

장애학생에게 꿈의 무대를... 넷마블의 나눔 '어깨동무'

🎮 착한 게임이 온다

⑥ 넷마블

장애인권 교육 동화책 10권 발간
e스포츠·정보경진 대회 등 개최
업계 최초 장애인선수단 창단도
여가 독려 위해 체험관 32개 열어

밤마다 아이들을 찾아가 놀라게 하는 몬스터가 있다. 그러던 중 어느 날 귀가 잘 들리지 않는 클라라를 만나 당황하게 된다. 청각 장애를 가지고 있는 클라라가 겪는 모험과 경험들을 전달하는 '클라라를 찾아온 몬스터'다.

클라라를 찾아온 몬스터는 넷마블이 어깨동무문고를 통해 발간한 책 가운데 가장 최근 작품이다. 넷마블은 2014년부터 장애 인권에 대한 올바른 인식 확립을 위해 동화책을 출간하고, 전국 교육기관에 배포해왔다. 지금까지 발간한 책은 '황금 깃털 앵무새를 찾아서', '똥! 똥! 똥!' 등 총 10권에 달한다.

창립 초기부터 다양한 사회공헌 활동을 펼쳤던 넷마블은 2018년 1월 이를 보다 지속적이고 전문적으로 진행하기 위해 넷마블문화재단 창립에 나섰다. 문화 만들기, 인재 키우기, 마음 나누기 등 세 개 집중영역에서 사회공헌 활동을 펼치고 있으며, 특히 장애인 인권 보호에 앞장서고 있다.



(위) 넷마블장애인선수단이 '2019 아시아조정선수권대회' 혼성 유타포어 종목에서 금메달을 획득했다. 사진은 아시아조정선수권대회 현장 경기 장면.
(아래) 어깨동무문고 컨퍼런스(왼쪽)와 어깨동무문고서 발간한 동화책. /넷마블문화재단

게임사인 넷마블이 장애아동 돕기에 몰두하는 이유가 뭘까. 넷마블 측은 "남녀노소 누구나, 언제 어디서나 쉽게 함께 할 수 있는 게임의 개방성이 장애인분들에게 큰 파급효과를 가지리라고 생각했기 때문"이라고 강조했다.

스토리나 사운드, 그래픽 등 다양한 문화적 요소가 어우러진 종합 문화콘텐츠인 게임에서 장애아동이 소외받지 않기를 바라는 고민에서 시작됐다.

넷마블은 장애학생들의 e스포츠 활

동을 장려하기 위해 2009년부터 10년이 넘게 장애학생들의 e스포츠대회와 정보경진대회도 열고 있다. 특히 게임업계 최초로 지난해 장애인선수단을 창단하고, 세계선수권 대회 등에 참여하고 있다. 열악한 여건으로 훈련에 집중하기 힘들었던 선수들에게 안정적인 고용 활동을 지원해 장애인 체육 진흥과 장기적인 자립을 지원하기 위해서다.

장애학생의 여가문화를 다양하게 늘리기 위해 2008년 시작한 게임문화체험



이나영 넷마블문화재단 사무국장이 포즈를 취하고 있다. /김나인 기자

관을 현재까지 총 32개가 개관했다.

다음은 이나영 넷마블문화재단 사무국장 일문일답.

-넷마블문화재단 설립 이후 얼마나 많은 학생들이 지원을 받았나.

"전국 장애학생 e페스티벌에 출전했던 학생이 특수학교 교사로 성장해 학생지도교사로 다시 대회에 참여하기도 하고, 게임아카데미에 참가했던 학생들이 게임 회사에 취업하거나 관련 학과에 진학하는 사례가 늘고 있다. 특히 전국 장애학생 e페스티벌의 경우 참가자 대상만족도 설문 결과 5점 만점에 4.5점을 기록할 정도로 긍정적인 평가를 받고 있다."

-어깨동무문고의 일환으로 그간 발간된 책들이 공급하다. 동화책을 활용한 교육이 실제 장애인권 증진에 효과가 있었나.

"2014년부터 현재까지 장애에 대한 올바른 인식 확립을 목적으로 총 10권의 도서가 발됐다. 지난해부터는 장애인은 물론 사회적 약자까지 범위를 넓혔다."

실제 장애우권익문제연구소와 함께 교육 참가자를 대상으로 조사한 결과에서 79%가 장애인식에 대한 결과가 변화됐다고 응답했고, 82%는 동화책을 이용한 교육 방식이 흥미로웠다는 응답을 줬유 의미한 효과가 있었다고 생각한다. 다만, 장애인권교육의 경우 시간이나 장소의 제약으로 한정된 대상에게만 교육이 전달될 수 있어 지난해부터는 시중 판매를 통해 보다 많은 대상에게 동화책을 접할 기회를 늘려가고 있다. 수익금은 교육 및 복지기관에 무상으로 서적을 전달하는데 사용할 예정이다."

-올해 넷마블문화재단이 가장 힘을 쓰는 활동이 공급하다. 넷마블이 가장 중점을 두는 문화적, 사회적 가치는 무엇인가.

"넷마블문화재단은 창립 초기부터 장기적 관점에서 청사진을 그리고 단계적으로 사업을 추진해나가고 있다. 2018년과 2019년에 걸쳐 재단의 기반을 구축하고 사업적 내실을 다졌다면, 2020년부터는 넷마블문화재단만의 정체성을 살린 차별화된 활동들을 다양하게 전개해나갈 방침이다. 특히 무조건 새로운 사업들을 시작하기보다는 기존에 있었던 사업들을 정비하고 파급효과를 지속적으로 높여가는 과정을 통해 실제적인 사회적 기여에 힘을 실을 예정이다. 저변을 넓혀 보다 많은 대상이 나눔 활동에 참여할 수 있는 기회를 새롭게 만들어 나가는데 집중하겠다."

/김나인 기자 silkni@metroseoul.co.kr

난 핵심인재? 기업의 80% "직원 별도 관리" 요주의 직원?

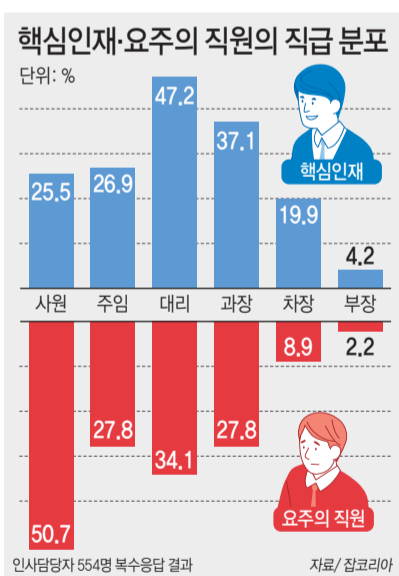
핵심인재 절반 대리급·기술직무
요주의 직원 사원급에 가장 많아
구분 기준 태도→성과중심 변화

기업 5곳 중 4곳은 조직 내 핵심인재와 요주의 직원을 따로 관리하는 것으로 나타났다. 기업들은 '높은 직무 능력'을 핵심 인재의 가장 큰 특징으로 생각하는 반면, '기대에 못 미치는 낮은 성과'를 요주의 직원의 특징으로 꼽았다.

22일 잡코리아가 최근 인사담당자 554명을 대상으로 설문조사한 결과에 따르면, 인사담당자 51.6%는 '사내에 다른 직원과는 별도로 관리하는 핵심인재가 있다'고 답했다.

핵심인재가 분포한 직급(복수응답)을 묻는 결과 ▲대리급이 47.2%로 절반에 가까웠다. 이어 ▲과장급이 37.1%로 높았으며, ▲주임급(26.9%), ▲사원급(25.5%)의 순이었다. 핵심인재를 직무별로 보면 ▲기술개발·R&D 직위가 응답률 48.6%로 가장 많았다. 2위는 ▲마케팅(31.5%)이 차지한 가운데, ▲경영기획/전략(30.4%), ▲영업/영업관리(20.6%), ▲재무/회계(17.5%)이 차례로 이어졌다.

반면 핵심인재와 달리 별도의 관리가 필요한 핵심 관리대상 즉 요주의 직원도 있었다(51.3%). 직급별 요



의 직원은 사원급에서 가장 많았다(50.7%) ▲대리급(34.1%) ▲과장급(27.8%) ▲주임급(27.0%)을 꼽는 응답도 이어졌다. 요주의 직원을 직무별로 살펴 보면 ▲영업/영업관리가 35.9%의 응답률로 가장 많았다. ▲고객상담/서비스(28.9%), ▲기술개발/R&D(25.6%), ▲마케팅(24.4%), ▲생산/현장관리(22.2%)도 요주의 직원이 많은 직무로 꼽혔다.

기업들이 핵심인재를 구분하는 가치가 기존 태도에서 성과 중심으로 달라진 것으로 파악됐다. 2018년 동일 조사에서 기업들은 핵심인재의 가장 큰 특징(복수응답)으로 '조직 결속'(42.4%), '책임감'(35.4%)을 많이 꼽았지만, 이번 조사에서는 '직무 관

련 이해, 능력이 우수'(49.3%)하거나 '기대 이상의 성과'(36.4%)를 내는 직원이 핵심인재의 두드러진 특징이라고 꼽았다. 이번 조사에서는 아울러 '능숙한 커뮤니케이션'(35.0%), '책임감'(32.5%), '애사심 및 조직결속에 기여'(26.2%), '변화에 능동적이며 혁신적'(25.5%) 등이 특징으로 꼽혔다.

요주의 직원들의 두드러진 특징(복수응답)으로는 '기대에 못 미치는 낮은 성과(35.6%)'와 '책임감 부족, 잦은 실수(35.2%)'가 대표적이었다. 여기에 '비슷한 업무, 맡겨진 업무만 반복하고 발전이 없다(32.6%)', '직무 관련 이해 부족, 능력 미숙(31.1%)', '근거 없는 소문의 출처 또는 유통경로가 된다(23.0%)', '대외 커뮤니케이션이 미숙하다(19.3%)', '근태관리가 엉망이다(17.0%)' 등의 응답이 이어졌다.

기업 10곳 중 8곳(80.9%)은 핵심인재와 요주의 직원을 다르게 관리하고 있다고 했다. 그 방법(복수응답)으로는 '성과급 등 별도의 보상 지급'(42.2%), '다른 연봉 수준'(38.4%), '직위/직급 이상(이하)로 권한을 부여하거나 제한'(29.7%), '중간관리자를 통한 직접 체크, 관리'(25.9%), '업무상 독립권, 자율권, 간섭 정도를 달리 한다'(25.2%)는 응답도 이어졌다. /한용수 기자 hys@

중기중앙회 '중소 기술유출' 방지 계약서 개발

공동개발·비밀유지 등 '표준계약서'

중소기업중앙회는 4차 산업혁명, 소재·부품·장비 자립화 등 증가하는 공동 기술개발 수요에 대응하고 중소기업 기술유출을 방지하기 위해 '표준 공동기술개발·비밀유지·구매계약서'를 개발했다고 22일 밝혔다.

이번에 개발한 표준 계약서는 중기중앙회가 국회통과를 요청하고 있는 상생협력법 개정(안)과 관련된 연구성과물로 지난 2월 18일 문을 연 'KBIZ중소기업연구소'의 공정경제 분야 첫 연구 결과다.

KBIZ연구소는 선행연구 검토 및 사례분석을 통해 공동기술개발시 중소기업 기술유출을 방지하기 위한 비밀유지 조항과 성과물의 적극 활용을 위한 구매조항 등을 계약서에 포함했다.

아울러 중소기업이 명확하게 이해할 수 있도록 조항별 해설을 추가했고 ▲비용부담 ▲정보교환 ▲성과물의 귀속 등 분쟁 소지가 될 수 있는 조항에 대해 법률전문가 및 기술개발 경험이 있는 중소기업의 자문을 받아 계약서의 완결성과 활용도를 높였다.

/김승호 기자 bada@

올 공공 SW·ICT사업 5兆... '사상 최대'

올해 공공 소프트웨어(SW)·정보통신기술(ICT) 장비 사업이 사상 최초로 5조원 규모에 진입했다.

과학기술정보통신부와 행정안전부는 2020년 공공부문 SW·ICT장비·정보보호 수요예보 조사 결과를 발표했다.

올해 공공 부문 SW·ICT장비 총 사업금액은 5조592억원으로 지난해에 비해 11.8% 증가했다.

세부적으로는 SW 구축이 3조7595억원으로 전년 대비 13.7% 증가했으며, 상용 SW 구매 3212억원으로 지난해에 비해 6.7% 늘었다. ICT 장비는 9785억원으로 전년 대비 6.4% 증가했다.

이 중 정보보호 사업금액은 8229억

원으로 지난해 대비 5.4% 늘었다.

과기정통부는 공공 SW·ICT장비 사업규모는 2016년 4조원 진입 이후 4년 만에 5조원에 진입했는데, 특히 보건복지부(차세대 사회보장정보시스템 구축 사업), 한국교육학술정보원(4세대 나이스 구축 사업) 등 차세대 시스템 구축 사업이 공공 SW 시장의 성장을 견인한 것으로 분석했다.

SW 구축 사업 중 SW 개발 사업은 1조4275억원, 운영 및 유지관리 사업은 2조444억원 등으로 나타났다. ICT 장비 구매 사업은 컴퓨팅 장비 7541억원, 네트워크 장비 1557억원, 방송장비 687억원을 차지했다. /채윤정 AI 전문기자 echo@