



펫보험 가입률 1.4%
보험업계
혜택 강화 나선다
08



Life

롯데윌푸드
“제로” 매출
500억 목표
L1



“인재 양성, 문화 공헌... ‘게임’으로 사회적 변화 이끌 것”

☆ 빛나는 인터뷰 이나영 넷마블문화재단 사무국장

‘빛나는 인터뷰’의 네 번째 주인공은 이나영 넷마블문화재단 사무국장이다. 넷마블문화재단은 게임을 바탕으로 문화적 가치를 창출하고 미래 인재를 양성하는 재단이다. 이와 함께 진정성 있는 나눔 문화를 확산해 넷마블문화재단은 우리사회 미래 경쟁력 향상에 기여한다는 목표를 갖고 있다.

◆ 넷마블문화재단의 다채로운 문화공헌

“게임을 들여다보면 미술도 있고, 음악도 있고, 이야기도 있다. 다 문화적인 요소들이다.” 이나영 넷마블문화재단 사무국장의 말이다. 이 국장은 넷마블문화재단의 활동은 사회공헌에서 나아가 문화공헌으로 확장한 개념이라고 밝혔다. 넷마블문화재단은 지난 2018년 출범해 넷마블의 공익 활동을 이어오고 있다.

우선 ‘넷마블게임콘서트’는 여러 분야 전문가들과 게임 산업에 대한 최신 지견, 비전, 가치 등을 공유하는 프로그램이다. 인공지능과 로봇 기술이 게임에 미치는 영향, 게임 물리학, 게임과 역사의 만남, 디지털 윤리 등 폭넓은 주제를 다룬다.

특히 지난해 9월에는 장애청소년 및 청년으로 구성된 비바챔버앙상블을 초청한 게임음악 연주회가 열렸다. 당시 행사에서는 ‘모두의마블송’ 뿐 아니라 테일즈위버, 카카오게임즈, 스마일게이트, 라이엇게임즈 등의 게임 주제곡도 연주됐다.

이 국장은 “현대 사회에서 게임은 종합 예술”이라며 “다양한 예술과 융합해 문화적 가치를 전달하고 있다”고 설명한다.

아울러 ‘어깨동무문고’ 출간 사업은 게임에서 중요한 스토리텔링, 필수적인 디지털 디자인 등을 동화라는 아날로그적인 장르로 옮김으로써 상생에 나선 활동이다. 어깨동무문고는 서로의 다름을 이해하고 ‘모두’가 조화를 이룬다는 이념을 목표로 한다.

또 넷마블문화재단은 지난 2019년 게임업계 최초로 ‘넷마블조정선수단’을 창단했다. 소속선수들은

2018년부터 넷마블 공익활동 이어와 장애청소년·청년 게임 음악연주회 초청 다양한 예술과 융합, ‘문화 가치’ 전달

이나영 국장은 “체육도 문화의 한 부분인데, 조정 같은 경우는 비인기 종목이다 보니 훈련 환경이 열악했다. 넷마블문화재단은 선수들이 훈련에만 집중할 수 있는 환경을 조성하고 장애인 체육 진흥에 힘쓰고 있다”고 덧붙였다.

◆ 진정성·지속성이 넷마블문화재단의 경쟁력

이 국장은 “진정성”과 “지속성”을 강조한다. 그는 “전문성도 지속성에서 나온다고 생각하기 때문에 지속적인 노력을 통해 진짜 변화를 이끌어내고자 한다. 유명한 문제집을 한 번 풀었다거나 비싼 강의 한 번 들었다고 공부를 끝내지 않는 것과 같다”고 말한다.

이어 “무엇보다 게임 개발을 위한 기술적 능력을 갖추는 것만큼 기본 소양을 키우는 것이 중요하다. 게임 개발 바탕에 게임에 대한 철학이나 인식, 세계관 같은 것들이 없다면 건전한 게임은 나오기 힘들다. 1년 내내 전인적(全人的) 교육을 하는 이유다”라고 말했다.

넷마블문화재단이 운영하는 ‘게임아카데미’는 8개월 과정으로 게임 개발 및 제작 전반을 경험하는 실무형 교육과 멘토링이 특징이다. 교육 수료 후에도 게임 전시회 개최, 특강, 선배 기수와의 교류 등 다양한 배움의 기회가 주어진다.

‘2024 넷마블게임아카데미 9기’ 교육은 오는 5월부터 열릴 예정이다. 게임 개발에 역량을 보유한 중·고등학교 청소년 누구나 게임기획, 프로그래밍, 그래픽디자인 중 1개 분야에 신청 가능하다. 서류전형, 심층면접, 전공테스트 등을 거쳐 최종 선발된다.

이 국장은 “게임아카데미 출신 친구들은 관련 학과로 대학 진학을 하기도 하고 게임 산업에서 취업을 준비하거나 스타트업을 만들기도 한다. 그렇다보니 넷마블문화재단은 단순 장학금 제공이 아니라 진로를 함께 고민하고 새로운 경험을 열어주는 데 초점을 맞추고 있다”고 말한다.

또 넷마블문화재단은 ‘창문프로젝트’를 통해 문화소의 계층에 있는 아동의 문화양극화 해소 및 긍정적 정서 함



이나영 사무국장이 ‘사랑을 쏟아 만든 희망의 별’을 소개하고 있다. ‘사랑을 쏟아 만든 희망의 별’은 더 나은 사회로 발돋움할 수 있는 가능성을 열어갈 것다는 넷마블문화재단의 의지를 표현하고 있다. /손진영 기자 son@



넷마블문화재단은 지난해 9월 넷마블 지타워에서 ‘게임음악 미니 콘서트’를 개최했다. /넷마블문화재단

실무형 교육·멘토링 ‘게임아카데미’ 기획, 디자인 등 게임개발 꿈나무 키워

15년간 특수학교 게임문화체험관 운영 국내 최초 ‘게임박물관’ 건립 추진도

양에도 앞장서고 있다. 이 프로젝트는 코딩 교육에 문화예술을 더한 창의문화예술교육이다.

이 국장은 “이러한 인재 발굴 사업 등을 지속할 때 넷마블문화재단의 노하우가 축적되고 방향성도 명확해졌다. 물론 매년 개선할 점이 있지만, 큰 방향성을 가지고 그 줄기를 따라 일관되게 간다는 부분이 경쟁력이 되는 것이다. 그때그때의 어떤 이슈나 유행을 따르는 단기적인 사업도 효과가 있었지만, 지속성을 갖춘 노력이 큰 성과를 이룰 것이라고 생각한다”고 밝혔다.

이 국장은 “연령적인 측면에서 볼 때 청소년에 대한 지원이 가장 많은데, 게임을 가장 애용하는 소비자층임과 동시에 게임 산업의 미래 주역에 중점을 둔 것”이라며 “학부모를 대상으로 가족 간의 소통에도 집중하고 있다. 아이들과 학부모 사이의 유대감 형성이 건강한 게임 문화를 지지하는 한 축이라고 보고 있다”고 말했다.

◆ 게임문화체험관 이어 게임박물관 건립 추진

이 국장은 “15년 동안 특수학교 내에 게임문화체험관을 설치하며 쌓은 경험을 활용해 학교에서 장애인복지시설로 사업 범위를 넓히게 됐다”고 설명한다.

넷마블문화재단은 장애학생의 여가 문화 다양화 및 교육 활성화를 위해 전국 특수학교와 유관 기관에 게임문화체험관을 개설해 왔다. 게임문화체험관에는 PC, 모바일, VR 장비 등 최신 기기들과 놀이와 교육을 결합한 게임 공간이 마련된다. 게임문화체험관은 지금까지 ‘도전’을 핵심 키워드로 추진됐던 것과 달리 올해부터는 ‘동행’을 목표로 한다.

넷마블문화재단은 현재 국내 최초 게임박물관 건립도 추진 중이다. 이 국장은 “넷마블문화재단이 한국 게임 산업의 역사와 문화를 조명하고 발전을 도모하는 하나의 장을 마련하는 역할을 하게 될 것”이라며 “게임 기기, 영상물, 도서 등 보존 가치가 있는 자료를 수집하는 등 사명감을 가지고 진행하고 있다”고 밝혔다.

끝으로 이나영 국장은 “넷마블문화재단이 가장 잘 할 수 있는 분야에서 헌신하고 싶다. 산업적인 영역에서 확장된 게임이라는 하나의 문화로 인한 사회적 변화에서 보람을 찾겠다”는 각오를 다졌다.

/이청하 기자 mlee236@metroseoul.co.kr



바스타비 TV와 함께하는 메트로 뉴스



▲ ‘U23’ 국가대표팀, 한-일전 1:0 승리
...8강서 인도네시아와 격돌 /사진 뉴시스
▲ 한일전 김동진 태클 일본서 ‘논란’...
“레드카드” vs “고의 아니야”

▲ ‘마약 논란’ 오재원, 후배 8명 수면제
대리처방 강요하고 폭행까지
▲ 한예중 재학생 4인, 세계 최대 발레 콩
쿠르 ‘2024 YAGP’ 그랑프리 입상



▲ 국립중앙박물관, 어린이날 연휴 어린
이박물관 입장객 확대 /사진 뉴시스
▲ 서울시, 광화문광장서 내달 4~6일
‘가족동행축제’ 개최