화체육관광부, 제주특별자치도, 주무 (사)다음카카오, 제주시청 후원: 서귀포시청, 제주관광공사

### 서울시 속마음 버스 후원

모두의 속마음이 속마음으로만 남아있지 않도록

#### 온라인 소통으로 단절된 진정성 있는 오프라인 소통을 위한 속마음 버스

곁에 있지 않는 먼 곳의 사람과 사람을 이어주는 온라인 소통, 하지만 그만큼 가까운 오프라인의 사람과 멀어지고 소홀해진 요즘, 다시금 오프라인의 사람과 사람을 연결해주는 그런 버스가 있다. 바로 다음카카오가 서울시와 함께 진행하는 '속마음버스'가 그것이다. 신청자들은 아늑하게 꾸며진 버스에 속마음을 나누고 싶은 상대와 앉아, 정해진 시간 동안 상대의 말을 끊지 않고 담담하게 듣는다. 그렇게 여의도의 야경을 보며 서로의 속마음을 나누다 보면 어느새 서로의 몰랐던 마음을 이해하게 되는 마음 따뜻해지는 서비스. 2014년 한 해만 1000명이 넘는 신청자들이 자신들의 속마음을 털어놓았다. 앞으로도 다음카카오는 모바일과 웹 시장을 선도하는 기업인 만큼 책임감을 갖고 이용자들의 오프라인 세상도 연결하는 매개체가 될 것이다.



# 다양한 프로그램을 지원하는 카카오 상생센터

## 카카오 상생센터

### 총 100억원 투자, 모바일 상생 생태계 조성



카카오는 '카카오 상생센터' 를 통해 중소기업은 물론 다양한 창작자들을 위한 프로그램을 마련해 전문인력 양성 및 시장 활성화에 기여하고 있다. 상생센터 내에는 개방된 공간을 마련하여 누구나 개발 혹은 창작활동을 할 수 있도록 제공하고 상생센터에서 만들어진 우수 콘텐츠를 카카오의 다양한 플랫폼을 통해 실제로 사용자들에게 선보일 수 있는 기회도 제공해 콘텐츠 개발에서 부터 실제 서비스 출시까지 전 과정에 걸친 창작 지원 프로그램을 제공하고 있다. 또한, 카카오의 전문 인력이 직접 참여하는 멘토링 및 강의를 통해 모바일게임, 영상, 음악 등 다양한 IT/문화 콘텐츠 분야에서 쌓아온 노하우를 전수하는 등 개인 및 중소기업의 창작 활동을 위한 지원에 적극적으로 참여하고 있다. 차후 개발장비 및 서버, SDK(Software Development Kit) 등 기초 인프라를 구축해 중소기업과 창작자들에게 실질적인 도움을 줄 수 있는 다양한 프로그램을 지원할 방침이며 카카오 상생센터를 통한 파트너 지원 및 투자로 건강한 IT생태계를 만드는 데 지속적인 노력을 기울일 계획이다.



### 문화융합콘텐츠 양성소 '제 1 카카오 상생센터'

문화부와 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)의 문화융합콘텐츠 지원 프로그램과 연계해 2014년 5월 27일 대학로 흥대 아트센터 내 위치한콘텐츠코리아랩에 '제1 카카오 상생센터'를 개설하고, ●콘텐츠 개발 프로그램 및 교육 ●관련 네트워크 제공 ●공모전 심사 및 멘토링 등 모바일 창의 생태계 조성 활성화에 동참하고 있다.



### IT/문화콘텐츠 창작공간, '제 2 카카오 상생센터'

'경기도', '성남시'와 IT/ 문화콘텐츠 창작을 지원하는 MOU를 체결하고, 지역사회 및 중소기업 파트너사, 콘텐츠 창작자들을 위한 지원 프로그램과 연계해 2014년 9월 29일 판교 테크노벨리에 위치한 성남공공지원센터에 '제2 카카오 상생센터' 개설 및 창작 콘텐츠 개발을 위한 ●개발공간 마련 ●인프라구축 ●교육 프로그램 개발 ●멘토링 및 강의 등 실질적인 지원을 하고 있다.



### 다음카카오 청년창업펀드

다음카카오는 상생센터 운영과 함께 투자를 통한 지원도 실시하고 있다. 카카오는 중소기업청과 함께 '카카오청년창업펀드'로 300억 원을 마련했으며, 여기에 다음은 추가로 253억 원을 투자하여 550억 원이 넘는 펀드를 조성했다. 주요 투자대상 기업은 다음카카오와 시너지를 창출할 수 있는 기업들로 ●신규 플랫폼 사업모델로 활용할 수 있는 인터넷 플랫폼 기업 ●웨어러블 디바이스 등 다양한 하드웨어 플랫폼 기업 ●인터넷 콘텐츠 제작 또는 유통기업 / 오프라인 산업과 온라인 유통망을 연계해 산업경쟁력을 높일 수 있는 IT 와 모바일 기업 등으로 계획하고 있다.



### Daum 기술 상생 활동

Daum은 다양한 기술과 서비스의 편리한 이용을 통해 사람과 사람, 사람과 세상이 더 활발하게 소통하는 열린 세상을 꿈꾼다. 이용자와 개발자, 다양한 개발사와 협력사에 Daum의 기술과 서비스를 개방하여 이용자 가치 증대는 물론 웹 기술 생태계를 더 역동적으로 변화시키기 위해 노력하고 있다.

#### Daum 오픈 플랫폼

##### Daum 오픈 API 플랫폼

<http://developers.daum.net/services/apis>

Daum은 개방과 공유라는 서비스 철학을 기반으로 검색, 지도 및 마이피플 플랫폼을 외부에 공개하고 있다. 외부 개발자는 오픈 API로 제공하는 데이터를 이용해 창의적인 서비스를 만들 수 있고, 제휴 개발자는 자사 서비스와 통합한 서비스를 제공해 이익을 얻을 수도 있다.

Daum이 2006년 말 오픈 API를 제공한 이후 오픈 API 활용 규모는 매년 300%이상 성장세를 보이고 있다. 이러한 노력의 결과로 Daum 오픈 API 서비스는 월간 이용량이 3.8억(2014년 12월 기준)을 넘어섰다. Daum 지도 오픈 API는 월 평균 1.5만여 곳에서 사용되고 있으며, Daum의 PC 지도 서비스보다 지도 오픈 API의 호출 건 수가 많을 정도이다. 2014년에는 이러한 노력을 서드파티 제휴 업체에 집중하면서, 더 많은 API 서비스를 개방하는데 앞장서고 있다. 지도, 로컬, 검색, 마이피플 API 등을 활용하여 중소 규모 업체와의 제휴를 통한 서비스 공유도 진행중이다.

Daum 지도 오픈 API는 SK커뮤니케이션즈, CJ E&M, LG U+ 같은 대기업부터 서울시, 부산시, 고용노동부, 국토교통부와 같은 공공기관/(지방)정부를 포함하여, 직방, 알바몬, 부동산114 등 중소기업까지 다양한 제휴 서비스 업체를 지원하고 있다. 이러한 활동을 통해 더 새롭고 창의적인 아이디어와 발전된 서비스로 다양한 애플리케이션이 활성화될 수 있도록 지속해서 API를 발굴, 제공해 나갈 계획이다.



## Daum

### 오픈 API 이용 사례

Daum 오픈 API는 정부기관, 일반 기업, 대학 등 다양한 곳에서 일반 사용자를 위한 서비스에 널리 활용되었다. Daum의 검색 API는 고려대, 전북대, 이화여대, 한남대도서관 등 전국 20여개 대학도서관으로 확대되어 학생들의 도서관 검색을 지원해주고 있다.

특히 부산시와 청주시 등 여러 지방 자치단체에서 시민을 위한 버스 정보 서비스에 Daum 지도 API를 활용한다. 현재 Daum 오픈 API는 약 2.7만여 개 사이트(2014년 12월 말 기준)에서 사용되고 있으며, 이를 통해 다양한 웹 혹은 모바일 앱이 계속 쏟아져 나오고 있다.

### 위젯뱅크 플랫폼

위젯뱅크는 Daum 카페, 블로그, 티스토리 등에 누구나 쉽게 자신의 위젯형 소셜앱을 만들어 추가할 수 있는 플랫폼으로 타사 블로그나 홈페이지에서도 위젯 제공이 가능하다. 위젯뱅크는 2008년 국내 포털 최초로 오픈 소셜에 참여하여 만들어졌으며, 타 사이트와 상호 연동이 가능하도록 플랫폼을 개방하였다.

이후 네이버와 네이트 등에서 오픈 소셜을 기반으로 한 소셜앱 서비스들이 탄생하는 데 일조했다. 2014년 12월 현재 약 2,000개의 위젯이 등록됐으며 위젯뱅크를 통한 일 페이지뷰(pv)는 약 2억 건에 달해 Daum 외부 인터넷 사이트 트래픽 활성화에 기여하고 있다. 위젯뱅크 등록자의 개인 대 기업 비율은 약 1대 3으로 다양한 기업의 인터넷 서비스 트래픽 증가에 도움을 주고 있다.

## Daum 기술 상생 프로그램

### 외부 개발자 행사 및

### 창업 지원

Daum은 'DevDay'와 'API BootCamp' 등을 통해 오픈 API 개발자와 직접 소통하면서 열린 생태계를 만들어가고 있다. 2007년부터 진행된 DevDay는 국내 최장수 라이브 코딩 행사로써, 오픈 API를 이용한 창의적인 아이디어 구현과 개발자간 교류 확대에 이바지 해왔다. 2012년에 처음 진행된 API BootCamp는 이론 위주로 진행되던 기존 API 정기교육과 달리, 하루 동안 원하는 API 세션을 선택해서 실습 위주의 교육을 집중적으로 제공하고, API 제휴 상담 서비스를 함께 제공함으로써, 다양한 협력 채널과 상생하는 비즈니스 모델을 발굴하였다.

2014년 8월 한달 동안 진행된 'Daum API 프렌즈샵'은 Daum 오픈/제휴 API를 이용하여 특정 목적의(제휴성) 웹 서비스와 앱을 만들도록 장려하여 API 레퍼런스를 확보하고 장기적으로는 창업 혹은 서비스 가능 아이템을 실험하기 위한 프로그램이다.

창업 예비팀과 대학 개발 동아리팀 중에서 엄선된 모비를 팀에게 제주 오피스에서 개발에 집중할 수 있도록 숙소 등 생활편의를 지원하였고, 그 결과 제휴성 모바일 앱 개발을 완료할 수 있었다.





**제주대학교**

**다음카카오 트랙**

Daum 트랙은 Daum과 제주대 컴퓨터공학과와 컴퓨터교육과가 함께 운영 중인 산학협력 프로그램으로, 온라인 서비스 개발 실무에 대한 강의를 개설해 Daum 개발자가 전임교수를 맡아 직접 강의한다. 이 강의를 수강하면 학점으로 인정되고 Daum 인턴십 프로그램 참여 기회도 주어지며, 트랙 수료자 중 평균 1~2명이 Daum에 입사했고 수료자의 80% 이상이 IT 관련 기업에 취업했다.

Daum 트랙은 Daum이 GMC센터에 입주하고 1년 후 2007년에 시작되었다. 제주민이 Daum에 가장 기대하는 바가 무엇인지, 지역사회와 협력하고 상생하는 길이 무엇인지 모색하고, 고민해 내린 결론은 인재 양성. 이는 제주의 미래를 위해서도, 또 인재를 가능한

제주에서 찾고자 하는 Daum의 필요가 맞닿은 결과이다. 무엇보다 Daum이 가장 잘할 수 있는 일이기도 했다.

2007년에 제주대학교 컴퓨터공학과에 인터넷 기술 인력 양성을 위한 '다음 트랙'을 개설하여 실무 중심의 강의, 현장실습, 인턴십 등을 체계적으로 진행하고 있으며, 자회사 다음서비스와 제주한라대학 간에도 인터넷 서비스 운영 전문 인력 양성을 위한 산학협력 프로그램을 진행하고 있다. 그리고 2010년에는 제주대 컴퓨터 교육과에도 인터넷기술과관련된강의를개설하는 등 인터넷 서비스 기술 및 운영 전문 인력 양성을 위한 다양한 산학협력 프로그램을 운영하고 있다.

**산학연계 프로그램**

K-스타트업 오픈플랫폼 교육 행사를 인터넷진흥원, 방송통신위원회와 공동 주관으로 제주대학교와 원광대학교에서 2회 진행하였다. 이 행사는 대학생뿐만 아니라 일반인들도 다수 참여하여 공공과 민간API 정보 활용을 이용한 서비스개발 및 인터넷 비즈니스의 기초 생태계와 인터넷 산업의 역량을 강화했다.

젊은 창업자를 위해 '프라이머(Primer)' 기업이 엔턴십(Enternship) 프로그램을 지원하고 서울대 창업 동아리에 개발용 서버 장비를 지원하고 있다. 중소 벤처 기업과 개인 개발자의 수익화를 위해 모바일 광고플랫폼 아담(Ad@m)을 제공하고 있으며, 8,000여개의 파트너사와 월 150억의 페이지뷰(PV, 2014년 12월 현재)를 돌파, 수익을 나누고 있다. 앞으로 제주 파트너십을 강화하여, 기술 콘퍼런스 및 프리미엄 API 서비스를 제공하고 상호간 수익창출을 기대할 수 있는 비즈니스 파트너십 제휴를 늘려가고자 한다.

**공개 SW 기반**

**대외 기술 개방 활동**

Daum은 공개 SW FTP 미러링 서비스로 국내 개발자들이 많이 사용하는 아파치, 이클립스, 우분투 등 20여 개 공개 소프트웨어를 제공하고 있다. 특히, 국내 오픈 소스 커뮤니티에 대한 서버 호스팅(oss.daum.net)을 지원하고 있으며, 현재 한국 모질라(Mozilla) 커뮤니티, 한국 파이톤(Python) 사용자 모임, 텍스트큐브 (TextCube) 등에 서버를 지원하고 있다.

또한, 사내에서 개발한 다양한 라이브러리와 코드를 외부로 공개하고 있다.

특히, Daum 오픈 에디터 (<http://github.com/daumeditor>)는 다수의 중소기업 및 개인 블로그에서 활용되고 있다.



대표 서진우

주소 경기도 성남시 분당구 판교로 264

홈페이지 <http://www.skplanet.com>

“

SK플래닛은 고객과 비즈니스 파트너의 더 높은 가치를 위해 끊임없는 변화와 혁신으로 세계 시장을 선도하는 플랫폼 세상의 Global Leader를 지향한다.

”

2011년 10월 SK텔레콤의 자회사로 출범한 SK플래닛은 통합 커머스 사업과 디지털 콘텐츠 사업, 광고·마케팅 사업을 통해 온라인과 모바일 분야 플랫폼 서비스의 진화를 이끌고 있다.

2013년 2월에는 SK마케팅앤컴퍼니와 합병을 통해 온·오프라인 마케팅을 아우르는 통합 플랫폼 전문 기업으로 거듭났다.

‘Platform + Networking’에서 탄생한 SK플래닛의 사명은 ‘새로움이 넘치고 미지의 꿈이 숨쉬는 커다란 세상’이라는 의미와 함께, 플랫폼을 기반으로 한 Eco System을 구현해 혁신의 가치를 나누겠다는 상생의 의지를 담고 있다.

SK플래닛은 개방과 공유의 정신을 바탕으로 글로벌 경쟁력을 갖춘 상품을 구현해 나가고 있다. 온·오프라인과 모바일을 통합한 넥스트 커머스(Next Commerce)로 스마트한 소비 가치를 창출하고, 디지털 콘텐츠 플랫폼으로 정보 창출과 공유의 장을 구축하며, 혁신적인 마케팅 커뮤니케이션으로 기존 광고 패러다임 변화를 주도해 나가고 있다. 또한 다양한 콘텐츠 및 정보 서비스를 제공하는 SK커뮤니케이션즈, 신개념유통 혁명을 선도하는 전자상거래 전문기업 커머스플래닛, 고객사의 마케팅 성과 향상을 돕는 엠앤서비스 등 관계사들의 콘텐츠와 플랫폼 역량을 결집하며 성공적인 글로벌 사업을 펼치고 있다.

SK플래닛은 향후 아시아는 물론 미국 등 해외시장 거점을 통한 성공모델을 지속적으로 창출하며 글로벌 빅 플레이어들과 어깨를 나란히 겨루어 나갈 것으로, 더욱 경쟁력 있는 미래형 통합 플랫폼 서비스를 제공할 것이다.

2014년도 활동 주요 연혁

1월	광명보육원생 SK나이트 농구경기 관람
2월	광명보육원생 스케이트 체험 신망원생 SK나이트 농구경기 관람 오티스타 디자인스쿨 “제주-디자인여행” 시행
3월	전국 초·중·고등학생 「문화다양성 UCC 공모전」 협찬
4월	오티스타 전시회(현대백화점) 성남시 중앙동복지관 희망돌봄교실 리모델링 및 도서, 과학물품 지원
5월	광명보육원 꽃심기 현장봉사활동 신망원 방문 및 기부물품 전달 i-ports “친절한 영배씨” 다큐멘터리 제작 및 상영 지원
7월	신망원 방문 및 기부물품 전달 광명보육원 방문 및 기부물품 전달(하계체육복50벌)
8월	신망원생 뮤지컬 관람
9월	광명보육원 임직원 현장 봉사 및 바비큐 파티
11월	신망원 일일카페 후원 - 보육원 다목적홀 건립을 위한 일일카페 후원금 기부 행복나눔김장행사 자원봉사(70명)
12월	오티스타 전시회(이화여대) 행복나눔 바자회 물품 후원(300만원) 및 판매봉사 광명보육원 난방비 지원(등유 3,030리터/ 3,000,000원) 오티스타에 IT기기 현물기부 - 글로벌 IT 테크 컨퍼런스 Tech Planet 2014 참가자 유료등록비를 매년 기부 - 2014년 참가등록비(630만원)를 데스크 탑 및 모니터(각 2대), 애플컴퓨터(1대)를 자폐 범주성 장애학생의 사회-경제활동 참여 지원을 위해 오티스타에 기부

사회공헌활동 대외수상 현황

2013년 1월	서울 희망복지 사업 표창
2013년 7월	디지털경영대상(Planet X 및 T 아카데미)
2013년 11월	대한민국인터넷대상(상생/모바일IT분야 에코시스템 활성화)
2013년 11월	사단법인 한국자폐인사랑협회 감사패 수여
2014년 3월	CSV(Creating Shared Value, 공유가치) 경영대상(동반성장파트너십)

## 글로벌 사회공헌 부문

### 해피스마일매칭

해외 빈곤국 아동들에게 교육 지원, 보건위생 개선, 생계 유지, 문화 교류 등의 혜택을 지원하기 위해 만 18세가 될때까지 기부금을 전달하는 '해피스마일매칭'은 SK플래닛 구성원과 회사가 수혜자와 1:1 결연을 맺고 후원하는 소액기부 프로그램이다. 해외 빈곤국 아동에게는 매월 구성원 급여에서 공제한 1만 원과 회사가 지원한 2만 원을 더한 3만 원을 지급한다. 2012년 9월부터 시작되어 2014년 현재 241명의 구성원이 342명의 해외아동을 후원하고 있다.

해피스마일매칭은 큰 부담 없이 사회공헌에 동참할 수 있는 기회를 구성원에게 제공하고, 사회공헌의 글로벌화를 이루고 있는 나눔 프로그램으로 호평을 받고 있다.



## 사회적 기업 부문

### E-STAR 프로젝트

SK는 그룹 차원에서 단순 기부 형태의 사회공헌 활동만으로는 다양한 사회문제를 해결하기 어렵다는 판단 아래 사회적기업 설립을 통한 시스템 구축을 위해 노력해왔다. 이에 SK플래닛 역시 물질적인 도움을 제공해오던 기존 사회공헌 형태에서 벗어나 소외 및 취약계층의 자립을 도울 수 있는 효율적인 프로그램 개발을 모색하고 있다.

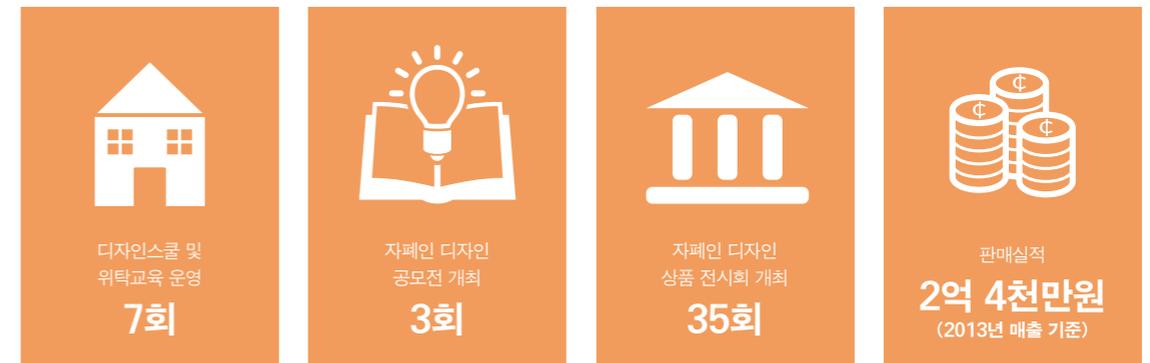
SK플래닛과 이화여자대학교가 진행하는 E-STAR(Ewha-SKplanet Autism Talent and Rehabilitation) 프로젝트는 이러한 노력의 일환이라 할 수 있다.

2012년에 시작된 E-STAR는 자폐 범주성 장애(ASD: Autism Spectrum Disorders) 학생들이 독립적으로 살아갈 수 있도록 미술에 재능이 있는 자폐인들을 선발하여 디자이너로 육성시키는 교육 프로그램(디자인스쿨)이다. 또 단순한 교육에 그치지 않고 경제성이 있는 제품(카드, 엽서, 메모지 등의 문구류 및 머그 등의 생활용품, T셔츠 등의 의류, 핸드폰 케이스, 배경화면 등)을 생산으로 연결해 웹사이트 등에서의 상시 전시 및 판매를 확보함으로써 자폐 범주성 장애인의 사회-경제적 활동을 돕고 있다.

이러한 SK플래닛의 노력은 자폐장애인들의 교육, 재능자활 및 일자리 창출을 위한 사회적기업 설립으로 이어져, '(주)오티스타'가 탄생했다. 2013년 SK플래닛은 디자인스쿨을 수료한 자폐디자이너들 중 한명을 채용하여 사회적기업 '오티스타'의 상품디자인 업무를 지원하고 있다. 현재 사회적기업 오티스타는 디자인스쿨을 수료한 30명의 자폐 디자이너를 협력디자이너로 고용하고, 이들의 작품에 로열티를 지급하고 있으며 4명을 중 1명을 CSR분야에 채용하여

(원고짜림)

### E-STAR 주요 성과



**오티스타(Autistar)**

오티스타는 사회통합과 자폐인 재능자활을 위해, SK플래닛의 지원으로 2012년 8월 설립된 사회적 기업이다. 오티스타는 자폐인 대상 디자인 교육 및 직업 교육, 그림을 활용한 디자인 상품 전시 및 제작/판매를 목적으로 하고 있다.

주요 활동 분야로는 취약계층 교육(오티스타 디자인 아카데미, 자폐인을 위한 맞춤형 직업 교육), 일자리 제공(자폐인 디자이너 채용; 서비스 수혜 대상자 판매 수익금 재배분 포함), 지역사회공헌(장애인 인식 개선을 위한 지역사회의 공공시설 내의 디자인 상품 전시회) 등 현재 오티스타에는 SK플래닛과 이화여대가 진행하는 E-STAR프로젝트의 자폐학생들을 위한 교육프로그램인 디자인스쿨을 수료한 30명의 자폐인디자이너를 협력디자이너로 채용, 그들에게 디자인 로열티를 지급하고 있다. 특히 디자인스쿨 수료생 중 뛰어난 재능을 지닌 4명의 자폐인디자이너를 전문디자이너로 고용하여 오티스타에서 생산하는 모든 제품의 디자인 감수를 담당케하고 있다.



**자원봉사 부문**

**광명보육원 봉사활동**

2011년부터 SK플래닛은 경기도 장흥에 소재한 광명보육원에서 자원봉사활동을 펼치고 있다. 본 자원봉사활동은 광명보육원 아동에게 구성원이 직접 준비한 미술 심리치료 등의 문화·예술행사를 체험하게 해줄 뿐만 아니라, 네일아트, 피부미용 등 아이들의 장애 취업을 위한 교육지원도 병행하고 있다. 보육원생들에게는 정서적인 안정과 만족감을 제고해주고, 구성원에게는 문화·예술 참여 기회를 확대해주는 등 구성원과 수혜자 모두의 만족도가 높아 월 1회 이상 진행하고 있다.

이와 함께 경기도 양평군에 위치한 아동복지시설 신망원에서 분기별 방문 봉사활동을 비롯 물품 후원과 SK나이트 농구경기 관람, 초청공연 개최 등 SK의 따뜻함을 전달하고 있다.



## 지역사회, 환경 부문

### 해비타트 희망의 집짓기

2013년 9월 SK플래닛은 T아카데미 출신 앱 개발자들과 함께 저소득 무주택자 주거지 제공을 위한 '해비타트 희망의 집짓기'에 나섰다. 경기도 수원시 'SK행복마을' 건축현장에서 울타리 제작, 목재 조립 작업 등을 포함한 집짓기 봉사활동을 진행한 SK플래닛은 저소득 소외계층과의 상생을 위해 다양한 사회공헌활동을 지속적으로 이어가고 있다.

이외에도 성남시 중앙동복지관 희망돌봄교실 리모델링지원 사업을 통해 저소득 소외계층 아동을 위한 야간보호사업 시설 구축 및 기부활동을 실시하고 있으며, 서울시와 연계하여 '희망 앱 아카데미'를 운영, 저소득 가구원 청소년 대상 앱 개발 전문가 양성과정을 무료 제공하고 있다.



### 택시안심서비스(서울, 경기, 부산, 대구, 청주)

승객이 택시 안에 부착된 근거리 무선통신(NFC) 태그에 스마트폰을 대면 택시회사, 차량번호, 탑승시간 등 차량·탑승 정보가 보호자나 지인에게 문자로 전송되는 서비스다. SK플래닛은 택시 탑승자의 안전한 귀가를 돕는 'SK 택시 안심 서비스'를 서울, 경기, 부산, 대구, 청주시에 실시하고 있으며 이후 계속 확대할 계획이다. 이 서비스는 택시 조수석의 머리받침 부분에 달려있는 무선통신 장비에 스마트폰을 갖다대면 자신이 탑승한 택시 정보와 위치를 담은 메시지가 가족이나 지인에게 자동으로 전송된다.

### T맵 안심보행서비스(경기)

SK의 '국민 내비게이션' T맵이 노약자의 안전 귀가를 위한 안내 서비스 지역을 경기도 전역으로 확대했다. 대중교통을 포함한 '안전한 길' 안내와 보호자에게 현재 위치를 계속 알려주는 기능 등이 핵심이다. SK플래닛은 보행자용 내비게이션 'T맵 안심보행' 서비스에 경기지방경찰청의 관내 50만여 개 방범 시설물 정보 적용을 완료했다고 밝혔다. 'T맵 안심보행'은 사회적 약자인 여성·아동·노약자·장애인 등이 밤길에도 안전하게 귀가할 수 있도록 돕는 보행자용 길 안내 서비스다. '안전한 길' 경로 안내를 선택하면 경찰의 방범 데이터를 바탕으로 보행자의 안전을 고려해 좁은 길보다 넓은 길로, 어두운 길보다 밝은 길로 경로를 안내해 준다. 여기에 폐쇄회로(CCTV), 가로등, 보안등과 같은 방범요소들과 경찰서, 지구대(파출소), 아동 안전지킴이집, 24시간 편의점 등 안전시설의 위치를 지도 위에 표시해줘 보행자가 안심하고 이용할 수 있다. 이밖에 길 안내 중 사전에 등록해 둔 보호자에게 3~10분 간격으로 자신의 위치를 알려주는 위치 전송 기능 등 위급상황에 신속하게 대처할 수 있는 각종 부가 기능도 제공하고 있다.



## 사회복지 부문

### 해피스마일치과버스

SK플래닛은 OK캐쉬백과 구강전문기업 (주)제니튼과 함께 다문화가정 자녀에게 치과진료 서비스를 제공하는 '해피스마일치과버스'를 실시하고 있다. 2013년 서울, 인천, 경기 지역의 다문화가정 자녀 총 410명이 치료를 받았으며, 앞으로 더 많은 다문화가정 아동에게 수혜가 돌아가도록 사업을 확대할 계획이다. SK플래닛의 이 프로그램은 다문화사회에 진입한 우리나라의 상생과 화합에 앞장서고, 사회적 배려자에 대한 관심의 필요성을 인식시키는 사회공헌 프로그램이다.



### 달려라행복버스캠페인

SK플래닛은 굿네이버스와 함께 저소득층 학생들의 교통비를 지원하는 '달려라행복버스캠페인'을 진행하고 있다. 본 캠페인은 T맵으로 대중교통 정보기능을 이용할 때마다 기부가 되는 사실을 SNS(개인 페이스북, 트위터, C로그)에 공유하면, 공유 1건당 100원씩 기부되는 활동이다. SK플래닛은 이렇게 발생한 소셜 기부금을 굿네이버스에 전달했다. 2012년 기준 3천만 원의 소셜 기부금이 모였으며, 굿네이버스가 운영하는 전국 지역아동센터, 좋은마음센터, 좋은이웃그룹 홈 등 총 42개 사업장 저소득층 학생 600여 명이 대중교통비를 지원받았다.



### 희망새싹캠페인

'토종기업으로서의 사회적 역할을 다한다.'

오픈마켓 11번가(www.11st.co.kr)가 사회공헌활동 보폭을 넓히고 있다. 토종기업으로 수익만을 추구하는 것이 아니라 사회에 기여하며 함께 발전하는 모습을 보이겠다는 취지다.

올해는 키워드를 '희망'으로 잡았다. 각박해지는 사회에서 소외되는 계층이 희망을 가질 수 있도록 한다는 것. '희망날개' '희망식탁' '희망복원' '희망새싹' 등의 활동을 펼친다. 희망날개와 희망식탁은 대학생 대상 사회공헌활동. 학생식당 식권을 1000원에 판매하고 확보한 금액에 11번가 기부금을 더해 장학금을 전달(희망식탁)하고 취업을 앞둔 여대생에게 면접용 정장과 증명사진 촬영서비스(희망날개)도 지원한다. 희망복원은 자연보호 활동이다. '모두가 행복하게 살 수 있는 지속 가능한 세상 만들기'라는 11번가 비전과 일치하는 것으로 국립공원 등 주요 명소를 찾아 자원봉사자들과 훼손된 자연 복구에 나섰다. 4월 북한산을 시작으로 여름에는 낙산해수욕장, 이달 19일에는 11번째 유네스코 문화유산으로 등재된 남한산성에서 희망복원 활동을 전개했다.



### 희망돌봄교실

(SK플래닛, 저소득 소외계층 아동을 위한 희망돌봄교실 제공)

SK플래닛(사장 서진우, www.skplanet.com)은 야간이나 주말에 저소득층 가정의 아동을 보호하는 야간보호사업 시설인 성남 중앙동복지관 희망돌봄교실에 IT기기, 교육 기자재 등의 물품을 기증하고 시설 리모델링을 지원하는 등의 사회공헌 활동을 펼쳤다. 이번 후원은 성남시 판교 테크노밸리로 사옥을 이전한 SK플래닛이 지역사회 발전에 기여하고 IT사각지대에 놓인 저소득층 아동들의 건전한 교육 활동을 지원하기 위해 마련됐다.

SK플래닛은 이번 기증을 통해 희망돌봄교실에 빔프로젝트/노트북 등의 IT 기기를 설치하고, 책상/의자/철판 등 교육 기자재 교체, 200여 권의 아동 권장 도서 증정, 실내 인테리어 공사 등 야간이나 주말 방치되기 쉬운 저소득층 아동들에게 필요한 다양한 물품을 기부해 실질적 도움을 주게 됐다.

아울러 SK플래닛은 새로운 희망돌봄교실의 개관일에 맞춰 저소득층 가정의 아동들에게 다양한 볼거리와 먹거리를 제공하는 기념 행사를 가졌다.

한편 SK플래닛은 아동 복지시설인 광명보육원과 신망원에 지속적인 기부활동을 펼치고 있으며, 저소득층 청소년에게 IT교육을 지원하는 '희망앱아카데미'를 통해 42명의 수료생을 배출한 바 있다.

SK플래닛의 김석희 재무관리실장은 "이번 기부를 통해 도움이 필요한 저소득층 아동들에게 따뜻한 도움을 줄 수 있어 기쁘게 생각한다"며 "앞으로 사회 공헌 활동을 지속적으로 펼쳐 저소득 계층과 함께 행복을 나눌 수 있도록 최선을 다하겠다"라고 밝혔다.

SK플래닛의 김석희 재무관리실장(왼쪽)과 성남 중앙복지관 김재성 관장(오른쪽)이 저소득층 아동 보호시설인 희망돌봄교실의 리모델링을 기념해 기념촬영을 하고 있다. SK플래닛은 IT기기, 교육 기자재, 권장도서 등의 기증으로 도움이 필요한 저소득층 아동을 위한 사회공헌 활동을 이어나갔다.



## T아카데미

### SK플래닛 T아카데미, 누적 수료생 7만명 돌파

SK플래닛(사장 서진우, www.skplanet.com)의 대한민국 대표 모바일 IT 전문 교육기관, T아카데미가 누적 수료생 7만명을 14년 7월 돌파했다.

T아카데미는 SK플래닛 상생혁신센터가 모바일 생태계 확대를 위해 개방과 협력의 가치를 내걸고 지난 2010년 설립한 프로그램으로, IT 개발자에게 필요한 교육과정뿐 아니라 기획·디자인 등 앱 상용화에 필요한 과정들을 제공해, 수료생들의 역량을 강화하고 스타트업 사업화를 지원해 왔다.

SK플래닛은 T아카데미를 통해 지난 4년간 모바일 개발자·기획자·디자이너가 되기 위한 전문가 과정 등 다양한 프로그램을 무상으로 제공해 오고 있으며, 팀 단위의 상용화 협업 프로젝트로 구성된 T아카데미 전문가 2.0'으로 프로그램을 진화시켜 예비 스타트업 발굴 특화 교육 과정을 진행하고 있다.

T아카데미는 23일 오전까지 70,758명의 누적 수료생을 배출했으며, 상용화 앱 137개, 전문가과정 수료생의 창업 및 취업률은 79.8%를 기록하는 등 국내 모바일 전문가 양성률 스타트업 육성을 위해 지속적으로 지원하고 있다.

T아카데미는 서울시·성남시와 함께 IT 분야에 창업 또는 취업을 희망하는 저소득층을 대상으로 지원자를 선발해 약 6개월간 모바일 프로그래밍 교육을 지원하는 '희망앱 아카데미'를 운영하고 있으며, 수료생들의 취업률은 86.1%에 달해 다양한 계층의 동반성장 모바일 생태계 구축을 위해 노력하고 있다.

특히, T아카데미는 우수 교육 프로그램을 갖춘 기관으로 인정받아 미래창조과학부와 정보통신산업진흥원의 'SW전문인력양성기관'으로 지난 8일 지정된 바 있다.

SK플래닛은 T아카데미 전문 교육 과정 외에도 트라이앵글 토크콘서트·트라이앵글 클리닉·Planet UXI 등의 프로그램을 통해 SK플래닛의 현업 전문가를 투입해 경쟁력 갖춘 모바일 전문가를 지속적으로 발굴 및 육성할 예정이다.

또한, T아카데미는 기획·디자인·안드로이드개발·모바일서버 개발 등 4개 분야 '모바일전문가2.0 과정' 7기 (9월 중순 오픈) 수강신청을 받고 있으며, 이외 기획자·개발자·디자이너·스타트업 대상 다양한 교육과정을 상시 개설하고 있는데, 수강 신청은 상생혁신센터 홈페이지(http://oic.skplanet.com)를 통해 무료로 가능하다.

SK플래닛 장동현 COO(Chief Operation Officer)는 "국내 IT생태계 활성화 도모를 위해 시작한 T아카데미가 다양한 모바일 전문가들을 배출하며 대한민국 대표 IT 전문 교육기관이 됐다"며 "앞으로 SK플래닛의 모바일 전문성을 활용해 스타트업 상생협력 강화 및 동반성장을 위해 최선을 다하겠다"라고 밝혔다.

## SK플래닛 T아카데미, 스타트업 성장 지원 프로그램

### 「인사이드 2014」 출범



SK플래닛(사장 서진우, www.skplanet.com)은 스타트업을 처음 꾸리는 예비 창업자와 초기 스타트업의 성공을 지원하기 위한 교육·멘토링 프로그램 '인사이드(Insider) 2014'를 출범하고 참가자를 모집했다.

인사이드2014는 예비 또는 초기 단계의 스타트업이 성장하는데 필요한 교육, 참가자간 팀 구성, 멘토로 참여하는 업계 전문가 및 투자자들과의 네트워킹으로 가능성 높은 비즈니스 모델을 완성할 기회까지 제공하는 무료 스타트업 성장 지원 프로그램이다.

인사이드 2014에 신청하는 모든 참가자는 ▲단계별로 진행되는 온라인 교육뿐만 아니라 ▲팀 구성을 위한 네트워킹 ▲비즈니스모델 검증 ▲분야별 멘토링 ▲데모데이 등 스타트업이 되기 위한 실전 역량 강화 과정을 6월부터 90일 간 선택적으로 이수하게 된다. 또한 참가자 중 희망자에게는 T아카데미의 스타트업 실전 역량 강화 과정인 '스타트업 시리즈' 수강 기회도 제공된다.

이를 통해 참가자는 스타트업으로 성장하기 위한 필수 지식을 교육 과정과 멘토링을 통해 습득하고, 사업화 가능한 수준의 비즈니스모델 설계를 지원받을 수 있는 기회를 제공받아 창업을 위한 실질적 도움을 얻을 수 있을 것으로 기대된다.

특히, 인사이드 2014 우수 참가자에게는 중소기업청과 창업진흥원이 운영하는 '2014 대한민국 창업리그'의 전국 본선 진출권과 상금 5백만원과 부상이 지급되며, 엔젤투자자·벤처캐피탈과의 네트워킹 기회/투자자 대상 IR참가 기회 제공/101 스타트업코리아 등 SK플래닛 스타트업 인큐베이션 신청 시 가산점 등의 혜택이 부여된다. 인사이드 2014 참가를 원하는 초기 스타트업 및 예비 창업팀, 또는 개인이라면 누구나 신청 가능하며, 6월 14일까지 인사이드 홈페이지 (www.startuplab.co.kr/insider2014)에서 신청을 받았다.

SK플래닛 장동현 COO(Chief Operation Officer)는 "상생혁신센터가 T아카데미 교육으로 시작한 인사이드 2014, 101스타트업 코리아, K스타트업으로 이어지는 스타트업 발굴/육성/지원 체계가 구축돼 국내 IT생태계 활성화 도모를 위한 대표 기관으로 자리잡게 됐다"며 "앞으로도 예비 스타트업이 꼭 알아야 할 필수 과정들을 제공해 성공적 사업화를 지원할 수 있도록 최선을 다하겠다" 라고 밝혔다.

## SK플래닛 대학생 체험 리포터 '플리터', 소상공인 재능기부 프로젝트 진행

SK플래닛의 대학생 체험 리포터 '플리터'가 소상공인과의 상생 및 지역경제 활성화를 위한 사회공헌 활동을 이어갔다. 플리터란 대학생들이 참신한 아이디어를 발산하며 기업의 현장을 느낄 수 있도록 지원하는 SK플래닛의 대학생 체험 리포터 프로그램이다. SK플래닛 플리터는 '소상공인 재능기부' 프로젝트를 통해 대학가 골목길 소규모 점포를 선정하고 인테리어 개선 · 간판 리뉴얼 · 메뉴 디자인 등을 자발적으로 기획 및 지원해 소상공인과의 동반성장을 돕는다.

플리터는 '소상공인 재능기부' 프로젝트로 영세 자영업자들에게 대학생들의 열정과 창의적 아이디어를 제공해 최신 트렌드 반영 및 환경개선에 기여하고, 잘 알려지지 않은 소점포들에 대한 플리터 마케팅 · 홍보 지원 활동으로 잠포 경영에 도움을 준다.

올해 4월 시작한 SK플래닛의 플리터의 '소상공인 재능기부' 프로젝트는 8월까지 분식집 · 찻집 · 떡집 등 대학가 다섯 곳의 소규모 점포를 선정해 프로젝트를 진행한 바 있으며, 2014년 연말까지 다섯 곳의 점포를 추가 선정해 소상공인과의 동반성장에 이바지하겠다는 계획이다. 특히, SK플래닛은 추후 자사 통합 멤버십 서비스 OK캐쉬백과 연계해 마케팅 활동을 지원하는 등 소상공인들과의 상생을 위한 지원 범위를 확대해 나갈 계획이다.

SK플래닛의 플리터는 지난해 11월 30명이 프로그램을 수료한 바 있으며, 2014년 8월 30명의 2기 멤버들이 SK플래닛의 브랜드를 활용한 마케팅 콘텐츠를 필두로 전국 주요 지역 탐방 및 해외 취재 미션, '소상공인 재능기부', 문화재 및 역사적인 현장 등을 새롭게 조명해 '문화 테마지도 제작' 등 다양한 사회 공헌 활동을 전개했다.

SK플래닛 커머스 기획실 김두현 실장은 "SK플래닛의 플리터들이 소상공인들의 희망전도사로 활약함으로써 지역경제 활성화에 기여할 수 있게 되어 기쁘게 생각한다"라며, "앞으로도 참신한 아이디어로 무장한 플리터들을 통해 SK플래닛의 기업 철학인 '상생'을 실천하고 소상공인들과의 뜻 깊은 유대를 이어나갈 것"이라고 밝혔다.

SK플래닛 플리터 활동에 대한 자세한 내용은 SK플래닛 공식 블로그(<http://blog.skplanet.com>)에서 확인 가능하다.



SK플래닛의 대학생 체험 리포터 '플리터'가 소상공인 상생 및 지역경제 활성화를 위한 사회공헌 활동인 '소상공인 재능기부' 프로젝트를 진행한다. 2014년 4월부터 분식집 · 찻집 · 떡집 등 다섯 곳의 소규모 점포를 선정해 프로젝트를 진행한 바 있으며, 올 연말까지 다섯 곳의 점포를 추가 선정해 프로젝트를 이어나갈 계획이다.



대표 **변광윤**  
 주소 **서울시 강남구 테헤란로 152 (강남파이낸스센터 34-37F)**  
 홈페이지 [www.gamrket.co.kr](http://www.gamrket.co.kr) / [www.auction.co.kr](http://www.auction.co.kr) / [www.g9.co.kr](http://www.g9.co.kr)

이베이코리아는 차별화된 오픈마켓을 기반으로 한 국내 최대 전자상거래 기업으로, 지역사회(communit), 사업체(business), 개인(individual)이 새로운 가치를 창출할 수 있도록 플랫폼 환경을 제공하고 있다.

각각의 강력한 브랜드 파워를 지닌 G마켓, 옥션, 그리고 G9를 운영하면서 가파른 성장세를 유지하고 있으며, 이와 함께 이베이의 글로벌 플랫폼인 이베이 CBT (Cross Border Trade) 프로그램을 통해 국내 중소기업의 해외 수출에도 기여하고 있다. G마켓은 2000년 3월 구스닥으로 시작, 2011년 (주)이베이코리아로 성장하기까지 업계 성장을 주도하며, 대한민국 1등 온라인 쇼핑으로서의 위치를 견고히 하고 있다. G마켓은 설립 이후 단순한 온라인 유통에만 그치는 것이 아닌 중소기업, 지방자치단체 등과의 적극적인 협력을 통해 소규모 상인들의 온라인 판로개척을 위해 노력해 왔으며, 중국어/영문삽을 통해 글로벌 시장에도 진출하여 성장을 이루며 대한민국 이커머스 글로벌화의 선봉에서 있다.

대한민국 대표 오픈마켓 옥션은 “고객 중심”에서 한 걸음 더 나아간 “모바일 중심” 서비스를 지향하고 있다. 현재에 안주하지 않고 언제나 처음 시작하는 마음으로 변화하고 혁신하고자 하는 옥션은 온라인 비즈니스의 한계를 넘어 고객의 입장에서 고객이 원하는 서비스와 혜택들을 만들어 나가고 있다.

“  
 이베이코리아는 사람중심, 혁신중심, 고객중심에 핵심적인 가치를 두고, 고객의 행복한 삶, 누구나 만족할 수 있는 풍요로운 시장, 나눔으로 함께하는 세상을 만들기 위해 노력하고 있고, 또한 안정적인 물가를 선도하는 데에도 힘쓰고 있다.  
 ”

이베이코리아는 중소기업들과의 동반성장을 기업의 주요 과제로 삼고, 중소기업들을 위한 판매 지원, 무료창업교육 제공, 해외판매 지원 등 다양한 노력을 실천하고 있고, 지역경제발전을 위해서 관련 정부부처와의 MOU 체결 등을 통해 지방자치단체 지원사업을 진행하고 있다.

또한, G마켓과 옥션 모두 각각의 사회공헌 기본 원칙을 갖고 후원쇼핑, 나눔박스, 해외봉사단 파견 등 다양한 후원사업을 진행하고 있으며, 기업활동을 통한 이윤 창출과 동시에 고객과 국민 모두에게 공익을 제공하는 기업시민의 역할을 다하기 위해 지속적으로 노력하고 있다.

# 국경을 넘어 나눔을, 바다를 건너 사랑을

G마켓 청년봉사단 GLOVE를 통해 21,22기 200명의 단원들을 선발하여 해외의 도움이 필요한 곳에 파견하였고 한글날을 맞이하여 한글을 해외에 알리는 사업을 진행하였다.

## G마켓 청년봉사단 GLOVE 21,22기 파견

G마켓의 대표적인 GLOBAL 프로젝트인 청년봉사단 GLOVE는 매년 2회에 걸쳐 단기 해외봉사단을 선발, 도움이 필요한 국가에 파견했다. 다른 봉사단과 달리 대학생 외 일반인에게도 기회를 열어 젊은이들이 다양한 세계의 문화에 대해 이해하는 한편 현지에서의 경험을 통해 용기와 도전정신을 키우고 지구촌 시민으로서 더불어 살아가는 방법을 배우고 있다.

GLOVE로 선발된 해외봉사단원은 서류심사와 면접, 합숙교육을 거쳐 매 기 200명씩 선발되며 단원들이 직접 봉사 프로그램을 기획하고 준비하여 10일~13일간 파견봉사를 펼치게 된다. 파견된 봉사단원들은 파견국 현지 NGO와의 유기적인 협력을 통해 도움이 필요한 적재적소에서 현지 주민들과 아동들에게 보다 현실적이고 직접적인 도움을 줄 수 있는 봉사활동을 펼치고 있다. 또한 봉사활동 이외에도 봉사단원들이 현지의 문화와 생활상을 깊게 체험할 수 있도록 각 국가별 문화체험 및 홈스테이 등을 병행하여 글로벌 시민으로서의 자세를 배우는 계기도 마련하고 있다. 2014년 12월 기준 총 22개 기수, 약 1,800여명의 인원을 파견 했다.



## 한글공부방 지원 사업

제 568돌 한글날을 맞이하여 한국 홍보전문가 서경덕 교수와 방송인 서경석씨가 전세계에 한글을 알리기 위해 각국의 한글공부방에 필요한 물품을 지원하는 사업에 G마켓이 함께 했다. G마켓은 2013년도부터 후원사로 참여해 필리핀, 러시아 등 총 8곳의 한글공부방에 한글교재, 복사기, 빔프로젝트 등 교육에 필요한 물품 지원 및 도서기증을 했다. 한글이 전 세계적으로 더욱 많은 사랑을 받을 수 있도록 모두가 힘을 합하여 곳곳에 한글 뿌리를 내리고 있다.



## 다음세대의 푸른 삶을 약속합니다

### G마켓 초록숲길

G마켓이 후원하는 '초록숲길' 사업은 서울 근교 산의 등산로 및 숲길을 대상으로 안내시설물 정비, 나무 심기 등을 통해 더욱 풍성하고 아름다운 숲길을 만들어가는 사업이다.

지난 2008년 '관악산 숲길 가꾸기' 캠페인을 시작으로 2012년에는 '수락산 아름다운 숲길 가꾸기'로 수락산에 약 50개소의 안내시설물을 설치하였으며 노후화된 종합안내판 2개소를 재정비했다.

2013년은 서울시, 생명의 숲과 MOU를 체결하여 2015년까지 "초록숲길"이라는 숲길 정비 사업을 시작했다. 2013년엔 초안산과 쌍문역사산책길을 정비하였고 2014년에는 안산, 백련산에 초록숲길을 만들어 지금까지 총 7개의 노선이 완성되었다.

초안산 걷고 싶은 길은 총 길이 4.6km 에 163개의 시설물을 설치 및 보수하였고 시민참여 프로그램을 24회 실시하여 총 817명의 참가자와 함께 둘레길 시찰을 했다. 쌍문역사길은 총 길이가 5.6km 로 205개의 시설물의 설치 및 보수를 완료하였고 10월 30일 제막식을 통해 시민들께 돌려주었다.

9번의 참여 프로그램으로 총 300명의 참가자들이 걷고 싶은 길을 함께하였고 10월 26일 도봉환경교실과 함께 100여 가족을 초청하여 환경에 관한 시민참여 프로그램을 진행했다. 특히 각 안내판에는 QR코드를 부착해 자세한 위치 정보를 제공하고, 자연해설판의 경우 웹페이지 연결을 통해 더욱 자세한 내용을 살펴 볼 수 있게 했다.

G마켓은 향후에도 우리에게 유익한 산이 더욱 좋은 환경 속에서 시민들과 친숙해 질 수 있도록 사업을 지속할 예정이다.



## 생활 속 나눔, 나눔 속 보람이 있습니다.

오픈마켓의 특성을 살려 사회적 기업들의 참여의 기회를 넓히고, 상품의 판로개척을 도모했다.

또한 후원세일즈는 쇼핑과 참여를 통한 기부문화 선도를 목적으로 일방향이 아닌 쇼핑과 재기부를 통해 고객의 후원활동 참여의 기회를 넓혔다.



### 의미 있는 상품이 한 곳에 '나눔마켓'

G마켓은 사단법인 열린의사회와 함께 NGO의 후원상품 및 헤럴드경제의 디자인 상품을 판매하여 이를 해외 아동들의 의료치료를 돕는 후원금을 조성했다. 다양한 단체의 참여로 인해 모두가 뜻을 모으면 더 큰 나눔을 실천할 수 있다는 것을 보여준 좋은 '나눔마켓' 이다.

### 1.25 미라클 마켓

자신의 재능을 단 돈 1.25분에 판매하여 후원금을 모으는 1.25 미라클 마켓이 성황리에 진행되었다. 누구나 재능기부 할 수 있는 플랫폼을 만들어 여행사진, 손글씨, 좋은 글귀 등 어느 무엇이든 기부 할 수 있도록 했다. 또한 이렇게 기부된 상품은 다시 고객들에게 판매되어 전액 후원금으로 사용되었다.

## 힘내라! 아이들의 미래!



### 2014 사랑의 동전 모으기

G마켓은 월드비전과 함께 5년째 사랑의 동전 모으기 행사를 후원하고 있다. 2014년은 250만개의 미니저금통을 전달했고 50여억원의 모금액이 모였다. 이를 통해 아프리카 아이들에게 학교를 지어주고, 국내 소외 아동들에게 따뜻한 식사를 선물했다.

### 대학생 식권 후원 이벤트 - 반값식권

등록금, 학업, 취업 등으로 지쳐있는 대학생들을 응원하는 의미로 2010년부터 시작한 G마켓 대학 식당 식권후원 이벤트는, 올해로 5회를 맞이했다. 대학 식당 가격의 반값을 G마켓이 부담하는 후원이벤트로, 대학생의 생활비에서 큰 비중을 차지하는 식비 부담을 줄여주어 호응도가 높은 이벤트로 자리매김 했다. 올해는 전국 20개 대학의 식권 40,000장을 10,000명의 학생들에게 50% 할인된 가격으로 판매하여, 대학생에게 실질적인 도움이 되고자 했다.

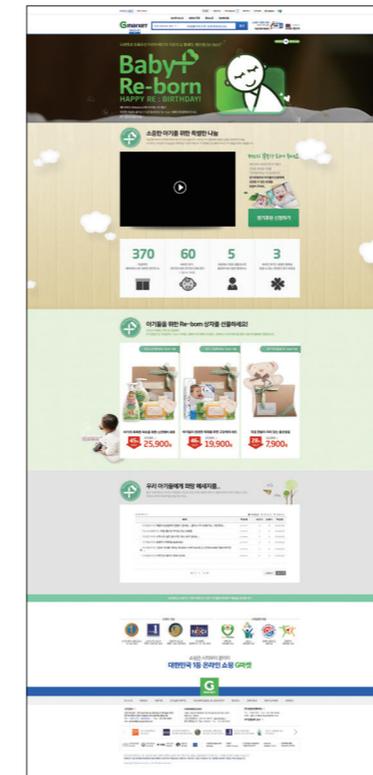
### 커플 구멍장갑 후원 캠페인

G마켓과 월드비전이 'Love for christmas'는 커플 구멍장갑 제작하여 판매하고 이를 통하여 아이의 생명을 살리는 캠페인을 진행했다. 커플 장갑처럼 두 명의 마음을 모아 아이들을 도우면 더 큰 도움이 될 수 있다는 것을 체험할 수 있었던 뜻 깊은 캠페인 이었다. 예쁘고 따뜻한 커플 장갑을 나눠 끼며 더 많은 분들이 나눔에 즐겁게 참여했다.



## 베이비리본 캠페인

G마켓과 초록우산 어린이재단과 함께 'Baby Re-born 캠페인'을 진행했다. 버려진 아이들이 따뜻한 세상을 알아가고 희망을 얻어 살아 갈 수 있도록 진행한 캠페인이다. 아기용품으로 구성된 Re-born상자를 구입하면 수익금 전액이 베이비박스 버려진 아기들에게 전해지며 Re-born상자는 아기 스킨케어키트, 아기 구강케어 키트, DIY 아기용품 키트 총 3가지 구성으로 진행되었다. 많은 분들이 아기들에게 희망의 메시지를 전하며 아름다운 사회임을 증명하는 긍정적인 캠페인이다.



## 사회공헌 대상 수상

G마켓은 2014년 2개의 사회공헌 대상을 수상했다. GLOVE 해외봉사단을 통한 지속적인 사회공헌 활동 및 다양한 분야의 지원에 높은 점수를 받았다. 2014 대한상공회의소 포브스 사회공헌대상 청소년지원부문 대상, 제4회 행복더함 사회공헌 대상 환경부장관상을 수상했다. 특히 대한민국에서 제일 권위 있는 사회공헌 대상인 포브스, 대한상공회의소의 사회공헌 대상은 3년연속 수상 및 4회 수상으로 그 기쁨을 더 컸다. 2014년 12월에는 사회공헌 수상내역과 더불어 NCSI(국가고객만족도) 1위 수상을 알리며 'G마켓 쇼핑대상' 이벤트를 진행했다.

### 나눔패밀리

나눔패밀리는 옥션 최초 고객봉사단으로 노력봉사, 재능기부 등 신체봉사뿐만 아니라 나눔쇼핑 물품 구매, 자선경매 입찰 등 나눔 활동의 범위를 확대해 봉사, 기부의 문턱을 낮추는데 주력해 왔다.

현재까지 '나눔패밀리'를 거쳐간 자원봉사자는 200여명, 나눔쇼핑을 통한 기부금은 2,841,173,148원에 달하고, 특히 단순 일회성 나눔행사가 아닌 지속기부를 통한 나눔프로그램의 조직화로 기업과 단체, 그리고 고객들의 참여를 이끌어 냈다는 좋은 평가를 받고 있다.

옥션 내 나눔패밀리 사이트는 그 동안 옥션이 국내 유수의 기업, NGO단체 및 고객 참여를 통해 진행해 왔던 각종 봉사활동, 기부프로그램에 대한 정보를 제공하고, 향후 나눔활동에 대한 고객참여를 이끄는 통로 역할을 수행하고 있다. 취약가구 환경 개선을 위한 도배, 장판 교체 봉사 프로그램 '나눔하우스'를 비롯해 '나눔경매' 및 고객들이 기증한 중고품을 재판매하고 그 수익금을 기부금으로 조성하는 '나눔박스'에 이르기까지, 옥션에서 진행한 다양한 기부 프로그램 및 자원봉사 활동 내용을 이 곳에서 찾아볼 수 있다.

### 나눔박스

옥션의 나눔박스 캠페인은 옥션이 국내 최초로 오픈한 중고품 기부 상설코너로, 회원들이 기증한 물품들을 수거해 '아름다운가게'에 기증하고 판매를 통한 수익금 전액을 사회단체에 기부하는 사회공헌 프로그램이다.

현재까지 나눔박스 캠페인을 통해 고객들에게 기증받은 중고품 4만여점이며 2,287명의 고객이 8,315개의 중고물품을 구매했다. 이는 약 195,223kg의 탄소 절감 효과가 있는 양이며 약 70,279그루의 소나무를 심는 효과가 있는 양이다. 아름다운 가게에서 판매한 수익금 40,821,637원은 소외된 이웃을 위해 기부되었다.



### 나눔쇼핑

옥션은 쇼핑과 기부를 연동한 기부 시스템인 나눔쇼핑을 운영 중이다. 나눔쇼핑이란 옥션 사이트 내에서 '나눔쇼핑'상품으로 표기된 제품을 구매하면, 판매자가 판매금액 중 일정 비율을 기부금으로 적립하는 기부 프로그램이다. 판매자는 제품 등록 시마다 '나눔상품' 신청 여부를 결정, 기부 기간 등을 매번 달리 설정할 수 있다. 옥션은 구매자가 본인의 소액 또는 소멸 예정 포인트로 손쉽게 기부에 참여할 수 있도록 포인트 기부 상설 코너를 운영하고 있다. 또한 이렇게 판매자와 구매자가 함께 기부한 기부총액은 후원 단체 기부 및 옥션의 각종 후원 사업에 이용되고 있다.

나눔쇼핑으로 모인 금액은 백혈병어린이재단과 희귀난치성질환연합회에 보내져 현재까지 소아암환자 72명과 희귀난치성질환 환우 150명의 수술비와 치료비로 사용되었다.

### 나눔하우스

옥션 고객들로 구성된 봉사단이 2013년부터 총 8회에 걸쳐 전국 165가구의 도배시공, 장판교체 등 주거환경 개선을 위한 나눔하우스 캠페인을 진행해 호평을 받았다. 이 행사는 옥션이 희망브리지 전국재해구호협회가 지정한 '재난위기가정'을 대상으로 진행됐으며, 옥션 고객봉사단 나눔패밀리를 비롯해 총 50여명의 자원봉사자들이 어려운 이웃의 주거환경 개선작업에 직접 참여했다.

나눔하우스를 통해 재난으로 취약해진 가정의 낡은 장판, 벽 등 주거환경을 새롭게 개선한 결과, 전국 165가구가 재탄생되어 보다 쾌적한 환경에서 생활할 수 있게 되었다.



### 나눔경매

옥션은 SBS, 대한축구협회, 영화사와 함께 스타들의 애장품, 영화 소품 경매를 진행하여 그 수익금을 전액 기부하는 자선경매 프로그램인 나눔경매를 진행하고 있다. SBS 인기 프로그램에 출연하는 연예인, 국가대표 선수들의 착용 유니폼, 영화 배우들의 출연 소품 등을 기증 받아 경매를 진행, 그 수익금을 우리사회의 소외된 이웃들에게 기부하였고 현재까지 30회 이상 진행하여 총 6천여 만원을 기부하였다.

축구 국가대표 선수들의 애장품 낙찰 받고 기부 천사가 되어주세요.

대한축구협회와 함께하는 **축구사랑 나눔경매**

23명의 축구 국가대표 선수들의 아시안컵 유니폼 경매입니다. 아래 국가대표 선수를 확인하시고 좋아하는 선수의 사인 유니폼 경매에 참여하세요.

손흥민 선수의 유니폼을 대표로 촬영한 것으로 각 선수의 유니폼마다 번호와 이름이 각각 다릅니다.

**1차 아시안컵 출전선수 사인 유니폼 경매**

15 아시안컵 출전 선수 사인 유니폼 경매 | 2015.1.22 (오전 2시) ~ 2015.1.26 (오후 4시)  
 20 국가대표 선수 개인 물품 경매 | 2015.1.27 (오전 2시) ~ 2015.1.30 (오후 4시)  
 30 축구화 & 여자 국가대표 선수 물품 경매 | 2015.2.2 (오전 2시) ~ 2015.2.5 (오후 4시)

구자철 (아시안컵 유니폼)	기성용 (아시안컵 유니폼)	김민우 (아시안컵 유니폼)	남태희 (아시안컵 유니폼)	손흥민 (아시안컵 유니폼)	이영주 (아시안컵 유니폼)
 15 구자철 KOO Ja-cheol 1989.02.27 182cm / 78kg 수원 FC (K리그)	 16 기성용 KI Sung-yong 1989.01.24 187cm / 75kg 수원 FC (K리그)	 8 김민우 KIM Min-woo 1990.02.25 172cm / 69kg 시간도스 (일본)	 10 남태희 NAM Tae-hee 1991.07.03 175cm / 73kg 제주 FC (K리그)	 7 손흥민 SON Heung-min 1992.07.08 183cm / 78kg 라이벌 FC (UAE)	 15 이영주 LEE Myung-goo 1990.04.24 176cm / 72kg 알 아인 FC (UAE)
• 시작 금액: 1,000원 • 현재 금액: 800,000원 • 입찰 횟수: 66회	• 시작 금액: 1,000원 • 현재 금액: 1,210,000원 • 입찰 횟수: 49회	• 시작 금액: 1,000원 • 현재 금액: 299,000원 • 입찰 횟수: 24회	• 시작 금액: 1,000원 • 현재 금액: 372,000원 • 입찰 횟수: 68회	• 시작 금액: 1,000원 • 현재 금액: 3,955,000원 • 입찰 횟수: 62회	• 시작 금액: 1,000원 • 현재 금액: 340,000원 • 입찰 횟수: 46회
경매 종료	경매 종료	경매 종료	경매 종료	경매 종료	경매 종료

# 판매자들과의 동반성장, 그리고 지역경제 활성화

## 공정거래위원회와의 '소비자보호 등을 위한 공정거래협약'

이베이코리아는 2014년 3월, 오픈마켓의 자율적인 공정거래 질서의 확립과 전자상거래 소비자권익의 강화, 그리고 판매자와의 동반성장을 위한 '소비자보호 등을 위한 오픈마켓의 공정거래협약'을 공정거래위원회와 체결하였고, 한 해 동안 협약의 내용을 성실히 이행하기 위해 노력하고 있다. 이는 공정거래위원회와 세 번째로 체결한 공정거래협약으로, 동 협약 체결을 통해 이베이코리아는 공정거래 관련 법규의 성실한 이행은 물론 소비자권익 강화와 판매자와의 동반성장을 위해 다양한 지원을 제공할 것을 약속하였다.

## CCM 재인증

이베이코리아는 2010년 오픈마켓 최초로 CCM 인증을 획득하였으며, 이에 머무르지 않고 오픈마켓이라는 환경이 고객 접점에 위치하고 있는 셀러의 적극적인 CS가 필수적인 반면 대다수의 셀러가 소규모의 업체라는 점을 감안하여, 2011년~2014년까지 G마켓과 옥션을 통해 판매활동을 하는 셀러를 대상으로 CCM 인증을 지원, 서비스품질 향상을 위해 노력해왔다.

또한 2014년 CCM 재평가를 통해 국내 최대 오픈마켓 기업으로 전 임직원에게 "Be The Customer"와 "끊임없는 혁신"을 강조하면서 소비자의 편의성과 맞춤성을 갖춘 소비자 중심의 판매사이트로 개편하고자 노력하는 점을 높게 평가 받아 재인증을 획득하는 성과를 이루었다.



## 지방자치단체 지원 프로그램

이베이코리아는 최근 7년동안 G마켓과 옥션을 통해 전국 124여개 지방자치단체의 농특산물과 여행상품을 다양한 경로를 통해 홍보하고 판매 활성화에 기여하고 있다.

### 지역특산물관

G마켓과 옥션의 지역특산물관은 현재까지 124개의 지방자치단체의 지역관이 입점, 각 지역의 특산물이 판매 중에 있다. 이에 따라 지난해 약 1,000억 원의 거래액이 발생하였고, 새롭게 개선된 G마켓 프리미엄 지역관 서비스를 통해 농림부 인증정보를 보유한 상품들을 지역관 상품에 포함하여 지역과 국가가 인증한 안심먹거리 상품 정보를 한 번에 제공하고 있다.



### 지방자치단체의 관광/축제 및 농특산물 연계 홍보

2014년 3월에서 10월 사이에는 충청남도와 관광 및 농특산물 연계 온라인 마케팅사업을 진행하여 현재까지 6개 시군과 협력하고 있다. 당진시, 아산시, 공주시, 부여군, 서천군, 홍성군의 주요 축제와 브랜드를 전국의 소비자들에게 알리고 소비를 촉진하기 위해 연간 프로모션을 진행하였다. 아울러 대학생들의 젊은 감각을 가지고 지역의 이야기와 먹거리, 즐길거리를 효과적으로 전하고자 <느낌여행, 충남 SNS 투어단>을 발족, 60명의 대학생들과 함께 해당 지역의 축제를 함께 즐기고 홍보하였다. 이를 통해 온라인 블로그 게시물 및 페이스북 등을 통해 약 1,600개의 고품질 콘텐츠를 생성하여 고객이 궁금해했던 축제의 구석구석을 직접 취재하여 보여주고 각 지역의 숨은 지역 특산물 상품을 소개하는 성과가 있었다.



그 밖에도 식품과 여행 분야 등 해당 카테고리의 상품구매 이력이 있는 핵심고객 200만~300만명을 선정, 지방자치단체 상품들에 대해 정보를 얻고 구매할 수 있는 Mail 마케팅을 매월 진행 하는 등 다양한 방법을 통해 지역 상품의 판로를 확대하고 있다. 이처럼 지속적인 홍보로 인해 고객들의 관심이 높아짐에 따라 G마켓 및 옥션을 통해 지역 브랜드의 상품 및 축제정보를 습득할 수 있다는 고객들의 인식으로 매년 진행되고 있는 충청남도 부여군 '대백제문화제', 경상남도 창원군 '우포누리축제', 전라북도 부안군 '마실축제 및 곰소항 수산물축제' 등 지역축제를 홍보하고 체험 고객을 늘리는데 일조하여 2014년 역시 큰 성과를 거두었다.

### 중앙기관과의 MOU 체결

이베이코리아는 지역경제발전을 위해 관련 중앙기관과 MOU 체결 등을 통해 연계사업을 진행하고 있다. 한국지역진흥재단과는 지역축제 및 브랜드의 효과적인 홍보마케팅을 위한 업무 제휴를 체결하였고, 정보통신산업진흥원과는 e-Trust 인증기업들의 온라인 판매 확대를 위한 업무 제휴를 체결하였다. 그리고 창업진흥원과는 소상공인 온라인 판로개척을 위한 캠페인을 목적으로 업무협약을 진행하였다.



### 지역경제발전을 위한 정부부처와의 연계 사업

#### 행정자치부의 마을기업 판매활성화 지원

전국 1,100 여 개의 마을기업의 농특산물 및 체험 콘텐츠 개발 협의  
우수 마을기업 상품의 온라인 박람회 1차 개최 및 정기 프로모션 진행

#### 농림축산식품부 및 농정원과 공동캠페인 진행

〈파워브랜드대전〉 및 〈아침밥 먹기 캠페인〉 프로모션 3년 연속 진행  
〈지리적표시제 상품 활성화〉 프로모션 통해 지역 특산물 소비 활성화 지원

#### 해양수산부의 자체소핑몰 입점을 통한 판매 지원

2013년 12월 업무협약(MOU) 후속사업으로 어식백세, 정부비축수산물 캠페인 진행  
해양수산부 공식소핑몰 피쉬세일(Fish Sale) 및 한국수산물, 수협중앙회의 소핑몰 우수 상품의 G마켓/옥션 입점 및 판매진행 중

#### 고용노동부와 우수 사회적기업 상생 지원

전라북도, 충청북도, 경기도의 사회적기업 상품 120여 개의 온라인 입점 및 홍보를 통한 판매채널 확대 진행.  
사회적기업 '아름다운가게' '위캔센터' 등의 사회적기업 제품의 온라인 매출 100억원 달성  
성공사례 발굴 (2014년 11월)

#### 'e-마케팅 페어' 개최를 통한 지자체 특산물 온라인 판로 개척

미래창조과학부, 행정자치부, 농림축산식품부, 해양수산부 등 중앙부처 4곳과 한국관광공사  
의 5개 중앙기관의 후원으로 온라인 박람회 진행  
전국 124개의 도/시/군 홍보관을 개설하고 지역특산물 및 여행상품 홍보

### 지방자치단체 e-마케팅 페어

이베이코리아의 또 다른 지역경제 활성화 및 지역 경쟁력 강화를 위한 사업에는 '지방자치단체 e-마케팅 페어'가 있다. 2009년부터 매년 개최되고 있는 동 사업은 올 해로 6회를 맞았고, 올 해 진행된 '제6회 G마켓·옥션 지방자치단체 e-마케팅 페어'에서는 충남·전북·전남 등 광역자치단체 3곳과 창원군·부여군·부안군 등 기초자치단체 3곳이 종합대상 수상자로 선정되었다.

'G마켓·옥션 지자체 e-마케팅 페어'는 전국 지자체의 먹거리, 우수 농수산물, 여행상품 등을 종합적으로 선보이는 온라인 최초이자 최대 규모 행사이다. 올해는 지난 10월 28일부터 총 21일간 시행해 전국 124여개 지자체, 2만 5천여 개의 우수한 상품을 선보였고, 아울러 이번 행사의 우수지자체 선정투표에는 고객 참여수가 237만건을 기록하였다.

종합대상인 행정자치부 장관상에는 충청남도과 창원군이, 농림축산식품부 장관상에는 전라북도과 부여군이, 해양수산부 장관상에는 전라남도과 부안군이 각각 선정되었다. 그 밖에 대상에 제주도 외 7곳이, 최우수상에는 속초시 외 15곳이 수상하였고, 수상 단체에는 총 1억원 상당의 상금이 전달되었다.

또한 올해도 우수한 사회적기업 및 마을기업, 쌀가공식품 및 수산물 판매자, e-Trust 인증기업들의 온라인 판로개척에 대한 성과를 장려하기 위해 10개의 특별상이 수여되었다. 각자의 자리에서 열심히 활약하고 있는 기업들과 함께 성장할 수 있도록 온라인 홍보관 개설 및 프로모션 등을 통해 지속적인 협력을 강화해가고 있다.



### 인터넷 판매의 전문인 양성과 중소상인 지원을 위한 교육 프로그램

국내 전자상거래 시장은 2001년 약 118조 규모에서 2012년 1,000조 규모로 폭발적인 성장세를 보이고 있고, 전자상거래 시장의 성장세와 더불어 온라인에서 전자상거래 창업을 하려는 수요도 많아지고 있다. 이베이코리아는 온라인 창업을 시작하려는 많은 예비 창업가들에게 창업준비 단계부터 실질적인 도움을 줄 수 있는 다양한 교육프로그램을 제공하고 있으며, 사업 런칭 이후에도 지속적인 교육을 통해 조속한 사업 정착 및 성장을 지원하기 위해 노력하고 있다.

### 판매자 교육센터 내 단계별 교육과정 개발

이베이코리아는 온라인 창업을 준비 중이거나 이제 막 판매활동을 시작하신 판매회원들을 대상으로 총 9단계의 창업교육 프로그램을 개발하여 각 교육 단계별로 전문가들의 실무경험을 바탕으로 한 다양한 교육프로그램을 운영하고 있다. (창업준비단계/상품촬영/상품페이지제작/상품등록/판매관리/마케팅/상품사입/세무/전문가특강)

또한, 판매회원을 대상으로 고객과의 소통강화를 위한 CS교육을 신설하여 운영 중이며, 온라인 창업에 성공한 선배 판매회원들의 성공/실패 사례 경험을 들을 수 있는 "파워셀러 릴레이" 특강도 실시하고 있다. 그리고 온라인 판매를 시작하는 중소기업, 경력단절여성, 청년들이 온라인 판매를 시작함에 있어 준비해야 할 절차와 방법에 대한 종합적인 정보를 교육을 통해 제공하고 있다.

현재 G마켓/옥션 판매자 교육센터에서 제공하는 9단계 창업교육프로그램은 전액 무료로 제공하고 있으며, 2014년에는 1만7천 여명이 G마켓/옥션 판매자 교육센터 창업교육과정에 참여하였다.

**A 강의장**

80석 규모의 강의장으로 중소기업 판매자를 위한 기초창업 교육 및 마케팅 교육, EBAY 판매 교육이 운영되고 있으며 강의장에는 화이트보드, 빔프로젝트, 음향시설이 갖추어져 있습니다.

- 최대 수용인원 80명
- PC 없음
- 교육장 내 음료 및 음식물 반입이 불가하므로 이점 양지하여 주시기 바랍니다.

**B 강의장**

40석 규모의 강의장으로 마케팅실무 교육 및 ESM PLUS 판매관리 교육이 운영되고 있으며 강의장에는 화이트보드, 빔프로젝트, 음향시설이 갖추어져 있습니다.

- 최대 수용인원 40명
- PC 40대
- 교육장 내 음료 및 음식물 반입이 불가하므로 이점 양지하여 주시기 바랍니다.

**C 강의장**

24석 규모의 강의장으로 포토샵 교육, 마케팅실무 교육 및 ESM PLUS 판매관리 교육이 운영되고 있으며 강의장에는 화이트보드, 빔프로젝트, 음향시설이 갖추어져 있습니다.

- 최대 수용인원 24명
- PC 24대
- 교육장 내 음료 및 음식물 반입이 불가하므로 이점 양지하여 주시기 바랍니다.

### 이베이코리아 '지역교육센터' 신설운영

이베이코리아에서는 지방에 거주하고 있어 오프라인 교육 참석이 어려운 예비 창업자들에게 보다 쉽게 온라인 창업교육을 제공하기 위해 지역교육센터를 신설하여 운영하고 있다.

현재 3개(부산, 인천, 서울강북)의 지역교육센터를 신설하여 운영하고 있으며, 예비 창업자들이 거주지역 내에서 쉽게 온라인 창업교육을 받으실 수 있도록 2015년도에는 10개 지역교육센터로 확대 운영할 예정이다.



### 중소 판매회원 매출성장을 위한 1:1 컨설팅 프로그램 신설

이베이코리아에서는 좋은 상품을 가지고 있음에도 불구하고 매출이 저조하여 어려움을 겪는 중소판매회원을 대상으로 1:1 컨설팅 프로그램을 운영하고 있다.

'1:1 컨설팅 프로그램'은 G마켓과 옥션에서 활동하는 판매자 중 성장 잠재력이 높은 판매자를 선정해, 이들이 파워셀러로 거듭날 수 있도록 지원하는 프로그램이다. 월 매출 150만원 미만의 영세 판매자면 누구나 신청 할 수 있으며, 이중 매월 10명을 선정해 컨설팅을 제공하고 있다.

컨설팅 대상자로 선정되면 한달 간 총 10회(총 30시간)에 걸쳐 전문가의 집중 컨설팅을 받게 되고, 컨설팅 내용에는 판매 카테고리 제안, 키워드 분석, 상세페이지 기획, 경쟁사 벤치마킹, 광고매출 분석 등 온라인 쇼핑몰 운영에 필요한 모든 부분이 포함된다. 이와 함께 다양한 분야의 판매자들이 모여 노하우를 공유하는 그룹 토론회도 운영하고 있다.



### 한성대학교 디자인아트 평생교육원 내 정규학점제 신설

이베이코리아에서는 대학생들의 온라인 창업을 지원하기 위해 한성대학교 디자인아트 평생교육원과의 제휴를 맺고, 온라인 패션창업관련 전공과목(패션 e비즈니스과정)을 개설하였다.

오픈마켓이 일반대학에 정규학점제를 개설한 것은 이번이 처음이며, 전공과목을 통해 G마켓/옥션 창업을 준비하는 예비 청년창업가들을 대상으로 지속적인 온라인 창업교육지원을 하고 있다.



### 온라인 판매자 교육 사이트 “이베이에듀(www.ebayedu.com)” 운영

이베이코리아는 국내 최고 수준의 판매자 교육 서비스 제공을 위해 온라인 판매자 교육 사이트 “이베이에듀(www.ebayedu.com)”를 운영하고 있다. 판매 회원의 수준에 따라 과정별/단계별 세분화하여 보다 체계적인 교육서비스를 제공하고 있으며, 이베이에듀 사이트를 통해 오프라인 강좌 신청 및 온라인 교육 콘텐츠를 제공 받을 수 있다.



### 중소상인, 경력단절여성, 청년들의 온라인 창업 지원을 위한 무료 동영상교육 지원

이베이코리아 판매자 교육사이트 이베이에듀(http://www.ebayedu.com)는 온라인 판매 활동의 저변 확대를 위해 모든 콘텐츠를 무료로 제공하고 있다. 이에, 온라인 판매에 관심 있는 누구나 양질의 무료 온/오프라인 판매자 교육 서비스 이용이 가능하다. 특히, 온라인 동영상 교육 콘텐츠의 경우, 지방에 계셔서 교육 참석이 힘들거나, 비싼 업무로 인해 오프라인 교육참석이 어려운 판매자들을 위해 집 혹은 사무실에서 편하게 교육이 가능하도록 다양한 교육 콘텐츠를 지속적으로 제공하고 있으며, 온라인 판매를 준비 중인 예비 창업자 분들도 쉽게 이용할 수 있도록 별도 판매자 회원가입 및 로그인 없이도 교육을 받을 수 있다.

번호	과정	단계	강좌명	강의수/강의시간(Total)	강사
44	판매관리	실전단계	상위노출을 위한 판매시스템 기능이해	총 3강/1시간 0분 40초	김덕주 전임
43	상품페이지 제작	기초단계	G마켓 글로벌샵 설명회	총 2강/1시간 29분 4초	김대용 전임
42	전문가 특강	기초단계	검색정확도 지수와 최양검색어 적용방법	총 2강/1시간 17분 4초	김덕주 전임

### 온라인 판매활동에 도움이 되는 판매활동 TIP 제공

온라인 창업을 준비하는 예비 판매회원들을 위해 온라인 판매를 위해 필요한 준비사항, 온라인 판매활동을 함에 있어 알고 있으면 도움이 되는 판매활동 TIP 또한 제공하고 있다.

전체 (98)	창업준비 (17)	사전촬영 (6)	상품페이지제작 (20)	상품등록 (11)
	판매관리 (11)	상품사입 (1)	마케팅 (22)	세무 (10)

번호	항목	제목	등록일	조회수
98	판매활동TIP 안내		2014.05.22	582
97	상품페이지제작	배송 지연 공지 배너 일괄 등록하기	2015.02.27	396
96	상품페이지제작	배송지연해당 디지털제작하기	2015.02.27	388
95	상품등록	추가구성 옵션 설정하기	2015.02.27	387
94	상품등록	ESMPLUS 배송정보 설정 방법	2015.02.27	31
93	마케팅	구매고객 사모집을 트랜드 정보 TIP - Part2 (2015년 3월)	2015.02.13	553
92	마케팅	구매고객 사모집을 트랜드 정보 TIP - Part1 (2015년 3월)	2015.02.10	646
91	상품사입	올바른 시장조사란?	2015.02.06	550
90	상품등록	육선 부가자수 알아보기	2015.01.30	454
89	상품등록	지마켓 부가서비스 알아보기	2015.01.30	425
89	판매관리	G마켓 육선 복수 아이디 생성하기	2015.01.30	268

### 판매자 교육 정보 커뮤니티 'Together' 운영

이베이코리아는 G마켓·옥션의 성공적인 판매활동을 위한 유용한 교육 자료를 보다 편리하게 이용하실 수 있도록 '교육 커뮤니티 카페 Together' 서비스를 제공하고 있다. 이 서비스는 이베이코리아가 운영하는 판매자 교육센터 이베이에듀의 온라인 커뮤니티로서, 오프라인 이달의 교육 일정 안내와 동영상 교육자료를 제공하고 있으며 강의 후기와 자료실, 이야기 공간이 마련되어 있어 보다 원활한 판매활동을 위한 다양하고 생생한 정보 제공함을 목적으로 하고 있다. 그 외 판매활동에 필수적인 최신 트렌드와 이슈, 우수 판매자의 사례, 실무 판매활동 TIP 등을 제공하고 있다.



### 해외수출지원 프로그램 (Cross Border Trade)

이베이코리아의 CBT는 글로벌 전자 상거래 사이트 이베이의 플랫폼을 통해 해외 시장 직접 판매에 도움을 주고, 판매자들간의 연계를 통해 수출 제품의 수급 기회를 제공하는 서비스로 국내 중소 상인에게 수출의 기회를 제공할 뿐 아니라 그에 따른 고용창출에도 기여하고 있다. 이베이 CBT 서비스에서는 5만개 이상의 상품 카테고리가 지원되고 매초 2,000달러 이상의 상품이 거래되며, 매 순간 1억 개 이상의 다양한 상품 리스트가 업데이트되어 항상 앞서가고 있다. 이베이코리아는 국내 CBT 판매자들이 손쉽게 글로벌 셀러가 될 수 있도록 모든 과정을 하나의 톨로 묶어 지원해주고 있고, 정기 교육을 통해 판매자들은 더 많은 해외 수출의 기회를 누릴 수 있어 성공 비즈니스로 다가갈 수 있게 되었다.



## 교육 지원

이베이 CBT사업을 하고자 교육에 참여한 개인, 일반인, 대학생, 개인사업자, 중소기업 등 전체 인원이 2012년 이후 올해까지 연간 약 3만명에 달하고 있다. 서울뿐만 아니라 부산, 대구 등 지방으로 확대하여 교육을 지원하고 있고, 특히 2014년 하반기부터는 이베이 교육과정을 기초와 심화 과정으로 개편하여 보다 체계적인 교육을 수강할 수 있도록 재정비 하였다. 또한 기초교육 수료생을 대상으로 맞춤형, 밀착형 멘토링을 지원을 통하여 이베이 셀러로 더욱 성장할 수 있도록 지원하고 있다. 그 외에도 매월 주기적으로 이베이 비즈니스 설명회를 개최하고 정부의 정책에 적극적으로 대응할 수 있는 세무신고 및 수출신고 등의 교육과 소셜 마케팅 등과 같은 주제별 특강에 이르기까지 매월 다양한 주제로 이베이 한국 셀러들의 판매를 위한 교육을 진행하고 있다.



## 정부 및 공공기관과의 협력을 통한 중소기업 지원

이베이코리아는 대한상공회의소와 2010년 12월 3일, 글로벌 e-Commerce 지원사업을 위한 업무 협약을 체결하였다. 그리고 2011년부터 회원사들을 대상으로 매월 및 매 분기 지속적으로 설명회를 개최하여, 중소기업 지원을 위한 이베이 CBT사업을 안내하였으며, 2013년에도 약 100여 기업이 지원 프로그램에 참여하여, 직접 판매 및 판매대행 프로그램을 통하여 수출하고 있다.

또한 2014년에는 중소기업의 판로개척 지원을 위해 개최하는 국내 최대 규모의 중소기업전문전시회인 대한민국우수상품전(G-FAIR KOREA)에 참여하여 이베이코리아 GEP+ (Global Export Platform) 지원프로그램을 약 300여 업체에 소개하고, 선정된 업체에 대하여 수출 지원을 진행하고 있다. 이와 더불어 위 전시회 및 여러 기관들과 함께 구매 상담회를 추진하여, 상품을 공급하고자 하는 제조업체와 상품을 소싱하여 이베이를 통해 수출하고자 하는 이베이 한국 셀러들간 만남의 장을 마련, 업체간 계약 및 협의가 이루어지도록 하고 있다.

## 중소상인 해외수출 지원 시스템

GEP(Global Export Platform)는 중소기업 해외판매 지원 시스템으로, 국내 판매자의 상품 정보를 해외판매용으로 전환, 이베이에 물건을 등록 후 판매할 수 있도록 지원하는 시스템이다. 먼저 GEP를 통하면 판매자의 해외 판매 등의 아래 이베이코리아와 협력사들이 해외 배송이 가능한 상품인지, 해당 국가에 법적 문제가 없는 상품인지 등을 고려한 후 상품 설명 등을 영문으로 번역해 이베이에 등록한다. 이 과정에서 이베이 물품 등록비용 및 번역까지 일체의 서비스를 이베이코리아가 지원하고 있고 구매가 이뤄진 후에도 물류 및 배송, 고객 응대에 이르기까지 해외수출에 필요한 전 과정을 이베이코리아 및 협력사들이 지원하고 있다.

## 물류 인프라 지원

이베이코리아는 온라인 수출 상인들의 배송 목적에 최적화된 서비스 도입을 위해 우정사업본부 및 B2B물류 전문기업인 범한판토스와 함께 2012년부터 많은 노력을 기울인 결과 이러한 2013년 우체국의 K-Packet 및 범한판토스의 ePantos 상품이 출시되었다. 우정사업본부에서 제공하는 K-Packet은 온라인 소핑상품(2kg이하 소형물품)에 대하여 발송인과의 이용계약 체결을 통해 해외로 배송하는 온라인 전용 국제 우편서비스이며, 범한판토스의 ePantos는 현재 수준에서 크게 높지 않은 요금으로 무상 픽업, 온라인 배송 추적, 라벨프린팅, 배송기간 단축 등 향상된 서비스를 제공한다. 두 가지 서비스 모두 기존의 소형포장물과 EMS, 그리고 그 외 특송 서비스들이 지닌 한계를 극복하고 이베이 CBT 거래에 최적화된 서비스를 제공하고 있기에 앞으로도 더욱 온라인 수출 상인들의 판매에 많은 도움을 줄 것으로 기대한다. 또한 이베이코리아는 지속적으로 이베이 본사 및 USPS 등의 주요 국가 우정국과의 협업을 통해 셀러들이 원하는 형태로 서비스를 계속 개선시켜 나아갈 예정이다.

## 리스팅 등록비 지원

이베이코리아에서는 기존 이베이 셀러들의 상품 등록 확대 및 미국 외 지역 진출 촉진을 위해 글로벌 이베이 사이트 상품 등록 시 발생하는 등록비를 지원한다. 이를 통해 실제 판매로 이어질 지에 대한 불확실성으로 인해 다소 소극적으로 상품을 등록하던 셀러들에게 새로운 지역 및 상품을 발굴할 수 있는 기회를 부여하고 있다. 2012년부터 현재까지 격월 정도의 주기로 꾸준히 진행 중에 있으면 매년 400-500명의 셀러들이 활발하게 참여하고 있다.

### 이베이 수출스타 온라인 판매 경진대회

이베이 수출스타는 2011년부터 이베이코리아가 신규 판매자들의 창업과 해외 판로 개척을 돕자는 취지로 마련한 온라인 판매 경진대회로, 지난 3회 행사에서는 600여개의 팀이 참여하여 총 2만여개의 제품을 판매하여 누적 판매금액만 5억여원의 성과를 거두었다.

4회를 맞는 올해 대회에는 1,400여개 팀이 참여하여 총 10억여원의 수출 실적을 올리는 등 역대 최고 실적을 달성하였다. 참가자 중 20대가 66%로 가장 많은 비율을 차지했으며, 작년과 달리 40대 이상의 중장년층 참가가 크게 늘어난 특징을 보였다. 이번 대회에서는 이베이 판매경험이 있는 선배 판매자들을 주축으로 수출 노하우를 공유할 수 있는 멘토링 프로그램을 제공하였으며 12월 17일에 진행된 수상식에서는 총 20팀의 온라인 수출역군에게 총 3500만원의 상금과 부상이 수여되었다.

올해 제 4회 이베이 수출스타 선발대회는 작년 후원사인 우정사업부 이외에도 동아일보 청년드림센터가 주최사로 참여하여 본 행사를 통해 청년창업의 발판을 함께 마련했다. 또한, 대학생들의 창업 도전을 응원하는 차원에서 올해부터 '이베이 수출스타 대학생 마케터' 활동을 통해 다양한 마케팅 활동을 진행했다. 대학생 마케터는 영남대, 호서대, 상명대, 한국외대, 한성대의 경영 및 무역학과에 재학중인 총 50명의 대학생들로 구성되었으며, 이베이 비즈니스 모델 및 CBT 사업에 대해 창업, 무역을 희망하는 일반인과 대학생들에게 행사를 알리는데 주력했다.



제4회 이베이수출스타 오리엔테이션/ 설명회



이베이 수출스타 마케터



제4회 이베이 수출스타 수상자

# KISA 한국인터넷진흥원

Korea Internet & Security Agency

대표 **백기승**

주소 **서울시 송파구 중대로 109(가락동 79-3) 대동빌딩**

홈페이지 **www.kisa.or.kr**

한국인터넷진흥원(KOREA INTERNET & SECURITY AGENCY, 이하 'KISA')은 정보통신망의 고도화와 안전한 이용촉진 및 방송통신과 관련한 국제협력·국외진출 지원을 효율적으로 추진하기 위하여 '정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률' 제52조를 근거로 2009년 7월 설립된 준정부 기관이다.

주요사업으로 사이버 침해사고 및 해킹·바이러스, 개인정보 침해와 같은 인터넷 역기능을 예방하고 대응하며, 인터넷 및 정보보호 산업육성과 건전한 인터넷 이용환경 조성, 방송통신 국제위상 제고를 위하여 국제협력 활동 및 해외진출 지원 등 다양한 사업을 수행하고 있다.

주요 제공서비스로는 인터넷 침해대응, 개인정보보호, IoT 등 인터넷 신산업 및 정보보호 산업육성, 인터넷문화 조성 및 인터넷 윤리교육, 방송통신 국제협력, 인터넷주소관리, ☎118 상담 서비스, 인터넷·정보보호 정책기획 등이 있다.

“

KISA는 세계 최고 수준 인터넷 및 정보보호 진흥기관으로서 국가 브랜드 이미지와 경쟁력 제고에 이바지하고 있다.

”

### ☎ 118 상담 서비스

- 개인정보침해관련 상담
- 불법스팸관련 상담
- 해킹/바이러스관련 상담
- 인터넷관련 상담



### 인터넷 정책기획

- 인터넷/정보보호 정책연구
- 인터넷/정보보호 조사분석
- 인터넷/정보보호 법제분석



### 인터넷 윤리

- 인터넷 윤리교실
- 인터넷 윤리 자가진단
- 사이버인터넷 역사박물관
- 인터넷드림단 운영



### 인터넷 주소관리

- 국가 Domain Name System 관리
- 국가도메인 관리(kr, 한국)
- WHOS 검색 서비스(도메인.IP주소)
- IPv6 전환 확산
- 인터넷주소분쟁조정위원회



### 인터넷 침해대응

- 인터넷침해대응센터
- 웹 취약점 원격점검서비스
- 실시간스팸차단리스트(KISA RBL)
- 감염 PC 사이버치료체계
- DDos(디도스) 사이버대피소 운영
- 사이버 사기 예방 및 대응



### 개인정보보호

- 개인정보침해신고센터
- 개인정보분쟁조정위원회
- 주민번호대체수단(아이핀, i-PIN) 보급
- 주민번호노출 검색 및 삭제
- 위치정보(LBS) 보호



### 정보통신 인프라보호

- 전자서명인증관리센터
- 정보보호관리체계(SMS)
- 전자정부정보보호관리체계(G-ISMS),
- 개인정보보호관리체계(PMS)인증
- 암호이용 활성화



### 인터넷 및 정보보호 산업육성

- 정보보호산업 지원센터
- 바이오인식정보시험센터
- 정보보호제품 보안성 평가
- RFD코드 등록/검색 서비스
- 글로벌 K-스타트업 프로그램 운영
- IoT 혁신센터 운영
- 인터넷 및 정보보호 전문인력 양성
- 정보보호 기술개발 보급



### 방송통신 해외진출 및 국제협력

- ITU, WB, OECD 등 국제기구 공동협력 사업
- 개도국 정보보호 기술정책 지문 지원
- 개도국 정보보호 전문가 초청연수 등
- 국제교류
- ICT 중소기업 글로벌 마케팅 지원



## 연혁

### 2009

- 07. 한국인터넷진흥원(KISA) 창립
- 한국정보보호진흥원(KISA), 한국인터넷진흥원(NIDA), 정보통신국제협력진흥원(KIICA) 통합
- 08. 주민등록번호클린센터 개소
- 11. 개인정보 노출대응 상황실 개소

### 2010

- 01. 118 상담센터 개소
- 02. 키사랑 어린이집 개소
- 03. KISA 아카데미, 지식정보보안산업지원센터 개소
- 04. 한국인터넷드림단 창설
- 12. 인터넷침해대응센터 종합상황관제실 개소

### 2011

- 05. 한국도메인 서비스 개시
- 10. 개인정보보호 기술지원센터 개소

### 2012

- 05. 인터넷 주민번호 클린센터 개소

### 2013

- 01. 피싱대응센터 개소
- 06. 인터넷윤리체험관 개소

### 2014

- 01. ICANN(국제인터넷주소관리기구) 서울 사무소 개소
- 03. 최정예 사이버보안 전문단 발족
- 05. IoT 혁신센터 개소
- 07. 인천정보보호지원센터 개소
- 09. 제4대 백기승 원장 취임

# 인터넷 및 정보보호 전문기관의 특성을 살린 사회공헌 추진

한국인터넷진흥원은 공공기관으로서의 사회적 책임을 다하고 상생경영을 실천하기 위해 매년 다양한 사회공헌 활동을 펼치고 있다. 기관의 설립 목적과 전문성을 살려 국민들 곁에 보다 가까이 다가가고 지역사회의 발전에 기여하는 다양한 노력을 하고 있다.

## 기관 고유역량을 발휘하는 사회공헌

인터넷·정보보호 전문기관으로서의 전문성을 바탕으로, 모든 국민이 보다 안전하게 인터넷을 이용할 수 있는 환경을 제공하기 위한 활동을 진행하고 있다.

그 중 대표적인 활동이 '개인정보보호 무료교육'이다. 이 교육은 기관의 수행사업을 사회공헌에 접목시킨 것으로 매년 사업자 및 이용자를 대상으로 진행하는 개인정보보호 교육 중 일부분을 개인정보보호 취약계층(노인, 어린이, 장애인 등) 시설에서도 무료로 받을 수 있게 한 것이다.('14년 총 2회) 소외 계층에 대한 개인정보보호 활동 수칙, 주민번호 유출방지 등 개인정보보호에 대한 기본적인 교육을 실시함으로써 대국민 정보보호인식제고에도 기여하는 성과를 가져왔다.

다음은 '찾아가는 PC점검 캠페인'이다. 이 캠페인은 2008년 6월부터 시작되어 매년 선발된 전국 대학정보보호동아리(KUCIS) 학생들과 함께 전국 각지(서울, 부산, 경기, 충남, 전남 등)의 복지시설을 방문하여 PC청소 및 보안점검을 진행하고 있다.('14년 총 5회) 주요내용은 보안설정 변경, 업데이트확인, KISA 보호나라(www.boho.or.kr)를 맞춤형 전용백신을 통해 악성코드 감염 여부를 확인 하고 PC보안에 대한 기본수칙도 설명했다.



개인정보보호 무료교육



찾아가는 PC 점검 캠페인

### 지역사회와 함께 하는 다양한 사회공헌활동

직원들의 자발적 참여로 조성된 기부금(원단위 급여 절삭액)을 저소득층을 위한 사랑의 연탄 기부활동 진행, 관내 독거노인 위로 방문, 장애인들을 위한 기부, 지역아동센터 기부 등 다양한 활동에 활용하고 있다. 특히 나주혁신도시 지방이전을 앞두고 현지 지역민들과의 유대강화를 위해 2013년부터 나주시 관내 복지시설에 대한 기부활동과 PC보안점검을 정기적으로 실시하고 있다.



사랑의 연탄나눔



사회복지관 방문

위와 같은 기관·부서 차원의 봉사활동 외에 지역사회와의 유대강화를 위해 지역 전통시장(송파구 석촌 골목 시장)과 '1기관 1시장 자매결연'을 맺고 매월 마지막 주 토요일을 전통시장 가는 날로 지정해 운영하고 있다.

한국인터넷진흥원은 사회공헌의 체계화와 외부 인원(초·중·고 학생 등)의 참여 확대를 위해 올해 12월 행정자치부 1365 자원봉사 시스템을 도입하였고 2015년에는 지역 자원봉사센터, 지자체 희망복지지원단과 연계하여 내·외부 인원이 다 같이 참여할 수 있는 다양한 사회공헌 활동을 진행할 예정이다.

### 한국인터넷드림단 운영

한국인터넷진흥원은 2010년부터 전국 초·중·고등학생을 대상으로 인터넷 리터러시 교육 및 다양한 사회참여 봉사 및 온·오프라인 활동을 통해 청소년 인터넷윤리의식 제고와 건전한 인터넷문화 리더로 육성하기 위해 창설된 청소년 단체인 '한국인터넷드림단(iculture.co.kr)'을 운영하고 있다. 단원들은 인터넷윤리교육을 수료한 이후 건전한 인터넷 문화 조성을 위해 온라인 토론회, 윤리의식 자가진단, 인터넷가치엽서 만들기 등의 온라인 활동과 학교 내 캠페인, 기관 탐방, 멘토링, 하계캠프, 양로원 봉사활동 등의 다양한 오프라인 활동에 참여하고 있다.



아름다운 인터넷세상 만들기 캠페인



인터넷윤리교육

### 노인 복지시설 봉사활동

한국인터넷드림단은 사회 복지시설 기관과 연계하여 봉사자를 모집한 후, 주변 지역의 복지관을 방문하여 어르신들에게 음식을 만들어 전달해 드리는 지역봉사활동을 진행하고 있다. 봉사활동을 통해 단원들과 어르신들의 소통과 공감의 기회를 제공하고 있다.



노인 복지시설 봉사활동



노인 복지시설 봉사활동

### 취약계층 지원

한국인터넷드림단의 일부활동은 취약계층을 위해 지원되고 있다. 기초수급대상 단원을 대상으로 단기 캠프활동을 무료로 진행하고 있으며, 도서 산간 지역 단원들을 위한 찾아가는 인터넷윤리교육 및 대법원 탐방, 잡월드 체험 지원 등 다양하고 유익한 지원활동을 운영하고 있다.



드림단 캠프



대법원 탐방



잡월드 탐방 지원



찾아가는 윤리교육

## 대기업-스타트업, 민-관 상생협력을 기반으로 한 스타트업 지원 프로그램

미래 성장을 견인할 스마트 생태계 조성을 위해서는 생태계의 중심축인 벤처기업의 역할이 필수적이다. 창조경제의 근간인 스타트업에 대한 관심이 국내 인터넷 비즈니스의 재도약 계기를 마련하고 이용자, 개발자 및 기업간 상생협력을 통해 스타트업 육성과 창업 활성화를 위해 KISA는 2010년부터 신규 인터넷 서비스 발굴 및 비즈니스화 및 해외진출 지원 등으로 구성된 '글로벌 K-스타트업 프로그램'을 운영하였다.

시범추진 2010	창업지원 확대 2011	해외진출 강화 2012	글로벌 네트워크 구축 2013	프로그램 다양화 2014
웹 비즈니스 스타트업 프로그램 (WBSP2010)	인터넷 비즈니스 스타트업 프로그램 (IBS2011)	글로벌 K-스타트업 프로그램 2012	글로벌 K-스타트업 프로그램 2013	글로벌 K-스타트업 프로그램 2014
-	-	-	-	-
5개 스타트업 지원 총 87건 아이디어 접수	20개 스타트업 지원 총 131건 아이디어 접수	29개 스타트업 지원 총 246건 아이디어 접수	35개 스타트업 지원 총 428건 아이디어 접수	40개 스타트업 지원 총 568건 아이디어 접수

단순 서비스 개발지원이 아닌 사업화 및 글로벌 진출 등이 가능한 성공 기업으로 육성

본 프로그램은 단순히 기술개발을 지원하거나, 아이디어 공모전 등을 통해 시상금을 수여하는 기존의 창업지원 프로그램과 달리 혁신적인 인터넷 서비스 아이디어를 선발하여 전문가멘토링, 기술·비즈니스 교육, 지식 및 경험 공유를 위한 네트워킹 등 서비스 개발에 필요한 다양한 사항들을 지원하고 우수 서비스에게는 최대 1억원의 창업지원금과 함께 실리콘밸리, 뉴욕 등 해외 현지에서 서비스IR과 벤처캐피탈 등과의 네트워킹 기회를 제공하는 등 체계적이고 포괄적인 스타트업 발굴·지원 프로그램이다.

**4월**  
**아이디어 공모 및 선정**  
 공모접수 - 학생, 일반인, 기업 등  
 과제팀 선정 - 심사위원회 운영



**5~9월**  
**서비스 개발 지원**  
 협업공간  
 전문가 1:1 멘토링  
 교육(경영, 기술, PT 등)  
 지적재산권 확보 및 개발서버 지원 등



**10월**  
**우수 서비스 선정 및 창업자금 지원**  
 우수 프로젝트 선정 및 시상  
 창업자금(최고 1억원) 지원



**11월**  
**비즈니스화 및 글로벌 진출지원**  
 우수프로젝트 IR 지원  
 해외진출지원 - 실리콘밸리, 뉴욕 등  
 투자유치 및 홍보지원



구글코리아와는 3년 연속 스타트업 육성 및 개발자 지원을 위한 양해각서를 체결하여 2억원의 예산을 확보하였고, 한국윌컴 역시 2억원의 예산을 지원하며 국내 스타트업의 발전을 응원했다. 선순환적 인터넷 스타트업 생태계 조성을 위한 민·관 협력 네트워크인 '인터넷 스타트업 얼라이언스', 국내 포털사·이동사 등이 참여하는 '인터넷상생협의체'에 참여하는 여러 국내 대기업, 글로벌 기업과의 지속적인 협력관계를 구축하였으며, 네오플라이, 에버노트, 네이버, 행복한 에코폰 등 다양한 파트너사들이 클라우드 서버, 테스트 기기, 서비스 이용권 및 현직자 멘토링 등 여러 분야에 걸쳐 실질적인 도움을 제공함으로써 글로벌 K-스타트업 프로그램이 더욱 내실 있고 다양한 형태로 발전했다.

혁신적인 신규 인터넷 서비스 아이디어 발굴을 위해 3월부터 약 4주간 공모·접수를 진행하여 총 568건을 접수하였으며, 산·학·연 및 VC 등을 중심으로 구성된 전문심사단의 서류 및 인터뷰심사를 통해 40개 지원팀을 선발했다.

**비즈니스 (14팀)**

스타트업 명	주요개발 내용
노티보 (Notivo)	<b>노티보(Notivo)</b> 미래의 정보(뉴스, 공연 일정, 세일, 제품 출시 등)를 대신 모니터링 해주고 바로 알림을 보내주는 정보 트래킹 플랫폼
(Riiid)	<b>Riiid</b> 수험생/고시생을 위한 모바일 오답노트 SNS
프라이데이눈즈 (FridayNoons)	<b>티켓토(Ticketto)</b> 한국-일본의 주요 소셜커머스 정보를 재가공하여 양국 관광객에게 해당국의 정보를 제공하는 크로스 소셜커머스 플랫폼
엔사이어티 주식회사	<b>판타스틴닷컴(Fatasteen.com)</b> 전세계 청소년들이 자신의 재능을 뽐내고 공유하는 글로벌 놀이터 플랫폼
프로버스랩	<b>유닛(uKnit)</b> 통화내역, 문자, 이메일, 메신저 등 스마트폰내 모든 커뮤니케이션 히스토리를 연락처 기반으로 통합 관리하는 서비스
스트링드라이브 (StringDrive)	<b>스트링드라이브(StringDrive)</b> 이용자가 편리하게 파일을 관리할 수 있도록 목적에 따라 다양한 형태의 동적 가상폴더를 생성/관리할 수 있는 서비스
H Labs	<b>자리(Zari)</b> 게스트하우스 등 중소 숙박업소를 위한 클라우드 기반의 경영관리 프로그램
키피 (KeePin)	<b>키피(KeePin)</b> 동영상 URL을 활용하여 이용자가 쉽게 자신의 취향에 맞는 동영상을 수집·관리·공유할 수 있는 서비스
커브	<b>커브</b> 국내의 우수한 3D 모델 콘텐츠를 영어, 중국어 등으로 번역하여 해외 시장에 유통시키는 글로벌 3D 모델 오픈 마켓 플레이스
랩소디 (LABsody)	<b>센싱어라운드(SensingAround)</b> 스마트폰 신호를 감지하여 특정지역의 유동인구 및 관련 정보를 종합적으로 측정하여 유의미한 결과를 분석하는 빅데이터 서비스
파썬어 (FASHARE)	<b>대신팔아드려요(대팔요)</b> 중고물품을 전문셀러들이 대신 팔아주는 중고물품 거래 플랫폼
스 (Whoops)	<b>스(Whoops)</b> 페이스북, 트위터, 밴드와 같은 SNS를 활용한 소셜 채팅 플랫폼
수파노말 (supanomal)	<b>Seoulln'</b> 위치 기반으로 번역, 환율, 메뉴, 사진 등을 제공하는 해외 여행객 대상 여행정보 제공 및 공유 서비스
위트스튜디오	<b>어시스터 PS(Assistor PS)</b> 디자인 작업 후 거쳐야 하는 수치 확인, 문서화 등의 '디자인 가이드' 작업을 쉽게 해 주는 툴

## 교육 (6팀)

스타트업 명	주요개발 내용
다섯시삼십분	<b>Let's Fold for KIDS</b> 스마트폰을 활용해 다양한 형태의 종이접기를 즐기고 자신이 개발한 종이접기 퍼즐을 친구들과 공유할 수 있는 에듀테인먼트 앱
드림스퀘어	<b>드림스퀘어</b> 대학생의 학업 이력, 관심사 정보를 기반으로 개인화된 진로를 추천하고 채용정보와 관련 멘토를 연계해주는 서비스
스토리버스	<b>원어민 실시간 개인과외 오픈 플랫폼</b> 외국어 학습자와 저비용 고효율의 원어민 강사를 상호 매칭해주는 실시간 개인과외 오픈 마켓
워터베어소프트	<b>핑퐁(PinigPong)</b> 강연, 회의 등 모임 현장에서 별도의 가입 없이 참석자간 쉽고 빠르게 커뮤니케이션을 할 수 있도록 지원하는 서비스
지니어스팩토리	<b>학습자 맞춤형 스마트 마인드맵 시스템</b> 영문법을 마인드맵 형식으로 체계화하여 아이콘을 터치하면 예문, 동영상이 담긴 원어민 첨삭을 받을 수 있는 양방향 학습 플랫폼
에디켓	<b>온라인 첨삭/교정</b> 온라인을 통해 손쉽게 첨삭을 요청하고 변경내역 관리, 첨삭데이터 분석 등이 가능한 첨삭작업 특화형 웹기반 문서에디팅 서비스

## 엔터테인먼트 (2팀)

스타트업 명	주요개발 내용
멜리펀트	<b>버셔스(VS:US)</b> 유사한 소재간 이용자 선호도에 따라 랭킹과 게시기간이 결정되는 소셜 비디오 경쟁 서비스
초코페퍼	<b>겜친 라이브</b> 스마트폰 게임을 실시간으로 방송하고 자신의 게임 플레이 경험을 쉽게 공유할 수 있는 모바일 게임방송 플랫폼

## 라이프 스타일 (18팀)

스타트업 명	주요개발 내용
프라이솅 (PROMISOPE)	<b>hereiam</b> 장애 또는 회귀, 난치성 질병을 갖고 있는 아이들의 보호자 간 정보 및 일상을 공유하는 프라이빗 소셜 네트워크 서비스
셀링고 (Ceilingo)	<b>천장의 컴퓨터(Ceilingo)</b> 기존 전자제품을 교체하지 않고 스마트폰 앱, 적외선 리모콘 등을 활용해 홈 오토메이션을 구현할 수 있도록 지원하는 서비스
핀 더 클라우드 (Pin the Cloud)	<b>Chupa</b> 같은 장소에 있는 사람들끼리 별도의 가입 없이 익명으로 헌팅을 쉽게 할 수 있도록 도와주는 서비스
플랫클	<b>거인의 서재</b> 사용자가 독서기록을 정리하고 서로 교류할 수 있는 소셜 리딩 플랫폼으로, 빅데이터 분석을 통한 취향 분석 및 추천도서 제공
저니 앤 조이 (Journey & Joy)	<b>데어(There)</b> 자유여행자들을 위해 여행지 활동, 방문지 등을 추천해주고, 관련 예약을 도와주는 여행 큐레이션 서비스
빨대	<b>빨대</b> 다양한 온라인 쇼핑몰의 구매내역, 장바구니, 포인트 등을 일괄 관리할 수 있도록 지원하는 모바일 쇼핑 지원 서비스
맘스에어	<b>맘스에어</b> 실내외 대기환경 정보 분석을 통해 아기에게 최적화된 공기 관련 가이드 제공
엑스바엑스	<b>오마이비어</b> 개인 취향에 따른 맥주를 추천하고 관련 제품의 상세 정보 제공 및 할인된 가격으로 맥주를 구매할 수 있도록 연계하는 서비스
뉴스퀘어	<b>뉴스퀘어</b> 주요 이슈를 선별하고 관련 기사들을 500자 내외로 요약하여 사건이 진행된 순서대로 제공하는 모바일 뉴스 요약 서비스
길하나사이	<b>미스터앤미세스</b> 취향에 따른 데이트 장소, 기념일에 맞는 선물 등을 추천해 주는 연애 코칭 서비스
이우름플래닛	<b>아이노갤러리</b> 미술작가들이 간편하게 자신만의 온라인 전시관을 생성하여 활용할 수 있도록 지원하는 개인 전시관 서비스
안드로메다	<b>메이트(mate)</b> 일본시장을 타겟으로 동창 매칭을 기반으로 지인간 정보 공유 및 소통을 할 수 있도록 지원하는 소셜네트워크서비스
제노플랜 (Genoplan)	<b>제노플랜(Genoplan)</b> 개인의 유전정보를 분석해 미래에 걸릴 질병 위험 확률을 예측하고 라이프스타일 개선 방안을 제안하는 서비스
버킷플레이스	<b>버킷플레이스</b> 다양한 인테리어 정보를 제공하고 관련분야 전문가와 수요자를 연계해주는 인테리어 매칭 서비스
알커넥션 (RConnection)	<b>대중교통을 위한 소셜 네비게이션</b> 버스, 지하철 등 대중교통의 실소요시간을 측정하여 이용자에게 최적 노선 추천, 환승정보 등을 제공하는 소셜기반의 대중교통 네비게이션 서비스
오제이그라운드	<b>제이스코어</b> 전세계 스포츠 관련 대회, 리그에 대한 실시간 정보와 다양한 분석 자료를 제공하는 스포츠 데이터 서비스
캐주얼스텝스	<b>스냅샵(Snapshop)</b> 해외 상품을 쉽게 찾아 초간단 신용카드 결제가 가능하며, 최저가 국제 배송과 통관이 알아서 해결되는 모바일 커머스 플랫폼
미스피커 (Miss. Picker)	<b>메이큐(Makeu)</b> 이용자 얼굴 정보를 분석하여 적절한 화장법을 추천해주는 메이크업 개인화 서비스

5월 네오위즈 판교타워에서 각 팀의 대표와 팀원 등이 참석한 자리에서 글로벌 기업으로 성장하겠다는 포부를 다짐하는 출범식을 개최했다. 출범식에는 올해 선발된 스타트업을 지원할 파트너사의 전문가, 전문가멘토와 국내외 다양한 인큐베이팅 기관 관계자가 참석해 향후 5개월 간 지원내역을 설명했으며, 이후 이어진 네트워킹 행사를 통해 5개월 간 함께할 스타트업들을 서로 알아가는 자리를 가졌다.



40개 선발팀에게는 6월부터 10월까지 다양한 파트너사들과의 협업을 통해 5개월 동안 서비스 개발을 위한 다양한 지원책을 마련했다. 네오위즈게임즈와의 업무 협력을 통해 100석 규모의 협업공간을, 네이버, 행복한 에코폰과의 연계를 통해 클라우드 서버 및 기업 솔루션, 테스트 기기 등을 제공하는 등 서비스 개발에 필수적인 기본 인프라를 무상으로 지원했다. 사업전략, 마케팅, 투자, 글로벌 진출 등 스타트업 분야의 경험과 지식을 갖춘 전문가로부터 1:1로 조언을 듣는 K-멘토링, 파트너사의 현업 우수 기업가와 기술가들과 만나는 파트너스 멘토링, 피칭, 투자유치, 마케팅 등 창업 및 경영에 필수적인 다양한 전문교육 및 전문가 컨설팅, 유명 기업 및 현직 VC CEO와 만나 다양한 경험을 직접 들어보는 CEO Fireside Chat 등 다양한 인적 네트워킹 기회를 제공하여, 우수한 서비스를 개발할 수 있도록 적극 지원했다.



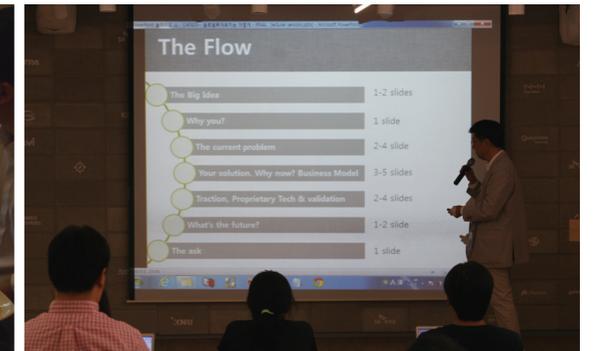
협업공간



멘토링



네트워킹 이벤트



스타트업 전문교육

9월에는 국내·외 파트너사에서 추천한 전문가, 멘토 등 비즈니스 및 웹·앱 서비스 전문가 12인을 초빙하여 총 2차에 걸쳐 최종 평가를 진행하였다. 9월 17, 18일에 진행된 1차 최종 평가에서는 사업성, 창의성, 활용성 등을 중심으로 심사하였으며, 9월 29일에 진행된 2차 평가에서는 해외 사업화 가능성, 개발능력 등 글로벌 진출 가능성에 초점을 두고 심사를 진행해 그간의 개발 성과를 점검할 수 있도록 하였다. 두 차례의 심사 과정을 통해 성장 가능성이 가장 높은 서비스 7개를 선발하였고, 10월 14일 네오위즈 판교타워에서 열린 시상식에서 최대 1억원(총 2억8천만원 규모)의 창업지원금을 시상하여 한층 더 우수한 서비스로 성장할 수 있는 기반을 다질 수 있도록 지원했다.



1차 최종심사(국내심사단)



2차 최종심사(해외심사단)



상훈	수상팀	서비스명	부상
대상 (미래창조과학부 장관상)	캐주얼스텝스	스냅샵	창업지원금 1억원
최우수상 (한국인터넷진흥원장상)	제노플랜	제노플랜 Fit	창업지원금 7천만원
우수상	다섯시삼십분	렛츠폴드 콜렉션	창업지원금 각 4천만원
	노티보	노티보	
장려상	멜리펀트	버서스	창업지원금 각 1천만원
	에이치랩스	자리	
	초코페퍼	겜친라이브	

\* 해외진출 지원상(구글특별상, 6개) 캐주얼스텝스, 제노플랜, 다섯시삼십분, 노티보, 초코페퍼, 프라미슈

또한, 미국, 영국에서 활동하는 VC 등으로 구성된 2차 최종 평가 심사단에게 글로벌 진출 가능성이 높은 것으로 평가를 받은 6개 서비스를 선발하여 실리콘밸리·뉴욕 현지에서 서비스 IR과 VC와의 네트워킹 기회를 제공했다.

선발된 6개팀은 실리콘밸리의 VC 등 전문가의 코칭 아래 투자자 대상 사업계획서와 피칭 스킵, 실리콘밸리의 투자환경 및 네트워킹 방법 등에 대해 사전 교육을 받은 후 10월 26일부터 11월 9일까지 2주간 해외진출 프로그램에 참여했다. 실리콘밸리·뉴욕 현지에서 서비스 IR을 할 수 있는 기회를 가졌으며, 현지 스타트업과, 투자사, IT기업 등의 관계자들과의 면담 및 네트워킹 이벤트 등을 진행함으로써 서비스 개발·운영 경험을 공유하거나 서비스에 대한 평가를 받고 제휴를 모색하는 등 글로벌 인적 네트워크를 구축 활동을 진행했다. 이러한 미팅을 통해 투자 및 서비스 제휴제안을 받는 등 긍정적인 성과를 얻었으며, 특히 해외 프로그램 마지막에 열린 동·서양 스타트업 간 데모데이 및 컨퍼런스인 EMW(East Meets West)에서 '15년 최우수상 수상팀인 제노플랜이 아시아 1등상을 차지하며 국내 우수 스타트업의 저력을 선보였다. 이렇게 해외 진출 프로그램에 참여하며 해외 시장 진출에 대한 자신감과 동기를 가질 수 있었다.



상기와 같은 글로벌 K-스타트업 2014의 지원을 통해 총 27개 아이디어가 창업으로 이어졌고, 총 30개의 신규 서비스가 상용화되었다. 또한 6개 팀이 총 17.4억원 상당의 투자를 유치하였고 현재도 투자 및 제휴 협의가 지속적으로 이어지고 있다.

지원팀의 창업, 상용화 및 투자유치 현황

구분	2010	2011	2012	2013	2014*	합계
지원팀	5	20	29	35	40	129
창업	2	9	23	27	27	88
상용화	2	6	23	18	30	79
투자유치(억원)	-	-	170.3	65.9	17.4	253.6

또한, 스타트업 얼라이언스와 함께 국내 우수 서비스의 해외 진출 지원을 위한 다양한 프로그램을 운영했다. 국내 최정상급 서비스의 안정적 해외진출 기반 마련을 위해 9월에는 인터넷 스타트업 글로벌 투자상담회 'beGLOBAL'을 개최했다. 스타트업 얼라이언스 참여 기관에서 추천을 받은 기관 중, 국내 심사를 거쳐 글로벌 가능성이 높은 것으로 판단된 스타트업 10개팀을 대상으로 미국 현지의 서비스와 제휴하거나 투자자를 탐색할 수 있는 기회를 마련해주었다. 우수 서비스에 대한 IR 및 부스 홍보 이외에도, 현지 최정상급 투자가 및 기업가 약 500명이 참가한 가운데 한국 및 아시아의 스타트업 환경 및 한국의 우수 스타트업에 대한 관심을 유도할 만한 주제로 패널 토의가 진행되었다. 우수한 스타트업과 유익한 내용의 컨퍼런스로 현지의 뜨거운 호응을 유도하며 한국 대표 스타트업 투자상담회로 자리매김하였다.

11월에는 스타트업 얼라이언스, 美 실리콘밸리 유명 창업투자사인 'Strong Ventures', 중국 상하이의 스타트업 액셀러레이터인 '네오플라이 차이나'와 공동으로 '글로벌 스타트업 인큐베이팅 인턴십 프로그램'을 추진하였다. 스타트업 얼라이언스 참여기업에서 추천을 받은 스타트업 중, 미국 실리콘밸리, 중국 상하이 등에 진출하고자 하는 기업들을 대상으로 현지 파트너사의 전문가의 심사를 거쳐 참여팀을 선발했다. 3개월간 현지에 직접 거점을 마련하고 분야별 전문가의 멘토링 및 코칭, 투자 유치를 위한 서비스 IR 등을 진행할 수 있는 기회를 제공하기도 했다. 대다수의 참가팀은 지원 기간 중 현지 법인을 설립하거나 현지 기업과의 제휴를 체결하고 투자를 받는 등 성공적으로 현지화 프로그램을 마치고 돌아왔다.

인터넷 스타트업 글로벌 투자상담회



글로벌 스타트업 인큐베이팅 인턴십 프로그램

그 외에도, 한국인터넷진흥원에서는 모바일 환경의 급속한 변화와 다양한 신규 서비스의 창출에 따른 서비스 개발자 수요 증가에 대응하고 창의적인 서비스를 개발할 수 있는 융합형 창의인재를 양성하고자, 코딩교육을 제공하는 스타트업인 '라이크라이언'과 함께 인문사회계열 학생을 대상으로 코딩 교육을 실시했다. 2014년 상, 하반기 두 차례 진행된 온라인 교육을 통해 약 1,100명의 대학생과 일반인을 대상으로 교육을 진행했다. 실제 서비스 개발 및 창업으로 이어질 수 있도록 실용성 및 활용성을 고려하여 한 달 간의 커리큘럼을 제공하였으며, '호텔 예약 시스템 만들기'를 주제로 한 달간 프로그램이 진행되었다.

인문사회계열 학생 대상 코딩교육 온라인 사이트 (www.codestudy.kr)



### 2014년 동반성장 우수기관 선정 '국무총리상' 수상



한국인터넷진흥원은 '중소기업과 함께 꿈꾸고, 함께 성장하는 KISA'를 모토로 중소기업의 니즈를 반영한 내실있는 동반성장 추진을 통해 전년도에 이어 '14년 동반성장 평가 우수기관'으로 선정되어 동반성장 유공자 표창을 수상하였다.

한국인터넷진흥원은 정부국정과제, 기관 비전 및 경영목표와 연계한 동반성장 4대 추진과제를 선정하고 전사차원의 추진체계 구축과 대내외 협력네트워크 강화 등을 통한 지속발전의 상생협력 기반을 확보하였으며, 인터넷·정보보호·방송통신 등 기관 주요사업과 연계한 동반성장 추진으로 가시적 성과를 달성하였다.

### 불공정거래 해소 등 중소기업 지원을 위한 제도개선

공정하고 투명한 거래 환경을 조성하여 중소기업과의 동반성장에 기여하고자 중소기업 제한경쟁으로 제품구매를 실시하고 중소기업의 안정적인 사업수행을 위해 각종 사업계약의 선금 지급을 최대 70%까지 지급하고 있다. 또한 중소기업의 SW사업 참여확대를 위해 대기업 참여하한을 적용하고 있으며 모든 SW 관련 사업 발주시 하도급 사전승인을 의무화하고 하도급 대금지급확인제를 도입·운영하여 부당한 거래를 개선하고 있다.

### 중소기업 대상 개인정보보호 컨설팅 및 백신보급

전문성 부족으로 법적 의무사항인 개인정보보호 보호조치 수행이 어려운 중소기업을 위해 온라인 및 현장 방문을 통해 무료 컨설팅을 수행하고 있다. 웹취약점 점검, 자기진단 도구 구축 등을 종합적으로 제공하여 중소기업의 환경에 맞는 보호조치에 대해 컨설팅을 진행하였다. 또한 소상공인의 개인정보보호조치 준수 지원을 위해 우수한 중소기업의 바이러스 백신을 무상 보급하고 있다.



# 1 연구 접근

## 연구 목적

<b>연구 목표</b>	국내 인터넷 상생 모델의 효과 분석 및 미래 방향성 제시
<b>세부 과제</b>	국내 인터넷 상생 현황 파악, 상생 모델 유형화 및 효과 분석
<b>연구 내용</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 국내 인터넷 주요 기업의 상생 프로그램 현황 조사 2014년 기준 투자 금액, 상생 프로그램 수, 상생 수혜 대상</li> <li>2. 국내 상생 프로그램을 대상, 형태로 구분해 모델 도출</li> <li>3. 각 모델의 상생 효과를 정량, 정성적으로 분석 수익 증가, 시간 비용 절감, 역량 강화, 모바일 대응, 소통 효과, 글로벌, 자립도 등 모델별 효과 점수, 항목간 상관관계, 모델과 효과간 대응일치 분석</li> <li>4. 상생 우수 사례 발굴 및 시사점 도출</li> </ol>

## 연구 접근

<b>조사 방법</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 문헌 조사(상생 백서, 뉴스, 기업 자료 수집, 검색 정보 등)</li> <li>2. 정량 조사(만족도 조사 및 상생 효과에 대한 5점 척도 조사) - 주요 기업 조사(네이버, 다음, SK플래닛, 이베이코리아, 카카오, 네오위즈게임즈 등 6개사) - 파트너사 조사(개발그룹, 콘텐츠 기업, 소상공인, 스타트업 등 28개사)</li> <li>3. 정성 조사(대면 인터뷰 및 e메일 인터뷰) - 주요 기업 상생 분야별 담당자(6개 업체, 12명) - 파트너사 인터뷰(정량 조사 대상 28개 업체 가운데 조아라, 예스튜디오, 레진 등 19개사)</li> </ol>
<b>조사 내용</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷 주요(Major) 기업 - 상생 프로그램, 조직, 투자 금액, 조직, 파트너 현황, 성과, 계획, 효과 5점 척도 조사</li> <li>2. 파트너사 - 참여 상생 프로그램, 만족도, 가시적 성과, 불만 사항, 바라는 점, 효과 5점 척도 조사</li> </ol>

- 1 연구 접근
- 2 연구 내용
- 3 종합 및 시사점

## 연구 성과와 한계

<b>연구 성과</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 국내 인터넷 주요 기업 6개사의 상생 프로그램과 투자 규모를 종합 정리, 수치화</li> <li>2. 국내 인터넷 분야 상생 프로그램을 대상, 특징에 따라 5개 모델로 정리</li> <li>3. 각 상생 모델에 따른 효과를 정량, 정성적으로 분석해 상관관계, 의미를 파악</li> <li>4. 상위 주요 기업과 파트너사를 병행 조사함으로써 균형 잡힌 상생 연구 지향</li> </ol>
<b>연구 한계</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷 주요 기업 6개사의 상생 프로그램을 중심으로 진행해 다른 대기업의 현황 및 정부 섹터에서의 상생 활동은 반영되지 않음.</li> <li>2. 시간 및 비용 제약으로 인해 조사된 파트너 기업 샘플 수가 크지 않아 각 모델 별 효과를 정확히 분석하기에는 미흡. 특히 콘텐츠 모델의 경우 만족도나 5점 척도에서 대상에 따라 극단적인 답변이 나타나 샘플 규모에 따른 제약점이 노출.</li> <li>3. 5개 상생 모델 이외 일부 다른 형태들이 존재하나 특징을 일반화하기 힘들고 비중이 크지 않아 이번 연구에서는 반영하지 않음.</li> <li>4. 일반적 속성을 추출한 9개 효과 변인을 이용함에 따라 각 상생 모델 별 특성이 제한된 형태로 반영.</li> </ol>

## 2 연구 내용

### Definition

#### 인터넷 상생의 일반적 의미

인터넷 생태계를 구성하는 생산, 유통, 소비의 각 요소 주체들이 조화롭게 존재하며 생태계 발전을 위해 협업적 성장을 모색하는 일련의 활동과 노력

※ 생태계는 자연, 경제, 문화 등 각 영역에서 그 자체로 유지, 균형, 발전하려는 속성을 가진 유기체

#### 이번 연구에서 '상생'의 조작적 정의

- 상생의 효과가 시장과 산업적인 지점으로 모아지는 것 (기부 및 기증, 봉사활동 X)
- 상생 활동이 최소 2회 이상 지속적으로 이뤄지는 것 (일회성 교육, 이벤트 등은 X)
- 대상을 특정해 효과를 측정할 수 있는 것 (불특정 다수를 대상으로 배포 등은 X)
- 이미 포털의 핵심 Biz모델이 된 내용은 제외 (콘텐츠 구매 및 광고 플랫폼 구축 등 포함 X)
- 상생 대상 파트너는 기업 단위를 기본으로 하되 특정 부문에서 개인, 팀 단위도 반영
- 이번 연구에서는 개발 업체, 콘텐츠 생산기업, 중소기업인, 스타트업 등 4개의 상생 파트너를 중심으로 효과 분석

- 1 연구 접근
- 2 연구 내용
- 3 종합 및 시사점

### 상생 대상과 필요 항목

내용/대상	개발 상생	콘텐츠 상생	중소상공인 상생	스타트업 상생
자금/ 비용	펀드 조성	●	●	●
	직접 투자	●		●
	M&A			●
	비용 지원	●	●	●
서비스/ 마케팅	광고/검색노출		●	
	공동 프로모션		●	
	플랫폼 공유	●	●	
	디자인 지원		●	●
기술/ 연구/ 개발	기술 개방			●
	기술교육/지원 (특히, 모바일전환)	●	●	●
	장비/공간지원	●		●
	커뮤니티 지원	●		●
글로벌	공동 진출	●		●
	현지화 지원		●	●
	판로 개척 지원		●	●
	유틸리티 지원 (결제 등)			●

## 2 연구 내용

### 상생 모델

상생의 대상과 내용, 형태에 따라 다음과 같은 5가지 모델로 도출

구분	상생 규모 단위	상생 대상	내용
제공형	기술 인프라 모델	수만 이상 unit	개발 업체, 중소 상공인 지원 등
	교육 커뮤니티 모델		개발 업체, 중소 상공인, 개발자 행사 등
공유형	콘텐츠 모델	수백~수천 unit	콘텐츠 생산 및 유통 기업 웹툰 수익모델 개발 등
	마케팅 모델	unit	개발업체, 중소상공인, 스타트업 중소기업 검색 노출 지원 등
육성형	투자 인큐베이팅 모델	수십~수백 unit	스타트업 펀드 조성, 글로벌 진출 등

#### 제공형

주요기업 등이 가진 기술, 인프라, 지식 등의 리소스를 공여하는 형태의 상생. 대상이 많으며 직접적인 비즈니스 효과보다 저변 확대를 위한 목적이 강함.

#### 공유형

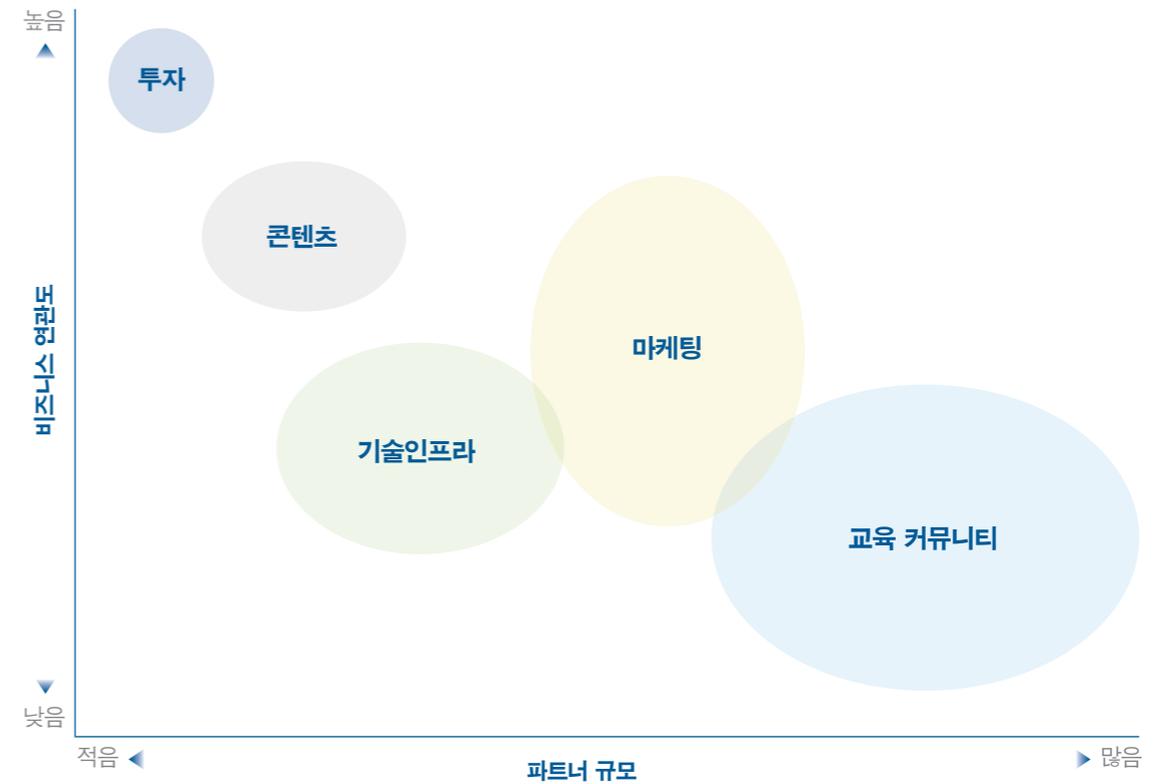
대형 포털의 플랫폼 등에 서비스를 얹거나 다양한 비즈니스 모델과 연동해 마케팅 및 서비스를 진행하는 유형의 모델. 계약 관계로 이뤄지는 경우가 많으며 BM에 따라 상생 효과가 매우 상이하게 나타남.

#### 육성형

직접 자본을 투입하거나 상생을 위한 거점 조직을 만들어 파트너 기업을 육성하는 형태로 그 대상이 한정적이지만 미래를 위한 전략적 투자 성격이 강함.

- 1 연구 접근
- 2 연구 내용
- 3 종합 및 시사점

각 모델은 비즈니스 연관성과 대상 파트너 규모에 상관관계를 보임



## 2 연구 내용

### 한 눈에 보는 인터넷 상생

국내 인터넷 상생 프로그램 수

57 개

2014년 상생 투자 규모

1,286 억원

1개 프로그램 당 평균

22 개 5,610 만원 투입

상생 참여 파트너 수

15 만 6,700 unit

1개 프로그램 당 평균

2,749 unit 참여

\* 위 수치들은 네이버, 다음, SK플래닛, 이베이코리아, 카카오, 네오위즈게임즈 등 6개 인터넷 기업을 대상으로 조사한 내용.  
 \*\* 상생 투자금액은 인건비와 설비투자를 제외한 순수 현금 투자이며 가령 '3년간 500억원'과 같은 투자 내용의 경우 2014년에 집행되는 (예상)금액을 기준으로 추출.

- 1 연구 접근
- 2 연구 내용
- 3 종합 및 시사점

### 상생 프로그램(종합)

모델 유형 구분	상생 프로그램
기술인프라 (12개)	네이버 오픈API, Npac, 모바일팜 다음 오픈 API 플랫폼, 위젯뱅크 플랫폼, API 프렌드쉽, 소스 코드 오픈 및 개발 도구 지원 SK플래닛 모바일 테스트센터, 오픈 API 카카오 API 오픈, 서버 및 개발도구 지원, 핵심 SDK 공개
제공형 교육 커뮤니티 (17개)	네이버 DEVIEW 및 오픈 세미나, D2페스트, 파트너스퀘어 교육, 파트너 러닝센터, 개발자 커뮤니티 및 협업 개발 지원 다음 DevOn 및 DevDay, 오픈플랫폼 정기교육, 매쉬업 경진대회, 커뮤니티 서버 및 행사 모임 지원 SK플래닛 T아카데미, 스마트앱 챌린지, 개발자 컨퍼런스 및 커뮤니티 지원, 트라이앵글 토크콘서트 카카오 실무 지식공유 및 교육 이베이코리아 온라인마케팅 교육, 여성 및 중소기업 창업 교육, 수출 교육 및 온라인 수출 경진대회
콘텐츠(7개)	네이버 웹툰 작가 PPS, 주니어 콘텐츠 지원, 게임 퍼블리싱 수수료 혜택 다음 웹툰 상생 프로그램, 다음 뮤직 소설 펀드레이징 카카오 게임 플랫폼 입점 확대, 콘텐츠코리아랩 지원
공유형 마케팅 서비스 (8개)	네이버 얼라이언스인터넷 지원, 나들가게 DB검색 반영, 전통시장 상품권 및 기업마당 홍보, 한글 간판 지원사업 다음 사회적 기업 지원 프로젝트 SK플래닛 11번가 소상공인 지원 카카오 중소기업 프로그램 이베이코리아 지역별 농수산물 홍보 지원
육성형 투자 및 글로벌 지원(13개)	네이버 소상공인 희망재단, 스타트업 얼라이언스, 문화 콘텐츠 펀드, 만화발전 위원회 및 웹툰 글로벌 지원, 벤처 및 스타트업 지원 직간접 투자 및 M&A 다음 스타트업 직간접 투자 및 M&A, 스타트업 인큐베이팅 & 멘토링 SK플래닛 101스타트업 코리아, K스타트업, T인사이드 카카오 스타트업 지원 이베이코리아 해외판매 지원 사업 CBT/ 네오위즈 네오플라이 창업 지원 및 투자
합계	57개

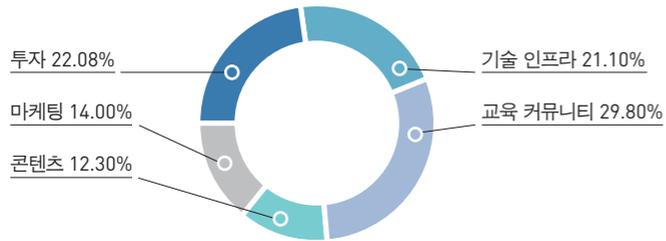
## 2 연구 내용

### 상생 프로그램(모델별)

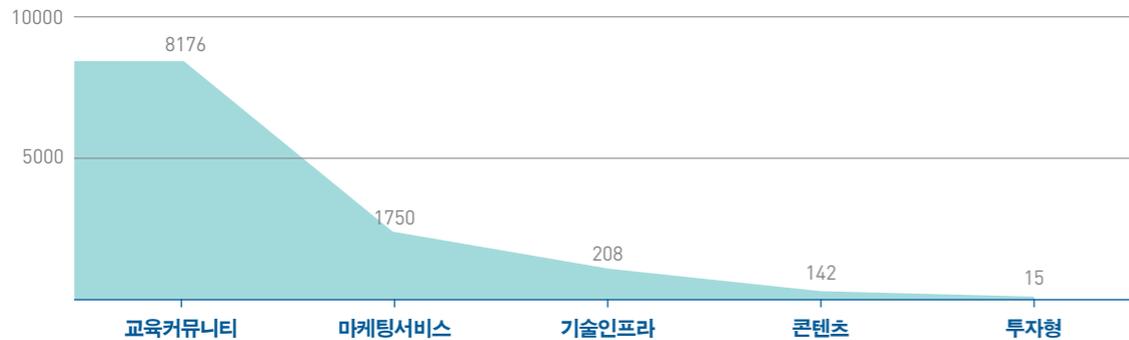
교육 커뮤니티 모델이 프로그램 수, 대상 규모에서 가장 큰 비중

구분		프로그램 수	비율	수혜 대상(중복 포함)	프로그램 당 참여 수
제공형	기술인프라	12개	21.1%	2500unit	208unit
	교육커뮤니티	17개	29.8%	139,000unit	8,176unit
공유형	콘텐츠형	7개	12.3%	1,000unit	142unit
	마케팅서비스형	8개	14.0%	14,000unit	1,750unit
육성형	투자형	13개	22.8%	200unit	15unit
합계		57개	100%	156,700unit	2,479unit

모델별 상생 프로그램 비중



모델별 프로그램당 상생 대상 규모



- 1 연구 접근
- 2 연구 내용**
- 3 종합 및 시사점

### 상생 효과-정량 분석(샘플 구성)

#### 주요 기업 조사

조사한 주요 기업 수 **6개**  
 상생 담당자 인터뷰 **12명**  
 정량 조사 표본 **21개**

#### 파트너사 조사

상생 모델 유형 조사		파트너 수
제공형	기술 인프라 모델	4개
	교육 커뮤니티 모델	6개
공유형	콘텐츠 모델	7개
	마케팅 모델	6개
육성형	투자 인큐베이팅 모델	5개
합계 표본 수		28개

### 정량 조사 분석 표본

**49개**

## 2 연구 내용

### 상생 효과-정량 분석(질문지)

수익성, 비용 절감, 인지도 등 9가지 효과 변인에 대해 조사, 분석

5점 척도 질문지(주요 기업, 파트너 공통)

구분	분석 변인	분석 지표	평가 방법
현실 가치	수익 증가 효과	해당 모델을 통해 수익이 증가했는가	5점 척도
	시간 비용 절감 효과	해당 모델을 통해 시간 및 비용이 감소했는가	
	대응 역량 제고 효과	해당 모델을 통해 인터넷(모바일) 시장 대응 역량이 높아졌는가	
내재 가치	인지도 제고 효과	기업 이미지/인지도 제고에 도움이 되는가	
	협업 소통 효과	소통 및 협업 효율성이 높아졌는가	
	자립도 증가 효과	기업의 자생력 및 자립도가 높아졌는가	
미래 가치	지속 성장 효과	해당 모델이 지속 성장을 도모할 수 있는가	
	글로벌 진출 효과	해당 모델이 글로벌 진출을 모색하는데 도움이 되는가	
	생태계 확대 효과	해당 모델이 인터넷 생태계 확대 효과를 불러오는가	

만족도 조사(파트너 Only)

매우 만족	만족	보통	불만	매우 불만
-------	----	----	----	-------

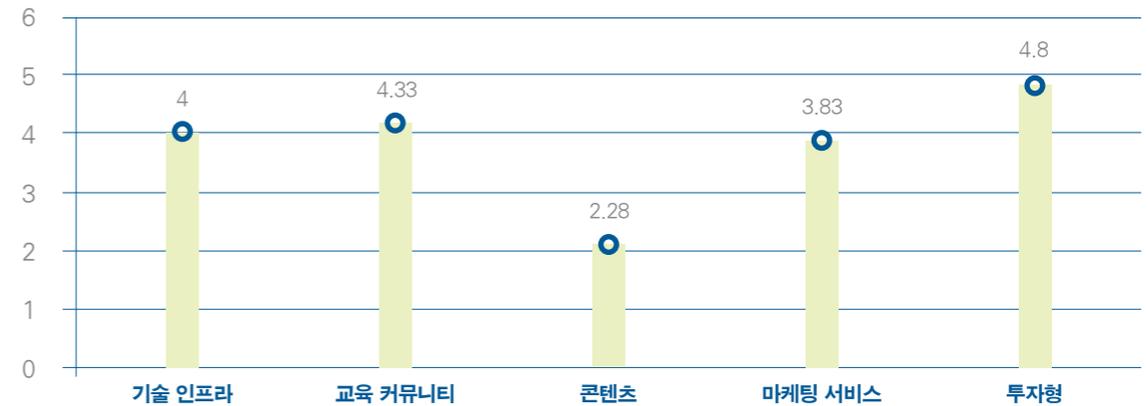
- 1 연구 접근
- 2 연구 내용
- 3 종합 및 시사점

### 상생 효과-정량 분석(만족도)

파트너 만족도 조사 결과, 상생 프로그램에 대해 비교적 긍정 평가  
투자형 파트너의 만족도가 가장 높고 콘텐츠형이 가장 낮게 조사

상생 모델 유형	만족도	
제공형	기술 인프라 모델	4.00
	교육 커뮤니티 모델	4.33
공유형	콘텐츠 모델	2.28
	마케팅 모델	3.83
육성형	투자 인큐베이팅 모델	4.80
평균	3.89	

모델별 상생 만족도



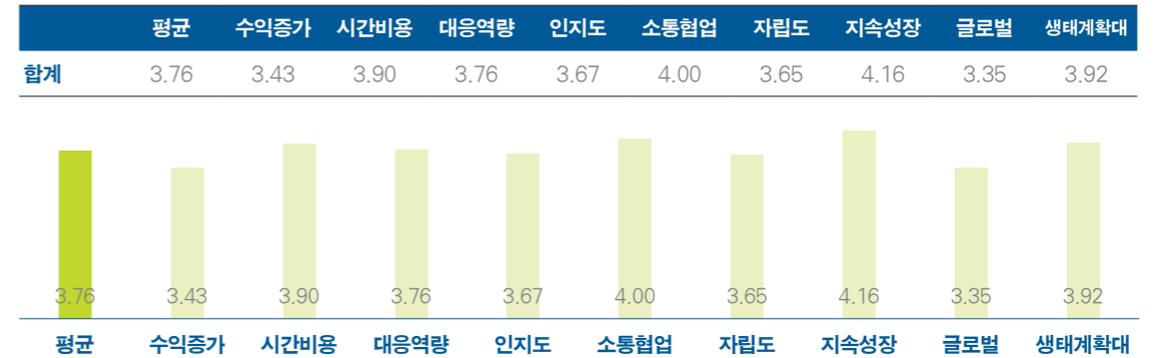
## 2 연구 내용

### 상생 효과-정량 분석(종합)

모델	수익증가 효과	시간비용 효과	대응역량 효과	인지도 효과	소통협업 효과	자립도 효과	지속성장 효과	글로벌 효과	생태계 확대효과	
주요 기업	기술 인프라	3.40	4.20	4.20	3.60	3.80	3.80	4.20	3.00	4.00
	교육 커뮤니티	4.00	4.00	4.40	3.60	4.20	4.00	4.20	3.20	4.20
	콘텐츠형	4.50	4.25	4.50	4.25	4.50	4.25	4.50	3.50	4.75
	마케팅형	3.00	4.00	5.00	3.67	3.67	4.00	4.33	3.00	4.33
	투자형	3.75	3.75	4.00	4.50	4.25	4.75	4.50	4.25	4.25
합계	3.76	4.05	4.38	3.90	4.10	4.14	4.33	3.38	4.29	
파트너	기술 인프라	3.50	4.75	3.75	3.75	3.50	3.75	5.00	3.75	4.25
	교육 커뮤니티	3.50	4.17	4.17	3.33	4.67	4.00	4.50	4.00	3.67
	콘텐츠형	1.86	2.43	2.14	2.43	3.00	1.71	2.57	2.43	2.29
	마케팅형	3.67	3.83	3.17	4.00	4.17	3.50	4.00	2.67	4.00
	투자형	3.80	4.40	3.60	4.00	4.40	4.00	4.80	4.20	4.60
합계	3.18	3.79	3.29	3.50	3.93	3.29	4.04	3.32	3.64	
합계	기술 인프라	3.44	4.44	4.00	3.67	3.67	3.78	4.56	3.33	4.11
	교육 커뮤니티	3.73	4.09	4.27	3.45	4.45	4.00	4.36	3.64	3.91
	콘텐츠형	2.82	3.09	3.00	3.09	3.55	2.64	3.27	2.82	3.18
	마케팅형	3.44	3.89	3.78	3.89	4.00	3.67	4.11	2.78	4.11
	투자형	3.78	4.11	3.78	4.44	4.33	4.33	4.67	4.22	4.44
합계	3.43	3.90	3.76	3.67	4.00	3.65	4.16	3.35	3.92	

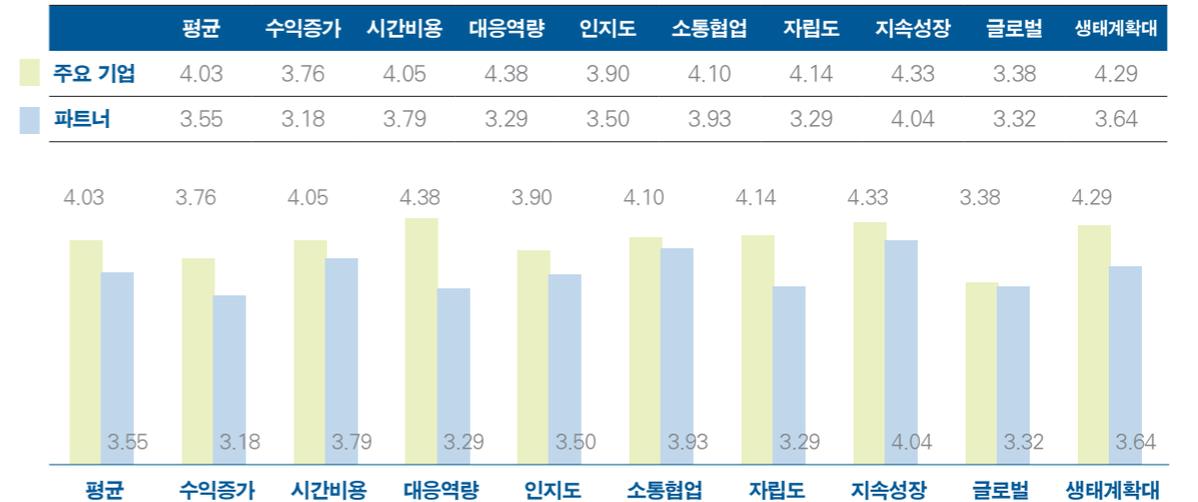
- 1 연구 접근
- 2 연구 내용
- 3 종합 및 시사점

### 상생 효과 분석 결과 지속성장 항목이 가장 높고 글로벌이 가장 낮음



### 상생 효과-정량 분석(주요기업 vs 파트너)

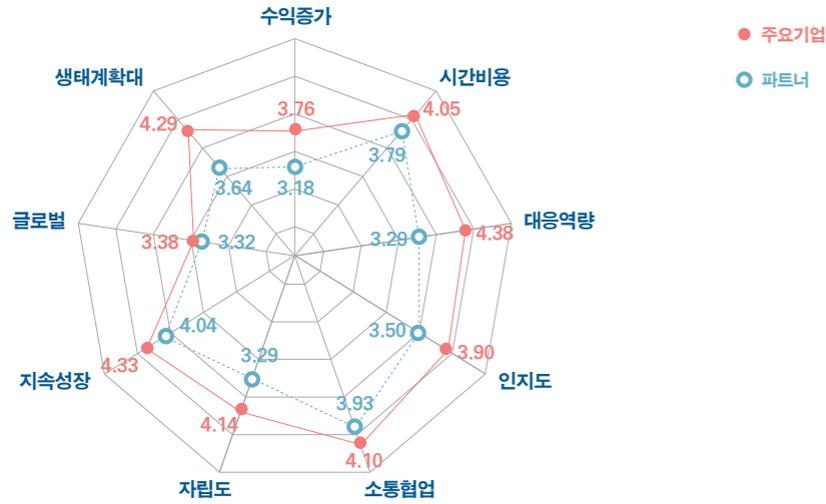
#### 주요 기업과 파트너간 상생 효과 정도와 항목에 대한 시각차가 존재



## 2 연구 내용

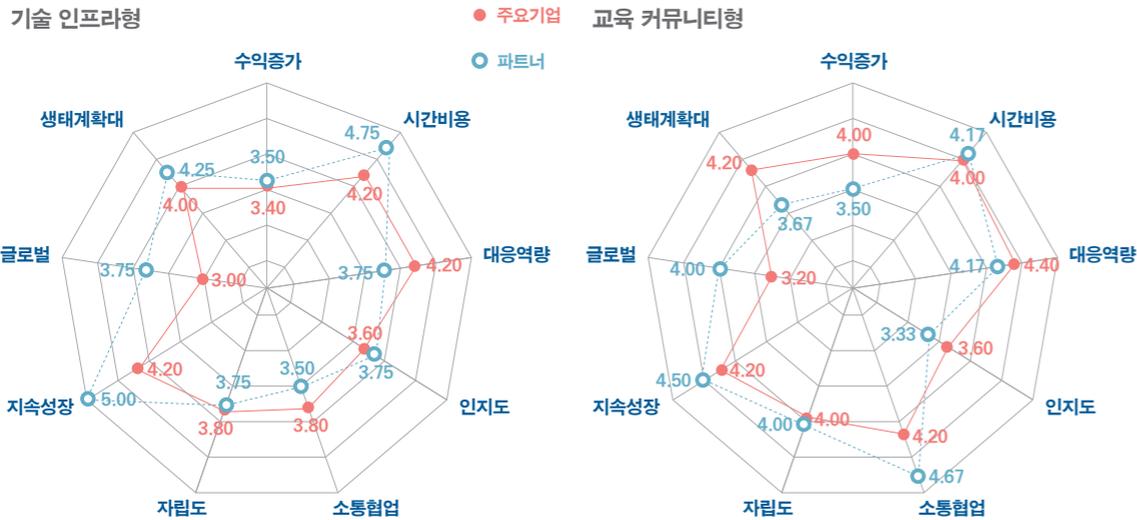
### 상생 효과-정량 분석(종합 차트형)

주요 기업 시각 더 긍정적...지속 성장, 소통 효과에 대한 시각은 비슷



### 상생 효과-정량 분석(제공형)

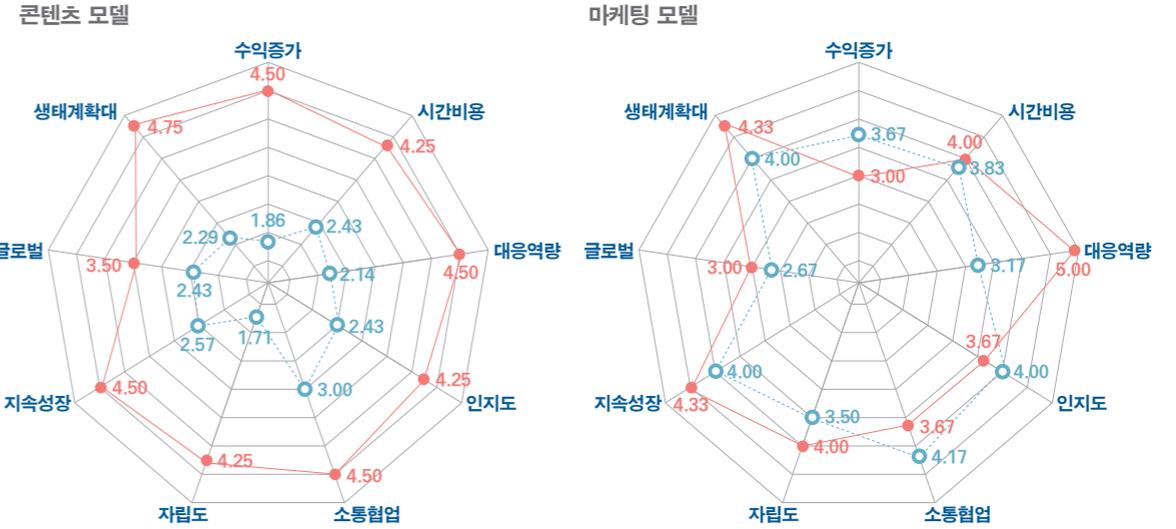
제공형 모델의 경우 파트너사의 효과 긍정도가 매우 높게 나타남



- 1 연구 접근
- 2 연구 내용
- 3 종합 및 시사점

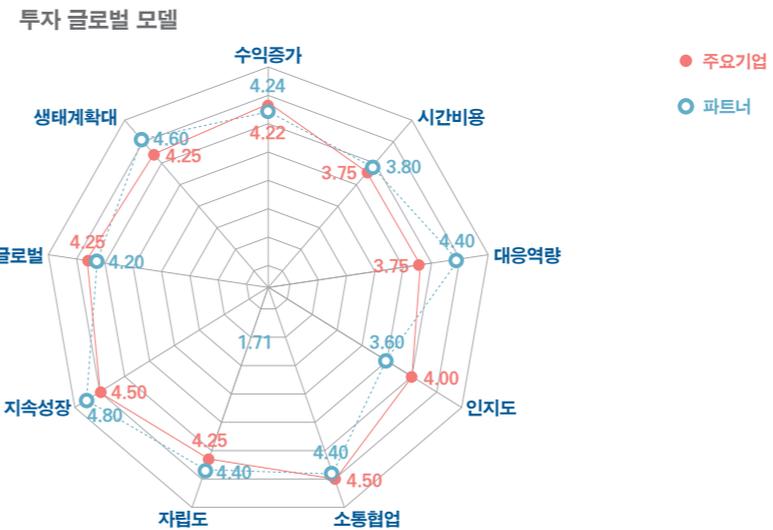
### 상생 효과-정량 분석(공유형)

콘텐츠형, 주요 기업과 파트너간 상생 효과 시각 차가 가장 커



### 상생 효과-정량 분석(육성형)

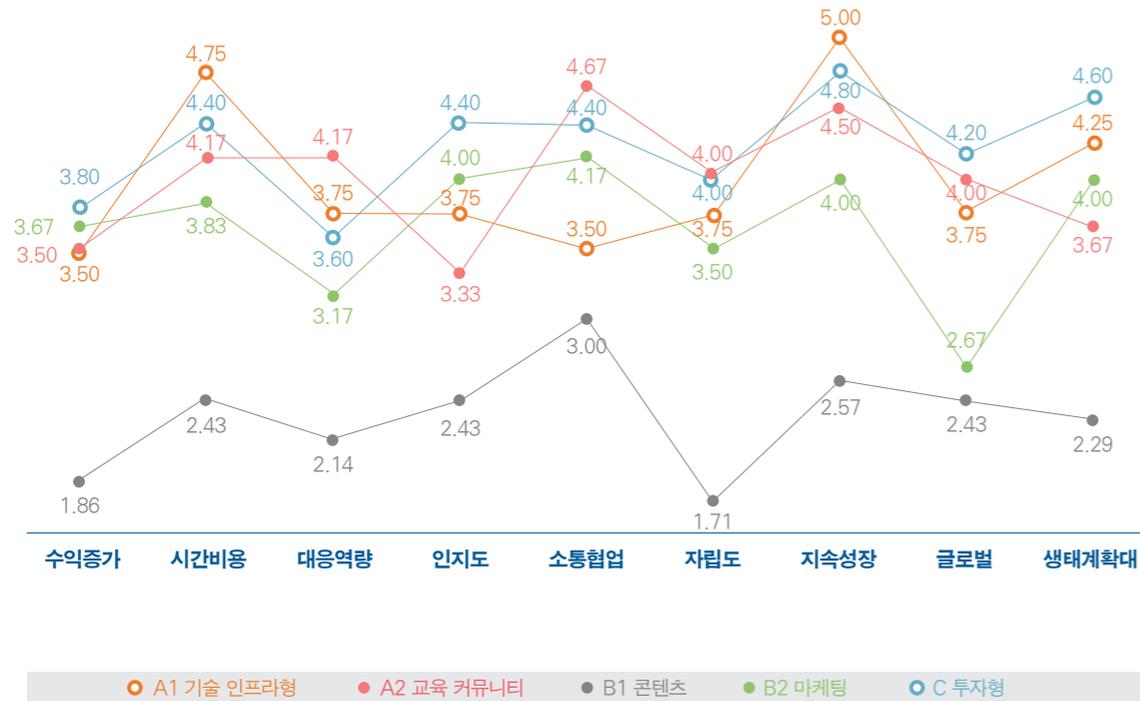
투자형은 주요 기업과 파트너의 평가가 긍정적이며 패턴도 유사



## 2 연구 내용

### 상생 효과-정량 분석(효과별 순위)

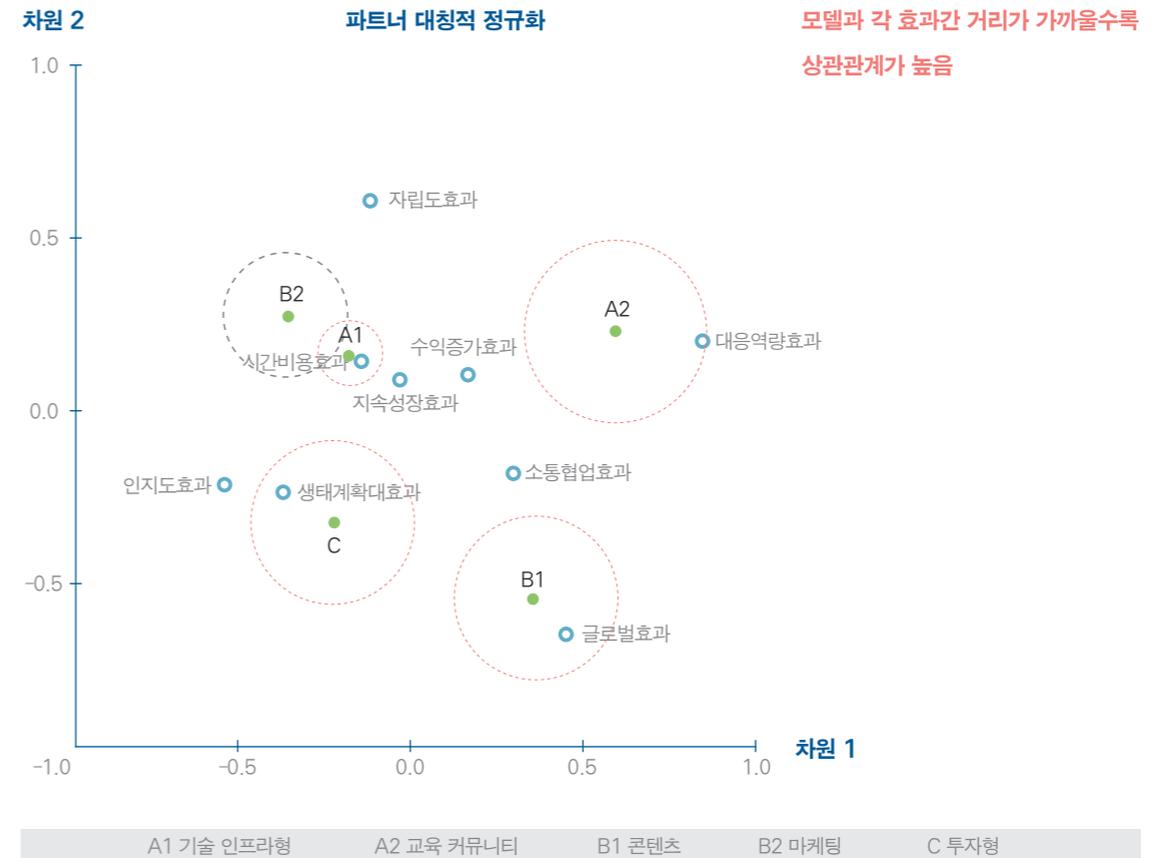
투자형이 효과 항목 9개 중 5개 부문에서 1순위를 차지



- 1 연구 접근
- 2 연구 내용
- 3 종합 및 시사점

### 상생 효과-정량 분석(상관관계)

자립도나 수익증가 효과가 전반적으로 미흡하게 나타남



## 2 연구 내용

### 상생 효과-정량 분석(개선 방향)

중요도와 만족도의 상관관계를 고려해 최우선 개선 과제 도출



- 1 연구 접근
- 2 연구 내용**
- 3 종합 및 시사점

### 상생 효과-정성 분석(제공형)

기술 인프라형 신속한 구현 \_ 빠른 시장 대응 \_ 비용 절감

<b>네이버</b>	오픈API, Npac(서버 및 솔루션 지원), 모바일팝(모바일 사이트 구축 지원)
<b>다음</b>	오픈 API, 위젯뱅크, API 프렌드십, 소스 코드 오픈 및 개발 도구 지원
<b>SK플래닛</b>	모바일 테스트 센터, 오픈 API
<b>카카오</b>	오픈 API, 서버 및 개발도구 지원, 핵심 SDK 공개

#### 오픈 API

인터넷 주요 기업이 제공한 오픈API를 이용해 중소 쇼핑몰, 음식점 및 부동산 업체 등이 매장 위치 등과 같은 연동 서비스를 개발하는데 효율성 제공. 다음의 경우 2013년 12월 기준으로 오픈API 사용 건수가 월 3억건을 넘었으며, 이 가운데 검색API가 전체의 45%를 차지. 지도 API의 사용량은 월 1억건을 넘어섰으며 2014년 6월 기준 모바일 앱 보다 API를 이용한 지도 이용 비중이 더 커짐. 매일 5000여개 사이트에서 특정 장소의 약도 및 위치 표시를 위해 지도 API를 사용. 카카오는 2014년 3분기에 핵심 SDK 공개할 계획.

#### 인프라 제공

네이버의 경우 스타트업을 위해 서버 및 솔루션을 무상 제공하는 Npac 프로그램을 가동 중. 또 모바일 사이트를 쉽게 구축할 수 있도록 모바일팝 지원. 카카오는 2013년 40개 게임사에 시스템을 무상지원한데 이어 2014년에는 3월 기준 140개사로 대폭 확대함. SK플래닛 상생혁신센터에서는 1500여종에 이르는 모바일 단말기를 구비해 놓고 있어 중소기업들이 별도의 비용을 들이지 않고 모바일 솔루션 개발 시 단말 테스트를 해볼 수 있도록 제공.

“중소기업 입장에서 모든 모바일 단말기를 구비해놓고 테스트 하기는 거의 불가능하다. 10대만 구입한다고 해도 수백만원 비용이 든다. SK플래닛 테스트센터를 이용한지 3년 정도 됐는데 단말기 종류가 많아 매우 도움이 된다”(SP테크놀로지 관계자)

## 2 연구 내용

### 상생 효과-정성 분석(제공형)

**교육 커뮤니티형** 신기술 습득 \_ 창업 기술 기반 마련 \_ 서비스·마케팅 적용 \_ 지식 네트워크 확보

**네이버** DEVIEW 및 오픈 세미나, D2페스트, 파트너스퀘어 교육, 파트너 러닝센터, 개발자 커뮤니티 및 협업 개발 지원

**다음** DevOn 및 DevDay, 오픈플랫폼 교육, 매쉬업 경진대회, 커뮤니티 모임 등 지원

**SK플래닛** T아카데미, 스마트앱 챌린지, 컨퍼런스 및 트라이앵글 토크콘서트, 커뮤니티 지원

**카카오** 실무 지식공유 및 교육

**이베이코리아** 온라인 마케팅 교육, 여성 및 중소기업 창업 교육, 수출 교육/온라인 수출 경진대회

#### 교육

SK플래닛에서 운영하는 T아카데미는 2010년 3월 오픈한 이후 59개 강의를 통해 6만명을 대상으로 기술 교육을 실시. 네이버가 2013년 오픈한 파트너스퀘어는 중소기업인 등을 대상으로 검색 및 마케팅 교육과정 20개를 개설, 2013년 1만4,000명에 이어 2014년 2만5,000명 교육을 목표로 하고 있음. 이베이코리아는 지역 중소기업, 여성 및 수출 교육을 통해 2만5,000명 이상이 교육의 혜택을 받음.

“경기 이남 지역에서 1000명 정도가 창업 교육을 받았는데 이 중 659명이 창업을 했으며 누적 매출 1억원 이상인 기업이 59개에 달한다”(이베이코리아 담당자)

“2011년부터 SK플래닛 T아카데미를 들었는데 창업에 결정적인 도움이 됐다. 전문가 과정이 끝나도 좋은 프로그램이 있으면 계속 후속 관리를 해준다.”(에스튜디오 대표)

“네이버 파트너 스퀘어의 교육으로 인터넷 구조와 검색광고에 대한 지식을 채울 수 있었다. 마케팅 전략 수립과 하반기 사업 설계에도 많은 도움이 됐다.”(천연발효 제품 개발 창업기업 대표)

#### 행사 및 커뮤니티

다음은 1박 2일 데브데이 행사, 온사이트 캠프, 데브온 컨퍼런스를 통해 2만명에 가까운 개발자를 상생을 구현. 네이버는 내부 행사였던 데뷰 행사를 2011년부터 외부 개발자에게 오픈하면서 커뮤니티 상생을 본격화했으며 현재 27개의 개발자의 자발적 커뮤니티를 지원하고 있음.

1 연구 접근  
2 연구 내용  
3 종합 및 시사점

### 상생 효과-정성 분석(공유형)

**콘텐츠형** 수익 발생 \_ 인지도 제고 \_ 트래픽 증가 \_ 이용자 저변 확대

**네이버** 웹툰 작가 PPS, 주니어 콘텐츠 지원, 게임 퍼블리싱 수수료 혜택

**다음** 웹툰 상생 프로그램, 다음 뮤직 소설 펀드레이징

**카카오** 게임 플랫폼 입점 확대, 콘텐츠코리아랩 지원

#### 웹툰

네이버 웹툰의 경우 미리보기, 완결보기, e북, 애드포스트 광고 등 유료 모델을 통해 웹툰 작가들의 수익을 보장하고 지속적인 작품 활동을 지원. 이와 함께 매니지먼트 계약을 통해 해외 진출 및 2차 저작물 계약에도 관여. 다음의 경우 피로 집중도가 높은 웹툰 작가의 안정된 작품활동을 위해 건강검진 등을 지원.

“모 작가의 경우는 역대 수입을 올리고 있으며 최근에는 동남아 시장에 진출한 웹툰 사례도 나왔다”(네이버 웹툰 담당자)

#### 게임

네이버는 매출 5억원 미만 기업에는 수수료 면제. 카카오는 게임 플랫폼 입점 업체를 2013년 1분기 51개에서 2014년 1분기 161개로 크게 확대함.

#### 일반 CP

일반 콘텐츠 제공업체의 경우 사업 분야, 시장에서의 위치, 계약 조건에 따라 상생을 바라보는 입장이 다르기 때문에 효과를 일반화하기 어려움. 다만 직접적인 수익 효과는 미미하지만 네이버나 다음, 카카오토리 등에 콘텐츠를 제공하면서 인지도 제고, 이용자 저변 확대, 트래픽 증가 등의 효과에 대해서는 대체로 수긍. 이를 통해 부가 서비스를 개발하거나 오프라인 비즈니스를 통해 수익을 올리는 업체들은 대기업과의 협력에 비교적 호의적인 시각을 갖고 있음.

“2010년부터 네이버 매거진에 1주 3회 콘텐츠를 제공하고 있는데 수익적인 효과는 별로 없지만 광고 효과는 꽤 크다. 프로젝트 의뢰가 들어오거나 행사 진행, 기업 컨설팅 등의 비즈니스 기회를 가질 수 있어 만족한다.”(수퍼레시피 실장)

## 2 연구 내용

### 상생 효과-정성 분석(공유형)

**마케팅형** 판매 증가 \_ 홍보 · 트래픽 효과 \_ 온라인 · 모바일 대응

**네이버** 얼라이언스인터넷 지원, 나들가게 DB검색 반영, 전통시장 상품권 및 기업마당 홍보, 한글 간판 지원사업

**다음** 사회적 기업 지원 프로젝트

**SK플래닛** 11번가 소상공인 지원

**카카오** 중소상공인 지원 프로그램

**이베이코리아** 지역별 농수산물 홍보 지원

#### 지역 소상공인 판로 지원

이베이코리아의 경우 135개 중앙 및 지방자치단체 지원 프로그램을 통해 각 지역 중소기업을 지원. 지역 특산물 브랜드를 만들거나 온라인 마케팅을 공동으로 진행하고 컨설팅과 자문을 병행해 판매고를 높이는데 기여함.

“타밀의 ‘아가씨 종이컵’의 경우 120그램에서 160그램으로 내구성을 강화해 매출 1억원을 달성했으며 진주 딸기의 경우도 이베이와의 온라인 마케팅을 통해 꼬마딸기라는 이름으로 판매해서 수익을 올린 사례다. 경남 창녕 우포늪 쌀, 마늘, 양파 등의 경우도 연간 100억 원 이상의 판매고 달성했으며 전남의 경우 바담이라는 농산물 통합 브랜드를 만들어 연간 150억원 가량의 매출을 올린 성과가 있다”(이베이코리아 담당자)

“지역 상품을 효과적으로 홍보해서 매출 증가를 이룰 수 있었고 온라인을 통해 전국 시장 인프라를 확보해 판로 확대를 꾀했다”(남선 GTL 실무자)

1 연구 접근

**2 연구 내용**

3 종합 및 시사점

#### 검색 광고 공유

네이버는 2012년 11월부터 얼라이언스인터넷(AI)을 통해 일부 키워드 검색광고를 중소 웹사이트업체와 공유하고 있음. 약 90개 사이트가 AI에 들어와있으며 AI가 운영 관리 및 정산을 담당. 구글 애드센스에 비해 광고 수익 효과가 큰 편이며 특히 상위 20~30%에 해당하는 사이트는 매출 상승효과가 두드러짐.

“지식로그의 경우 구글 애드센스에서 AI로 바꾼 이후 매출이 몇 배 증가했다. 첫달 2000만원 광고 수익이 났는데 2014년 5월에는 1억원으로 증가했다. 지식의 기록이라는 사이트 특성에도 옵티마이즈 전략을 잘 세운 것이 주효했지만 네이버에서 길을 열어준 덕분이다. 올해 AI 관련 기업들의 총 광고 매출이 30억원을 돌파할 것으로 예상하고 있다. 만약 네이버가 이 모델을 직접 운영했다면 수익원 정도의 매출은 올렸겠지만 90개 사이트를 직접 거래, 관리해야하는 어려움이 있다. 꽤 의미 있는 상생 모델이라고 본다.”(AI 대표, 지식로그대표)

#### 서비스 제휴, 채널링

많은 중소기업자들이 포털 서비스와 연동해 부가 서비스를 만들거나 이용자 편의성을 높여 시너지 효과를 내고 싶어함. ‘김기사’ 내비로 유명한 록앤올은 2013년 12월 네이버와 제휴해 1) 김기사 앱에서 네이버 지도의 POI 검색 2) 네이버 지도 앱에서 목적지 검색했을 때 김기사 탭 선택 등을 지원. 네이버 앱스토어에서 5개 게임을 제공하고 있는 4플랫은 네이버의 게임 채널링 서비스를 통해 효과를 본 케이스. 네이버 게임의 경우 후발주자라는 약점을 만회하기 위해 로그인, 결제 서비스, 홍보 및 모객 등을 플랫폼 상에서 지원하고 있음. 4플랫이 개발한 극지고의 경우 네이버 웹툰에서 인기를 얻었던 작품을 활용하는데다 비교적 적은 마케팅비로 80만 다운로드 성과를 거두는 등 성과가 많았다고 평가.

“가시적인 효과가 그리 크지 않다. 이용자들 선택 폭을 넓히고 불편함을 최소화하면서 통합적으로 활용하게 하는 효과는 있다”(록앤올대표)

“극지고 성공 이후 15억원 투자유치를 이뤘으며 극지고2도 밴드게임으로 서비스 하고 있어 상당히 큰 효과를 거뒀다”(4플랫 이사)

## 2 연구 내용

### 상생 효과-정성 분석(육성형)

**투자형** 창업 지원 \_ 투자 유치 \_ 해외 시장 진출 \_ 상생 거점 마련

**네이버** 소상공인 희망재단, 스타트업 얼라이언스, 문화 콘텐츠 펀드, 만화발전 위원회 및 웹툰 글로벌 지원, 중소기업 지원 펀드

**다음** 스타트업 직간접 투자 및 M&A, 스타트업 인큐베이팅 & 멘토링

**SK플래닛** 101스타트업 코리아, K스타트업, T인사이드

**카카오** 스타트업 지원

**이베이코리아** 해외판매 지원 사업(CBT)

**네오위즈게임즈** 네오플라이 창업 지원 및 투자

#### 스타트업 지원

대부분의 인터넷 주요 기업들은 스타트업에 대해 인프라 지원을 비롯해 지분 투자, 자금 지원, 전략 제휴, 멘토링 및 인큐베이팅 등을 활발하게 진행 중임. SK플래닛은 상생혁신센터에 약 20개의 스타트업을 입주시켜 전문 교육과 비즈니스 멘토링을 제공하고 있으며 네오위즈 역시 네오플라이라는 스타트업 지원 공간과 프로그램을 별도로 두고 있음. 주로 초기 스타트업을 지원하며 일부 기업에는 1%~10% 가량의 지분 투자도 함께 진행. 네이버가 출자한 스타트업 얼라이언스도 스타트업 지원 조직으로 활발한 국내외적 활동을 진행.

“네오플라이 입주 스타트업 16개팀(졸업 11, 현 입주 5) 가운데 1개만 폐업했고 나머지는 모두 후행 투자를 받거나 사업을 진행 중이다. 이 중에 애니팡으로 유명한 선데이토즈, 마이리얼트립(황금의 펜타곤 우승)이나 아이엠스쿨(천지창조 출연) 같은 기업도 있다.”(네오위즈 네오플라이 팀장)

“비트코인 업체 코빗의 경우 미국 vc 엔젤투자 유치 및 5억원 추가 투자 유치했고 알람몬을 서비스 중인 말랑스튜디오는 2014년 3월 기준 900만 다운로드 달성해 최근 옐로모바일에 인수됐다. 이외에도 바풀, 두바퀴소프트, 예스튜디오 등이 호평을 받아 투자를 유치하는 등 입주 업체들의 성과가 잘 나타나고 있다.”(SK 상생혁신센터 실장)

- 1 연구 접근
- 2 연구 내용**
- 3 종합 및 시사점

#### 스타트업 기업 반응

스타트업 지원 프로그램에 참여하고 있는 파트너사들의 만족도는 상당히 높은 편. 스타트업 지원 공간과 프로그램은 스타트업에 대한 멘토링, 커뮤니티 참여는 물론 시리즈 A, B 투자 등을 받고 실제 서비스 테스트와 컨설팅을 받을 수 있는 등 창업 초기의 어려움을 종합적으로 완화시켜주는 역할을 하고 있음.

“창업 멤버가 4명으로 개발자는 디자이너에게 해줄 조언이 별로 없고 그 반대도 마찬가지인데 상생혁신센터에 입주한 이후로는 입주 기업 간 직무별로 가상팀을 이룰 수 있어 상당히 든든하다. 특히 경험 많은 주요기업 전문가들이 여러 가지 실무에 필요한 노하우를 알려주기 때문에 많은 도움이 된다”(호잇 창업자)

“공간과 인프라를 무상으로 사용할 수 있는 게 비용 면에서 큰 도움이 된다. 뿐만 아니라 사업계획 수립에서도 많은 도움을 받는데 창업 초기에 시간을 낭비하지 않고 밀도있게 사업에 집중할 수 있다. 네오플라이 멘토링을 통해 트랙을 벗어나지 않고 잘 달리고 있다는 확신이 든다”(아이캐처 창업자)

#### 글로벌 사업

이베이코리아의 경우 CBT 프로그램을 통해 국내 사업자의 해외 판매를 돕고 있음. 수출 규모가 연간 2000억원으로 95%가 중소기업임. 미국이 30%로 비중이 가장 높고 호주, 영국, 러시아, 독일, 프랑스, 캐나다 순. SK플래닛은 글로벌 서비스를 지향하는 스타트업을 집중 육성하는 K스타트업 프로그램을 운영하고 있으며 네이버는 웹툰작품의 해외 진출을 위해 전용 사이트를 만들고 직접 서비스를 모색 중임.

“처음에는 CBT 프로그램에 가볍게 들어왔지만 지금은 연간 매출 50억원을 넘어서는 판매업자들도 나오고 있다. 어떤 사업자는 미술학원 원장을 하다가 학원이 잘 안되면서 이베이 교육 받았는데 그 후 디자인에 소질 있는 제자들과 소핑몰을 창업해 연 100억 원 이상 매출을 거둬들였다. 이베이 판매왕 경진대회에서 3위 수상한 서울대생의 경우는 아예 종합무역상사를 만들기도 했다”(이베이코리아 CBT 담당자)

## 2 연구 내용

### Reference Case-웹툰 상생

- 포털이 플랫폼을 만들고...**
  - 네이버, 다음 등 포털이 주도해 만화시장의 온라인 플랫폼화: 웹툰의 탄생
  - 인터넷 시대/ 장르의 다양화/ 소비층의 확대/ 채널링의 성공
  - 2차 저작물과 광고 등 다양한 수익 모델 제공, 글로벌 서비스 모색
- 스타트업이 올라타서...**
  - 레진엔터테인먼트 유료 서비스 1년만에 100만 가입자 확보
  - 작가 200명, 작품 240여개. 2014년 6월 현재 월 8억원 매출
  - 모바일 시대/ 포털에 비해 연재 주기, 장르, 수익배분 등에서 높은 자유도

- 작가층, 만화 생태계가 커지다.**
  - 500여명의 전문 작가 층과 수만 명의 아마추어 작가 등 탄탄한 피라미드 구조
  - 역대 수익을 올리는 작가 탄생, 전문 작가가 아니어도 안정적인 작품 활동 가능
  - 미리보기, 전체 보기, 캐릭터, PPS, 해외 서비스 등 수익 구조 한층 다양화
  - 게임화, 영화화 등 웹툰의 2차 창작물 시장 확대('극지고', '은밀하게 위대하게' 사례)

### Reference Case-글로벌 상생

#### 글로벌 플랫폼 통해 국내 상품 수출: 이베이코리아 CBT 프로그램

- 국내 온라인 사업자들이 상품을 해외에 수출하도록 지원하는 프로그램
- CBT는 이베이 본사의 프로그램으로 이베이 플랫폼을 통해 제공
- 5년 전부터 진행해 5000개 기업에 혜택, 연간 수출 규모 2000억원
- 연간 매출 50억원 이상 올리는 사업자들도 나오고 있음
- 이베이 사이트에 계정 등록해서 상품을 올리면 끝. 절차가 매우 간단
- 상품 등록 확대를 위한 각종 프로모션/ 판매 시 겪게 되는 문제들에 대한 즉각적 CS/ 해외 배송 전용 물류 서비스 등을 이베이 측에서 제공
- 최상위 300개 업체의 경우 Top Seller Account Management(TSAM) 프로그램 하에 이베이 담당 직원을 통한 직접 관리(CBT 수출 성과의 70%)
- GEP(Global Export Platform) 개발 사업도 진행. 지마켓과 이베이를 연결해주는 플랫폼으로

- 1 연구 접근
- 2 연구 내용**
- 3 종합 및 시사점



지마켓 셀러 20만명에게도 CBT의 혜택을 주기 위한 것. GEP는 지마켓에 있는 상품 대부분을 이베이에 적합하게 최적화 한 후 이베이에 사업 등록할 수 있도록 추진.

“온라인을 통해 해외 수출을 돕는 직접적인 프로그램은 CBT가 유일할 것. 대학생 교육 등을 통해 청년 실업 해소는 물론 한류 확산의 실질적인 지원군 역할을 하는 셈”(이베이코리아 CBT 담당자)

### Reference Case-검색 광고 상생

#### 얼라이언스인터넷(AI) 키워드 광고 신디케이션

- 2011년 말 상생 관점에서 출발한 검색 광고 신디케이션 모델
- 콘텐츠 사이트 90여 개에 대한 키워드 광고 노출
- 네이버에게는 작지만, 중소기업에는 의미 있는 광고 수익
- 2013년 기준 28억 원의 광고 수익이 중소 사업자에 돌아감



“시를 이용한 이후 구글 애드센스와는 비교가 안될 정도로 매출이 늘어났다. 우리 입장에서는 광고를 유치하기 위해 별도의 노력을 들이지 않고 매출을 높은 광고주를 유치할 수 있다는 것이 큰 장점이다.”(지식로그 대표)

“물론 네이버가 90개 사이트와 일일이 계약하며 수수료 매출을 얻을 수도 있다. 그러나 운영관리의 어려움이 있고 시간 투입에 비해 거둘 수 있는 매출이 수억 원 수준에 불과해 네이버 입장에서는 미미한 수준이다. 대신 네이버 평판이 매우 좋아졌다. ‘우리가 예전엔 왜 네이버를 싫어했지?’라고 얘기하는 CEO도 있다.”(AI 대표)



# 종합 및 시사점

## 국내 인터넷 상생의 특징

### 1. 국내 인터넷 주요 기업의 상생 프로그램 수 및 투자 규모 대폭 증가

- 20개 안팎에 그쳤던 상생 프로그램이 최근 2~3년 새 크게 증가해 57개
- 수천만~수억 원 단위의 상생 투자가 최근 들어 수십억~수백억 원 이상의 규모로 확대
- 최근 대규모 투자는 스타트업 지원, 상생 펀드, 조직 설립 등 거점형 투자가 주류를 이룸

### 2. 상생 유형이 과거 제공형 일변도에서 2010년 이후 공유형, 투자형으로 다변화

- 스타트업이 인터넷 생태계의 핵으로 등장하면서 상생 모델에서도 중요도 높아짐
- 공유형은 단순 파트너십에서 상생 파트너십으로 변화 모색

### 3. 상생 모델에 따라 만족도와 효과에 대한 시각이 상이하게 나타남

- 제공형, 투자형은 효과나 만족도에 대해 대체로 긍정적이나 공유형은 상대적으로 낮음
- 제공형, 투자형은 다다익선인 반면 공유형은 또 다른 소외그룹을 낳기 쉬운 형태
- 공유형의 경우 비즈니스 모델 및 포털 서비스 충돌 여부에 따라 매우 엇갈리는 시각
- 사업 연륜이 오래된 기업들은 포털에 대해 비교적 부정적, 젊은 기업은 상대적으로 긍정적  
“포털이 우리 시장을 가져갔다” vs “포털과 차별화한 어떤 서비스가 가능할까”

### 4. 상생에 대한 파트너들의 시각은 다음과 같은 요소에 의해 많이 좌우됨.

- 상생 프로그램의 지속성 여부와 담당자들의 밀착 케어가 매우 중요  
“담당자가 성의있게 잘해준다” vs “담당자가 도대체 관심이 없다”
- 문제 발생에 대한 단일화된 고충 처리 창구와 빠른 피드백 시스템에 대한 요구 높음

- 1 연구 접근
- 2 연구 내용
- 3 종합 및 시사점

### 5. 인터넷 주요 기업의 상생에 대한 시각이 보다 전향적인 방향으로 변화

- 여론 압박에 밀려 소극적 행보를 보였으나 플랫폼 확대 및 혁신의 기회라는 관점 대두  
“상생은 이제 CSR 차원이 아닌 기업 비즈니스에서도 매우 중요한 어젠다” (주요기업 임원)
- 미국, 중국 등 글로벌 플레이어의 세계 시장 독식에 따른 위기의식의 산물이기도 함
- 상생을 통해 상위 주요 기업들은 다양한 비즈니스 기회를 엿볼 수 있음을 인식하고 있음  
: 네이버가 상생에 주력하고 있는 소상공인의 경우는 잠재적인 검색 광고주  
: SK플래닛, 네오위즈가 육성한 스타트업들이 현재 시장에서 다크호스로 등장
- 창업주나 CEO들이 직접 스타트업 멘토링이나 상생 커뮤니티에 등장하는 등 중요성이 커짐  
: 이해진 네이버 창업주의 중기중앙회 행사 강연, 서진우 SK플래닛 대표 및 나성균 네오위즈 창업주의 스타트업 강연 및 멘토링 등

### 6. 현재 주요 기업의 상생 모델은 내수 시장 위주, 글로벌 전략은 상대적으로 취약

- 이베이코리아 CBT 프로그램, 네이버 웹툰 해외 서비스 추진 등 일부에 그침
- 파트너들의 경우 포털과 협력해 글로벌 시장에 진출하고 싶은 의사를 상당수 피력

### 7. 상생에 대한 다양한 시각이 각 진영에 합리적으로 포용될 필요가 있음

- **주요 기업** 상생은 비용의 개념이 아닌 투자의 개념으로 이해해야 하며 비용 투자와 시간 투자, 인력 투자가 같이 병행되어야 효과를 거둘 수 있다는 인식 필요.
- **파트너사** 상생은 대기업의 일방적 시혜가 아니기 때문에 파트너사도 반드시 어떤 성과나 목표를 염두에 두어야 하며 대기업의 비즈니스 구조를 잘 이해할수록 더 큰 효과를 거둘 수 있음.

구분	일반 파트너십	상생 파트너십
비용 vs 투자	비용	투자
시간 개념	단중기	중장기
기회 개념	파트너 발굴	파트너 육성
과정 개념	결과 위주	과정 중시
중심 가치	현실 이익	미래 가치

# 종합 및 시사점

## 상생을 위한 제언

### 상생이 효과를 거두려면...

1. 기업내 리더들의 상생 의지가 확고해야 하며 조직 내에서 그 중요성이 상시 강조돼야함.
2. 상생 전담 조직 및 담당자가 비교적 오랜 기간 유지되어야 하며 부서 및 담당자 교체 시이에 대한 고지가 파트너사들에게 이뤄져야 함.
3. 여전히 “아이디어만 뺏기지 않을까” ‘들러리만 서는 것 아닐까’라는 의구심을 갖고 있는 중소 파트너사와의 돈독한 신뢰 시스템을 구축하는 것이 중요.
4. 실무자가 상생 소통의 창구가 되더라도 서비스 책임자 및 의사결정권자와 직접 의견을 나눌 수 있는 장이 정기적으로 마련될 필요가 있음.
5. 어떤 상생 프로그램이든지 사후관리가 잘 되어야 함. 상시적 지속적 피드백 시스템 구축.
6. 전용 공간(상생혁신센터, 파트너스퀘어, 네오플라이)이 마련될 수록 효과가 큼. 네이버 파트너스퀘어가 생기기 이전에는 한달 1~2회 간헐적 교육에 그쳤으나 공간 마련 이후 주 5회 교육을 안정적으로 실시. 상생 공간은 파트너들의 의견을 상시로 접할 수 있고 커뮤니티를 형성할 수 있어 보이지 않는 효과도 큰 편.
7. 글로벌 공동 진출에 대한 아이디어를 모색할 수 있는 논의 테이블을 만드는 것이 필요함
  - 중소 스타트업이 가장 절실하게 바라는 상생의 형태임.
8. 매년 상생 활동에 대한 정량적, 정성적 성과를 측정하는 평가 체계가 필요함.
9. 중소 파트너의 경우도 온라인 비즈니스 구조와 트렌드를 잘 이해하고 분석하고 연구하는 작업이 필요. 수퍼레시피의 경우는 여러 가지 소셜 채널 분석을 통해 네이버 매거진의 특성을 살려 250%의 트래픽 증가 효과를 크게 본 케이스.

- 1 연구 접근
- 2 연구 내용
- 3 종합 및 시사점

## 상생 모델 진화 방향

### 가치 창출, 글로벌 지향의 발전적 상생 모델에 대한 고민 필요

구분	상생 1.0	상생 2.0
지향 모델	부분적 협업 기반 공정 생태계	플랫폼 공유 기반 가치 생태계
지향 속성	공정성 구현	새로운 가치 창출
가치 총량	거의 변화 없음(가치의 이전 및 분배)	증가(가치의 확대)
핵심BM과의 연관성	낮음	높음
대내적 범위	내수 중심	글로벌 협력
파트너 자립도	다소 의존적	자립도 높음
상생의 지속효과	짧다	길다
시기	~2015년	2016년~
주체	네이버 다음 카카오 등 상위 주요 기업	주요기업, 신흥 인터넷 중견기업, 신유형 스타트업
정부 역할	정책적 기업 압박	공정 경쟁 환경 조성 및 Best Guidance 제공

## 종합 및 시사점

### 〈참고〉 상생에 관한 다양한 인식

#### 상생, 글썸...

“상생이라고 부를 수 있을 만한 것들이 별로 없는 것 같다. 그래도 요즘 네이버나 다음의 경우는 응대는 잘해주는 것 같다”(여성 전문 포털)

“상생은 생색내기나 다름없다. 그렇지 않다면 지난 2월 떠들썩하게 상생을 내세울 때는 언제고 그다지 불가능하지도, 위협적이지도 않은 부탁을 들어주지 않는 이유가 뭐냐. 결국 우리는 들러리만 선 셈이다. 물론 네이버가 들어와 시장이 커진 건 맞다. 근데 파이 역시 다 가져갔다. 웹소셜 분야를 개척하고 오랜 기간 한 우물을 파고 있는 우리 입장에서는 상생에 대한 기대는 이미 접었다.”(웹소셜 서비스 업체)

“파트너십이나 계약이 있을 뿐이지 비즈니스에서 상생이라는 게 있는지 과연 모르겠다. 상생이라고 해도 결국 제한된 파트너에게 수혜가 돌아갈 뿐이고 하위에 있는 있는 중소기업자들은 오히려 더 힘들어질 수도 있다.”(콘텐츠 기업)

“상생이라는 말은 좋은데 현실에서는 잘 나타나지 않는다. 주요기업 의사결정이 3~6개월이나 걸려 진행이 너무 어렵다. 특히 주요기업 윗선에서 “왜 그 돈을 주고 그걸 사니? 언제까지 OO랑 제휴할 거니? 그러다가 나중에 몸값 올라가면 우리만 골치 아픈 거 아니냐?”와 같은 압박이 실무자에게 많이 내려오더라.”(영화 관련 스타트업)

- 1 연구 접근
- 2 연구 내용
- 3 종합 및 시사점

#### 이해는 하지만...

“대기업이 상생활 의무는 없다. 사회적 책임 정도만 지면 좋겠다. 지원도 굳이 필요 없다. 그런데 방해는 안 했으면 좋겠다. 국내 벤처를 경쟁 상대로 생각하지 말고 글로벌 진출 동반자로 여겨서 같이 해외 시장에 나가기를 원한다.”(지도 서비스 업체)

“포털과 소통을 하다 보니 오해에 기인한 부분도 있고 지나치게 많은 부를 독식한 부분에 대한 상대적 박탈감 때문에 부정적 인식이 생겨난 것 같다. 포털의 비즈니스 구조를 더 잘 이해할 필요성을 느낀다. 이 부분에 대해서는 포털도 일부 책임이 있다. 그 동안 돈 버느라 바빠서 그렇지 적극적인 의사소통 노력이 부족했던 것 같다.”(앱 개발사)

“상생이라는 단어 자체가 레토릭이다. 대기업이 뭐가 아쉬워 상생을 하겠나. 이익이 있다면 일부러라도 하겠지. 그런 점에서 정부가 좀 나서서 상생을 적극 실천하는 기업이나 M&A를 하는 대기업에 대해 어떤 메리트를 좀 줬으면 좋겠다. 그런데 갈 길이 너무 멀다”(모바일 영화 서비스 업체)

“큰 기대는 안 하지만 포털이 콘텐츠 관련 중소기업들이 무엇을 해야 노출이 잘될 수 있는지, 어떤 콘텐츠를 제작해야 경쟁력이 있는지 좀 알려주면 좋겠다. ‘이러이러한 콘텐츠가 포털에서는 부족하니 좀 만들어달라’ 이런 식이라도 좋을 것 같다. 노하우는 포털에 쌓이는데 중소기업자는 알 길이 없어 답답하다.”(콘텐츠 기업)

## 종합 및 시사점

### 〈참고〉 상생에 관한 다양한 인식

#### ▶ 그래도 원한다

“파트너사들이 상생에서 바라는 것은 투자나 광고 등 금전적인 도움을 주든지 아니면 서비스 유입량을 늘려주는 것이다. 특히 포털 입장에서는 그다지 의미가 크지 않은 리소스 같은 것들을 중소 및 벤처기업들에게 과감하게 열어줬으면 좋겠다. 가령 키워드 광고 효과가 별로 없는 웹페이지 같은 경우라도 우리에게는 큰 도움이 될 수도 있다”(스타트업 관계자)

“개발업체 입장에서는 주요기업 개발자들의 노하우를 많이 알고 싶다. 이쪽 분야가 워낙 기술 변화나 신기술 출현이 빠르지 않다. 그래서 직접 만나 궁금한 것도 묻고 구현 경험이나 적용 사례에 대한 노하우를 듣기 원한다. 그런 장이 많아졌으면 좋겠다.”(개발자)

“어린이 포털에는 수많은 중소 업체 콘텐츠가 모이지고 이용자가 증가하면서 선순환 구조가 형성됐으나 최근 몇 년간 양대 포털의 진출과 과다 경쟁에 따라 중소기업들이 설 자리를 잃어가고 있다. 포털과 이 문제를 큰 틀에서의 논의했으면 좋겠다.”(어린이 포털 업체)

#### ▶ 우리도 변화가 필요

“사실 상생이라고 하지만 중소기업도 돈 버는 것 이외에는 관심 없다. 제휴해서 수익을 좀 올리더니 콘텐츠 경쟁력을 키우기보다 어뷰징하는 쪽으로 기웃거리더라. 어떨 때는 탐욕을 자제해야 하는 것 아니냐는 걱정이 들기도 한다”(AI 관계자)

- 1 연구 접근
- 2 연구 내용
- 3 종합 및 시사점

#### ▶ 상생의 양면성: 상생은 도그마가 아니다

#. 네이버 파트너스퀘어는 연간 2만 5,000명(2014년 기준)의 소상공인에 대한 검색 및 비즈니스 교육을 무료로 제공하면서 큰 호응을 얻고 있음. 그러나 이 같은 상생 노력이 유료로 검색 광고 교육을 서비스하는 업체들에게는 교육생 모집이나 수익에 타격을 입을 수도 있음.

“좋은 취지지만 본의 아니게 다른 기업의 비즈니스에 영향을 줄 수도 있기 때문에 강의 내용이나 강사진 등에서 차별화된 접근을 하려고 노력하고 있다”(네이버 파트너스퀘어 차장)

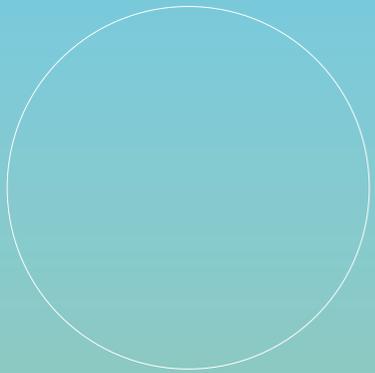
#. 웹툰 작품이 인기를 끌면 게임, 영화,캐릭터, 광고 등 다른 저작물 비즈니스를 원하는 기업들이 계약을 요청해오게 되는데 웹툰 작가들이 대체로 비즈니스에 익숙하지 않아 불합리한 계약을 맺는 경우가 생겨나게 됨. 이에 따라 네이버가 작가 매니지먼트 계약을 체결하면서 이 같은 내용을 체계적으로 관리해주고 있음. 작가 입장에서는 작품에만 집중하면서 부가 수익을 올릴 수 있어 반색. 그러나 네이버의 이러한タイト한 관리 체계는 후발주자, 스타트업 입장에서는 작가 잠금 현상에 따른 섭외의 어려움, 부가 저작물에 대한 단가 상승 및 까다로운 계약조건으로 나타나 현실적인 진입장벽으로 작용.

“웹툰 작가들을 불합리한 계약으로부터 보호하는 긍정적인 측면도 있지만 우리 입장에서는 게임의 좋은 소재인 웹툰에 대한 접근이 어려워지고 비용이 높아져 부담스러운 게 사실”(게임 업체)

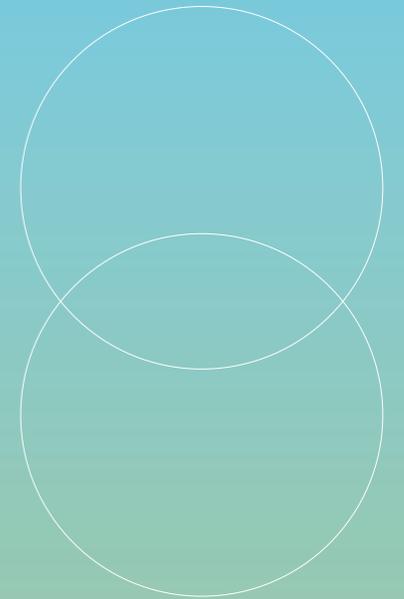
# 부록

## 인터넷나눔마당 16\_23호

2014  
The Korea Internet  
Corporations  
Association



- 16호 얼라이언스인터넷
- 17호 빅스핸즈
- 18호 네이버
- 19호 (재)게임문화재단
- 20호 이베이코리아
- 21호 골프존
- 22호 넷마블
- 23호 다음카카오





# 인터넷 나눔마당 16호



## 기획기사

광고로 나눔의 가치를 전달하다.

### ‘V2 청년응원단프로젝트 2탄\_밀알복지재단’



인터넷 비즈니스 시장에 상생의 가치를 널리 알리고 있는 얼라이언스인터넷은 사회공헌 사업을 위해 기획된 “V2청년응원단 프로젝트”를 진행 중이다. 사회적기업 ‘더사랑’의 홍보를 시작으로 두 번째 프로젝트를 실시했는데 2014년 2월 밀알복지재단의 장애아동 지원 캠페인이 그것이다. 밀알복지재단은 장애아동 및 기타 소외된 이들의 이웃이 되고자 1993년 사회복지법인으로 설립되었다. 현재 장애인복지를 넘어서 저소득가정아동, 독거노인, 다문화가정 등은 물론이고 전 세계 곳곳에서 나눔의 가치를 실천하고 있다.

얼라이언스인터넷은 자사의 온라인 배너광고 플랫폼을 이용해, 제휴된 40여 개 사이트에 밀알복지재단에서 진행하는 장애아동들의 치료 및 수술비 후원을 안내하는 캠페인을 진행했다. 얼라이언스인터넷과 제휴된 사이트에서 방문자들이 배너를 클릭하면 손쉽게 후원 캠페인 페이지로 이동해 빈곤 장애 아동을 위한 캠페인에 참여할 수 있도록 한 것이다. 약

두 달간 진행된 이 캠페인은 1000만 번의 노출과 2,500회가 넘는 클릭 수를 기록했다. 그 결과 정기후원자가 증가 했고 예빈이의 경우, 모인 성금으로 간 이식 수술을 무사히 받고 회복중인 것으로 알려졌다. 또한, 언론사에 의해 언급되면서 2차 홍보 효과도 거두게 되었다. 밀알복지재단측은 일부 복지에 관심이 있는 자원봉사자들과 관계자들만의 관심사였지만 V2 청년응원단프로젝트를 통해 다양한 영역과 많은 사람들에게 밀알복지재단과 캠페인을 알릴 수 있었음에 감사를 전했다.

얼라이언스인터넷은 끊임없이 인터넷 대기업과 중소기업들의 상생을 위한 실천적 방안을 찾고자 노력하고 있다. “V2청년응원단 프로젝트”도 광고를 활용해 사회적 기업, 사회참여의 의지가 있는 스타트업에 도움으로써 나눔을 실천하고, 궁극적으로 함께 상생할 수 있는 환경을 만들고자 하는 얼라이언스인터넷의 큰 꿈의 일환으로 진행 중이다.



V2 플랫폼을 통해 홍보된 밀알복지재단 캠페인 광고

## 모두가 행복한 상생이야기 2014 얼라이언스인터넷 ‘파트너스데이’



활발히 커뮤니케이션 중인 2014파트너스데이 현장

(주)얼라이언스인터넷은 올해에도 상생을 위한 즐거운 두 번째 만남을 가졌다.

2014년 2월 20일 가로수길에서 스탠딩 펍 파티 형식으로 진행된 ‘얼라이언스인터넷 파트너스데이’는 ‘해피투게더’라는 주제로 얼라이언스인터넷과 함께하는 매체 제휴사들에게 감사 인사를 전하는 동시에 매체사 간의 활발한 교류로 상생에 대한 고민을 나누고자 개최되었다.

얼라이언스인터넷 매체 제휴사들과 인터넷콘텐츠협회 회원사를 비롯하여 네이버, 다음, 줌 등의 인터넷선두기업이 참석하여 인터넷기업들의 소통의 장이 되었다. 회사의 규모와 상관 없이 모두 모여 상생이라는 공통 키워드를 가지고 다양한 의견을 나누는 시간을 가졌다는 점에서 ‘얼라이언스인터넷 파트너스 데이’는 업계에서 잘 이루어지지 않는 ‘실질적 소통’을 위한 장이었다는 데 큰 의미를 찾을 수 있었다.

네이버파트너센터, 나스미디어, 지식로그에서는 상생이슈와

관련하여 자사에서 진행한 프로젝트를 설명하는 시간을 가졌다. 네이버파트너센터는 소통의 채널로써의 자사의 역할에 대해 설명했고 나스미디어는 자사의 새로운 서비스를 소개하였다. 지식로그에서는 소상공을 위한 나눔 배너 사례를 소개하며 ‘실천하는 상생’의 의미를 더했다. 네트워킹 시간에는 제휴사 대표와 담당자가 서로 활발히 명함과 정보를 교환했고 준비된 음식과 다양한 맥주를 곁들이며 인터넷 업계에 대한 의견을 활발하게 나누는 모습을 보였다. 스탠딩 형태의 파티임에도 불구하고 모두 지친 기색 없이 2시간 내내 상당히 열띤 시간을 보냈다.

매년 제휴사와 함께 성장하는 얼라이언스인터넷은 파트너스데이를 통해 온라인생태계 복원을 위한 ‘실천하는 상생’에 힘쓰고 있다. 얼라이언스인터넷은 궁극적으로 풍부하고 건강한 인터넷산업생태계를 위해 앞으로도 파트너스데이를 지속 발전 시킬 계획이다.

### 사회공헌



**[네이버] 대학생**을 위한 'e-commerce Dream with NAVER' 프로젝트 실시

이커머스 분야의 대학생 인재양성을 위해, 실무 교육을 지원하고 이를 통해 발굴한 인재에게는 관련 기업에서의 인턴기회를 제공할 계획이다.



**[Daum] 마이피플**, 수지 스티커만 써도 기부하기

마이피플에서 수지 스티커를 사용하면, Daum희망해와 비타500이 함께하는 어린이 캠페인에 기부금이 적립됩니다.



**[네이버] '중소상공인 희망재단' 출범**.. 네이버 500억원 출연

네이버가 중소기업중앙회, 소상공인연합회, 창업진흥위원회와 함께 중소기업 및 소상공인 지원사업 추진 상설기구인 '중소상공인 희망재단'의 출범식을 진행함. 중소기업인의 경영환경을 개선하고, 실질적인 지원을 통한 상생협력을 위해 3년간 총 500억 원을 출연할 예정이다.



**[이베이코리아] G마켓**, 청년봉사단 'GLOVE' 22기 모집



**[네이버] '세계 자폐인의 날'** 보건복지부 장관 표창 수상

네이버는 지난 2일 남산 N타워에서 열린 2014 '세계 자폐인의 날' 수상식에서 고용부 장관 표창을 수상했습니다. 지난해 11월 '카페&스토어'를 오픈하며 사회적 기업 '베어베터'와 연계해 발달 장애인 4명을 고용하는 등의 노력을 하고 있습니다.



**[CJE&M] 넷마블**, 동방사회복지회 영아 돌보미 봉사 진행

넷마블이 2년째 정기봉사를 진행하고 있는 동방사회복지회를 찾아 임시보호소 아이 돌보미 봉사를 진행했습니다.



**[넥슨] 넥슨, 어린이 맞춤 '어린이재활병원'**에 10억 전달

어린이들을 위한 병원, '어린이재활병원'의 착공식이 26일 서울 마포구에서 열렸다. 이날 현장에서 넥슨 컴퍼니는 '푸르메재단'에 기부금 10억 원을 전달했다.



**[이베이코리아] 기부하는 착한 소핑, G마켓** '헤럴드 나눔마켓' 오픈



**[네이버] 온스테이지에 한국대중음악 특별상**

네이버문화재단의 인디 음악인 소개 코너 '온스테이지'가 2010년 11월부터 지금까지 매주 한 팀씩 총 173팀의 인디 음악인을 소개해 온 공로를 인정받아, 한국대중음악상 선정위원회 특별상을 수상했습니다.



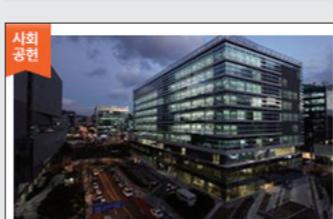
**[CJE&M] 넷마블** 임직원봉사단, 인턴사원들과 '벽화그리기' 재능기부

넷마블 쿠키봉사단과 인턴사원 40여명이 서울 관악구 서림동 인근에서 '벽화 그리기' 재능기부 봉사를 진행했습니다.



**[넥슨] 세월호 침몰 참사** 성금 10억 기부

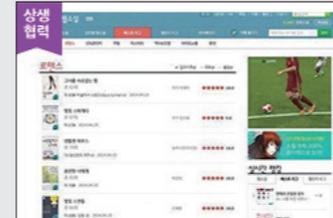
넥슨은 세월호 침몰 참사로 아픔을 겪고 있는 사고 희생자와 유가족, 생존자들을 위해 성금 10억원을 기부한다고 28일 밝혔다.



**[넥슨] 진정성 느껴지는 통근** 기부 '훈훈'

어린이재활병원 건립에 70억 이상 집행... 세월호 참사 유족 위로 성금 10억 전달

### 상생협력



**[네이버] 프로추어 웹소설가** 공간 마련

네이버는 네이버 웹소설 서비스 내에 '베스트 리그'를 신설. '베스트 리그'는 아마추어와 프로 작가 사이에 있는 프로추어 작가를 위한 공간으로 독자에게는 좋은 큐레이션 코너가 되는 동시에 작가에게는 창작 활동을 위한 동기 부여가 될 것으로 기대



**[이베이코리아] G마켓** 녹색중소기업 온라인 판로개척 지원



**[네이버] 네이버-중소기업청-대중소기업협력재단**, 중소기업 R&D 지원을 위한 협력펀드 조성

중소기업의 기술경쟁력 강화를 위해 네이버-중소기업청이 함께 3년간 100억 규모의 R&D 지원 자금을 조성할 계획이다.



**[CJE&M] 넷마블, 한국게임과학고와 산학협력 MOU 체결**

넷마블이 미래 게임인재 양성을 위해 한국게임과학고등학교와 산학 협력을 체결했습니다.



**[네이버] 네이버 메모, 오픈 플랫폼 제공을 통한 상생 협력**

네이버는 메모 오픈 플랫폼을 제공하여, 개발자들이 별도의 플랫폼 없이도 자체 서비스 향상에 집중할 수 있는 환경을 제공할 뿐 아니라 서버, 스토리의 유지보수를 통한 안정적인 관리까지 지원할 예정이다.



**[이베이코리아] 대·중·소기업간 동반 성장 협력을 위한 상생협력 구매상담회 개최**



**[넥슨] '게임 스타트업' 키우는 넥슨 엔파트너즈센터**

NPC (넥슨엔파트너즈센터)는 좋은 아이디어를 갖고 있어도 자금과 경험, 공간이 없어 이를 현실화시키지 못하는 게임 개발자들을 도와주기 위해 만들었다.



**[넥슨] 엔엑스씨, 설문대어린이도서관 메세나 결연**

엔엑스씨와 설문대 도서관은 2일 설문대 도서관에서 2014 메세나 결연식을 갖고 올해 연말까지 서로 합의한 문화예술사업을 추진하기로 했다.



**[네이버] 캠프모바일-게임인재단, <밴드 게임> 통해 중소 게임 개발사 육성**

캠프모바일과 게임인재단은 중소 게임 개발사의 경쟁력 강화 및 '밴드게임'을 통한 상생 발전을 위해, '밴드게임' 수익금 중 일정 비율을 재단 기부, 유망 중소 개발사 공동 발굴 등에 힘쓸 계획이다.



**[이베이코리아] 제주산 농특산물 전용 홍보 판매관 개설**



**[Daum] "다음 API BootCamp 2014" 진행**

다음커뮤니케이션 한남오피스에서 "다음 API BootCamp 2014" 행사가 진행됐습니다.



**[넥슨] 넥슨-장원교육, '상상씨앗 독서 프로그램' 후원**을 위한 사회공헌 협약

넥슨과 장원교육은 사회공헌 협약을 체결하고 5월부터 '작은 책방' 아동용 대상으로 '상상씨앗 독서 프로그램'을 실시한다고 2일 밝혔다.



# 인터넷 나눔마당 17호



## 기획기사

### 조화로운 감성으로 창의적인 가치를 만든다. 넥슨 사회공헌 브랜드 '넥슨핸즈'



넥슨의 사회공헌 동호회 '핸즈업'을 비롯해 사내 직원들의 자발적인 참여에 따른 활동으로, 소아병동 및 각종 시설 방문, 성금 모금, 헌혈행사, 연탄 나르기 등이 이에 해당한다. 특히, 대표되는 활동으로는 푸르메재단과 '어린이재활병원' 건립 기금 마련 동참, '넥슨커뮤니케이션즈' 설립 등이 있다.

#### 넥슨-푸르메재단 '어린이재활병원' 건립기금 조성관련 활동

넥슨은 2012년 9월 서울 자하문로에 문을 연 '푸르메재활센터'에 재능기부와 건립금 10억 원을 기부한 이래, 센터 아이들을 위한 연말 음악회 및 어린이날 행사 등 다양한 이벤트를 함께 개최하며 푸르메재단과의 인연을 이어왔다. 이후 2013년 6월 푸르메재단과 협약식을 갖고 '어린이재활병원'의 건립 기금 조성에 적극 협력하기로 약속했다.

넥슨은 기금 모금의 첫 단계로, 푸르메재단과 가수 선이 함께 진행한 바 있는 '만원의 기적' 캠페인의 총 모금액 11억 3천2백만 원과 동일한 금액을 먼저 기부했다. 그리고 (주)엔엑스씨(대표 김정주), (주)넥스코리아(대표 박지원), (주)네오플(대표 이인) 등 넥슨 관계사들이 참여한 가운데 건립기금 모금을 위한 이색적이고 다양한 공동 캠페인을 펼치고 있다. 현재까지 총 82억 8,965만원의 기부금을 푸르메 재단에 전달하였다.(2014년 6월 17일 기준)

- 2012
  - 09.05 넥슨 컴퍼니, 장애어린이 재활센터에 기부
  - 12.21 넥슨, 푸르메재활센터 어린이 위한 음악회 개최
- 2013
  - 04.24 '어린이재활병원' 건립 모금 활동 콘서트 후원
  - 05.03 푸르메재활센터에 어린이날 선물 제공
  - 06.20 '어린이재활병원' 건립기금 조성 협력관련 협약 체결
  - 08.29 '더놀자 밴드' 창단 1주년 기념 기부 콘서트 개최
  - 09.11 'FIFA 온라인 3', 전국장애인기능경기대회 종목 참가 기념 기부금 전달
  - 09.27 '넥슨 자전거 국토종단 원정대' 원주 기념 기부금 전달
  - 10.23 넥슨 컴퍼니, 푸르메재단에 2억 3천만 원 기부
  - 11.20 넥슨 및 푸르메재단 공동 주최로 '선과 함께하는 만원의 기적' 콘서트 개최
  - 11.26 넥슨 컴퍼니, 푸르메재단과 어린이재활병원 건립 SNS 캠페인 진행
  - 12.13 네오플, 어린이재활병원 식당 공간 조성 위해 푸르메재단에 30억 원 기부
  - 12.18 어린이재활병원 홍보대사로 방송인 김성주-김민국 부자 위촉
- 2014
  - 02.26 마영전 유저 기부금 1억 원 어린이재활병원 건립 기금으로 기부
  - 03.16 넥슨 러너즈 2014 서울국제마라톤대회 풀코스 도전 기념 기부금 1억 5500만 원 기부
  - 03.26 어린이재활병원 착공식 기념 10억 원 기부
  - 06.13 넥슨, 푸르메재단 홍보대사 선 자전거 국토 종단 라이딩에 1억 기부 동참
  - 06.17 사이퍼즈, '희망의 별' 이벤트 기부 아이템 판매액의 10배인 5억 원 기부



※ 푸르메재단이 짓고 넥슨이 후원하는 '어린이재활병원'은 장애어린이들이 신체적으로나 정서적으로 건강하게 성장하고, 사회에 독립된 자아로 나아갈 수 있도록 '의료재활+사회재활+직업재활'을 연계한 '장애어린이 전인재활' 서비스를 제공하는 국내 최초 통합형 어린이재활병원이다. 어린이재활병원(병상 100개)을 비롯해, 직업재활센터, 체육시설, 주민복지시설 등 다양한 시설을 갖추고 있어, 장애어린이는 물론 취약계층의 비장애어린이를 포함한 지역주민까지 연간 15만 명이 이용 가능하다. 서울시 마포구 상암동 628번지에 지상 7층 지하 3층(3,215㎡, 약 970평) 규모로 준비 중이며, 2016년 개관을 목표로 하고 있다.

#### 게임업계 최초 자회사형 표준사업장, '넥슨커뮤니케이션즈' 설립 및 운영

(주)넥슨커뮤니케이션즈(대표 신원석)는 지역 균형 발전과 장애인 일자리 창출, 게임산업에 이바지하는 것을 모토로 2011년 10월 부산에 설립됐다. 모회사 넥슨에서 서비스하는 게임의 운영서비스 지원과 고객지원 업무를 담당하고 있으며, 체험형 디지털 감성 놀이터인 '더놀자'를 운영하고 있다. 지난 2012년 4월 30일에는 부산 최초, 게임업계 최초로 '자회사형 표준사업장' 인증을 받았으며, 2013년 '올해의 장애인 편한 일터'에 선정, 고용노동부 장관상을 수상한 바 있다.

넥슨커뮤니케이션즈 직원은 현 76명으로 이중 약 41%(31명)가 장애인이다(2014년 3월 기준). 주력 사업부서인 웹서비스운영팀은 32명 중 25명이 장애인이며, 이 중 중증장애인 비율이 72%에 달한다. 이는 통상적으로 장애인 인력이 단순 생산 및 제조 인력으로 산업 현장에 투입되었던 것과 달리 지식 서비스, IT 등 첨단 산업에도 근무가 가능하다는 점을 보여주고 있다.

사내에는 장애인 직원들을 위한 각종 특수시설도 갖추고 있다. 모든 문은 문턱을 제거한 자동문이며, 전체 이동통로와 동선에 핸드레일(handrail)과 점자안내판을 설치해 장애인

직원들의 이동에 불편함이 없게 했다. 또한 사무실 내에 장애인 전용 화장실과 샤워시설 등 각종 편의시설을 갖추고 있다. 뿐만 아니라, 장애직원과 비장애직원이 하나되는 문화를 만들기 위해 일심동체 퀴즈, 물건 멀리 잇기 게임 등 협동심을 필요로 하는 '이스케이 워크숍', 비장애 직원들을 대상으로 한 장애인식개선교육프로그램도 정기적으로 진행하고 있다.

- 2011
  - 10.07 넥슨커뮤니케이션즈 설립
  - 11.10 부산시와 '온라인 게임 서비스 기업·문화콘텐츠 전시관 설립 위한 업무협약 체결'
- 2012
  - 04.17 한국장애인고용공단 및 한국콘텐츠진흥원과 '장애인고용 문화 확산' 위한 업무협약 체결
  - 06.26 '제12회 전국 문화산업 정책 워크숍' 기업부문 문화체육관광부장관 표창 수상
- 2013
  - 04.18 고용노동부 주최, '2013년 장애인고용촉진대회' 국무총리 표창 수상
  - 12.31 고용노동부 주최, 한국장애인고용공단 주관, '올해의 장애인 편한 일터' 고용노동부 장관상 수상



게임 산업을 선도하는 창업가 정신과 글로벌 도전 정신을 함양하기 위해 마련된 활동으로, '넥슨 개발자 컨퍼런스(NDC, Nexon Developer's Conference)', '넥슨엔파트너즈센터(NPC, Nexon & Partners Center)', '넥슨 오픈 스튜디오(NOS, Nexon Open Studio)', '넥슨 글로벌 인턴십' 등이 있다.

**넥슨 개발자 컨퍼런스(NDC Nexon Developer's Conference)**

지난 2007년 넥슨의 개발자들이 서로의 게임 개발 경험과 지식을 공유하는 소규모 사내행사에서 출발한 '넥슨 개발자 컨퍼런스(NDC)'는 2011년 본격적으로 대외에 공개함으로써 넥슨을 넘어 국내외 게임업계 종사자들이 참여하는 정보공유의 장으로 발돋움했다. 2007년 33개에 불과했던 세션은 매년 꾸준히 증가해 2013년 기준 200여 명의 발표자, 100개 이상의 세션으로 그 규모가 확대됐으며, NDC의 주요 세션들은 한국국제게임컨퍼런스(KGC, Korean Games Conference)를 포함한 국내 유수의 컨퍼런스 세션으로 초청받는 등 질적인 측면에서도 크게 인정 받고 있다. 올해로 8회째를 맞이하는 'NDC 14'는 5월 26일(월)부터



30일(금)사이 경기도 성남시 분당구에 위치한 넥슨 판교사옥 및 인근 발표장에서 진행됐다. 'Checkpoint'를 슬로건으로, 플랫폼, 장르를 불문하고 게임산업이 걸어온 역사를 되짚어보는 동시에 최근 각광받는 트렌드를 살피고, 이를 토대로 향후 나아갈 방향을 함께 모색해 보는 시간을 가졌다.

**넥슨엔파트너즈센터(NPC, Nexon & Partners Center)**

'넥슨엔파트너즈센터(NPC)'는 유망한 게임 벤처의 창업 및 성장을 돕기 위한 프로그램으로, NPC 입주 기업에 건물 임대료 및 인테리어 비용, 관리비 등 제반 비용 전액을 지원하고 있다. 또, 입주사가 원할 경우 게임 개발에 필요한 기술적 노하우는 물론 재무, 법률, 투자, 퍼블리싱 등 기업 운영관리 전반에 대한 자문을 제공하고 있으며, 넥슨과의 제휴를 통해 공동사업 기회 발굴도 가능하다. 넥슨은 2012년 5월 서울 강남구 선릉역 인근에 NPC 선릉점을 오픈, 6개 개발사의 게임 개발 및 운영 업무를 지원하고 있으며, 지난 2013년 10월에는 경기도 분당구



삼평동에 약 1,888평방미터(약571평) 규모로, 12개 업체, 총 120여 명이 근무할 수 있는 NPC 판교점을 오픈, 현재 9개 개발사의 스타트업을 돕고 있다.

**넥슨 개발자 컨퍼런스(NDC Nexon Developer's Conference)**



넥슨 오픈 스튜디오(NOS, Nexon Open Studio)는 우수 개발자를 발굴하고 육성하기 위한 프로그래밍 대회로, 2009년 처음 시작됐다. 매 시즌마다 새로운 프로그램과 미션으로 운영되고 있으며, 게임업계 입문에 필요한 실질적 경험과 기회를 제공하고 있다. 또 시즌 종료 시 모든 미션의 점수를 총합해 최종 우승자를 선발해 소정의 상금을 전달하며, 입상여부와 관계없이 참가자 전원에게 매년 하반기에 시행되는 넥슨 컴퍼니 공개채용에서 가산점을 부여한다.

**넥슨 글로벌 인턴십**



게임에 관심 있고, 게임 개발자를 꿈꾸는 창의적이고 진취적인 대학생들을 선발, 게임을 주제로 한 각종 강연 및 실습을 진행하고, 해외 유명 게임 개발사를 견학할 수 있는 기회를 제공하는 장학 프로그램으로 올해 10회 인턴십을 진행했다.



온 오프라인을 넘나들며 IT, 예술, 생태, 놀이 등 다양한 문화를 경험하고, 조화로운 감성을 촉진하기 위한 활동으로, '넥슨컴퓨터박물관', '넥슨 작은 책방', '더놀자', 그 외에 각종 문화 체험 프로그램 등이 운영되고 있다.

**컴퓨터와 게임의 역사를 한눈에 볼 수 있는 '넥슨컴퓨터박물관'**

'넥슨컴퓨터박물관'은 오늘날의 넥슨을 있게 한 컴퓨터와 게임 문화의 역사를 수집, 보존하고, 이를 바탕으로 지역사회와 교류하고 상생하고자 2013년 7월 제주도 노형동 한리수목원 인근에 설립됐다. '애플 I' 등 초기 컴퓨터 기종은 물론 운영체제(OS), 부품, 프린터 등 주변기기까지 모두 전시돼 있으며, 1970년대 추억의 패키지 게임, 오락실 게임을 비롯해 첨단 3D 게임까지 다양한 플랫폼을 아우르는 여러 장르의 게임들이 전시돼 있다. 전시품 수집에서 전시까지 유수의 국내외 기관들과 협약을 맺고, 총 4천여 점 이상의 소장품을 보유하고 있다.



박물관의 가장 큰 특징은 기존의 '보는' 전시에서 탈피, 적극적으로 '참여'할 수 있는 전시에 집중했다는 점이다. 관람객들이 자유롭게 전시품을 만져보는 것은 물론 직접 추억의 게임들을 즐길 수 있다. 개방형으로 운영되는 '오픈 수장고'에서는 관람객이 전시품을 직접 기증하거나 만져 볼 수 있으며, 향후 전시관을 통해 소개됐으면 하는 물품을 신청할 수도 있다. 또, 'NCM 어린이 자문단'을 운영, 박물관 도슨트 교육 등 박물관의 다양한 프로그램을 사전에 경험할 수 있는 기회를 제공, 관련한 어린이 자문위원들의 의견 수렴해 박물관 운영에 반영하고 있다.

**국내·해외 아이들이 꿈을 키워 나갈 수 있는 공간 '넥슨 작은 책방'**

'넥슨 작은 책방'은 2004년 아이들에게 지식과 배움의 터를 마련해주고자 시작돼, 현재 국내 지역아동센터 및 기관 등 90곳, 해외 3곳으로 총 93개가 설립돼 운영 중이다. 2011년부터 '넥슨 작은 책방'을 이용하는 초등학생 및 중학생들을 대상으로 '넥슨 작은 책방 독후감 대회'를 개최하고 있다.



'넥슨 작은 책방'은 국내를 넘어 지역, 문화적으로 소외된 해외 지역 아이들에게도 혜택을 제공하고자 2011년부터 해외로 진출, 현재까지 총 3개의 책방을 설립했다. 해외 책방은 '전세계 아이들의 꿈이 이뤄지는 공간'이라는 뜻을 담아 'Wish Planet'(위시 플래닛)'이라는 명칭을 붙이고 있으며, 국내에서와 마찬가지로 책방 설립을 비롯해 각종 기자재, 현지 도서를 제공하고 있다. 또, 책방이 원활히 운영될 수 있도록 현지 주민들을 대상으로 책방 운영에 관한

교육 프로그램을 진행하고, 책방 벽화 그리기, 미니 운동회, 사진전 등을 개최하며 현지 아이들에게 소중한 추억을 선물하고 있다. 책방은 2011년 아프리카 부룬디 지역에 1호점, 2012년 네팔 다델두라주 산간마을에 2호점, 2013년 말 캄보디아 캄프스프(Kampong Speu) 지역에 소재한 토모다(THOMOR DA) 학교에 3호점이 세워져 운영되고 있다.



한편, 올 2월에 설립된 '넥슨 작은 책방' 91호점은 넥슨의 대표적 사회공헌 활동인 '작은 책방'의 가치를 넥슨 직원들과 함께 나누고, 판교 지역 주민들과도 공유하고자 넥슨 판교사옥 내에 마련됐다. '이미지 라이브러리(Image Library)'라는 이름으로, 국내에서 접하기 힘든 해외 희귀 화보집을 포함해 게임 비주얼(Visual) 작업에 영감을 불러일으킬 수 있는 디자인 서적, 어린이들을 위한 다양한 그림동화와 팝업북(Pop-up book), 만화책 등 총 1,031권의 그림책들로만 구성돼 있다.

**디지털 감성 놀이터 '더놀자(The NoLLJA)' 및 복합문화교육 공간 '더놀자 아츠랩(ARTS LAB)'**

2012년 4월 말 부산 해운대구 부산문화콘텐츠컴플렉스에 개관한 디지털 감성 놀이터 '더놀자'와 복합문화교육 공간 '더놀자 아츠랩'은 총 280여평의 신개념 복합 문화 공간으로, 다양한 콘텐츠를 구비하여, 디지털을 스포츠, 예술, 그리고 놀이로 재해석, 문화공헌을 보다 전문화시키고 지역사회에 공헌하기 위해 설립되었다.



'더놀자'를 찾은 아이들은 다채로운 색으로 꾸며진 14개의 공간에서 다양한 신체적 경험을 할 수 있다. 공간은 카트바이크(KartBike), 스폿월(Spot Wall) 등 디지털 스포츠 기계를 만날 수 있는 '스포츠 공간', 관람객들과 상호 교류하는 디지털 아트를 체험할 수 있는 '소통 공간', 신체 감각 체험을 통해 창의적인 사고를 키워주는 '예술체험 공간', 최신 디지털 기기와 1천3백여권의 책을 통해 지식을 습득하고 정서를 함양할 수 있는 '에듀테인먼트 공간'으로 구성되어 있다. 문화예술 교육 프로그램 '아츠랩(ARTS LAB)'은 디지털 기기에 예술 교육 콘텐츠를 결합한 디지털 리터러시(Digital Literacy) 프로그램이다. 더놀자에서의 경험을

통합·확장시키기 위한 과정으로, 미술, 언어, 과학, 음악 등 다양한 장르가 접목된 주제를 자신만의 시각으로 재구성해 볼 수 있다. 넥슨 박이선 사회공헌실장은 "넥슨은 게임회사라는 기업의 색채에 맞는 보다 창의적이고 감성적인 나눔활동을 선보이고 있다"며, "앞으로도 게임에 예술, 과학, 사회, 교육 등 여러 분야를 접목시킨 온라인과 오프라인의 경계를 넘나드는 다양한 사회공헌 활동들을 실천해 나감으로써 사회 발전에 이바지하는 선 순환구조를 창출해 나가기 위해 최선을 다할 것"이라고 전했다.

### 사회공헌



**[네이버] 상생 포털사이트 '네이버 벤처스' - '네이버 컬처스' 등시 오픈**

네이버㈜(대표 이사 사장 김상헌)는 온라인 생태계 활성화를 위한 상생 활동의 성과를 공유하는 한편 해당 영역 파트너들과의 소통 창구 역할을 하게 될 포털사이트 '네이버 벤처스'와 '네이버 컬처스'를 오픈.



**[Daum] 종이컵 Zero를 향한, 다음인의 실례는 행동!**

6월 5일 환경의 날, 환경을 지키기 위한 다음인들의 노력!! 일회용품 사용도 줄이고 자연을 보존하는 착한일에도 앞장서는 다음인, 종이컵 사용 Zero를 향해 열심히 노력하고 있습니다.



**[네이버] 소프트웨어 인재 육성 위해 SNS '하루' 만든 고등학생 개발자 지원**

네이버㈜는 중학교 졸업작품으로 SNS '하루'(이하 하루, www.harooo.com)를 개발한 박성범, 윤형근(경기도 이우고)군에게 학자금 지원, 인턴십 기회 등을 제공 예정.



**[네이버] '네이버 워크스 2.0' 선보이며 중소기업 스마트 업무환경 지원 강화**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)는 스타트업, 1인 기업 등 중소기업들이 자체 업무 시스템 구축 비용 부담 없이 사내업무 시스템을 활용할 수 있는 네이버 워크스의 기능을 더욱 강화하여 '네이버 워크스 2.0'을 선보임. 네이버 워크스는 지난 2013년 2월에 선보인 서비스로, 300인 이하의 중소기업이나, 개인이 보유한 도메인으로 네이버의 메일, 캘린더, 주소록, N드라이브, 웹오피스를 사내 업무 시스템으로 무료 이용할 수 있도록 지원



**[네이버] 주니어네이버, SK에너지와 '에너지 절약 캠페인' 진행**

네이버가 서비스하는 주니어네이버는 중소 제작사와 제휴를 확대해 양질의 신규 콘텐츠를 제공. '깨비키즈'로 유명한 패밀리 스쿨 외 지니키즈, 트리트니, 키드키즈 등 업체들은 이번에 공개한 '숲속의 아침(지니키즈)', '가게놀이(깨비키즈)' 외 향후 1년 동안 동요, 동화 등 신규 콘텐츠 260여 편을 주니어에 제공할 예정.



**[네이버] 남녀고용평등 우수기업 대통령 표창 수상**

고용노동부가 주최하는 '제 14회 남녀고용 평등 강조주간 기념식'에서 '남녀고용평등 우수기업'으로 최고 명예인 대통령 표창을 수상. 전체 직원 중 41%가 여성 근로자이며 여성 관리자 비율도 24%에 달함. 워킹맘 지원, 유연한 근무 제도, 모성 보호 프로그램 등 다양한 복지 혜택을 마련. 주니어에 제공할 예정.



**[네이버] '아름다운 한글 간판 나눔 2탄' - 네이버가 전국 소규모 상점에 한글 간판을 제작해드립니다!**

본인의 가게나 이웃 가게들에 얽힌 따뜻한 사연을 신청한 업체 중 40여 곳을 선정하여, 한글 간판의 제작부터 설치까지 직접 진행. 소규모 상점들이 모여있는 거리 1곳을 선정하여 '한글간판거리'로 조성.



**[이베이코리아] G마켓, GLOVE 청년봉사단 22기 선발**



**[CJ E&M] 넷마블, 이화어린이집 아이들과 '샌드위치 만들기' 진행**

넷마블이 5년째 정기봉사를 진행 중인 이화어린이집을 찾아 장애·비장애 통합반 아이들과 샌드위치 만들기 대결을 진행했습니다.



**[이베이코리아] 옥션, 파주 저소득 집수리 봉사**



**[CJ E&M] 넷마블, 청소년 게임문화진로 탐색 '다함께 잡(job)아라' 진행**

넷마블이 청소년 게임문화진로탐색 캠프 '다함께 잡(job)아라'를 열어 청소년들이 꿈을 설계하고 게임을 제작해보는 기회를 제공했습니다.



**[네이버] 세월호 성금 기탁**

네이버㈜(대표 이사 사장 김상헌)는 세월호 희생자와 가족들을 위해 20억원의 성금을 사회복지공동모금회에 기탁.



**[Daum] 아이들의 스마트 교육을 위한 '2014 스마트 에듀 데이'**

지난 6월, 제주에서는 '2014 스마트 에듀 데이'가 있었습니다. 스마트 에듀 데이란 다음세대를 이끌어 나갈 초등학교생이 창의적 IT교육을 통해 더 큰 꿈을 꿀 수 있도록 하기 위한 교사연수 및 학생체험 프로그램입니다.

### 상생협력



**[이베이코리아] 상생경영대상 후보기업으로 선정**



**[이베이코리아] G마켓, 해양수산부와 인증 수산물 판매**



**[이베이코리아] '청년드림 이베이 수출스타' 대회 개최**

중소기업의 기술경쟁력 강화를 위해 네이버-중소기업청이 함께 3년간 100억 규모의 R&D 지원 자금을 조성할 계획이다.



**[네이버] 외부 개발자와 동반 성장을 위한 'NAVER D2' 오픈 세미나 개최**

외부 개발자와 동반 성장을 위한 '제7회 NAVER D2' 오픈 세미나를 부산에서 개최. 이번 세미나는 외부 개발자를 위한 'NAVER D2' 프로그램의 일환으로 네이버가 가진 개발 관련된 경험과 지식을 공유함으로써 외부 개발자들이 기술 역량을 향상하고, IT업계에서 지속 성장할 수 있도록 지원하기 위해 진행.



**[네이버] 주니어네이버, 중소 제작사와 제휴 통해 콘텐츠 확대**

네이버가 서비스하는 주니어네이버는 중소 제작사와 제휴를 확대해 양질의 신규 콘텐츠를 제공. '깨비키즈'로 유명한 패밀리 스쿨 외 지니키즈, 트리트니, 키드키즈 등 업체들은 이번에 공개한 '숲속의 아침(지니키즈)', '가게놀이(깨비키즈)' 외 향후 1년 동안 동요, 동화 등 신규 콘텐츠 260여 편을 주니어에 제공할 예정.



# 인터넷 나눔마당 18호



## 기획기사

### 네이버 상생 포털사이트 '네이버 벤처스' - '네이버 컬처스' 오픈!



네이버 벤처스  
http://www.naverventures.com



네이버 컬처스  
http://www.navercultures.com

지난 6월 17일, 네이버 그린팩토리에서는 '네이버 벤처스'와 '네이버 컬처스'를 소개하고, 네이버가 추진하고 있는 구체적인 상생 활동을 알리는 상생활동 라운드 테이블이 열렸습니다.

이날 소개된 '네이버 벤처스'와 '네이버 컬처스'는 네이버의 상생활동을 한 눈에 확인 가능하도록 정리한 상생 포털사이트로서, 중소기업인과 스타트업, 문화컨텐츠 생태계를 지원하는 네이버의 다양한 상생사업 정보 제공은 물론, 직접 참여할 수 있도록 안내하고 있습니다.



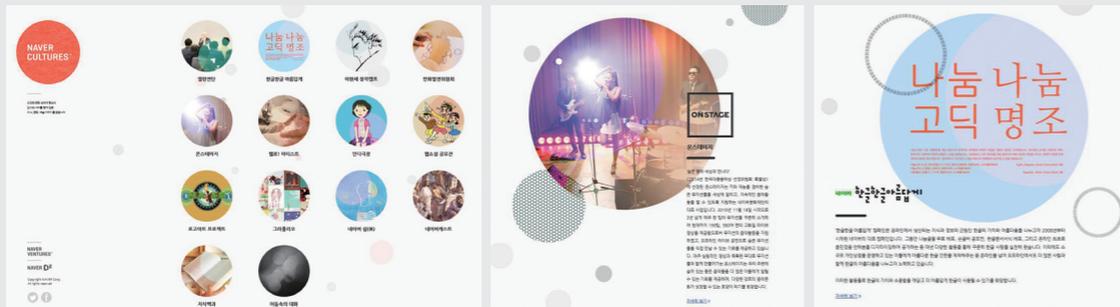
6월 17일 그린팩토리에서 열린 상생활동 라운드 테이블 현장

이 밖에도 상생활동 라운드 테이블에서는 개발자 지원 프로그램 'D2', 기업용 솔루션 '네이버 워크', 중소기업인을 위한 모바일 사이트 제작 플랫폼 '모바일팜'이 자세히 소개되었습니다. 네이버 워크스와 모바일 팜은 무료 클라우드 서버인 에코스퀘어와 더불어 Npac(Naver Partner Aid & Care)이라는 이름의 상생 프로그램으로 재탄생해 맞춤형으로 제공됩니다. 자세한 내용은 '네이버 벤처스'를 참고하세요.

지금부터 네이버 상생 포털사이트인 '네이버 벤처스'와 '네이버 컬처스', 그리고 D2 프로그램에 대해 자세히 알아보겠습니다.

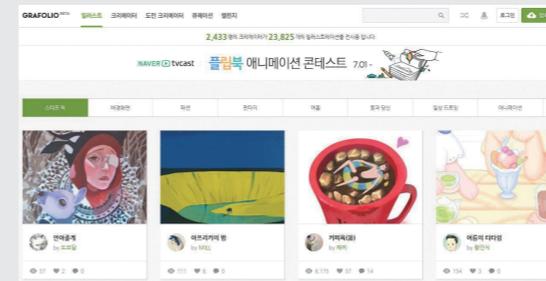
건강한 문화 생태계 형성과 깊이와 너비를 갖춘 지식, 문화, 예술 가꾸기를 꿈꿉니다.

## NAVER CULTURES



네이버 컬처스는 콘텐츠 창작과 지식 콘텐츠 활성화를 지원하는 다양한 사업의 아카이브와 같은 채널입니다. 영화, 만화, 음악, 소설 등을 아우르는 다양한 장르의 문화예술 창작을 네이버가 가장 잘 할 수 있는 방식으로 지원하고 있는 다양한 문화사업을 한 눈에 확인할 수 있습니다.

나눔글꼴과 한글문서서식으로 많이 알려진 '한글한글 아름답게', 2014년 한국대중음악상 선정위원회 특별상에 빛나는 숨은 뮤지션 지원 사업 '온스테이지' 등과 같은 문화 상생 활동에서부터, '네이버 캐스트'와 '지식백과'와 같이 네이버를 통한 지식 나눔 사업, 그리고 '만화발전위원회'와 '인디극장' 등 콘텐츠 생태계 활성화를 위한 네이버의 노력들이 꼼꼼하게 정리되어 있습니다.



이 밖에도 웹툰을 통해 만화생태계를 확장하는데 앞장서고 있는 네이버가 예비 만화가들에게 다양한 창작의 기회를 제공하기 위해 지원하는 '만화창작캠프'와 일러스트레이션으로 소통하는 크리에이터들을 위한 플랫폼 '그라폴리오'에 대한 소개와 홈페이지를 확인할 수 있습니다.

다양한 독립영화를 볼 수 있는 '인디극장'은 한국독립영화협회와 네이버가 함께 만든 독립 영화 전용 온라인 상영관입니다. 독립 영화는 상영관이 제한적이어서 관람하고 싶어도 접하기 어려운 경우가 많습니다. 이러한 어려움을 해결하기 위해, 독립 영화를 보고 싶은 팬들이 언제든지 온라인에서 영화를 접할 수 있고, 독립영화 생산자들에게 폭넓고 다양한 관객의 피드백을 받을 수 있는 장을 마련하였습니다.



가치 있는 기술 지식 생산을 돕고 경험을 나누며, 개발자를 지원합니다.

### NAVER D2

D2는 For Developers, By Developers의 약자로, 개발자들을 위해 개발자들이 직접 만들어 가고 있는 네이버 개발자 지원 프로그램입니다. 네이버가 축적한 기술과 지식을 공유하고, 외부 개발자들을 지원해 대한민국 개발자 역량 강화를 이끌고, 이를 통해 업계 전체와 네이버가 함께 성장하는 선순환 구조를 만들고자 합니다.



네이버의 개발자 지원은 오랜 기간 꾸준히 이어져 왔습니다. 개발자 컨퍼런스 DEVIEW를 비롯, 오픈 소스와 개발 도구 공개, 학회 및 커뮤니티 지원 등 여러 지원 프로그램이 있었습니다. 이런 다양한 프로그램을 하나로 통합한 것이 바로 Naver D2입니다.

### DEVIEW, 오픈세미나, hello world

Naver D2의 가장 대표적인 프로그램은 DEVIEW입니다. 2006년 사내 개발자 행사로 시작된 DEVIEW는 9년의 역사를 거치며, 네이버 뿐만 아니라 업계 전체, 나아가 글로벌 IT 기업에서 축적한 최고의 기술 지식과 개발 경험을 공유하는 명실상부한 대한민국 대표 개발자 컨퍼런스로 자리 잡았습니다.



DEVIEW 2013 현장

DEVIEW 2013에서는 Google, Netflix, Twitter 등 글로벌 IT 기업과 삼성전자, LG 전자, KT와 같은 국내 대기업, VCNC, 5Rocks 등의 국내 벤처 기업까지 모두 36개 업체가 한자리에 모였습니다. 참가 등록 오픈은 10분 만에 마감되었습니다. 2천여 명의 현업 개발자는 물론 학생 개발자들까지 어우러져 오직 기술에 대한 열정을 불태우는 진성 개발자 축제이기도 합니다. 올해는 9월 29-30일 양일간 서울 잠실 롯데호텔월드에서 열릴 예정입니다. 네이버 개발자 블로그 를 통해 지속적인 지식 공유에도 힘쓰고 있습니다. 예는 네이버 개발자가 직접 서비스를 하면서 겪은 사례와 경험이 주로 올라옵니다. 구독자 반응도 실제 현업에서 부딪친 문제들을 해결하고 데 실질적인 도움을 받는다는 내용이 많습니다.

### 개발자 커뮤니티와 대학생 후원

열정 있는 분들이 가장 많이 모여있는 개발자 커뮤니티가 모여서 안정적으로 활동할 수 있도록 D2는 장소와 컨퍼런스 개최를 후원합니다. 개발 산출물을 저장할 수 있는 서버 제공 지원도 시작했습니다. Naver D2는 이런 분들이 온/오프라인에서 더욱 활발히 활동할 수 있도록 장려해, 양질의 기술 콘텐츠를 생산 및 공유하는 플랫폼이 되고자 합니다. 미래의 S/W 산업을 이끌 학생 개발자들에 대한 지원도 빼놓을 수 없겠죠? 올해는 D2 Campus 프로그램으로 학생 개발자 지원을 시작했습니다. 학생 개발자들이 오픈 소스 활동을

의 실전 콘텐츠는 를 통해 오프라인으로 이어집니다. 지금까지 총 8회의 세미나가 열렸고, 지난 5월 부산과 6월 광주 세미나를 시작으로 다양한 지역의 개발자들을 찾아가고 있습니다.



부산에서 열린 제7회 NAVER D2 오픈 세미나

배우고 경험할 수 있는 대학생 오픈 소스 경진대회 D2 FEST는 올해로 2회째를 맞았습니다.



D2 FEST 2014 오리엔테이션 현장

### XE를 중심으로 한 오픈소스 공개와 후원

Naver D2는 오픈소스 활동에도 힘쓰고 있습니다. 오픈소스 협업 개발 플랫폼인 Yobi, 국내 최초의 오픈 소스 캐시 솔루션 아커스(Arcus)가 대표적입니다. 특히 집중하고 있는 것이 오픈소스 CMS인 XpressEngine(XE, 구 제로보드)인데요. 외부 기업과 일반인들도 많이 사용하고 있는 XE를 지속적으로 발전시키기 위해서 별도의 전용 개발 공간 XEHub를 마련하고 4명의 풀타임 개발자를 지원하고 있습니다. 현재 XE는 많은 외부 개발자분들의 참여로 579개 모듈과 테마를 제공하고 있으며, 130 만회 누적 다운로드를 기록하는 등 국내 최대 CMS 솔루션으로 자리 잡았습니다. 이외에도 현재 총 22개의 내부 개발 SW를 오픈 했으며, 앞으로 더 많은 도구와 소스를 공개해 나갈 계획입니다. 전체 도구는 네이버 개발자 센터에서 만나보실 수 있습니다.

### 사회공헌



#### [네이버] 웹툰 10년, 네이버-창작자 함께 웃는 웹툰 생태계 구축

네이버는 지난 2004년 6월 23일 네이버 웹툰을 정식 출시한 이후 각 요일에 정해진 작품을 게재하는 '요일제 시스템', <도전만화-베스트도전-정식 연재>로 이어지는 '아마추어 승격제도', 작가들의 부가적인 수익 창출을 돕는 PPS(Page Profit Share) 프로그램 등을 구축, 현재 14만 명의 아마추어 작가가 활동하고 있으며, 국내 누적 조회수 290억 기록.



#### [Daum] 인터넷 역사 만들기, e하루 616

e하루 616은 인터넷 정보를 기록하고 보존하기 위한 인터넷 역사 만들기 캠페인입니다. 특히 올해는 e하루616 캠페인이 10주년을 맞이한 해여서 또 다른 의미가 있었는데, e하루 616 캠페인의 이모저모, 함께보시죠~



#### [네이버]한국물리학회, 물리학백과 제작을 위한 업무 협약 체결

네이버는 한국물리학회와 물리학백과 제작을 위한 업무 협약을 체결하고, 주요 물리학 용어를 담은 물리학백과를 공동 제작. 이 백과에는 물리학 용어는 물론 해당 개념의 출현 배경, 기여한 인물, 응용 분야, 학문적 가치, 사회 문화적 영향 등 물리학의 총체적인 내용이 담길 예정이다.



#### [네이버] 'NHN NEXT, 소프트웨어 분야로 진로 고민하는 대학생 돕는다!

네이버가 설립한 SW산업 전문인재 양성 기관 NHN NEXT가 대학생들에게 소프트웨어 분야의 비전과 개발 체험기회를 제공해 대학생들이 소프트웨어 분야의 진로를 구체적으로 알아볼 수 있는 '소프트웨어 진로 프로젝트'를 온/오프라인에서 진행.



#### [CJE&M] 넷마블, 스마트 나눔활동 '차구차구 캠페인' 전개

넷마블이 서울대학교 및 다니엘학교를 방문해 축구부 장애학생 50명에게 차구차구 유니폼을 전달했습니다.



#### [네이버]대학생 대상 '온라인 창업 캠프' 진행

네이버는 대학생들의 꿈을 지원하는 'e-commerce Dream with NAVER' 프로젝트의 첫 시작으로 '온라인 창업 캠프'를 진행. 'e-commerce Dream with NAVER'는 네이버가 이커머스 분야로 취업을 희망하는 대학생들에게 교육 및 관련 기업 인턴 기회 등을 제공하며 실무 능력을 갖춘 인재를 양성하기 위해 진행되는 프로그램.



#### [이베이코리아] G마켓 후원쇼핑, 소중한 아기를 위한 특별한 나눔, 베이비 Re-born

베이비박스에서 버려지는 아기들이 따뜻한 세상을 살아갈 수 있도록 돕는 베이비 Re-born 캠페인이 5/20~6/30 기간동안 진행되었습니다. 정기후원을 통한 후원금은 초록우산 어린이재단을 통해 버려진 아기들을 위해 사용됩니다.



#### [넥슨] '사이퍼즈' 유저들과 어린이 재활병원 건립 기부금 5억 쾌척

온라인 게임업체 넥슨컴퍼니는 푸르메재단이 갖고 있는 서울 상암동 어린이재활병원의 든든한 후원자다. 지난해 6월 푸르메재단과 어린이재활병원 건립을 위한 양해각서(MOU)를 맺은 후 기부한 금액만 73억여원이다. 병원 건립과 초기 운영에 필요한 420억원의 약 17%가 넥슨 계열사와 임직원의 기부로 이뤄졌다.



#### [넥슨] 충북대 병원 '가람' 도서관 본격 운영

충북대 병원이 2일 본관 4층에 '가람' 도서관을 열고 본격적인 운영에 들어갔다. 이 도서관은 국내 게임업체인 넥스스코리아의 후원을 받아 차려진 93번째 작은 책방이다.



#### [네이버]중학생들을 위한 소프트웨어 진로 체험 교실 운영

네이버가 교육부와 함께 '아이들을 위한 소프트웨어(이하 SW) 교육 프로젝트'의 일환으로 진로 체험 교실을 운영. 체험 교실을 통해 학생들에게 SW 분야의 비전 제시 및 진로 탐색 기회를 제공하고, 실습을 바탕으로 스스로 SW의 원리와 결과를 확인할 수 있는 체험 활동을 지원.



#### [CJE&M] 넷마블, 이화어린이집 아이들과 축구교실 '차구차구' 개최

넷마블이 5년째 정기봉사를 진행 중인 이화어린이집을 찾아 장애·비장애 통합한 아이들과 재능기부 축구교실 '차구차구'를 진행했습니다.



#### [넥슨] 73억 통큰 기부...우리은행-현대엘리베이터 등 기업들 동참 확산

온라인 게임업체 넥슨컴퍼니는 푸르메재단이 갖고 있는 서울 상암동 어린이재활병원의 든든한 후원자다. 지난해 6월 푸르메재단과 어린이재활병원 건립을 위한 양해각서(MOU)를 맺은 후 기부한 금액만 73억여원이다. 병원 건립과 초기 운영에 필요한 420억원의 약 17%가 넥슨 계열사와 임직원의 기부로 이뤄졌다.



#### [CJE&M] 넷마블, 그림책으로 아이들의 장애인 인식 바꾼다

넷마블이 아동의 장애 인식 개선을 위해 장애우권익문제연구소와 함께 2014 장애인권교육용 그림책 공모전 시상식을 개최했습니다.



#### [네이버] 지식백과, 유네스코 '세계유산' 데이터베이스 구축 완료

네이버는 지난 2011년 7월 유네스코한국위원회와 데이터베이스 구축 사업에 관한 업무 협약을 체결한 이후 유네스코 세계유산 정보에 대한 공동 번역 작업을 진행. 이번에 구축된 정보는 160개국의 세계유산 981건, 93개국의 인류무형문화유산 327건, 99개국의 세계기록유산 241건 등 총 1,550여건.



#### [넥슨] '사이퍼즈', 유저와 함께 넥슨 작은 책방 만들기 봉사활동 펼쳐

넥소플은 대전엑션게임 '사이퍼즈'에서 유저들과 함께 넥슨 작은 책방 92호점 조성을 돕는 봉사활동을 지난 30일 실시했다. 책방 조성 현장에는 사이퍼즈 운영진과 공부방 어린이, 사전 신청을 통해 참여한 유저 10여명이 참석해 책방에서 사용할 책들 노트와 책갈피 등을 만들고 책방을 꾸미는 등 다양한 활동에 참여했으며, 책방 조성을 마친 후에는 아이들과 한 자리에 모여 즐거운 시간을 보냈다.

### 상생협력



#### [넥슨] 오이씨, 진로교육 전문기업 교육 학생-학부모까지 확대

오이씨(OEC:Open Entrepreneur Center-대표 장영화)가 하반기부터 본격적으로 청소년 및 대학생 대상 기업가정신(인턴프러너십) 교육 확대에 나선다. 오이씨의 교육은 청소년에게 스스로 직업과 진로를 찾는 기회와 경험을 제공하는 데 특화, 차별화에 성공했다. 특히 넥스, 카카오, 여행박사 등 10여개 기업과 손잡고 실제 기업 활동이나 일상생활과 밀접한 문제를 해결해 교육적 효과를 봤다.



#### [네이버]플립북 공모전 진행 등 애니메이션 속용 채널 확대

네이버는 플립북 애니메이션 공모전 (tvcast.naver.com/flipbook201407)을 매달 진행하고, '서울 국제 애니메이션 페스티벌(이하 SICAF)' 온라인 영화제 (tvcast.naver.com/sicaf)를 개최하는 등 이용자 애니메이션을 접할 수 있는 공간을 확대.



#### [네이버] 외부 개발자를 위한 광주 'NAVER D2' 오픈 세미나 개최

네이버는 외부 개발자와 동반 성장을 위한 제8회 NAVER D2 오픈 세미나를 광주에서 개최. 광주 오픈 세미나는 지난 달 부산에 이어 두 번째로 열리는 지방 세미나로, '네이버의 웹개발 프로젝트 A to Z - 프론트엔드부터 백엔드까지'라는 테마로 진행.



#### [넥슨] 역사 속 인물을 만나다, 넥슨컴퓨터 박물관 1주년 특별전 실시

넥스씨는 27일 넥슨컴퓨터박물관 개관 1주년을 맞아 관람객들과 함께 박물관을 색다르게 관람할 수 있는 특별 이벤트 '던전 앤 박물관'을 실시한다고 밝혔다. '던전 앤 박물관'은 폐관 시간 이후 불이 꺼진 박물관에서 컴퓨터 역사 속 위인들을 도슨트와 함께 만나볼 수 있도록 꾸민다. 관람 후에는 박물관 직원들과 함께하는 1주년 생일 파티와 함께 선물도 제공한다.



#### [네이버]중소상공인들을 글로벌 허든 챔피언으로 키울것

이해진 네이버 이사회 의장이 '2014 중소기업 리더스포럼'에서 중소기업 최고경영자를 대상으로 상생 관련 특강 진행. 네이버의 주요 고객인 국내 중소기업과 소상공인들에게 네이버의 성공 경험을 나누고 제공하기 위해, 사상 처음으로 외부 특강에 나선 이해진 의장은 '대기업에 비해 상품을 홍보하고 판매할 수단이 제한적인 소기업에 네이버와 같은 온라인 플랫폼 회사의 역할이 중요하다'고 강조했다.



#### [넥슨] 게임 개발자 발굴 프로젝트 '오픈 스튜디오 시즌6' 개최

넥슨(대표 박지원)은 게임 개발자 발굴 및 양성을 위한 프로그래밍 대회 '넥슨 오픈 스튜디오(Nexon Open Studio, 이하 NOS) 시즌 6'의 참가자 모집을 시작한다고 2일 밝혔다. 넥슨은 NOS 시즌 6 참가자를 위한 온-오프라인 이벤트를 비롯해 넥슨 현지 개발자의 프로그래밍 강연 등 다양한 프로그램을 마련, 게임업계 입문에 필요한 실질적 경험은 물론 이론까지 제공한다.



#### [이베이코리아] G마켓-옥션, 한성대학교에 온라인 강좌 개설 및 장학금 지원



#### [이베이코리아] 청년드림, '이베이 수습스타' 경진대회 설명회 성황



#### [이베이코리아] 한국지역진흥재단과 MOU 체결



# 인터넷 나눔마당 19호



## 기획기사

(재)게임문화재단

### 건강한 게임문화 확립! 게임이용문화 기반 만들기! 게임문화산업 발전!

#### 게임문화재단

(재)게임문화재단은 국민의 건강한 게임문화를 확립하고 게임이용문화 기반을 조성함으로써 21세기 게임관련 문화산업의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지함을 그 목적으로 하고 있습니다.

#### 1. 게임과 몰입 예방 및 상담지원

(재)게임문화재단은 게임과몰입 전문상담사를 통한 게임과몰입 예방 교육 및 상담을 지원하여 건강한 게임문화를 정착시키고자 합니다.



#### Wee센터 게임과몰입 전문상담사 배치 및 운영

- 교육과학기술부의 학생안전통합시스템과 연계하여 교육청 주요 Wee센터의 질적 우수한 게임과 몰입 전문상담사 상근배치 지원
- 관할 지역 학교, 학생 대상으로 전문적 체계적 개입을 통한 진단, 교육, 상담 원스톱 활동 지원
- 게임과몰입 전문상담사는 전국 45개 Wee센터에 1인씩 배치

(배치 지역 링크 참조 <http://www.gameculture.or.kr/counselor/counselor.php>)

#### Wee센터 게임과몰입 예방 및 상담 전문 인력 연수

- 게임과몰입 전문상담사의 전문성과 역량 강화를 위한 연수 및 교육 활동으로 업무 시 활용 가능 정보 학습 기회 제공
- (재)게임문화재단 보유 콘텐츠 및 게임업계 참여형 콘텐츠 활용을 통한 실질적 게임과몰입 예방 및 상담 가능하도록 함
- 게임과몰입에 대한 이해 및 대응 방안에 관련 우수사례 공유 및 전파를 통한 게임과몰입에 대한 게임과몰입 전문상담사들의 올바른 인식 제고
- 게임과몰입 전문상담사 연수 진행



#### 1차 연수

수도권 연수

일시/장소 : 14년 3월 7일(금) / 서울, 서울역 회의실

남부권 연수

일시/장소 : 14년 3월 14일(금) / 부산, 부산정보산업진흥원



#### 지역 연수

지역 연수 ①

일시/장소 : 14년 4월 16일(수) / 부산 북부 Wee센터

지역 연수 ②

(부산서부교육지원청 공동진행)  
일시/장소 : 14년 5월 21일(수) / 부산, 부산서부교육지원청 4층 강당



#### 2차 연수

2차 연수 ①

일시/장소 : 14년 5월 14일(수) / 서울, 서울역 KTX별실

2차 연수 ②

(Wee클래스 상담사 대상)  
일시/장소 : 14년 5월 14일(수) / 서울, 서울역 KTX대회의실



#### 3차 연수

일시/장소

14년 6월 30일(월) / 천안 천안교육지원청 1층



#### 4차 연수

일시/장소

14년 7월 25일(금) / 서울, 삼성동 (재)게임문화재단 회의실

#### 2. 게임이용확인서비스 운영

##### 게임이용확인서비스란?

게임이용확인서비스는 본인인증 수단(아이핀)을 통해 본인명의로 게임사 홈페이지의 가입여부를 확인할 수 있습니다.

- 본인 인증 수단 아이핀(i-PIN)으로 어느 게임사이트에 가입되어 있는지를 확인
- 자녀가 게임을 이용하고 있다면 자녀명의로 발급된 아이핀으로 게임사 홈페이지 가입여부 확인
- 올바른 게임습관 들이기 위한 기본 정보로 활용

##### 게임이용확인서비스 이용 방법

###### STEP 1



###### STEP 3



###### STEP 5



###### STEP 2



###### STEP 4



###### STEP 6



### 사회공헌



**사회공헌** 버(주) UN Global Compact 가입

네이버(대표이사 김상현)는 국내 인터넷 기업 최초로 글로벌 기업의 사회적 책임을 규정한 범세계적 협약인 유엔글로벌콤팩트(UNG)에 가입. UNG는 유엔과 민간 기업 간 협력을 통해 기업의 사회적 책임 실천을 활성화하기 위해 2000년에 발족된 유엔 산하 전문기구임.



**사회공헌** [넥슨] 빌딩 숲속에 디지털 놀이터 '넥슨 더 놀자'

'더 놀자'는 세계 최초로 온라인 게임을 개발하고 서비스를 시작한 넥슨이 사회공헌 차원에서 개설한 아이들을 위한 공간이다. 넥슨이 가진 독창적인 아이디어를 바탕으로 '더 놀자'의 콘텐츠를 넥슨이 직접 개발한다. '잘 놀고, 멋지게 놀 줄 아는 21세기 창의적인 어린이를 위해서다. 넥슨의 '더 놀자' 프로그램은 실제로 부모님이나 아이들에게 큰 만족감을 주고 있다. 그 이유는 바로 놀이교육과 접목된 첨단기술!



**사회공헌** [네이버] 제천국제음악영화제 후원 위한 업무협약 체결

네이버(대표이사 김상현)는 제천국제음악영화제(집행위원장 허진호)와 업무협약을 맺고, 제10회 제천국제음악영화제를 공식 후원. 네이버는 국내 영화계 발전을 위해 한국독립영화협회와 손을 잡고 올 2월부터 '온라인 인디극장'을 운영하고 있으며, 아시아국제단편영화제, 부산국제영화제 등 다양한 영화제들을 후원. '온라인 인디극장' 통해 제천국제영화제 화제작 5편 재상영.



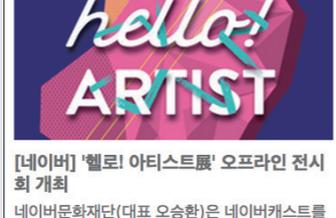
**사회공헌** [이베이코리아] G마켓, '2014 기아체험 나눔콘서트' 티켓 단독 판매

경제적으로 참가비 납부가 어려운 청소년은 무료 입장 신청서를 작성해 참여하면 된다. 모든 교육, 체험, 후원활동 프로그램에 참여하고 체험확인서를 제출하면 봉사시간 6시간이 인정된다. 이번 행사의 수익금 전액은 르만다 평화센터 건립에 사용될 예정이다.



**사회공헌** [네이버] SW 교육의 실효성 강화를 위한 자문위원회 운영

네이버(주)(대표이사 김상현)는 소프트웨어(이하 SW) 교육의 사회적 공감대를 형성하고, 실효성 높은 환경을 조성하기 위한 교육 자문위원회를 운영. SW 관련 학계, 기업, 교사, 기관 전문가 10명으로 구성된 본 자문위원회는 네이버가 진행하고 있는 SW 교육 프로그램의 운영을 점검하고, 학생들의 창의력을 자극할 수 있는 교육 방향에 대한 의견 수렴 역할을 수행 예정.



**사회공헌** [네이버] '헬로! 아티스트' 오프라인 전시회 개최

네이버문화재단(대표 오승환)은 네이버캐스트를 통해 가능성 있는 젊은 작가들을 소개해온 '헬로! 아티스트'의 전시회 '헬로! 아티스트(전)'를 개최. 이번 전시회는 이용자가 오프라인에서 작품을 더욱 생생하게 감상하는 공간을 마련하고, 역량 있는 현대미술 작가들이 전시 경험을 통해 더욱 활발하게 창작활동을 할 수 있도록 지원.



**사회공헌** [CJE&M] 넷마블, 사내바자회 개최를 통해 이웃사랑 실천

넷마블이 구로구에 위치한 넷마블 본사 사내카페에서 임직원 대상 바자회를 개최하고 소외계층을 위한 기부금을 적립했습니다.



**사회공헌** [Daum] 전 리듬체조 국가대표 선수지. 아이들이 걱정 없이 꿈꾸는 세상을 희망해!

2014년 청소년 국가대표로 선정된 예은이. 세계 1위를 꿈꾸는 예은이가 환경 때문에 꿈을 잃지 않도록 돕기 위해 전직 리듬체조 국가대표 선수지나가 나섰다. 아이들이 걱정 없이 꿈꾸는 세상 이 되도록 함께해주세요!



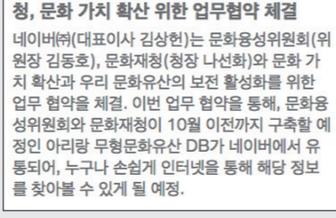
**사회공헌** [Daum] 광복절 기념캠페인, 대한민국의 미래를 희망해!

광복절 기념 모금캠페인, 대한민국의 미래를 희망해! 독도, 위안부 문제, 역사 바로잡기 등 대한민국의 미래와 관련된 다양한 주제의 모금이 진행되었습니다.



**사회공헌** [CJE&M] 넷마블 대학생 서포터즈 '마블 헬린저' 인형극 봉사활동 진행

넷마블 대학생 서포터즈 '마블헬린저'가 이화여대 이집을 방문해 장애·비장애 통합반 아이들을 대상으로 인형극 봉사활동을 펼쳤습니다.



**사회공헌** [네이버] 네이버-문화융성위원회-문화재청, 문화 가치 확산 위한 업무협약 체결

네이버(대표이사 김상현)는 문화융성위원회(위원장 김동호), 문화재청(청장 나선화)과 문화 가치 확산과 우리 문화유산의 보존 활성화를 위한 업무협약을 체결. 이번 업무협약을 통해, 문화융성위원회와 문화재청이 10월 이전까지 구축할 예정인 아리랑 무형문화유산 DB가 네이버에서 유통되어, 누구나 손쉽게 인터넷을 통해 해당 정보를 찾아볼 수 있게 될 예정.

### 상생협력



**상생협력** [이베이코리아] 청년드림, 이베이 수출스타

청년드림 이베이 수출스타는 동아일보 청년드림센터와 G마켓, 옥션 등 온라인 오픈 마켓을 운영하는 '이베이코리아'가 공동으로 진행하는 청년사업가 발굴 프로그램이다. 아이디어가 반짝이는 국내 제품을 세계 최대의 전자상거래 사이트인 '이베이'(www.ebay.com)를 통해 판매할 수 있는 기회다. 올해는 4회로..



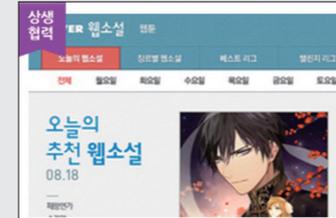
**상생협력** [넥슨] '넥슨엔파트너스센터(NPC)' 판교 2호점 열고 입주 기업 모집

넥슨(대표 박지원)은 게임 벤처 및 스타트업 지원 사업 '넥슨엔파트너스센터(Nexon & Partners Center, 이하 NPC)'의 판교 2호점을 열고 입주 희망 기업을 모집한다고 밝혔다. NPC 판교 2호점은 지난 2년간 NPC를 운영하면서 쌓은 노하우와 입주 기업들의 의견을 반영해 보다 스타트업에 효율적인 공간으로 마련했다.



**상생협력** [넥슨] 넥슨컴퓨터박물관 1년, 11만 명이 찾은 컴퓨터 문화의 메카

27일 개관 1주년을 맞은 넥슨컴퓨터박물관에 누적 11만명이 방문했다. 아시아 최초의 컴퓨터박물관이자 관광 중심의 제주도에서 직접 보고 체험하며 남녀노소 IT 역사를 즐길 수 있는 색다른 즐거움을 제공한 새로운 시도가 좋은 결과로 이어졌다. 제주 내 유료 박물관 중 '뮤지엄'이나 '민거나 말거나 박물관' 등에 비해 아직 관람객수는 적지만 단순 박물관을 넘어 지역 어린이를 위한 디지털 교육 프로그램을 운영하는 새로운 시도가 선한 바람을 일으켰다.



**상생협력** [네이버] 웹소설 플랫폼 덕분이지

'갸다개 커플', '우아한 짐승의 세계' 등 네이버 웹소설 플랫폼을 통해 작가의 꿈을 이룬 사람들의 인터뷰. '갸다개 커플'의 작가 '루치아(필명)'은 전업주부, '우아한 짐승의 세계'의 작가 '임혜(필명)'은 공대출신의 여성작가. 네이버 웹소설 내 아마추어 작가 등용문인 '헬린저리크'에는 17만여 작품이 있으며, 상위 100위 안에 들면 정식 연재 가능.



**상생협력** [이베이코리아] 아껴 퍼는 B급 농산물

'옥션'도 '못난이 과일' 코너를 따로 운영하고 있다. 업계에선 옥션의 못난이 과일 판매액이 지난해보다 20% 늘어난 것으로 파악하고 있다. 지난해 5월 문을 연 '따리물'은 초기 회원이 90명에 불과했다. 하지만 못난이 농산물도 일반 상품처럼 안전하고 맛도 떨어지지 않는다는 점이 알려지면서 회원수가 6월 말 37만890명으로 급증했다.



**상생협력** [넥슨] 넥슨컴퓨터박물관, 'NCM 어린이자문단' 2기 수료식 개최

NCM 어린이자문단 2기는 지난 3월 8일 발대식을 시작으로 지난 26일까지 총 10회에 걸쳐 박물관 체험 프로그램에 참여하고, 어린이 관람객의 눈높이에서 진지한 자문 의견을 개진했다. 또한, 재미있는 박물관 관람을 돕기 위해 새로운 감성가이드를 제작했으며, 도슨트 기본교육을 마친 자문단원들은 지역아동센터를 방문해 IT콘텐트를 소개하고 체험하는 문화자원봉사 활동을 펼쳤다.



**상생협력** [이베이코리아] 2014 농식품 파워브랜드대전 수상 축하합니다

8월 25일부터 9월 12일까지 온라인 쇼핑몰(G마켓과 옥션)에 '대한민국 농식품 파워브랜드관'을 개설해 수상 축하기원 할인판매와, 구매후기 올리기 등 이벤트가 실시된다.



**상생협력** [넥슨] 엔엑스씨, 제주대학교와 함께 여과학캠프 실시

엔엑스씨(대표 김정주)는 금일(28일)부터 오는 7월 30일까지 사흘 간 제주도 내 과학중점고등학교 학생들을 대상으로 로봇 제어를 배우고 실습해 볼 수 있는 1차 여과학캠프를 진행했다고 밝혔다. 이번 여과학캠프는 엔엑스씨와 제주대학교 '좋은 컴퓨터교육 연구센터'가 지난 3월부터 공동 진행 중인 계산적 문제해결능력 향상을 위한 컴퓨터교육지원사업의 과정 중 하나로



**상생협력** [이베이코리아] 골목상권과 함께 성장

옥션과 G마켓의 모기업인 이베이코리아는 해외 시장이라는 새로운 유통망을 제공하여 소규모 업체가 갖는 시장의 한계를 넘을 수 있도록 지원하고 있다. 매장 운영만으로는 유지가 힘든 힘든 자영업자에게 온라인을 통해 새로운 시장에 손쉽게 진출할 수 있는 길을 열어줘 경영에 도움을 주는 것이다. 이에 힘입어 CBT를 통한 중소기업 해외 수출 규모는 매년 증가하고 있다.



## 인터넷 나눔마당 20호



### 기획기사

## 힘내라 대한민국 20대! G마켓의 20대를 향한 응원!!

G마켓은 20대를 응원하기 위하여 다양한 사회공헌프로그램을 운영하고 있습니다.

이러한 프로그램들을 통해 취업난 등으로 힘들어하는 우리의 20대들이 보다 당당하게 어깨를 펴고

미래의 주인공이 되기를 기대합니다.

### 1. GLOVE 청년봉사단 22기

G마켓이 매년 운영해 오고 있는 'G마켓 GLOVE 청년봉사단 22기'가 지난 상반기 성황리에 진행되었습니다.

'GLOVE'는 G마켓을 의미하는 G와 LOVE의 합성어로, 봉사를 통해 나눔과 사랑을 실천하는 G마켓 봉사단을 의미하며 그동안 해외 지역 파견 봉사 중심이었으나 타 문화를 이해하고자 문화탐방의 기회도 포함되어 진행됩니다.

4월 16일부터 5월 11일까지 모집을 거친 뒤, 서류심사 및 면접심사의 과정을 거쳐 최종 선발된 'GLOVE 청년봉사단 22기'는 지난 6월, 2박3일간의 합숙교육을 거쳐 7월 18일부터 약 12박 13일간 해외파견에 성실히 임했습니다.

20명씩 5개 팀으로 구성해 캄보디아, 미얀마, 인도, 네팔, 필리핀 총 5개 국으로 각각 파견되었으며 G마켓이 파견비용 전액을 지원하고 전 참가자에게 봉사활동확인증을 발급 및 우수 단원에게는 표창장을 수여했습니다.

G마켓은 지난 2006년 해외봉사단을 창단해 현재까지 8년째 지속적으로 운영 중에 있습니다.

해외봉사단은 국경을 넘어 나눔을 실천하고 젊은이들에게 글로벌

리더십을 심어주는 취지에서 처음 시작되었습니다. 2006년 1기를 시작으로 현재 22기까지 운영하면서 약 1900여명의 고객이 참여했습니다.

G마켓 GLOVE의 경우, 20대인 대학생과 일반인 누구나 신청 가능하기 때문에 참여 기회의 폭이 넓은 편입니다. 게다가 문화탐방 일정을 추가해 청년 단원들이 파견국의 문화유산을 직접 경험할 수 있도록 하였습니다. 인도의 마이소르궁전, 캄보디아의 톤레삽호수와 앙코르와트 등 파견 국가별로 다양한 코스를 체험할 수 있어 젊은 단원들 사이에 뜨거운 호응을 이끌어 냈습니다.

이처럼 현지에서 다양한 체험을 통해 봉사정신을 기르고, 국제사회에 대한 이해를 넓힐 수 있는 좋은 기회인 만큼 참여율도 높은 편입니다. 취업 포털 잡코리아가 대학생들 대상으로 조사한 '꼭 한 번 활동해보고 싶은 대외활동' 1위에 꼽히는 등 국내 대표적인 인기 봉사 프로그램으로써 자리매김하였습니다.

이처럼 G마켓은 고객들과 함께할 수 있는 참여형 사회공헌 활동을 지속적으로 전개하고자 합니다.



### 2. G마켓의 대학생 식권 지원 프로젝트 “밥은 먹고 다니냐”

SEASON 5  
공부는 정돈을 위한 G마켓의 응원캠페인

**'밥은 먹고 다니냐?'**  
대학생 식권 반값지원 프로젝트는

2010년부터 등록금, 스킵, 취업 등에 지친 대학생들을 응원하기 위해, 매년 진행해오고 있는 G마켓의 사회공헌 캠페인입니다.  
앞으로도 G마켓은 공을 향해 도전하는 20대를 응원하겠습니다.

01 배고픈 청춘을 위해!  
**든든하게 밥먹고 공부하자!**

정돈을 응원하는 G마켓이 전국 20개 대학 식권 반값을 지원합니다.  
연매출: 2월 2일~4월 7일

전국 20개 대학 식권 2,500원권 X2매  
G마켓 지원가 5,000원 **2,500원** (무단복합)

단어-밥값식당도 별다른 맛!

G마켓 대학생 식권 2,500원 2장 x2

5년 연속 진행되고 있는 대학생 식권지원 프로젝트는 전국 20개 대학의 학생식당과 제휴를 통해 식권값의 50%를 G마켓이 지원해 주는 프로그램으로 대학생들을 응원하고 격려하기 위한 차원에서 2010년에 처음 시작하였고 실질적으로 식비를 절감할 기회를 제공하여 큰 호응을 얻고 있습니다.

G마켓은 5월 12일부터 2500원짜리 식권 4장(1세트)을 반값인 5000원에 판매하였고 총 1만 세트를 준비하였으며 총 20개 대학의 식권을 판매하였습니다. 오픈 2일만에 전 상품이 완판되어 뜨거운 호응을 실감할 수 있었습니다.

G마켓의 대한민국 청년들을 향한 응원은 계속될 예정입니다 .

### 사회공헌



**[네이버] 미래부와 '소프트웨어 공감 토크콘서트' 개최**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)는 미래부와 함께 "소프트웨어 교육, 아이들의 미래를 바라보다"란 주제로 '소프트웨어(이하 SW) 공감토크콘서트'를 15일 진행. SW공감토크콘서트는 미래부에서 소프트웨어 분야에 대한 사회적 공감대를 형성하고, 교육에 대한 정보를 제공하기 위해 진행해온 행사로, 이번에는 네이버와 공동 주최로 마련. 이날 행사에는 SW 교육 사범 학교로 선정된 72개 초·중·고등학교 학부모, 학생, 교사 등 200여명이 참석.



**[넷마블] 장애학생들의 온라인 올림픽 '제10회 장애학생 e스포츠대회' 개최**

넷마블이 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원과 함께 장애학생들의 '제 10회 장애학생e스포츠대회'를 개최하고 장애학생들의 꿈을 응원했습니다.



**[넥슨] ㈜NXC·네오플, 제주대에 발전기금 7천만원 전달**

㈜NXC와 ㈜네오플이 지난 27일 제주대학교 발전기금으로 7000만원을 쾌척했다. ㈜NXC김종현 본부장과 ㈜네오플 이인 대표는 이날 제주대를 방문, '좋은 컴퓨터교육 연구센터' 기금으로 사용해 달라며 7000만원을 허형진 총장에게 전달했다.



**[Daum] 체인지는@GNTech 진주에서 열린 비영리 미디어 컨퍼런스**

다음세대재단에서는 미디어를 활용하여 새로운 가치를 만들어내고, 창의적이고 혁신적인 생각과 정보를 나누고자 지역 비영리기관 및 단체를 위한 ChangeON@ 프로그램을 운영하고 있습니다. 앞으로 진행될 체인지는@ 제주, 광주, 청주도 기대해주세요.



**[네이버] 웹 접근성 노하우 공유 세미나 개최**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)는 웹 접근성 노하우를 공유하는 '2014 널리(NULL) 세미나'를 지난 23일에 개최. 네이버 실무자, 장애인 테스트 엔지니어, 전문가 등이 참석하여 접근성 관련 경험 및 노하우를 공유하고, 서비스 기획에서 개발, 테스트, 분석 등 웹 접근성 관련한 제반 사항에 대해 논의.



**[Daum] 제주 이웃의 착한 소원이 이뤄졌습니다. '인터넷하는 들라르방'**

제주 지역사회와 함께하는 사회공헌 프로그램인 '인터넷하는 들라르방 전달식'이 있었습니다. 찾아가는 장난감 도서관, 목공예 심리치료 등의 프로그램은 물론, 축구화, 자전거, 컴퓨터 등 아이들의 착한소원이 이루어졌습니다.



**[넥슨] 넥슨박물관, 제주 청소년 사랑 계속된다!**

㈜NXC와 넥슨컴퓨터박물관은 지난 12일 서귀포시 샬롯는지역아동센터와 조친을 조친지역아동센터의 아동 30명을 넥슨컴퓨터박물관으로 초청, 레고마인드스투름을 활용한 로봇 시연 및 체험 행사를 진행했다.



**[넥슨] 넥슨작은책방 94호점, '넥슨지티도서관' 개관**

넥슨지티(대표 김경준)는 서울 은평구 은평대명학교에서 '넥슨작은책방' 94호점 '넥슨지티도서관' 개관식을 가졌다고 6일(1일) 밝혔다. 넥슨지티도서관은 도서관이 없는 은평대명학교에 아이들이 자유롭게 편안하게 책을 읽을 수 있는 환경을 제공하기 위해 조성됐다. 이날 개관식에는 넥슨지티, 은평대명학교 등 관계자가 참석한 가운데 은평대명학교 아이들이 준비한 축하공연을 끝으로 마무리됐다.



**[이베이코리아] 희망브리지, 육선과 집수리 봉사**



**[넷마블] 학부모 게임문화교실 확대 실시**

넷마블이 서울시교육청 및 서울시립청소년미디어센터와 4년째 진행하고 있는 가족소통 프로젝트 '학부모 게임문화교실'을 올해 40%이상 대폭 확대 시행합니다.



**[넷마블] 동방사회복지회 일시보호소 봉사활동 진행**

넷마블이 정기봉사를 진행중인 동방사회복지회 영아 일시보호소를 방문해 아기천사들의 일일 엄마가 되어 아이들보미 봉사활동을 진행했습니다.

### 상생협력



**[이베이코리아] G마켓, 국내여행 활성화를 위해 '관광주간 캠페인' 진행**



**[네이버] 대한민국 대표 개발자 컨퍼런스 'DEVIEW 2014' 개최**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)가 주최하는 국내 최대 개발자 컨퍼런스 'DEVIEW 2014'이 9월 29일, 30일 이틀 간 서울 잠실 롯데호텔에서 지식 나누고(Sharing), '탁월함을 추구하며'(Excellence), '함께 성장하는(Growth)'이라는 테마로 개최. 참가 등록은 16일, 17일 양일에 걸쳐 DEVIEW 2014 홈페이지 (<http://deview.kr/2014>)를 통해 진행되며, 신청수로 2천명 이상의 참가 신청을 받을 계획이다. 올해로 7회째를 맞는 'DEVIEW2014'는 국내 개발자를 비롯 글로벌 SW기업 엔지니어와 오픈소스 개발자들을 초대해 참여의 폭을 더욱 넓혔다. 또한 급변하는 지형에 맞춰 IoT와 하드웨어 등 이머징 테크 분야의 최신 기술 트렌드로 주제를 넓혀 트랙을 구성.



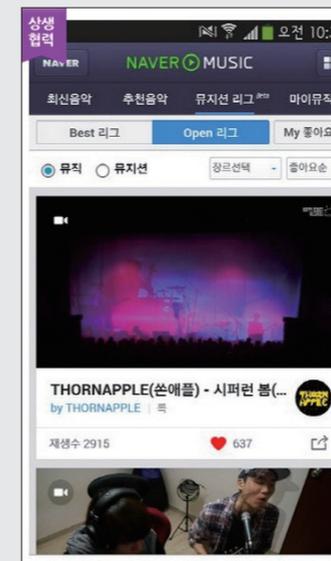
**[네이버] 매일 독립 애니메이션 상영하는 '애니씨어터' 오픈**

네이버(대표이사 사장 김상헌)는 매일 독립 애니메이션을 상영하는 기획상영전 '애니씨어터'를 오픈. '애니씨어터'는 네이버 동영상 서비스인 네이버 TV캐스트에서 매일 독립 애니메이션을 상영하는 공간이다. (사)한국독립애니메이션협회의 전문 기획단이 매달 테마에 따라 작품들을 선정한다. 국내외 영화제를 통해 주목 받았던 작품들부터 시즌별, 주제별 기획된 작품들이 2개월간 상영될 예정.



**[네이버] 애니메이션 저변 확대 위해 한국 독립애니메이션협회와 MOU 진행**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)는 애니메이션 저변 확대를 위해 한국독립애니메이션협회(KIAFA)와 업무협약(MOU)을 체결. 네이버와 한국독립애니메이션협회는 숨어 있는 애니메이션 작품들을 온라인을 통해 대중에게 소개하고 애니메이션 창작을 지원하는 다양한 활동을 전개할 예정. 우선 오는 9월부터 6개월간 네이버 TV캐스트를 통해 매일 4편의 애니메이션을 상영하는 기획상영전 '애니씨어터'를 진행한다. 서울독립영화제 집행위원회 특별상을 받은 '남자다운 수다', '인디 애니페스트 대상 수상작인 '남자는 울지 않았다' 등 국내외 영화제를 통해 주목받았던 작품들을 시작으로 매달 테마를 정해 작품을 상영할 계획.



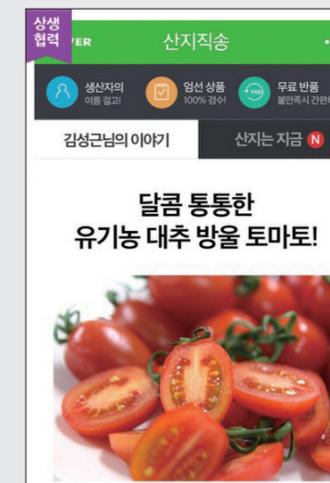
**[네이버] 음악 창작 오픈 플랫폼 '뮤지션리그' 모바일 서비스 시작**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)가 지난 달 선보인 음악 창작자를 위한 오픈 플랫폼 '뮤지션리그'의 모바일 서비스를 시작. 뮤지션리그는 음악 창작자들이 자신의 음악을 자유롭게 올리고 대중과 소통할 수 있는 공간으로 서비스 출시 후 음악에 대중에게 소개하기 쉽지 않았던 음악 창작자들에게 큰 호응을 얻었다. '빅베이지 드라이버', '뽕다', '이유림' 등 인디음악계의 실력파 뮤지션을 비롯해 음악을 공부하고 있는 학생들까지 다양한 뮤지션이 참여해 오픈 3주 만에 670여 팀, 1,700여 곡이 넘게 등록.



**[네이버] 모두컴퍼니와 상생협력을 위한 업무협약 체결**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)는 주차장 정보 제공 및 공유 어플리케이션 '모두의 주차장'을 서비스 하는 모두컴퍼니(주)(공동대표 강수남, 김동현)와 상생협력을 위한 업무협약을 체결. 이번 제휴를 통해 네이버는 모두컴퍼니로부터 제공받은 주차장 DB를 활용해 이용자들이 주차장 정보를 편리하게 이용할 수 있게 할 예정. 이와 동시에 모두컴퍼니는 네이버 지도서비스를 통해 자사의 서비스를 더욱 알릴 수 있는 기회 확보.



안녕하세요. 강원도에서 직접 재배한 유기농 대추 방울 토마토입니다. 다른 지역에 비해 통통하고 알찬 토마토를 만나보실 수 있으며, 더 건강하고 신선한 토마토를 키우도록 노력하고 있습니다. 감사합니다.

**[네이버] 모바일 쇼핑플랫폼 '산지직송' 서비스 강화**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)는 산지 생산자를 지원하는 동시에 소비자들에게는 산지직송으로 신선한 먹거리를 제공하는 '네이버 산지직송' (<http://checkout.naver.com/sani/m/index>) 서비스를 강화해 더 많은 생산자의 편리를 지원. 네이버는 지금까지 직접 생산자나 판매자에게 문의를 하거나 필요한 상품의 생산자를 찾아가 직접 시키는 기존의 방식에서, 더 많은 판매자들이 직접 '네이버 산지직송'을 통해 상품을 등록할 수 있도록 모바일 페이지 하단에 인접 안내 페이지를 두어 입점 방법이나 상품 선정에 대한 정보를 제공할 예정.



## 인터넷 나눔마당 21호



### 기획기사

## 골프존, 임직원 재능기부 프로그램 운영

골프, 요리교실, 영유아 돌보미 등 임직원 재능 활용한 봉사활동

나눔과 배려 정신 실천하기 위해 매주 1회 지속 시행

토탈골프문화기업 (주)골프존(대표 김영찬) 임직원들이 지난 3일, 서울 강남구 청담동에 소재한 골프존타워 서울사옥(이하 골프존 서울 사옥)에서 재능기부 프로그램의 일환으로 골프교실을 진행했다고 밝혔다. 골프존 재능기부란, 골프, 요리, 영유아 보육, 체육 활동 등 임직원이 가지고 있는 재능을 지역사회에 기부하는 봉사활동 프로그램으로 골프존의 나눔과 배려정신을 지속적으로 실천하기 위해 기획되었다. 영유아 돌보미, 요리교실, 골프교실 등으로 구성되어 프로그램에 따라 매주 1회 조를 편성하여 시행한다.

이달부터 시행된 골프교실은 골프 이론 교육 및 필드 라운드를 통해 골프 경험을 쌓은 임직원들이 참여하는 것으로 골프존 서울 사옥에 마련된 GDR (Golfzon Driving Range)과 비전시스템을 활용하여 골프선수를 꿈꾸는 지적장애인 골퍼들에게 골프를 가르쳐주는 프로그램이다.

골프교실에는 마포장애인종합복지관 장애인과 송파배어클럽 장애인이 참가하며 전문 티칭 프로가 레슨을 진행하고 임직원들은 장애인들이 레슨 내용을 이해하고 연습에 적용할 수 있도록 지원하는 도우미 역할을 담당한다.

영유아 돌보미 활동은 서울 영아 일시보호소에 골프존 임직원들이 방문하여 생후 1~6개월 영아를 대상으로 식사 및 안아주기 등의 보육 지원 활동을 펼치는 프로그램이고, 요리 교실은 골프존 서울

사옥 구내 식당에서 지역 소외계층 아동들과 임직원들이 함께 요리를 만들어 소통을 나누는 활동이다. 각 프로그램 모두 지난 6월에 시작되어 운영되고 있다.

이번 재능기부 활동을 기획한 골프존 CSV실 양성준 실장은 “골프존 재능기부는 임직원들의 재능을 활용하여 소외 계층 아이들과 따뜻한 소통을 하기 위해 마련한 프로그램이다”라며 “골프존은 앞으로도 나눔과 배려 정신을 실천하는 사회공헌 활동을 펼치기 위해 지속적으로 노력하겠다”라고 말했다.

한편, 골프존은 재능기부 외에도 골프존은 백혈병아이들을 위한 조식기부, 바자회, 무료급식지원, 소외계층, 독거노인을 위한 행사 지원 등 소외계층을 위한 다양한 사회공헌 활동을 펼치고 있으며 골프존문화재단을 통해 골프꿈나무 육성, 공예명장 후원, 지역사회 문화나눔, 사회소외계층 후원 등 4대 사회공헌 사업을 후원하고 있다.



## “좋아요” 누르고 스페셜올림픽 골프 선수 후원!

골프존, 지적장애인 골퍼 6명 응원하는 'Swing for your Dream' 캠페인 실시

페이스북 '좋아요' 1,000개 모이면 골프용품과 필드 훈련 지원

토탈골프문화기업 (주)골프존(대표 김영찬)은 지난 8월 18일까지 골프존 공식 페이스북을 통해 지적장애인 골퍼를 후원하는 '스윙포유어드림 (Swing for your Dream)' 캠페인을 실시했다고 밝혔다.

'스윙포유어드림(Swing for your Dream)' 캠페인은 골프존이

작년에 이어 2회째 시행하는 소셜CSR 프로그램으로 골퍼로서의 꿈을 이루기 위해 노력하는 지적발달 장애인 학생들을 응원하기 위해 기획되었다.

올 해는 배세진, 최우인, 최민지, 박신우, 강성곤, 김민지 등 총 6명을 후원한다. 페이스북 팬들의 “좋아요” 클릭 수가

1,000개 모여 골프 용품과 함께 필드에서 훈련을 받을 수 있는 기회를 제공했다. 이번 캠페인의 주인공 6명은 지난 8월 21일에 개최한 스페셜올림픽 골프대회에 참여했던 선수로 대한장애인골프협회에서 추천을 받아 선정됐다.

특히, 강성곤 학생은 지난 해 스페셜올림픽 골프대회에서 금메달을 획득하고, 골프존문화재단에서 주최한 전국 장애인 스크린골프대회에서도 1등을 차지한 지적장애 골퍼 유망주이다. 강성곤 학생의 어머니는 “성곤이가 골프를 접한 후 행복해하고 가족과 깊은 대화를 나누게 되는 등 정서적인 면에서 많은 변화를 보였다”며 “앞으로도 성곤이가 골퍼의 꿈을 이룰 수 있도록 아낌 없이 응원할 것이다”라고 말했다.

골프존 양성준 실장은 “후원 장애인골퍼 학생들의 꿈을

실현하는데 ‘스윙포유어드림(Swing for your Dream)’ 캠페인이 도움 되길 희망한다”며 “이번 캠페인은 누구나 쉽고 간단히 참여할 수 있는 만큼 많은 골퍼들의 응원을 기대한다”고 말했다.

캠페인 참여 방법은 골프존 페이스북 (www.facebook.com/golfzon)에 접속하여 ‘좋아요’를 누르고 응원 댓글을 남기는 방식이다. 응원 메시지를 남긴 페이스북 이용자에게는 추첨을 통해 ‘아이스크림 기프트콘’을 증정했다.

한편, 지난 해 소셜 CSR 캠페인 주인공이었던 한지연 (대방중학교, 15) 학생은 많은 골퍼들의 응원에 힘입어 골퍼용품과 필드 훈련을 지원받은 후 향상된 기량으로 올 해도 스페셜올림픽에 참여했다.

### 스페셜올림픽이란

지적·자폐성 장애인들이 참가하는 국제경기대회로 1968년에 시작되어 4년마다 하계대회와 동계대회로 나누어 개최됩니다.

지적·자폐성장애인들을 위해 지속적인 스포츠훈련 기회를 제공하고 수시로 경기대회를 개최하여 참여시킴으로써, 지적·자폐성장애인들의 신체적 적응력을 향상 시키고 생산적인 사회구성원으로서 인정받을 수 있도록 기여하는 국제적 운동임과 동시에 비영리국제 스포츠키구입니다.



## 골프존문화재단, ‘사랑나눔 효 큰잔치’ 개최

지역 소외계층 어르신 1,700여명 대상 문화공연 및 쌀 1,700포 지원

(재)골프존문화재단(이사장 김영찬)이 지난 15일, 대전 충남대학교 정심화 국제문화회관에서 지역 소외계층 어르신 및 독거노인 1,700여명을 대상으로 ‘2014 사랑나눔 효잔치’를 개최했다고 밝혔다.

골프존문화재단은 겨울이 다가 오기 전 소외된 이웃을 돌아보고 ‘효’의 의미를 되새기기 위해 이번 행사를 기획했다. ‘사랑나눔 효잔치’는 대전 지역의 소외계층 어르신을 위해 매년 개최하는 행사로 골프존문화재단과 대전광역시 자원봉사지원센터가 주관하며 올 해 4회를 맞이했다.

이날 자리에는 김영찬 골프존문화재단 이사장과 백춘희 대전시 정무부시장, 충남대 정상철 총장 등이 참석했으며, 골프존 직원들이 자원봉사자로 직접 참여했다.

이번 행사에는 어르신들을 위한 국악공연, 설운도, 남진, 김혜연 등 인기 트로트 가수가 등장하는 ‘청춘 콘서트’가 열려 어르신들에게 즐거운 하루를 선사했다. 또한, 참석하신 어르신들께는 쌀 1,700포도 전달됐다.

김영찬 이사장은 “행사에 참여하신 모두가 주변 소외된 이웃과

어르신을 생각할 수 있는 의미 있는 행사가 될 수 있도록 힘썼다”며 “앞으로도 나눔과 배려의 이웃사랑을 적극 실천하고, 다양한 사회공헌 활동을 펼쳐나갈 수 있도록 노력하겠다”고 밝혔다.

한편, 골프존문화재단은 문화예술인의 작품을 널리 알리고 발전시키기 위한 문화예술인 후원사업, 대전지역에 연고가 있는 골퍼주니어에게 장학금을 후원하는 골퍼꿈나무 후원사업과 함께 지역사회 문화나눔사업, 사회소외계층 후원 등 4대 사회공헌 사업을 지속적으로 운영하고 있다.



### 사회공헌



**[넷마블] 특수학교 게임여가문화체험관 개관**  
 넷마블이 장애학생들의 여가문화 증진 및 발달을 위해 대구선명학교와 대전해광학교에 게임여가문화체험관 '해피스페이스'를 설치하고 개관식을 진행했습니다.



**[네이버] '소프트웨어야 놀자' 홈페이지 개편**  
 네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)는 작년부터 진행해온 '소프트웨어야 놀자' 캠페인의 온라인 페이지를 새롭게 개편. 개편된 '소프트웨어야 놀자' 페이지에서는 선행지식 없이도 소프트웨어의 기초 지식을 배워나가며 논리력과 창의력, 문제해결 능력을 길러갈 수 있는 체계 중심의 소프트웨어 강의프로그램과 함께, EBS와 공동 제작한 소프트웨어 미니다큐멘터리 '코딩, 소프트웨어 시대' 등 다양한SW 콘텐츠를 접할 수 있음.



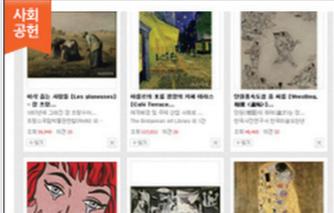
**[네이버] 그린팩토리, LEED 플래티넘 세계 최고 점수 획득**  
 네이버(대표이사 김상헌)는 네이버 사옥인 '그린팩토리'의 에너지 절감과 친환경 운영 노력을 인정받아, '그린팩토리' 운영 4년만에 LEED 플래티넘 중 세계 최고 점수를 획득. 이번 평가에서 그린팩토리는 수자원 절약을 위해 빗물을 재활용해 냉방용수로 사용하고, 온실가스 배출 절감 등을 위해 노력한 결과, 매년 평균 5%이상 에너지 사용량을 줄이고 있다는 점에서 높은 점수를 받았다. 네이버 그린팩토리는 지금까지 2,400톤의 이산화탄소를 절감했으며, 이는 어린 소나무 88만 그루를 심는 효과.



**[이베이코리아] G마켓, '2014 포브스 코리아 사회공헌대상' 연속 3년 수상**  
 18개 기업과 기관이 '2014 포브스 코리아 사회공헌대상'을 수상했고, 특히 G마켓과 한국건강관리협회는 3년 연속 이름을 올렸다.



**[이베이코리아] G마켓, 한글날 기념 서경덕 &서경석 한글공부방 후원**  
 G마켓이 2013년부터 후원해 온 한글공부방이 이번 한글날을 맞이하여 8호점까지 개설하게 된다. 베트남, 필리핀, 브라질, 러시아 등 각국에 한글을 배우는 이들을 위한 공부방을 후원함으로써 우리의 한글을 더욱 알리고자 하였다. 이와 동시에 한글날 주간에는 한글소품을 특가로 판매해 많은 사랑을 받았다.



**[네이버] 디지털 '박수근', '김환기' 작품 구축 국제 무대 호평**  
 네이버(대표이사 김상헌)는 제 6회 '아시아-유럽 박물관 네트워크(이하 ASEMUS) 2014' 총회에서 <한국의 문화 예술 콘텐츠 디지털이징과 활용의 실사례 연구>를 주제로 발표. ASEMUS는 아시아와 유럽 46개국 105개 박물관이 가입돼있는 박물관 국제협의체다. 네이버는 문화, 예술 콘텐츠의 대중화를 위해 국내 유명 작품들을 디지털이징하고, 아시아와 유럽의 유명 작품들을 볼 수 있는 'VCM 사이트'의 개편 작업을 담당할 기술력을 인정받아, 이번 ASEMUS총회에 유일한 일반 IT 기업으로 초대 받음.



**[넷마블] 청소년 게임진로캠프 '다함께 잡(job)아라' 진행**  
 넷마블이 청소년 게임진로탐색캠프 '다함께 잡(job)아라'를 열고 청소년들이 직접 게임을 제작하고 꿈을 설계해보는 기회를 제공했습니다.



**[이베이코리아] 다양한 사회공헌 활동으로 착한 쇼핑 이끈다.**  
 G마켓과 옥션을 운영하는 이베이코리아가 업계를 선도하는 1등 기업답게 다양한 시스템 및 서비스, 캠페인 등을 통해 활발한 사회공헌 활동을 하고 있다. 먼저 G마켓(www.gmarket.co.kr)은 고객 및 중소 영세 판매자를 위한 사회공헌 활동에 앞장서고 있다. 옥션(www.auction.co.kr) 역시 착한 소비문화 조장 및 건전한 기업문화 육성을 위해 다양한 방면에서 적극적인 행보를 보이고 있다.

### 상생협력



**[이베이코리아] 전국 마을기업, G마켓-옥션에 입점**  
 안행부는 마을기업의 안정적인 판로 확보를 위해 이베이 코리아 등과 협력해 G마켓 및 옥션 등에 마을기업 제품을 입점할 예정이다. 또 지역별 마을기업 제품 판매행사와 지역 유통업체 입점을 통해 판로를 지원하기로 했다.



**[네이버] "금액 제한없이 스타트업에 지원한다"**  
 네이버의 송창현 네이버랩스 연구센터장은 서울 잠실 롯데호텔월드에서 열린 IT 개발자 회의 '데뷰(DEVIEW)'에서 "네이버는 기술력 있는 스타트업에 금액 제한없이 중장기적으로 꾸준한 지원과 투자를 제공하겠다"고 밝힘. 이날 기조연설자에서 "공간과 인프라 지원은 물론 네이버 개발자와 다자이너를 통한 기술 지원과 협업, 필요한 플랫폼 개발에 대한 지원, 오픈 API 지원 등도 마련하겠다"고 강조.



**[이베이코리아] G마켓-옥션, 또 다른 판매처로 소상공인에게 각광**  
 e-커머스가 소상공인들의 또 하나의 판매처로 자리 잡아가고 있다. G마켓과 옥션은 온라인과 오프라인을 활용한 창업교육을 진행하고 있다. 수익률 분석, 키워드 광고와 카테고리 광고 적용 등 경영방법 뿐 아니라 드림위버를 활용한 상세페이지 제작, 이미지 호스팅 등을 교육하고 있다.



**[네이버] 한글 간판 지원 및 현책방 전시 프로모션 진행**  
 네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)는 네이버 문화재단, 서울시, 문화체육관광부와 함께 체계적인 현책방 거리 점포들에 대해 한글 간판 지원 및 오프라인 전시를 진행. 지난해에 이어 올해도 진행되는 한글 간판 지원은 체계적인 현책방 거리에 위치한 점포 25개를 포함해 가계에 알맞은 따뜻한 사연 접수를 통해 선정된 전국 16개 점포, 총 41개 상점을 대상으로 무료로 진행.



**[넥스] 제주대병원에서 '넥스작은책방' 95호점 설립**  
 이번 책방은 입원과 치료 때문에 학교에 다니기 어려운 일부 학생들을 위해 소아병동 내 병원학교로 마련됐다. 이를 위해 넥스는 다양한 연령대의 어린이를 위한 총 600여권의 도서는 물론 수업 진행을 위한 칠판 및 책상과 의자를 비치했다.



**[넥스] '넥스작은책방' 100호점, '마비노기' 이용자가 쫓는다**  
 이번 '작은책방' 100호점은 넥스 창립 20주년과 온라인게임'마비노기' 서비스 10주년을 기념해 '넥스작은책방 with 마비노기'라는 이름으로 지어진다. 지난 7월 열린 마비노기 판타지파티에서 조성된 수익금을 이용해 미안마의 셰비다(Shwepyithar) 지역에 마련될 예정이다.



# 인터넷 나눔마당 22호



기획기사

## 넷마블, 게임으로 '소통'하다 netmarble

넷마블은 '더불어 사는 건강한 세상 만들기'를 목표로, 게임회사만이 할 수 있는 사회공헌 활동으로 더 큰 가치를 창출하기 위해 노력하고 있습니다. 1.장애없는 세상 2.학부모게임교실을 중심으로 미래성장동력인 장애학생을 비롯, 비장애 아동 청소년들의 꿈과 희망을 잘 키워나가는데에 도움이 되기 위한 여러가지 사업을 실시 중에 있습니다.

또한 넷마블은 국내 대표 게임회사로서의 사회적 책임과 게임 회사가 잘할 수 있는 특화된 사회공헌 활동을 토대로, 게임회사로는 최초로 보건복지부 장관상인 행복나눔인상 수상의 영광을 얻은 바 있습니다.

### 1.장애없는 세상

#### 전국장애학생e스포츠대회

넷마블은 2009년부터 6년째 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원과 함께 장애학생들을 대상으로 '전국장애학생 e스포츠대회'를 개최하고 있습니다. '전국장애학생e스포츠대회'는 온라인·모바일 게임의 우수한 기능을 활용해 장애학생의 정보화 능력 신장 및 건전한 여가생활을 통해 삶의 질을 높이는 목적으로 실시되는 축제의 장입니다. 지역예선을 통과한 전국특수학교 학생, 학부모, 교사 등 약 1,500여명이 '미구미구', '차구차구', '오목', '다함께 붕붕붕' 등 다양한 종목에서 승부를 겨루며, 사회통합을 목적으로 '장애비장애학생 통합부문', '학부모 자녀 통합부문' 또한 운영됩니다. 넷마블 임직원들도 대회종목 심사위원으로 자원해 재능기부를 펼칩니다.



#### 게임여가문화체험관

넷마블은 국립특수교육원과 함께 장애학생들의 건전한 여가활동 및 게임을 이용한 장애학생들의 다양한 학습 지원을 위해 전국 특수학교 및 특수학급에 게임여가문화체험관을 보급하고 있습니다. 2008년부터 시작해 전국 27개의 여가문화체험관을 특수학교 및 일반학교 특수학급에 설치했으며 ●장애학생의 체력과 집중력 강화를 위한 체감형 게임 중심의 '비디오 게임존' ●사회성 강화와 올바른 게임문화 교육을 위한 '모바일 및 PC게임존' ●e-스포츠 관람과 휴식을 위한 '휴게존' 등으로 구성되어 있습니다.



### 2.학부모게임교실

#### ESC 학부모게임문화교실

'ESC 프로젝트'는 학부모의 게임에 대한 이해를 돕고 가족의 소통을 회복하기 위해 넷마블이 서울시교육청의 협조 아래 서울시청소년미디어센터와 함께 2011년부터 진행 중인 프로그램입니다. 학부모 게임문화교실, 청소년 진로캠프, 가족캠프 및 소통컨퍼런스로 이루어져 있습니다. '학부모게임문화교실'은 초등학교부터 고등학교를 둔 학부모를 대상으로 게임에 몰입하는 청소년의 게임문화를 이해하고, 자녀의 건전한 게임이용을 지도하여 가족의 건강한 소통을 돕기 위한 프로그램입니다. 자녀와의 소통법, 미디어 과몰입 예방을 위한 자녀지도 등을 교육하며 원만한 가족관계 형성을 돕습니다.



#### ESC 청소년캠프/가족캠프

청소년 게임문화진로탐색 캠프 '다함께 잡(job)아라' 및 가족소통캠프는 청소년이 학습유형 및 진로탐색 검사를 통해 꿈을 설계하고 창작과 공동작업을 통해 게임을 제작해보는 미디어교육 캠프입니다. 올바른 게임 미디어 이용법/직업탐색을 통한 목표 찾기/나만의 교육용 게임 만들기과 같은 활동을 통해 게임업에 관심 있는 청소년의 진로를 지도하고 게임을 통한 자아정체성 확립 및 진로와 목표 설정에 도움을 줍니다.



### 사회공헌



**[네이버] 대학생 참여 멘토링 SW 교육 프로그램 운영**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)가 '소프트웨어 야 놀자' 캠페인의 일환으로 성공관대, 한국교원대, 춘천교대 등과 제휴협약식을 갖고, 대학생들이 직접 소프트웨어 교육에 참여하는 멘토링 프로그램을 진행. 이번 프로그램은 기존에 수도권 위주로 진행해온 소프트웨어(이하 SW) 교육의 접근성을 확대하고, 충북, 강원 등 다양한 지역에 걸쳐 학생들에게 교육 기회를 제공하기 위한 취지.



**[이베코리야] 희망브리지, 입동맞이 연탄 나눔 봉사**

육선의 희망브리지봉사단 직장인 봉사팀 42명은 은평구 재난위기가정 15세대를 찾아 연탄 3,000장을 배달했다. 이날 연탄 배달에 사용된 20개의 지게는 인테리어 사업자 김종길씨가 무료로 만들어 기증했다.



**[다음카카오] 인도 희망학교 아이들과 함께 한 특별한 자원봉사! 설레는 휴가!!**

지구촌 희망학교는 다음카카오 임직원들의 기부로 매년 캄보디아 라오스 등 제 3세계에 한 호씩 초등학교가 지어지는 프로그램입니다. 이번에 다음카카오 임직원이 9호 희망학교가 있는 인도 볼드만으로 설레는 휴가를 다녀왔습니다.



**[네이버] 문학 작품 사전 '낯선 문학 가깝게 보기' 서비스 오픈**

네이버(주)(대표 이사 사장 김상헌)는 전 세계의 다양한 문학 작품들을 전문가의 시선으로 다룬 문학 작품사전 '낯선 문학 가깝게 보기'를 오픈. 대학교재 전문 출판사 '인문과 교양'과 공동 제작한 '낯선 문학 가깝게 보기'는 영미, 유럽부터 흔히 접하기 어려웠던 중앙아시아, 인도, 아프리카 지역 등 총 34개 국가의 940여 개 작품들을 심층적으로 정리한 작품 사전이다. 해당 지역 문학을 전공한 130여 명의 교수들이 시, 소설, 희곡 등을 총망라해 각 국가와 시대별로 각별한 의미가 있는 작품들을 선정해 집필에 참여했다. 특히 말레이시아, 중국은 해당 지역 대학의 연구자가 직접 참여해 보다 깊이 있는 해설 제공.



**[이베코리야] G마켓 초록숲길, 안산·백련산 안내판 정비 완료**

초록숲길(Green Trails) 사업은 서울시, G마켓, 생명의 숲은 MOU를 맺고 서울의 숲길을 대상으로 주요 안내시설물을 정비하고 셋길 폐쇄 등을 추진하는 사업이다. 올해 사업을 통해 서대문구 안산, 백련산 능선길에 초록숲길 6호, 7호가 조성되었다. 각 안내판에는 QR코드와 NFC를 부착해 스마트폰으로 스캔하면 해당지역의 위치정보와 생태 및 숲길 관련 내용을 좀 더 자세히 살펴볼 수 있다.



**[다음카카오] 비영리 미디어 컨퍼런스 ChangeON**

ChangeON 비영리 미디어 컨퍼런스는 공익적 활동을 하는 비영리 단체들이 미디어를 활용하여 새로운 가치를 만들어 내고, 사회 변화의 원동력을 확보하는데 필요한 창의적이고 혁신적인 생각과 정보를 나누기 위해 다음세대재단이 준비하는 컨퍼런스입니다. 특별히 부산에서 개최된 2014년 체인지온 컨퍼런스 소식을 전해드립니다.

### 상생협력



**[네이버] 오픈소스 기술 컨퍼런스 'XECon+PHPFest 2014' 개최**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)는 오픈소스 프로젝트 XpressEngine(이하 XE)과 PHP 기술 지식을 공유하고 나눌 수 있는 'XECon+PHPFest 2014' 컨퍼런스를 8일 개최. 네이버가 진행해온 'XE 컨퍼런스(XECon)'와 PHPKorea의 국내 최대 규모 PHP 컨퍼런스인 'PHPFest'가 함께 만나 진행되는 이번 행사는 네이버, NHN 엔터테인먼트, 다음카카오 등 국내 IT업체 개발자들이 참여한 가운데 3개의 트랙, 총 15개의 세션으로 구성.



**[넥슨] 2014 즐거운 직장, 행복한 기업' 문체부 장관상 수상**

넥슨은 정부 관계자, 문화-예술 분야 전문가, 학계 인사 등으로 구성된 인증 위원회의 서면평가와 현장실사를 거쳐 중견기업 부문에서 최종 인증을 획득했다. 직원을 대상으로 한 차별화된 교육 프로그램 운영, 직원들의 여가생활 보장을 위한 실질적 복지제도를 갖췄다는 점에서 높은 점수를 받았다.



**[넥슨] 미얀마 '넥슨작은책방' 100호점 마비노기 유저 이벤트**

(주)넥슨(대표 박지원)은 자사의 인기 온라인게임 마비노기 유저봉사단과 함께하는 '넥슨작은책방 100호점' 미얀마 설립에 앞서 미얀마 쉐비다(Shwepyithar) 지역으로 해외 원정길에 오르는 유저봉사단을 응원하고 온라인에서 봉사에 동참할 수 있는 이벤트를 마비노기 유저를 대상으로 11월 24일까지 실시한다.



**[네이버] SF&판타지 장르소설 신인 작가 발굴 공모전 개최**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)가 제 3회 네이버 웹소설 공모전 '킹 오브 판타지(King Of Fantasy)'를 개최. 이번 공모전은 기존에 출판되었거나 정식 연재된 적이 없는 SF(Science Fiction) 장르와 판타지 장르의 작품을 대상으로 진행. 모집 기간은 11월 5일부터 12월 31일까지며, 응모 방법은 참가자가 직접 웹소설 플랫폼인 그 코너에 원고를 업로드. 총 3명(팀)의 수상자를 선정해 각각 1천만 원의 상금을 제공. 수상작은 네이버 웹소설에서 정식 연재 예정.



**[이베코리야] 제 6회 지방자치단체 e-마케팅페어 개최**

G마켓과 육선을 운영하는 이베코리야가 국내 124개 지자체 농특산물 및 여행상품을 선보이는 '제6회 G마켓-육선 지방자치단체 e-마케팅페어'를 개최한다. 이번 행사는 미래창조과학부, 안전행정부, 농림축산식품부, 해양수산부, 한국관광공사 후원으로 내달 16일까지 진행된다. 3주간 육선-G마켓 사이트를 통해 전국 지자체의 먹거리, 우수 농수산물, 여행상품을 만나볼 수 있다.



# 인터넷 나눔마당 23호



## 기획기사

### 다음카카오 2014 희망해 연말 캠페인

다음카카오는 'Connect Everything'이라는 회사의 비전에 맞게 자사의 서비스를 통해 사회의 이슈와 네티즌을 연결하고 이를 통해 사회 문제 해결을 돕는 소셜 모금 서비스 '희망해(<http://hope.daum.net/>)'를 운영하고 있습니다. 매년 연말 희망해에서는 네티즌들이 기부에 동참할 수 있는 연말 캠페인을 PC와 Mobile 웹페이지를 통해 진행합니다.

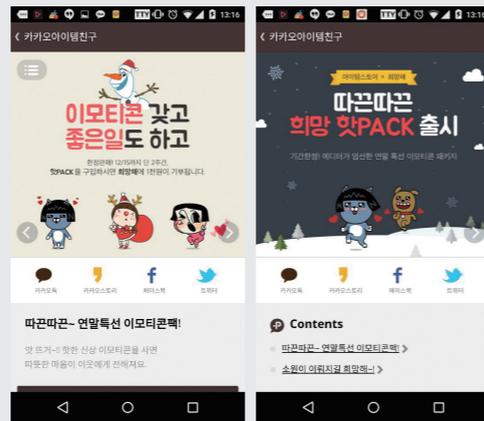
2014년 12월 2일부터 내년 1월 6일까지 진행되는 금번 연말 캠페인의 이름은 '세상의 모든 소원이 이뤄지길 희망해'입니다. 세상 모든 소원이 이루어질 수 있는 2015년이 되기를 희망하며 이번 캠페인을 소개합니다.



#### 다음 희망해와 카카오톡의 첫 만남

다음카카오의 통합법인 출범 이후 처음으로 진행되는 이번 희망해 캠페인의 가장 큰 특징은 카카오톡 이모티콘과 옐로아이디 서비스와 함께 프로모션을 진행하는 것입니다.

캠페인 오픈하고 2주간은 카카오톡 디지털아이템샵에서 판매하는 '따끈따끈 희망 핫팩' 이모티콘 패키지와 함께하였습니다. '따끈따끈 희망 핫팩'이 판매될 때마다 다음카카오가 1,000원을 기부하는 프로모션을 진행했는데, 무려 2주간 80,000건이 넘는 판매량에 따라 약 8,000만원의 기부가 이루어졌습니다.

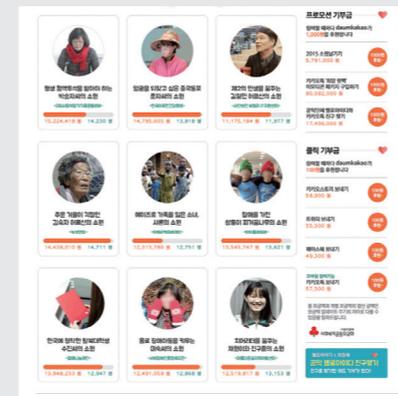


12월 16일부터는 카카오톡의 옐로아이디 서비스와 함께하고 있습니다. 옐로아이디와 희망해의 콜라보레이션 캠페인으로 모금을 제안한 9개의 단체의 옐로아이디와 카카오톡 친구를 맺으면, 해당 단체로 1,000원이 기부가 됩니다. 각 단체에서도 자신들의 옐로아이디 친구추가 홍보를 함께 진행하고 옐로아이디 서비스 역시 캠페인 페이지([www.yellowid-campaign.com](http://www.yellowid-campaign.com))를 제작하여 함께하고 있습니다. 현재(2014년 12월 22일 기준) 옐로아이디 프로모션을 통해서도 1,700만원이 넘는 기부가 진행되고 있습니다.

#### 세상 모든 소원이 이뤄지길 희망해

이번 캠페인에는 9개의 공익 단체들이 함께하였습니다. 함께한 단체들은 아이들과미래, 아프리카미래재단, 한국이주민건강협회, 아름다운꿈지역아동센터, 서부장애평화종합복지관, 사랑의장기기증운동본부, 녹색연합, 열매나눔재단 및 비영리IT지원센터입니다.

피겨선수 꿈을 꾸는 지적장애 쌍둥이 형제의 소원, 건강을 되찾고 싶은 중국 이주노동자의 소원, 맘 편히 여행한번 가보고 싶은 투석 환우들의 소원, 장애아를 홀로 키우는 어머니의 소원, 생사를 넘어 온 탈북 대학생들의 소원, 따뜻한 겨울을 보내고 싶은 밀양 할머니들의 소원, 치어리딩으로 자신감을 찾은 공부방 아이들의 소원, 은퇴 후 제2의 인생을 꿈꾸는 어르신들의 소원, 공부를 하고 싶은 아프리카 아동의 소원 등 다양한 우리 이웃들의 소원이 이번 캠페인에 담겼습니다.



소외된 이웃들의 소원을 모금을 통해 이루어주는 것과 더불어, 네티즌들이 2015년 자신의 소원을 빌면, 소원 하나당 1,000원씩 다음카카오가 소원 기금을 쌓는 소원댓글도 함께 진행하고 있습니다. 그리고 캠페인을 다양한 SNS를 통해 널리 알리기만해도 100원씩 캠페인에 기부가 됩니다.

직접 기부와 캠페인 공유, 프로모션 참여 등 많은 네티즌들의 참여로 현재(2014년 12월 22일 기준) 희망해 캠페인에는 총 119,926,112원이 소원기금으로 모였습니다. 남은 기간 동안에도 많은 관심과 참여를 부탁드립니다.

이번 캠페인으로 사회의 다양한 이웃들의 사연을 통해 네티즌들이 함께 기부에 참여할 수 있는 기회를 제공하고, 다음카카오의 다양한 서비스와의 콜라보레이션을 통해 그 시너지를 높일 수 있는 효과를 보여주었습니다. 앞으로도 다음카카오는 서비스를 통해 유저들과 함께 사회적 변화를 만들어 낼 수 있는 캠페인을 지속적으로 기획하고 플랫폼화 하는 노력을 계속 이어가겠습니다.

### 사회공헌



**[네이버] 소프트웨어 산업 육성 공로상 수상**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)가 소프트웨어 교육 활동을 통해 산업 육성에 기여한 공로를 인정받아 5일 열린 '소프트웨어 산업인의 날' 기념식에서 미래창조과학부장관 기관 표창을 수상. 네이버는 작년 12월부터 '소프트웨어아 놀자' 캠페인을 통해 소프트웨어를 처음 접하는 학생들이 쉽게 관심을 갖고, 접할 수 있도록 온·오프라인 공간에서 소프트웨어 교육을 제공하는 등 사회적 인식 개선을 위해 노력해왔다.



**[넷마블] 게임업계 최초 장애인먼저실천상 수상**

넷마블게임즈가 보건복지부가 후원하고 장애인먼저실천운동본부가 주최하는 '2014 장애인먼저실천상' 시상식에서 대한직접사 총재상을 수상했습니다.



**[넷마블] 이화어린이집 크리스마스 맞이 쿠키만들기 봉사활동 진행**

넷마블이 정기봉사를 진행중인 이화어린이집을 방문해 장애·비장애 통합반 원생들과 함께 크리스마스 맞이 쿠키만들기 봉사활동을 펼쳤습니다.



**[이베이코리아] G마켓, 연말 해외아동 후원 캠페인**

G마켓과 월드비전은 오는 31일까지 기부금 마련을 위한 특별제작 상품으로 '커피 구멍장갑'을 선보이고 1만5천원을 판매한다. G마켓은 제품 판매 수익금 전액에 수익금만큼의 기부금을 더해 해외아동 후원을 위해 월드비전에 전달할 예정이다.



**[이베이코리아] 이웃에 가까이, 더 가까이**

육선과 G마켓을 운영하는 이베이코리아는 소비를 통한 나눔을 실천하는 '후원쇼핑'과 함께 '봉사단'을 운영하는 등 적극적인 사회공헌 활동을 펼치고 있다. 오픈마켓 업계를 선도하는 G마켓은 후원쇼핑을 통한 기부, 청년봉사단 '글러브(GLOVE)' 운영 등 다양한 사회공헌 활동을 진행하고 있고, 육선은 '나눔패밀리', 육선 '바이 굿 스토어(Buy good store)', '나눔박스' 등 고객과 판매자가 함께 참여하는 다양한 사회공헌 활동을 진행하고 있다.



**[넥슨] 미얀마 '작은책방' 100호점 설립**

넥슨은 지난 4일 미얀마 웨비다 지역에 있는 제17초 중학교에 '넥슨작은책방'을 설립했다고 16일 밝혔다. 이번 넥슨작은책방은 100번째 지점으로, 넥슨의 '마비노기' 게임 유저 봉사단이 참여해 설립됐다. 지난 7월 현지 조사를 시작으로 개관까지 7개월에 걸쳐 진행된 프로젝트다. 이날 개관식에는 웨비다 교육청장이 참석해 넥슨에 감사패를 수여했으며, 현지 비정부기구(NGO) 관계자, 제17초 중학교 교사와 학생, 현지 주민 등 700여명이 함께 했다.



**[넥슨] 엔엑스씨, 제주지역 24개 유치원에 네트카페 교육 지원**

엔엑스씨(대표 김정주)와 넥슨컴퓨터박물관(관장 최윤아)은 올해 4월부터 12월까지 제주 읍면 지역에 위치한 24개 유치원, 총 387명의 유아에게 인터넷 예절 교육 프로그램, '넷키즈'를 지원했다고 밝혔다. '넷키즈'는 인터넷과 디지털미디어를 처음 접하는 유아들이 매체를 올바르게 이해하고 활용할 수 있도록 돕는 교육 프로그램으로, 생활 속 소재와 연계된 다양한 신체 활동을 통해 올바른 인터넷 사용 습관을 익힐 수 있는 과정으로 구성됐다.



**[네이버] 네이버-장애인체육회, 장애인체육 활성화 위한 공식 후원협약 체결**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)는 장애인생활체육 활성화를 위해 대한장애인체육회와 협약식을 맺고, 2014년부터 2017년까지 3년간 온라인 홍보 등을 후원할 예정이다.

### 상생협력



**[이베이코리아] 한국유통대상 지역경제공헌 부문 국무총리상 수상**

이베이코리아가 2014년 올해의 한국유통대상에서 지역경제공헌 부문으로 국무총리상을 수상했다. 2012년 온라인/홍소핑 부문, 그리고 2013년 해외개척 부문에 이어 올해 지역경제공헌 부문까지 3년 연속 한국유통대상에서 수상했다.



**[이베이코리아] '창업기업 판로지원' 업무협약 체결**

이베이코리아가 창업지원원과 창업기업 우수제품 발굴·온라인 판로지원을 위한 업무협약을 체결했다. 창업지원원 강사우 원장은 "국내 최대 오픈마켓 시장 점유율 1위인 이베이코리아와의 협력은 창업기업의 온라인 유통채널 진출과 판매활성화에 큰 도움이 될 것"이라고 밝혔다.



**[네이버] 네이버 앱스토어, 스타트업을 위한 지원 활동 확대**

네이버 앱스토어가 모바일 생태계 발전을 위해 교육, 마케팅 등 다양한 분야에서 스타트업 지원 활동을 확대해 예정. 그간 앱 개발 시 필요한 현실적인 문제 해결 방법과 노하우 중심의 교육이 부족했던 것에 착안해 네이버는 NHN넥스트와 연계해 스타트업 개발자에게 150만원 상당의 교육을 무료로 지원.



**[네이버] 국내외 웹툰 작가 220여명 대상으로 '웹툰니스트데이' 개최**

포털사이트 네이버는 지난 16일 서울시 강남구에 위치한 플래툰콘서트홀에서 국내외 웹툰 작가들을 대상으로 '웹툰니스트데이'를 개최. 올해로 7회를 맞는 웹툰니스트데이는 네이버가 매년 말 네이버 웹툰 작가들을 초청해 감사의 인사를 전하고, 웹툰 관련 각 분야의 시상식을 진행하는 행사다. 특히 올해는 글로벌 웹툰 서비스 '라인웹툰'이 출시된 만큼, 200여명의 국내 작가뿐 아니라 대만에서 연세 중인 현지 작가 13명도 참석함.



**[네이버] 네이버 동의를결 관련 공익법인, '한국인터넷광고재단' 출범**

18일 공정거래위원회 산하 공익재단인 한국인터넷광고재단(초대 이사장 신현윤)이 여의도 기독교한국침례회 총회빌딩 7층에서 출범식을 가짐. 한국인터넷광고재단은 지난 5월 공정위가 네이버와 다음커뮤니케이션(현 다음카카오)에 대한 동의를결을 확정함에 따라 설립하기로 했던 공익법인으로서, 앞으로 인터넷 광고와 관련된 다양한 학술적 연구와 정책 제안, 소비자 피해구제, 중소기업 지원을 위한 각종 공익사업을 수행하게 되며, 아울러 네이버 동의를결 이행을 점검하는 역할을 수행할 계획.



**[이베이코리아] '2014년 무역의 날' 국무총리 표창 수상**

이베이코리아가 국내 중소기업자를 대상으로 한 온라인 수출 지원, 정부 및 공공기관과의 협력, 국민들의 합리적 소비를 위한 플랫폼 제공과 교육 사업 등의 공로를 인정 받아 전자무역유공 부문의 국무총리 표창을 수상하였다. 2009년부터 오픈마켓 판매자, 일반인, 개인사업자, 중소기업 등을 대상으로 온라인 수출 강의를 진행해왔고, 해외 배송 및 사후 CS 관리도 지원하는 등 중소기업자들의 글로벌 온라인 수출 지원에도 힘쓰고 있다.



**[이베이코리아] 온라인에서 '우리 농산물' 블리, 'e-마케팅 페어' 6년째 개최**

이베이코리아가 올해 6년째 개최한 'e-마케팅 페어'의 누적 판매액이 1000억 원을 돌파했다. 지난 10월 28일부터 3주간 열린 올해 행사에서는 전국 124개 지자체에서 160곳의 판매업체와 4000여 명의 생산자가 참여해 1만여 개의 상품을 선보였는데 역대 행사 중 최대 거래금액인 200억 원의 판매액을 거뒀다.



**[네이버] 네이버 스토어팜, '에누리' 상품검색 색 지원**

네이버(주)(대표이사 사장 김상헌)는 상품등록 플랫폼 '스토어팜'의 문호를 개방해, 판매자가 원할 경우 가격비교 사이트 '에누리'(www.enuri.com)에서 상품검색과 판매가 이뤄질 수 있도록 지원할 예정. 이를 위해 네이버와 에누리닷컴은 시스템 연동을 위한 개발과 협의를 진행해왔으며, 오는 12월 2주 차부터 상품 카테고리 별로 순차적으로 적용할 계획.



**[이베이코리아] '셀러 교육 프로그램' 마중물 효과 특출**

이베이코리아는 일찍부터 셀러 교육 중요성에 주목하고 다양한 지원을 하고 있어 중소 셀러와 업계에서 호평을 받고 있다. '이베이에듀 판매자 교육센터'를 통해 매일 1300여명의 셀러들에게 G마켓, 육선 창업 관련 교육과정을 제공하고 있고, 지난 10월에는 성공셀러를 발굴하기 위한 '1:1 컨설팅 프로그램'을 새롭게 도입했다.



**[이베이코리아] 육선, 과일값 폭락으로 시름하는 농민 돕는다**

육선은 가을·겨울 인기 7대 과일을 최대 51% 할인 판매하는 '살맛나는 푸드쇼'를 진행했다. 육선 임직원 푸드팀장은 "올해 과일이 풍작을 맞아 평소 과일 비수기인 겨울임에도 사과와 배 등의 가을 과일도 공급량이 많은 편"이라며 "풍작으로 단가가 낮아짐에 따라 어려움을 겪는 농가를 돕기 위해 대대적인 행사를 기획했다"고 말했다.

# 편집자 리스트

Editor's List



네오위즈게임즈

함지현

hamji4523@neowiz.com



네이버

신지만

jm.shin@navercorp.com



넥슨

최연진

momo@nexon.co.kr



넷마블

김미성

miseongkim@netmarble.com



다음카카오

강승원

aileen.kang@daumkakao.com

이경은

olive.lee@daumkakao.com

이진수

jeffrey.lee@daumkakao.com



SK플래닛

김정호

iljkh@sk.com



이베이코리아

김나연

naykim@ebay.com



한국인터넷진흥원

원동은

dew116@kisa.or.kr



한국인터넷기업협회

김영란

yran@kinternet.org

김주미

jumi01240@kinternet.org

## 2014 인터넷상생백서

발행일 2015년 3월

발행인 김상현

발행처 (사)한국인터넷기업협회

서울시 강남구 테헤란로 423 현대타워 7층 701호

tel. 02-563-4114 / www.kinternet.org

디자인 칼리그램 02-335-7636