

# Playing Towards Sustainability

kakao games ESG Report 2024



# 빠르게 변화하는 **글로벌 개인정보 규제 환경** 속에서 **안전하고 즐거운 플레이**를 위한 카카오게임즈의 **특별한 노력**을 소개합니다.

온라인 게임은 게임 이용 기록과 구매 이력 등 다양한 데이터를 관리합니다. 글로벌 데이터 보호 법률과 규정이 변화하는 환경에서 더 나은 게임 경험을 제공하기 위해, 카카오게임즈는 데이터 보호와 기술 혁신을 동시에 추구하고 있습니다. 매일 새로운 도전에 직면하지만, 그 과정에서 얻는 경험은 책임감 이상의 가치를 제공합니다. 데이터 보호를 기업의 지속 가능한 발전 전략으로 삼고, 이용자에게 신뢰를 얻는다면 카카오게임즈는 더 가치 있는 기업이 될 것이라고 확신합니다.



**Message from DPO(Data Protection Officer)**

카카오게임즈 CTO 안양수

카카오게임즈는 인공지능, 블록체인 등 신기술과 급변하는  
**글로벌 규제 환경**에 대응하며, 개인정보 보호를 핵심 가치로 삼고 있습니다.

단순한 법적 준수를 넘어, **이용자 신뢰**를 바탕으로 한  
 안전하고 혁신적인 게임 경험을 위해 **글로벌 수준의 보호체계**를 구축하고,  
**이용자 권리 최우선의 서비스**를 제공하기 위해 노력하고 있습니다.

**사업 기획 시점부터 작동하는 개인정보 보호체계**  
 카카오게임즈는 사업 기획 단계부터 계약, 개발, 테스트, 출시까지 서비스를 제공하는 전 과정에서 국가별 규제와 표준을 철저히 준수하고 있습니다. 또한 고객 데이터를 안전하게 보호하기 위해 다양한 시스템을 구축하고 있습니다. 특히 '데이터 보호 영향 평가'를 통해 데이터 처리 과정에서 발생할 수 있는 위험을 사전에 식별하고 이를 해소하기 위한 조치를 수행하고 있습니다. 더불어 각국의 법규 변화를 모니터링하며, 내부 시스템을 지속적으로 업데이트하고, 정기적인 프라이버시 감사를 통해 데이터 처리의 적정성을 철저히 점검하고 있습니다.

**글로벌 표준 인증 취득**  
 카카오게임즈는 국제 표준 인증을 통해 정보보안과 개인정보 보호를 강화하고 있습니다. 북미, 유럽, 아시아 등 글로벌 비즈니스 확장에 발맞춰 각 권역별 법규 준수를 위해 다양한 인증을 취득하고 있습니다. 2019년부터 유럽 개인정보보호법(GDPR) 준수의 일환으로 ISO 27018·27001·27701 인증을 취득했으며, 2024년에는 아시아 태평양 경제협력체 국경 간 프라이버시 규칙(APEC CBPR) 인증을 취득했습니다. 이러한 인증들은 글로벌 시장에서의 법적 리스크를 줄이는 동시에 이용자 신뢰를 공고히 하는 데 중요한 역할을 하고 있습니다.

### 글로벌 정보보호 인증



정보보호 관리체계(ISO 27001)  
 개인정보보호 관리체계(ISO 27701)  
 인증범위 | 온라인 게임 서비스(카카오게임즈)

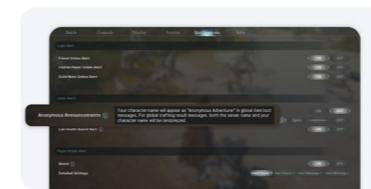


아시아 태평양 경제협력체 국경 간  
 프라이버시 규칙(APEC CBPR)  
 인증범위 | Daum게임 등 29개 서비스

### 개인정보 보호 서비스



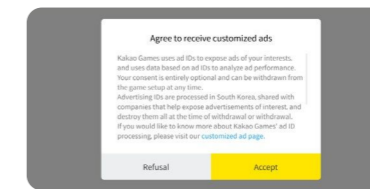
**게임 내 개인정보 설정**  
 게임월드 내 이용자 주도 정보 설정



'아키에이지 워' 설정



**맞춤형 광고 동의 절차**  
 이용자 맞춤형 광고 제공용 정보 수집



'가디언테일즈' 광고 동의



**웹사이트 쿠키 수집**  
 글로벌 현지 규정 준수한 수집 절차



'오딘' 중화권 웹사이트 쿠키 동의



**접속 이상 징후 알람**  
 이용자 접속 환경 변화 감지 시 메시지



'이상접속' 카카오톡 알림톡



**계정 도용 방지 보호**  
 게임 접속일자/IP 조회 및 재접속 기능



'Daum게임 보안센터' 화면



**계정 접근제어 보안 기능**  
 허용 기기 등록 및 2차 비밀번호 설정



'오딘' 인게임 화면

## About This Report

### 보고서 개요

카카오게임즈는 매년 ESG 경영 성과를 담은 ESG 보고서를 발간하여, 지속가능한 플레이를 위한 주요 과정을 투명하게 공유하고 있습니다. 본 보고서는 환경, 사회, 지배구조 각 영역에서의 활동과 성과를 체계적으로 설명함으로써, 이해관계자와의 신뢰 구축 및 소통 강화를 목표로 합니다. 보고서는 당사 홈페이지 내 ESG 보고서 파트를 통해 공개하고 있습니다.

[카카오게임즈 홈페이지 ESG 보고서](#) →

### 보고 기준

본 보고서는 GRI(Global Reporting Initiative) Standards 2021에 부합(in accordance with)하도록 작성되었으며, 미국 지속가능성 회계기준인 SASB (Sustainability Accounting Standards Board)의 정보공개 표준에 따라 작성하였습니다. 또한 재무 정보 데이터의 경우 K-IFRS(한국채택국제회계기준)를 준수했습니다.

### 보고 기간 및 범위

보고 기간은 2024년 1월 1일부터 2024년 12월 31일까지이며, 일부 정성적인 성과는 2025년 상반기까지 추진한 활동을 포함하고 있습니다. 정량 정보는 최근 4개년(2021년~2024년) 수치를 보고하고 있습니다. 별도법인 카카오게임즈의 국내 사업장을 중심으로 ESG 활동 및 성과를 공시하며, 보고 범위가 상이하거나 변동이 있는 경우 별도로 표기하였습니다.

### 보고서 검증

카카오게임즈는 보고서 작성 프로세스와 공개된 정보의 신뢰성 확보를 위해 독립된 검증 기관인 BSI(British Standards Institution)로부터 제3자 검증을 받았습니다. 적용된 기준은 AA1000AS v3 Moderate Level, Type 2 입니다.

### 문의처

담당부서	카카오게임즈 ESG/Value Enhancement실
E-mail	kgames.esg@kakaocorp.com
홈페이지	<a href="https://www.kakaogamescorp.com">https://www.kakaogamescorp.com</a>



# Contents

## Introduction

- 06 CEO 메시지
- 08 About Kakao Games
- 10 ESG Highlights

## Part I. Sustainability at Kakao Games

- 12 ESG 거버넌스
- 13 이해관계자 소통
- 14 중요성 평가
- 15 중요 토픽 대응 전략

## Part II. Material Topics

- 18 전사 리스크 관리체계 고도화
- 23 윤리경영 및 공정거래
- 28 이용자 권익과 디지털 책임 강화
- 38 기후변화 및 탄소배출량 관리

## Part III. General Topics

- 44 주주 및 이사회
- 49 노동인권 보장
- 57 안전보건
- 61 CSR
- 65 환경경영

## Part IV. ESG Fact Book

- 68 환경/사회/지배구조/경제 Data
- 81 GRI Index
- 84 SASB Index
- 85 TCFD Index

## Appendix

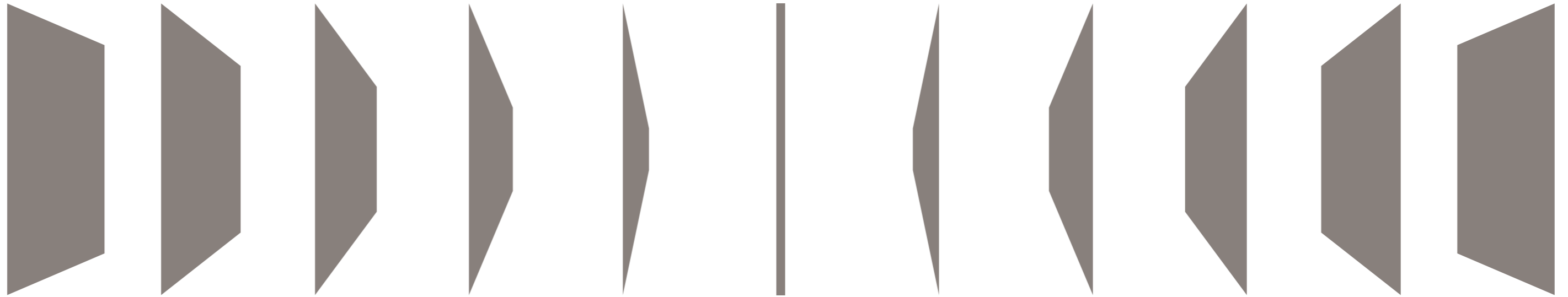
- 87 ESG 관련 정책
- 98 제3자 검증의견서
- 99 온실가스 배출량 검증의견서



### Cover Story

카카오게임즈의 다양한 ESG활동 사진으로 디자인한 지구본 형태의 표지는 글로벌 사업 확장에 발맞춰 전 세계 이용자 및 이해관계자와 함께하는 '지속가능한 여정'이라는 메시지를 담고 있습니다.

# Introduction



<b>CEO 메시지</b>	<b>06</b>
<b>About Kakao Games</b>	<b>08</b>
<b>ESG Highlights</b>	<b>10</b>

## Introduction

### CEO 메시지

About Kakao Games

ESG Highlights

### Part I. Sustainability at Kakao Games

### Part II. Material Topics

### Part III. General Topics

### Part IV. ESG Fact Book

### Appendix

# CEO 메시지

안녕하십니까, 카카오게임즈 대표이사 한상우입니다.

올해도 카카오게임즈의 ESG 경영을 위한 여정과 그 성과를 여러 이해관계자 여러분께 공유드릴 수 있게 되어 매우 뜻깊게 생각합니다.

최근 게임산업은 높아진 이용자 기대에 부응하고, 신기술 적용을 위한 개발 환경을 조성하는 등 복합적인 변화에 직면하고 있습니다. 이에 따른 개발비 증가와 신작 경쟁 심화 속에서도 국내외 주요 게임사들은 검증된 IP를 바탕으로 안정적인 수익을 확보하기 위한 노력과 함께 글로벌 시장을 향한 반등의 실마리를 모색한 한 해였습니다. 이에 시를 비롯한 혁신적 기술의 도입, 장르와 플랫폼의 다변화, 차별화된 수익 모델 발굴을 위한 시도들이 활발하게 전개되고 있습니다.

카카오게임즈는 '지속가능한 성장'을 핵심 가치로 삼고, 중장기적인 관점에서 사업 구조를 재정비하며 내실 강화에 주력하였습니다. 매출 성장 정체 국면에서도 글로벌 확장을 위한 사업 포트폴리오 조정과 조직 운영 전략을 통해 새로운 성장 동력을 만들어 내고, 장르 다각화 및 멀티 플랫폼 게임 개발에 집중하며 미래 경쟁력을 착실히 쌓아 왔습니다.

이 모든 노력의 중심에는 ESG 경영이 자리하고 있습니다. 카카오게임즈는 급변하는 글로벌 시장 환경 속에서도 ESG 경영이 '지속가능한 성장'을 견인하는 핵심 동력임을 인식하고, 지속적인 사업 성과를 달성하기 위해 ESG 전략에 기반한 노력과 성과를 쌓는 데 힘써왔습니다.

환경 부문에서는 환경경영시스템 국제 인증인 ISO 14001을 취득하여, 체계적이고 효율적인 환경 관리 시스템을 구축했습니다. 또한 게임 이용자와 함께하는 참여형 기부 캠페인을 지속적으로 운영하며, 게임을 통해 사회적 책임을 실천하는 창의적인 방식의 환경보호 활동을 매년 새롭게 선보이고 있습니다.



Introduction

CEO 메시지

About Kakao Games

ESG Highlights

Part I. Sustainability at Kakao Games

Part II. Material Topics

Part III. General Topics

Part IV. ESG Fact Book

Appendix

# CEO 메시지

사회 부문에서는 글로벌 시장을 겨냥한 다양한 신작을 본격적으로 선보이기에 앞서, 이용자들이 안전한 환경에서 게임을 즐길 수 있도록 보호체계를 강화하는 데 집중했습니다. 글로벌 멀티 플랫폼 게임 서비스 과정에서 발생할 수 있는 불법 인증과 우회 결제 등 게임 생태계 혼란을 방지하고자 정교한 기술 시스템을 도입하고, 이용자들의 소중한 데이터를 보호하여 안전하고 즐거운 플레이 경험을 제공하기 위한 노력을 기울여 왔습니다. 이러한 노력을 바탕으로 정보보안 및 개인정보보호 관리체계 인증인 ISO 27001:27701을 취득하며 글로벌 스탠다드에 부합하는 운영 역량을 확보했습니다.

임직원 참여형 나눔 활동인 '다가치 나눔파티'에는 전체 임직원의 약 30%가 자발적으로 참여하였으며, 이를 통해 지역사회와의 상생을 실천하고 있습니다. 또한 정부 주관 '대한민국 일·생활 균형 우수기업'으로 선정되는 등, 건강하고 지속가능한 근무 환경 조성을 위한 노력도 지속하고 있습니다.

거버넌스 측면에서는, ERM(Enterprise Risk Management) 위원회 운영과 내부 감사 체계 고도화를 통해 리스크를 통합적으로 관리하며, 준법경영과 윤리경영 체계를 강화하고 있습니다.

카카오게임즈는 이해관계자와의 신뢰를 강화하고, 전 세계 이용자들에게 즐거운 게임 경험을 제공하기 위해 매년 ESG 경영을 고도화해 나가고 있습니다. 이를 바탕으로 글로벌 무대에서 더욱 경쟁력 있는 종합 게임사로 지속적인 도약을 이어가고자 합니다.

그 일환으로 올해는 글로벌 시장을 겨냥한 멀티 플랫폼 기반의 다양한 장르의 신규 타이틀을 지속적으로 선보일 계획입니다. 오랜 시간 축적해 온 글로벌 서비스 운영 역량을 바탕으로 완성도 높은 콘텐츠와 안정적인 서비스를 제공하고, 급변하는 글로벌 게임 시장에서도 가시적인 성과를 창출해 나가겠습니다.

ESG 경영은 카카오게임즈의 글로벌 성장 전략을 추진하는 핵심 기반으로 사업과 조직 전반에 ESG 가치를 내재화하고 있습니다.

앞으로도 ESG 전략과 실행체계를 더욱 정교하게 발전시켜 이해관계자

여러분께 투명하게 공유드리며, '지속가능한 플레이'를 향한 여정에 여러분과 함께하겠습니다.

여러분의 많은 관심과 성원을 부탁드립니다.  
감사합니다.

카카오게임즈 대표이사 한상우

Introduction

CEO 메시지

About Kakao Games

ESG Highlights

Part I. Sustainability at Kakao Games

Part II. Material Topics

Part III. General Topics

Part IV. ESG Fact Book

Appendix

# About Kakao Games

## Company Overview

### 기업 개요

카카오게임즈는 '일상이 게임이 되는 즐거운 세상'이라는 기업 비전 아래, 전 세계 이용자에게 최고의 플레이 경험을 제공하기 위해 노력하고 있습니다. PC와 모바일 등 다양한 플랫폼을 기반으로 폭넓은 장르의 게임을 국내외에 서비스하고 있으며, 퍼블리셔이자 디벨로퍼로서 자체 개발 역량을 강화하는 동시에, 유망 게임사들과의 전략적 파트너십을 통해 지속가능한 성장을 추구하고 있습니다.

회사명	주식회사 카카오게임즈
대표이사	한상우
본사 주소	경기도 성남시 분당구 판교역로 152, 알파돔타워 14층
설립일	2013년 8월
주요 사업	게임 개발 및 글로벌 퍼블리싱
직원 수	474명(별도 기준)
총 자산	3조 1,732억 원
매출액	6,272억 원
자본금	82억 원
홈페이지	https://www.kakaogamescorp.com

(2024년 12월 기준)

### 동종업계 Top 수준의 ESG평가 등급



종합 A등급  
(2024년 10월)



AAA등급  
(2025년 3월)

### 동반 성장을 이끄는 파트너

#### 함께 성장하는 상생 임팩트

카카오게임즈는 모두가 함께 성장하는 상생의 가치를 바탕으로, 건강한 게임 생태계 조성에 힘쓰고 있습니다. 다양한 파트너사에 대한 폭넓은 지원과 이용자 참여형 캠페인을 통해 지속가능한 게임 생태계 조성을 위해 앞장서고 있습니다.

<p>K-게임의 즐거움을 나누는 국가 수</p> <p><b>230+개국</b> 구글/애플 마켓 등록 외</p>	<p>기술 및 개발 지원으로 함께 성장한 파트너 수</p> <p><b>660+개</b> 채널링 퍼블리싱(주)퍼블리싱 협업 제작사</p>	<p>게임 내 이벤트로 사회문제 해결에 동참한 이용자 수</p> <p><b>59만명</b> 프렌즈게임 환경의 달 기부 이벤트 등</p>	<p>인디개발사 육성을 위한 출자액</p> <p><b>100억원</b> 같이가자 카카오게임즈 상생펀드</p>
---	---	---	--

(2025년 5월 기준)

### 지속 성장을 위한 투자 로드맵

카카오게임즈는 글로벌 시장을 겨냥한 창의적이고 잠재력 있는 게임 IP를 발굴하며 의미 있는 성과를 축적하고 있습니다. 유망 개발사에 대한 전략적 투자를 통해 개발 역량을 내재화하는 한편, 파트너사와의 협력을 통해 글로벌 시장 확장과 지속가능한 동반 성장을 추구하고 있습니다.

지속 성장을 위한 투자 자체 개발력 확보 & 내재화	외형 성장을 위한 투자 다양한 장르의 글로벌 런칭을 위한 투자	함께 성장을 위한 투자 게임산업 전반으로 투자
오션드라이브스튜디오(2019)	클로버게임즈(2023)	같이가자 카카오게임즈 상생 투자조합(2022)
라이온하트스튜디오(2018)	레드랩게임즈(2022)	우리 글로벌 블록체인 투자조합 19호(2021)
엑스엘게임즈(2018)	어니언크루(2022)	PATRON FUND I (2021)
메타보라(구 프렌즈게임즈)(2015)	해긴(2022)	운칠기삼(2019)
	나인아크(2021)	ATU 이스포츠 그로스 1호 사모투자 합작회사(2019)
	세컨드다이브(2020)	KJ&1호 게임전문투자조합(2019)

Introduction

CEO 메시지

About Kakao Games

ESG Highlights

Part I. Sustainability at Kakao Games

Part II. Material Topics

Part III. General Topics

Part IV. ESG Fact Book

Appendix

# About Kakao Games

## Business Overview

### 게임 개발 자회사 현황

다양한 장르와 플랫폼에 개발 역량을 보유한 자회사를 기반으로 글로벌 사업 포트폴리오를 확장해 나가고 있으며, 이를 통해 전 장르에 걸친 개발력과 플랫폼 운영 경쟁력을 갖춘 종합 게임 기업으로 성장하고 있습니다.

#### 라이온하트 스튜디오

선도적 기술력 & 장르 전반을 아우르는 개발력

서비스 게임	'오딘: 발할라 라이징'(MMORPG, 모바일) 외
출시 예정작	'Project Q'(MMORPG, 모바일), 'Project S'(루트슈터, PC/콘솔), 'Project C'(서브컬처 육성 시뮬레이션, 모바일) 외
보유 지분율	54.95%

#### 메타보라

다양한 IP 활용 캐주얼 장르 개발력

서비스 게임	'프렌즈팝콘'(퍼즐, 모바일), '프렌즈타운'(퍼즐, 모바일) 외
출시 예정작	'SM게임스테이션(가제)'(시뮬레이션, 모바일) 외
보유 지분율	57.70%

#### 엑스엘게임즈

글로벌 IP 보유 & 멀티 플랫폼 개발력

서비스 게임	'아키에이지 워'(MMORPG, 모바일) 외
출시 예정작	'아키에이지 크로니클'(온라인 액션 RPG) 외
보유 지분율	52.82%

#### 오션 드라이브 스튜디오

글로벌 유저향 PC/콘솔 타이틀 개발 및 서비스 역량

서비스 게임	'로스트 아이돌론스: 위선의 마녀'(SRPG, PC/콘솔) 외
출시 예정작	'갓 세이브 버밍엄'(좀비 서바이벌, PC/콘솔) '검술명가막내아들IP(가제)'(헌팅 액션 RPG, PC/콘솔) 외
보유 지분율	65.16%

### 글로벌 네트워크

코어 게임 중심 시장인 국내에서의 성공 경험을 바탕으로 글로벌 서비스 커버리지를 지속적으로 확대해 나가고 있습니다.

이를 위해 해외 시장을 타깃 하는 게임 개발사에 투자와 협력을 추진할 뿐만 아니라 해외 거점 지사를 운영하며 글로벌 게임회사로 성장하고 있습니다.



### 서비스 게임 포트폴리오

글로벌 시장을 공략할 창의적이고 잠재력 높은 게임 IP를 발굴하여 의미 있는 성과를 축적하고 있습니다. 메가 IP '오딘'과 '아키에이지'를 기반으로 장르와 플랫폼의 확장을 실행하고 있으며, 누적된 글로벌 서비스 성공 경험을 바탕으로 캐주얼, 서브컬처, 액션 어드벤처 등 장르 다각화를 통해 전 세계 다양한 이용자가 즐길 수 있는 게임 포트폴리오를 구축해 나가고 있습니다.

PC&콘솔			모바일		

Introduction

CEO 메시지

About Kakao Games

ESG Highlights

Part I. Sustainability at Kakao Games

Part II. Material Topics

Part III. General Topics

Part IV. ESG Fact Book

Appendix

# ESG Highlights

## 환경경영시스템

### 국제 표준 인증 'ISO 14001' 취득

경영 활동이 환경에 미치는 영향을 최소화할 수 있도록 환경방침 및 목표를 수립하고, 환경 영향과 위험에 대한 체계적인 관리체계를 구축하여 환경경영 성과 향상을 위한 기반 마련



## 정보보호·개인정보보호 관리체계

### 국제 표준 인증 'ISO 27001:27701' 취득

정보 자산 보호 및 개인정보 처리 과정에 대한 체계적인 관리체계를 구축하여 글로벌 개인정보보호 법규 준수 및 이용자 권리 보호와 신뢰 기반의 서비스 환경 조성



## 리스크 대응 체계의 통합·고도화를 위한 ERM위원회 신설

통합 리스크 관리 위원회(ERM: Enterprise Risk Management)를 신설하여 재무·비재무 리스크의 포괄 관리체계를 구축, 리스크 대응력과 지배구조 투명성을 강화



## 이용자와 함께하는

### '생물다양성 보전 사업' 정례화

생물다양성 보전에 관한 이용자 참여형 게임 연계 기부 이벤트의 정례화를 통해 이용자들이 쉽고 재미있게 기부에 참여할 수 있는 구조를 마련, 이용자와 함께 지속적인 사회적 가치 창출



## 장애인 게임 문화 접근성 증진 사업의 임팩트 계량화

국내 최초로 시행 중인 '장애인 게임 접근성 향상을 위한 게임 보조기기 지원사업'의 Social Value를 수치화함으로써, 명확한 성과와 임팩트 기반의 지속가능 전략 수립



## 내부감사 체계 구축

준법 및 윤리경영 강화를 위해 감사위원회 직속의 내부감사 부서 신설, 독립적이고 투명한 내부감사 체계 확립을 통해 준법경영과 윤리경영 실천의 기반 마련



## '2024 대한민국 일·생활 균형 우수기업' 선정

'가족친화기업' 및 '여가친화기업' 인증을 매년 취득한 데 이어, '일·생활 균형 우수 기업'에 선정되며 임직원 중심의 건강하고 지속가능한 근무 환경 조성



## 자발적 기부 문화 확산 및 지속가능한 나눔을 실천하는 기업문화 조성

사내 기부·봉사 프로그램 '다가치 나눔파티'를 통해 매월 임직원의 약 30%가 자발적으로 기부에 참여, 구성원 중심의 지속가능한 나눔을 실천



## 이사회의 독립성, 전문성 및 다양성 강화

이사회 내 법률전문가인 여성 사외이사를 추가 선임하여 여성 임원 비율 33%로 증가, 이사회의 독립성과 다양성, 전문성을 동시에 강화하여 투명한 책임경영 실천



# Part I. Sustainability at Kakao Games

카카오게임즈는 '지속가능한 플레이'를 실현하기 위해 주요 ESG 이슈를 지속적으로 분석하고, 이를 바탕으로 세부적인 ESG 경영 전략을 수립해 실행하고 있습니다. 또한, ESG 전략이 전사 차원에서 효과적으로 작동할 수 있도록 거버넌스 체계를 운영하며, 다양한 이해관계자분들께 지속가능성을 향한 자사의 노력과 성과를 투명하게 전달하고 있습니다.



ESG 거버넌스	12
이해관계자 소통	13
중요성 평가	14
중요 토픽 대응 전략	15

# ESG 거버넌스

## 카카오게임즈 ESG 추진체계

### ESG 거버넌스 구성

카카오게임즈는 지속가능경영 시스템 구축을 위해 거버넌스 체계를 정비하고 이를 기반으로 ESG 관리 시스템을 고도화하고 있습니다. 이사회 산하의 ESG위원회는 지속가능경영의 최고 의사결정기구로서, 지속가능경영 전반에 걸쳐 핵심 이슈 및 쟁점을 식별하고, 이에 대한 지속적인 평가와 검토를 수행합니다. 그 일환으로 ESG 전략 및 목표 수립, 추진 성과의 점검과 함께, 매년 중요성 평가를 바탕으로 식별된 환경 및 사회 관련 주요 비재무 리스크와 그 대응 방안을 논의합니다. 특히 인권, 이용자 권익, 데이터 보호, 정보보안, 기후변화 등 주요 주제별 이슈에 대한 선제적 대응을 위해 토픽별 관리체계와 전담 실무 조직인 ESG Working Group을 구성하여 운영하고 있습니다. ESG Working Group은 각 토픽별로 식별된 위험과 기회를 관리·감독하며, 해당 영역의 과제를 발굴 및 이행하고 있습니다. 실무 조직인 ESG/VE실은 ESG Working Group과의 유기적인 협력과 소통을 촉진함으로써 ESG 경영의 실행력을 높이고 있습니다. 카카오게임즈는 이와 같은 통합적 거버넌스 운영을 통해 ESG 성과 고도화는 물론, 조직 전반의 ESG 전문 역량을 강화하고자 합니다.

### 카카오게임즈 ESG 추진체계



### 2024년 ESG위원회 운영

2024년 카카오게임즈의 ESG위원회는 총 3회 개최되었으며, 중요 이슈의 리스크 요인 검토 및 목표 승인, ESG 정책 제정 등 다양한 안건에 대한 논의가 이루어졌습니다.

### 2024-2025년 ESG 아젠다 보고 및 결의 사항

구분	개최일자	의안 내용	보고 대상	유형
ESG 경영 추진 및 성과 관리	2024. 02. 27	2023년 ESG 진단평가 결과 및 개선과제 로드맵	ESG위원회	보고
		2023년 ESG 중요성 평가 결과	ESG위원회	보고
		2023년 ESG 중요성 평가 관련 중요 주제별 리스크 요인 검토 결과	ESG위원회	보고
ESG 경영 추진 및 성과 관리	2024. 06. 17	2024년 상반기 환경경영 성과	ESG위원회	보고
		환경경영 중장기 목표 수립	ESG위원회	가결
		ESG 경영 관련 정책 제정	ESG위원회	가결
경영진 보상 체계 운영	2024. 11. 15	ESG 경영 KPI의 대표이사 보상체계 연계	보상위원회	가결
ESG 경영 추진 및 성과 관리, 비재무 리스크 관리	2024. 12. 16	2024년 ESG 평가 결과	ESG위원회	보고
		ESG 중요 주제별 전략과제 및 이행내역	ESG위원회	가결
		2024년 하반기 환경경영 성과 및 2025년 계획	ESG위원회	보고
		2024년 통합 리스크 관리 현황	이사회	보고
		최고경영자 승계 규정 제정	이사회	가결
비재무 리스크 관리	2025. 02. 24	2025년 재생에너지 구매 계획	이사회	가결
		2024년 ESG 중요성 평가 결과	ESG위원회	보고
		부패방지에 관한 2024년 실행 내역 및 2025년 실행 계획	이사회	보고
		최고경영자 후보군 관리	이사회	보고

# 이해관계자 소통

## 이해관계자별 커뮤니케이션 채널

### 이해관계자 소통 채널 및 주요 대응 활동

카카오게임즈는 다양한 이해관계자의 기대와 요구를 분석하여 주요 관심사를 도출하고, 다각적인 소통 채널을 통해 적극적인 양방향 커뮤니케이션을 전개하고 있습니다.

이를 바탕으로 이해관계자의 의견을 경청하고 경영 활동에 반영함으로써, 더욱 책임 있는 기업으로 성장하고자 합니다.

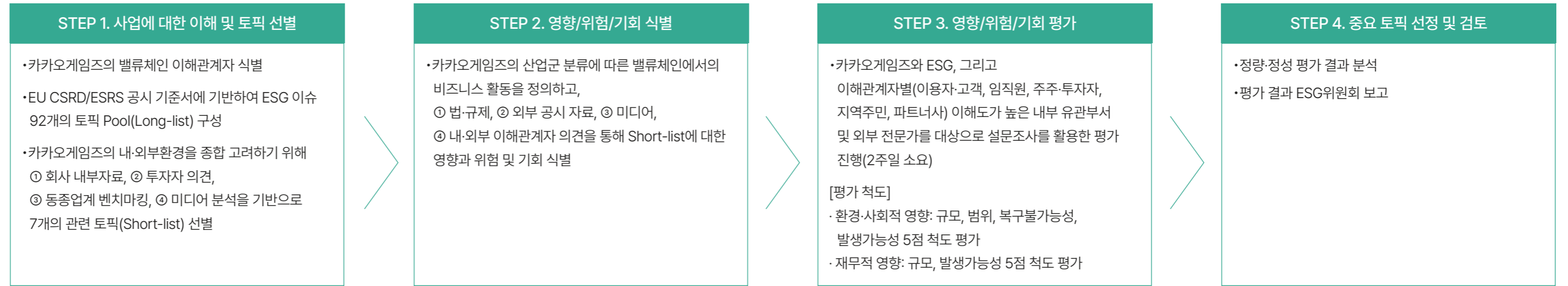
#### 카카오게임즈 이해관계자

	주주·투자자	이용자	임직원	파트너사	지역사회	정부
<b>주요 관심사</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>재무성과 및 미래 성장동력</li> <li>선제적인 리스크 관리</li> <li>건전한 거버넌스 확립</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>신규 게임 출시</li> <li>개인정보보호</li> <li>서비스 품질 개선 및 이용자 만족도 제고</li> <li>게임 문의, 제보, 신고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인권보호</li> <li>복지후생 및 근무환경</li> <li>성과평가 및 역량개발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>공정거래</li> <li>동반성장</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역사회 발전</li> <li>CSR</li> <li>기후변화 대응</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>관련 법규 준수</li> <li>주요 정책 참여</li> <li>투명한 조세 관행</li> </ul>
<b>주요 소통 및 참여 채널</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>주주총회</li> <li>분기별 실적발표 컨퍼런스콜</li> <li>국내외 NDR 및 기관 개최 컨퍼런스 참여</li> <li>1:1 미팅, 전화/이메일 상담</li> <li>정기보고서 및 각종 공시자료</li> <li>애널리스트 간담회</li> <li>기업 홈페이지</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>카카오게임즈 고객센터</li> <li>게임별 고객센터 1:1 문의 채널</li> <li>구글, 애플 등 앱마켓</li> <li>공식 커뮤니티 및 SNS</li> <li>전화상담, 각종 온·오프라인 행사</li> <li>고객 간담회</li> <li>권리침해신고센터</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사내 포털(총무 지원 요청)</li> <li>산업안전보건위원회(분기 1회)</li> <li>크루협의회(노사협의회)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>협력사 고충처리 채널</li> <li>관리자 카카오톡 채널</li> <li>분기별 실무자 논의 (대면/화상, 2024년 4회 진행)</li> <li>관리자 카카오톡 채팅</li> <li>파트너사 의견 수렴 오프라인 미팅 및 이메일</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>기업의 사회적 책임 수행</li> <li>지자체 파트너십 사업 참여</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>정부사업 및 정책 논의 참여</li> <li>기업 홈페이지</li> <li>고객센터</li> <li>이메일, 전화, 팩스 등</li> </ul>
<b>주요 대응 활동</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사업 동향 및 재무성과 창출 등 사업성과 공유</li> <li>다수의 IR미팅을 통한 경영전망 및 성과 공유</li> <li>공시를 통한 투명한 재무 및 비재무 성과 공개</li> <li>이사회 및 위원회 운영을 통한 건전한 지배구조 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>신규 서비스 출시 및 라이브 서비스 업데이트</li> <li>출시 후 다양한 채널을 통한 적극적인 피드백 반영</li> <li>지속적인 고객만족도 실시를 통한 서비스 품질 제고</li> <li>게임 문의, 버그 제보, 결제 문의 등 민원 대응</li> <li>정보보호정책 수립 등 이용자 정보보호체계 강화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>회사 주요 이슈 소통(노사협의회, 자사주 거래 제한, 보안 점검 등)</li> <li>업계 현황 Daily News 제공</li> <li>근무환경 건의사항 대응(시설, 건강, 복지 등)</li> <li>산업안전보건 관련 주요 이슈 제보, 공유 및 개선 결과 공유</li> <li>안전하고 쾌적한 업무공간 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>업무상 고충 청취 및 개선사항 반영을 위한 소통 활동</li> <li>협력사 고충처리 채널 운영을 통한 불만사항 접수 및 검토</li> <li>사내 협력사 안전보건 협의체 매월 정기 운영</li> <li>공정거래정책 및 부패/뇌물 방지정책 준수</li> <li>파트너사 지속가능경영 가이드 적용을 통한 동반성장 토대 마련</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>장애인 게임 접근성 향상을 위한 보조기기 지원 사업 실시</li> <li>게임 연계 이용자 참여형 생물다양성 보전 활동 진행</li> <li>지역 방문 활성화를 위한 게임 연계 오프라인 행사 진행</li> <li>지자체 협력을 통한 게임문화 확장 및 인식 제고</li> <li>게임산업 활성화 및 인재 양성을 위한 장학금 및 물품 후원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>준법지원활동을 통한 컴플라이언스 점검</li> <li>ERM위원회 설치를 통한 리스크 관리 강화</li> <li>청소년 보호를 위한 게임시간 선택제 일원화 시스템 구축</li> <li>게임 내 소액사기 근절을 위한 수사기관 협력</li> <li>소비자 정책 관련 협단체 간담회</li> <li>국가별 납세의무 이행 및 조세 투명성 제고</li> </ul>

# 중요성 평가

## 중요성 평가 프로세스

카카오게임즈는 지속가능성 정보 공시를 위해 환경·사회적 영향과 재무적 효과를 종합적으로 고려하는 이중 중요성 평가를 수행하여 중요 토픽을 선정하였습니다.

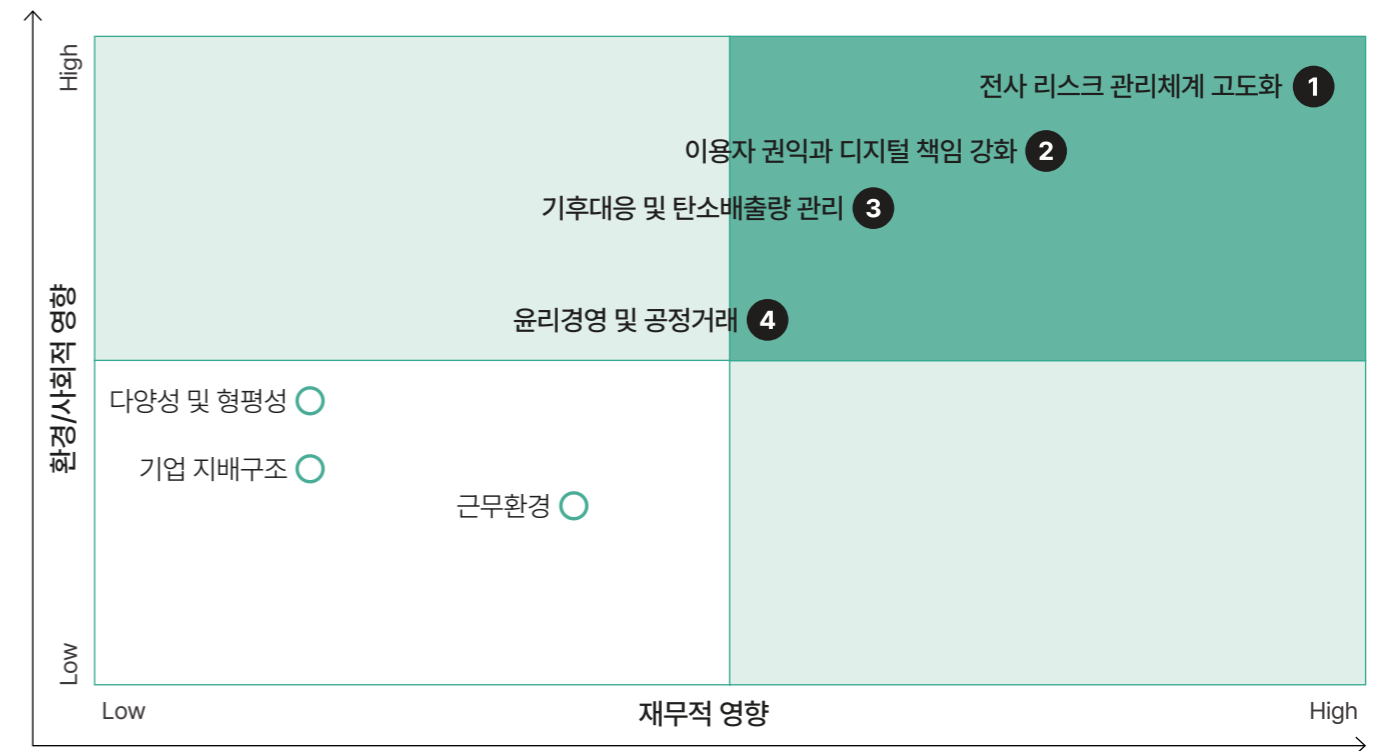


중요성 평가 결과<sup>2)</sup>

중요 이슈	환경·사회적 영향		재무적 영향	
	영향 특성	영향도 <sup>1)</sup>	영향 특성	영향도 <sup>1)</sup>
전사 리스크 관리체계 고도화	긍정/실재	●●●●●	위험	●●●●●
이용자 권익과 디지털 책임 강화	부정/실재	●●●●○	위험	●●●●○
기후변화 및 탄소배출량 관리	부정/실재	●●●●○	위험	●●●●○
윤리경영 및 공정거래	부정/실재	●●●○○	위험	●●●○○

1) ●●●●● 매우 큼   ●●●●○ 큼   ●●●○○ 보통   ●●○○○ 작음   ●○○○○ 매우 작음

2) 리스크 관리 강화 기조에 따라 전년 대비 전사 리스크 관리체계 고도화가 신규 토픽으로 추가됨



## 중요 토픽 대응 전략

### 위험 및 기회에 따른 기업 가치 창출을 위한 중요 이슈 분석

카카오게임즈는 가치사슬 전반에 걸친 지속가능성 이슈를 위험과 기회의 관점에서 분석하고 있습니다. 이를 바탕으로 지속가능경영 실천을 위한 전략적 대응 방안을 수립 및 이행하고 있습니다.

	핵심 이슈	유형	유발 요인	재무 영향 (비즈니스 사례)	대응 전략	목표/지표	목표 연도
1	전사 리스크 관리체계 고도화	위험	<ul style="list-style-type: none"> <li>·게임 업계에 대한 각종 규제</li> <li>·디도스, 해킹 등 외부 사이버 공격</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·규제 대응 미흡으로 인한 각종 소송, 배상 등 영업외비용 발생</li> <li>·대외 기업 신뢰도 하락 및 부정 평판으로 인한 매출 감소</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·전사 리스크 관리체계 운영을 통해 잠재 리스크 완화 및 제거</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·전사 리스크 관리 참여율 (2024년 기준 100%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·2030년:100%</li> </ul>
2-①	이용자 권익과 디지털 책임 강화 - 이용자 권익 보호	위험	<ul style="list-style-type: none"> <li>·게임산업법 등 이용자 권익 관련 법률 준수 범위 확대</li> <li>·온라인 게임 내 폭력 및 차별 행위 심화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·게임산업법 등 관련 법률 미준수 시 소송/배상 비용, 벌금 등 영업외비용 발생</li> <li>·불법 프로그램 등 게임 서비스 내 어뷰징(Abusing) 행위 방치 시 이용자 만족도 저하로 인한 매출 감소</li> <li>·욕설, 비방, 혐오 표현 등으로 불건전한 게임 환경 조성 시 이용자 이탈로 인한 매출 감소</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·이용자 권익 보호 매뉴얼 고도화</li> <li>·이용자 소통 채널 활성화</li> <li>·이용자 VOC 처리 프로세스 고도화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·게임 서비스 내 부정 행위 대응률 (2024년 기준 100%)</li> <li>·이용자 차단 요청 처리 비율 (2024년 기준 100%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·2030년:100%</li> </ul>
2-②	이용자 권익과 디지털 책임 강화 - 정보보호 및 개인정보보호	위험	<ul style="list-style-type: none"> <li>·개인정보유출 사고 발생</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·개인정보유출 사고 발생 시 이용자 신뢰도 감소 및 서비스 운영 제재로 매출 감소</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·정보보호 관련 내외부 감사 실시를 통한 위험성 평가 실시로 잠재적 보안 위험요소 제거</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·정보보호 위험성 평가 관련 위험도 완화를 (2024년 기준 100%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·2030년:100%</li> </ul>
3	기후변화 및 탄소배출량 관리 <sup>1)</sup>	위험	<ul style="list-style-type: none"> <li>·온실가스 저감 기후 공시 확대</li> <li>·물리적 기후 위험 증가에 따른 자산 손상 발생</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·재생에너지 구매 확대에 따른 판매관리비 증가</li> <li>·친환경 소비 트렌드 변화 대응에 따른 경상개발비 증가</li> <li>·폭염 등 전력 사용량 증가 및 자연재해로 인한 인프라 파손 시 게임 서비스 중단으로 인한 매출 감소, 피해 예방 및 복구를 위한 판매관리비 증가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·기후변화 위험 및 기회 요인 식별 바탕으로 대응 전략 수립</li> <li>·안정적인 재생에너지 조달 체계 구축</li> <li>·에너지 소비 절감 활동 확대</li> <li>·지역사회 탄소 배출 저감 활동 확대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·Net Zero (Scope 1, 2 기준)</li> <li>·전력 사용량 대비 재생에너지 전환율</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·2040년:달성</li> <li>·2040년:100%</li> </ul>
4	윤리경영 및 공정거래	위험	<ul style="list-style-type: none"> <li>·하도급거래 공정화에 관한 법률 준수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·하도급업체와의 불공정거래로 위반 및 경고 처분 시 관련 분쟁처리에 관한 영업외비용 발생</li> <li>·하도급업자 신뢰도 하락으로 공급망 확보 어려움에 따른 매출원가 증가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·전 임직원 윤리 및 반부패 교육 및 계약 업무 담당자 대상 불공정거래 근절 교육 실시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·불공정거래 위험성 완화 평가 점수 (2024년 기준 90.5점)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·2030년:95점</li> </ul>

1) 해당 핵심 이슈의 체계적인 관리를 위해 '전력 사용량 대비 재생에너지 전환율' 관리 지표를 대표이사 KPI 및 보성과 연계하고 있음

## 중요 토픽 대응 전략

### 외부 이해관계자에게 영향을 미치는 중요 이슈 분석

카카오게임즈는 자사의 경영 활동이 다양한 이해관계자에게 미치는 사회적·환경적 영향을 파악하고 이에 대한 대응 방안을 추진함으로써 책임 있는 지속가능경영을 이행하고 있습니다.

	핵심 이슈	가치 사슬 위치	사업 영향 범위	영향받는 외부 이해관계자/영역	영향 유형	외부 이해관계자 관련성 및 중요성
1	전사 리스크 관리체계 고도화	자체 운영(Operation)	100%	Society, External employees	긍정	•리스크를 체계적으로 관리함으로써 법적 문제를 예방하고 기술적 문제로 인한 피해를 방지하여 이용자 및 이해관계자의 신뢰도 제고
2-①	이용자 권익과 디지털 책임 강화 - 이용자 권익 보호	자체 운영(Operation)	100%	Consumers, end-users, External employees	부정	•불투명한 확률형 콘텐츠를 운영할 경우 이용자의 금전적 손실 및 심리적 피해 등 불공정 운영으로 인한 다양한 부정 이슈 발생 가능 •게임 서비스 내 매크로, 버그 악용 등의 불법프로그램 등을 방지하지 못할 경우, 공정한 게임환경을 훼손하여 이용자들의 권익 침해 •게임 플레이 과정에서 욕설, 비방 등 혐오 표현 발생시, 이용자의 인권 침해 및 정신적 피해 유발
2-②	이용자 권익과 디지털 책임 강화 - 정보보호 및 개인정보보호	자체 운영(Operation)	100%	Consumers, end-users, External employees	부정	•개인 정보 유출 사건 발생 시, 유출된 정보를 통해 금융 사기, 피싱 등이 발생할 수 있으며 이는 피해자에게 금전적 손실을 야기함
3	기후변화 및 탄소배출량 관리	가치사슬 전반(Supply chain)	100%	Environment, External employees	부정	•데이터센터/사무실에서의 에너지 사용, 게임 플레이과정의 전력 소비로 인한 간접적인 온실가스 배출은 기후변화 가속화와 기상 이변, 해수면 상승 등 환경에 부정적 영향을 미침
4	윤리경영 및 공정거래	자체 운영(Operation)	100%	External employees	부정	•하도급업체와의 불공정거래 발생 시, 수급 사업자권리 침해 및 불공정거래 관행 고착화를 유발하여 중소기업의 경쟁력 및 혁신 저하

# Part II. Material Topics

카카오게임즈는 매년 중요성 평가를 통해 지속가능성 이슈에 관한 영향, 위험, 기회를 식별하고, 이를 바탕으로 체계적인 ESG 경영 추진 계획을 수립하고 있습니다. 선정된 중요 주제에 대해서는 거버넌스, 전략, 위험관리, 목표 기반의 관리 현황을 보고서에 투명하게 공개함으로써, 지속가능경영에 대한 책임 있는 접근과 실질적인 이행 노력을 이해관계자 분들께 전하고자 합니다.

전사 리스크 관리체계 고도화	18
윤리경영 및 공정거래	23
이용자 권익과 디지털 책임 강화	28
기후변화 및 탄소배출량 관리	38

- 윤리경영 및 공정거래
- 이용자 권익과 디지털 책임 강화
- 기후변화 및 탄소배출량 관리

# 전사 리스크 관리체계 고도화

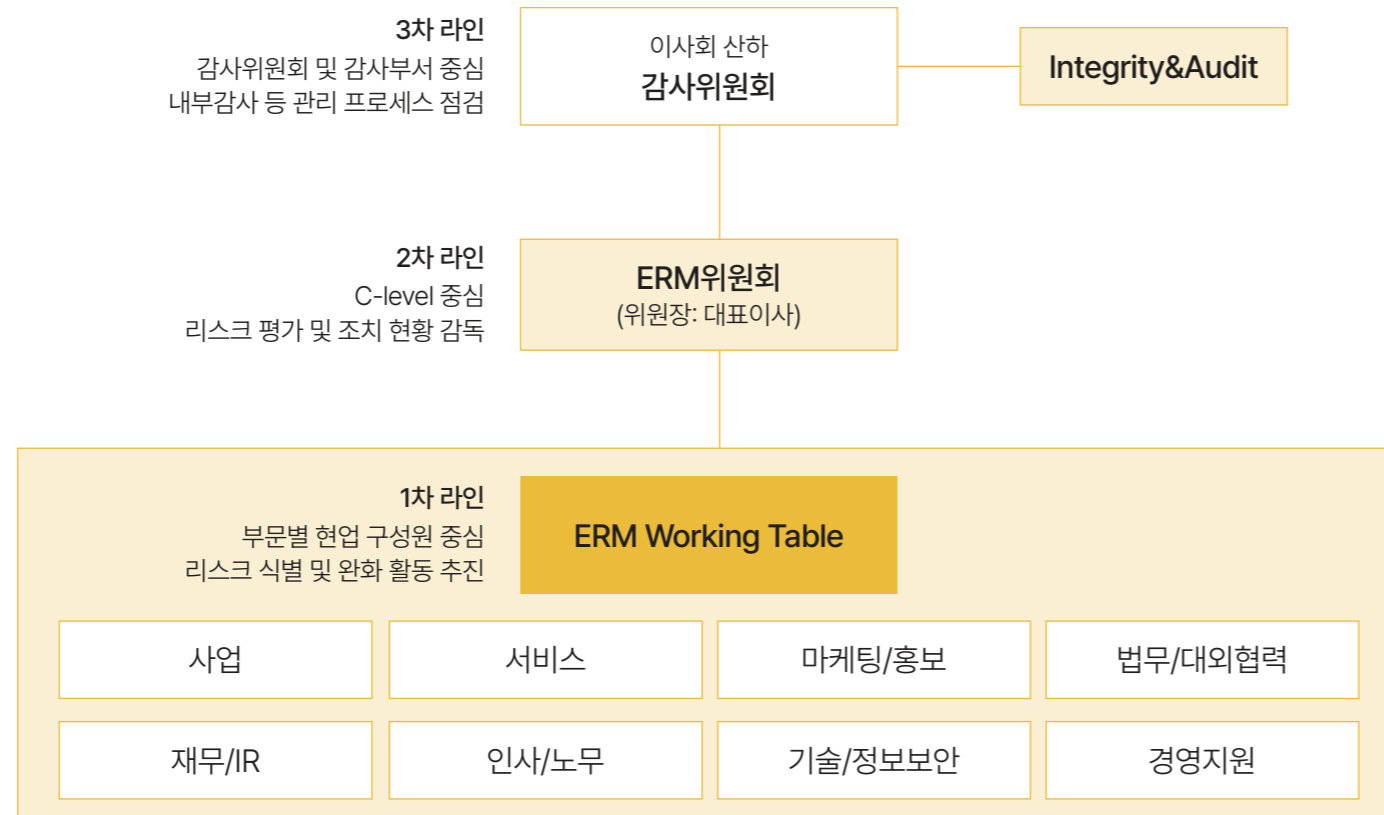
## 지배구조 Governance

### 전사 리스크 관리 거버넌스

카카오게임즈는 전사 리스크 관리체계를 구축하여 경영 활동에서 발생 가능한 영역별 잠재 리스크를 관리하고 있습니다. 전사 부문별 직책자로 구성된 'ERM Working Table'를 통해 리스크를 직접 식별 및 관리하고(1차 라인), 대표이사를 위원장으로 하고 전사 부문별 C-level 경영진으로 구성된 'ERM위원회'는 전사 차원에서 리스크를 관리 감독하고 리스크 완화에 관한 대응 방안을 수립합니다(2차 라인).

감사위원회와 감사위원회 직속의 독립 감사부서 'Integrity&Audit'은 감사업무규정에 따른 내부감사를 수행하며 리스크 관리 프로세스를 점검하고 있습니다(3차 라인). 이러한 체계적인 거버넌스 운영을 통해 대내외 리스크 이슈를 상시 및 정기 업데이트하여 지속가능경영에 영향을 끼치는 리스크를 최소화하고자 노력하고 있습니다.

카카오게임즈 전사 리스크 관리체계

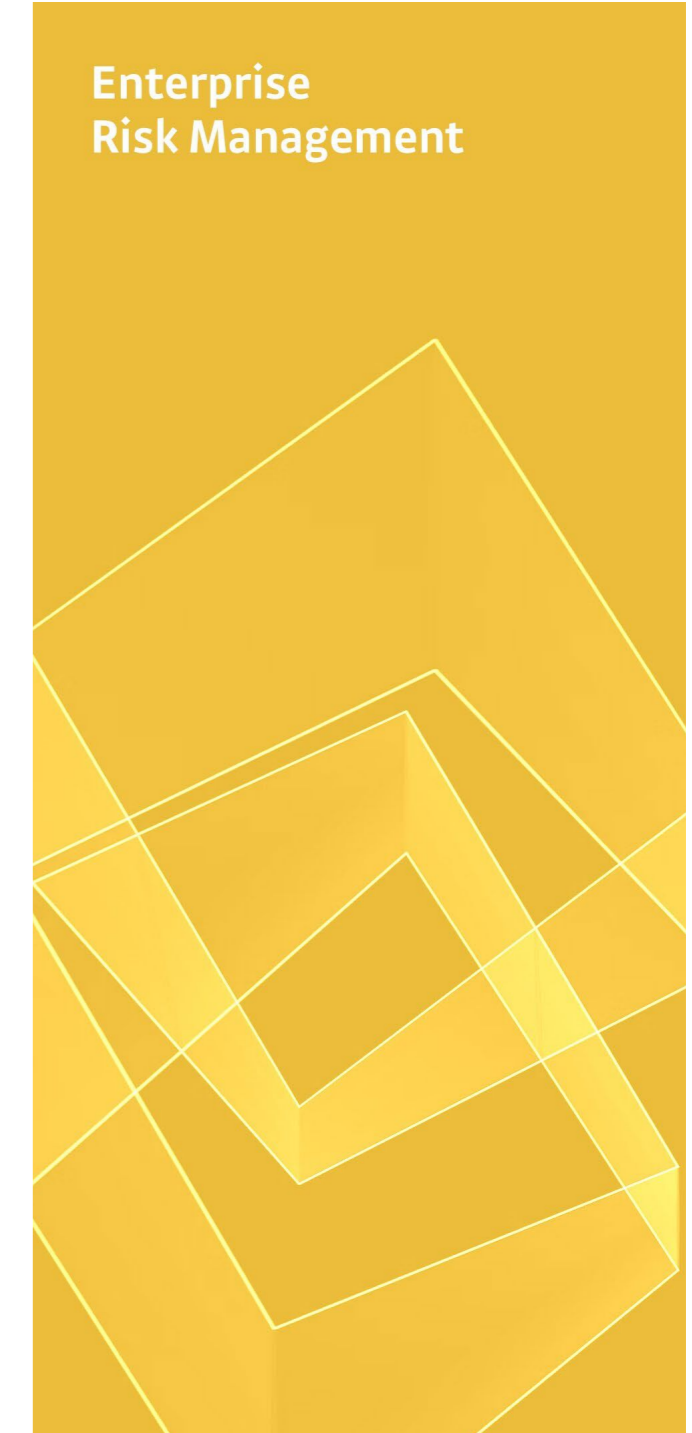


### ERM위원회

카카오게임즈는 게임산업에서 발생할 수 있는 서비스 장애, 데이터 보안 위협, 콘텐츠 규제 등 전사 리스크를 체계적으로 관리하기 위해 대표이사를 위원장으로 선임하고 전사 부문별 C레벨 경영진으로 구성된 'ERM위원회'를 운영하고 있습니다. 'ERM위원회' 산하에는 사업/서비스, 마케팅/홍보, 법무/대외협력, 재무/IR, 인사/노무, 기술/정보보안, 경영지원 등 전사 직무별 직책자로 구성된 'ERM Working Table'을 설치하여 리스크를 직접 식별하고 관련 완화 활동을 이행하고 있습니다. 'ERM Working Table'은 월 1회 이상 경영 과정에서 노출된 리스크 내역을 'ERM위원회'에 정기적으로 보고하고 있으며, 분기 1회 이상 개최되는 'ERM위원회'를 통해 리스크 평가 및 완화 조치 계획을 수립하고 있습니다. 2024년에는 총 5회의 ERM위원회를 개최하여 리스크 관리 안건을 검토하였습니다.

카카오게임즈 ERM위원회 보고 안건

구분	주요 안건 내용
안건	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 부문별 리스크 사전 식별 결과 및 평가</li> <li>• 개인정보 및 정보보호 정책 점검</li> <li>• 장애 관리 프로세스 점검</li> <li>• 게임 상품 표시광고 종합 점검</li> <li>• 게임업계 리스크 주요 사례 교육 등</li> </ul>



- 윤리경영 및 공정거래
- 이용자 권익과 디지털 책임 강화
- 기후변화 및 탄소배출량 관리

# 전사 리스크 관리체계 고도화

## 전략 Strategy & Activity

### 전사 리스크 관리 프로세스

카카오게임즈는 사업 및 서비스 개발 및 운영 과정에서 리스크 노출 여부를 상시 점검하고 있으며, 'ERM Working Table'을 통해 월 1회 이상 정기적으로 리스크 노출 여부를 점검하고 있습니다. ERM위원회는 식별된 리스크의 '영향 규모'와 '대응 시급성' 등을 고려하여 리스크 등급을 평가하고, 등급별 완화 조치 계획을 수립하고 있습니다. 이어서 'ERM Working Table'의 각 현업 부서 직책자는 리스크 완화 활동을 수행하고 그 결과를 ERM위원회에 보고하고 있습니다. 감사위원회와 해당 직속 감사지원 부서 'Integrity&Audit'은 2024년 구매 분야에 관한 내부감사를 실시하였으며, 2025년부터 3년 주기로 최소 1회 이상 모든 부서별 사업분야에 대해 내부 정기감사를 실시할 계획입니다. 회사는 이러한 프로세스를 통해 리스크가 허용 범위 내에서 관리될 수 있도록 하고 있습니다.

또한 조직 전체에 리스크 관리 문화를 정착시키기 위해, 모든 사외이사는 불공정거래 및 자본시장 리스크 대응에 관한 외부 전문 교육과정을 수료하였으며, 부서별 직책자 대상 리스크 대응 사례 교육을 실시하고, 전 임직원 대상 윤리경영 교육을 매년 실시함으로써 조직 전체에 리스크 관리 문화를 정착시키기 위해 노력하고 있습니다. 향후에는 리스크 유형별 맞춤형 대응 매뉴얼을 제작 및 배포하는 등 다양한 활동을 통해 보다 효과적인 리스크 관리 프로세스가 운영되도록 노력할 계획입니다.

### 리스크 관리 프로세스

STEP 1. 리스크 식별	STEP 2. 리스크 평가
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상시 및 정기적으로 사업 운영상 노출된 리스크 인지 및 식별</li> <li>• 식별된 리스크 ERM위원회에 정기 보고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 리스크 점검 및 관리 목적 대표이사 및 C-level이 참석하는 'ERM위원회' 개최</li> <li>• '영향 규모' 및 '대응 시급성'을 기준으로 리스크 분석 아래 등급 구분 평가</li> </ul>
STEP 3. 리스크 완화	STEP 4. 리스크 관리 프로세스 점검
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 리스크 등급별 완화 조치 계획 수립 및 조치 이행 관련 부서에 전파</li> <li>• 리스크 완화 조치 이행 결과 감독</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내부회계관리제도 통해 내부감시장치 평가 등 리스크 통제 프로세스 점검</li> <li>• 모든 부서별 사업분야에 대한 내부감사 통해 리스크 관리 프로세스 점검</li> </ul>

### 전사 리스크 식별

카카오게임즈는 전사 리스크를 비즈니스 리스크, 이해관계자 리스크 및 잠재 리스크 등 3가지로 분류하고 있습니다. 부문별 도출된 리스크 요인이 회사에 미치는 영향을 평가하고 대응 전략을 수립하여 관리합니다.

### 카카오게임즈 전사 리스크 요인 식별

	범무·컴플라이언스	·비윤리적 일탈 행위	·하도급 계약 위반
비즈니스 리스크	인사·노무	·우수인재 확보 애로 및 유출	
	정보보안	·프라이버시 규제 위반	·데이터 침해 사고 발생
	CR/PR	·위험한 게임 플레이 환경	
이해관계자 리스크	CR/PR	·게임 이용자 인권 침해	·서비스 내 사회적 문제 유발
	인사·노무	·업무효율성 저하	·인권 침해, 차별 및 괴롭힘
		·근로자 스트레스 증가	·임직원 건강 악화
		·근골격계 리스크 발생 빈도 증가	
	정보보안	·개인정보 유출	
IR	·회사 및 주주·투자자 손실		
잠재 리스크	범무·컴플라이언스 대외협력, 인사	·게임산업법 시행령 등 확률형 아이템 관련 규제 리스크 증가	
		·게임이용 윤리 위반으로 인한 대응 필요	
		·사이버 공격으로 인한 게임 서비스 이용 불편 증가	

### 리스크 관리 문화 확산

카카오게임즈의 모든 직원은 리스크를 발견할 경우 그 즉시 전담조직에 관련 사항을 공유할 수 있는 사내 문의 접수 채널을 운영하고 있습니다. 다양한 영역의 이슈가 연계되는 경우 유관부서 전문가들이 협업시스템을 통해 리스크에 효율적으로 대응하고 있습니다. 더 나아가 매년 정기적으로 사외이사 전원 및 감사위원회 대상 리스크 관리에 관한 교육을 실시하고 있으며, 리스크를 관리하는 직책자 대상 대면 교육을 실시하여 리스크 주요 유형별 사례를 공유하며 리스크 관리에 대한 인식을 제고하고 있습니다.

**전사 리스크 관리체계 고도화**

- 윤리경영 및 공정거래
- 이용자 권익과 디지털 책임 강화
- 기후변화 및 탄소배출량 관리

# 전사 리스크 관리체계 고도화

## 전략 Strategy & Activity

### 비즈니스 및 이해관계자 리스크 식별 결과 및 조치

카카오게임즈는 전사 차원의 리스크 관리체계를 구축하여, 기업 경영에 부정적인 영향을 미칠 수 있는 리스크에 대해 선제적으로 대응하고 있습니다. 이사회 내 감사위원회 산하의 ERM위원회를 통해 전 부서에 걸쳐 리스크를 예방하고, 감지된 리스크에 대한 대응 업무를 수행합니다. 카카오게임즈는 이용자, 임직원, 파트너사 및 주주·투자자 등 회사의 이해관계자를 정의하고, 중요 토픽별로 각 이해관계자에게 영향을 미칠 가능성이 있는 리스크 요인을 식별하고 있습니다. 관련 유관 부서의 리스크 검토와 완화 조치 현황을 공개하여 사업 전반에 걸친 이해관계자의 신뢰도를 제고합니다.

리스크 요인	유관 부서	영향	대응 현황	관련 Topic
비윤리적 일탈 행위	인사지원그룹	· 임원, 크루 및 기타 회사 구성원의 사회적 물의로 인해 회사 명성 및 매출에 영향	· 취업규칙 및 윤리규정에 따른 위반행위 제재 · 비위사실 제보를 위한 핫라인 제도 운영	· 윤리교육을 통한 사례전파 및 윤리서약서 작성을 통한 경각심 고취
하도급 계약 위반	법무/컴플라이언스실	· 업무 진행 과정에서 하도급 위반 행위 발생 시 법적 문제 발생 · 기업 이미지 및 생산성에 부정적인 영향	· 불공정거래 및 반부패 리스크 파악을 위한 위험 평가 실시 · 전문인력이 계약 체결 전 절차상 하자 및 거래의 공정성 등을 검토	· 관련 부서에 주요 위반 사례 안내 교육 진행
우수인재 확보 애로 및 유출	인사지원그룹	· 기업의 성과가 구성원의 역량에 의지하고 있으며 잦은 게임 출시 및 짝아지는 게임수명으로 인한 인재 이탈 가능성	· 본부별 핵심인재 파악 및 핵심인재 대상 보상체계 수립 · 퇴사자 면담을 통해 사내 리스크 파악 및 보고	· 근무 만족 및 공정한 성과평가
프라이버시 규제 위반	정보보안실	· 규제 미준수에 따른 과태료 및 과징금 부과 · 게임 신뢰도 및 브랜드 이미지 하락	· 글로벌 서비스 확장에 따른 각 국가별 프라이버시 규제 적용 필요 · 글로벌 프라이버시 인증 취득 및 규제 영향 검토	· 정보보호 및 개인정보보호
데이터 침해 사고 발생	정보보안실	· 내부직원 및 외부 침입으로 인한 데이터 유출 · 침해사고에 따른 데이터 변조 등으로 인한 게임 서비스 중단	· 임직원 및 수탁사 보안인식 강화 활동 · 24시간 보안 모니터링 체계 구축 및 백업시스템 구성	· 침해대응, 장애대응 훈련
위험한 게임 플레이 환경	게임운영/QA센터	· 공시된 게임 등급, 확률정보와 다르게 제공할 경우 게임 신뢰도 및 브랜드 이미지 하락 · 이용자에게 적절한 보안 서비스 환경을 제공해주지 않음으로 인한 이용자 이탈	· 퍼블리싱 과정에서 등급 관련 이용물 2차 검수 강화, 공개된 확률과 내부 데이터에 대한 이중 검수	· 위험한 환경에서의 플레이가 확인될 경우 계정 안전 보호조치 수행 및 PC / 모바일 등 각종 플랫폼 환경에 따른 다양한 보안서비스 제공
게임 이용자 권익 침해	대외협력실, 법무/컴플라이언스실, 게임운영/QA센터	· 소비자 알권리 보장 및 피해구제 절차가 미흡할 경우 집단분쟁 발생 가능 · 게임 서비스 내 유해 환경(불법 프로그램 등)으로부터 이용자들의 불공정 게임 이용 또는 권리 침해 위험 존재 · 욕설, 비방 등의 혐오 표현으로 선량한 이용자 인권 침해	· 이용자 보호 관련 이용약관 및 운영정책 상시 점검 및 보완 · 약관법·게임법 등 관련 법령 준수 점검 및 반영 · 공정한 경쟁을 방해하는 부정 이용자 상시 모니터링 및 이용 제한 조치 진행 · 서비스 관련 불법 사이트·커뮤니티 등 상시 모니터링 진행, 발견 시 유관 기관에 차단 협조 요청	· 게임산업법 및 게임물관리위원회의 심의 기준 준수를 통한 청소년 보호 · 다양한 채널을 활용한 고객 소통 및 정보 제공 · 금치어 시스템을 통해 불쾌감이나 혐오감을 주는 표현 사전 차단 · 게임 서비스별 별도의 고객센터를 운영하며 1:1 문의 진행 지원
서비스 내 사회적 문제 유발	게임운영/QA센터	· 확률정보 공개와 실제 인게임에서의 확률 차이로 인한 이용자의 금전적·심리적 피해 · 게임등급에 위배되는 콘텐츠나 이미지 등이 배포된 경우 사회적 문제 발생 · 계정 도용 등으로 게임 캐릭터의 재화나 성장에 방해, 이로 인한 게임 이탈 존재	· 인게임 각종 확률에 대한 투명한 공개 · 신규 및 변경된 콘텐츠에 대한 심의 일정 및 기준 준수	· 기기등록, 2차 비밀번호 등의 보안서비스 도입을 통한 이용자 자체적으로 안전한 플레이 환경 구축
업무효율성 저하	인사지원그룹	· 소통 단절로 인한 업무 효율성 저하 및 이직률 증가	· 크루협의회를 통한 업무환경 개선 및 효율성 향상을 위한 크루 의견 청취 및 조치 실시	· 근무 만족 및 공정한 성과평가
인권 침해, 차별 및 괴롭힘	인사지원그룹	· 헌법 및 법률에서 보장하거나 국제적으로 인정되고 있는 인간으로서 존엄과 가치 및 자유와 권리에 대한 침해 발생 · 인권 리스크 발생 시, 매출 및 회사 명성에 부정적인 영향	· 노동관행 및 인권영향평가 실시 · 윤리강령 및 인권선언문 전파 · 윤리서약서 작성을 통한 경각심 고취	· 윤리교육, 직장 내 성희롱/직장 내 괴롭힘/장애인 인식개선 교육 실시 · 비위사실 제보를 위한 핫라인 제도 운영 · 주요 자회사 및 계열사에 고객응대 근로자 보호 조치 완료
근로자 스트레스 증가	인사지원그룹	· 연중 새로운 게임의 출시로 인해 크루들의 업무 스트레스와 부담이 가중되어 업무 의욕 저하 유발		
임직원 건강 악화	인사지원그룹	· 기존 게임 서비스 지속 및 신규 게임 출시로 심야 시간대 순환 근무를 수행하는 QA 및 운영 직군 인력의 건강 악화		
근골격계 리스크 발생 빈도 증가	크루지원실	· 장시간 근무하는 사무직군 특성상 근골격계 질환이나 근육통 등에 쉽게 노출될 수 있으며, 이로 인한 근무 만족도 및 업무 성과 저조		
회사 및 주주·투자자 손실	법무/컴플라이언스실	· 부당한 자기거래·내부거래 등 법령 위반 행위 발생 시 기업 이미지 및 주주·투자자 가치 보호에 부정적인 영향	· 자기거래·내부거래 해당 여부 및 이사회·주주총회 보고 및 승인 여부 검토	· 윤리경영 및 공정거래
개인정보 유출	정보보안실	· 이용자 개인정보 유출 또는 악용으로 인한 스미싱 등의 피해로 이용자 권리에 악영향	· 취약점 진단 및 보완조치 이행	· 정보보호 및 개인정보보호

# 전사 리스크 관리체계 고도화

## 전략 Strategy & Activity

### 잠재 리스크 식별 결과 및 조치

카카오게임즈는 경영상 중대한 영향을 미칠 것으로 예상되는 잠재적 리스크를 식별하여 모니터링하고 있습니다. 특히 게임산업법 등 산업 변화에 따른 법률, 규제 관련 컴플라이언스 리스크와 게임 콘텐츠 및 어뷰징(Abusing, 게임 규칙 위반 행위), 사이버 공격으로 인한 게임 서비스 중단 등 이용자 권익 보호 리스크에 대해 선제적으로 대응하고 있습니다.

잠재 리스크 요인	카테고리	리스크 선정 배경	카카오게임즈에 미치는 잠재적 영향	리스크 대응 활동
게임산업법 시행령 등	Other	<ul style="list-style-type: none"> <li>확률형 아이템에 대한 규제가 강화되고 있으며, 특히 징벌적 손해배상책임을 강화하는 게임산업법 시행령 등 관련 법령이 25년 8월부터 시행될 예정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>해당 법령에 의한 규제 대응 시 벌금, 손해배상 및 법적 분쟁 장기화로 인한 재정적 손실과 기업의 평판 손상, 이용자 이탈 및 매출 감소로 이어질 리스크가 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>확률형 아이템을 비롯한 기타 정책 및 법령 대응에 관한 매뉴얼을 수립함. 해당 매뉴얼은 현재 상황을 파악하는 단계부터 조치를 취하는 단계, 그리고 사후 확인까지의 프로세스를 명확히 정의하고 있음</li> <li>- 현황 파악: 법령 및 정책 변화에 대한 정기적인 모니터링을 통해 확률형 아이템을 비롯한 관련 리스크 요소들의 현황을 파악</li> <li>- 조치: 법령 준수를 위해 필요한 조치들을 마련하고 투명성과 공정성을 확보하기 위한 내부 정책을 강화</li> <li>- 사후 확인: 조치 후에도 정책이나 법령에 따른 준수 여부 지속적으로 확인, 개선점 발굴, 부족한 점 보완</li> </ul>
게임이용 윤리 위반 행위	Societal	<ul style="list-style-type: none"> <li>사내 임직원이 회사의 내부 정보를 바탕으로 게임 아이템을 비정상적인 경로로 습득하거나 이용자들을 조롱하는 부적절한 행위를 할 경우, 서비스의 공정성에 대한 신뢰가 급격히 하락할 수 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임 커뮤니티를 중심으로 불만이 확산되고, 기업 이미지 실추 및 사용자 이탈로 이어질 가능성이 높으며, 결과적으로 서비스 활성화 저하와 매출 감소를 초래할 수 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임이용 윤리위반 사례집을 수립하여 임직원 대상 게임 이용 윤리 관련 인식 제고 및 사전 방지</li> <li>- 임직원 권리 남용, 게임 서비스 개발부터 마케팅까지 전반적인 과정에서 개인적인 정치/사회관을 드러내는 행위, 사전에 습득한 내부 정보 유출, 업무상 권한을 사용한 사익 추구 행위 등 금지사항 명시</li> </ul>
사회적 논란 유발 콘텐츠 공개 행위	Societal	<ul style="list-style-type: none"> <li>고객 감수성을 충분히 고려하지 않은 콘텐츠나 이벤트 기획은 사회적 논란을 유발할 수 있으며, 특정 집단이나 사회적 가치를 경시하는 콘텐츠가 제공될 경우, 불매 운동이나 비난 여론이 조성될 위험이 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>단기적으로 고객 이탈과 매출 하락을 초래할 뿐 아니라 장기적으로 브랜드 이미지와 서비스 경쟁력에 심각한 타격을 줄 수 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임 서비스 내 사내 임직원 리스크 사례집 제작</li> <li>- 게임 서비스에 대한 신뢰도 제고를 위한 내부정보 유출 금지 방안 수립, 게임업계 종사자로서 필요한 가치 판단의 기준 제시 등</li> </ul>
사이버 공격으로 인한 게임 서비스 중단	Societal	<ul style="list-style-type: none"> <li>최근 글로벌 게임 업계에서 디도스 피해 사례가 늘어나고 있으며, 공격 발생 시 서비스가 중단되면서 이용자 불만이 증가하고 서비스 만족도 및 신뢰도 하락에 직접적 영향을 줄 수 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>단기적으로는 고객 이탈로 이어질 수 있으며, 장기적으로는 이용자 감소와 매출 손실로 이어질 가능성이 높음. 또한 간접적으로 기업 이미지 실추와 대응 비용 부담이 발생할 수 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이용자에게 제공하는 서비스의 중단, 속도저하, 기능 오류 등의 비정상적인 현상 또는 상황 방지를 위해 서비스에 영향을 줄 수 있는 요소를 사전에 방지하는 장애 관리 프로세스를 구축함. 프로세스 내 역할과 책임을 구체적으로 명시</li> <li>- 장애관리자: 장애등급 판단 및 복구내역 지속적 전파, 장애보고서 작성</li> <li>- 복구 책임자: 복구 작업 관리 및 정리</li> <li>- 복구 담당자: 장애가 발생한 서비스 또는 시스템의 복구 작업 담당</li> <li>- QA: 복구 완료 후 정상 동작 여부 확인</li> <li>- 서비스 운영자: 장애 영향도 파악 및 이용자에 대한 서비스 이용 안내</li> <li>- 장애인지자: 장애 인지 후 장애관리자에게 전달</li> <li>- 전파 채널: 상위 역할 외 장애 서비스 또는 시스템과 연관 있는 담당자</li> </ul>
	Technological	<ul style="list-style-type: none"> <li>외부 사이버 공격으로 인한 네트워크 이용 장애 문제 해결을 위해 회사의 운영 비용이 증가할 수 있음</li> </ul>		

# 전사 리스크 관리체계 고도화

## 위험관리 Risk Management

### 전사 위험성 평가

ERM위원회는 산하에 조직된 'ERM Working Table'을 통해 리스크의 '영향 규모'와 '대응 시급성'을 바탕으로 리스크를 면밀히 분석하고, 관련 대응 수준에 따라 리스크를 상-중-하 3가지 등급으로 나눠 평가 및 관리하고 있습니다.

2024년 식별된 리스크는 총 2건으로 실무 책임자 아래 관리가 요구되는 '하' 등급으로 평가되어 리스크 완화 조치를 완료했습니다. 더 나아가 리스크 완화 조치 전-중-후 중 지속적인 모니터링을 통해 리스크가 재발하지 않도록 예방 및 관리하고 있습니다.

### 리스크 관리 프로세스 점검

카카오게임즈의 전사 리스크 관리 프로세스는 감사 위원회를 통해 점검하고 있습니다. 감사위원회는 매년 결산 재무제표 및 부속 명세서에 대한 감사와 내부회계관리제도 운영실태평가를 진행하고 있으며, 내부감시장치 평가를 통해 리스크 관리 프로세스의 실효성을 검토 및 점검하고 있습니다. 2024년 평가 결과 관련 법령 및 모범 기준에 따라 운영되고 있으며 중요한 취약점은 발견되지 않았습니다. 또한 감사위원회는 내부감사부서의 정기 감사계획 및 결과를 승인을 통해 리스크 관리체계를 점검하고 있습니다.

### 신규 투자 심의 프로세스 내 환경 요인 통합

게임과 비게임 부문을 불문하고 미래가 유망한 기업을 대상으로 전략적인 투자를 진행함과 동시에, 신규 투자 검토 시, 산업 현황, 제품 및 서비스 평가, 주요 인력 및 재무에 관한 사항, 투자조건 등 일반적인 요인뿐 아니라 ESG 각 영역의 리스크 요소를 고려합니다. 특히, 환경 영역에서는 에너지 절약을 고려한 효율적인 하드웨어 또는 시스템 사용 여부, 서비스(게임) 서버 운영에 필요한 대규모 데이터 센터 관련 친환경 서버 운영 방식 적용 여부, 환경 보호 관련 캠페인 및 봉사활동 등에 대한 회사 차원의 참여, 개선 여부와 최근 3년간 환경관련 법규 위반에 따른 제재조치(영업정지, 과태료 부과 등) 여부를 투자 체크리스트에 반영하여 검토하고 있습니다.

## 지표 및 목표 Metrics & Targets

### 전사 리스크 관리체계 관리 지표

카카오게임즈는 전사 리스크 관리체계를 안정적으로 운영하기 위해, 정기 리스크 평가 횟수를 중점 관리 지표로 설정하여 연 4회 이상 리스크 평가를 지속적으로 실시할 계획입니다. 또한, 리스크 관리 문화 확산을 위한 이사회/위원회 및 임직원 대상 리스크 관리 교육을 매년 실시하고 그 참여율을 증진할 계획입니다. 이를 통해 지속적으로 조직 전반의 효과적인 리스크 대응 역량을 강화할 계획입니다.

Enterprise Risk Management

# 윤리경영 및 공정거래

## 지배구조 Governance

### 준법과신뢰위원회

카카오는 그룹 내 계열사의 준법과 윤리경영을 지원하는 외부 기구인 '준법과신뢰위원회'를 설립하여 준법 및 신뢰경영 체계를 확립하고 기업의 사회적 책임을 실천하고자 쉐신의 노력을 기울이고 있습니다. 카카오게임즈는 '준법과신뢰위원회'에 협약사로 참여하여 주요 의무사항에 대한 계획 및 이행 여부를 보고함으로써 더욱 투명하고 책임감 있는 기업 운영을 위해 힘쓰고 있으며, 이해관계자들이 신뢰할

수 있는 환경을 조성하기 위해 노력하고 있습니다. 2024년에는 카카오 그룹사의 준법경영을 위한 '공정거래 자율준수 공동서약식'에 참석하여 공정거래 준법시스템 구축에 관해 서약을 진행하고, 카카오 CA협의체에서 제정한 윤리적 리더십에 관한 행동 준칙이 담긴 '카카오 그룹 임원 윤리강령'을 사내에 배포하는 등 위원회 참여를 통해 준법 및 신뢰경영 체계를 강화했습니다.

### 준법과신뢰위원회 구성



### 준법과신뢰위원회 역할

<b>구축</b> 컴플라이언스 프로그램 정립 등 준법 통제 틀 마련	<b>자문</b> 주식시장 대량거래, 인수합병 및 기업공개, 내부거래 등에 관한 의견 제시
<b>조사</b> 준법위반 사항에 대한 조사 및 시정요구	<b>감독</b> 준법감시 시스템의 실효적 작동을 위한 감독 및 권고

### 감사위원회

카카오게임즈는 이사회 산하에 전원 사외이사로 구성된 독립적인 감사위원회를 운영하고 있습니다. 감사위원회 전문성 제고를 위해 재무 또는 회계 전문성이 있는 이사의 선임을 최우선으로 고려하고 있으며, 2025년 3월 기준 감사위원장을 포함한 감사위원 3인 중 2인이 재무·회계 전문가로 활동하고 있습니다. 2024년 카카오게임즈는 감사위원회 직속으로 감사업무를 지원하는 내부감사 부서를 신설하였습니다. 감사위원회는 회사의 내부감사 업무를 총괄하고, 이에 따라 내부감사 부서가 수립한 감사 계획을 검토 및 승인하고 그 결과에 대한 감독을 수행하고 있습니다. 회사는 감사위원장에게 내부감사 부서장에 관한 임면동의권을 부여함으로써, 감사위원회가 독립적인 감사업무를 수행할 수 있는 체계를 마련했습니다. 이에 더해 감사위원회는 재무제표 감사, 외부감사 승인, 내부회계관리제도 운영 감독, 내부감시장치 평가 업무를 수행하고 있습니다. 감사위원회의 이러한 역할과 권한을 바탕으로 보다 투명하고 책임있는 윤리경영을 실천하고 있습니다.

### 내부감사 체계 구축

카카오 그룹은 그룹 차원의 윤리 및 준법 경영에 대한 의지를 공식적으로 선언하고, 이를 실천하기 위해 당사 및 실질적인 경영권을 행사할 수 있는 모든 자회사를 대상으로 내부 정기 감사를 실시하고 있습니다. 또한, 카카오 그룹사와 협약사 간의 유기적인 감사 시스템을 구축하였으며, 그 일환으로 카카오게임즈는 2024년 하반기에 감사위원회 직속으로 내부감사 전담 부서인 Integrity & Audit을 신설하여 이러한 노력을 강화하고 있습니다.

내부감사 부서는 모든 사업 분야에 대하여 3년 주기로 최소 1회 이상의 '정기감사' 실시를 원칙으로 하고, 자회사 대상의 감사를 진행하여 자회사 경영상의 리스크를 평가하고 있습니다. 내부감사 부서는 수립된 감사 계획을 감사위원회의 의결을 거쳐 추진하며, 감사 활동 발견 사항 및 결과를 감사위원회에 보고하는 등 감사위원회의 감사업무를 지원 및 수행하고 있습니다. 이를 통해 카카오게임즈는 그룹 차원의 윤리 및 준법 경영 방침을 실질적으로 이행하고 있습니다.

전사 리스크 관리체계 고도화

 윤리경영 및 공정거래

이용자 권익과 디지털 책임 강화

기후변화 및 탄소배출량 관리

# 윤리경영 및 공정거래

## 전략 Strategy & Activity

### 정기감사 운영 및 내부통제 강화

카카오게임즈는 정기감사 수행에 앞서, 2024년 9월 12일 감사조직 직무수행에 관한 기반을 정리한 감사업무규정을 제정하였습니다. 이에 따라 감사 조직은 수립된 감사 계획을 감사위원회의 의결을 거쳐 확정하였으며, 감사 결과를 정기적으로 감사위원회에 보고하였습니다. 2024년 4분기 정기감사 계획에 따라 공급업체의 평가 및 선정, 구매 관련 계약 협상, 납품 및 검수 절차, 사후관리 등을 중점으로 감사를 실시하였으며, 이를 통해 구매 규정 명문화, 수의계약 업체에 대한 주기적인 평가 프로세스 도입, 검수 프로세스 강화, 자산 관리 시스템 도입 검토 및 정기적 실물 자산 실사 진행 등의 개선사항을 도출하였습니다.

#### 정기 감사(2025년 예정)

모든 부서별 사업분야에 대하여 3년 주기로 최소 1회 이상 정기감사를 실시하는 것을 원칙으로 함

- 모든 사업분야에 대한 리스크 평가 실시
- 리스크가 높은 사업분야에 대하여 '정기감사 테마' 2개 이상 도출
- 도출된 정기감사 테마를 바탕으로 반기 1회 이상 정기감사 방안 계획 구체화

#### 자회사 감사(2025년 예정)

감사대상 자회사 선정하여 특정 주제에 대한 감사 또는 종합 감사를 실시함

- 자회사의 자산, 매출액, 부채, 종업원 수를 고려하여 주요 자회사의 리스크 평가

### 카카오게임즈 감사위원회 보고 안건

연도	감사대상 범위	감사 내역	
2024	정기감사	· 공급업체의 평가 및 선정 · 계약 협상 프로세스 점검	· 납품 및 검수 절차 점검 · 사후관리 점검
	정기감사	· 내부통제 적정성 및 유효성 평가 · 업체 선정 프로세스, 가격 협상 등 결정 절차 검토 · 주요 계약조건/의사결정에 대한 승인 절차 검토	· 검수 프로세스의 적정성 확인 · 사후관리 필요성 등 점검
2025	자회사 감사	· 자금 관리 현황에 대한 리스크 진단 · 부적절한 비용 리스크 진단 · 세무 및 법규 리스크 진단	· 급여 등 보상체계 관련 리스크 진단 · 내부통제 적정성 및 유효성 평가

### 카카오게임즈 윤리강령

카카오게임즈는 올바른 의사결정과 윤리적 판단기준을 기반으로 책임감 있는 윤리경영 실천을 위해 노력합니다. 윤리강령 내 모든 이해관계자에 대한 불합리한 차별 금지를 명시하여 기본적 인권을 보호하도록 규정하고 있습니다. 임직원은 본 강령의 준수 및 서약 의무가 있으며 해석 및 적용과 관련하여 담당부서의 자문을 받을 수 있습니다. 입사 시와 매년 초 전 임직원에게 정기적으로 윤리강령 실천을 위한 윤리서약서를 징구하여 윤리성 제고에 힘쓰고 있습니다. 또한, 관련 위반사항 및 상담·신고 발생 시, 인사지원그룹장 및 유관부서가 내부 절차에 따라 처리하며 사안의 심각성에 따라 인사 조치가 취해질 수 있습니다. 해당 위반사항이 중대한 부정적 영향을 미친다고 판단될 시, ESG위원회에 보고될 수 있습니다.

[윤리강령](#) →

### 파트너사 행동규범

카카오 그룹사에 적용되는 '파트너사 지속가능경영 가이드'에 따라 파트너사가 사회적 책임과 역할을 다하도록 요구합니다. 파트너사는 가이드에서 제시하는 '인권 경영', '안전·보건', '환경경영', '개인정보 및 지적재산권 보호', '윤리경영' 5가지 영역에 대한 책임을 준수해야 합니다. 각 영역과 관련하여 중대한 위반사항이 발생하거나, 발생 후 기한 내 개선되지 않을 경우 내부 절차에 따라 거래가 중단되거나 계약이 해지될 수 있습니다. 카카오게임즈는 이와 같은 행동규범을 기반으로 공급망에 대한 관리체계를 구축하여 파트너사와의 지속가능한 동반성장의 토대를 마련하고자 합니다.

[파트너사 지속가능경영 가이드](#) →

# 윤리경영 및 공정거래

## 전략 Strategy & Activity

### 파트너사 소통 프로세스

카카오게임즈는 실시간 대응이 가능한 관리자 카카오 채팅 채널과 정기 화상미팅, 파트너사 의견 수렴을 위한 이메일 채널을 운영하고 있습니다. 접수된 업무 불만사항은 내부 정책을 기반으로 즉시 처리되며, 사안에 따라 최대 1일 이내 처리하고 있습니다.

협력사 고충처리 채널 →

**불만사항 접수 및 검토**  
1단계: 파트너사 실무자 및 파트너사 관리자 전파  
2단계: 파트너사 관리자 및 카카오게임즈 관리자 전파

**대응방안 검토 및 협의**  
· 카카오게임즈 관리자 그룹에서 불만사항 접수 확인  
· 정책/서비스 방향 검토  
· 프로세스 개선, 서비스 정책 변경 또는 유지 협의

### 부패/뇌물방지 정책

카카오게임즈는 자사의 유무형 자산에 피해를 주고 구성원의 공정한 직무수행을 저해하는 부패/뇌물 행위의 발생을 방지하고자 부패/뇌물방지 정책을 제정하여 운영하고 있습니다. 본 정책은 카카오게임즈, 그 임직원 및 카카오게임즈를 대리하여 업무를 수행하는 자에게 적용되며, 카카오게임즈의 모든 거래 범위 내에서 본 정책을 실천하고 있습니다. 나아가 카카오게임즈와 거래하는 거래 상대방 및 그 임직원에게도 본 정책을 준수할 것을 권고하고 있습니다.

더불어 본 정책에 따라 법무/컴플라이언스 담당 부서는 부패/뇌물 행위를 방지하기 위해 지속적으로 모니터링을 실시하고 있으며, 사내 임직원 대상 부패/뇌물 방지와 관련된 교육을 연 1회 이상 실시하고 있습니다. 아울러 임직원 대상 본 정책의 지침을 달성하는 데 공로가 있는 임직원은 포상하고, 위반한 임직원은 징계 조치를 할 수 있습니다. 또한 관련 위반 사실에 관해 신고 및 고발한 자에 대한 보복 및 색출 행위를 엄격히 금지하고 그 어떠한 불이익도 주지 않고 있습니다.

부패/뇌물방지정책 →

### 뇌물수수 및 반부패 주요방침

2024년 카카오게임즈는 뇌물수수 및 반부패에 관한 주요 방침(실천 지침)을 부패/뇌물방지정책에 통합 반영하여 정책을 개정했습니다. 정책 내 임직원이 준수해야 할 세부 실천지침을 마련하고 이에 관한 지속적인 안내와 교육을 통해 조직 내 윤리경영 문화를 확립해 나가고자 합니다.

해당 방침에 따라, 카카오게임즈의 임직원은 국내외 공무원, 거래상대방 등 모든 이해관계자에게 사업상 이익을 위한 부정합 의도로 접대 및 편의와 관련하여 금전 또는 유가물을 주고받을 수 없습니다. 또한 임직원이 이해관계자에 대하여 식사, 선물 등을 호의나 예의의 표시로 또는 친목을 증진하기 위해 제공할 경우 소액 및 필요 시점, 사회통념상 용인 범위 내에서만 가능하도록 제한하며 예외 상황의 경우 유관 부서인 법무/컴플라이언스를 통한 명확한 지침 하에 제공이 가능합니다. 더불어 임직원은 공무원에게 게임 심의, 각종 인증 및 심사 처리에 관하여 일체의 급행료를 제공할 수 없습니다. 비즈니스 파트너의 경우 친인척 등 특수관계에 있는 자에게 우선적 대우가 불가하며, 부당 거래나 알선 및 청탁 등의 거래 행위를 엄격히 금지하고 있습니다.

### 카카오게임즈 조세정책

카카오게임즈는 조세 관련 법령 및 규제 등의 준수와 조세 관련 리스크 관리가 국가재정 기여, 고객이익 확보, 주주이익 극대화를 위한 중요한 요인이며, 지속가능경영을 위한 필수 조건임을 인식하고 있습니다. 이에 따라 2024년 조세정책 제정 및 공개를 통해 조세 부문의 사회적 책임과 의무를 다하고 조세 관련 리스크에 선제 대응해 나가고 있습니다. 조세 정책은 ESG위원회의 검토 및 승인을 통해 제정되었으며, 관련 내용 변경이 있을 경우 ESG위원회 승인을 통해 개정됩니다.

### 조세정책 기본원칙

- 국가별 법규 준수 및 성실 세무 신고, 납부 이행 약속
- 조세 회피 목적 국가간 세법 차이 악용 금지
- 조세 피난처 활용 금지
- 이전가격 이슈 발생 방지를 위한 정상가격 원칙 준수
- 실효 세율이 낮은 지역으로 가치 이전 금지
- 조세 리스크 식별 및 대응
- 투명한 세무정보 공개

조세정책 →

# 윤리경영 및 공정거래

## 전략 Strategy & Activity

### 불공정거래 및 부정경쟁 위험성 관리

공정거래의 실천 및 관리를 위한 전담 부서를 지정하여 신규 거래 및 신규 사업 등에 대한 불공정거래 위험성을 검토하고 있습니다. 또한, 관련 업무 담당자를 대상으로 한 설문조사를 주기적으로 진행함으로써 불공정거래 및 부정경쟁 행위의 위험성을 파악하고 있습니다.

최근 영업 활동이 더욱 활발해짐에 따라, 회사는 하도급법을 위반하지 않도록 각별히 모니터링 중에 있으며, 해당 리스크 발생의 사전 예방을 위해 전담 부서를 주축으로 계약 체결 과정에서의 컴플라이언스 활동을 강화하고 있습니다.

### 임직원 공정거래 교육 및 상담창구 운영

업무 담당자를 포함한 소속 임직원들이 불공정거래 유형을 파악하고 공정한 거래를 할 수 있도록 정기적인 교육을 실시하고 공정거래 관련 문제를 상담할 수 있는 창구를 운영하고 있습니다. 특히 담합 및 우월한 계약 지위 등을 이용한 불공정 계약 등 사회적으로 문제가 될 수 있는 리스크를 방지하기 위해 전사 온라인 강의를 시행하는 한편, 외부 업체와 빈번하게 거래를 체결하는 업무 담당자에게는 상시로 하도급법, 공정거래법 등에 대한 유의사항을 전달함으로써 공정거래에 대한 인식 제고에 힘쓰고 있습니다.

### 임직원 윤리·반부패 교육

임직원의 윤리의식을 고취하고 불공정거래를 근절하기 위해 파트타임과 계약직을 포함한 전체 임직원을 대상으로 '윤리·반부패 교육'을 실시하고, 계약 업무 담당 직무의 임직원들에게 직무별로 차별화된 '담합/불공정거래 근절 교육'을 진행했습니다.

#### 전 임직원 대상 교육 주요 내용

윤리경영에 대한 필요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>•윤리경영의 개념 및 국제기준, 윤리경영 도입을 위한 자세 및 실천방안</li> </ul>
담합, 불공정거래 근절	<ul style="list-style-type: none"> <li>•시장경제를 망치고 공정한 사회를 훼손하는 카르텔의 문제점</li> <li>•법으로 금지하고 있는 부당공동행위의 유형과 사례</li> <li>•기업 간 불공정거래행위 및 공공분야의 불공정계약유형 관련 법 조항</li> </ul>
카카오 그룹 윤리경영	<ul style="list-style-type: none"> <li>•그룹 윤리경영 - 윤리 핵심가치와 업무 철학</li> <li>•협약 계열사별 규정(윤리강령&amp;취업규칙) 및 위반 시 신고센터(사이버윤리신고센터), 윤리담당부서, 윤리기준, 윤리신고센터, 핫라인</li> <li>•게임 이용 시 윤리</li> </ul>

#### 직무별 차별화 교육 주요 내용

계약 체결 프로세스의 설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>•프로세스별 세부 업무사항 및 예시를 통한 공정한 계약 체결 설명</li> </ul>
담합 근절	<ul style="list-style-type: none"> <li>•사례로 알아보는 담합 및 부당행위</li> </ul>
불공정거래 근절	<ul style="list-style-type: none"> <li>•불공정거래 체크사항 및 예시</li> </ul>
하도급 및 위수탁거래	<ul style="list-style-type: none"> <li>•공정한 하도급 및 위수탁거래를 위한 체크사항</li> </ul>

# 윤리경영 및 공정거래

## 위험관리 Risk Management

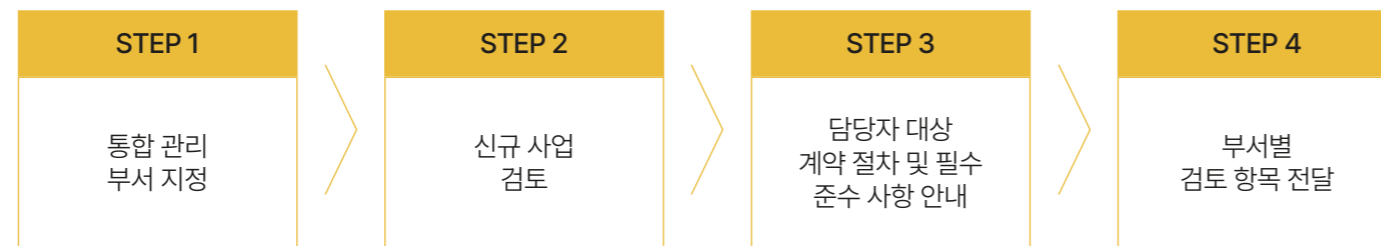
### 불공정거래 및 부정경쟁 효과성 평가

불공정거래 및 위험성 관리를 위한 전담 부서는 모든 신규 거래 및 신규 사업 등에 대하여 불공정거래 위험성을 검토하였으며, 추가적으로 정기적 리스크 식별 조치를 진행하였습니다. 이를 통해 파악한 모든 28건의 공정거래 리스크에 대하여 불공정거래 및 부정경쟁 위험성 완화 활동 기준에 따른 적절한 완화 조치(불공정거래 교육, 임직원 인식 제고 활동, 계약 체결 프로세스 강화 등)를 실시하여 조치율 100%를 달성하였습니다. 또한 임직원 대상 설문조사를 통해 위험성 완화의 효과성 평가를 실시하여 90.5점을 획득하였습니다. 해당 평가 결과와 더불어 반복적 발생 가능성이 있는 리스크에 대해서는 업무 담당자 대상의 인식 제고 활동을 통해 유사 케이스 재발을 방지하였으며, 잔여 리스크가 있는 사항에 대해서는 이를 완화할 수 있는 추가 통제 활동 개선안 발굴을 진행하였습니다.

### 불공정거래 및 부정경쟁 위험성 완화 조치

#### 계약 검토 및 체결 프로세스 강화

공정거래 실천 및 관리를 위한 전문 인력을 배치하여 계약 과정 전반과 계약 내용에 대한 적법성과 공정성을 검토하고 있습니다. 또한, 공정거래에 대한 전사 통합 관리 부서를 지정하여 신규 거래 및 신규 사업에 대한 검토를 진행하고, 업무 담당자에게 계약 절차 및 내용과 관련한 수시 상담에 대해 안내하고 있습니다. 나아가 계약 체결 과정에서 필요한 관련 법령 등의 준수 사항을 별도로 안내하여 발생 리스크를 줄이고 있으며, 부서별 공정거래 관리에 필요한 개별 검토 항목을 전달하여 불공정거래를 예방하고 있습니다.



## 지표 및 목표 Metrics & Targets

### 임직원 윤리·반부패 관리 지표

카카오게임즈는 윤리경영을 효과적으로 실천하기 위해 다양한 노력을 기울입니다. 윤리경영 실천 현황에 대한 자체 진단을 위해 윤리경영 교육 실적을 중점 관리 지표로 모니터링하고 있습니다. 임직원의 윤리적 가치 형성과 행동 기준 제고를 위한 정기적인 교육 프로그램을 운영 중에 있으며, 앞으로도 해당 지표를 관리하여 윤리경영 목표를 달성하고자 합니다.

		단위	2022	2023	2024	
윤리·반부패 교육	교육 대상 인원	명	436	459	472	
	소계	명	431	456	469	
	교육 수료 인원	정규직 직원 수	명	422	437	447
		파트타임 직원 수	명	0	1	0
		계약직 직원 수	명	9	18	22
담합/불공정거래 근절 교육 <sup>1)</sup> (직무별 차별화 교육)	교육 대상 인원	명	-	-	61	
	교육 수료 인원	명	-	-	61	

1) 마케팅, 사업 등 각 조직별 계약업무 담당 임직원 대상 실시

### 윤리경영 중장기 목표

	단기 목표(2025년)	중장기 목표(2026~2030년)
<b>추진목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 및 지표 구축을 통한 윤리경영 인식 제고</li> <li>부서별 채널 및 개별 제보를 통한 상시적 리스크 모니터링</li> <li>분기별 컴플라이언스 리스크 감지 및 통제 활동</li> <li>분기별 관련 부서 내부 교육 및 연별 전체 교육 실시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>윤리경영 시스템 고도화를 통한 업계 최고 수준 윤리경영 달성</li> </ul>

# 이용자 권익 보호

## 지배구조 Governance

### 기술윤리위원회

카카오게임즈는 전 세계 이용자의 권익을 보호하고자, AI 기술 발전에 따른 잠재적 윤리 리스크를 최소화하기 위해 지속적으로 노력하고 있습니다. 이를 위해 2022년부터 '기술윤리위원회(Tech for Good Committee)'를 운영하여 AI 거버넌스 체계를 강화하고, 서비스의 안전성 점검 및 개선 활동을 수행하고 있습니다.

2024년 기술윤리위원회는 카카오 그룹 차원의 책임 있는 AI 가이드라인을 기반으로, AI 기술 활용에 따른 책임을 다하기 위해 일관된 윤리적 기술 운영 체계를 확립했습니다. 월 1회 모회사 카카오 주관의 '그룹

기술윤리 소위원회'에 정기적으로 참여하고, 합의된 사항을 관련 부서와 협력하여 실행하였습니다. 특히 생성형 AI 기술 도입에 따라 사내 이용 정책 상 최신 기술의 윤리적 활용 방안을 추가로 명문화하였으며, AI 및 알고리즘 기술의 잠재 리스크를 식별하고 관리하기 위한 체크리스트를 수립하여 전사 배포하였습니다.

기술윤리위원회는 개발센터장을 위원장으로, 데이터분석랩 실장, 정보보안실 실장 CISO(Chief Information Security Officer), 서비스기획실 실장, 대외협력실 실장이 위원으로 참여하고 있습니다.



### 게임서비스의 AI 및 알고리즘 관련 예상 잠재적 위험 식별 결과

카카오게임즈는 AI 및 알고리즘의 활용에서 발생할 수 있는 예상 잠재적 위험을 식별하고 이를 적극적으로 관리하고 있습니다. 이를 통해 사용자 경험의 안전성과 공정성을 보장하고, 게임의 신뢰성을 유지합니다.

#### 카카오게임즈 게임서비스의 AI 및 알고리즘 관련 예상 잠재적 위험

구분	주요 잠재적 위험
공정성·투명성	<ul style="list-style-type: none"> <li>확률형 아이템 확률 고지 및 게임 이용 기록 등에 대한 정보 제공 요청 이슈</li> <li>상점 내 상품 노출 순서</li> </ul>
편향성	<ul style="list-style-type: none"> <li>결제 수단 우선 배치(수수료)</li> <li>자동 번역 시 문화적 차이 발생</li> </ul>
신뢰성	<ul style="list-style-type: none"> <li>예상치 못한 문제 발생(게임 수정 및 밸런스 조정)</li> <li>버그 악용 시 이용제한 판단기준(회사/회원의 귀책 및 사안의 경중 등)</li> </ul>
안전성	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임 연령, 과몰입, 결제 한도</li> <li>등급 적정성, 신규 업데이트로 인한 등급 상향 시 기존 사용자 배제 가능성</li> </ul>
프라이버시&보안	<ul style="list-style-type: none"> <li>개인정보보호법 및 각종 컴플라이언스 준수</li> <li>협력사(개발사, 채널링사)의 정보 유출</li> </ul>
포용성	<ul style="list-style-type: none"> <li>장애인 접근성, 연령, 성별 게임 문화향유권 등 증진</li> <li>게임 OS 환경 및 사양, 버전에 따른 서비스 지원 여부</li> </ul>
차별	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임 내 캐릭터 디자인, 세계관 수립 시 편견/편향 주의</li> <li>서비스에 필수 요소가 아닌 수집 미동의로 인한 서비스 제한</li> </ul>
인권·노동권	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임 이용 등급에 따른 어린이, 청소년 보호</li> <li>게임 서비스 이용 시 채팅 등에서 이용자 간 인권 침해</li> </ul>

# 이용자 권익 보호

## 전략 Strategy & Activity

### 이용자 권익 보호 정책

카카오게임즈는 이용자 권익 보호를 위한 정책을 수립하고 홈페이지를 통해 공개하고 있습니다. Daum게임 내 청소년 보호 정책과 게임시간 선택제 안내 및 시스템 관리뿐만 아니라, 게임별 서비스 운영정책 및 부정 이용자 관리, 유료 확률형 콘텐츠에 대한 세부 정보를 공개하는 등 이용자의 권익 보호를 위한 여러 안전장치를 구축하고 있습니다. 또한 모든 이용자가 특정 환경이나 신체적 장애에 상관없이 카카오게임즈가 제공하는 모든 서비스에 동등하게 접근하고 이용할 수 있도록 힘쓰고 있습니다. 이러한 서비스 접근성 제고는 장애인, 고령자뿐만 아니라 비장애인도 대상이 됩니다.

[이용자권익보호정책](#) →

### 게임시간 선택제 일원화 시스템 제공

청소년들의 올바른 게임 이용 문화 조성을 위해 게임 시간 선택제 일원화 시스템을 구축하고 있습니다. 문화체육관광부와 게임문화재단 간의 협약을 기반으로 구축한 해당 시스템은 국내 5개 게임사가 참여하고 있습니다. 카카오게임즈는 동 시스템 제공을 통해 청소년 및 법정대리인이 게임시간 선택을 가능하게 하여 청소년들의 건강한 게임 습관을 유도하고, 법정 대리인이 게임 이용 시간을 적절하게 관리할 수 있도록 돕고 있으며, 향후에도 청소년들의 건강하고 지속가능한 게임 문화를 조성하는 데 적극 참여할 계획입니다.

### 권리침해신고센터 운영

이용자는 카카오게임즈가 운영 중인 Daum게임 서비스 내 권리침해 신고센터를 통해 이용자 커뮤니티에 게재된 게시물로 인한 저작권, 초상권, 명예훼손 등의 피해를 입었다고 판단되는 경우, 임시/영구로 게시글의 게재 중단을 요청할 수 있습니다. 해당 센터는 별도의 가입 절차 없이 사용이 가능하며, 처리 절차 및 신고 방법을 센터 내에 상세하게 명시하고 있습니다. 카카오게임즈는 접수된 신고 건수에 대한 지속적인 관리를 통해 이용자 권익 보호를 위해 힘쓰고 있으며, 앞으로도 이용자들의 의견을 경청하고 피드백에 신속히 대응하여 더 나은 서비스를 제공할 계획입니다.

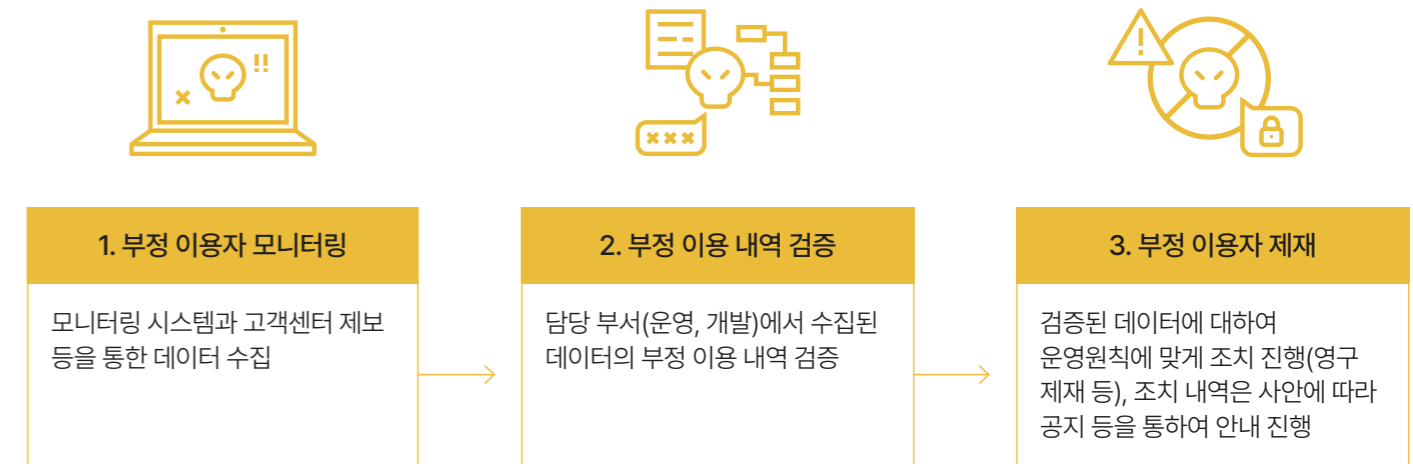
[Daum게임 권리침해신고센터](#) →

### 부정행위 대응 강화

공정한 게임 서비스 환경 조성을 위해 부정행위에 대한 종합적인 대응 프로세스를 마련하고 있습니다. 서비스 내에서는 기술적 보안을 재점검하고, 비정상 이용자에 대한 감시와 제재를 강화하는 동시에, 서비스 외부에서는 부정행위와 관련된 모니터링을 지속적으로 실시하며, 발견된 사이트에 대해 유관 기관에 차단 협조를 요청하고 있습니다. 특히, 공정한 게임 이용 환경에 심각한 악영향을 끼치는 불법 프로그램 제작

및 유통에 대해서는 경찰 수사 의뢰를 진행하고 법적 조치를 취하고 있습니다. 2024년 부정행위 관련 1건의 수사 의뢰가 접수되었으며, 조치를 진행하여 모두 처리 완료했습니다. 또한, 총 1,063건의 차단 요청 사례가 접수되었으며, 대응 결과 약 800건에 대한 해결이 이루어졌습니다. 카카오게임즈는 지속가능한 게임 서비스 환경을 제공하기 위해 부정행위 대응에 적극적으로 힘쓰겠습니다.

### 부정 이용자 모니터링 및 제재 프로세스



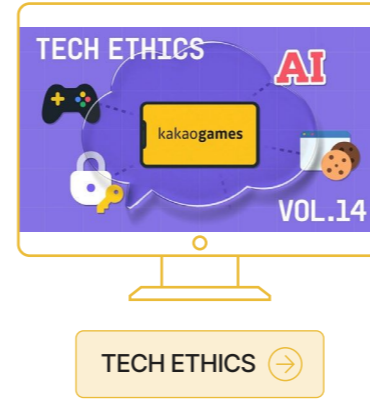
# 이용자 권익 보호

## 전략 Strategy & Activity

### 디지털 책임 활동 공유

2024년 카카오게임즈 기술윤리위원회는 모회사 카카오에서 개인정보보호 및 기술윤리 이슈에 대한 소통을 확대하기 위해, 그룹의 AI 기술과 정책에 대한 내용을 발행하는 <TECH ETHICS> 아티클 시리즈에 카카오게임즈의 기술윤리 주요 활동을 작성해 배포했으며, 기술윤리 활동 성과를 담은 <기술윤리 보고서> 발간에도 참여했습니다. 특히 글로벌 게임산업에서 더욱 복잡해지는 개인정보 보호 규정과 국제 규범을 카카오게임즈가 어떻게 준수하고 글로벌 스탠다드를 만들어가고 있는지 상세하게 설명하여 카카오게임즈의 디지털 책임 활동을 널리 알리고자 노력했습니다. 더불어 카카오게임즈는 카카오 개발자 컨퍼런스

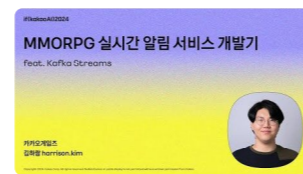
'if(kakaoAI)2024(이하 이프카카오)'에 참가하여 이용자 보호를 향한 카카오게임즈의 책임 있는 기술 운영 실천 사례를 공개했습니다. '게임 소식에 관한 통합 알림 서비스', '팁과 정보를 제공하는 통계 보드', '게임 데이터 검색 시스템', '글로벌 멀티플랫폼 게임의 어뷰징 차단 프로세스'까지 이용자의 즐겁고 안전한 게임 여정을 지원하기 위한 카카오게임즈의 다양한 기술 사례가 공유되었습니다. 이러한 사례 공유 활동은 이용자의 권익을 보호하고 신뢰받는 게임 서비스를 제공하기 위한 노력으로써, 카카오게임즈는 앞으로도 책임 있는 기술 운영을 바탕으로, 이용자 권익 향상을 위한 기술 개발과 지식 공유에 지속적으로 힘을 예정입니다.



### 카카오게임즈 이프카카오 세션 바로가기



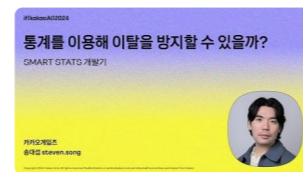
· 글로벌 멀티플랫폼 게임의 어뷰징 차단하기



· MMORPG 실시간 알림 서비스 개발하기



· 모두를 위한 게임 데이터 검색 시스템



· 통계를 이용해 이탈을 방지할 수 있을까?



### 사내 기술윤리 문화 확산

2024년 카카오게임즈는 기술윤리위원회를 통해 구축한 거버넌스와 정책 사항을 사내에 전파하였으며, 실제 서비스 운영 단계에서도 기술윤리를 반영하기 위해 카카오 그룹 기술윤리소위원회가 마련한 <안전한 AI를 위한 핵심 체크리스트>를 구성원들에게 배포하였습니다. 해당 체크리스트는 AI 관련 서비스의 출시 및 운영 시 준수해야 할 기본 전제조건으로 활용되고 있습니다. 추후 체크리스트에 따른 세부 항목 점검과 사내 기안 절차를 도입하여 게임 서비스 내 AI Safety를 구축해 나갈 계획입니다.

더불어, 업무상 생성형 AI 서비스를 이용할 때 인지해야 할 리스크와 데이터 보안에 대한 지침을 제공하고자 동 위원회에서 배포한 <카카오 그룹 생성형 AI의 사내 활용 정책>을 사내 구성원에게 배포하였습니다. 데이터 입력 허용 범위 등 생성형 AI서비스 사용 전 과정에서의 유의사항이 상세히 담겨 있으며, 특히 '생성형 AI 자가 점검 체크리스트'를 제공하여 AI를 활용하여 만들어진 결과물이 대외에 배포 및 공개되기 전 리스크가 없는지 선제적으로 검토하고 있습니다.

### 이용자 소통

이용자와의 소통을 핵심으로 삼아, 다양한 소통 채널을 통해 이용자들의 의견을 수렴하며, 정기적인 업데이트와 향후 계획의 투명한 공개를 통해 이용자와 긴밀한 상호작용을 유지하고 있습니다.

이용자 소통 채널	주요 소통 활동
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 게임별 고객센터 1:1 문의 채널</li> <li>· 공식 커뮤니티 및 SNS(카카오톡 채널, 유튜브, 인스타그램, 페이스북 등)</li> <li>· 구글 플레이스토어 및 애플스토어 등 앱마켓</li> <li>· 카카오 고객센터를 통한 게임업 문의</li> <li>· 전화상담, 각종 온·오프라인 행사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 게임 정식 출시 전 사전 소통                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 출시 전 게임별 개별 홈페이지 통한 티저 영상 공개, 사전예약 및 캐릭터 선점, 공식 유튜브 채널 등을 통한 온라인 쇼케이스 개최로 개발 단계에서부터 이용자 소통 참여</li> </ul> </li> <li>· 출시 후 다양한 소통 채널을 통한 실시간 소통 및 적극적인 피드백 반영                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공식 커뮤니티 및 SNS를 통한 정기 업데이트 일정, 중장기 업데이트 로드맵 공개</li> <li>- 고객센터 1:1 문의, 앱마켓, 대표메일 등으로 취합된 이용자 민원 대응 및 해결</li> <li>- 공식 커뮤니티 내 버그·건의·오류 게시판 개설 및 운영을 통해 이용자 불편사항 상시 모니터링</li> <li>- 다양한 채널에서 취합된 이용자 의견에 대해 업데이트 또는 점검을 통한 개선 반영</li> <li>- UI, 편의성, 커뮤니티, 아이템 등과 관련된 개선 진행상황을 공식 커뮤니티에 실시간 공유</li> <li>- 간담회, 개발자 토크행사 등을 통해 개발자, 운영, 사업담당자와의 소통 및 정보 공유</li> </ul> </li> <li>· 고객만족도 조사 실시                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 고객만족도 평가 요청을 통한 만족도 조사 실시 후 약 5,100건의 응답 확보, 향후 응답률을 증진하여 서비스 개선의 지표로 활용 예정</li> </ul> </li> </ul>

# 이용자 권익 보호

## 전략 Strategy & Activity

### 이용자 VOC 처리 프로세스

카카오게임즈는 다양한 커뮤니케이션 채널을 통해 서비스 이용자의 의견을 수렴하고, 신속한 불만 사항 처리를 위해 적극적으로 대응하고 있습니다. 애플리케이션 내 고객센터 1:1 문의, 공통 CS 이메일 문의, 공식 카페 및 홈페이지 내 고객 동향 등 이용자 VOC 채널을 통해 접수된 고객 불만 및 이슈를 운영 부서에서 1차 검토 후, 유관 부서와 원인 분석 및 대응안을 도출하여 개선 사항을 적용하고 있습니다. 뿐만 아니라 파악된 불만 사항은 내부 데이터로 관리해 서비스 품질 개선에 반영하고 있습니다. 이처럼 효과적인 이용자 VOC 처리를 위한 체계적인 프로세스를 구축하고 적시 대응을 위한 정기적인 모니터링 시스템을 운영하며 이용자의 만족도 향상과 신뢰할 수 있는 서비스 환경 조성을 위해 노력하고 있습니다.

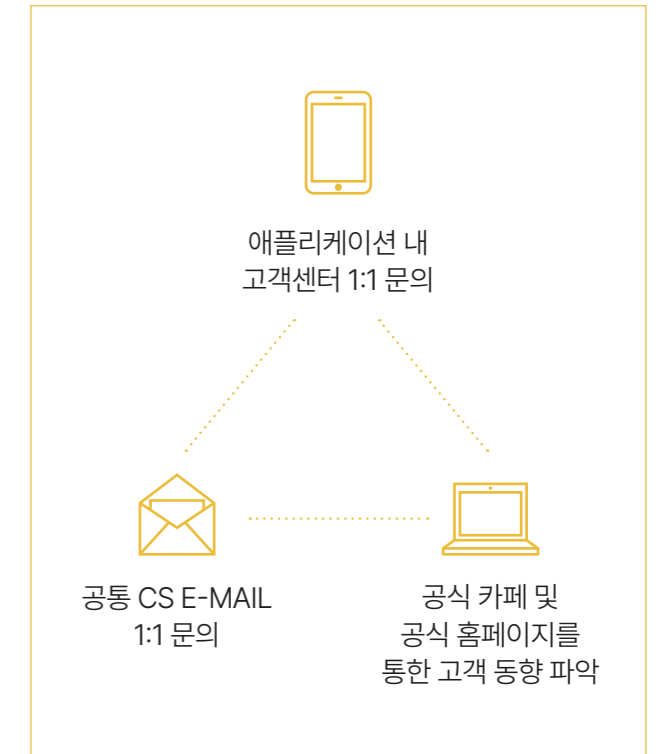
### 2024년 VOC 처리 성과<sup>1)</sup>

2024년 기준, 이용자 VOC 채널을 통해 인입된 CS 문의는 PC용 게임 신작 출시 등으로 인해 전년 대비 약 2배가량 증가하였습니다. 문의 건수가 급격히 증가한 상황에서도, 당사의 이용자 VOC 처리 프로세스를 통해 이용자의 문의 사항에 대한 대응 지연을 최소화함으로써 신속하고 정확한 처리 속도를 유지하고 있습니다.

### 이용자 VOC 처리 프로세스



### 이용자 VOC 채널



PC CS 문의	모바일 CS 문의	콜상담	기관 민원
문의건수 142,452	문의건수 133,375	문의건수 16,558	문의건수 142
처리건수 140,973	처리건수 133,814	처리건수 14,238	처리건수 142
응대율 24시간 이내 94.7%	응대율 24시간 이내 96.6%	응대율 86%	응대율 100% 분쟁 조정 처리
72시간 이내 95.9%	72시간 이내 98.1%		

1) CS 문의건수와 처리건수 간의 차이는 접수 이후 차기 사업연도에 처리한 건으로 인해 발생함

# 이용자 권익 보호

## 위험 관리 Risk Management

### 게임 서비스 내 위험 식별 및 개선

2024년, 카카오게임즈는 기술윤리위원회를 중심으로 게임 서비스의 AI 및 알고리즘 관련 예상 잠재적 위험을 적극적으로 정의하고 개선하는 체계를 더욱 정교화하였습니다. 또한 기술윤리위원회는 AI 및 알고리즘과 관련된 사회적 문제에 대응하기 위해, 위험 정의 및 평가 기준을 수립하고 이를 기반으로 체크리스트를 마련하였습니다. 해당 체크리스트는 게임 서비스 점검 프로세스에 적용되어, 기술윤리 관점에서의 운영 고도화와 지속적인 개선에 활용되고 있습니다.

기술윤리위원회는 정기 회의를 통해 중요 이슈를 논의하며 잠재적 위험을 상시 모니터링하고 있으며, 게임서비스 운영 과정에서 실제 위험 발생 시 ERM 위원회 공조 아래 위험 완화 조치활동을 펼치고 있습니다.

### 이용자 권익 보호 활동 효과성 평가

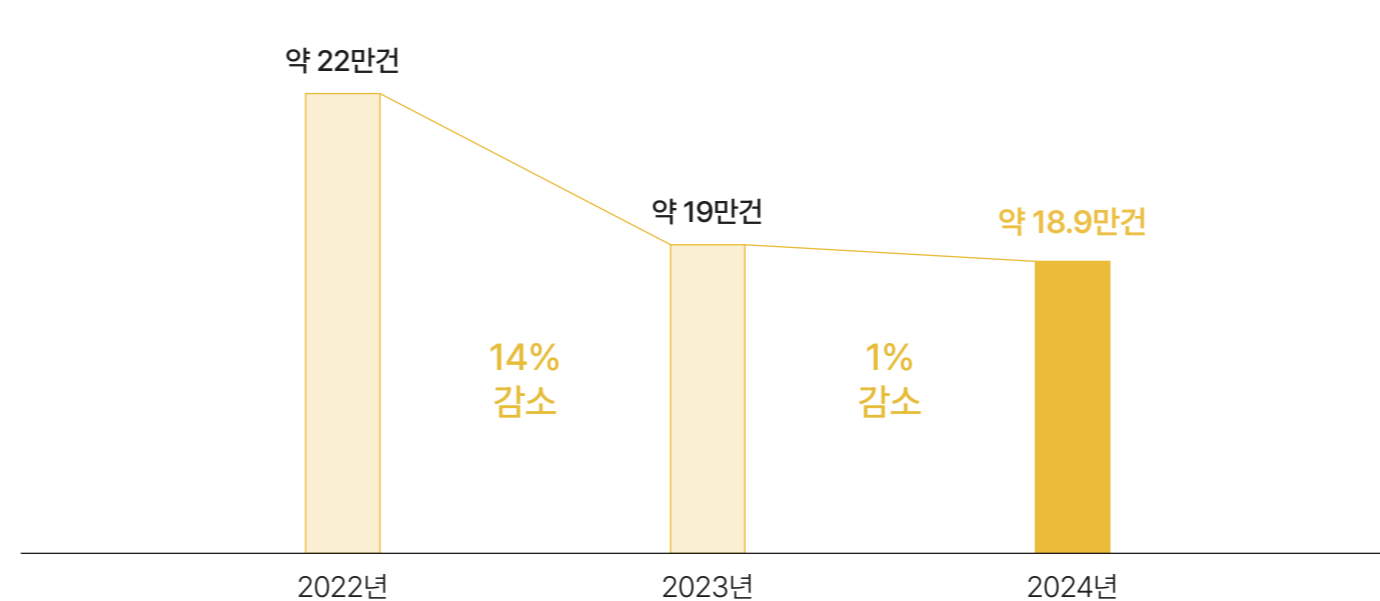
카카오게임즈는 이용자의 권익을 보호하기 위해, 유형별로 위험 요소를 관리하고 완화 조치 활동의 성과 데이터를 분석하고 있습니다. '불공정한 거래 조건 사용', '이용자의 선택권 제한' 등 이용자 권익 침해의 가능성이 있는 요소를 8가지로 구분하였습니다. 각 요소별 파악되는 주요 이슈에 대한 조치 방안을

수립하고, 이용자 CS 접수 건에 대응 및 관리하여, 2023년 이용자 권익 보호 관련 CS 접수 문의가 전년 대비 86% 수준으로 크게 감소했고, 2024년에는 전년 대비 1% 소폭 감소했습니다.

### 이용자 권익 보호 관련 CS 접수 건수

 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 구매취소/결제오류</li> <li>• 복구</li> <li>• 버그 및 오류</li> <li>• 이용제한</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 건의/제안</li> <li>• 계정정보/인증</li> <li>• 비매너 사용자 신고</li> <li>• 보호조치</li> </ul>
---	---

### 이용자 권익 보호 관련 CS 접수 건수



## 지표 및 목표 Metrics & Targets

### 이용자 권익보호 관리 지표

카카오게임즈는 이용자 권익 보호를 위해 VOC 처리, 부정행위 대응, 차단 요청 관리 등을 핵심 지표로 설정하고 있으며, 이를 기반으로 이용자의 목소리에 민감하게 반응하는 대응 체계를 운영하고 있습니다. 이와 더불어 이용자의 요청에 대한 신속하고 정확한 응대를 통해 서비스 만족도 향상 및 이탈률 감소를 목표로 하고 있습니다. 또한 재발 방지 및 보완 체계 마련을 위해 접수된 VOC를 관련 기술 및 인프라 부서에 적극 공유하고 있으며, 이를 바탕으로 시스템 개선 과제를 도출하고 실행합니다. 이러한 프로세스를 통해 지속가능한 이용자 경험 개선과 신뢰 기반의 서비스 제공을 실현해 나가고자 합니다.

### 이용자 권익보호 중장기 목표

~2025년	<b>이용자 권익보호 매뉴얼 고도화</b> • 정책/법령 준수 매뉴얼 • 장애 대응 매뉴얼 • 커뮤니티 정책 매뉴얼 • 운영사고 방지 매뉴얼 • 부정사용자 대응 매뉴얼 • 이해관계자 소통 매뉴얼
~2026년	<b>이용자 권익보호 시스템 내재화</b> • 이용자 관련 리스크 관리 교육 시행 • 컴플라이언스 모니터링 강화
~2028년	<b>모든 기술 및 서비스 운영에 반영할 수 있는 '업무 매뉴얼 및 프로세스 구축'</b>

# 정보보호 및 개인정보보호

## 지배구조 Governance

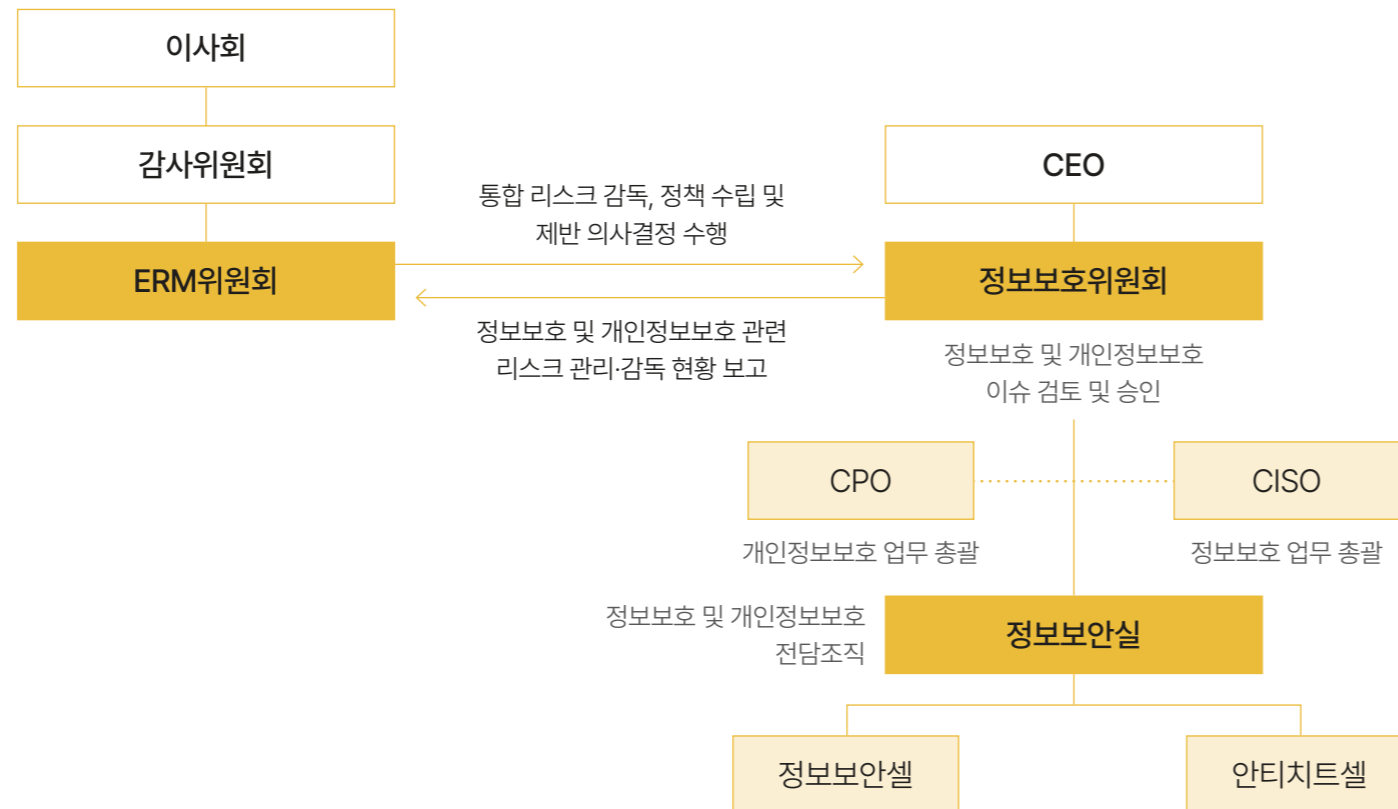
### 정보보호 및 개인정보보호 거버넌스

카카오게임즈의 정보보호 및 개인정보보호 이슈는 대표이사 직속 정보보호위원회가 리스크 관리를 포함한 관련 내용을 직접 검토 및 승인하고 있습니다. 정보보호 위원회는 C-level 이상인 개인정보 보호 책임자(CPO, Chief Privacy Officer)와 정보보호 최고책임자(CISO, Chief Information Security Officer)가 위원장을 맡고 있으며, 인프라, 개발, 법무, 인사, 총무, 운영 등 여러 유관 부서장이 소속되어 있습니다. 개인정보 보호책임자(CPO)는 개인정보보호 계획을 수립하고 시행하며 개인정보 처리 실태 및

관행의 정기적인 조사와 개선, 개인정보 처리와 관련한 불만 처리 및 피해 구제 등 개인정보보호 업무를 총괄하고 있습니다. 정보보호 최고책임자(CISO)는 정보보호 전략을 수립하고 정보보호 업무를 총괄하는 역할을 수행합니다. 정보보호 및 개인정보보호 각 분야 전문가들로 구성된 산하 전담조직인 정보보안실은 회사의 데이터를 보호하고, 관련 규제를 준수하며, 지속적인 개선을 통해 정보보안 수준을 관리하는 등 기능별 업무를 수행하고 있습니다. 카카오게임즈의 정보보호 최고책임자(CISO)와

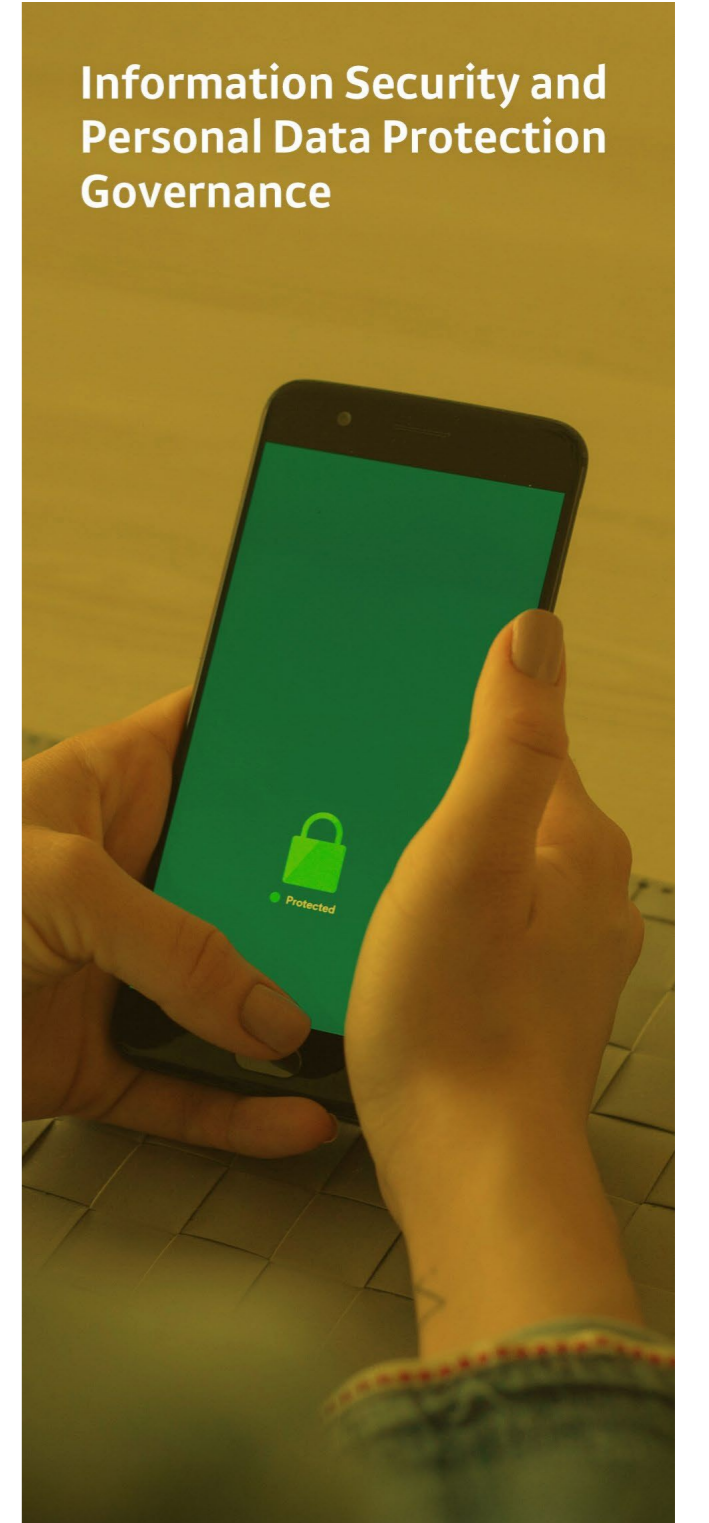
개인정보 보호책임자(CPO)는 정보통신망법과 개인정보보호법의 선임 기준을 준수하여 선임합니다. 정보보호 최고책임자(CISO)는 기술 센터 내 정보보안실 실장으로 국내 최고 정보보호 기업의 1세대 멤버로서 정보보호 및 정보기술 분야에서 20년 이상의 경력을 보유하고 있습니다. 개인정보 보호책임자(CPO)는 최고기술경영자(CTO) 직책을 동시에 담당하며 기술 전문성을 갖추고 있습니다.

정보보호 및 개인정보보호 관리체계



카카오게임즈 정보보호위원회 보고 안건

구분	주요 안건 내용
안건	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보보안 및 개인정보보호 실무 담당자 지정</li> <li>정보보안 실무 담당자 채널 개설 및 활동</li> </ul>



# 정보보호 및 개인정보보호

## 전략 Strategy & Activity

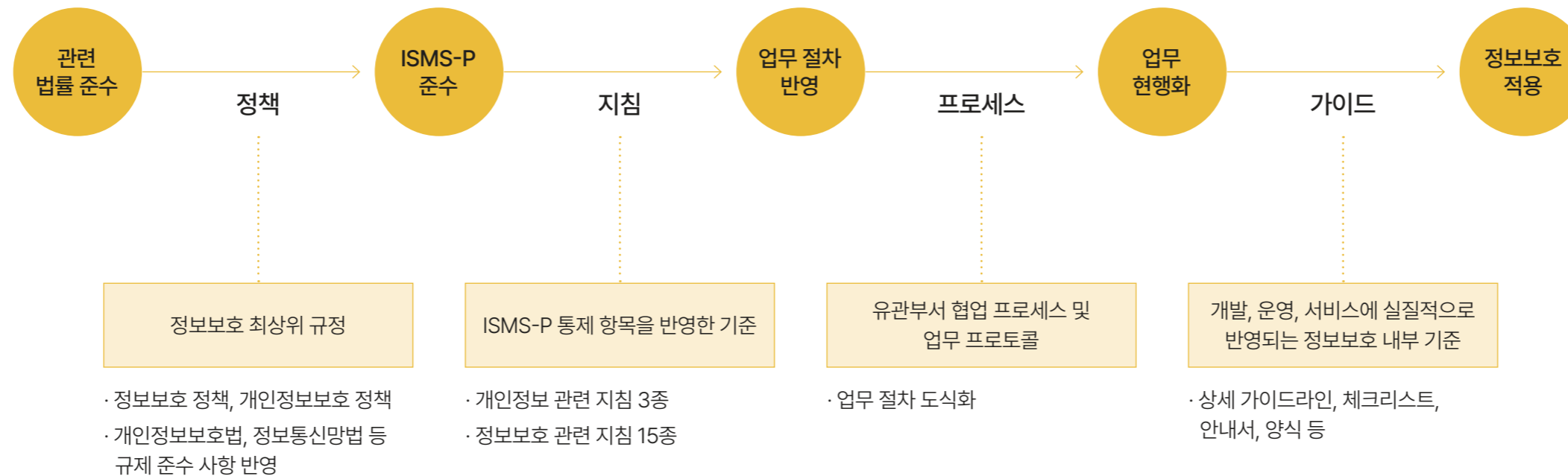
### 정보보호 및 개인정보보호 정책

카카오게임즈는 이용자의 소중한 정보를 보호하기 위해 체계적인 정책과 지침을 마련하고 있습니다. 최고경영자의 승인을 받은 정보보호 정책과 개인정보보호 정책을 토대로 세부 지침과 가이드라인을 수립하여 운영하고 있습니다. 이러한 정책, 지침, 가이드라인은 당사의 서비스와 관련된

모든 자회사 및 공급업체에도 동일하게 적용됩니다. 동시에 자회사는 각 사의 정보보호 거버넌스에 따라 운영되고 있으며, 카카오게임즈 서비스와 연계되거나 계약관계가 있을 경우 카카오게임즈의 정보보호 및 개인정보보호 정책을 준수하게 됩니다. 카카오게임즈는 2024년 정책 지침에 대한 전면 제개정을 진행하여

내·외부 이해관계자들의 정보 접근성을 강화하고 사전 리스크 예방을 위한 내부 개선 작업을 진행했습니다. 아울러 안전하고 즐거운 게임 서비스 이용을 보장하기 위해 개인정보 처리방침, 운영정책, 서비스 약관을 수립하여 서비스 홈페이지를 통해 공개하고 있습니다.

### 정보보호 및 개인정보보호 정책/지침 구조



### 카카오게임즈 정보보호정책 바로가기

→ 정보보호정책

### 카카오게임즈 개인정보처리방침 바로가기

이용자는 카카오게임즈의 '개인정보 처리방침'을 통해 개인정보의 제공내역과 이용자 권리 및 행사방법에 대해 확인할 수 있습니다.

→ 개인정보처리방침

### 이용자가 알기 쉬운 개인정보 처리방침

개인정보 처리에 대해 이용자의 이해를 돕기 위해 카카오게임즈는 알기 쉬운 개인정보 처리방침을 제작하여 공개하고 있습니다. 또한, 개인정보 처리방침의 핵심 사항을 더욱 직관적으로 확인할 수 있도록 주요 처리 사항(수집, 이용, 제공, 파기 등)을 기호로 표시하는 라벨링을 포함한 개인정보 처리방침 인포그래픽을 함께 공개하고 있습니다.

→ 알기 쉬운 개인정보 처리방침

→ 개인정보처리방침 인포그래픽

# 정보보호 및 개인정보보호

## 전략 Strategy & Activity

### 개인정보 처리 및 이용자 권리 보장

#### 개인정보 수집 및 보관, 활용

카카오게임즈는 이용자의 개인정보를 회원가입과 서비스 이용 시 동의 받은 기간에 한하여 처리하고 보유합니다. 당사는 이용자로부터 직접 제공받은 개인정보만을 수집하며, 제3자로부터는 개인정보를 수집하지 않습니다.

개인정보 수집 시에는 수집 목적, 항목, 보유 및 이용기간을 안내하며, 이용자가 동의(Opt-in) 여부와 정보 활용 방식을 선택할 수 있습니다. 채널링 게임 등 타 서비스 이용 시 제3자 제공이 필요한 경우, 제공받는 자, 제공 목적, 제공 항목, 보유 및 이용기간을 명시하고 이용자의 제공 거부(Opt-out) 권리를 보장합니다. 이와 함께 이용자가 홈페이지나 게임에서 회원탈퇴를 하거나 개인정보 수집·이용 동의를 철회할 경우, 또는 수집·이용 목적이 달성되거나 보관 기간이 종료된 경우에는 해당 개인정보를 삭제합니다. 단, 관계법령에 따라 보관이 필요한 정보는 예외로 합니다. 법령에 따른 개인정보 보관 기간은 정보 유형별로 3개월~5년이며, 상세한 내용은 개인정보처리방침에서 공개하고 있습니다. 이용자 개인정보는 개인정보 처리 목적에서 명시된 처리 목적 범위 내에서만 활용됩니다. 카카오게임즈는 개인정보 수집 시 안내한 목적과 개인정보 처리방침을 통해 공개하고 있는 목적 외 다른 목적으로 개인정보를 활용하지 않으며, 서비스 완료 이외의 목적이거나 이용자의 동의 없이 제3자에게 개인정보를 제공 또는 판매하지 않습니다.

#### 개인정보 자기통제권 보장

카카오게임즈는 만 14세 미만 아동을 포함한 모든 이용자의 개인정보에 대한 자기통제권을 보장하고 있습니다. 서비스 이용자와 법정대리인은 개인 이용내역 페이지, 개인정보 수정 및 탈퇴 기능, 전용 프라이버시 문의센터를 통해 개인정보의 열람, 정정, 처리 정지, 동의 철회 및 삭제(탈퇴)를 할 수 있습니다.

### 개인정보보호 강화 조치

#### 데이터 접근 제어 및 보호 기술

카카오게임즈는 이용자의 소중한 개인정보를 보호하기 위하여 가명처리와 같은 비식별화 및 암호화 등의 안전성 확보에 필요한 조치를 취합니다. 개인정보를 암호화된 통신구간을 이용하여 전송하고, 비밀번호 등 중요정보는 암호화하여 보관하고 있습니다. 또한 접근이 제한된 개인정보 DB 네트워크를 별도로 구성하여, 데이터 접근 권한이 부여되지 않은 사람이 접속할 경우 자동 차단되는 구조로 운영되고 있습니다.

#### 개인정보보호를 위한 기술적 대책

외부 침입 대비	<ul style="list-style-type: none"> <li>각 망 사이의 방화벽, 침입탐지 및 침입방지 시스템, 웹 방화벽 등 보안 시스템 운영</li> <li>개인정보는 분리된 보안존에 별도 저장하고 있어 외부 접속으로부터 차단</li> </ul>
개인정보 DB 접근 제어	<ul style="list-style-type: none"> <li>별도 구성한 안전한 네트워크에 개인정보 DB를 운영, 인가된 담당자만 개인정보 DB에 접근 및 데이터 조회 등을 할 수 있도록 엄격히 관리</li> <li>개인정보 DB 접근 및 조회 이력을 로깅하고 상시 모니터링</li> </ul>
개인정보 처리 시스템에 대한 접근 제어	<ul style="list-style-type: none"> <li>인가된 개인정보취급자만 접근 가능, 시스템 이용 로그(개인정보 조회, 사용 이력 등)를 기록하여 상시 모니터링, 매월 정기 점검을 통해 사고 예방</li> <li>인가된 계정은 일정 시간 동안 업무를 수행하지 않을 경우 자동 로그아웃, 장기간 미접속 시 접근 권한 재승인 프로세스 운영</li> <li>불필요한 정보 노출을 최소화, 비식별 처리를 위한 표시제한 및 일치 검색 적용</li> </ul>
백신 프로그램 설치 및 악성 코드 탐지	<ul style="list-style-type: none"> <li>실시간 악성코드 탐지 및 차단</li> <li>중앙관리 시스템을 이용한 자동 업데이트 및 악성코드 탐지 시 네트워크 격리 및 후속조치</li> </ul>

#### 개인정보보호 알림 서비스

카카오게임즈는 이용자가 안전하게 서비스를 이용할 수 있도록 개인정보 관련 다양한 알림 서비스를 운영합니다. 특히 개인정보 관련 정책 및 지침 안내, 보안등급 안내 및 비정상적인 로그인 시도 발생 시 카카오톡 메시지(알림톡)를 발송합니다. 알림톡은 평소 접속하던 위치(IP)가 아닌 새로운 환경에서 접속했거나, 오랜만에 게임을 방문했을 때 발송되어, 본인이 접속하지 않았을 경우 안전한 계정 이용을 위해 메시지에서 '내 계정 임시 보호조치' 버튼을 클릭하면 계정이 로그아웃되며, 본인인증을 진행해야 다시 접속이 가능한 상태로 변경됩니다. 이러한 기술 서비스를 포함하여, 온라인게임과 모바일게임의 계정 보안을 위해 다양한 인증 수단 및 비밀번호 설정 방법을 적용하여 이용자의 개인정보가 안전하게 보호되도록 지원하고 있습니다.

#### 개인정보보호를 위한 서비스 강화

개인정보처리방침 공개	<ul style="list-style-type: none"> <li>개인정보 수집, 처리, 저장, 파기 등에 대한 명확한 정책을 수립하여 공개하고, 개인정보 수집 및 처리 목적, 보유 기간 등에 대해 명확히 고지</li> </ul>
보안등급 안내	<ul style="list-style-type: none"> <li>Daum게임 홈페이지 내 비밀번호 변경 기간, 보안설정 등에 따른 보안등급 안내 통해 보안설정 필요성 인지 및 이용자의 자발적인 계정 보안 설정강화 유도</li> </ul>
로그인 알림톡	<ul style="list-style-type: none"> <li>이용자가 안전하게 서비스를 이용할 수 있도록 비정상적인 로그인 시도 시 알림톡을 발송하여 계정 보호(잠금)가 가능하도록 제공</li> </ul>
다양한 계정 보안 수단 제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>계정 보안 설정 강화 위해 다양한 보안 수단 제공하여 이용자가 계정도용이나 탈취로부터 안전하게 보호될 수 있도록 지원</li> <li>▶ Daum게임: 카카오톡 로그인 인증, MOTP 인증, 지정PC, ARS 전화인증, 접속 기록 확인, 해외 로그인 차단</li> <li>▶ 모바일게임: 2차 비밀번호 설정, 기기 등록</li> </ul>

전사 리스크 관리체계 고도화

윤리경영 및 공정거래

☀️ **이용자 권익과 디지털 책임 강화**

기후변화 및 탄소배출량 관리

# 정보보호 및 개인정보보호

## 전략 Strategy & Activity

### 정보보호 교육

카카오게임즈는 전사 정규직, 계약직, 파견직, 인턴 등을 포함한 모든 임직원들의 개인정보보호 및 정보보안에 대한 인식과 역량을 강화하기 위해 정보보호 교육을 매년 실시하고 있습니다.

2024년에는 총 34회의 교육이 진행되었으며, 교육 주제는 시의성에 맞게 지속적으로 발굴하고 있습니다.

### 정보보호 및 개인정보보호 교육 프로그램

#### 전 직원 대상 개인정보보호교육 1회

대상: 전사 정규직, 계약직, 파견직, 인턴 등 모든 임직원

- 디지털 사회에 화두 되는 개인정보의 개념과 이슈
- 개인정보보호법 위반사례를 통한 정보보호 중요성 인식 강화, 고객 개인정보 처리 주의사항, 유출 사고예방과 대응절차
- 해킹의 종류와 대응법, 비대면 근무 시 보안가이드

#### 신규 입사자 대상 정보보안 교육 11회

대상: 전사 정규직, 계약직, 파견직, 인턴 등 모든 임직원

- 정보보안실이 하는 일, 회사 개인정보보호의 중요성, 보안 검수(개인정보, 취약점 진단, 게임 안티치트), 해킹 방어 활동, 정보보호 업무, 문의 접수 방법, 카카오게임즈 보안수칙

#### 파트너사 정보보안 담당자 대상 정보보안 교육 6회

대상: 파트너사(개발 자회사, 협력회사) 임직원

- 게임과 Unreal Engine의 취약점 및 대응안
- 게임 운영 관련 보안 가이드

#### 정보보안 담당자 전문 역량 강화 교육 16회

대상: 정보보안 관련 실무 담당자

- 정보보안 인프라 및 도구, 서비스 관련 세미나, 컨퍼런스 참석
- 국내외 정보보안 대응 동향 및 사례 습득

### 정보보호 문화 구축

카카오게임즈는 정보보호의 날로 지정된 법정 기념일인 매년 7월 둘째 주 수요일을 전후로 하여 전사 임직원을 대상으로 퀴즈, 강의, 훈련으로 구성된 집중 캠페인을 진행합니다. 정보보호 지식 및 정책에 관한 퀴즈, 정보보호 수칙이 담긴 굿즈 제공, 전문가 특별 강연 등의 이벤트를 진행하고, 구체적인 서비스 장애 시나리오를 바탕으로 전사 차원 장애 복구 예행 연습을 실시하고 있습니다. 더불어 연휴 및 휴일 전 PC 종료 캠페인을 시행하여, 사이버 위협에 관한 예방과 사무실 에너지 절약을 동시에 실천하고 있습니다.



정보보호 캠페인 굿즈



정보보호 캠페인 홍보물

### 정보보호 인증

카카오게임즈는 정보보호 및 개인정보보호 관리체계의 신뢰성 확보 및 적정성 유지를 위해 객관적이고 공신력 있는 외부 기관의 인증을 받고 있습니다. 당사가 제공하는 모든 서비스를 인증범위로 하여 지속적으로 국내외 인증을 취득하고 있습니다.

#### 정보보호 인증



[정보보호 및 개인정보보호 관리체계 인증(ISMS-P)]  
[인증범위] 온라인게임 서비스 운영(카카오게임즈)  
[유효기간] 2024.11.20~2027.11.19



[정보보호 관리체계 인증(ISMS)]  
[인증범위] 카카오VX 온라인 서비스 운영(프렌즈 스크린, 카옴콜프예약, 카카오프렌즈 골프, 스마트홀트)  
[유효기간] 2023.11.01~2026.10.31



[ISO 27001:27701(정보보호 및 개인정보보호 관리체계 인증)]  
[인증범위] 온라인 게임 서비스 기획, 운영, 개발 및 유지보수에 관한 정보보호관리체계  
[유효기간] 2025.05.29~2028.05.28

## 위험관리 Risk Management

### 정보보호 및 개인정보보호 감사

카카오게임즈는 정보보호 및 개인정보보호 위험관리를 위해 연 1회 이상의 내부감사 및 외부감사를 실시합니다. 내부감사 결과 및 효과성 측정 결과는 정보보호최고책임자(CISO) 및 경영진(CTO)에게 보고하고 있으며, 외부 감사결과와 개선 진행 상황은 개인정보 보호책임자와 정보보호 최고책임자에게 정기적으로 보고되어 관리됩니다.

연 1회 내부감사 차원으로 수행하는 정보보호 위험성 평가는 정보보호에 관한 위험 수준을 평가하고, 위험 완화 조치 계획 수립 및 제거 활동의 효과성을 측정합니다. 위험성 평가 범위는 자사가 운영하는 서비스 관련 인프라 자산, 웹 애플리케이션, PC 및 모바일 등이 해당되며 잠재 위험도, 자산 중요도, 취약점 위험도, 위험 수용도 등을 바탕으로 위험도를 체계적으로 산정하고 있습니다. 이러한 위험성 평가를 통해 정보보호와 관련된 내부 현황을 점검하고, 주요 정보 자산의 무결성, 가용성, 기밀성을 점검하여 잠재적인 보안 위협에 대응하는 등 사전 예방 및 사후 관리 활동을 진행하고 있습니다. 2024년 위험성 평가 시행 결과, 10건의 위험 도출 사항 중 10건의 위험을 제거하여 위험도가 100% 감소되었으며, 그 외 사항은 위험도에 따라 단기, 중기, 장기 과제로 분류하여 후속조치를 진행하여 향후 재발되지 않도록 방지하고 있습니다.

또한 매년 1회 이상 전사적으로 IT인프라와 정보보호 및 개인정보보호 관리체계에 대해 독립적인 외부감사를 실시하고 있습니다. 제3자 관점에서 식별된 취약점과 잠재적 보안 위협에 대해서는 개선 조치 계획을 수립하여 체계적으로 제거하고 있습니다.

카카오게임즈는 앞으로도 최고 수준의 보안체계를 확립하여 안정적인 서비스를 제공할 수 있도록 정보보호 및 개인정보보호 강화에 지속적으로 힘쓰겠습니다.

# 정보보호 및 개인정보보호

## 위험관리 Risk Management

### 데이터 침해 사고 예방 및 대응

정보보안실을 포함한 전담조직과 유관부서는 데이터 침해 사고 예방 및 대응을 위한 사전적 예방조치와 사후적 대응방안을 모두 구축하고 있습니다. 건전하고 안전한 게임 서비스 제공을 위해 클라이언트 분석 등의 취약점 점검과 보완 조치를 이행하고 있습니다. 또한, 게임 건전성과 이용자 권리에 부정적인 영향을 주는 악의적 프로그램(봇, 매크로, 핵 등)을 상시로 모니터링하여 차단하고 있습니다.

### 사전적 예방조치

- 24시간 상시 모니터링: 24시간 상시 모니터링을 통한 비정상 활동과 불법 접근의 탐지 및 차단
- 취약점 진단 및 보완조치: 모든 시스템 및 인프라에 대한 취약점 진단과 보완조치 이행
- 불법 접근 차단: 주요 데이터의 암호화 및 불법적인 접근에 대한 차단
- 철통 인증절차: 권한이 있는 임직원 대상 인증절차 거친 데이터 및 인프라 접근 허용
- 임직원 보안교육: 보안교육을 통한 임직원 인식 제고
- 장애 및 침해사고 대응 훈련: 서비스 연속성과 지속성 보장을 위해 연 2회 이상 사전 예방을 위한 정기 훈련 실시

### 사후적 대응방안

- 시스템 확산 방지: 추가 데이터 손실 방지 위해 영향받는 시스템에 대한 신속한 식별 및 격리
- 전사 대응체계 가동: 데이터 침해사고 발생 시 신속한 복구 및 추가 피해 방지를 위해 가이드에 따른 전사 대응 체계 가동 및 경영진 보고
- 데이터 백업 및 복구: 침해사고로 인한 시스템 및 데이터의 소실, 수정 확인 시, 영향받은 시스템과 데이터에 대한 백업 데이터 복원 및 사건 조사
- 사후 검토: 데이터 침해 사후 대응 프로세스에 관한 검토로 대응의 효율성 및 효과성 평가, 개선 필요사항 파악 및 관련 계획, 정책, 절차 등의 문서 업데이트
- 재발 방지 조치: 필요 시 법적조치 포함한 재발 방지 조치 시행

### 공급업체 정보보호 점검

개인정보 처리 업무를 위탁할 수탁사와 비즈니스파트너(이하 '공급업체')와는 개인정보보호 약정서를 체결합니다. 이 약정서는 위탁업무 수행목적 외 개인정보 처리금지, 기술적·관리적 보호조치, 재위탁 시 카카오게임즈의 동의 등을 문서화한 것입니다.

공급업체의 개인정보 보호조치를 연 1회 이상 점검하여 약정, 관련 법령, 카카오게임즈의 정보보호 정책에 따라 안전하게 처리되는지 확인합니다. 발견된 위험요소는 지속적인 관리·감독을 통해 개선하고 있습니다.

공급업체와의 계약이 종료되면 개인정보보호 약정서의 절차에 따라 중요정보 및 개인정보의 파기를 확인하는 파기 약약서를 확보합니다.

또한, 개인정보처리방침을 통해 공급업체별 위탁 업무내용과 개인정보 이용기간을 공개하여 이용자가 언제든지 확인할 수 있도록 합니다.

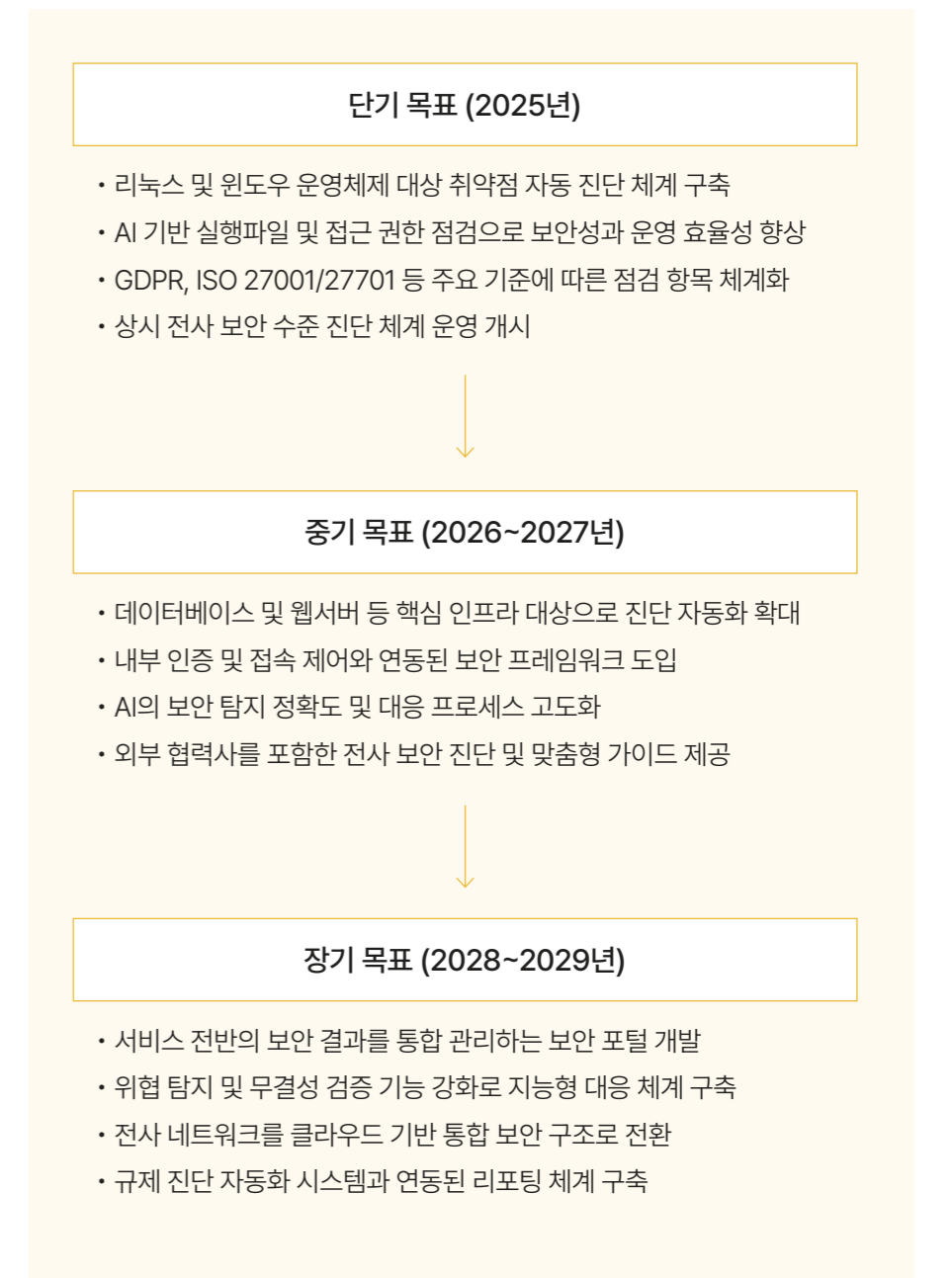
### 정보보안 위반 시 대응 조치

정보보호위원회는 중대한 정보보안 위반 사례 발생 시 징계 의견과 함께 위반자를 인사위원회에 회부합니다. 보안 위반을 포함한 모든 위반행위에 대한 처벌 기준과 준수 사항은 회사의 윤리강령과 취업규칙에 따라 처리됩니다.

## 지표 및 목표 Metrics & Targets

### 정보보호 중장기 목표

카카오게임즈는 글로벌 온라인 게임 서비스의 안정성과 신뢰성 제고를 위해, 보안 수준을 단계적으로 고도화해 나가고 있습니다.



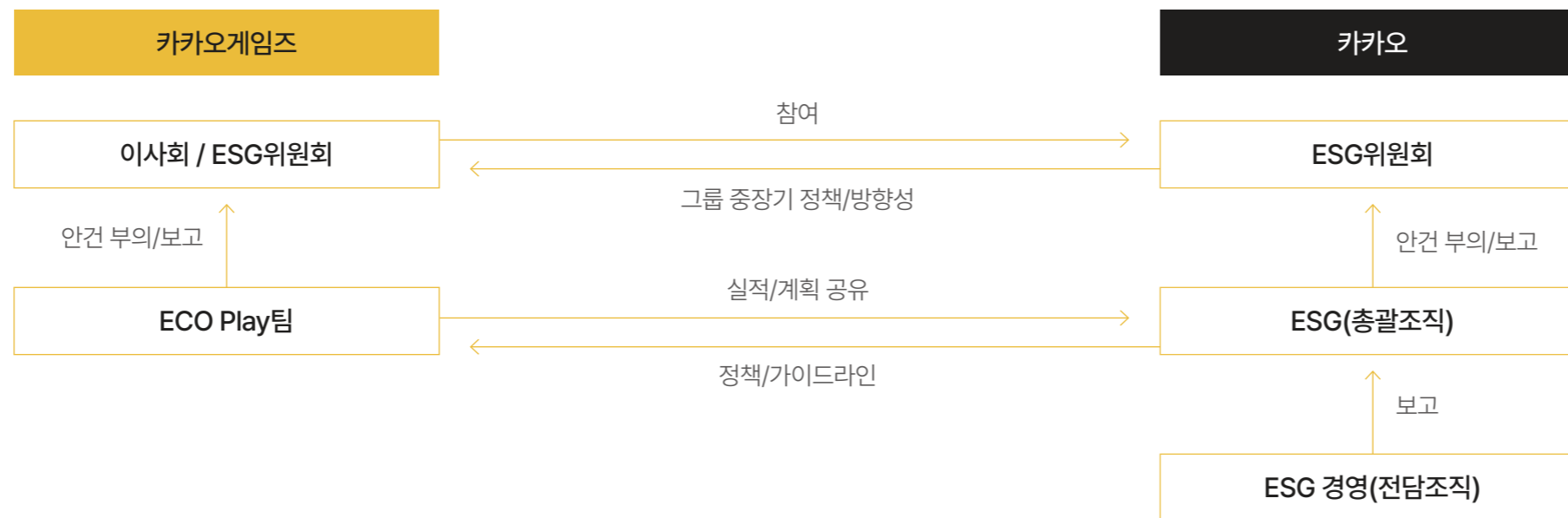
# 기후변화 및 탄소배출량 관리

## 지배구조 Governance

### 기후변화 대응 관리체계

카카오게임즈는 기후위기 심각성에 깊이 공감하며, 기후변화로 발생할 수 있는 기업에 대한 직간접적인 영향을 인지하고 있습니다. 당사는 기후변화에 있어 사회적 책임을 다하고, 동시에 지속가능한 성장 기반 구축을 위해 기후변화 대응 관리체계를 수립하였습니다. 카카오 그룹 차원의 중장기 목표 공유는 물론 내부적으로는 ESG위원회 및 이사회, 전담부서를 아우르는 기후변화 대응 거버넌스 체계를 운영하고 있습니다. 기후위기 대응을 위한 체계적 전략 수립과 실행력을 갖추기 위한 거버넌스를 정비하고, 기후변화 관련 위험 및 기회 요인에 선제적으로 대응하기 위해 전사 차원의 기후변화 대응 역량을 고도화해나가고 있습니다.

### 카카오게임즈 기후변화 대응 관리체계



### 이사회 역할

이사회 및 ESG위원회는 기후변화 대응에 대한 카카오게임즈의 중장기 목표와 개별 연도의 추진계획을 심의하고 승인합니다. 2024년 상반기 ESG위원회에서는 2030년 RE100 40%, 2040년 RE100 및 Net-Zero 달성이라는 중장기 환경 목표를 승인하였습니다. 기후변화 대응에 대한 정량적 목표를 수립함과 동시에 2030년 중간목표를 설정하여 매년 추진계획에 대한 로드맵의 기틀을 마련하였습니다. 2024년 하반기에는 이를 위한 2025년 추진 계획, 재생에너지 구매 계획을 안건으로 검토하고 승인하였습니다.

### 전담 조직 역할

ECO Play팀은 기후변화 전담 조직으로, 매년 기후변화 관련 중장기 목표 및 추진 계획을 수립하고 이를 실행하는 핵심 역할을 맡고 있습니다. 기후변화 목표에 대한 실천 계획과 성과를 관리하고, 이행 현황을 ESG위원회에 연 2회 보고하여 모니터링을 지원합니다. 특히 에너지 사용량 저감을 위한 사내 캠페인을 기획하여 임직원의 참여를 유도함으로써, 모회사 및 경영진부터 전 임직원까지 이어지는 기후변화 대응 체계를 운영합니다. 동시에, ECO Play팀은 카카오 그룹 차원의 기후변화 목표 설정에 동참하고, 동종업계 동향을 모니터링하여 기후변화 대응 선도 기업으로서의 기반을 마련하고 있습니다.

### 기후변화 대응 연계 보상

카카오게임즈는 기후변화 대응 관련 성과를 체계적으로 관리하기 위해 CEO 및 관리자급 담당자의 KPI에 기후변화 관련 항목을 포함하고 있습니다. 온실가스 배출량 감축의 책임성을 강화하고 달성에 대한 동기를 부여하기 위하여 재생에너지 전환율 목표를 KPI로 부여하고 있습니다.

2024년 CEO의 환경 KPI는 '전력 사용량 대비 재생 에너지 전환율 5% 이상'으로 설정되었습니다. 이와 같은 성과 지표를 달성하기 위해서는 전력사용량 절감과 재생에너지 확대가 동시에 추진되어야 하는 만큼, 환경 거버넌스 체계 및 전담 부서를 통해 구체적인 실천 방안을 수립하고 실행하고 있습니다. 또한, 관리자급 담당자의 성과평가 지표에도 온실가스 감축 목표를 반영하고 있습니다. 2024년에는 오피스 인프라와 크루의 근무환경 관리를 담당하는 크루지원실장(ECO Play팀 팀장 겸직)의 성과 지표에 '연간 온실가스 배출량 3% 감축' 목표를 설정하였습니다. 이를 달성하기 위해 다음과 같은 세부 목표를 운영하고 있습니다.

### 세부 목표

- 오피스 전력 사용량: 날씨 등의 영향을 크게 받는 특성을 고려하여 전년 대비 1%<sup>1)</sup> 감축
- 이동연소(법인차량) 배출량: 비즈니스 활동의 영향을 고려하여 전년 대비 3%<sup>2)</sup> 감축

1) 891,174kWh → 882,262kWh

2) 0.836TJ → 0.811TJ

# 기후변화 및 탄소배출량 관리

## 전략 Strategy & Activity

### 기후변화 관련 위험 및 기회 요인

카카오게임즈 ERM위원회는 자체 구축한 통합 리스크 관리 Tool을 통해 전사적 차원의 리스크를 체계적으로 관리하고 있습니다. 이를 바탕으로 사업 활동 전반에서 발생할 수 있는 기후변화 관련 위험 요소와 기회 요인을

식별하고 평가하고 있습니다. 식별된 위험 및 기회 요인은 사업 운영에 미치는 재무적·비재무적 영향을 종합적으로 분석하며, 이에 따라 구체적인 대응 전략을 수립·실행하고 있습니다. 특히, 각 요인에 대해 발생

가능성과 영향도를 기준으로 위험도를 평가하고, 평가 결과가 '높음' 등급에 해당하는 경우에는 이를 중대한 기후변화 관련 위험 또는 기회로 분류하여 집중 관리하고 있습니다. 아울러 이러한 평가 및 대응 결과는

ESG위원회에 보고 및 논의하여 전사 차원의 체계적인 기후 리스크 관리 및 감독이 이루어지고 있습니다.

### 2024년 기후변화 관련 위험 및 기회 요인 도출

구분	내용	비재무 영향도	재무 영향도	대응전략	시점
위험 요인	매출 기온 상승에 따른 전력 사용량 증가로 전력공급이 악화되거나 자연재해로 인프라가 파손될 경우, 네트워크 불안정으로 게임 이용자 이탈 발생 및 매출 감소 가능성	하	상	① 환경 친화 실천 캠페인 ② 친환경 건물 인증 ③ 임직원 환경 교육 ④ 사내 다회용컵 운영 ⑤ 지역사회 탄소 배출 저감 활동	장기(10년 이상)
	물리적 리스크 매출 화재, 폭우 및 홍수 등 극한 날씨로 인한 서버 장애로 게임 서비스 및 접속 중단 가능성	하	상		중기(3~10년 이내)
	비용 기상이변에 따른 영업활동 방해로 인한 고객(이용자) 및 파트너사(개발사 등)의 불만 제기 등 부정적 영향 및 이를 최소화하기 위한 유료 재화 보상 등에 따른 재무적 손실 가능성	하	중		장기(10년 이상)
전환 리스크	비용 공시 의무화 등 기후변화에 대한 국내외 규제 확대에 인한 비즈니스 기회 감소 및 운영비용 증가 (예: 미국 및 EU 탄소중립 규제에 의한 글로벌 비즈니스 악영향 등)	하	중	에너지 소비 절감	중기(3~10년 이내)
	비용 저전력 게임 모드 등 이용자가 서비스 사용시 에너지 사용 절감을 위한 신기술 및 대체 기술 개발 관련 R&D 비용 증가	하	중	관련 기술 준비중	중기(3~10년 이내)
기회 요인	비용 재생에너지 조달 방안 마련으로 미래 화석연료 가격 상승에 따른 서버 운영비용 증가 등에 대한 노출 감소	중	중	재생에너지 조달 확대	중기(3~10년 이내)
	매출 환경 보호 및 지속가능성 관련 메시지를 반영한 게임 스토리텔링, 마케팅 전략 수립 및 캠페인 참여 등으로 지속가능경영방침에 대한 인식 제고 통해 신규 고객(이용자)을 늘리고 브랜드 가치 향상	중	중	생물다양성 보전 연계 인게임 기부 캠페인	중기(3~10년 이내)

# 기후변화 및 탄소배출량 관리

## 전략 Strategy & Activity

### 에너지 소비 절감

카카오게임즈는 냉난방 효율을 높이고 전력 사용량을 절감하기 위해, 오피스 내 곳곳에 온습도 및 공기질을 실시간으로 모니터링할 수 있는 센서를 설치하여 운영하고 있습니다. 계절별, 시간대별 데이터를 분석하고 건물 관제센터와 협력하여, 개별 냉난방기(DVM)의 사용을 최소화함으로써 공조 가동의 효율성을 높이고 전력 사용량 절감을 위하여 노력하고 있습니다.

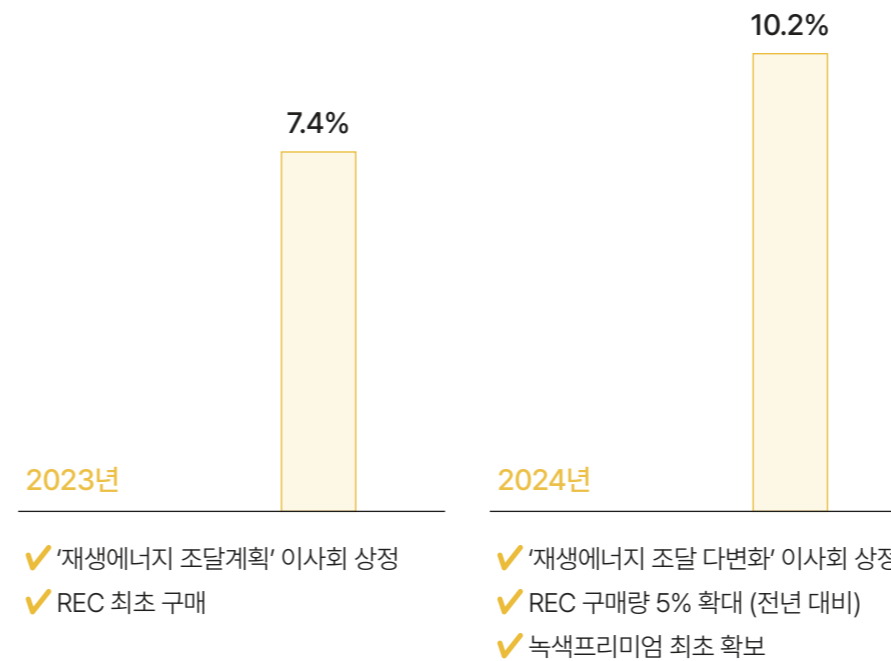


### 재생에너지 조달 확대

카카오게임즈는 온실가스 배출 감축을 위한 노력의 일환으로 재생에너지 조달을 지속적으로 확대하고 있습니다. 2023년 신재생에너지 공급인증서(REC)를 최초로 구매하였으며, 2024년에도 REC 구매량을 확대하여 재생에너지 사용 확인서를 발급받았습니다. 나아가, 재생에너지 조달원의 다변화를 위해 2024년 11월 한국전력공사의 녹색프리미엄 제3차 입찰에 참여하여 최초로 녹색프리미엄을 확보하였습니다. 2024년 기준 REC 구매량 및 녹색프리미엄 구매량은 총 130MWh로, 매년 재생에너지 조달 확대를 통해 카카오게임즈의 안정적 재생에너지 조달 체계를 구축해나가고 있습니다.

### 재생에너지 조달 확대<sup>1)</sup>

<전체 전력 사용량 대비 재생에너지 비율>



1) 2024년부터 카카오 그룹사 공통 관리 KPI인 전체 전력 사용량 대비 재생에너지 비율 지표를 통해 재생에너지 조달 확대 성과를 관리 중

### 친환경 건물 인증

카카오게임즈가 입주한 판교 알파돔타워는 미국 환경단체 그린빌딩위원회(USGBC, US Green Building Council)에서 인증하는 친환경 건축물 인증 제도인 LEED(Leadership in Energy and Design) 평가에서 2018년 시공/건설 단계에 대하여 Silver 등급을 획득 후, 건물의 임대 관리 기업과 입주 기업의 친환경에 대한 지속적인 노력과 참여의 결과로 2024년 1월 LEED 평가에서 Platinum 등급을 추가로 획득하였습니다.

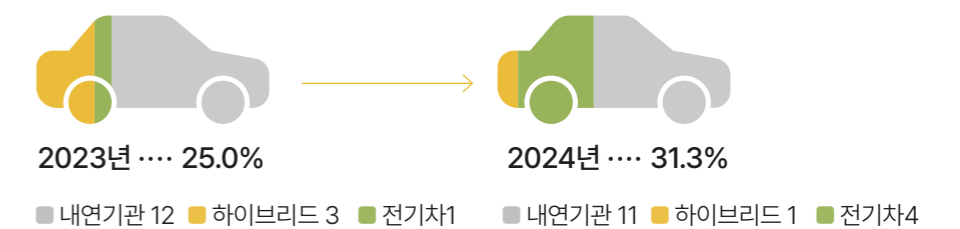
2024년 10월에는 판교 알파돔타워가 글로벌 ESG평가기관인 GRESB(Global Real Estate Sustainability Benchmark)로부터 최고등급인 5 Star를 획득하였습니다. 이는 에너지 절감에 대한 건물과 입주사의 유기적인 노력 및 환경과 사회에 미치는 영향 등을 종합적으로 평가하여 상위 20%에만 수여되는 등급입니다.

### 환경친화적 자동차 확대 도입

카카오게임즈는 온전히 통제 가능한 Scope 1(직접배출원) 항목인 이동 연소를 줄이고자, 법인차량 운행기록을 점검하고, 내연기관 차량 수를 감축하며 점진적으로 환경친화적 자동차로 전환하고 있습니다.

2023년 전기차 1대 도입을 포함하여 총 4대였던 환경친화적 자동차는 2024년 연말 기준으로는 5대로 확대되었습니다. 내연기관 차량 1대와 하이브리드 차량 2대가 감소한 가운데 순수 전기차량은 1대에서 4대로 늘어 실제 이동연소로 인한 탄소배출량과 환경영향 감소의 폭을 확대하고자 하였습니다.

### 친환경차량 도입 확대 현황



# 기후변화 및 탄소배출량 관리

## 전략 Strategy & Activity

### 임직원 환경 교육

카카오게임즈는 전사 차원의 ESG 이해도 제고와 환경경영 인식 확산을 위해 매년 임직원을 대상으로 환경 교육을 실시하고 있습니다. 2024년 4월 지구의 날을 기념하여, 임직원 참여형 친환경 캠페인 '다가치 그린데이'의 일환으로 환경 인플루언서 타일러 라쉬를 특별 연사로 초청해 오프라인 교육 '기후 위기: 내 삶, 내 사람의 위기'를 개최하였습니다. 총 71명의 임직원이 참여한 해당 교육은 기후 위기가 사회와 개인에게 미치는 영향을 되짚고, 실천 가능한 대응 방안을 함께 고민하는 자리였습니다. 교육 이후에는 만족도, 기후변화 대응의 필요성 인식 수준, 실생활 적용 가능성 등을 평가하는 설문조사를 통해 교육 효과를 분석하고, 향후 프로그램 개선에 반영하고자 하였으며, 환경 보호에 대한 임직원의 공감대 형성과 지속적인 실천을 꾸준히 독려하고 있습니다.



타일러 라쉬 초청 '기후 위기' 교육

### 임직원 참여형 친환경 캠페인

카카오게임즈는 전사적 환경 친화 인식 제고 및 실천을 위하여 임직원 참여형 친환경 캠페인을 정기적으로 진행하고 있습니다. 2024년 6월 환경의 달을 맞아 '환경을 지키는 나만의 꿀팁 공모전'을 실시하여, 대기전력 차단과 에너지의 효율적인 사용법 등 22명의 임직원이 일상에서 실천하고 있는 환경 친화적 행동 사례를 전사에 공유하고 확산시켰습니다. 2024년 11월에는 온라인 퀴즈 형식으로 올바른 분리배출 방법을 학습하는 '2024년 환경친화능력고사 - 분리배출 영역'을 진행하였습니다. 해당 캠페인에는 198명의 임직원이 참여하였으며, 분리배출에 대한 지식을 점검하고 바람직한 분리배출 실천을 통해 환경 보호에 동참할 수 있도록 독려하였습니다.



친환경 캠페인

### 지역사회 탄소 배출 저감 활동

자원 선순환을 통한 지역사회 탄소 배출 저감과 사내 기부 문화 확산을 위해, 카카오게임즈는 임직원이 소장한 물품을 기부하는 '크루아이템 기부 캠페인'을 매년 진행하고 있습니다. 기부된 물품은 전국 아름다운가게에 전달되어 판매되며, 수익금은 국내외 소외계층을 지원하는 데 사용됩니다. 2024년 진행된 캠페인에서는 총 192점의 물품이 수거되었으며, 이를 통해 약 33kgCO<sub>2</sub>eq 탄소 배출을 저감할 수 있었습니다.

# 기후변화 및 탄소배출량 관리

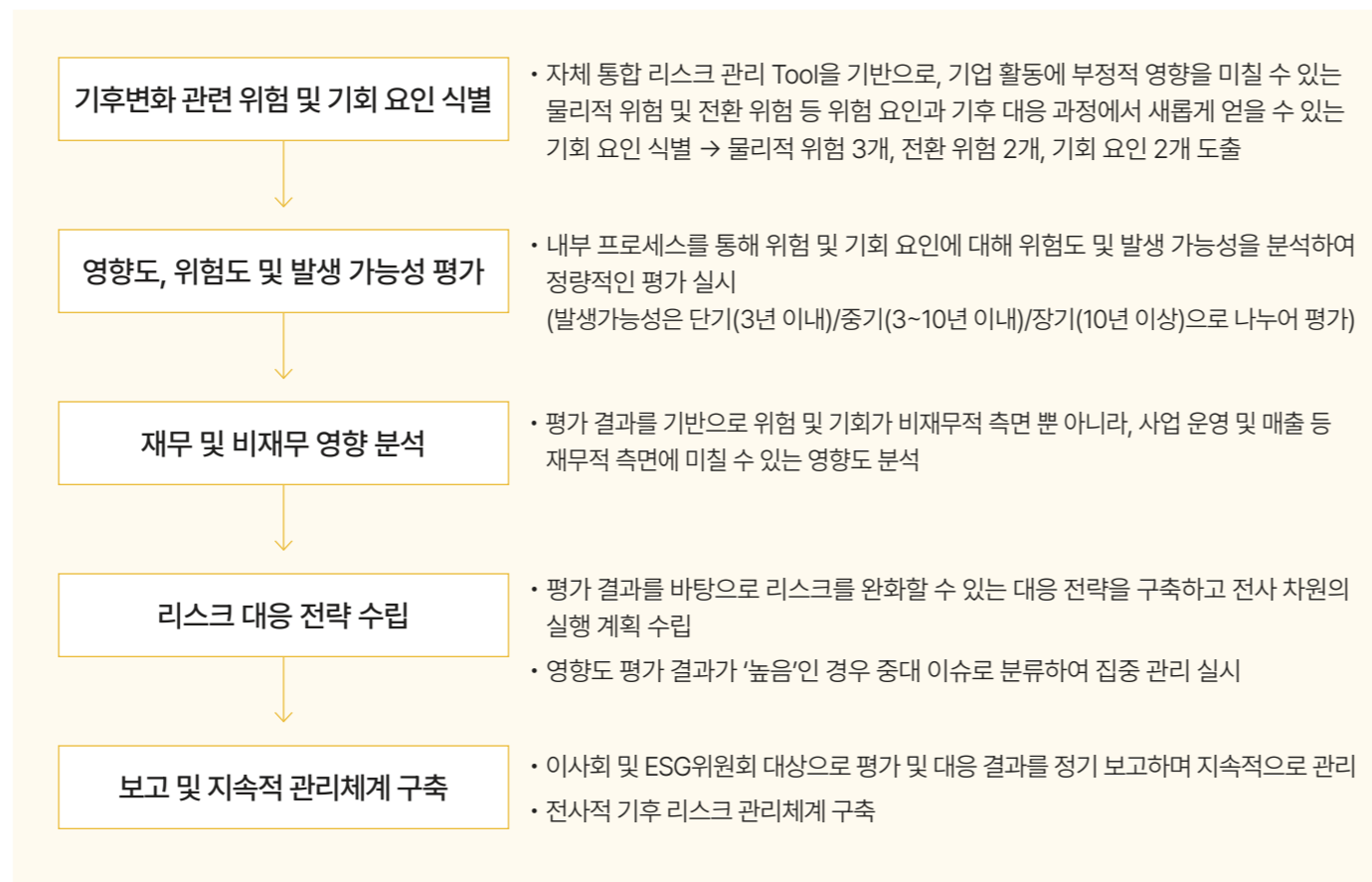
## 위험관리 Risk Management

### 기후변화 위험 관리체계

카카오게임즈는 기후변화로 인한 리스크를 체계적으로 관리하기 위해 기후변화 리스크 관리 프로세스를 운영하고 있습니다. 2024년, 카카오게임즈는 자체 통합 리스크 관리 Tool을 기반으로 기후변화 관련 위험 및 기회 요인을 식별하고, 이들의 발생 가능성과 위험도를 평가하여 우선순위를 도출하였습니다. 특히, 위험도는 단기·중기·장기 관점에서 평가하며 사업적 영향과 재무적 영향을 종합적으로 분석합니다.

사업적 영향은 카카오게임즈, 업스트림 및 다운스트림 활동, 서비스 이용자 등을 모두 고려하여 검토하며, 재무적 영향은 손익계산서와 재무상태표를 고려하여 분석합니다. 도출된 기후변화 리스크는 전사 리스크 관리 프로세스와 통합되어 관리되며, 해당 위험 및 기회 요인에 대한 대응 전략을 수립하고 의사결정 과정에 반영될 수 있도록 보고 체계를 구축하고 있습니다.

### 기후변화 위험 관리 프로세스



## 지표 및 목표 Metrics & Targets

### 기후변화 대응 목표

카카오 게임즈는 모회사인 카카오가 수립한 기후위기 대응을 위해 2040년 Net-Zero 달성을 목표로 한 '액티브그린 이니셔티브(Active Green Initiative)' 원칙에 동참하여 2040년까지 Scope 1, 2 배출량을 0으로 감축하는 Net Zero 중장기 목표를 수립하였습니다. 2023년 카카오는 그룹 공동 RE100에 가입하였으며, 카카오게임즈는 카카오의 연결기준 종속회사로서 그 가입범위에 포함되어 재생에너지 전환을 추진하고 있습니다. 이를 위해 2030년까지 전력 사용량의 40%를 재생에너지로 충당하고, 2040년까지는 100%를 재생에너지로 충당하는 RE100을 달성할 계획입니다. 이를 실현하기

위해 재생에너지 대체율을 점진적으로 확대하고, 녹색프리미엄 등 다양한 재생에너지 조달 방안을 모색하는 한편, 에너지 사용량 절감을 위한 중장기 계획을 수립·실행할 예정입니다.

재생에너지 전환 목표 달성을 위해, 2024년도에는 전년 대비 신재생에너지 공급인증서(REC) 구매량을 5% 확대하고 녹색프리미엄 입찰에 최초 참여하였으며, 결과적으로 재생에너지 전환율 10.2%를 달성하였습니다.

이처럼 카카오게임즈는 기후위기 대응과 탄소중립 실현을 위한 중장기 목표를 설정하고, 단계별 로드맵을 수립하여 지속적으로 실천해 나가고 있습니다.

### 2040 Net Zero & RE100

2030년 · 재생에너지 40% 전환



2040년 · NetZero

RE 100



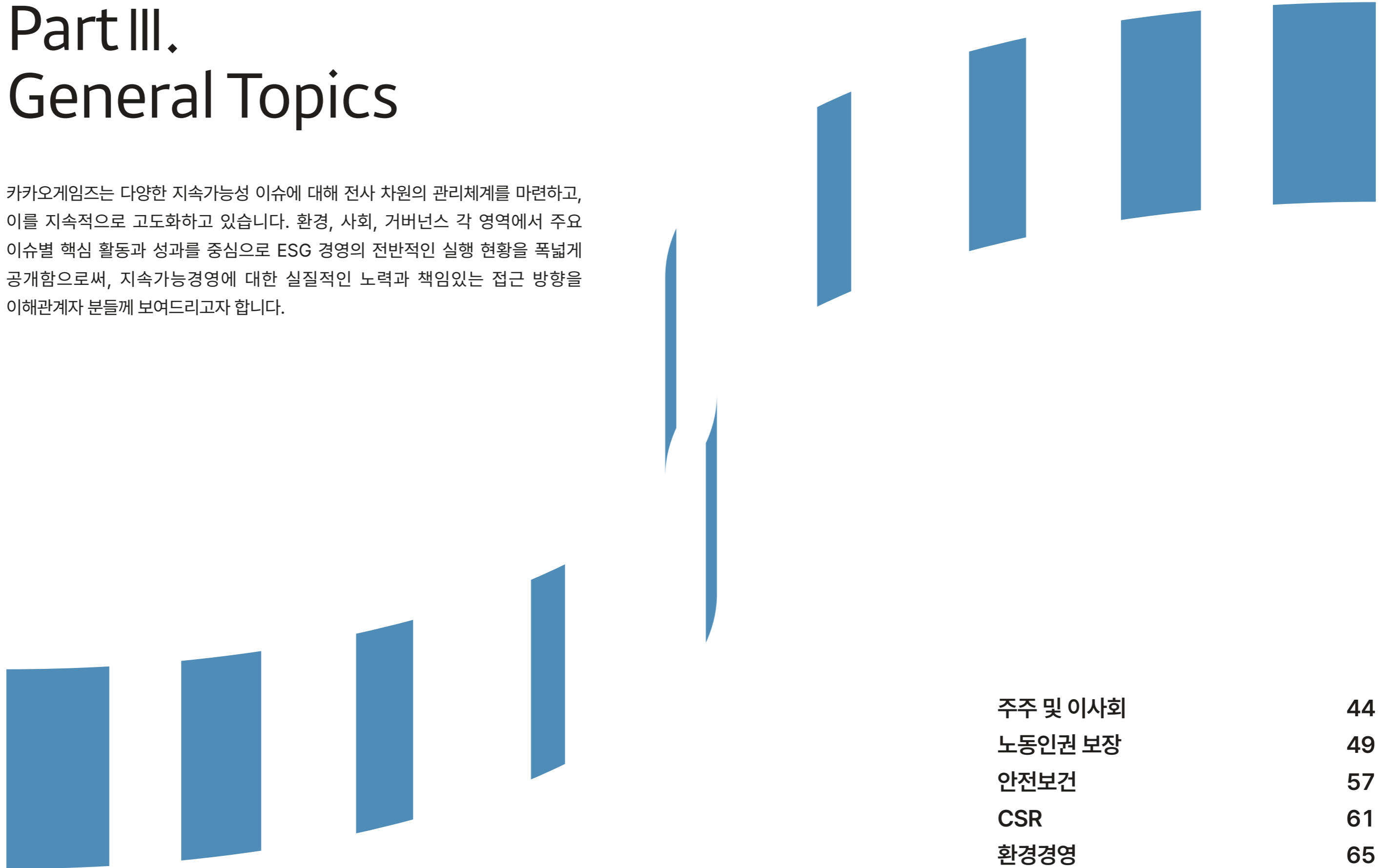
Scope 1,2 기준



전력 사용량 100% 재생에너지 전환

# Part III. General Topics

카카오게임즈는 다양한 지속가능성 이슈에 대해 전사 차원의 관리체계를 마련하고, 이를 지속적으로 고도화하고 있습니다. 환경, 사회, 거버넌스 각 영역에서 주요 이슈별 핵심 활동과 성과를 중심으로 ESG 경영의 전반적인 실행 현황을 폭넓게 공개함으로써, 지속가능경영에 대한 실질적인 노력과 책임있는 접근 방향을 이해관계자 분들께 보여드리고자 합니다.



주주 및 이사회	44
노동인권 보장	49
안전보건	57
CSR	61
환경경영	65

# 주주 및 이사회

## 주주

### 기업가치 제고를 통한 주주가치 창출

카카오게임즈는 주주의 가치와 이익을 보호하는 동시에, 주주들의 회사에 대한 이해를 돕고 적극적인 참여를 촉진하기 위해 다양한 노력을 지속적으로 기울이고 있습니다. 이를 위한 주요 방안 중 하나로 매년 정기주주총회 개최일 4주 전에 주주총회 소집 공고를 통해 의안을 사전에 공지함으로써, 주주들이

총회에서 다룰 안건들을 충분한 시간 동안 면밀하게 검토하고 투명하고 효과적인 의사결정 과정에 참여할 수 있도록 지원하고 있습니다. 또한 주주총회 분산 자율준수 프로그램에 참여하고, 전자투표제 및 전자위임장을 도입하는 한편, 모든 주주를 대상으로 의결권 대리행사를 적극 권유하는 등 다양한 의결권

행사 방안을 폭넓게 제공함으로써 주주의 참여 기회를 지속적으로 확대하고 있습니다. 아울러 주주와의 소통을 강화하고자 주주의 주요 관심사에 맞춰 다양한 온·오프라인 소통 채널 및 활동을 운영하고 있습니다.

### 임원 주식 매매 제한에 관한 규정

카카오게임즈는 '임원 주식 매매 제한에 관한 규정'을 제정하여 최고경영자 및 주요 임원진의 책임경영을 강화하고 자사 주식 매매의 영향으로 인한 기업가치 훼손을 방지하고 있습니다. 이는 내부자 정보에 기반한 거래 가능성을 차단하고, 시장의 신뢰를 확보하기 위한 통제 장치로 기능하고 있습니다. 특히, 등기임원과 내부 규정에 따른 미등기 임원의 경우 상장 후 1년간 회사 주식의 매도가 금지되며, 대표이사의 경우에는 상장 후 2년간 주식 매도가 제한되어, 장기적 관점에서 경영진이 기업가치 제고에 집중할 수 있도록 제도적 장치를 마련하고 있습니다.

더불어, 임원이 회사 주식을 매매하고자 할 경우, 사전 공유를 통해 리스크를 관리하고 있습니다. 보고 의무일(거래기간의 개시일 전 30일)의 5영업일 이전까지 거래 목적, 가격, 수량, 기간, 사유 등 거래 계획을 카카오 CA(Corporate Alignment) 협의체와 소속 회사 관련 담당 부서에 공유하도록 규정되어 있습니다. 이는 그룹 차원의 리스크 관리체계를 통한 상시적인 감시 기능을 강화하는 한편, 주주 및 투자자와의 신뢰를 강화하기 위한 제도로 기능하고 있습니다.

주식의 총 수 현황 (2024.12 기준)

구분	보통주 주식 수(주)	비율(%)
의결권 있는 보통주식 수	82,012,428	98.97
의결권 없는 보통주식 수 (자기주식 수)	854,009	1.03

주주 현황 (2024.12 기준)

구분	보통주 주식 수(주)	비율(%)
최대주주 및 특수관계인	40,684,967	49.10
해외기관	4,565,243	5.51
국내기관	1,843,385	2.22
개인 및 기타법인	34,918,833	42.14
자사주	854,009	1.03

### 주주 소통

채널
<ul style="list-style-type: none"> <li>•주주총회</li> <li>•분기별 실적발표 컨퍼런스콜</li> <li>•기업 홈페이지</li> <li>•전화/이메일 상담</li> <li>•국내외 NDR 및 기관 개최 컨퍼런스 참여</li> <li>•정기보고서 및 각종 공시자료</li> <li>•애널리스트 간담회</li> </ul>

### 주요 관심사

- 글로벌 확장 및 사업 구조 변화를 통한 수익성 및 성장성
- 다양한 리스크에 대한 체계적인 관리를 통해 미래 기업가치 훼손 방지 및 재무 건전성 도모
- 미래 성장 동력 확보를 위한 혁신 방안 및 연구개발 투자 지속

### 2024년 주요 활동

- ▶ 분기별 실적발표회 개최, 정기보고서 등 자본시장 공시, 홈페이지 통한 투명한 경영정보 공개
- ▶ NDR, 애널리스트 간담회, 1 on 1 미팅 등 다양한 IR 미팅을 통한 적극적인 성과 공유 및 시장 소통
- ▶ 외국인 주주 및 투자자를 위한 영문 홈페이지 운영, 컨퍼런스콜 영문 통역, 영문 실적 발표자료 제공
- ▶ 주주총회 활성화를 위해 주총 분산 자율준수 프로그램 참여 및 다양한 의결권 행사 방법 제공
- ▶ 이사회 내 위원회 운영으로 거버넌스 체계 고도화
- ▶ 사외이사 비중 확대 및 다양한 배경과 전문성을 가진 이사 선임 통한 이사회의 다양성, 독립성 강화
- ▶ ESG위원회 운영을 통한 ESG 활동 성과의 측정 및 환경·사회적 리스크 식별과 관리
- ▶ 주주 및 투자자를 포함한 다양한 이해관계자와의 소통을 확대하기 위한 지속가능경영보고서 발간

# 주주 및 이사회

## 이사회

### 이사회 구성

이사회는 회사 경영의 기본방침 및 업무 집행에 관한 주요 사항을 의결하며 이사와 경영진의 직무집행을 감독합니다. 2025년 3월 기준, 카카오게임즈 이사회는 사내이사 1인, 기타비상무이사 2인, 사외이사 6인으로 총 9인의 이사로 구성되어 있습니다. 이사회가 보다 다양한 시각과 전문성을 가진 이사로 구성되어 효과적인 경영 의사결정을 할 수 있도록 법적 최소 기준을 초과하는 사외이사 수를 유지하고 있습니다. 또한, 2025년 3월 정기주주총회를 통해 법률 및 리스크 분야 전문성을 보유한 여성 사외이사인 노정연 이사를 추가 선임함에 따라 이사회 다양성 및 전문성을 강화하였습니다.

한편, 카카오게임즈는 이사의 책임을 강화하기 위해 카카오를 통한 그룹 차원의 손해배상책임보험에 가입하고 있으며, 2024년 기준, 카카오의 임원배상책임보험 계약 상 피보험자에 카카오게임즈가 포함되어 있습니다.

### 이사회 의장

이사회 의장은 카카오게임즈의 CEO로서 경영환경에 대한 충분한 이해와 게임산업에서 오랜 기간 축적한 경험을 통해 이사회 의원의 원활한 자문 역할을 수행하고 있습니다. 또한 이사회 내 위원회는 대부분 사외이사로 구성되어 각자의 독립된 역할을 수행하고 있어, 회사의 발전을 위한 합리적인 의사결정을 위해 대표이사가 이사회 의장을 맡고 있습니다.

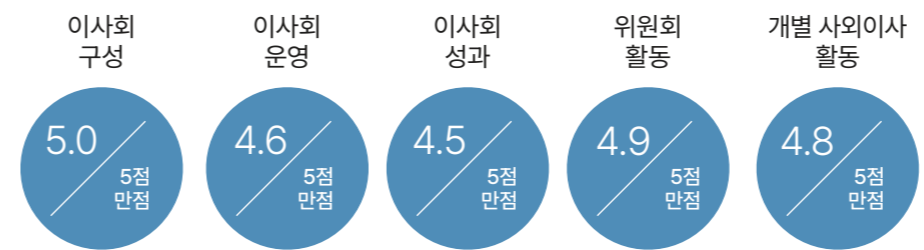
[이사회 운영규정](#)

### 이사회 평가

이사회 운영의 효율성 증대를 위해 2023년부터 연 1회 이사회, 이사회 내 위원회, 개별 사외이사에 대한 평가를 실시하고 있습니다. 이사회 평가항목은 이사회 운영, 구성, 운영 총 3개 항목에 대해 15개 세부 항목으로 구성되어 있으며, 전체 위원회와 개별 사외이사 평가항목의 경우 위원회 활동과 사외이사 참여도 및 기여도 등의 항목으로 구성되어 자가평가 또는 상호평가 방식으로 진행되고 있습니다.

2024년 평가 결과 5점 만점에 이사회 전체 평균 점수는 4.7점을 기록하였고 항목별 점수로 이사회 구성은 5.0점, 이사회 운영은 4.6점, 이사회 성과는 4.5점이며, 위원회는 전체 평균 점수는 4.9점으로 나타났습니다. 아울러 개별 사외이사 활동 평균 점수는 5점 만점에 4.8점을 기록하는 등 전반적인 평가 결과가 매우 우수하게 나타났습니다.

또한, 이사회 운영의 지속적인 발전을 위해 정성 의견까지 분석하여 영역별 개선 방안을 마련해 나가고 있습니다. 특히 2023년도 평가 결과 의견으로 '이사회 다양성 및 전문성 강화'가 핵심 개선안으로 도출되어, 2025년 여성 신규 사외이사를 신규 선임하여 이사회 다양성을 강화했습니다. 2024년도 의견으로 '이사회 의결사항 처리 경과 보고', '정기 대면회의 강화' 등이 나왔으며 이에 대한 개선안을 검토하고 있습니다. 회사는 이러한 평가 의견을 반영하여 이사회 운영을 지속적으로 개선하고 있습니다.



### 이사회 다양성

카카오게임즈는 다양한 이해관계자의 관점을 반영하여 이사회가 보다 객관적이고 균형 있는 의사결정을 내릴 수 있도록 이사회 구성의 다양성을 존중하고 있습니다. 이를 위해 이사 선임 시 국적, 연령, 성별, 경력, 배경, 인종, 종교 등 다양한 요소를 고려하고 있으며, 관련 가이드라인을 수립하여 명문화하고 있습니다. 2025년 3월 기준, 당사 이사회에는 여성 사외이사 3명이 활동 중이며, 이는 전체 이사회 구성원의 33.3%에 해당합니다.

[이사회 다양성 Guidelines](#)

### 이사회 독립성

2025년 3월 기준, 카카오게임즈의 이사회 구성원 총 9명 중 사외이사는 6명(전체 구성원 대비 66.7%)으로, 사외이사의 법적 최소 기준을 초과하는 이사회 구성으로 이사회 독립성을 확보하였습니다. 카카오게임즈는 이사회 독립성 제고를 위해 가이드라인을 수립하여 명문화하고 있으며, 독립성을 검증하기 위해 관련 법령을 준수하고 글로벌 가이드라인을 준용하고 있습니다.

특히 사외이사에 대해, 최근 2년 이내 회사의 임원으로 재직 한 자, 직계가족이 최근 2년간 회사 또는 자회사의 임원으로 재직 한 자는 선임을 제한하는 등 독립성 강화를 위한 엄격한 기준을 적용하고 있습니다. 카카오게임즈는 국내외 환경 및 회사의 제반 상황을 고려한 효율적인 의사결정을 내릴 수 있도록 이사회 독립성을 확보하여, 투명하고 건전한 거버넌스를 구축하고 있습니다.

[사외이사 독립성 Guidelines](#)

# 주주 및 이사회

## 이사회

### 사외이사 후보군 관리 및 선임 프로세스

카카오게임즈는 '사외이사 후보추천위원회 운영 규정'에 따라 사외이사 선임 원칙을 수립하여 후보를 추천 및 검증하고 있습니다.

사외이사후보추천위원회는 모회사인 카카오 인사관리 조직을 통해 현 이사회 역량 구성상 필요한 후보군을 최소 연 1회 이상 정기적으로 확보하고, 후보군의 필요 역량을 정성 평가하고 있습니다. 최종 후보자는 이사회 심의 절차를 거쳐 선정되며, 각 이사 후보는 주주총회의 결의를 거쳐 선임됩니다.

[사외이사후보추천위원회 운영규정](#) →

### 최고경영자 후보군 관리

최고경영자의 갑작스러운 경영 공백에 대비하고, 관련 사업 및 조직 리스크를 최소화하기 위해, 2024년 12월 최고경영자 승계 절차와 후보군 관리에 관한 규정을 수립했습니다.

카카오게임즈 내 고도의 역량과 풍부한 경험을 가진 고위 임원 경영진 그룹을 후보군으로 확보 및 선정하고, 성과평가를 통해 후보군을 평가하고 있습니다. 회사는 잠재력 있는 후보군 양성 및 확보를 위해 경영 능력 및 리더십 향상에 관한 다양한 교육을 실시할 계획입니다.

[최고경영자승계규정](#) →

### 이사회 보상

대표이사 포함 모든 이사의 보수는 주주총회에서 승인한 보수한도 내에서 산정하고 있으며, 이사 및 임원 보수 규정에 의거하여 보상위원회를 거쳐 지급됩니다. 대표이사의 보수는 기본급과 상여금으로 구성됩니다. 기본급은 수행 직무의 역량에 따라 산정하며, 상여금은 사업의 재무적 성과와 전략적 목표, ESG 목표 달성에 대한 기여도, 회사 가치의 성장, 대내외 경영 환경 변화, 외부 보상 경쟁력 등을 종합적으로 고려하여 산정됩니다. 상여금은 이러한 요소를 고려하여 단기성과급과 장기성과급으로 구분되어 변동 지급하고 있습니다. 단기성과급은 매년 말 종합평가를 바탕으로 차년도에 일부 지급되며 이후 3년간 추가 상승률 등을 반영하여 변동 및 이연 지급됩니다. 장기성과급은 매년 3년 단위의 장기 목표를 수립하고, 목표별

### 최고 연봉자의 연간 총 보상 비율

2024	전 직원 대비 최고 연봉자의 총 보상액	19.7 배
	전 직원의 총 보상액 증가율 대비 최고 연봉자의 총 보상액 증가율	96.7%

종료 시점(3년 후)에 평가하여 지급합니다. 특히 2024년에는 대표이사가 ESG 경영에 대한 사회적 요구에 부응하고 책임경영을 강화할 수 있도록 ESG 경영 이행 강화 관련 목표 달성을 상여금 지급 결정 요소에 포함하였습니다.

이외에도 이사의 복지 증진을 위해 별도의 복리 후생을 제공하고 있으며, 장기적인 기업가치 제고에 대한 책임경영을 위해 주주총회 승인을 거쳐 주식매수선택권을 부여하고 있습니다. 사외이사의 경우 기본보수만을 지급하고 있으며, 이사 보수 지급 현황 및 5억원 이상 보수가 지급된 이사 및 감사의 개인별 보수 지급 현황은 사업보고서를 통해 투명하게 공시하고 있습니다.

### 2024년도 대표이사 ESG 목표

- 국내외 ESG 평가 점수 관리로 이해관계자 신뢰도 확보
- 단계적인 재생에너지 전환으로 기후변화 대응
- 웹앱 접근성 관리로 장벽 없는 서비스 운영
- 기술 윤리 정책 및 가이드 통한 서비스 건강성 제고

# 주주 및 이사회

## 이사회

### 이사회 구성 현황

(2025.03 기준)

구분	성명	성별	주요 약력	임기	역량구성표					
					법률·정책/ 리스크 관리	기업 경영/ 투자	산업/경제	ESG	커뮤니케이션/ 이해관계자 대응	
사내 이사	한상우 (이사회 의장)	남	·충남대학교 경영학 학사 ·(주)카카오게임즈 CSO ·現 (주)카카오게임즈 대표	·(주)네오위즈 글로벌 사업 총괄 부사장 ·텐센트코리아 대표	2024.03~ 2026.03	●	●	●	●	●
기타 비상무이사	유태욱 <sup>1)</sup>	남	·서울대학교 재료공학부 학사 ·現 (주)카카오 성장지원실장	·(주)카카오 미래사업실 ·Krust Universe Pte. Ltd. 경영지원그룹장/부사장	2024.03~ 2026.03	●	●	●		
	장재문 <sup>1)</sup>	남	·고려대학교 경영학과 학사 ·(주)카카오 투자전략실	·(주)CJ ENM 사업관리팀 ·現 (주)카카오 CA협의체 전략위원회 딜지원팀	2025.03~ 2027.03	●	●	●		
사외 이사	오명전	남	·연세대학교 회계학 박사 ·現 숙명여대 경영학부 교수	·안진회계법인 감사본부 ·명지대학교 경영학과 조교수	2025.03~ 2026.03	●	●	●		●
	정선열	여	·KAIST 산업디자인과 ·부산지방검찰청 형사조정위원회 조정위원	·삼성SDS(주) IT 컨설턴트 ·現 법무법인(유한) 지평 변호사	2025.03~ 2026.03	●	●		●	●
	임승연	여	·서울대학교 경영학 박사	·現 국민대학교 재무금융회계학부 교수	2025.03~ 2026.03	●	●	●		●
	로빈스승훈 <sup>1)</sup>	남	·미시건대학교 법학 박사	·WPP Group 한국대표 ·CMT 대표이사	2025.03~ 2026.03			●	●	●
	최영근	남	·연세대학교 경영학 박사 ·現 상명대학교 경영학부 교수	·에이티넘인베스트먼트 벤처투자팀장 ·포스코경영연구소 경영연구센터 연구위원	2025.03~ 2026.03		●	●		●
	노정연	여	·이화여자대학교 법학과 ·대구고등검찰청 검사장	·서울서부지방검찰청 검사장 ·現 변호사 노정연 법률사무소 변호사	2025.03~ 2026.03	●			●	●

1) 유태욱, 장재문 이사는 카카오, 로빈스승훈 이사는 WPP Group 한국대표 경력을 바탕으로, GICS 기준 카카오게임즈가 해당되는 '커뮤니케이션 서비스' 산업에서의 실무 경험을 기반으로 하는 산업 관련 전문성 및 역량을 갖추고 있다고 판단됩니다.

# 주주 및 이사회

## 이사회

### 이사회 내 위원회

(2025.03 기준)

위원회명	구성		설치목적 및 권한 사항	
감사위원회	·위원장: 오명전(사외이사)	·위원: 정선열(사외이사), 임승연(사외이사)	·재무제표 감사 및 감사활동의 점검과 승인	·외부감사인 선임
사외이사후보추천위원회	·위원장: 최영근(사외이사)	·위원: 로빈스승훈(사외이사), 정선열(사외이사)	·이사회 내 효율적인 운영과 필요 권한 행사	·사외이사 후보 추천 및 후보군 관리
ESG위원회	·위원장: 로빈스승훈(사외이사)	·위원: 한상우, 노정연(사외이사)	·ESG 운영 관련 문제의 평가와 검토	·지속가능성장을 위한 환경, 사회, 지배구조 부문의 관리
보상위원회	·위원장: 최영근(사외이사)	·위원: 오명전(사외이사), 임승연(사외이사)	·임원의 보상 정책 결정	·임원보상제도 운영의 적정성 확인 및 효율성 점검

[위원회 운영규정](#) →

### 감사위원회

재무제표 감사, 감사활동 점검 및 승인, 외부감사인 선임 등의 역할을 수행하는 감사위원회는 전원 사외이사로 구성하여 객관성을 확보하고, 독립성을 강화하였습니다. 또한 위원회 구성은 재무 또는 회계 전문성이 있는 이사의 선임을 최우선으로 고려하여 전문성을 제고합니다. 2025년 3월 기준, 감사위원장을 포함한 감사위원 3인 중 2인이 재무·회계 전문가로 활동하고 있습니다.

2024년에는 감사조직 직무수행에 관한 기반을 정리한 감사업무규정을 제정했습니다. 해당 규정을 바탕으로 감사위원회에 직속된 독립된 감사업무 부서를 신설하여 상시적이고 원활한 감사업무를 수행하며 감사위원회를 지원하고 있습니다. 이에 따라 감사 조직은 수립된 감사 계획을 감사위원의 의결을 거쳐 확정하였으며, 감사 결과를 정기적으로 또는 수시로 감사위원회에 보고하였습니다. 감사위원회는 내부 감사업무 부서장에 대한 임면동의권을 보유하고 있으며 감사계획의 검토 및 승인, 주요 제보 및 감사 결과에 대한 감독을 수행하고 있습니다.

### 사외이사후보추천위원회

사외이사후보추천위원회는 전문성을 지닌 사외이사를 선임하기 위하여 모회사 카카오 그룹 인사관리조직을 통해 정기적으로 사외이사 후보군을 관리하고 있습니다. 독립성과 전문성을 갖춘 사외이사를 선임할 수 있도록 사외이사 후보군의 필요 역량을 정기적으로 검토하고 있습니다. 2024년에는 사외이사 후보 추천군 관리 현황 보고 등 총 2회 위원회를 개최하였습니다.

### 보상위원회

보상위원회는 임원의 보상 정책 및 제도에 대한 효율적인 의사결정을 수행하며, 객관성과 독립성을 기반으로 임원 보상 제도가 운영되는지 점검할 수 있도록 전원 사외이사로 구성하였습니다. 2024년에는 대표이사의 보상체계에 ESG 경영 KPI를 연계하는 건을 승인받는 등 총 3회의 위원회를 개최하였습니다.

### ESG위원회

ESG위원회는 ESG 전략에 대한 방향과 추진 계획을 검토하고 중장기 목표 설정을 승인하며 그에 따른 이행 성과를 점검하는 ESG 경영과 관련한 최고 의사결정기구입니다. 매년 실시하는 중요성 평가를 바탕으로 ESG 경영의 핵심 이슈와 대응 전략을 면밀히 검토하고 있으며, 이를 통해 지속가능경영 실천을 강화하고자 합니다. 또한, 이해관계자와의 적극적인 소통을 통해 투명하고 책임 있는 경영을 추구합니다.

또한 회사의 ESG 운영과 관련한 다양한 주제와 쟁점을 발굴하고 파악하여 문제점에 대한 지속적인 평가와 검토를 하는 최고 의사결정기구로써, 고충처리제도, 대외기관 등을 통해 제기된 인권, 이용자 권익침해, 정보보호 및 개인정보보호, 환경 등과 관련한 이슈들을 검토합니다. 2024년에는 ESG 중요성 평가 결과에 따라 수립한 ESG 중요 주제별 전략과제 및 이행 내역을 보고하였습니다.

# 인권경영

## 책임 있는 인권경영

### 인권경영선언

카카오게임즈는 인권경영선언문 제정을 통해 경영 활동 전 과정에 있어 UN 세계인권선언, 기업과 인권 이행 지침, 국제노동기구(ILO) 선언 등의 국제 인권기준을 지지하고 실재·잠재적 인권 리스크가

발생할 수 있는 임직원, 비즈니스 파트너, 지역주민, 이용자 등 이해관계자의 인권을 보호한다는 원칙을 선언하였습니다. 이를 기반으로 인신매매, 강제노동, 아동노동 및 차별 등 사업 전반에서 발생할 수 있는

인권 침해적 요소를 제거하고 사전 예방하고자 하며, 결사의 자유, 단체교섭권, 성별간 동등급여 등을 보장하기 위하여 노력하고 있습니다. 또한, 인권 관련 위반사항 및 상담·신고 발생 시, 인사지원그룹장

및 유관부서가 내부 절차에 따라 처리하며 사안의 심각성에 따라 인사 조치가 취해질 수 있습니다. 해당 위반 사항이 중대한 부정적 영향을 미치는 것으로 판단될 시, ESG위원회에 보고될 수 있습니다.

[인권경영선언문](#) →

### 인권경영 로드맵

	2024년	2025년	2026~2028년	2029~2030년
목표	인권경영 이행 본격화	인권경영 확대	인권경영 고도화	인권경영 체계 정착
실행방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>•인권침해·윤리위반 관련 상담·제보·신고 채널 운영</li> <li>•인권영향평가 반영한 제도 개선</li> <li>•인권경영 개선활동 관련 효과성 평가 실시</li> <li>•임직원 윤리교육·윤리서약 및 인권경영 교육 시행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1개 이상 종속기업 윤리·인권경영 교육 실시</li> <li>• 인권·윤리 관련 선제적 예방활동 강화</li> <li>• 자회사 대상 인권경영 확대 개시</li> <li>• 자회사 인권경영 운영실태 파악</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과반 수 이상 종속기업 윤리·인권경영 교육 실시</li> <li>• 인권·윤리 관련 선제적 예방활동 지속</li> <li>• 자회사 대상 인권경영 확대 고도화</li> <li>• 자회사 인권경영 모니터링 체계 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인권·윤리 관련 선제적 예방활동 지속</li> <li>• 자회사 대상 인권경영 체계 정착</li> </ul>

# 인권경영

## 책임 있는 인권경영

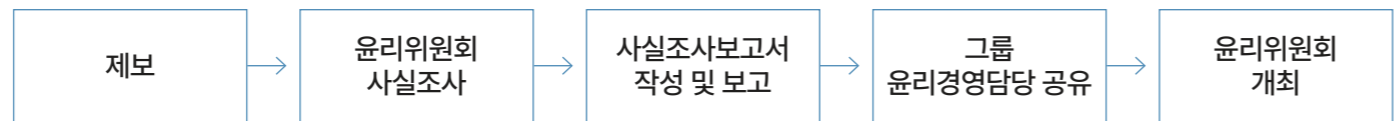
### 고충처리제도 운영

사이버 윤리 신고센터와 고충처리위원회를 통해 다양한 이해관계자의 인권을 보호하기 위해 노력하고 있습니다. 카카오 그룹 사이버윤리실 홈페이지를 통해 카카오 그룹이 추구하는 윤리경영의 핵심가치를 표명하고, 윤리규정 위반행위 발생 시 업무절차와 핫라인 제보 안내, 윤리지침 등의 정보를 공개하고 있습니다. 사이버 윤리 신고센터는 대내외 이해

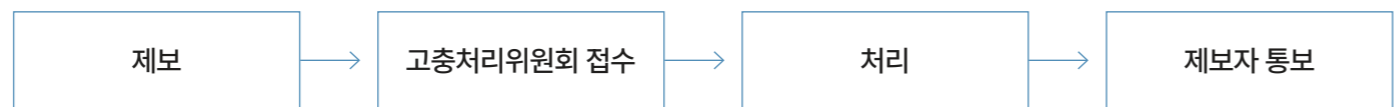
관계자라면 누구나 언제든지 이용할 수 있도록 운영하고 있습니다. 핫라인은 비밀유지의무에 따라 제보자의 신분, 제보 내용을 익명으로 보호하고 있습니다. 또한 신고로 인해 이해관계자에게 불이익이 발생하지 않도록 윤리강령 내 비밀유지의무를 포함한 보호조치를 명시하고 있습니다.

[사이버 윤리 신고센터](#) →

사이버 윤리 신고센터 프로세스



고충처리위원회 프로세스



인권 관련 고충 제보 및 처리 현황

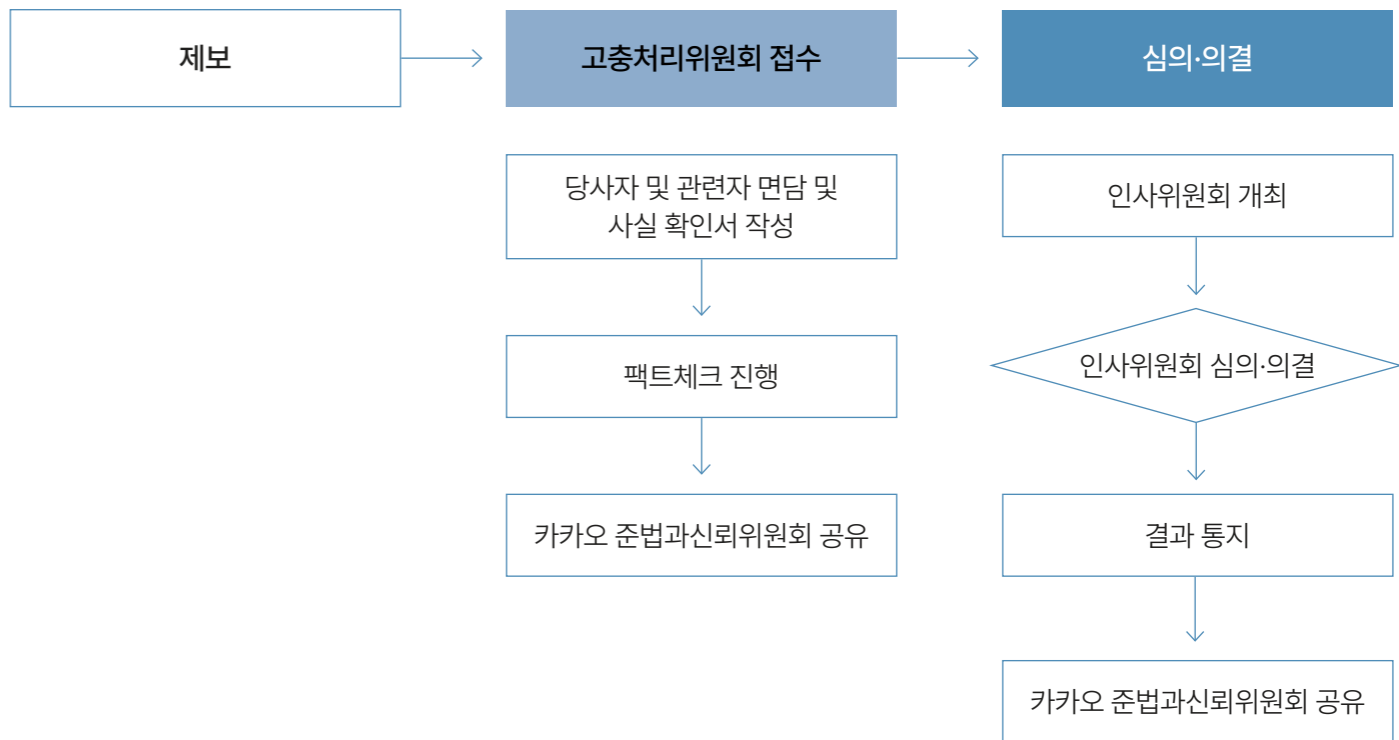
구분	2024
구분/고충 접수 건수 사이버 윤리 신고센터, 크루협의회, 고충처리위원 e-mail, 파트너사 의견 수렴, 온라인 채널 등의 합	14건
고충 처리 건수	14건
고충 처리율	100%

### 차별 및 괴롭힘 대응 프로세스 운영

카카오게임즈는 차별적 행동이나 괴롭힘 발생에 적극적으로 대응하기 위한 내부 프로세스를 구축하여 운영하고 있습니다. 차별 및 괴롭힘 행위가 발생할 경우 자체 핫라인과 내부 부서(크루협의회, 인사지원그룹)를 포함한 다양한 채널을 통해 해당 사실을 신고할 수 있도록 조치하고 있습니다. 신고가 접수된 이후에는 내규에 따라 당사자 및 관련자 면담

및 확인서 작성을 실시하여 사실 여부 확인 절차를 진행하고, 인사위원회를 개최하여 심의·의결 진행 이후 결과를 통지합니다. 행위 접수 이후 진행되는 각 절차의 결과는 카카오 준법과신뢰위원회에 공유하고 있습니다. 체계화된 시정 및 징계 절차의 운영을 통해 차별과 괴롭힘이 없는 건강한 조직문화 조성을 위해 지속적으로 노력하고 있습니다.

차별 및 괴롭힘 대응 프로세스



# 인권경영

## 인권영향평가 체계

### 인권영향평가

카카오게임즈는 회사의 경영 활동이 이해관계자의 인권에 미치는 영향을 파악하기 위해 인사지원그룹 주관 하에 파견직, 계약직 등 취약한 이해관계자를 포함하여 전 임직원 대상 인권영향평가를 실시하고, 그로 인해 도출된 인권 리스크에 관한 저감 조치 활동을 이행하고 있습니다. 윤리·인권, 표현·결사의 자유, 안전보건, 부당해고, 장시간 근로, 차별 등에 대한 주제로 설문을 실시하였으며, 2024년 총 241명의

임직원이 참여한 설문 결과를 기반으로 식별된 인권 리스크와 조치 결과를 전사에 공개하였습니다. 인권영향평가 결과를 토대로 인권 리스크가 높은 영역에 대해 개선 계획을 수립하고, 관련 교육과 제도 정비, 구제절차 안내 등을 통해 인권 보호체계를 강화하고 있습니다. 장기적으로 회사 사업 활동 전반에 걸쳐 인권 리스크에 취약한 이해관계자를 지속 파악하는 등 인권 리스크 점검을 고도화할 계획입니다.

### 인권 리스크 완화 및 효과성 평가

카카오게임즈는 인권영향평가로 도출된 인권 리스크에 대한 완화 조치를 실시하고, 이후 효과성 평가를 통해 완화 활동에 대한 성과 관리와 실효성 점검을 이행하고 있습니다. 효과성 평가 결과, 회사의 완화 조치에 대한 긍정적 평가가 약 72%인 것으로 나타났습니다. 특히 전년도 평가로 식별된 이해관계자 인권 리스크인 '인권 침해, 차별 및 괴롭힘'에 대해 윤리서약서 작성으로 대응함으로써, 위험 요인이 완화되었다는 답변이

확인됨에 따라 완화 활동의 효과성을 확인하였습니다. 또한, 크루협의회 활동 결과로 '임직원 업무 효율성 저하' 요인이 개선되었으며, 임직원 대상 심리상담 서비스의 효과로 '근로자 스트레스 증가' 관련 위험성이 완화된 것을 확인하였습니다. 카카오게임즈는 인권 관련 완화 조치에 대한 성과 관리 및 효과성 평가를 통해 적극적이고 효과적인 리스크 예방 활동을 이어갈 계획입니다.

### 인권 리스크 평가 프로세스

	STEP 1 · 사전준비	STEP 2 · 리스크 식별 및 평가	STEP 3 · 조치이행	STEP 4 · 커뮤니케이션
추진목표	•평가 대상 및 방법, 프로세스 정의	•주요 리스크 요인 식별 및 원인 파악	•인권 리스크 완화 조치 수립 및 이행	•인권 리스크 및 조치사항 전사 공개
2024년 추진 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>•카카오게임즈 전체 크루 대상 실시</li> <li>•익명 설문을 통해 인권위험요소 파악</li> <li>•카카오워크 설문 tool을 활용한 설문 실시, CEO 보고 후 전사 공지</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•2024년 4월 인권영향평가 실시</li> <li>•주요 인권 리스크 식별</li> <li>- 윤리·인권경영 체계 및 활동에 대한 인식 부족</li> <li>- 표현의 자유 제한</li> <li>- 과도한 직무 스트레스</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•임직원 대상 윤리위반 사례 교육 및 윤리서약서 작성</li> <li>•윤리위반 행위 제보 시 제보자 보호조치 공유</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•인권영향평가 결과 전사 공지</li> <li>•리스크 완화를 위한 주요 활동의 이행 현황 및 결과 보고</li> </ul>

# 근무환경 및 성과평가

## 임직원 친화 업무 환경

### 즐거운 업무 환경 조성

#### 격주 놀금 제도

업계 최초 격주 단위로 주 4일 근무하는 '놀금' 제도를 운영함에 따라, 임직원들은 기본 연차 휴가 외에 추가적으로 연간 26일의 휴일을 지원받을 수 있습니다. 카카오게임즈는 지속적으로 임직원의 충분한 휴식을 보장함으로써 조직의 생산성 향상을 위해 노력하고 있습니다.

#### 주 35.5시간 근무

업무 집중도 제고를 위한 근무시간 단축 제도를 실시하고 있습니다. 임직원들은 매주 월요일 30분 지연 출근, '놀금' 없는 주 금요일은 1시간 30분 단축근무 제도를 통해 충분한 휴식과 효율적인 여가 시간을 보낼 수 있습니다. 또한, 근태시스템을 통해 근태 등록부터 연장 근무 신청, 연차 휴가 등을 관리하며, 연장근로 한도 내에서 법정근로시간을 초과하여 근무하는 직원을 모니터링하여 해당 직원과 소속 부서장에게 주의사항을 안내하는 등 임직원들의 일과 삶의 균형을 추구하기 위한 지원을 이어가고 있습니다.



격주 놀금 제도

#### 조기 퇴근 제도

명절(설, 추석) 전날과 12월 24일, 12월 31일에 한하여 오후 3시에 퇴근할 수 있는 조기 퇴근 제도를 운영하고 있습니다. 연휴 기간 동안 임직원들이 개인적인 시간을 통해 충분한 휴식을 취하며 충전할 수 있도록 독려하고자 이와 같은 제도를 실시하고 있습니다.

#### 건강한 일 문화 만들기 및 장시간 근무 개선 캠페인

'몰입과 여유'라는 사내 문화를 적극적으로 조성하기 위해 '습관적 바쁨 멀리하기', '휴가 일정 사전 공유', '꼭 필요한 회의인지 재검토', '업무 외 개인 시간 존중하기', '건강하게 휴식 취하기' 등의 콘텐츠로 구성된 건강한 일 문화 만들기 캠페인을 추진하고 있습니다. 이를 통해 임직원들의 장시간 근무 환경을 개선하고 건강한 업무 환경 조성에 힘쓰고 있습니다.



부산 휴양 시설 '팔레드시즈'

### 편안한 휴식 및 여가생활 지원

전 임직원을 대상으로 건강관리, 문화생활, 자기계발 등 다양한 분야에서 자유롭게 사용 가능한 복지포인트를 연 360만 원씩 지급하고 있습니다. 또한 제주도, 부산 등 전용 휴양 시설을 비롯한 전국 다양한 휴양 시설을 무료로 이용할 수 있으며, 일부 휴양 시설은 임직원 이용 시 특별 휴가 1박을 지원받을 수 있습니다. 이 외에도 크루 전용 캠핑카, 회원제 리조트 예약 지원 등 임직원들이 자유롭게 휴식을 즐길 수 있도록 다양한 여가 생활을 지원하고 있습니다. 뿐만 아니라 임직원 동호회 활동을 적극적으로 장려하며, 사내 동호회 오프라인 모임을 위한 활동비 일부를 실비로 지원하고 있습니다.

### 일·생활 균형 우수기업 선정

카카오게임즈는 일과 생활의 균형 실현을 위해 지속적으로 노력해 온 공로를 인정받아 고용노동부 선정, 2024년 '대한민국 일·생활 균형 우수기업'으로 선정되었습니다. 카카오게임즈는 임직원 삶의 질을 높이고 더 나은 조직문화 조성을 위해, 실질적인 지원과 제도적 개선을 지속적으로 추진하고 있습니다.



### 임직원 만족도 조사

카카오게임즈는 협력적인 노사관계를 구축하고 소통을 증진하고자 매년 임직원을 대상으로 만족도 조사를 실시하고 있습니다. 2024년 만족도 조사에서 보통 수준 이상으로 답변한 임직원의 비율은 79%였습니다. 또한, 정기 만족도 조사를 통해 성과평가제도에 대한 의견을 청취하여, 프로세스를 검토하고 개선합니다. 접수된 의견을 바탕으로 성과평가제도의 개선 필요사항을 도출하며, 이에 대해 적절한 대응조치를 수립하고 적용하고 있습니다.

## 근무환경 및 성과평가

### 임직원 다양성 증진

#### 다양성 증진 제도 지원

2024년 말 기준, 카카오게임즈 전체 구성원 중 여성 임직원의 비율은 약 37%<sup>1)</sup>이며, 관리자 중 여성의 비율은 약 27%<sup>2)</sup>입니다. 카카오게임즈는 임직원 다양성 향상을 위한 여러 제도를 운영하고 있습니다.

임신기 및 육아기 단축 근무를 시행하고 있으며, 임산부 크루를 대상으로 태아 검진을 위한 유급휴가를 제공하는 한편, 출산 시점에 맞춘 휴가 및 육아휴직 사용을 적극 장려하고 있습니다. 영유아 자녀를 둔 크루를 위한 오피스 내 수유 시설과 직장 어린이집 3개를 운영 중이며, 임산부와 어린이집 이용 크루를 대상으로 건물 주차권 추첨을 우선 배정하는 등 여성과 임산부를 위한 지원을 이어가고 있습니다.

- 1) 정규직, 비정규직 합산
- 2) 고위/중간/하위 관리자 합산



직장 내 어린이집 '아지틀'

#### 근로자 다양성 목표 수립

카카오게임즈는 근로자 다양성을 제고하기 위하여 직급별 구성원 비율 KPI를 설정하여 지속적으로 관리하고 있습니다. 2030년까지 여성 임직원 비율 40%, 여성 관리자 비율 30% 달성을 목표로 수립하였으며, 임직원 다양성 확대를 위한 노력을 지속적으로 이행할 계획입니다.

#### 장애인 고용 활성화를 위한 사내 복지 환경 조성

카카오게임즈는 장애인과 비장애인이 서로 연결(linkage)된 곳에서 함께 다양한 일을 한다는 의미로 설립된 카카오 그룹의 자회사형 장애인 표준사업장 '링키지랩'에 출자한 바 있습니다. 링키지랩을 통해 직접적으로는 게임 서비스, 간접적으로는 그룹사의 포털 검색, 콘텐츠 제작 등에 장애인 접근성이 향상될 수 있는 요소를 반영하는 등 장애인과 비장애인이 모두 함께할 수 있는 업무환경을 조성하고 있습니다.

또한, 사내 카페에 발달장애인 직원들을 바리스타로 고용하고, 헬스키퍼 서비스에 장애인 안마사를 고용하는 등 장애인 고용 활성화를 위해 노력하고 있으며, 장애인표준사업장을 통해 사내 플랜트 케어 등의 연계 고용도 진행하고 있습니다.



링키지랩 바리스타 원데이 클래스 '다가치 크루카페'

#### 가족친화 및 여가친화 인증 획득

카카오게임즈는 일과 생활의 균형을 중시하는 '지속가능한 근무환경' 조성을 위해 꾸준히 힘써왔으며, 이러한 노력을 증명하기 위해 가족친화, 여가친화 인증 등 여러 인증을 획득해 왔습니다.

여성가족부 주관 '가족친화기업' 인증은 2017년 최초 획득한 이후, 정기적으로 재인증을 받고 있습니다. 최근 재인증 시기는 2022년이며, 해당 인증은 2025년 11월까지 유효합니다. 문화체육관광부 주관 '여가친화기업' 인증은 2022년 최초 획득하였으며, 이는 2025년 12월까지 유효합니다. 앞으로도 지속가능한 근무환경 조성을 위해 힘쓰며, 일과 생활의 균형을 중시하는 기업 문화를 이어갈 계획입니다.

#### 가족친화적 복지제도 운영

매년 초·중·고등학교 및 대학교에 입학하는 임직원 자녀를 대상으로 연령별 선물을 제공하고 있으며, 크루 본인 또는 배우자의 출산을 축하하기 위한 '출산 선물'과 임산부 크루를 위한 '임신 선물'을 제공하고 있습니다. 출산 후 복직한 임직원의 모유 수유를 지속적으로 도울 수 있는 오피스 내 수유시설 '모자유친룸'도 함께 운영하고 있습니다.



자녀 초등학교 입학 선물

# 근무환경 및 성과평가

## 평가 및 보상체계

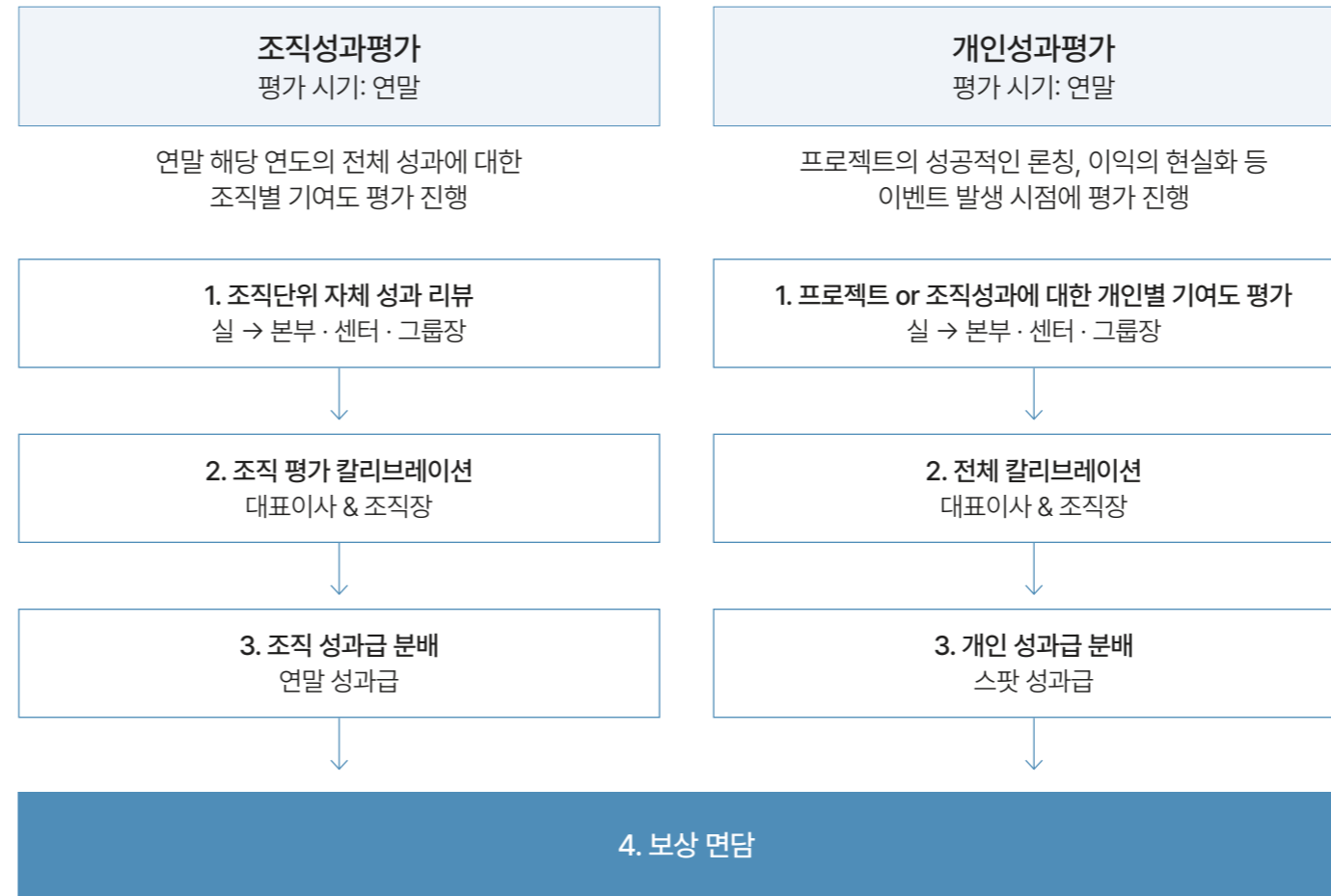
### 성과평가

평가 시점 기준, 재직 중인 정규직 및 계약직 임직원을 대상으로 성과평가를 실시하고 있습니다. 조직 성과평가는 매년 말 연 1회 진행되며, 프로젝트에 대한 개인별 기여도 평가는 연중 상시 진행하고 있습니다. 조직별 자체 성과평가를 기반으로 최종 평가 및 피드백이 이루어지며, 이를 통해 개개인의 발전을 위한 피드백을 적극적으로 공유하고 있습니다.

또한, 프로젝트별 개인 기여도 평가에서는 프로젝트 리더의 평가 의견을 포함하여 여러 이해관계자의 의견을 반영함으로써 평가의 다양성과 공정성을 확보하고 있습니다.

회사는 성과 평가 및 피드백 프로세스를 지속적으로 개선하고 있으며, 공정하고 투명한 평가를 통해 임직원의 역량을 효과적으로 발휘할 수 있도록 지원하고 있습니다. 카카오게임즈의 성과는 임직원 모두가 하나의 팀으로 협력하여 만들어내는 결과로, 카카오게임즈의 성장에 기여한 임직원을 공정하게 평가할 수 있도록 성과 평가 및 피드백 프로세스를 지속적으로 개선하고 있습니다.

### 성과평가 프로세스



### 보상체계

카카오게임즈의 성과급은 비관리직 및 비영업직을 포함한 모든 직원을 대상으로 '연말 성과급'과 '스팟 성과급'으로 구분하여 지급되고 있습니다. '연말 성과급'은 해당 연도의 영업이익에 따라 결정되며, 조직(프로젝트)의 성과평가에 따라 분배하고 있습니다. 팀이 되어 만들어내는 조직성과는 한 프로젝트를 수행한 조직에 동일한 지급률로 성과급을 분배합니다. 단, 예외적으로 조직(프로젝트)의 성과에 독보적인 기여를 한 고성과자가 있을 경우 추가적인 보상이 지급될 수 있으며, 반대로 명백한 저성과자가 있을 경우 연말 성과급 지급에서 제외될 수 있습니다. '스팟 성과급'은 프로젝트의 성공적 론칭, 이익의 실현 등 이벤트 발생 시점(연중 상시)에 해당 프로젝트에 대한 기여도에 따라 개인별로 차등 지급되고 있습니다. 개인별 기여도 및 스팟 성과급의 지급 여부는 조직장들과의 협의를 거친 경영진의 판단을 통해 결정하고 있습니다. 개인의 성과 달성이 조직과 회사 전체의 성과 창출로 이어질 수 있도록 성과평가제도를 개편하는 한편, 합리적이고 공정한 보상을 제공하기 위해 노력하고 있습니다.

## 교육훈련

### 체계적인 인재 확보 및 육성 전략

#### 인재 파이프라인 개발

빠르게 변화하는 게임산업의 특성상, 기술 혁신과 글로벌 시장 확장에 발맞춘 유연한 인재 확보 전략이 요구되고 있으며, 이를 위해 미래 인력 수요를 면밀히 예측하고 선제적으로 대응할 수 있는 인재 공급 체계를 구축해가고 있습니다. 이 일환으로 다양한 인재 유입 채널을 개발하여 직무별 채용 후보군을 사전에 확보하여, 채용 수요가 발생할 때 즉시 검토할 수 있는 시스템을 운영하고 있습니다.

세부적으로는 자사 채용사이트 내 인재 Pool을 상시 오픈하여 유망 인재를 사전에 모집한 뒤, 직군별 수요 발생 시 우선적으로 검토하는 프로세스를 운영하고 있습니다. 이를 통해 우수한 직무 역량을 갖춘 인재를 미리 확보·관리함으로써, 조직의 인재 수요에 신속하고 유연하게 대응하고 있습니다. 또한, 내부 인재추천제도를 운영하며, 내부 구성원의 추천을 바탕으로 자사와 다방면으로 조직 적합도가 높은 인재를 유치하고 있습니다. 공정하고 투명한 추천 절차가 진행되도록 유의하고 있으며, 영입이 완료될 경우 추천자에게 인센티브를 제공하는 등 성공적인 인재 확보를 위해 운영 방안을 계속 고도화해 나가고 있습니다.

#### 인재 확보를 위한 노력

매년 인력계획을 수립하여 필요인력 수요를 예측하고, 채용 수요 발생 시 업무내용, 지원자격, 전형절차 등을 포함한 상세한 채용정보를 공개하여 지원자를 모집하는 in-bound 방식의 채용을 진행하고 있습니다. 더 나아가 사내 채용, direct sourcing 등 다양한 영입 방식을 통해 인재 확보에 힘쓰고 있습니다. 또한, 채용 홈페이지 리뉴얼 작업을 통해 직무 설명서와 복지 제도를 제공하는 영문 페이지를 추가하여 글로벌 인재 확보를 위해 노력하고 있습니다. 더 나아가 모든 지원자들에게 지원 결과를 안내하고, 진행 상황 및 면접 피드백 등을 상세히 공유하며 회사에 대한 긍정적 인식 제고를 위해 노력하고 있습니다.

더불어, 게임산업의 미래 인재를 발굴하고 육성하기 위해 다양한 노력을 기울이고 있습니다. 그 일환으로, 성남시 주최 게임진로탐색 강연 및 게임인재단 주최 직업계고 취업특강 등에 참여하여 게임 분야를 희망하는 학생들에게 회사에 대한 소개를 진행하고, 적극적인 소통을 통해 실질적인 진로 준비에 기여했습니다.

#### 신규 입사자 온보딩 프로그램

신규 입사자의 소프트랜딩을 위해 입사 이후 3개월 간 온보딩 프로그램을 진행하고 있습니다. 인사지원그룹과 소속부서의 긴밀한 소통을 토대로 조직장 미팅, 버디제도를 운영하고 있으며, 회사의 제도, 문화에 대한 이해도를 높일 수 있는 미션 수행, 입사 동기와의 네트워킹, 입문교육 등을 통해 신규 입사자의 빠른 적응을 돕고 있습니다. 또한, 3개월 간의 온보딩 기간 동안 카카오게임즈에서의 구체적이고 장기적인 계획을 세울 수 있도록 지원합니다.

#### 채용 연계 프로그램

2016년부터 인턴십 프로그램을 운영하여 졸업예정자 또는 기졸업자가 기업 문화를 경험하고 업무를 파악할 수 있는 기회를 제공하고 있습니다. 인턴십 기간 동안 업무에 필요한 교육, 부서 근무, 개별 과제 등을 수행하게 되며, 인턴십 이수자 중 우수 인턴에게는 졸업 후 정규직 전환 기회를 부여합니다.

## Talent Acquisition & Development



- 주주 및 이사회
-  노동인권 보장
- 안전보건
- CSR
- 환경경영

# 교육훈련

## 체계적인 인재 확보 및 육성 전략

### 임직원 교육 프로그램

카카오게임즈는 비즈니스 성과 및 목표 달성을 위해 구성원의 역량 강화 체계를 수립 및 실행하고 있습니다. 이를 위해 주요 사업 전략에 따라 집중적으로 강화해야 하는 역량을 도출하고, 자체 개발한 맞춤형 교육 및 외부 전문 교육기관(휴넷, 멀티캠퍼스,

패스트캠퍼스)과의 협력을 통해 공통 교육뿐만 아니라 직무별 전문 교육, 리더십 교육 등 대상자별, 시기별 맞춤형 프로그램을 구성하여 조직과 개인 모두가 성장할 수 있는 환경을 조성하고 있습니다. 2025년에는 생성형 AI와 데이터 역량 강화를 위한

교육을 준비 중이며, 생성형 AI 교육으로는 업무 효율화 및 개발 생산성 교육을, 데이터 역량 교육으로는 전년과 동일하게 엑셀과 SQL을 유지하면서 '데이터 기반 문제 해결' 교육을 추가할 계획입니다. 전체 교육비는 2024년 대비 12% 상승할 것으로 예상됩니다.

#### 1. 직무 전문 역량 교육

교육 내용	직무별 사외교육 (보안 전문 교육/컨퍼런스, 글로벌 게임 마케팅 세미나, 언리얼5 활용 교육 등)
기대효과	각 직무별 전문역량 강화를 위한 지식 및 스킬 함양
대상	전 직원
실적	19명 수료

#### 2. 직무 공통 역량 교육

교육 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Work Smart Skill (엑셀, SQL을 활용한 데이터 관리 및 시각화)</li> <li>• Communication Skill (협업 커뮤니케이션, 보고서 작성법)</li> <li>• Understanding Industry &amp; Trend (생성형 AI 활용법)</li> </ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 효율적인 tool 활용을 통한 직무 역량 강화</li> <li>• 효과적인 설득/보고를 위한 커뮤니케이션 역량 강화</li> <li>• 최신 트렌드 습득 및 활용을 통한 업무 효과성 증대</li> </ul>
대상	전 직원
실적	교육 전반 만족도 4.61(5점 만점) / 240명 수료 (총 7개 과정)

#### 3. 글로벌 역량 교육

교육 내용	1:1 어학코칭 및 문법·어휘 강의
기대효과	어학 능력 향상 및 글로벌 마인드 함양
대상	임원
실적	2명 수료

#### 4. 리더십 Skill up 교육

교육 내용	평가 면담 및 피드백
기대효과	평가 전후 면담, 피드백 스킬 습득을 통한 구성원의 성장 및 성과 향상 리딩
대상	실장 이상 리더
실적	교육 전반 만족도 4.46(5점 만점) / 39명 수료 (주제/내용 만족도 4.35, 강사 만족도 4.61, 운영 만족도 4.65, 현업 활용도 4.24)
기타 (주관식 의견)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 평가면담에서 일어날 수 있는 곤란한 상황에서 바로 앞까지 다가설 수 있는 안내서가 되었음</li> <li>• 적절한 사례를 통해 면담 케이스별 이해를 도왔음</li> </ul>

#### 5. 신규 입사자 입문교육

교육 내용	카카오게임즈 성장 히스토리(과거), 사업과 각 부서별 역할(현재), CEO에게 듣는 미션과 전략(미래), 크루간 네트워킹
기대효과	회사/조직/크루에 대한 이해도 향상으로 빠른 적응 및 조기 전력화 도모
대상	신규입사 직원
실적	교육 전반 만족도 4.67(5점 만점) / 45명 수료
기타 (주관식 의견)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 회사의 설립 배경과 사업에 대한 신규입사자의 이해를 도왔음</li> <li>• CEO와의 만남을 통해 회사의 비전과 전략에 대해 효과적으로 전달할 수 있었음</li> </ul>



임직원 교육 프로그램

### 교육 프로그램 효과성 평가

임직원 교육 프로그램의 효과성을 측정하고 관리하기 위해 일부 교육에 대하여 피교육자를 대상으로 사전·사후 진단을 실시합니다. 교육 시행 전, 사전 진단을 통해 교육 내용에 대한 피교육자의 이해도를 선제적으로 파악하고 있으며, 피교육자는 학습 내용을 미리 확인할 수 있습니다. 프로그램이 종료된 직후에는 동일 문항에 대한 사후 진단을 통해 학습 전·후 교육 내용에 대한 이해도가 향상되었는지 측정하는 한편, 피교육자는 학습한 내용을 정리하고 복습하여 학습 효과를 증진시킬 수 있습니다. 또한, 사전·사후 진단 결과를 분석하여 교육 프로그램의 효과성 및 생산성을 정량적인 수치로 확인하고, 향후 교육과정 개선을 위한 자료로 활용하고 있습니다.

#### 효과성 평가 결과

교육 내용	Work Smart Skill - 데이터 관리/시각화
기대효과	데이터 관리 및 시각화 Tool 사용법 습득을 통한 업무 효율 및 효과성 증대
참여 인원	50명 (데이터 관리 26명, 데이터 시각화 24명 수료)
2024년 실적	<p>사전/사후 진단결과를 통해 교육 프로그램의 효과성을 분석한 결과, 종합 58.2% 향상이 확인되었습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 데이터 관리: 사전 진단 5.76점 → 사후 진단 9.42점(10점 만점) (61.1% 향상)</li> <li>• 데이터 시각화: 사전 진단 4.89점 → 사후 진단 8.84점(10점 만점) (55.2% 향상)</li> </ul>
비즈니스 관점에서의 이점	교육을 통해 임직원의 데이터 역량이 향상되어 사내 데이터 서비스(KARS)의 데이터 활용률(대시보드/알람 사용)이 2023년 대비 평균 49.5% 상승하였습니다.

# 안전보건

## 안전보건 관리체계

### 산업안전보건위원회

산업안전보건위원회는 대표이사 직속 조직이며, 구성원은 노사 동수로 위촉 멤버와 선출 멤버 각각 4인으로 구성되어 있습니다. 사측 위원에는 대표이사가 포함되어 있으며, 이 위원회는 안전보건 관련 최고 의사 결정 기구로서의 역할을 수행하고 있습니다. 또한, 안전보건 주무부서인 크루지원실의 실장과 팀장이 포함되어 있습니다. 근로자측 선출 위원으로는 사원 대표가 당연직으로 활동하고 있습니다. 위원회의 정기 회의의 결과는 사내 채널을 통하여 모든 임직원들이 수시로 접근하여 확인할 수 있도록 공개하고 있습니다. 분기마다 1회 개최되는 정기 회의를 통해 산업안전보건관리에 대한 현안에 대한 논의, 직원들의 의견 및 고충사항을 청취하고 있습니다. 2024년 주요 활동으로는 위험성 평가 및 근골격계 유해 요인 조사를 실시하고, 그 결과에 대한 논의와 보고를 진행하였습니다. 또한, 상시 산업안전 사고 사례의 공유 및 전파는 물론 임직원의 건강을 위한 보건 프로그램에 대해서도 논의하고 실시하였습니다.

### 2024년 주요 협의 내용

시기	논의 내용
1분기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•근골격계 유해요인조사 실시 계획 수립</li> <li>•2024년 혈당, 근골격 등 신규 보건 프로그램 안내</li> <li>•2024년 사업장 공기질 등 환경 개선 계획 보고</li> </ul>
2분기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•위험성 평가 실시 계획 수립</li> <li>•근골격계유해요인조사 및 건강프로그램 실시 결과 보고</li> </ul>
3분기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•위험성 평가 실시 결과 공유 및 조치 : 13건</li> <li>•화재 사례 공유 및 건물 내 대피요령 공유</li> </ul>
4분기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•하반기 소방 대피 훈련 실시 결과 보고</li> <li>•2025년 안전보건 주요 활동 계획 수립</li> </ul>

### 크루협의회

크루협의회는 선출멤버(근로자위원), 위촉멤버(사용자위원) 각 4인과 간사 3인으로 구성되어 있습니다. 선출멤버와 위촉멤버에는 고충처리위원이 각 1인씩 포함되어 있으며, 이를 통해 임직원들의 의견을 적극적으로 수렴하고 있습니다. 또한, 크루협의회는 안정적인 운영을 위해 위원 임기는 3년으로 규정하고 있습니다. 크루협의회는 매 분기마다 1회 개최되며, 구성원들의 적극적인 참여와 의견 수렴을 독려하고 있습니다.

### 2024년 주요 논의사항

시기	논의 내용
1분기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•인사위원회 구성, 안전, 처리 절차 공유</li> <li>•인사위원회 심의·조치 결과 공개 여부 논의</li> <li>•환갑/칠순/팔순 경조휴가 사용 기한 확대 논의</li> <li>•노후 휴양시설 변경/개폐 논의</li> </ul>
2분기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•불용자산 크루 판매제도 도입 논의</li> <li>•고정OT 변경 후 근무시간 등록 현황 공유</li> <li>•평가제도 개선 필요성 및 방향 논의</li> <li>•변경된 인사제도에 대한 질의응답</li> </ul>
3분기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•경영상황 공유</li> <li>•Growth Stage와 리더제도 개편에 대한 진행상황 공유</li> </ul>
4분기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•2025년 안전보건 활동 계획</li> </ul>

### 협력사 안전보건 협의체

보안, 미화, 카페, 헬스키퍼 서비스 등의 업무를 수행하는 사내 협력사 임직원의 안전보건을 증진하기 위해 4개 협력사들과 함께 안전보건 협의체를 구성하고 매년 매월 1회 정기 회의를 진행하고 있습니다. 법적으로 규정하고 있는 작업 시작시간, 위험성 평가 실시에 관한 사항, 연락방법, 작업공정의 조정, 재해 발생 시 대피 방법뿐만 아니라 건물을 포함한 전체 협력사를 대상으로 한 안전보건 활동 지원 등 기타 안전보건 전반에 대한 내용을 공유하고 논의하고 있습니다.

2024년 정기 회의에서의 주요 사항으로는 화재 대피 훈련 실시 안내 및 동참, 완강기 사용법 및 위치 안내 등 시기별, 사건별 안전보건 교육자료를 공유하였으며, 폭우, 폭설 등 극한의 기상 상황에서의 근무 시간 조정에 대한 논의도 진행하였습니다.

### 안전보건 목표

카카오게임즈는 안전보건을 경영의 주요 요소 중 하나로 보고, 그 가치를 우선하여 다른 경영활동과 조화를 도모합니다. 경영활동에 있어 산업안전보건법, 중대해해처벌법 등 국내외 관련 법규 및 기준 등을 준수하고, 위험에 대한 지속적 개선을 기초로 안전하고 고객, 임직원, 협력사와의 접점에서 건강한 환경을 제공하기 위해 실행 방침과 관리체계를 마련하였습니다. 매년 0건의 산업재해발생을 목표로 하며, 2016년 이후 현재까지 산업재해발생 '0건'을 유지하고 있습니다. 또한 연 1회 이상 정기적으로 안전보건 위험성 평가를 실시하여 신규 위험요인을 발굴하고 파악하며, 리스크 완화를 위한 우선순위 조치 계획을 수립한 후 이를 100% 이행해 나가고 있습니다. 나아가 개선 대책 이행에 대한 효과성 평가 실시를 통해 리스크 완화 조치의 유효성을 검토하여 안전한 근무환경 조성을 위해 적극적인 노력을 기울이고 있습니다.

# 안전보건

## 안전보건 관리체계

### 산업안전보건관리시스템 구축

IT산업군 특성상 안전보건과 관련된 중대한 영향은 식별되지 않았으나, 안전사고 및 보건 리스크를 사전에 예방하고 선제적으로 대응하기 위해 지속적으로 안전보건관리 활동을 전개하고 있습니다.

안전보건경영정책은 홈페이지를 통해 공개되어 있으며, 안전보건관리규정은 사내 인터넷 게시판에서 상시 열람 가능합니다.

또한 안전보건관리 책임을 맡아 개선 활동을 총괄할

[안전보건경영정책](#) →

전담부서의 조직장을 안전보건관리책임자로 선임하여 교육을 실시하였으며, 실질적인 개선 업무를 수행할 관리감독자를 선임하였습니다. 사내 산업안전보건위원회를 중심으로 건강검진, 오피스 위험성 평가, 근골격계 유해 요인 조사, 직무 스트레스 검사 등 다양한 안전보건 관리 강화를 실시하고 있습니다. 카카오게임즈는 매년 산업재해발생 0건을 목표로 안전보건 프로그램을 운영하고 있습니다.

### 산업안전보건 교육

카카오게임즈는 임직원과 외부 협력 인력의 안전을 최우선으로 하는 산업안전보건 경영 방침에 따라, 조직 전반의 안전보건 수준 향상을 위한 다양한 활동을 운영하고 있습니다. 먼저, 신규 안전보건 책임자 선임 시에는 안전관리체계에 있어 핵심적인 역할을 수행할 수 있도록 책임자의 역할과 책임, 관련 법령, 위험성 저감의 중요성 등에 대한 기본 교육을 필수적으로 이수하도록 하고 있습니다.

또한, 당사는 임직원 안전보건 교육에 대한 법적 의무가 없음에도 불구하고, 자발적 안전문화 정착을 위해 안전사고 예방 교육 및 정보 제공 활동을 진행하고 있습니다. 대표적인 사례로, 위험성 평가 결과와 아차사고 사례에 대한 산업안전보건위원회의 검토 내용을 사내 그룹웨어를 통해 공지하고 있습니다. 또한 오피스 환경에서 발생할 수 있는 화재·감전 등의 안전사고 예방을 위한 교육 자료를 제작 및 배포하고 있습니다. 아울러, 외부 협력사를 통한 도급 작업 시, 협력업체 작업자의 안전사고 예방 및 위험 최소화를 위해 보호구 착용 교육 및 방재실 안전교육 이수를 의무화하고 있으며, 사업장 전반의 안전보건 강화를 위해 노력하고 있습니다.

### 재난 대피 훈련 실시

사무공간에서 발생할 수 있는 가장 큰 사고 유형 중 하나인 화재사고를 대비하여 당사가 입주하여 있는 건물에 맞춘 대피 자료 작성 및 배포, 서면교육을 실시 하였을 뿐만 아니라, 실제 상황을 가정한 시나리오를 바탕으로 구성원 및 협력사 구성원 재난 대피 훈련을 실시하였습니다.

### 적격 수급업체 선정

카카오게임즈는 인테리어 공사, 대형 시설 보수 등 공사성 업무를 수행하거나 내부 임직원에게 안전보건상 위험이 수반되는 구매 및 상시 도급 계약을 진행하게 될 경우, 적격 수급업체 선정 기준에 따라 계약 또는 구매를 체결하고 있습니다. 내부 기준 및 고용노동부 해설을 기반으로, 안전보건관리체계 구축 여부, 작업절차 준수, 안전보건교육 실시, 위험성 평가 참여, 중대 산업재해 발생 이력, 도급받은 업무와 관련된 안전보건 조치를 수행할 역량 및 기술 수준 등을 평가합니다. 이를 통해 내부 임직원, 방문객, 협력사 구성원의 안전을 확보할 수 있도록 최적의 업체를 선정하기 위해 노력하고 있습니다.

### 주요 안전보건 프로그램

안전보건 법규 및 제 규정 준수	산업 특성에 맞는 위험 요인 개선	안전하고 쾌적한 환경 조성 노력	대·내외 안전문화 의식 고취
·안전보건경영정책 수립 및 전파	·오피스 위험성 평가 및 위험요소 개선 ·근골격계 유해요인 조사 및 연계 건강 프로그램 ·직무 스트레스 검사	·임직원 마음 건강 관리 서비스 확대 ·임직원 건강검진 ·독감 예방 접종 지원 ·대사증후군 관련 건강 프로그램	·산업안전보건 교육 ·구성원 및 협력사 재난 대피 훈련 ·적격 수급업체 선정

# 안전보건

## 임직원 건강 관리 및 지원 프로그램

### 근골격계 유해 요인 조사 및 연계 건강 프로그램

임직원들의 사무 관련 근골격계 질환을 유발할 수 있는 오피스 작업 현황을 파악하고 질환에 대한 사전 예방을 위해 산업안전보건법에 의거하여 외부 전문가를 통한 근골격계 유해요인 조사를 실시하였습니다. 법적 기준을 넘어서는 작업은 없었으나, 임직원 개인의 생활습관, 과거 병력 등에 의해 관리 대상자와 통증을 호소하는 인원이 식별되었습니다. 해당 사례와 연동된 건강프로그램을 실시하여, 3D 체형 측정을 통한 개인 신체 부위별 상태를 파악하고, 발견된 문제점에 맞춘 간단한 운동과 생활습관에 대한 솔루션을 제시하였습니다. 또한, 외부 인간공학기사를 초빙하여 통증 호소자의 근무 자세 교정을 위해 개인 좌석으로 방문하고, 책상과 의자, 모니터 높이 조정 및 근무 자세 개선 등에 대한 가이드를 제공하였습니다.

### 임직원 마음 건강 관리 서비스 확대

심리적 어려움을 겪는 임직원들의 정신 건강을 지원하기 위해 심리 상담 제도를 도입하고 지속적인 의견 수렴을 통해 서비스를 확대하고 있습니다. 개인뿐만 아니라 직계 가족까지 대상자를 확대하여, 사춘기 자녀와의 대화, 부부 간 문제 등 가족 문제가 있을 경우 가족 구성원과 함께 다양한 상담을 받을 수 있습니다. 또한, 심리 상담을 넘어 재무, 부채, 법률 상담으로까지 범위를 확장하여, 심리적 어려움 외에도 다양한 분야에서 조언과 지원을 제공하고 있습니다. 임직원들은 이와 같은 서비스를 통해 개인적인 고민을 해결하고 업무에 더욱 몰입할 수 있습니다. 심리 상담 후에는 트라우마, 불면증, 중독 증상 등에 대한 심리 치료 서비스는 물론 임직원 본인 및 배우자, 자녀 등과 함께할 수 있는 심리 및 행동 검사를 제공하고 있으며, 코칭 서비스를 통해 조직 생활 또는 자기계발에 대한 상담이 잘 활용될 수 있도록 지원하고 있습니다.

### 임직원 건강검진

법정 의무 건강검진 주기는 사무직 근로자 전원으로 구성된 임직원 현황에 따라 매 2년마다 1회임에도 불구하고, 이를 초과하여 매년 검진을 받을 수 있도록 지원하고 있습니다. 또한, 공단 검진 항목 외에도 포괄적인 건강검진을 받을 수 있도록 종합 검진을 지원하며, 필수 대상자가 아닌 경우 크루 본인의 희망에 한해 가족 중 1명에게 건강검진을 양도할 수 있도록 지원하고 있습니다. 2024년에는 필수검진 대상자 234명 전원이 건강검진을 완료하였으며, 총 임직원 378명과 66명의 가족구성원이 건강검진을 받았습니다.

### 독감 예방 접종 지원

카카오게임즈는 임직원 건강 증진의 위한 일환으로 독감 예방 접종을 지원하고 있습니다. 특히, COVID-19 팬데믹 이후 면역력 강화를 위한 예방적 조치가 더욱 중요해졌다는 점을 인식하고, 팬데믹 종식 이후 각종 호흡기 질환이 유행할 가능성에 대한 매체 및 관련 학계의 의견을 적극 반영하여 독감 접종을 통해 직원들의 건강을 더욱 철저히 보호하고자 합니다. 2024년에는 임직원들이 보다 쉽게 접종 받을 수 있도록 회사 근처 병원 두 곳을 지정하여 지원했습니다. 대상 임직원 461명 중 183명이 지정된 병원에서 독감 예방 접종을 무료로 진행하였으며, 이를 통해 임직원의 건강을 지키고, 더 나아가 전염병 예방에 기여하는 데 최선의 노력을 다하고 있습니다.

### CGM 기반 임직원 건강 프로그램 운영

건강한 삶을 위한 적극적인 노력을 기울이고, 특히 대사증후군 관리에 중요한 역할을 하는 혈당 조절을 지원하기 위해 그룹사인 카카오희스케어와 연계하여 CGM(연속혈당측정기)을 두 차례에 걸쳐 배부하고 건강 프로그램을 실시하였습니다. CGM은 사용자가 혈당 변화를 실시간으로 모니터링할 수 있게 해주어, 혈당 관리를 효율적으로 할 수 있는 도구로 주목받고 있습니다. 회사는 임직원 100명에게 CGM을 제공하여, 직원들이 자신의 혈당 수치를 실시간으로 확인하고, 보다 건강한 생활 습관을 유지할 수 있도록 지원하였습니다. 동시에 대사증후군 예방과 관리의 중요성을 인식하고, 임직원들의 건강 증진을 위한 맞춤형 건강 프로그램도 운영하였으며, 각 개인의 건강 상태와 혈당 모니터링 결과를 기반으로, 적절한 운동, 식이 관리, 스트레스 관리 등의 통합적인 접근을 통해 대사증후군 위험을 줄이는 데 초점을 맞추었습니다. 프로그램 참가자들은 정기적으로 카카오희스케어 소속의 전문가에서 건강 상담을 받으며, 식이요법 및 운동 계획을 세우는 등의 개인화된 지원을 제공받았습니다. 카카오게임즈는 이러한 활동을 통해 임직원들이 건강관리에 더욱 능동적으로 참여하도록 돕고, 일상에서의 혈당 변화에 대한 이해도를 높여 직원들의 전반적인 건강 증진과 업무 효율성 향상을 도모하고 있습니다.

# 안전보건

## 안전보건 리스크 관리 및 예방

### 안전보건 위험성 평가

카카오게임즈는 협력사를 포함한 임직원이 근무하는 사무 공간 전체의 위험 요소를 사전에 탐지하고 제거하기 위해 노력하고 있습니다. 안전보건관리책임자 및 안전담당자 주관으로 사업장 전체를 대상으로 연 1회 정기적인 위험성 평가를 시행하며, 사원 대표가 평가에 참여합니다.

카카오게임즈는 자체 역량을 기반으로 산업안전 위험성 평가를 수행하고 있으며, 협력사를 포함한 전 임직원이 적극적으로 참여할 수 있도록 온·오프라인

설문을 진행하고 있습니다. 또한, 상시 위험성 개선을 위한 온라인 게시판을 별도로 운영하여 지속적인 의견 수렴과 개선 활동을 추진하고 있습니다.

정기적인 위험성 평가를 통해 신규 위험 요인을 발굴하고 개선 계획을 수립하며, 개선 조치를 시행합니다. 사업장 내 근무공간에서 업무 중 노출될 수 있는 위험 요소를 파악하고, 9점 척도로 위험도 등급을 구분합니다. 3점 이하의 위험도는 수용 가능, 4점 이상의 위험도는 수용 불가능이라는 기준을 수립하여

위험도를 확인하고 있습니다. 또한, 위험 요소에 대한 완화 조치를 이행한 후, 위험도 재추정을 통해 위험도의 변화를 파악하는 효과성 평가를 진행하여 지속적인 안전 확보에 기여하고 있습니다.

이를 통해 카카오게임즈는 근로자, 상주 협력사뿐만 아니라 카카오게임즈 사무실에 출입하는 모든 인원이 안전할 수 있는 사무 환경을 조성하기 위한 상시적 대응을 실행하고 있습니다.

### 2024년 위험성 평가 기준

9점 (0건)	6점 (2건)	3점 (0건)	3점	빈도 (가능성)
6점 (0건)	4점 (7건)	2점 (4건)	2점	
3점 (2건)	2점 (5건)	1점 (7건)	1점	
3점	2점	1점	위험도 (빈도X강도)	
강도(중대성)				

- 1~3점 : 개선 비대상
- 4~8점 : 순차적 개선 대상
- 9점 : 즉시 개선 대상

### 2024년 위험성 평가 및 개선대책 주요 이행 결과

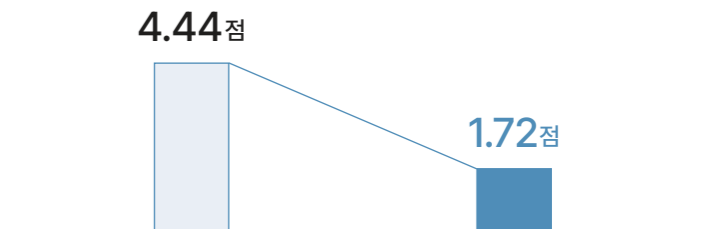
도출된 위험 요인	조치사항	개선 필요	조치 완료
<ul style="list-style-type: none"> <li>·가구, 시설 등에 부딪힘, 넘어짐</li> <li>·바닥 구조물의 꺼짐, 파손</li> <li>·천장 마감재 탈락 또는 전등 탈락</li> <li>·VDT 증후군</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·위치 이동, 노출 회선 매립 등</li> <li>·악세스 플로어 보수, 점자블럭 교체</li> <li>·마감 텍스 교체, 전등 돌출부 보수</li> <li>·건강 프로그램 실시, 근골격계 유해요인조사</li> </ul>	9건	9건

### 안전보건 위험 요소 완화 조치 및 효과성 평가

2024년 위험성 평가 결과, 즉시 개선이 필요한 항목은 없었으며, 순차적 개선이 필요한 항목은 총 9건으로 확인되었습니다. 해당 9건의 개선 조치는 2024년 내 모두 완료되었으며, 개선 대상에 포함되지 않았으나 위험도가 감지된 31건 중 2건에 대해서도 선제적으로 개선 조치를 시행하였습니다.

또한, 2024년 시행된 위험 요소 완화 조치의 효과성 평가 결과, 개선 조치 이행을 통해 평균 위험도가 기존 4.44점에서 1.72점으로 낮아졌으며(수용 가능 수준이나 일부 추가 개선이 필요한 항목 포함), 관련 사고는 단 한 건도 발생하지 않았습니다.

### 2024년 위험 완화 조치의 효과성 평가(평균 위험도 감소)



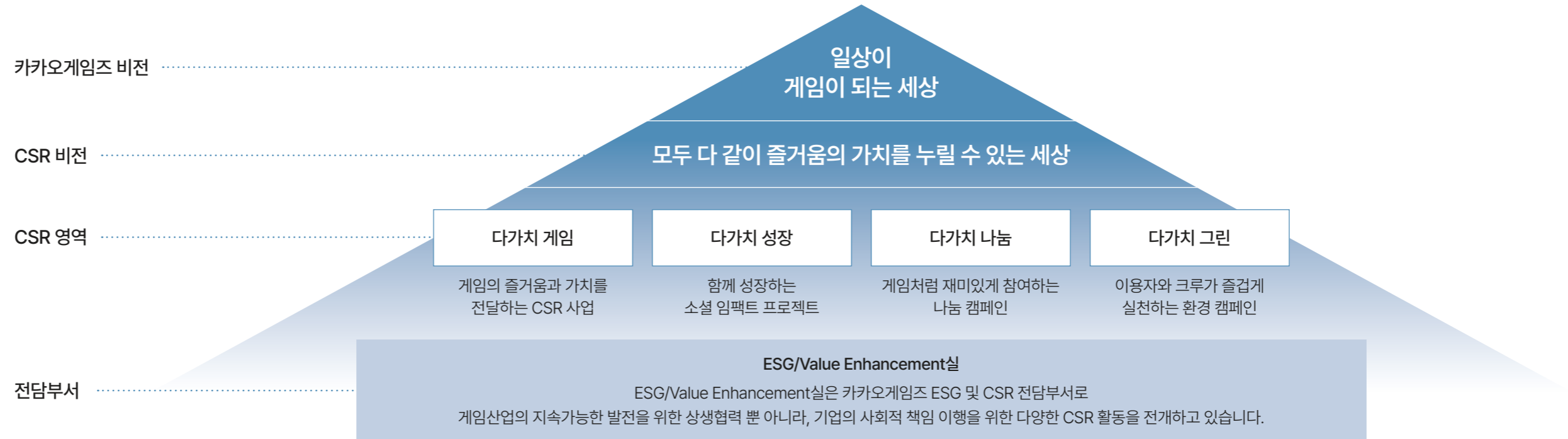
# CSR

## 지속가능한 사회적 책임 실현

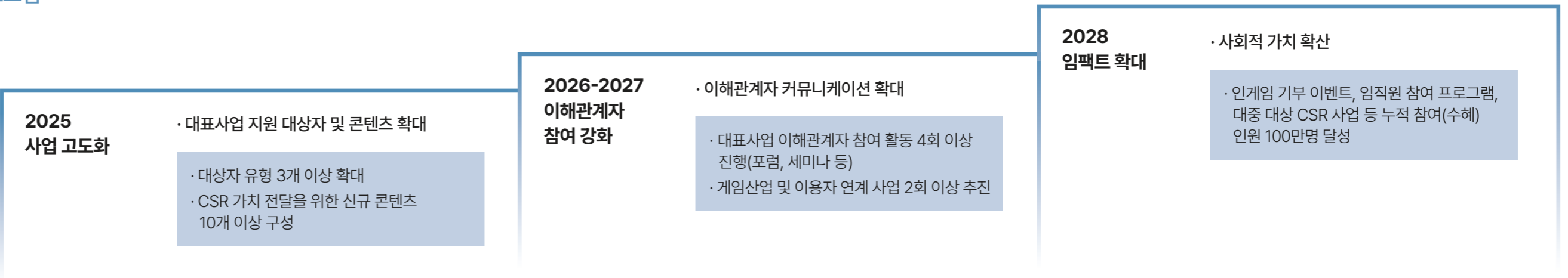
### CSR 추진체계

카카오게임즈는 게임의 '재미있는 힘'을 통해 모두가 즐거운 일상을 누릴 수 있도록 다양한 CSR 사업을 추진하고 있습니다.

### CSR 전략



### CSR 추진 로드맵



# CSR

## 다가치 게임

### 장애인 게임 접근성 향상을 위한 보조기기 지원 사업

카카오게임즈는 2023년, 국내 최초로 '장애인 게임 접근성 향상을 위한 보조기기 지원 사업'을 시작하였습니다. 장애인과 비장애인 간의 게임 접근성 격차를 해소하고, 모든 이용자가 보편적인 게임 문화를 함께 향유할 수 있도록 지원하고 있습니다. 본 사업은 카카오 게임즈의 대표 CSR 사업 중 하나로, 아름다운재단, 국립재활원, 경기도 재활공학서비스연구지원센터와의 협력을 통해 각 기관의 전문성을 반영한 사업모형을 구축하였으며, 매년 게임 보조기기에 대한 실질적인 노하우를 축적해 나가고 있습니다.

사업 2년차인 2024년 4월에는 장애인의 날을 맞아 참여자를 모집하였으며, 전문가의 현장 방문과 심사를 거쳐 선정된 31명에게 총 88종, 225대의 게임 보조기기를 지원하였습니다. 연말에는 우수사례를 공유하는 '다가치 게임톡'을 개최하며 수혜자들을 통해 사업방향에 대한 의견을 청취하여 사업의 긍정적인 영향력을 실질적으로 확인할 수 있었습니다.



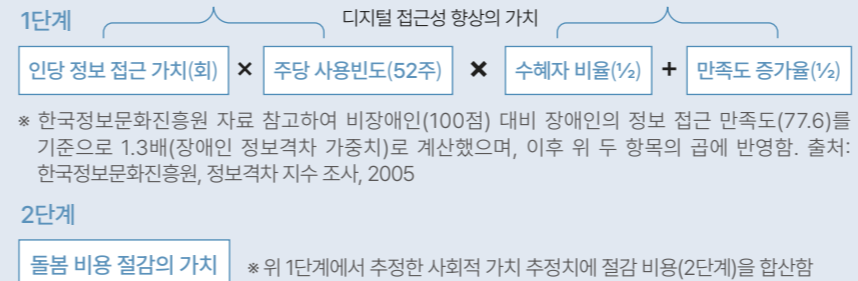
장애인 게임 접근성 향상을 위한 보조기기 지원 사업

### CSR 사업 사회적 가치 측정

카카오게임즈는 카카오 그룹의 사회적가치 측정 방법론에 근거하여 대표 CSR 사업의 사회적 가치를 측정하였습니다. 이를 통해 활동의 노력(Input)뿐 아니라 실질적인 사회 변화와 수혜자에 대한 긍정적 영향을 진단하고 향후 CSR 전략 수립에 반영하고자 합니다. 사회적 가치 측정을 통해 사회 가치 창출을 가시화하고 더 신뢰할 수 있는 사회공헌 모델로 발전할 수 있도록 노력해 나가겠습니다.

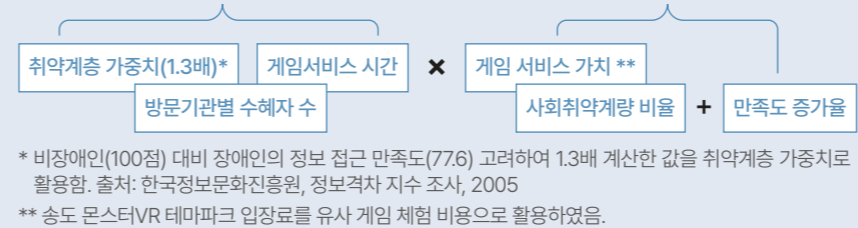
\*본 분석은 중앙대학교 경영학부 여은정 교수와 한양대학교 경제금융대학 이정환 교수가 공동 수행하였습니다.

#### 장애인 게임 접근성 향상을 위한 보조기기 지원 사업



'장애인 게임 접근성 향상을 위한 보조기기 지원 사업'은 향후 3년(2024-2026년)간 약 7.1억 원의 사회적 가치를 창출할 것으로 추정됩니다. 이 사업은 게임 및 디지털 접근성을 높여 정보 접근 기회를 확대하고, 돌봄 비용 절감에도 기여한 것으로 분석되었으며, 이러한 파급 효과를 종합적으로 반영하여 사회적 가치가 산출되었습니다.

#### 찾아가는 프렌즈게임 랜드



'찾아가는 프렌즈게임 랜드'는 2024년 한 해 동안 약 8,275만 원의 사회적 가치를 창출한 것으로 추정되었습니다. 본 사업의 사회적 가치는 장애 아동, 기관 돌봄 아동, 다문화 아동 등 총 11개 기관의 수혜 아동들이 체험한 '게임 서비스 가치'를 기반으로, 이용 만족도 향상과 취약계층의 게임 접근성 개선 효과를 종합 반영하여 산출되었습니다.

### 찾아가는 프렌즈게임 랜드

카카오게임즈는 2019년부터 게임 콘텐츠 체험 기회가 상대적으로 낮은 지역사회 및 장애 아동과 청소년을 직접 찾아가, 디지털 격차 해소와 올바른 디지털 놀이문화 확산에 힘쓰고 있습니다. 카카오프렌즈 캐릭터를 활용한 가상현실(VR) 게임버스에 탑승하여 테마파크형 게임을 즐기고, 눈을 감고 촉각을 이용해 블록을 완성하는 점자블록 게임과 휠체어 이용자도 함께 즐길 수 있는 배리어프리 'ㄷ'자형 볼풀 게임 등 다양한 콘텐츠를 제공하여, 게임문화 사각지대 해소, 장애인식 개선, 지역사회 소통 등 게임을 통한 긍정적 인식 및 가치 확산에 기여하고 있습니다.

2024년에는 성남시, 보령시의 지역아동센터 및 사회복지관을 비롯해 지적장애학생을 위한 특수학교(성은학교, 혜은학교 등)와 여러 게임 관련 행사에 방문하여, 약 4,700여명의 참여자들이 신체적·환경적 제약 없이 즐겁게 게임을 체험할 수 있는 기회를 제공하였습니다.



찾아가는 프렌즈게임 랜드 4D VR게임 버스

# CSR

## 다가치 성장

### 게임산업 상생

#### 같이가자 카카오게임즈 상생펀드

소규모 게임사와의 상생을 통해 사회적 책임을 실현하고, 건강한 게임 생태계를 조성하기 위해 노력하고 있습니다. 2022년 8월, 국내 인디게임 개발사 투자 및 지원을 목적으로 총 260억 원 규모의 '같이가자 카카오게임즈 상생펀드'에 참여했습니다. 설립 3년 이내 및 연간 매출액 20억 원 이하의 창업사나 테스트 단계 전의 제작 초기 소규모 게임 개발사, 게임 페스티벌 수상 기업 등을 지원 대상으로 하여 카카오게임즈만의 차별화된 협업 방안을 모색하여 국내 인디게임 생태계 육성을 지원하고 있습니다. 2024년 기준 11개의 인디 및 중소 개발사에 약 49억 원 규모의 투자 집행을 완료하였습니다.

#### 2024 인디크래프트 후원

인디게임 육성을 통해 건강한 게임 생태계를 조성을 목표로 하는 인디게임 공모전 '2024 인디크래프트' 행사 후원을 통해 게임산업 상생에 동참하였습니다. 후원금은 인디게임 개발사의 성장과 게임산업 발전을 위해 활용되었습니다.

#### 2024 GEEKS(Game, eSports Entertech Korea Showcase) 후원

게임 및 e스포츠 관련 분야의 젊은 인재들이 아이디어와 창작물을 선보이고 교류하는 'GEEKS 2024' 행사에 후원하였습니다. 후원금은 전시 컨퍼런스 및 게임전공 학생, 개발자, 스타트업 등 아마추어 게임인들의 창작물 공모전 행사 운영에 사용되었습니다.

### PC방 소상공인 상생

#### 카카오게임즈 콜라보 PC방

'카카오게임즈 콜라보 PC방'에 대한 연간 관리 지원과 함께, 클랜전 개최 등 PC방 이용 활성화를 위한 각종 오프라인 이벤트를 운영하고, PC방에 홍보물 및 경품을 무료 배포하는 등 다양한 지원을 이어가고 있습니다.

#### 한국인터넷PC카페협동조합 후원

2023년 한국인터넷PC카페협동조합과 업무 협약 체결 후, 지속적인 후원을 이어나가며 게임산업 소상공인 상생발전을 위한 노력을 전개하고 있습니다.

### 지역사회 활성화

#### 지역 방문 활성화를 위한 오프라인 행사 개최

지역사회 관광 활성화를 위해 지역 관공서와 협력, 2024년 여름시즌 부산, 대전, 속초, 양양에서 배틀그라운드 오프라인 게임 행사를 진행했습니다.



지역 방문 활성화를 위한 오프라인 행사 개최

### 게임인재 양성

#### Youth e-Sports Festival 후원

게임문화 접근성 취약지역에 있는 아동과 청소년들이 e스포츠를 체험하고 게임산업 진로를 탐색할 수 있도록 지원하기 위해 마련된 Youth e-Sports Festival에 후원하였습니다. 카카오게임즈는 온라인 예선전을 거쳐 본선에 진출한 지역아동센터 아동들 중 우수한 성적을 낸 팀에 골드상을 시상하고 장학금을 전달, 참가자 전원에게 카카오프렌즈 굿즈를 선물하였습니다.

#### 게임인재원 2024 도쿄게임쇼 참관 후원

우수 게임 개발 인재 육성을 위해 설립된 '게임인재원' 학생들의 2024 도쿄게임쇼 참관을 후원해, 최신 개발 트렌드와 우수 게임체험을 통해 개발 역량이 향상될 수 있도록 지원하였습니다.



Youth e-Sports Festival 후원 행사

# CSR

## 다가치 나눔

### 지역사회 나눔

카카오게임즈는 다양한 분야에서 CSR 활동을 전개하며 지역사회 취약계층을 꾸준히 지원하고 있습니다. 2024년에는 관내 취약계층 아동·청소년들이 문화예술역량을 기를 수 있도록 음악 교육을 제공하는 성동문화재단 '꿈의 오케스트라'를 후원했습니다. 이를 통해 단원 아이들의 문화 향유 기회를 확대하고, 음악을 통한 의미 있는 경험을 지원할 수 있도록 노력했습니다. 앞으로도 카카오게임즈는 지역사회의 문화복지 격차 해소를 위한 노력을 지속해 나가겠습니다.

### 다가치 나눔파티

2023년 3월부터 진행한 '다가치 나눔파티'는 임직원 여러 명이 함께 파티를 이뤄 기부와 봉사에 참여함으로써, 혼자서는 만들어 내기 어려운 사회적 가치를 다같이 뜻을 모아 영향력을 확산하고자 노력하는 카카오게임즈만의 임직원 참여형 나눔 프로젝트입니다. 기부금은 임직원의 자발적 참여로 모금되며, 목표 기부금 달성 시 카카오게임즈도 동일 금액을 매칭하여 기금을 조성합니다.

### 사업 진행 성과

내용	일시
유기견을 위한 당근 장난감 만들기	2024년 5월
호우피해 이재민 일상회복 지원	2024년 8월
그룹홈 아이들과 함께하는 메리-프렌즈 크리스마스 파티 개최	2024년 12월
그룹홈 아동 대상 크리스마스 선물 및 기부금 전달	2024년 12월

### 카카오게임즈 기부 이벤트

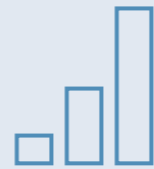
이용자들이 게임 안에서 쉽고 재미있게 기부에 참여할 수 있도록, 게임 콘텐츠와 연계한 참여형 기부 이벤트를 운영하고 있습니다.

#### 프렌즈팝콘 '환경의 달 기부 이벤트'

2024년 6월 환경의 달을 맞아 모바일 퍼즐게임 '프렌즈팝콘'과 '프렌즈타운'에서 이용자 참여형 게임 연계 기부 이벤트 '라이언 꿀벌 구하기'를 실시했습니다. 이용자들이 이벤트 기간에 소비한 총 하트 수가 목표 개수인 2024만 개를 달성함에 따라, 카카오게임즈가 WWF(세계자연기금)과 함께 조성한 기부금 5천만원을 활용하여 생물다양성 보전에 중요한 역할을 하는 꿀벌의 서식지 6개를 조성하여 약 90,000마리 꿀벌의 보금자리를 마련하였습니다.

\*해당 사업은 카카오게임즈와 타기관이 함께 조성한 기부금으로 수행되었습니다.

조성 기부금 액수



5,000만 원

조성 꿀벌 서식지 수



6개 (서울, 제주)

서식지 제공 꿀벌 수



약 90,000마리

모니터링 진행 꿀벌 수 (RFID부착, 비행시간 및 서식 정보 파악)



2,500마리

#### 오딘 3주년 기부 이벤트

2024년 10월 오딘 3주년 기념 카카오 이모티콘을 판매, 수익금 등 총 1천 5백만원 기부금을 조성했습니다. 기부금은 독립유공자 후손의 주거환경 개선에 사용되었습니다. 자사는 국가보훈에 헌신하신 독립유공자 후손 지원을 2022년부터 매년 진행하고 있습니다.



#### 카카오 배틀그라운드 '카배 기부그라운드'

2024년 10월 국군의 날 기념 '카카오 배틀그라운드' 이용자 참여 기부 이벤트를 실시했습니다. 모금 목표액인 1천 5백만원을 달성, 회사가 동일 금액을 매칭, 총 3천만원의 기부금을 조성했습니다. 기부금은 군복무 중 심리적 어려움을 겪는 군인들의 심리치료 및 정서지원에 사용되었습니다.



## 다가치 그린

### 다가치 그린데이

ESG 경영 실천 및 환경보호 인식 확산을 위한 임직원 참여형 친환경 캠페인 '다가치 그린데이'를 2022년부터 매년 진행하고 있습니다. '크루아이템 기부 캠페인'은 '다가치 그린데이'의 일환으로, 임직원들의 소장 물품 기부로 자원 선순환을 도모하고 소외계층 이웃을 돕기 위해 기획했습니다. 2024년에도 임직원들의 적극적인 참여를 통해 의류, 도서, 장난감 등 다양한 물품을 모아 비영리 공익 재단 '아름다운가게'에 전달했으며, 전국 곳곳의 '아름다운가게'를 통해 판매된 물품의 수익금은 국내외 소외계층 이웃을 돕는 데 사용되었습니다.

이로써 지난 세 번의 캠페인을 통해 약 800점의 물품을 기부했으며, 약 150kgCO<sub>2</sub>eq의 탄소 저감 효과를 통해 환경보호에 동참했습니다.

환경보호에 대한 중요성이 더욱 강조되고 있는 만큼 카카오게임즈는 '크루아이템 기부 캠페인' 등 임직원의 자발적인 참여를 바탕으로 한 사내 친환경 캠페인을 지속적으로 전개해 나갈 예정입니다.



다가치 그린데이 '크루아이템 기부 캠페인'

# 환경경영

## 환경경영 추진체계

### 환경경영 전담조직

카카오게임즈는 환경경영 전담 조직 ECO Play팀, ESG 실무 총괄 부서 ESG/Value Enhancement실의 주도하에 수자원, 폐기물, 자원순환, 생물다양성 등 다양한 환경 이슈에 선제적으로 대응하며, 지속가능한 환경경영을 실천하기 위해 노력하고 있습니다. 자원의 효율적 사용과 환경영향 최소화를 목표로, 전사적인 차원의 환경 관리체계를 구축하고 있으며, 각 분야별로 구체적인 실행 전략을 수립하고 있습니다. 뿐만 아니라 임직원이 자발적으로 참여할 수 있도록 다양한 환경 캠페인을 기획 운영하며, 사내 환경경영 인식을 제고하기 위한 노력을 전개하고 있습니다. 이처럼 카카오게임즈는 환경 보호와 기업의 책임을 함께 실현해 나가고 있습니다.

### 환경정책 및 목표 수립

카카오게임즈는 환경 목표 및 지속적인 환경 성과 개선 의지를 표명하기 위해 환경정책 및 방침을 수립하고, 공식 홈페이지와 ESG 보고서를 통해 공개하고 있습니다. 사업활동으로 인해 발생할 수 있는 환경 영향을 최소화하기 위하여 친환경 경영을 위한 실행 계획 및 관리체계를 마련하여, 이해관계자들에게 당사의 환경경영에 대한 의지와 노력을 명확히 전달하고, 환경적 책임을 다하기 위한 실천 방안을 공유하고자 합니다.

## 환경영향 저감 활동

### 수자원 및 폐기물 관리

카카오게임즈는 수자원 절약을 위해 사내 위생시설에 절수형 설비를 도입했습니다. 공용 화장실의 세면대에는 자동으로 물의 사용량을 조절하는 절수기를 설치하여, 불필요한 물 낭비를 방지하고 임직원이 자발적으로 물 절약에 참여할 수 있도록 유도합니다. 또한 화장실 좌변기에는 대변과 소변을 구분하여 절수할 수 있는 시스템을 도입하였습니다. 해당 시스템은 용도에 따라 필요한 최소한의 물만 사용할 수 있도록 설계되어 있어, 수자원 사용의 효율성을 높이고 물 소비를 효과적으로 줄이는 데 기여하고 있습니다.

2024년 4월에는 일회용품 사용으로 인한 탄소 발자국을 줄이기 위해 각 캔틴에 다회용 컵을 추가 배치하고, 일회용 종이컵 및 플라스틱 포크 비치를 중단하였습니다. 뿐만 아니라 개인컵 사용 권장을 위해, 캔틴마다 총 5개의 컵 세척기를 설치하여 운영하고 있습니다. 이후에도 다회용으로 대체 가능한 일회용 소모품이나 친환경 인증을 받은 제품에 대한 목록을 작성하고 추가 도입을 검토하고 있습니다.

아울러 사업장 내 폐기물 분리배출 체계를 구축하여 운영하고 있습니다. 오피스 각 구역과 사내 캔틴에는 폐기물 종류별 전용 수거함을 비치하여 플라스틱, 종이, 캔, 일반쓰레기를 구분하여 배출할 수 있도록 하고 있습니다. 이를 통해 직원들이 일상 업무 중에도 자연스럽게 올바른 폐기물 배출에 참여할 수 있도록 유도하며, 폐기물 재활용 및 사내 자원순환 문화 정착에 기여하고 있습니다.

### 자원순환 활동

자원순환과 환경보호를 위한 노력의 일환으로, 사내에서 발생하는 불용 PC와 테스트용 휴대폰을 기부하고 있습니다. 2024년에는 테스트폰 77대를 'E-순환거버넌스'를 통해 기부하였습니다. 'E-순환거버넌스'는 정부, 공공기관, 기업, 시민단체 등과 협력하여 폐전자제품의 올바른 자원순환체계를 구축, 운영하는 서비스입니다. 이러한 기부를 통해 카카오게임즈는 전자기기의 재사용과 재활용이 효과적으로 이루어질 수 있도록 함으로써, 환경 보호를 위한 기업의 사회적 책임을 실천하고 있습니다.

### 생물다양성 보전

카카오게임즈는 멸종 위기에 처한 동물들의 서식지 보호와 종 보전을 위한 다양한 프로젝트를 지원하고 있습니다. 2023년에는 북극곰의 서식지 보전과 개체 수 회복을 위한 WWF(세계자연기금)의 프로그램에 적극 동참하였습니다. 2024년에는 생태계 유지에 핵심적인 역할을 하는 꿀벌을 보호하기 위해, 서식지 개선을 위한 활동에 힘을 보탰습니다. 앞으로도 생물다양성 보전 활동을 지속적으로 전개해 나가며, 자연과 조화를 이루는 지속가능한 미래를 만들어가는 데 기여하겠습니다.

# 환경경영

## 환경경영 문화 확산

### 환경 교육 실시

카카오게임즈는 ISO 14001 취득 과정에 있어 내부 심사원을 양성하기 위해 외부 기관을 통해 환경과 관련 있는 업무를 진행하는 ISO 운영 담당자 포함, 임직원 대표 5명에 대한 환경경영시스템 내부심사원 양성 교육을 실시하였습니다. 해당 교육을 통해 내부심사원의 역할 뿐만 아니라, 당사 환경경영시스템에 대한 이해와 도입의 필요성 등을 상기할 수 있는 기회가 되었습니다. 환경목표 및 방침 모니터링, 환경을 둘러싼 이해관계자의 구성 및 요구사항 파악, 리스크·기회 평가표 작성 및 환경영향평가 실시, 환경경영검토 등을 통해 현재 사업장의 환경경영 실태를 점검할 수 있었습니다.

앞으로도 카카오게임즈는 매년 진행되는 ISO 14001 사후심사와 갱신에 맞추어 꾸준한 내부심사원 교육을 통해 자사 환경경영시스템을 평가하고 점검하며, 직원들과의 의사소통 및 참여를 고도화시킬 예정입니다.

### 사내 환경 캠페인

카카오게임즈는 사내 친환경 문화 확립을 위해 전사적인 참여를 유도하는 친환경 캠페인을 정기적으로 운영하고 있습니다. 2024년 6월 환경의 달을 맞아 '환경을 지키는 나만의 꿀팁 공모전'을 실시하였습니다.

해당 공모전을 통해 임직원이 실천 중인 친환경 행동 사례를 공유하여, 선한 영향력을 전파하는 것을 목표로 하였습니다. 리필 스테이션 및 친환경 농산물 마켓 이용과 대기전력 차단 및 에너지의 효율적인 사용법 등 22명의 임직원이 친환경 노하우를 자유롭게 소개하였으며, 캠페인 종료 후 실용성이 높은 사례의 경우 사내 디지털 사이니지 및 커뮤니케이션 채널을 통해 전사 공유하고 확산시켰습니다. 또한, 캠페인 참여자들에게는 비corp (B-corp) 인증을 받은 친환경 브랜드 제품을 선물로 지급하여, 임직원의 환경 실천을 독려하고 친환경 소비의 가치를 실감할 수 있도록 하였습니다. 앞으로도 전사적 참여를 기반으로 한 친환경 실천 프로그램 운영을 통해 사내 친환경 문화를 정착시키고자 합니다.

### 사내 친환경 구매

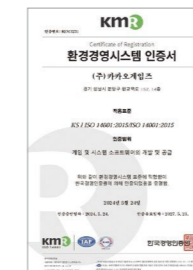
카카오게임즈는 전사적 구매 품목을 친환경 물품으로 대체하기 위한 방안을 모색하고 있습니다. 2024년 9월 임직원이 이용하는 사내카페의 원두를 탄소 중립 농장에서 재배 후 100% 재생에너지 로스팅을 통해 제조된 '탄소저감원두'로 변경하였습니다. 직원 대상으로 커피 원두 시음회를 진행하였고 가장 높은 선호도를 기록한 탄소저감원두 1종을 채택하였습니다. 탄소저감원두는 1kg당 1.28kg의 탄소를 흡수하므로, 4개월 동안 탄소저감원두 100kg를 소비함으로써 128kgCO<sub>2</sub>eq 탄소를 흡수하는 효과가 있었습니다. 이후에도 대체 가능한 품목을 지속적으로 발굴하며 친환경 구매의 범위를 확대할 예정입니다.

## 환경경영 성과

### ISO 14001 환경경영시스템 인증 취득

전사 차원의 환경성과를 높이기 위하여 국제 표준 규격에 맞춰 환경 경영시스템을 구축했으며, 2024년 5월 ISO 14001 환경경영시스템 인증을 취득하였습니다. 인증 대상 사업장(본사)에 대해 100% 인증을 완료했으며, 앞으로도 환경경영시스템을 기반으로 다양하고 폭넓은 환경경영 활동을 지속할 예정입니다. 또한, 매년 제3자 인증을 통해 객관적인 사후 관리와 갱신 심사를 지속적으로 이행하고 그 결과를 투명하게 공개할 예정입니다.

### 환경경영시스템 인증

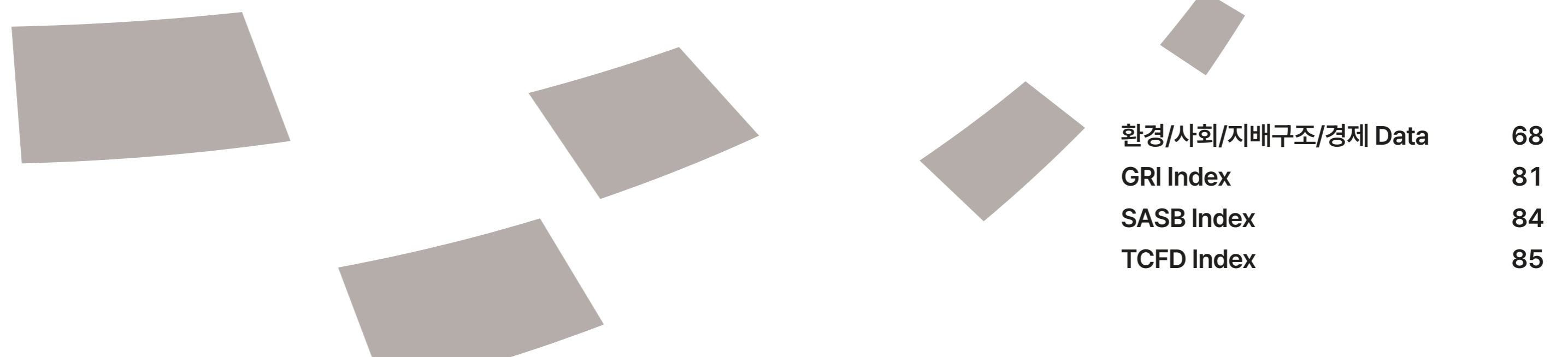


#### [ISO 14001 환경경영시스템 인증]

- 인증기관: 한국경영인증원 (제3자 인증)
- 인증범위: 게임 및 시스템 소프트웨어의 개발 및 공급
- 유효기간: 2024.05.24 ~ 2027.05.23

# Part IV. ESG Fact Book

카카오게임즈는 ESG 경영 정보의 신뢰성과 투명성을 제고하기 위해 매년 ESG Fact Book을 관리하고 있습니다. 정량적 지표를 기반으로 ESG 성과를 체계적으로 기록하고 있으며, 이를 통해 다양한 이해관계자에게 당사의 지속가능경영 현황을 명확하게 전달하고 있습니다. 앞으로도 체계적인 ESG 데이터를 관리해 나가며 '지속가능한 플레이'를 실현하는 책임 있는 기업으로 나아가겠습니다.



환경/사회/지배구조/경제 Data	68
GRI Index	81
SASB Index	84
TCFD Index	85

## 환경 Data

### 온실가스 배출량

	단위	2021	2022	2023 <sup>1)</sup>	2024(목표)	2024 <sup>2)</sup>
Scope 1(직접 온실가스 배출량)	tCO <sub>2</sub> eq	115.26	96.62	91.13	88.39	141.94
Scope 2(간접 온실가스 배출량) - 지역기반 <sup>3)</sup>	tCO <sub>2</sub> eq	519.52	523.55	636.54	617.44	596.44
직간접 온실가스 배출 집약도	tCO <sub>2</sub> eq/ 백억 원	8.00	8.23	10.61	-	12.43
소계	tCO <sub>2</sub> eq	-	-	5,013.60	-	3,210.52
카테고리 1 <sup>5)6)</sup> (구매 제품 및 서비스)	tCO <sub>2</sub> eq	-	-	4,741.24	-	2,882.71
Scope 3 (기타 간접 온실가스 배출량) <sup>4)</sup>	tCO <sub>2</sub> eq	-	-	37.02	-	68.16
카테고리2 (자본재)	tCO <sub>2</sub> eq	-	-	76.69	-	103.43
카테고리3 (연료 및 에너지 관련 활동)	tCO <sub>2</sub> eq	-	-	6.03	-	8.01
카테고리5 (사업장 내 발생 폐기물)	tCO <sub>2</sub> eq	-	-	152.62	-	148.21
카테고리6 (직원 출장)	tCO <sub>2</sub> eq	-	-	-	-	-
온실가스 배출량 합계	tCO <sub>2</sub> eq	634.78	620.17	5,741.27	-	3,948.90

1) 코로나 바이러스로 인한 재택근무 병행 제도가 종료되고 2023년 2월 오피스 중심 출근제가 전면 도입되면서, 오피스에서 발생하는 전력과 상수 등 에너지 사용량과 탄소배출량이 전년 대비 큰 폭으로 증가함

2) 건물 내 공실로 인한 건물 공용부 안분량 발생 등으로 목표 대비 온실가스 배출량 증가함

3) 신재생에너지 인증서(REC) 구매 실적을 반영한 시장기반 배출량은 2023년 588.91tCO<sub>2</sub>eq, 2024년 536.72tCO<sub>2</sub>eq

4) 카테고리 1, 2, 6은 비용기반 방법론, 카테고리3은 평균 데이터 기반 방법론, 카테고리5는 폐기물 상세 유형 방법론을 기반으로 산정함

5) 무형의 서비스와 관련된 지급수수료 계정은 산정 범위에서 제외함. 단, 실제 개발사 활동과 연계된 계정의 경우, 관련 개발사의 실제 온실가스 배출량을 proxy로 적용하여 산정함

6) 게임 개발에 직접적으로 사용된 원가 항목을 기준으로 산정 범위를 정함

### 에너지 사용량

	단위	2021	2022	2023	2024(목표)	2024	
직접 에너지	소계	TJ	1.9	1.56	1.52	1.47	2.57
	휘발유	TJ	0.84	0.89	0.75	-	0.62
	경유	TJ	0.27	0.15	0.09	-	0.08
	LNG	TJ	0.79	0.52	0.68	-	1.87
간접 에너지	소계	TJ	11.09	11.06	13.37	12.96	12.54
	전력	TJ	10.16	10.55	13.06	-	12.24
	스팀	TJ	0.93	0.51	0.31	-	0.30
에너지 사용량 합계	TJ	12.98	12.62	14.89	-	15.11	
조직 내 사용량 집약도	TJ/백억 원	0.16	0.17	0.22	-	0.25	
재생에너지 사용량	TJ	-	-	0.36	-	0.47	

## 환경 Data

### 용수 취수량

	단위	2021	2022	2023	2024
취수량	ton	473	1,172	2,981	3,809
용수 취수 집약도	ton/백억 원	5.96	15.55	43.46	64.10
중수 재이용량 <sup>1)</sup>	백만m <sup>3</sup>	-	-	94	158

1) 중수 재이용량 집계 2023년부터 시작

### 폐기물 발생량

	단위	2022	2023	2024
일반 폐기물 발생량 <sup>1)</sup>	ton	6.43	20.37	19.06
폐기물 재사용/재활용/판매량 <sup>2)</sup>	ton	-	2.04	1.61

1) 2023년부터 관리 주체 변경되어 폐기물 집계 기준 변동

2) 폐기물 재사용/재활용/판매량 집계 2023년부터 시작

### 환경경영 교육 실적

	단위	2023	2024
교육 인원	명	209	71
교육 시간	시간	1	1.5

### 환경친화적 자동차<sup>1)</sup> 보유

	단위	2021	2022	2023	2024
전체 자동차 보유 대수	대	22	17	16	16
환경친화적 자동차 보유 대수	대	2	3	4	5
환경친화적 자동차 보유 비율	%	9.1	17.6	25.0	31.3

1) 하이브리드 및 전기차 포함

# 사회 Data

## 임직원 현황

			단위	2021	2022	2023	2024	
총합계			명	434	443	467	480	
등기 임원	성별	합계	명	7	7	8	8	
		남성	명	7	6	6	6	
	여성	명	0	1	2	2		
	연령별	30세 미만	명	0	0	0	0	
		30세 이상 50세 미만	명	4	4	4	3	
		50세 이상	명	3	3	4	5	
		합계	명	427	436	459	472	
직원 (미등기 임원 포함)	기간의 정함이 없는 자 (정규직)	합계	명	413	427	437	449	
		성별	남성	명	251	264	269	282
	여성	명	162	163	168	167		
	연령별	30세 미만	명	97	93	77	68	
		30세 이상 50세 미만	명	312	327	346	365	
		50세 이상	명	4	7	14	16	
		합계	명	14	9	22	23	
	기간의 정함이 있는 자	성별	남성	명	9	7	17	17
			여성	명	5	2	5	6
		연령별	30세 미만	명	13	8	21	21
30세 이상 50세 미만			명	0	0	1	2	
50세 이상			명	1	1	0	0	
고용 형태별			계약직	명	12	9	21	22
인턴	명	0	0	0	0			
아르바이트 등	명	2	0	1	1			
총 소속 외 근로자(파견직)			명	30	40	22	16	

## 관리자 현황

			단위	2021	2022	2023	2024
임원, 고위 관리자 <sup>1)</sup> (Top management)	성별	합계	명	18	18	18	16
		남성	명	15	15	14	14
	여성	명	3	3	4	2	
	연령별	30세 미만	명	0	0	0	0
		30세 이상 50세 미만	명	12	12	9	6
50세 이상		명	6	6	9	10	
중간 관리자 <sup>2)</sup> (Middle management)	성별	합계	명	28	28	34	33
		남성	명	20	22	26	27
	여성	명	8	6	8	6	
	연령별	30세 미만	명	0	0	0	0
		30세 이상 50세 미만	명	28	26	29	29
50세 이상		명	0	2	5	4	
하위 관리자 <sup>3)</sup> (Junior management)	성별	합계	명	66	65	73	42
		남성	명	43	43	47	26
	여성	명	23	22	26	16	
	연령별	30세 미만	명	0	0	0	0
		30세 이상 50세 미만	명	66	64	72	41
		50세 이상	명	0	1	1	1
합계		명	88	88	98	66	
매출발생 부서 관리자 <sup>4)</sup>	성별	남성	명	63	65	70	50
		여성	명	25	23	28	16
	연령별	30세 미만	명	0	0	0	0
		30세 이상 50세 미만	명	85	83	90	58
		50세 이상	명	3	5	8	8

1) 임원 및 본부장 직책자

2) 실장 직책자

3) 팀장 직책자

4) 서비스의 산출물에 직접 기여하는 부서의 관리자(경영지원직군 제외)

# 사회 Data

## 직무별 직원 현황

		단위	2021	2022	2023	2024	
STEM 직군 (개발 및 기술지원 직군)	합계	명	120	117	122	120	
	성별	남성	명	98	96	98	98
		여성	명	22	21	24	22
	연령별	30세 미만	명	39	35	30	24
		30세 이상 50세 미만	명	80	79	85	88
		50세 이상	명	1	3	7	8

## 신규 채용<sup>1)</sup>

		단위	2021	2022	2023	2024
총 신규 채용 인원		명	92	79	33	52
성별	남성	명	47	43	20	36
	여성	명	45	36	13	16
연령별	30세 미만	명	46	19	10	11
	30~50세	명	46	60	23	41
	50세 초과	명	-	-	-	0
직급별	고위관리자, 임원(등기임원)	명	2	3	1	2
	중간관리자	명	0	3	1	4
	하위관리자	명	0	4	0	0
국적별	대한민국	명	91	78	31	49
	미국	명	1	0	1	2
	캐나다	명	0	0	0	1
	대만	명	0	1	1	0
	중국	명	0	0	0	0

1) 정규직 기준

## 이직<sup>1)</sup>

		단위	2021	2022	2023	2024
총 이직 인원		명	43	60	27	44
총 이직률		%	10.1	13.8	5.9	9.3
소계		명	40	29	24	43
성별	남성	명	27	16	16	26
	여성	명	13	13	8	17
연령별	30세 미만	명	8	4	4	2
	30~50세	명	32	24	19	38
	50세 초과	명	0	1	1	3
직급별	고위관리자, 임원(등기임원)	명	0	0	1	1
	중간관리자	명	2	1	0	3
	하위관리자	명	1	4	1	10
국적별	대한민국	명	38	29	24	42
	미국	명	2	0	0	1
	캐나다	명	0	0	0	0
	대만	명	0	0	0	0
	중국	명	0	0	0	0
자발적 이직률 <sup>3)</sup>		%	9.4	6.7	5.2	9.1

1) 정규직 기준

2) 타사 이직, 창업, 휴식, 가족 돌봄으로 인한 퇴사, 학업으로 인한 퇴사 등 퇴사자 본인의 의사로 회사를 떠나는 것을 의미함

3) 자발적 이직률 = (자발적 이직 인원 수)/(전체 근로자 수) x 100  
2024년 산식 변경으로 2021년~2023년 데이터를 재산정함

# 사회 Data

## 다양성

		단위	2021	2022	2023	2024	
외국인	국적별 직원 수	소계	명	3	4	6	8
		미국	명	3	3	4	5
		캐나다	명	0	0	0	1
		대만	명	0	1	1	2
		중국	명	0	0	1	0
		소계	명	434	443	467	480
인종	인종별 직원 수	아시아인(Asian)	명	434	443	467	480
		흑인 (Black or African American)	명	0	0	0	0
		라틴계(Hispanic or Latino)	명	0	0	0	0
		백인(White)	명	0	0	0	0
		아메리카 원주민 (Indigenous or Native)	명	0	0	0	0
		기타(Other)	명	0	0	0	0
장애인	장애인 직원 수	명	3	3	2	2	

## 성별 급여<sup>1)</sup>

		단위	2021	2022	2023	2024
전체 임직원	남성 대비 여성 급여 격차 <sup>2)</sup>	%	22	44	23	18
	남성 대비 여성 비율	%	82	69	81	85
	남성 평균 급여액	백만 원	162	157	106	93
	여성 평균 급여액	백만 원	133	109	86	79

1) 사업장이 위치한 국가별 법정최저임금을 초과하는 급여를 제공하고 있으며, 성별에 따른 신입사원 임금 차이는 없음

2) 남성 대비 여성 급여 격차 = (남성급여-여성급여)/(여성급여) x 100

## 사회 Data

### 육아휴직 사용<sup>1)</sup>

		단위	2021	2022	2023	2024
사용 인원	남성	명	1	2	0	0
	여성	명	4	5	9 <sup>2)</sup>	8
복귀 인원	남성	명	1	1	1	-
	여성	명	4	3	5	8
복귀율 <sup>3)</sup>	남성	%	100	100	100	-
	여성	%	100	100	100	100
12개월 유지율 <sup>4)</sup>	남성	%	-	-	100	-
	여성	%	-	75	66.7	60

1) 정규직 기준

2) 데이터 중복 집계 내역 발견에 따라 정정 공시

3) 복귀율 = (당해연도 육아휴직 복귀 인원)/(당해연도 육아휴직 복귀 예정 인원) x 100

4) 12개월 복귀유지율 = (육아휴직 복귀 후 12개월 동안 근무를 유지한 인원)/(이전 보고기간 동안 육아휴직 복귀한 인원) x 100

### 노사관계

		단위	2021	2022	2023	2024
사업상 주요 변화에 대해 사전 고지하는 기간 <sup>1)</sup>		일	50	50	50	50

1) 관련 자사 취업규칙 및 근로기준법에 근거함

### 단체 협약

크루의 의견을 수렴하고 고충 사항을 청취하고자 노사협의체 '크루협의회'를 매 분기 개최해 임직원의 업무 환경과 복리후생 개선 등 다양한 주제를 논의하며, 협의된 사항은 전 임직원에게 100% 적용되도록 조치하고 있습니다.

한편, 크루유니언은 카카오 임직원을 뜻하는 크루(Krew)와 노동조합 유니언(Union)의 합성어로, 카카오를 포함한 계열사 전체 크루 간의 연결과 결합, 단결을 상징하는 의미를 담고 있습니다. 2024년 말 기준, 카카오게임즈의 조합(크루유니언) 가입률은 26.7%입니다.

# 사회 Data

## 교육 및 훈련

			단위	2021	2022	2023	2024
임직원 총 교육시간			시간	1,776	2,892	4,703	4,723
임직원 평균 교육시간 <sup>1)</sup>			시간/명	4	6	10	10
총 교육 시간	성별	남성	시간	1,000	1,803	2,750	2,739
		여성	시간	648	1,089	1,953	1,984
	고용 유형별	정규직	시간	1,628	2,678	4,562	4,551
		계약직	시간	20	46	131	167
		파견직	시간	128	163	121	140
		인턴 등	시간	0	0	11	5
		고위관리자, 임원(등기임원)	시간	8	5	5	114
	직급별	중간관리자	시간	112	153	374	306
		하위관리자	시간	272	669	894	329
		30세 미만	시간	372	541	960	909
	연령별	30세 이상 50세 미만	시간	1,256	2,137	3,566	3,704
		50세 이상	시간	20	51	178	110
	국적별	대한민국	시간	1,640	2,697	4,645	4,708
		미국	시간	7	27	33	34
		캐나다	시간	0	0	0	8
		대만	시간	0	5	15	15
		중국	시간	0	0	10	-

1) 정규직과 임시직을 포함한 임직원(파견직 제외)

			단위	2021	2022	2023	2024	
인당 평균 교육 시간	성별	남성	시간/명	3.8	6.7	9.6	9.2	
		여성	시간/명	3.9	6.6	11.3	11.5	
	고용 유형별	정규직	시간/명	3.9	6.3	10.4	10.1	
		계약직	시간/명	1.4	5.1	6.2	7.6	
		파견직	시간/명	4.2	18.1	5.5	8.8	
		인턴 등	시간/명	0.0	0.0	10.5	5.0	
		고위관리자, 임원(등기임원)	시간/명	4.0	0.6	0.6	7.1	
	직급별	중간관리자	시간/명	4.0	5.5	11	9.3	
		하위관리자	시간/명	4.1	10.3	12.2	7.8	
		30세 미만	시간/명	3.4	5.4	9.8	10.2	
	연령별	30세 이상 50세 미만	시간/명	4.0	6.5	10.3	10.0	
		50세 이상	시간/명	4.0	6.4	12.7	5.2	
	국적별	대한민국	시간/명	3.8	6.1	10.1	9.9	
		미국	시간/명	2.3	9.0	8.3	6.8	
		캐나다	시간/명	0.0	0.0	0.0	8.0	
		대만	시간/명	0.0	5.0	15.0	7.5	
		중국	시간/명	0.0	0.0	10.0	-	
	교육 훈련 비용			원	53,414,492	54,462,100	73,731,338	54,760,828

## 성과평가<sup>1)</sup>

	단위	2021	2022	2023	2024
정기 성과평가를 받은 임직원 비율	%	100	100	100	100

1) 카카오게임즈의 모든 정규직은 연 1회 정기 성과평가를 받고 있음. 단, 휴직 등으로 실제 업무 기간이 3개월 미만인 경우는 성과평가 대상에서 제외됨.

## 사회 Data

### 임직원 만족도

	단위	2021	2022	2023	2024
임직원 만족도 및 몰입도 <sup>1)</sup>	점	62.7	54.0	56.0	48.0

1) 정규직과 임시직을 포함한 임직원(파견직 제외)

### 부정적 영향 개선 프로세스(고충처리제도)

		단위	2022	2023	2024
고충처리채널을 통한 고충 접수	임직원 고충 접수 건수	건	8	18	14
	임직원 고충 처리 건수	건	8	18	14
	고충 처리율	%	100	100	100

### 파트너사의 의견 차이로 인한 불만사항

	단위	2022	2023	2024
서비스 정책에 대한 파트너사와의 의견 차이로 인한 불만사항 접수 건 수	건	3	3	5
처리율	%	100	100	100

### 차별 금지

		단위	2021	2022	2023	2024
차별 사건 발생 건 수	차별 사건과 시정조치	건	0	0	0	0

### 차별 사건과 시정조치

보고기간 동안 파악된 차별 사건과 시정조치는 없습니다.

### 인권영향평가

		단위	2024
자체 경영활동	지난 3년간 총 평가 받은 비율	%	100
	평가받은 곳 중 리스크 식별된 비율	%	100
	리스크가 식별된 곳 중 완화/개선 조치 프로세스가 적용된 비율	%	100
	산정 기준(분모: 비용, 임직원 수, 공급업체 수 등)	-	사업장 수

## 사회 Data

### 산업안전보건 시스템 적용 범위

	단위	2021	2022	2023	2024	
산업안전보건 관리체계 적용 근로자 수 <sup>1)</sup>	임직원 수	명	476	495	502	508

1) 카카오게임즈 직원은 아니지만, 회사의 통제를 받고 있는 파견, 도급 근로자도 포함

### 업무 관련 재해

	단위	2021	2022	2023	2024
총 사업장 수	개	1	1	1	1
연간 총 근로시간 <sup>1)</sup>	시간	916,608	935,616	986,304	1,013,760
재해(부상) 건수	건	0	0	0	0
재해율 <sup>2)</sup>	%	0	0	0	0
결근율 <sup>3)4)</sup>	%	0.032	0.137	0.090	0.203
근로손실재해율(LTIR) <sup>5)</sup>	-	0	0	0	0
사망 건수	건	0	0	0	0
부상 건수	건	0	0	0	0

1) 연간 총 근로시간 = (총 임직원수) x 8시간 x 22일 x 12개월

2) 재해율 = (산업재해 근로자 수)/(총 근로자 수) x 100

3) 결근율 = (총 병가 사용일 수)/(총 근무일 수) x 100

4) 2024년 근무일 산정 기준으로 병가에 임시공휴일을 포함, 소정근로일수에서 임시공휴일은 제외하는 형태로 2021-2023년 데이터를 재산정함.

5) 근로손실재해율 = (근로손실발생자 수)/(총 근무 시간) x 1,000,000

### 산업안전보건 목표

	단위	2021	2022	2023	2024
산업재해 발생자 수 목표 <sup>1)</sup>	명	0	0	0	0

1) 임직원 및 국내 관계수급사 업무상 재해자 수(휴업 3일 이상)

### 개인정보보호에 관한 법규 위반 및 조치

	단위	2021	2022	2023	2024
정보보안 위반 사고 발생 건수	건	0	0	0	0
해당 사고로 인한 재무적 손실액	백만 원	0	0	0	0
해당 사고로 인해 영향 받은 이용자 수	명	0	0	0	0

### 정보보호 교육

		단위	2022	2023	2024
개인정보보호교육	교육 대상 인원	명	480	460	500
	수료 인원	명	477	458	500
정보보안 교육 <sup>1)</sup>	교육 대상 인원	명	64	56	61
	수료 인원	명	64	56	61
정보보안 및 개인정보보호 심화 교육	교육 대상 인원	명	16	15	15
	수료 인원	명	8	12	11

1) 신규 입사자 대상

## 지배구조 Data

### 지배구조 및 이사회 구성

		단위	2021	2022	2023	2024 <sup>1)</sup>
이사회 구성	합계	명	7	8	8	7
	사내이사(비상무이사 포함)	명	4	3	3	2
	사외이사	명	3	5	5	5
	성별	남성	명	7	6	6
여성		명	0	2	2	2

1) 2025년 3월 말 기준, 이사회 구성 현황은 47페이지(Part III. General Topics>주주 및 이사회) 참조 요망

### 임직원 윤리·반부패 교육

		단위	2022	2023	2024	
반부패(윤리) 교육	교육 대상 인원	명	436	459	472	
	교육 수료 인원	소계	명	431	456	469
		정규직 직원 수	명	422	437	447
		파트타임 직원 수	명	0	1	0
		계약직 직원 수	명	9	18	22
담합/불공정거래 근절 교육 <sup>1)</sup> (직무별 차별화 교육)	교육 대상 인원	명	-	61	61	
	교육 수료 인원	명	-	61	61	

1) 마케팅, 사업 등 각 조직별 계약업무 담당 임직원 대상 실시

### 반경쟁 행위, 반독점 및 독점 행위에 대한 법적 조치

보고기간 동안 불공정거래 행위 및 법적 조치사항은 없습니다.

### 법·규제 준수

		단위	2021	2022	2023	2024
보고기간 내 법·규제 준수 위반	총 건수	건	0	0	0	1
	불공정거래 및 부정경쟁	건	0	0	0	1
	이해 상충	건	0	0	0	0
	자금 세탁 또는 내부자 거래	건	0	0	0	0
	목표	건	0	0	0	0
	위반으로 인해 벌금 부과된 건수	건	0	0	0	0
	위반으로 인해 비금전적 제재를 받은 건수	건	0	0	0	1
법·규제 준수 위반으로 인해 보고기간 내 벌금 지불	총 건수	건	0	0	0	0
	총 금액	백만 원	0	0	0	0
	당해년도 위반 건으로 지불한 벌금액	백만 원	0	0	0	0
	당해년도 이전 위반 건으로 지불한 벌금액	백만 원	0	0	0	0

### 부패와 관련된 위험을 평가한 사업장

카카오게임즈는 별도법인 기준 모든 국내 사업장을 대상으로 부패와 관련된 위험 평가를 실시하였습니다. 부패 위험 평가의 세부 항목은, 불공정거래 유형별 인지, 부패 방지 시스템 관련 인식, 반부패 행위 및 불공정거래 관련 경험 여부 등으로 구성되어 있습니다.

## 지배구조 Data

### 협회 멤버십 현황

		단위	2021	2022	2023	2024	비고
출연금 지출 내역	한국게임산업협회	천 원	120,000	120,000	120,000	120,000	2016.12 가입
	한국게임정책자율기구	천 원	5,000	20,000	30,000	30,000	2020.02 가입
	한국인터넷기업협회	천 원	6,000	6,000	6,000	6,000	2020.06 가입
	한국메타버스산업협회	천 원	0	10,000	5,000	1,000	2021.11 가입
연간 출연금 총액	로비자금 총액	천 원	0	0	0	0	
	정치기부금 총액	천 원	0	0	0	0	
	협회비 총액	천 원	131,000	156,000	161,000	157,000	
	기타 출연금 총액	천 원	0	15,000	26,000	17,000	
	총 금액	천 원	131,000	171,000	187,000	174,000	

### 주식의 총 수 현황

		단위	2021	2022	2023 <sup>1)</sup>	2024 <sup>2)</sup>
의결권 있는 보통주식 수		주	77,334,569	81,435,938	81,665,635	82,012,428
의결권 없는 보통주식(자기주식) 수		주	119,600	854,009	854,009	854,009

1) 계열회사 (주)케이큐브홀딩스가 보유한 746,500주에 대한 공정거래위원회의 의결권 제한 효력 정지로(2023년 12월 27일), 해당 주식은 본 항목에 반영하여 제공시함.

2) 24년 말 대비, 25년 3월 주식 수 변동 없음.

### 주주 현황

		단위	2021	2022	2023	2024
최대주주 및 특수관계인		주	40,159,489	41,044,260	41,030,533	40,684,967
해외기관		주	7,460,368	6,615,990	6,430,692	4,565,243
국내기관		주	6,315,193	2,580,613	1,317,207	1,843,385
개인 및 기타법인		주	23,399,519	31,195,075	32,887,203	34,918,833
자사주		주	119,600	854,009	854,009	854,009

## 경제 Data

### 직접적인 경제적 가치 창출 및 배분

			단위	2021	2022	2023	2024
창출	고객	매출액	백만 원	793,144	753,476	685,952	594,262
	파트너사	구매비용	백만 원	649,709	603,977	549,799	95,260
배분	임직원	종업원급여, 교육훈련비, 복리후생비 등	백만 원	47,821	51,845	53,194	51,691
	주주·투자자	배당총액, 이자비용	백만 원	746	1,413	1,506	18,681
	정부	법인세부담액, 세금과공과, 수도광열비 등	백만 원	21,120	10,220	9,260	17,353
	지역사회	기부금	백만 원	8	68	226	237

\*별도재무제표 기준

			단위	2021	2022	2023	2024
창출	고객	매출액	백만 원	1,012,481	1,147,693	1,025,086	881,309
	파트너사	구매비용	백만 원	628,104	452,236	447,010	154,687
배분	임직원	종업원급여, 교육훈련비, 복리후생비 등	백만 원	133,345	205,139	215,083	216,045
	주주·투자자	배당총액, 이자비용	백만 원	6,897	15,120	39,717	57,941
	정부	법인세부담액, 세금과공과, 수도광열비 등	백만 원	205,106	6,889	(35,878)	19,103
	지역사회	기부금	백만 원	35	129	460	622

\*연결재무제표 기준

### 퇴직연금제도

		단위	2021	2022	2023	2024
확정급여형(DB)	운용금액	백만 원	11,328	14,948	19,401	18,214
	가입인원	명	342	393	450	435

\*별도재무제표 기준

### 국가별 조세 정보

		단위	2021	2022	2023	2024
법인세비용(수익)	대한민국	백만 원	202,476	(2,869)	(52,307)	7,904
	싱가포르	백만 원	182	579	9,452	23
	미국	백만 원	483	679	583	81
	네덜란드	백만 원	(1,304)	1,271	(1,202)	-
	중국	백만 원	449	1,425	(173)	430
	기타	백만 원	(367)	336	930	1,342
세전 이익		백만 원	722,074	(194,694)	(365,122)	(118,308)
명목세액 <sup>1)</sup>		백만 원	201,919	1,420	(42,716)	9,781
유효세율		%	28.0	(0.7)	11.7	(8.3)
납부세액		백만 원	3,715	81,225	54,615	33,924
납부세율 <sup>2)</sup>		%	50.0	-	-	-

\*연결재무제표 기준

1) 적용세율에 의한 법인세비용(수익)에서 포괄손익계산서 상 법인세비용으로 데이터 작성 기준을 수정함에 따라 2022년 보고서 대비 데이터가 변경됨

2) 2022년~2024년 데이터는 법인세차감전순손실 발생으로 인해 납부세율 산정하지 않음.

# 경제 Data

## 2024년 사업장별 조세정보<sup>1)</sup>

지역	사업장명	주요 사업	임직원 수(명) <sup>2)</sup>	단위	매출	세전이익	미지급법인세	법인세비용
대한민국	카카오게임즈, VX, 비글, 가승개발, 테인스밸리, 메타보라, 엔글, 엑스엘게임즈, 라이온하트스튜디오, 오션드라이브스튜디오, 세나테크놀로지	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 소프트웨어 개발 및 공급</li> <li>• 소프트웨어 개발 및 공급</li> <li>• 골프장 개발 및 운영</li> <li>• 소프트웨어 기획, 개발 및 공급</li> <li>• 전기, 전자, 통신, 컴퓨터 제품의 제조, 판매업 및 무역업</li> </ul>	1,659	백만 원	981,042	(124,480)	14,269	33,108
중국	태식유한공사, 상해지스윙체육용품유한공사, 대련은격과기유한공사, 심천세나과기유한공사, 청원세나지능두회유한공사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 골프시뮬레이터 판매</li> <li>• 소프트웨어 기획, 개발 및 공급</li> <li>• 통신장비 제조 및 개발, 도소매업</li> </ul>	24	백만 원	38,270	1,402	(13)	250
미국	Kakao Games USA Inc., SENA Technologies, Inc., OCEAN DRIVE GAMES, INC.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 소프트웨어 개발 및 공급, 가전제품</li> <li>• 통신장비 도소매업</li> </ul>	11	백만 원	38,543	(701)	3	30
네덜란드	Kakao Games Europe B.V.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 소프트웨어 개발 및 공급</li> </ul>	8	백만 원	3,106	(111,541)	-	-
독일	SENA Europe GmbH	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가전제품, 통신장비 도소매업</li> </ul>	-	백만 원	64,626	3,657	-	242
프랑스	SENA SAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가전제품, 통신장비 도소매업</li> </ul>	-	백만 원	1,598	344	-	91
일본	Kakao Games Japan Corp.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 소프트웨어 개발 및 공급</li> </ul>	27	백만 원	5,066	100	-	125
싱가포르	GLOHOW HOLDINGS PTE. LTD., METABORA SINGAPORE PTE. LTD., Bora Ecosystem Fund LP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 소프트웨어 공급</li> <li>• 시스템 소프트웨어 개발 및 공급</li> <li>• 펀드운용</li> </ul>	9	백만 원	6,903	678	14	51
태국	Glohow Co., Ltd.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 소프트웨어 공급</li> </ul>	44	백만 원	1,818	22	4	7
대만	Glohow Co., Ltd. Taiwan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 소프트웨어 공급</li> </ul>	24	백만 원	1,369	53	2	21
베트남	Glohow Joint Stock Company, FRIENDS GOLF HOLDINGS VN JOINT STOCK COMPANY	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 소프트웨어 공급</li> <li>• 골프시뮬레이터 판매</li> </ul>	33	백만 원	2,856	(1,459)	4	-
아랍에미리트	METABORA GAMES - FZCO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터 시스템 및 소프트웨어 개발</li> </ul>	1	백만 원	1	(3,778)	-	-

1) 연결재무제표상 구분 표기된 중단영업 실적을 포함함.

2) 세나테크놀로지 지분 매각 및 카카오VX 매각 계획 공시로 해당 사업 부문에서 발생한 영업 성과를 중단영업으로 분리함에 따라, 해당 회사(중속회사 포함)의 임직원 수는 제외하여 산정함.

# GRI Index

<b>Statement of Use</b>	보고조직 카카오게임즈는 2024년 1월 1일부터 2024년 12월 31일까지의 기간동안, 지속가능경영 내용을 보고함에 있어 GRI Standards 2021 부합보고 원칙을 준수(In accordance with)하여 해당 정보를 보고하고 있습니다.
<b>GRI 1 used</b>	GRI 1: Foundation 2021
<b>Applicable GRI Sector Standards</b>	보고조직 카카오게임즈의 GICS, 산업분류기준 등에 해당하는 GRI Sector Standards는 발간일 기준, 발행되지 않아 적용되지 않습니다.

주제		지표	보고위치	비고
GRI 2: General Disclosures 2021	2-1	조직 상세 정보	p. 8	
	2-2	지속가능성 보고에 포함된 법인	p. 4	
	2-3	보고기간, 주기, 문의처	p. 4	보고주기: 1년, 발간일자: 2025년 6월
	2-4	정보의 재기술	p. 4	
	2-5	외부 검증	p. 4, 98	
	2-6	활동, 가치사슬, 비즈니스 관계	p. 8~9	2024년 사업보고서 p. 20~26 참고
	2-7,8	임직원, 소속 외 근로자	p. 70, 72	
	2-9	지배구조 및 이사회 구성	p. 45, 47	
	2-10	이사회 추천 및 선정	p. 45~46	2024년 사업보고서 p. 364 참고
	2-11	이사회 의장	p. 45	
	2-12,13	영향 관리 감독에 대한 이사회 역할, 영향 관리 책임 위임	p. 12, 18, 23, 28, 33, 38	2024년 사업보고서 p. 364 참고
	2-14	지속가능성 보고에 대한 이사회 역할	p. 12	
	2-15	이해상충	p. 19~20	

주제		지표	보고위치	비고
GRI 2: General Disclosures 2021	2-16	주요 사항에 대한 커뮤니케이션	p. 12	
	2-17	이사회 집단의 지식, 역량	-	2024년 사업보고서 p. 365 참고
	2-18	이사회 성과 평가	p. 45	
	2-19,20	보상 정책 및 보상 결정 절차	p. 54	2024년 사업보고서 p. 385, 386 참고
	2-21	연간 총 보상 비율	p. 46	
	2-22	지속가능발전 전략에 대한 설명	p. 6~7	
	2-23,24	정책 선언, 정책 선언 내 포함사항	p. 87~96	
	2-25,26	부정적 영향 개선 프로세스, 제안 및 우려 제기 메커니즘	p. 50~51, 75	
	2-27	법·규제 준수	p. 77	
	2-28	협회 멤버십 현황	p. 78	
	2-29	이해관계자 참여에 대한 접근방법	p. 13	
	2-30	단체 협약	p. 73	

Introduction

Part I. Sustainability at Kakao Games

Part II. Material Topics

Part III. General Topics

Part IV. ESG Fact Book

환경/사회/지배구조/경제 Data

GRI Index

SASB Index

TCFD Index

Appendix

# GRI Index

주제		지표	보고위치	비고
GRI 3: Material Topics 2021	3-1	중요 토픽 선정 프로세스	p. 14	
	3-2	중요 토픽 리스트	p. 14	
전사 리스크 관리체계 고도화			2024년 신규 중요 토픽	
GRI 3: Material Topics 2021	3-3	중요 토픽 관리	p. 15	해당 중요 토픽에 해당하는 GRI Topic Standards 없음
TC-SI-550a.1		(1)성능 문제 건 수,(2)서비스 중단 건 수,(3)총 고객 다운타임 일수	p. 82	
TC-SI-550a.2		운영 중단과 관련된 사업 연속성 리스크에 대한 설명	p. 82	
이용자 보호 환경_이용자 권익 보호				
GRI 3: Material Topics 2021	3-3	중요 토픽 관리	p. 15	해당 중요 토픽에 해당하는 GRI Topic Standards 없음
이용자 보호 환경_정보보호 및 개인정보보호				
GRI 3: Material Topics 2021	3-3	중요 토픽 관리	p. 15	
GRI 418: Customer Privacy 2016	418-1	고객 개인정보보호 위반 및 고객 데이터 분실과 관련하여 제기된 불만	p. 76	보고기간 동안 관련 신고 건수 없음
TC-SI-220a.1		행동 광고(맞춤형 광고) 및 개인정보보호와 관련한 정책 및 관행	p. 84	
TC-SI-220a.2		2차 목적으로 개인정보가 사용된 사용자의 수	p. 84	
TC-SI-220a.3		개인정보보호 관련 법적 절차로 인한 금전적 손실액	p. 84	
TC-SI-220a.4		(1)정부 및 사법기관으로부터의 개인정보 관련 요청 건 수, (2)정보가 요청된 사용자 수, (3)요청으로 인해 공개된 정보비율	p. 84	
TC-SI-220a.5		핵심 제품 및 서비스가 정부의 모니터링,차단,콘텐츠 필터링 또는 검열 대상이 되는 국가 리스트	p. 84	
TC-SI-230a.1		(1)정보 침해 건 수, (2)개인식별정보 관련 침해 비율, (3)정보침해로 인해 영향을 받은 사용자 수	p. 84	
TC-SI-230a.2		제3자 사이버보안 리스크 관리 표준을 포함한 정보보호 리스크의 식별과 해결을 위한 접근법	p. 84	

주제		지표	보고위치	비고
기후변화 및 탄소배출량 관리				
GRI 3: Material Topics 2021	3-3	중요 토픽 관리	p. 15	
GRI 201: Economic Performance 2016	201-2	기후변화의 재무적 영향과 사업활동에 대한 위험과 기회	p. 39, 42	
GRI 302: Energy 2016	302-1,2,3	조직 내외부 에너지 소비 및 집약도	p. 68	
	302-4	에너지 소비 절감	p. 40	
GRI 305: Emissions 2016	305-1,2,3,4	직·간접, 기타 간접 온실가스 배출량 및 집약도	p. 68	
	305-5	온실가스(GHG) 배출 감축	p. 42	
TC-SI-130a.1		(1)총 에너지 소비량, (2)전력사용 비율, (3)재생에너지 사용 비율	p. 84	
TC-SI-130a.2		(1)총 용수 취수량 및 물 스트레스가 높은 지역에서의 비율, (2)총 용수 사용량 및 물 스트레스가 높은 지역에서의 비율	p. 84	
TC-SI-130a.3		데이터센터의 환경적(용수,에너지사용,폐기물 배출 등)고려사항	p. 84	
윤리경영 및 공정거래				
GRI 3: Material Topics 2021	3-3	중요 토픽 관리	p. 15	
GRI 205: Anti-Corruption 2016	205-1	부패 위험을 평가한 사업장의 수 및 비율과 파악된 중요한 위험	p. 77	
	205-2	반부패 정책과 관련된 커뮤니케이션 및 훈련 절차	p. 25, 77	
	205-3	확인된 부패 사례와 이에 대한 조치	p. 77	보고기간 동안 관련 신고 건수 없음
GRI 206: Anti-Competitive Behavior 2016	206-1	반경쟁 행위, 반독점 및 독점 행위에 대한 법적 조치	p. 77	
TC-SI-520a.1		반경쟁 행동 규정과 관련한 법적 절차로 인한 금전적 손실액	p. 84	

# GRI Index

주제		지표	보고위치	비고
GRI 201: Economic Performance 2016	201-1	직접적인 경제적 가치의 창출과 배분	p. 79	
	201-3	확정급여형 퇴직급여 총당부채 및 기타 퇴직급여 제도	p. 79	
GRI 203: Indirect Economic Impacts 2016	203-1	인프라 투자 및 서비스 제공	p. 8, 61~64	
	203-2	중요한 간접적 경제 파급효과 및 영향	p. 52~64	
GRI 207: Tax 2019	207-1	세금에 대한 접근방식	p. 25	
	207-4	국가별 보고	p. 79~80	
GRI 303: Water and Effluents 2018	303-3	용수 취수량	p. 69	
	306-3	폐기물 발생	p. 69	
GRI 306: Waste 2020 GRI 401: Employment 2016	401-1	신규채용, 이직자수 비율	p. 71	
	401-2	복리후생	p. 52	
	401-3	육아휴직	p. 73	
GRI 404: Training and Education 2016	404-3	정기 성과평가 및 경력개발 점검을 받은 임직원 비율	p. 74	

주제		지표	보고위치	비고
GRI 402; Labor/ Management Relations 2016	402-1	노사 관계	p. 73	
	403-1	산업안전보건 관리 시스템	p. 58	
	403-2	위험성 파악, 리스크 평가, 사고 조사	p. 60	
GRI 403: Occupational Health and Safety 2018	403-3	산업보건 서비스	p. 59	
	403-4	산업안전보건 관련 임직원 참여 및 소통	p. 57	
	403-6	근로자 건강 증진	p. 59	
	403-7	비즈니스 관련 안전보건 직접 영향에 대한 경감	p. 60	
	403-8	산업안전보건 시스템 적용	p. 58, 76	
	403-9	업무 관련 재해	p. 76	
	GRI 404: Training and Education 2016	404-1,2	교육 시간, 교육 프로그램	p. 74
GRI 405: Diversity and Equal Opportunity 2016	405-1	이사회 및 구성원의 다양성	p. 53, 70~72	
	405-2	남녀 기본급 및 보수의 비율	p. 72	
GRI 406: Non-discrimination 2016	406-1	차별 사건과 시정조치	p. 75	
GRI 413: Local Communities 2016	413-1	지역사회에 대한 참여, 영향평가 및 개발 프로그램을 실시한 사업장	p. 63~64	

# SASB Index

## Technology & Communication Sector (Software & IT Services)

### Accounting Metrics

주제	코드	지표	단위	2022	2023	2024	비고
하드웨어 인프라의 환경 발자국	TC-SI-130a.1	(1)총 에너지 소비량	TJ	12.62	14.89	14.98	
		(2)전력사용 비율	%	83.6	87.7	81.7	
		(3)재생에너지 사용 비율	%	없음	7.4	10.2	
	TC-SI-130a.2	(1)총 용수 취수량 및 물 스트레스가 높은 지역에서의 비율	m <sup>3</sup> (%)	1,172, 없음	2,981, 없음	3,810, 없음	
		(2)총 용수 사용량 및 물 스트레스가 높은 지역에서의 비율	m <sup>3</sup> (%)	1,172, 없음	2,981, 없음	3,810, 없음	
	TC-SI-130a.3	데이터센터의 환경적(용수, 에너지 사용, 폐기물 배출 등)고려사항	-	카카오게임즈는 데이터센터 입주사로, 인프라 구성 및 사용 차원에서 인프라 운영 최적화를 통해 직접적인 전력 사용량을 절감하고, 온프레미스 인프라를 클라우드 기반으로 전환하여 자산 활용 효율성 향상하고 미사용 공간을 반납하여 간접적인 전력 사용량을 절감하고 있으며, 미사용 자산 처분 시 재사용 가능 자산에 대한 매각 처리를 통해 폐기를 배출을 최소화하는 노력을 이행하고 있습니다.			
개인정보보호, 광고 표준 및 표현의 자유	TC-SI-220a.1	행동 광고(맞춤형 광고) 및 개인정보보호와 관련한 정책 및 관행	-	카카오게임즈 자세한 개인정보 처리방침 <a href="#">☞</a> 맞춤형 광고 안내 및 이용자 정보보호 <a href="#">☞</a>			목적 외 개인정보를 사용하지 않음
	TC-SI-220a.2	2차 목적으로 개인정보가 사용된 사용자의 수	명	없음	없음	없음	
	TC-SI-220a.3	개인정보보호 관련 법적 절차로 인한 금전적 손실액	원(KRW)	없음	없음	없음	
	TC-SI-220a.4	(1)정부 및 사법기관으로부터의 개인정보 관련 요청 건 수	건	526	421	503	영장 기준
		(2)정보가 요청된 사용자 수	명	확인 불가	확인 불가	116	
		(3)요청으로 인해 공개된 정보비율	%	57	33	23	
TC-SI-220a.5	핵심 제품 및 서비스가 정부의 모니터링,차단,콘텐츠 필터링 또는 검열 대상이 되는 국가 리스트	-	없음	없음	없음		
정보 보안	TC-SI-230a.1	(1)정보 침해 건 수	건	없음	없음	없음	
		(2)개인식별정보 관련 침해 비율	%	없음	없음	없음	
		(3)정보침해로 인해 영향을 받은 사용자 수	명	없음	없음	없음	
	TC-SI-230a.2	제3자 사이버보안 리스크 관리 표준을 포함한 정보보호 리스크의 식별과 해결을 위한 접근법	-	카카오게임즈는 정기적인 보안진단 및 취약점 점검을 통해 정보보호 리스크를 식별하고 있으며, 데이터 접근 제어 및 보호기술 도입을 통해 리스크 발생가능성을 낮추고 상시 모니터링 기반의 초기 대응으로 피해를 최소화합니다. 당사가 제공하는 전 서비스에 대해 정보보호 및 개인정보보호 관리체계 인증(ISMS-P)을 유지하는 데에서 나아가, 2025년 5월 ISO 27001, 27701 인증을 취득하여 관리 수준을 고도화하였습니다.			
다양하고 숙련된 글로벌 인재 채용 및 관리	TC-SI-330a.1	외국인 직원 비율	%	0.68	1.07	1.67	
	TC-SI-330a.2	임직원 몰입도	%	54	56	48	만족도 조사 결과 '만족' 이상으로 답변한 임직원 비율
	TC-SI-330a.3	(1)경영진,(2)기술직,(3)기타 전체 직원의 성별,인종·민족별 비율	%	임직원 및 관리자 현황 <a href="#">☞</a> 임직원 다양성 현황 <a href="#">☞</a>			
지적재산권 보호 및 반경쟁행위	TC-SI-520a.1	반경쟁 행동 규정과 관련한 법적 절차로 인한 금전적 손실액	원(KRW)	없음	없음	없음	
서비스 중단으로 인한 리스크 관리	TC-SI-550a.1	(1)성능 문제 건 수,(2)서비스 중단 건 수,(3)총 고객 다운타임 일수	건, 일	2022년 10월 15일 카카오 IDC 화재로 서비스 중단, 16일 24시에 복구 완료 1건 발생하였습니다. 이에 대해 재발방지 대책, 관리기능 및 서비스 사용 불가한 경우에 대한 대안책, 재해복구 지침 현행화 및 장애복구 프로세스 매뉴얼화 계획을 수립하였으며, 주요 플랫폼 클라우드 이전 및 인증방식 이중화를 통한 리스크 관리 결과 2023년과 2024년에 운영 및 서비스 중단이 발생하지 않았습니다.			
	TC-SI-550a.2	운영 중단과 관련된 사업 연속성 리스크에 대한 설명	-				

# TCFD Index

구분	지표	보고 페이지
지배구조	a) 기후변화와 관련된 위험과 기회에 대한 이사회의 감독 설명	p. 38
	b) 기후변화와 관련된 위험과 기회를 평가하고 관리하는 경영진의 역할 설명	p. 38
전략	a) 조직이 단기, 중기 및 장기에 걸쳐 확인한 기후변화 관련 위험과 기회 설명	p. 39
	b) 기후변화 관련 위험과 기회가 조직의 사업, 전략 및 재무 계획에 미치는 영향 설명	p. 39
	c) 2°C 이하의 시나리오를 포함한 기후변화와 관련된 시나리오를 고려하여, 경영전략의 유연성을 설명	p. 40~41
위험 관리	a) 기후변화 관련된 위험을 식별하고 평가하기 위한 조직의 프로세스 설명	p. 42
	b) 기후변화 관련된 위험을 관리하기 위한 조직의 프로세스 설명	p. 42
	c) 기후변화 관련 위험을 식별, 평가 및 관리하는 프로세스가 조직의 전반적인 위험 관리에 어떻게 통합되는지 설명	p. 42
지표 및 목표	a) 조직이 전략 및 위험 관리 프로세스에 따라 기후변화 관련된 위험과 기회를 평가하기 위해 사용된 지표 공개	p. 42
	b) Scope 1, Scope 2, 그리고 해당되는 경우 Scope 3 온실가스 배출량 및 관련 위험 공개	p. 68
	c) 기후변화와 관련된 위험, 기회 및 목표 대비 성과를 관리하기 위해 조직이 사용하는 대상 설명	p. 38, 42

# Appendix



<b>ESG 관련 정책</b>	<b>87</b>
<b>제3자 검증의견서</b>	<b>98</b>
<b>온실가스 배출량 검증의견서</b>	<b>99</b>

Appendix

ESG 관련 정책

제3자 검증의견서

온실가스 배출량 검증의견서

# ESG 관련 정책

## 카카오게임즈 환경정책

### 기업 개요

카카오게임즈는 다양한 이해관계자들의 '일상을 즐겁게 만드는' 기업으로서, 누구나 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 게임, 모두 다 함께 즐길 수 있는 게임, 게임으로 하나되는 세상을 꿈꿉니다. 국내외 게임 시장에 PC와 모바일 등의 플랫폼을 아우르며 다양한 장르의 게임을 서비스하는 게임 퍼블리셔 및 디벨로퍼로서, 다양한 IP와 콘텐츠, 자체 게임 개발 역량을 보유하고 있습니다.

### 목적 및 범위

카카오게임즈는 비즈니스를 넘어 '환경 문제'에 대한 사회적 책임에 공감하며, 고객과 임직원, 더 나아가 글로벌 지역사회의 지속가능한 환경을 만들기 위해 노력하고 있습니다. 사업활동으로 인해 발생할 수 있는 환경 영향을 최소화하기 위하여 친환경 경영을 위한 실행방침과 관리체계를 마련하였으며, 본 환경정책을 통해 이를 제시하고자 합니다. 본 환경정책은 게임 개발부터 소싱, 퍼블리싱 및 고객지원까지 기업 활동 전반에 적용됩니다. 또한, 자회사, 고객, 협력사 등 이해관계자 모두에게 동일한 범위로 본 정책을 적용할 수 있습니다.

### 목표

카카오게임즈는 모회사 카카오의 기후위기 대응 원칙 '액티브그린 이니셔티브'에 동참하여 탄소중립을 위한 중장기 목표를 수립하였습니다. 2030년까지 2023년 기준 사용 전력의 40%를 재생에너지로 충당하고자 하며, 2040년을 목표로 Scope 1, 2 배출량을 0으로 감축하는 Net Zero와 전력사용량 100%를 재생에너지로 충당하는 RE100을 달성하고자 합니다. 중장기 목표를 계획하고 이를 달성하기 위한 단계적 로드맵을 수립하여 실행하는 등 기후위기에 대응하고 탄소중립을 실천하기 위한 노력을 지속적으로 기울이며 대한민국 정부의 2050년 탄소중립 이행을 함께 할 계획입니다.

### 관리체계

환경경영 정책에 대한 총괄 관리감독과 의사결정은 최고경영자가 참여하는 ESG위원회가 수행합니다. ECO Play팀은 환경경영을 위한 목표 수립과 정기적인 내부심사 등 본 환경정책에 부합하는 구체적인 가이드라인을 제시하며, 본 정책이 직원들에게 이해되고 실행될 수 있도록 교육 및 정보의 게시를 실시합니다. 크루지원실은 환경 부문에 대한 주무 부서로서 환경목표 수립과 평가를 위해 환경 영향 및 성과를 측정합니다.

### 실행 방침

#### 1. 친환경경영 추진

카카오게임즈가 환경에 미치는 영향을 인식하고, 이를 위한 경영 시스템을 체계적으로 구축한다. 또한, 효과적인 친환경경영 추진을 통해 환경성적을 지속적으로 관리하고 개선하도록 합니다.

#### 2. 기후변화 대응

온실가스 배출량 감축, 수자원 보존 등을 통해 글로벌 기후변화에 적극적으로 대응하며, 재생에너지로의 전환을 위한 노력을 강구합니다.

#### 3. 친환경 기술/서비스 개발

친환경경영 활동뿐만 아니라, 친환경 기술 개발에 참여하며 서비스 제공 및 개발 과정에서 환경 영향을 고려합니다.

#### 4. 폐기물 및 에너지 관리

폐기물 재사용 및 재활용률을 증대시키며, 효율적인 에너지 사용을 위한 대응 방안을 추진하여 온실가스 배출량을 지속적으로 감축합니다.

#### 5. 관련 법규 및 요구사항 준수

카카오게임즈가 사업을 영위하는 지역의 환경 관련 법규를 준수하고, 그 밖의 요구사항의 준수 여부를 주기적으로 평가하며 고객만족도 및 법규 준수율을 지속적으로 향상시킵니다.

#### 6. 교육 및 공개적 경영

임직원 및 기타 이해관계자를 대상으로 적절한 환경경영 교육 및 캠페인을 실시, 카카오게임즈 내외부의 환경 인식을 개선하고 친환경적 사고방식을 갖출 수 있도록 유도합니다. 또한, 환경경영 교육을 통해 임직원의 환경경영 성과 향상을 위한 역량을 키우기 위해 노력하고, 환경 방침을 일반 대중에게 공개하여 투명한 환경경영을 실현합니다.

#### 7. 파트너 및 이용자 동참 지원

카카오게임즈 생태계 내의 협력사 및 이용자에게도 카카오게임즈의 환경경영 목표와 방향을 공유하고, 친환경 생태계 구축에 동참할 수 있도록 지원합니다.

### [문건 요약]

구분	세부 내용	구분	세부 내용
최초 제정일자	2023.04.04	개정내용	목표 및 실행 방침 추가
최근 개정일자	2025.04.29	검토·승인자	ESG위원회
담당조직	ECO Play팀		

Appendix

ESG 관련 정책

제3자 검증의견서

온실가스 배출량 검증의견서

# ESG 관련 정책

## 카카오게임즈 안전보건경영정책

### 기업 개요

카카오게임즈는 다양한 이해관계자들의 '일상을 즐겁게 만드는' 기업으로서, 누구나 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 게임, 모두 다 함께 즐길 수 있는 게임, 게임으로 하나되는 세상을 꿈꿉니다. 국내외 게임 시장에 PC와 모바일 등의 플랫폼을 아우르며 다양한 장르의 게임을 서비스하는 게임 퍼블리셔 및 디벨로퍼로서, 다양한 IP와 콘텐츠, 자체 게임 개발 역량을 보유하고 있습니다.

### 목적 및 범위

카카오게임즈는 안전보건을 경영의 주요 요소 중 하나로 보고, 그 가치를 우선하여 다른 경영활동과 조화를 도모합니다. 경영활동에 있어 산업안전보건법, 중대재해처벌법 등 국내외 관련 법규 및 기준 등을 준수하고, 위험에 대한 지속적 개선을 기초로 고객과 임직원, 더 나아가 협력사, 고객과의 접점에서 안전하고 건강한 환경을 제공하기 위해 실행 방침과 관리체계를 마련하였으며, 본 안전보건경영정책을 통해 이를 제시하고자 합니다. 본 안전보건경영정책은 게임산업의 특성을 반영하여 카카오게임즈의 활동 전반에 적용됩니다. 또한, 자회사, 고객, 협력사 등 이해관계자 모두에게 동일한 범위로 본 정책을 적용할 수 있습니다.

### 목표 및 달성 전략(활동계획)

매년 근로손실 재해건수 0건, 중대 재해 0건 유지

	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년 이후(목표)
근로손실 재해	0건	0건	0건	0건	0건
중대재해	0건	0건	0건	0건	0건



### 실행 방침

#### 1. 안전보건 법규 및 제 규정 준수

카카오게임즈는 안전보건 관련 법규와 관리규정을 준수하며, 사내규정에 반영하여, 안전한 카카오게임즈를 만들기 위해 노력합니다.

#### 2. 산업 특성에 맞는 위험 요인 개선

게임산업 특성에 맞는 주요 위험 요인을 사전에 파악하고 지속적으로 발굴하며, 발견된 위험 요소의 예방, 근원적 제거를 목표로 노력합니다.

#### 3. 안전하고 쾌적한 환경 조성 노력

안전한 업무 환경을 구축하여 크루와 협력사, 아울러 고객과의 접점에서 건강과 안전을 보장하는 쾌적한 환경을 제공할 예정입니다.

#### 4. 대·내외 안전문화 의식 고취

카카오게임즈는 사람 중심의 안전문화 확산을 우선하고 국민의 건강과 안전을 위해 사회적 책임을 다합니다.

### 관리체계

카카오게임즈는 크루지원 실장을 안전보건관리책임자로 선임하여, 사업장의 실질적인 안전보건관리 업무를 총괄하도록 하고 있습니다. 크루지원실은 안전보건에 대한 주무 부서로 안전보건 관련 사항에 대한 목표 수립과 가이드라인 제시, 제도 운영을 실시하며, 사무공간 내의 물리적 환경에서 안전보건에 대한 개선, 관리를 실시합니다. 또한, 크루 중심의 산업안전보건위원회를 구성하여, 새로운 안전보건 제도 도입 및 중요사항 논의 과정에 크루의 참여를 도모하고 있으며 정책의 변화가 있을 시에 근로자 대표와의 협의를 통해 크루의 의견을 적극 반영하고 있습니다. 안전보건경영 실행 방침 실천을 위해, 위험성 평가를 통하여 게임산업에서의 우선 관리 필요한 위험 요소를 파악하고 적절한 위험 개선 활동 및 예방 활동을 실시합니다.

### [문건 요약]

구분	세부 내용	구분	세부 내용
최초 제정일자	2023.04.04	개정내용	목표 및 달성 전략 추가, 관리체계 강화
최근 개정일자	2025.04.29	검토·승인자	ESG위원회
담당조직	크루지원실		

# ESG 관련 정책

## 카카오게임즈 이용자권익보호정책

### 기업 개요

카카오게임즈는 다양한 이해관계자들의 '일상을 즐겁게 만드는' 기업으로서, 누구나 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 게임, 모두 다 함께 즐길 수 있는 게임, 게임으로 하나되는 세상을 꿈꿉니다. 국내외 게임 시장에 PC와 모바일 등의 플랫폼을 아우르며 다양한 장르의 게임을 서비스하는 게임 퍼블리셔 및 디벨로퍼로서, 다양한 IP와 콘텐츠, 자체 게임 개발 역량을 보유하고 있습니다.

### 목적

카카오게임즈는 이용자 고객 만족을 최우선 가치로 생각하며, 모든 이용자가 안전하고 신뢰할 수 있는 환경에서 지속적인 즐거움을 누릴 수 있도록 노력하고 있습니다. 서비스 이용 중에 발생할 수 있는 이용자 권익 침해 요소를 예방하고, 이용자의 소중한 의견이 서비스 내에 적극적으로 반영될 수 있도록 이용자권익보호를 위한 실행방침과 관리체계를 마련하였으며, 본 이용자권익보호정책을 통해 이를 제시하고자 합니다.

### 목표

- ① 건전한 서비스 환경을 조성하고 유해 환경으로부터 청소년을 보호하기 위해 노력하겠습니다.
- ② 대/내외 환경으로부터 발생 가능한 이용자의 피해를 사전에 점검하여 안정적인 서비스 환경 제공을 위해 노력하겠습니다.
- ③ 투명한 정보 제공으로 공정한 거래 질서를 만들기 위해 노력하겠습니다.
- ④ 이용자가 서비스 품질 개선을 위해 제기하는 의견과 불만을 적극적으로 처리하기 위해 노력하겠습니다.
- ⑤ 이용자가 빠르고 편리하게 정보를 받고 의견을 전달할 수 있는 소통환경을 만들기 위해 노력하겠습니다.

### 실행 방침

#### 1. 유해정보로부터 청소년을 안전하게 보호

- ① 카카오게임즈는 음란·불법 등 유해한 환경으로부터 청소년을 보호하고, 누구나 안전하게 믿고 이용할 수 있는 서비스 이용 환경을 구축하기 위해 청소년 보호정책을 시행하고 있습니다.
- ② 청소년에게 적절한 등급의 콘텐츠가 제공될 수 있도록 서비스 내 연령 인증 장치를 적용하고 있으며, 유해정보로 신고된 사안에 대해서는 적절한 절차를 통해 삭제 및 제재 조치를 진행하고 있습니다.
- ③ 청소년보호책임자 및 담당자를 별도 지정하여 청소년 대상 유해행위를 적극 감시하고 있으며, 게임 서비스 전반에 대한 실시간 모니터링을 수행하는 등 청소년에게 유해정보가 노출되지 않도록 활동하고 있습니다.
- ④ 개별 서비스 운영 조직을 대상으로 청소년 이용등급 기준과 유해정보 조치 절차 및 방법을 교육하는 등 청소년이 보다 안전한 환경에서 서비스를 이용할 수 있도록 최선의 노력을 다하고 있습니다.

#### 2. 이용자 권익보호 및 피해 예방·회복

- ① 카카오게임즈는 이용자의 정당한 권리를 보장하고, 서비스 이용 중 발생할 수 있는 다양한 권리 침해 요소를 사전에 예방하며, 피해 발생 시 신속한 회복을 위해 노력하고 있습니다.
- ② 서비스 내 금칙어 설정 시스템을 통해 욕설·폭력·혐오 표현을 차단하고 있으며, 신고센터를 운영하여 초상권, 사생활 침해, 명예훼손 사례에 즉각적으로 대응하고 있습니다. 또한, 극단적 테러 및 폭력물, 허위정보, 자해 관련 콘텐츠 및 차별적 표현 등에 대해서도 지속적으로 감시하며, 운영 정책에 따라 삭제 또는 차단을 진행하고, 필요시 수사기관과 협력하는 등 적극적인 조치를 취하고 있습니다.
- ③ 서비스 이용 중 회사의 과실로 인해 피해가 발생할 경우, 관련 법령 및 서비스 이용약관에 따라 피해를 보상하고 있습니다. 사안의 경중에 따라 대외협력실 및 유관 부서가 협력하여 피해 사례를 면밀히 조사하며, 이용자가 신뢰를 회복할 수 있도록 적극적으로 지원하고 있습니다.

#### 3. 투명한 정보 제공으로 공정한 거래 질서 조성

- ① 카카오게임즈는 이용자의 합리적인 소비를 보장하고, 공정하고 투명한 거래 질서를 확립하기 위해 전자상거래법, 소비자보호법 등 관계 법령을 준수하며, 상품 및 서비스 이용과 관련된 정보를 제공합니다.
- ② 소비자의 착오나 오인, 실수가 발생되지 않도록 정보 표시 및 설계에 섬세한 주의를 기울이며, 특히 게임 서비스 내 확률형 콘텐츠에 대한 상세한 정보를 공개하여 이용자의 알 권리를 보장하고 있습니다. 만일 상품 정보 관련 불만이 제기될 경우 대외협력실을 포함한 유관 부서가 면밀한 조사 및 검증을 진행합니다.
- ③ 서비스 이용과 관련된 분쟁 해결을 위한 중재기관의 요청에 적극 협조하는 등 사업자와 이용자 간의 공정한 거래 문화를 조성하기 위해 노력하고 있습니다.

Appendix

ESG 관련 정책

제3자 검증의견서

온실가스 배출량 검증의견서

# ESG 관련 정책

## 카카오게임즈 이용자권익보호정책

### 4. 이용자 의견 수렴 및 서비스 개선

- ① 카카오게임즈는 다양한 채널을 통해 이용자 의견을 균형 있게 수렴하여 콘텐츠 품질을 향상하고, 안정적인 서비스 운영을 유지하기 위해 노력하고 있습니다.
- ② 개별 서비스 내 버그·장애 신고센터를 운영하며 이용자 의견을 신속히 접수하고, 담당 부서에서 이를 개선하기 위한 기술적·관리적 조치를 수행하고 있습니다. 이외 공식카페·고객센터·핫라인 등 다양한 커뮤니케이션 채널을 통해 서비스 운영과 관련된 이용자 목소리를 청취하고 적절한 피드백을 제공하고 있습니다.
- ③ 더불어 이용자 대상 설문조사를 비정기적으로 진행하여 콘텐츠 만족도를 점검하고, 시스템 편의성 향상을 위한 신규 과제를 발굴하는 등 보다 나은 서비스를 제공하기 위해 지속적으로 노력하고 있습니다.

### 5. 누구나 공감하고 즐길 수 있는 서비스 제공

- ① 카카오게임즈는 이용자의 성향이나 신체적 장애 여부와 관계없이 누구나 동등하게 서비스를 이용할 수 있도록 디지털 접근성 개선 및 콘텐츠의 다양성 확보를 위한 도전을 계속하고 있습니다.
- ② 게임 특성을 고려하여 색약자를 위한 색약모드 및 고령·약시자를 위한 폰트 확대기능을 제공하고 있으며, 게임 이용을 위한 보조기기 제공 사업을 통해 장애인이 보다 손쉽게 게임에 접근할 수 있는 방안을 연구하고 있습니다.
- ③ 콘텐츠 내 다양성 확보를 위한 전담 인력을 배치하고, 서비스 운영정책을 통해 출신·종교·성적 지향 등을 이유로 차별하는 행위 등을 금지하고 있으며, 서비스 내 발생하는 다양성 이슈에 대해 열린 마음으로 이용자 의견을 수렴하고 있습니다.

### 관리체계

이용자권익보호정책에 대한 총괄 관리감독은 대외협력실에서 수행합니다. 대외협력실에서는 유관 부서와 함께 이용자의 권익 증대를 위한 세부 목표를 설정하고, 이에 따른 정책 및 가이드 마련을 통해 지속적인 개선 및 내부 교육을 진행합니다. 나아가, 각 서비스 별 운영 및 이용자 권익보호 실태를 주기적으로 점검하는 등 누구나 언제든지 안전하고 즐겁게 게임을 이용할 수 있는 게임 환경을 만들어 나갑니다.

#### [문건 요약]

구분	세부 내용	구분	세부 내용
최초 제정일자	2023.04.04	개정내용	이용자 권익보호 범위 확대
최근 개정일자	2025.04.29	검토·승인자	ESG위원회
담당조직	대외협력실		

# ESG 관련 정책

## 카카오게임즈 공정거래정책

### 기업 개요

카카오게임즈는 다양한 이해관계자들의 '일상을 즐겁게 만드는' 기업으로서, 누구나 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 게임, 모두 다 함께 즐길 수 있는 게임, 게임으로 하나되는 세상을 꿈꿉니다. 국내외 게임 시장에 PC와 모바일 등의 플랫폼을 아우르며 다양한 장르의 게임을 서비스하는 게임 퍼블리셔 및 디벨로퍼로서, 다양한 IP와 콘텐츠, 자체 게임 개발 역량을 보유하고 있습니다.

### 목적 및 범위

카카오게임즈는 공정한 거래 실천을 통해 거래의 투명성과 공정성을 확보함으로써 기업의 신뢰성을 높이고 이를 통한 고객 만족도 증진 및 지속적인 성장을 추구합니다. 본 정책은 카카오게임즈와 임직원 및 카카오게임즈를 대리하여 업무를 수행하는 자에게 적용되며, 카카오게임즈의 모든 거래 범위 내에서 공정거래 정책을 실천합니다. 나아가 카카오게임즈는 카카오게임즈와 거래하는 거래 상대방 및 그 임직원에게도 본 정책을 준수할 것을 권고합니다.

### 실행 방침

#### 1. 공정거래 관련 법규 준수

카카오게임즈가 수행하는 모든 거래에서 공정한 거래질서의 유지를 위하여 국제 기준 및 국가별 공정거래 관련 법규를 준수합니다.

#### 2. 상호이익과 공동발전 추구

우월적 지위를 이용한 부당한 행위를 하지 않으며, 거래 상대방과 상호이익과 공동발전을 추구합니다.

#### 3. 공정한 하도급 거래

하도급 거래의 공정성과 투명성을 확보함으로써 공정한 하도급 거래를 진행합니다.

### 관리체계

#### 1. 공정한 거래를 실천 및 관리하기 위하여 전문 인력을 배치하여 거래의 적법성 및 공정성을 검토합니다.

- ① 카카오게임즈는 전사적으로 공정거래를 통합하여 관리하는 부서를 지정합니다.
- ② 주관부서는 독점규제 및 공정거래에 관한 법률상 계열회사 간의 거래에 대한 사전 검토합니다.
- ③ 주관부서는 신규 거래, 신규 사업 등과 관련한 적법성 및 공정성 등을 검토합니다.
- ④ 주관부서는 불공정거래 현황을 수시 점검, 공정거래 정책 수립 및 이행 점검 등 관련 업무를 총괄하고, 구매, 사업 등 부분별 공정거래 관리에 필요한 세부 기준, 절차의 수립 등 가이드라인을 설정할 수 있습니다.

#### 2. 소속 임직원이 이 정책을 충분히 이해할 수 있도록 정기적인 교육을 실시하고, 공정거래 관련 문제를 상의할 수 있는 창구를 마련합니다.

- ① 소속 임직원에게 대한 공정거래 교육과 상담을 실시합니다.
- ② 공정거래 필요성 및 실천의 중요성을 소속 임직원에게 이해시켜야 합니다.

#### 3. 본 정책에 반하는 행위에 대하여 신고할 수 있는 창구를 마련하고, 위반한 임직원에게 대해서는 관련 규정에 따라 징계를 진행합니다.

- ① 카카오게임즈는 공정거래 신고 업무를 담당하는 부서를 지정합니다.
- ② 임직원은 공정거래 위반 사실을 알게 된 경우 가장 신속하고 편리한 방법으로 담당부서에 신고하여야 합니다.
- ③ 담당부서는 신고 받은 사안에 대해 필요시 사실확인을 할 수 있으며, 관련 임직원은 이에 적극 협조하여야 합니다.
- ④ 카카오게임즈는 보고자 및 신고자에게 불이익을 가하거나 그 신분을 누설하지 않습니다.

### [문건 요약]

구분	세부 내용	구분	세부 내용
최초 제정일자	2023.04.04	개정내용	문구 정비
최근 개정일자	2024.06.17	검토·승인자	ESG위원회
담당조직	법무/컴플라이언스실		

# ESG 관련 정책

## 카카오게임즈 부패/뇌물방지정책

### 기업 개요

카카오게임즈는 다양한 이해관계자들의 '일상을 즐겁게 만드는' 기업으로서, 누구나 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 게임, 모두 다 함께 즐길 수 있는 게임, 게임으로 하나되는 세상을 꿈꿉니다. 국내외 게임 시장에 PC와 모바일 등의 플랫폼을 아우르며 다양한 장르의 게임을 서비스하는 게임 퍼블리셔 및 디벨로퍼로서, 다양한 IP와 콘텐츠, 자체 게임 개발 역량을 보유하고 있습니다.

### 목적 및 범위

카카오게임즈는 카카오게임즈의 유무형 자산에 피해를 주고 구성원의 공정한 직무수행을 저해하는 부패/뇌물 행위의 발생을 방지함으로써 투명경영 및 윤리경영을 확립하고 이를 통하여 고객과 이해관계자 만족도 증진 및 지속적인 성장을 추구합니다. 카카오게임즈 부패/뇌물방지 정책(이하 '본 정책')은 카카오게임즈, 그 임직원 및 카카오게임즈를 대리하여 업무를 수행하는 자에게 적용되며, 카카오게임즈의 모든 거래 범위 내에서 본 정책을 실천합니다. 나아가 카카오게임즈는 카카오게임즈와 거래하는 거래 상대방 및 그 임직원에게도 본 정책을 준수할 것을 권고합니다.

### 실천 지침

#### 1. 접대 및 편의 금지

##### ① 일반원칙

카카오게임즈의 임직원은 국내외 공무원, 거래상대방 등 모든 이해관계자에게 사업상 이익을 위한 부정한 의도로 접대 및 편의와 관련하여 금전 또는 유가물을 주고받을 수 없습니다. '유가물'을 예시하면 다음과 같습니다.

- 유가증권, 부동산, 식사, 선물, 골프
- 교통, 숙박 등의 경비
- 제품 및 서비스에 대한 사용권 및 할인
- 정치헌금(Political Contribution)
- 채무의 인수 또는 면제, 취업 제공, 이권 부여 등 그 밖의 유무형의 경제적 이익

단, 제품의 판촉, 계약체결 및 사업관련 상호이해 증진 등을 위한 업무상 필요한 접대 및 편의는 통상적 수준에서 주고받을 수 있으며 다음을 준수해야 합니다.

- 업무상의 접대 및 편의의 수준은 합리적이어야 한다.

- 업무상의 접대 및 편의라도 이해관계자에게 일정기간 동안 빈번하게 제공되어서는 안 된다.

- 관련 지출내역은 회사의 장부 등에 정확하게 반영 되어야 한다.

합리적인 범위를 초과하는 편의를 제공하는 것이 불가피한 경우라 할지라도 행동을 취하기 전 법무/컴플라이언스실을 통해 명확한 지침을 받아야 함을 주의하여야 합니다.

##### ② 식사, 선물 등

카카오게임즈 임직원이 이해관계자에 대하여 식사, 선물 등을 호의나 예의의 표시로 또는 친목을 증진하기 위해 제공할 경우 다음을 준수해야 합니다.

- 식사, 선물 등은 상대방의 급여수준에 비하여 소액이어야 한다.
- 식사, 선물 등은 분명한 명분으로 필요한 시점에 한하여 제공될 수 있으며, 일정기간 동안 빈번한 제공은 불가하다.
- 식사 등 접대는 그 액수 또는 가치가 사회통념상 용인될 수 있는 범위 이내 인 경우에만 예외적으로 인정된다. 가치 판단이 어려울 경우에는 반드시 법무/컴플라이언스실에 사전 문의하여야 한다.

'부정청탁 및 금품 등 수수의 금지에 관한 법률'상의 공직자 등을 대상으로 할 경우 관련 법률 및 사내 윤리강령을 따라야 합니다.

#### 2. 급행료 제공 금지

카카오게임즈 임직원은 국내외 공무원에게 일체의 급행료를 제공할 수 없습니다. 급행료는 일상적, 반복적 업무에 종사하는 공무원에게 그의 정당한 업무수행을 촉진할 목적으로 소액의 금전 등을 제공하거나 제공할 의사를 표시하는 것으로서 대표적인 해당업무는 다음과 같습니다.

- 게임 심의 처리
- 각종 인증 및 심사 처리
- 행정 서류의 접수 및 처리

#### 3. 공정한 비즈니스 파트너(이하 'BP') 선정

① 회사에 필요한 물품, 서비스, 공사 등 계약을 체결할 경우에는 가격, 품질, 기술 등을 기준으로 신뢰성 및 성실성을 고려하여 공정하게 BP를 결정해야 합니다.

② 본인 또는 친인척 등과 같이 특수 관계에 있는 특정 BP에게 우선적인 대우를 해서는 안 됩니다.

③ BP로부터 업무상 우월적·지배적 지위를 이용하여 부당한 요구를 하거나 대가를 받을 수 없으며, 이해관계자가

# ESG 관련 정책

## 카카오게임즈 부패/뇌물방지정책

카카오게임즈 또는 BP와 부당 거래를 하도록 알선 및 청탁하거나 충분한 근거 없이 특정 거래처나 BP에 유리한 조건으로 거래하는 행위를 할 수 없습니다.

- ④ 회사의 임직원은 BP에 대한 실사 또는 거래 과정에서, 객관적인 제3자의 입장에서 볼 때, 이해관계자가 국내외 부패방지법령을 위반할 소지가 있다거나 위반했다고 판단될 경우에는 법무/컴플라이언스실에 자문하고 그에 따른 조치를 취해야 합니다.

### 4. 기부

- ① 카카오게임즈의 임직원은 개인의 자유 시간과 비용, 자원을 이용한 정치 활동을 할 수 있으나, 개인적인 정치적 참여를 위해 회사의 조직, 인력, 자산을 이용해서는 안 됩니다.

- ② 카카오게임즈의 이름으로 혹은 카카오게임즈를 대신하여 현금 기타 유·무형의 자산 등 어떠한 형식으로도 정부 또는 공무원에게 정치적 기부를 하거나 정치적 기부를 승인해서는 안 됩니다. 단 아래의 경우 예외적으로 허용되나, 그 판단이 어려울 경우 회사에 문의하여야 합니다.

- 국가별 반부패 법규 등 관련 법령에 의해 구체적이고 명시적으로 허용되는 경우
- 회사 내부의 사전 승인을 거치고 관련 법령에 정한 방법과 절차를 따르는 경우

- ③ 카카오게임즈의 이름으로 혹은 카카오게임즈를 대신하여 정치적 기부 외 순수한 자선 목적의 합법적인 자선단체에 대한 기부나 후원은 가능합니다. 다만, 자선 기부와 후원이 수령인 측의 사업적 판단에 부적절한 영향을 미치거나 미래의 어떤 보상이나 대가를 기대하고 이루어지는 경우에는 허용되지 않습니다. 또한 부정한 금품 지급을 위장하거나 부적절한 정치적 기부를 은폐하기 위한 수법으로 활용되어서도 안 됩니다.

### 5. 공정한 장부의 기록 및 통제

- ① 회사 및 임직원 등은 회사의 자산 및 정보 보호를 위해 정확한 장부 기록법에 따라 회사 자산 거래 및 처분을 합리적이고 상세한 방식으로 공정하게 반영해야 합니다.
- ② 모든 대금 지급은 증빙 문서상 기록된 목적으로만 이루어져야 하며, 허위 기록은 엄격하게 금지됩니다.
- ③ 임직원 등은 재무제표 및 기타 보고서의 정확성과 공정성을 보장하기 위하여 관리 및 회계 관련 통제를 이행하여야 합니다.

## 관리체계

### 1. 모니터링

카카오게임즈는 본 규정의 준수 여부를 정기적 또는 비정기적으로 모니터링 및 조사할 수 있으며, 모든 임직원은 상기 조사에 적극적으로 협조해야 합니다. 부패/뇌물 행위가 발생하거나 부패/뇌물 시도의 정황이 포착된 경우, 해당 임직원 및 부패/뇌물 대상에 대해서는 지속적인 모니터링을 실시합니다.

### 2. 교육

회사의 임직원은 회사가 시행하는 부패 및 뇌물 방지와 관련된 교육을 연 1회 이상 이수하여야 합니다. 교육은 서면, 집합 또는 온라인 교육 등을 통하여 실시할 수 있습니다.

### 3. 신고 및 내부고발자 보호

본 준수 지침 위반 사실을 알게 되거나 위반을 의심할 만한 사실을 인지할 경우 직속 상사 및 법무/컴플라이언스실에 지체 없이 신고하여야 합니다. 회사는 신고자를 철저히 보호하며 신고자 신분 누설, 신고자에 대한 보복 및 색출행위를 엄격 금지하며, 신고자에게 고용관계 등 기타 어떠한 불이익도 주지 않습니다.

### 4. 보상 및 처벌

회사는 본 준수지침의 목적을 달성하는데 공로가 있는 임직원에게 포상할 수 있습니다. 반면 본 준수지침을 위반하는 임직원에게 내부 규정 및 절차에 따라 징계 조치(해고, 정직, 감봉, 견책 등)를 할 수 있습니다.

## [문건 요약]

구분	세부 내용	구분	세부 내용
최초 제정일자	2024.06.17	개정내용	실천지침 마련 및 관리체계 추가
최근 개정일자	2025.04.29	검토·승인자	ESG위원회
담당조직	법무/컴플라이언스실		

# ESG 관련 정책

## 카카오게임즈 인권경영선언문

### 기업 개요

카카오게임즈는 모두가 하나되어 즐길 수 있는 게임을 통해 지속가능한 가치를 공유하고자 합니다. 카카오게임즈는 이 과정에서 인간 중심 철학을 기반으로 서로를 존중하며 모두가 함께 성장했으면 하는 바람을 갖고 있습니다. 내부 구성원뿐만 아니라 이용자, 투자자, 주주, 비즈니스 파트너 및 지역사회까지 포괄한 모든 사람들과의 관계에서 인권 존중에 대한 책임감을 갖고 일하고 있습니다. 카카오게임즈는 국제연합(UN)의 '세계인권선언(Universal Declaration of Human Rights)', '유엔 기업과 인권 이행 지침(UN Guiding Principles on Business and Human Rights)', '국제노동기구 (International Labor Organization, ILO) 선언' 등의 인권에 관한 국제적 원칙들을 지지하고, 해당 원칙들이 반영된 국내 법령을 준수하겠습니다. 카카오게임즈는 게임 서비스 운영 과정에서 발생할 수 있는 인권 침해적 요소의 사전 예방과 제거에 힘쓰겠습니다. 나아가 인권 침해 문제 발생 시 신속하게 대응하고, 관련 문제를 근본적으로 해결하기 위해 최선을 다하겠습니다.

### 기본 원칙

카카오게임즈는 경영활동으로 인하여 영향을 받는 모든 이해관계자들의 인권을 보호하고 존중합니다. 카카오게임즈가 보호하고 존중하는 인권은 대한민국 헌법과 법률에서 보장하고 있는 것뿐만 아니라 국제인권법 및 각종 인권규범에서 열거하고 있는 것을 포함하며, 나아가 각종 인권규범에서 명시적으로 규정하고 있지 않았더라도 인권으로서 존중되어야 할 권리가 존재할 수 있다는 점을 인식하고 이를 존중합니다.

#### 1. 차별 금지 및 다양성 포용

카카오게임즈는 성별, 신앙, 종교, 신체조건, 나이, 사회적 신분, 인종, 민족, 국적, 출신지역, 학력, 출신학교, 혼인 여부, 임신 여부, 병력, 장애 여부, 성 정체성, 가족 현황, 정치 성향, 노동조합 가입여부 등을 이유로 합리적인 이유 없이 고용, 승진, 교육, 보상, 복리후생 등 크루(Krew)의 근로조건에 관하여 차별적 처우를 하지 않으며, 다양성, 형평성, 포용성을 존중하는 조직문화를 구축하기 위해 노력합니다.

#### 2. 결사의 자유 및 노동3권 보장

카카오게임즈는 인권정책의 기반이 되는 헌법과 노동관계법령을 준수하고 크루(Krew)의 결사의 자유 및 노동3권(단결권, 단체교섭권, 단체행동권)을 존중·보장하며 헌법 및 노동관계법령상 권리의 행사를 이유로 부당한 처우를 하지 않습니다.

#### 3. 강제노동 및 아동노동 금지

① 카카오게임즈는 강제 근로자, 인신구속계약(채무 변제를 위한 숙박 포함)에 따른 근로자, 비자발적 죄수 근로자, 인신매매 근로자를 고용하지 않으며, 폭행, 협박, 감금, 인신매매 그 밖의 정신상 또는 신체상의 자유를 부당하게 구속하는 수단으로써 크루(Krew)의 자유 의사에 반하는 근로를 강요하지 않습니다.

② 카카오게임즈는 아동 및 미성년자의 고용을 금지하는 것을 원칙으로 하며, 최저 노동 연령의 기준과 근로조건에 대하여 국가별 노동법과 국제기준을 준수합니다.

#### 4. 직장 내 성희롱 및 괴롭힘 금지

카카오게임즈는 모든 크루(Krew) 및 비즈니스 파트너를 존엄한 존재로서 존중합니다. 이에 따라 직장 내 성희롱 및 성폭력 등 성적 굴욕감을 주는 모든 행위, 직장 내 지위 또는 관계 우위를 이용하여 신체적·정신적 고통을 주는 모든 괴롭힘 행위, 무례하고 부적절한 행동 및 보복을 엄격히 금지합니다.

#### 5. 안전과 건강의 보장

① 카카오게임즈는 인간의 존엄을 유지할 수 있는 생활을 영위할 수 있도록 크루(Krew)의 고용조건을 보장하며 합당한 보수와 교육기회를 제공하고, 법률에 따라 보장된 휴식, 여가에 대한 권리 및 법정 근로시간과 초과근무 제한 규정을 준수합니다. 또한 다양한 문화적 차이를 존중하며 근로환경을 유지합니다.

② 카카오게임즈는 크루(Krew)가 안전한 근로환경에서 근무할 수 있도록 안전보건 관련 법규 및 내부 기준에 따라 안전하고 건강한 작업환경을 제공하며 자체관리 시스템과 비상 대응 시스템을 갖추어 산업 안전 보건 위험을 줄이기 위해 노력하며 안전문화를 구축하고, 발견된 위험 요소에 대해서는 적절한 조치를 취합니다.

#### 6. 책임 있는 공급망 관리

카카오게임즈는 협력 및 거래관계에 있는 비즈니스 파트너에 대하여 인권보호에 대한 의무 이행을 준수하도록 노력하며, 이 과정에서 인권침해 문제가 발생하는 경우 다양한 이해관계자들의 의견을 수렴하여 실질적인 해결책을 모색합니다.

#### 7. 지역주민의 인권 보호

카카오게임즈는 경영활동으로 인하여 지역주민의 환경, 안전보건, 거주 자유 등 인권이 침해되지 않도록 관리하며, 관련 법령에 따라 의견을 수렴하며, 지역사회의 자율성과 전통적 가치를 존중합니다.

#### 8. 이용자 인권보호

① 카카오게임즈는 회사가 제공하는 게임 서비스로 인하여 이용자의 생명, 건강, 안전을 해치지 않고 편리하게 이용할 수 있도록 관련 법령에서 정하는 기준을 준수합니다.

② 카카오게임즈는 이용자의 개인정보보호를 위하여 법령에서 정하는 바에 따라 최소한도의 개인정보를 수집·보관하며, 해당 개인정보가 외부로 유출되지 않도록 합리적인 조치를 취합니다.

③ 카카오게임즈는 이용자의 동의 없이 개인정보를 제3자에게 제공하지 않습니다.

Appendix

ESG 관련 정책

제3자 검증의견서

온실가스 배출량 검증의견서

# ESG 관련 정책

## 카카오게임즈 인권경영선언문

④ 카카오게임즈는 이용자의 표현의 자유를 존중합니다. 다만, 관련 법령에서 금지하거나 사회통념에 반하는 콘텐츠나 정보에 대해서는 절차에 따라 조치가 취해질 수 있습니다.

### 9. 환경권 보호

카카오게임즈는 기후변화가 심각한 환경적, 경제적, 사회적 문제임을 인식하며, 지속가능한 환경 보호를 인권의 일부로 인식합니다. 이를 바탕으로 환경 관련 법규를 준수하며, 비즈니스 운영 전반에서 환경에 미치는 영향을 분석하고, 환경 개선을 위한 목표를 설정하여 환경 보호 및 복원을 위해 노력합니다.

### 10. 디지털 책임 수행

① 카카오게임즈는 사회 구성원 모두가 함께 발전하고 더 나은 미래를 공유할 수 있는 세상을 지향하며 현재 또는 미래에 발생 가능한 사회적 이슈를 해결하기 위하여 고민합니다.

② 카카오게임즈는 회사가 제공하는 게임 서비스가 우리 사회 전반을 포용하고 디지털 사회에서 발생할 수 있는 소외와 차별을 방지할 수 있도록 노력합니다.

③ 카카오게임즈는 사회 구성원 모두가 동등한 수준의 서비스 접근성을 보장받을 수 있도록 최선의 노력을 다합니다.

### 적용범위

본 인권경영선언문의 적용 대상은 카카오게임즈는 물론, 국내외 계열회사와 그 구성원을 포함합니다. 나아가 회사의 비즈니스 파트너와 서비스의 이용자 또한 카카오게임즈의 인권존중 원칙을 이해하고 실천할 것을 권장합니다. 본 인권경영선언문에서 다루는 내용이 카카오게임즈가 제공하는 서비스의 현지 국가 법규와 상충될 경우는 현지 국가의 법규를 존중하며, 동시에 우리 대응이 국제적 인권 원칙과 조화를 이룰 수 있도록 노력하겠습니다.

### 인권 리스크 실사 프로세스

카카오게임즈는 인권 관련 리스크를 식별하고, 이를 완화하기 위한 조치를 수립 및 이행하고 있습니다. 인권 리스크 실사 프로세스는 다음과 같은 단계로 진행됩니다.

- ① 인권영향평가 범위 설정 및 실시
- ② 인권 관련 주요 리스크 식별 및 원인, 영향 파악
- ③ 식별된 리스크에 대한 완화 조치 수립 및 이행
- ④ 조치사항 전사 공지, 이행 현황 및 결과 보고를 통한 모니터링 지속

본 프로세스는 인사지원그룹의 주관하에 실시하고 있으며, 정기적인 리스크 식별과 평가, 모니터링을 통해 인권 리스크 방지에 노력하겠습니다. 또한, 다양한 이해관계자를 대상으로 인권 리스크 관리가 효율적으로 이루어질 수 있도록 실사 고도화에 힘쓰겠습니다.

### 인권침해 리스크 관리 및 구제절차

① 카카오게임즈는 내부 구성원, 비즈니스 파트너, 이용자 등의 이해관계자들이 인권 침해 가능성이 있는 문제를 접수할 수 있는 채널을 운영합니다. 신고 접수 시 사안의 특성에 따라 관련 부서에 전달하여, 내부 절차에 따라 신속하게 해결책을 마련하도록 최선을 다하겠습니다. 제보자가 안심하고 제보할 수 있도록 신고 내용과 제보자의 신분은 철저히 보호하며, 제보자가 신고로 인한 불이익을 받지 않도록 하겠습니다.

#### ② 접수처

제보자가 안심하고 제보할 수 있도록 신고내용과 제보자의 신분은 철저히 보호됩니다.

- 이메일 : hotline.games@kakaocorp.com

- 우편 : 경기도 성남시 분당구 판교역로 152 (알파돔타워) 14층, 인사지원그룹 앞

- 온라인 제보 : <https://www.kakaogamescorp.com/policy/cyber>

### [문건 요약]

구분	세부 내용	구분	세부 내용
최초 제정일자	2023.04.04	개정내용	기본원칙 확대
최근 개정일자	2025.04.29	검토·승인자	ESG위원회
담당조직	인사지원그룹		

# ESG 관련 정책

## 카카오게임즈 정보보호정책

### 기업 개요

카카오게임즈는 다양한 이해관계자들의 '일상을 즐겁게 만드는' 기업으로서, 누구나 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 게임, 모두 다 함께 즐길 수 있는 게임, 게임으로 하나되는 세상을 꿈꿉니다. 국내외 게임 시장에 PC와 모바일 등의 플랫폼을 아우르며 다양한 장르의 게임을 서비스하는 게임 퍼블리셔 및 디벨로퍼로서, 다양한 IP와 콘텐츠, 자체 게임 개발 역량을 보유하고 있습니다.

### 목적 및 범위

카카오게임즈는 안전한 게임 서비스 제공 및 고객의 권리와 이익을 보장하기 위해 정보보호와 개인정보보호를 위해 다양한 노력을 기울이고 있으며, 이를 위한 실행 방침과 관리체계를 마련하고 있습니다. 본 정보보호 및 개인정보보호 정책을 통해 이를 제시하고자 합니다.

### 관리체계

카카오게임즈는 정보보호최고책임자(CISO, Chief Information Security Officer)와 개인정보보호 책임자(CPO, Chief Privacy Officer)를 정보통신망법과 개인정보보호법의 선임기준을 준수하여 선임하고 있습니다. CISO는 정보보안실 실장으로, 정보보호 전략을 수립하고 정보보호 업무를 총괄합니다. CPO는 CTO 직책을 동시에 담당하고, 개인정보 보호 계획을 수립 및 시행과 개인정보 처리 실태 및 관행의 정기적인 조사 및 개선, 개인정보 처리와 관련한 불만의 처리 및 피해 구제 등 개인정보보호 업무를 총괄하고 있습니다. 정보보안실은 회사의 데이터를 보호하고, 관련 규제를 준수하며, 지속적인 개선을 통해 정보보안 수준을 관리합니다.

### 실행 방침

#### 1. 모든 비즈니스 활동에서의 개인정보보호 강화

개인정보와 회사의 데이터를 적극적으로 보호하기 위해 기술적, 관리적, 물리적, 조직적 대책을 마련하여 운영합니다. 개인정보보호는 회사의 핵심가치 중 하나이며, 모든 직원들에게 정보보호 의식을 강조하고 실천할 수 있도록 지속적으로 교육합니다.

#### 2. 고객의 권리와 이익 보호

개인정보보호를 통해 개인정보 무단 유출 또는 악용을 예방하고 고객의 권리와 이익을 보호하여 서비스에 대한 신뢰도를 제고합니다. 카카오게임즈는 개인정보보호 관련 글로벌 관련 규제에서 요구하는 정보주체의 권리를 보장합니다. 개인정보 처리에 관한 활동을 투명하게 공개하고, 정보주체의 정당한 자유와 권리를 존중합니다.

#### 3. 안전한 서비스 제공

카카오게임즈는 정보보호 및 개인정보보호 관련 국내외 규제를 엄격하게 준수하며, 사내 규정에 반영하여 안전한 게임서비스 제공 및 개인정보보호를 위해 노력합니다. 개인정보보호 위험을 식별하고 대응하기 위한 체계를 운영하고 있으며, 이에 따라 안전하게 정보를 보호할 수 있는 적절한 조치를 취하고 있습니다.

#### 4. 개인정보 처리 투명성 확보

카카오게임즈는 이용자 개인정보 처리에 대한 투명성을 확보를 위해 개인정보 처리방침을 통해 이용자가 개인정보 처리에 대한 이해를 쉽게 할 수 있도록 정보를 공개합니다.

#### 5. 정보보안 사고 예방 및 점검, 모니터링 체계 구축 및 운영

카카오게임즈는 건전하고 안전한 게임 서비스 제공을 위해 리소스 변조, 분석 등 취약점 점검과 보완조치를 이행합니다. 또한, 관련 법령에 따라 개인정보 유출 및 침해사고를 사전에 대비하고 신속하게 파악할 수 있는 24시간 관제 시스템을 운영합니다. 사고 발생 시 즉각적인 대응이 가능한 대처방안 및 개선 조치를 마련하고 있으며, 사고 발생 사실을 알리고 추가적인 피해가 발생하지 않도록 최선을 다합니다.

### [문건 요약]

구분	세부 내용	구분	세부 내용
최초 제정일자	2024.06.17	개정내용	-
최근 개정일자	-	검토·승인자	ESG위원회
담당조직	정보보안실		

# ESG 관련 정책

## 카카오게임즈 조세정책

### 목적

카카오게임즈는 조세 관련 법령 및 규제 등의 준수와 조세 관련 리스크 관리가 국가재정 기여, 고객이익 확보, 주주이익 극대화를 위한 중요한 요인이며, 지속가능경영을 위한 필수 조건임을 인식하고 있습니다. 이에 따라 조세 부문의 사회적 책임과 의무를 다하고 조세 관련 리스크를 선제적으로 파악하고 관리하기 위하여 조세정책을 수립하였습니다.

### 적용범위

카카오게임즈의 조세정책은 전 세계에서 사업을 영위하는 카카오게임즈 및 그 소속의 모든 회사, 사업 단위에 적용됩니다. 현지 국가의 조세 관련 법령 및 규제 등에서 조세 원칙 및 처리 기준에 대해 다루고 있지 않는 경우에는 본 정책에 따라 조세 업무를 수행합니다.

### 이행방안

카카오게임즈는 1) 조세 관련 법령 및 규제 등의 준수 2) 조세 정책 선언 3) 조세 관련 리스크 관리 4) 조세정책 및 조세 이행에 대한 투명성 제고를 통해 조세정책을 이행합니다. 조세 관련 조치는 주기적으로 법령의 제·개정, 사회 및 기업 환경의 변화 등을 반영하여 해당 이행방안을 고도화해 나갑니다.

### 실행 방침

#### 1. 국가별 조세 관련 법령 및 규제 등의 준수

사업활동을 수행하는 각 국의 법규에 따라 성실한 세무 신고 및 납세 의무를 이행하고 있으며 조세 회피를 위해 국가 간 세법의 차이를 악용하지 않습니다. 특히 무형자산, 금융자산 등을 실효 세율이 낮은 지역으로 이전하는 것을 금지하고 사업 목적과 사업 실질이 있는 거래만을 하며, 조세의무를 피하고자 사업 목적과 사업 실체가 없는 거래를 하지 않습니다. 조세부담을 부당히 경감하는 조세피난처를 활용하지 않으며, 모든 국가에서 발생하는 납세 의무를 성실히 이행하여 준법 정신을 실천합니다.

#### 2. 조세 관련 리스크를 사전 검토하여 대응

계약, 상품 및 서비스 출시, 투자 등 사업 활동 과정에서 발생할 수 있는 조세 관련 리스크를 상시 식별하고 이를 평가하는 등 체계적으로 관리하고 있습니다. 조세 관련 법령 및 규제의 변경 및 신규 예규·판례 등을 모니터링하며, 이로 인해 발생 가능한 조세 관련 리스크를 사전에 검토하여 대응하고 있습니다. 또한 조세 관련 이슈에 대해 필요할 경우 외부 세무 전문가의 의견을 수렴하거나 과세 당국에 사전 질의를 거쳐 대응하고 있습니다.

### 3. 정상가격 원칙 준수

국내외 특수관계자와의 이전가격 이슈가 발생하지 않도록 OECD 이전가격 가이드라인에 따른 '정상가격 산출방식'에 근거한 이전가격 정책에 기반하여 거래가격을 산정하고, 이를 준수하는 사업 및 투자 구조를 유지하고 있습니다.

### 4. 투명한 세부정보 공개

금융감독원 전자공시시스템에 제출하는 감사보고서의 재무제표 및 주석사항을 통해 법인세비용 및 이연법인세 자산·부채 구성내역에 대한 정보를 공개하여 투명성을 확보하고 있으며, 과세 당국의 정보 요청에 성실히 임하여 건설적이고 상호 협력적인 관계를 유지하고 있습니다. 투명한 세금 납부에 반하는 조세 회피 행위는 기업 브랜드 가치를 훼손시키고 국민 기업의 명성을 손상시킬 수 있어 장기적인 관점에서 모든 정보는 투명하게 공개하고 있습니다.


### 5. BEPS 보고서 제출을 통한 Global Tax Risk 관리

G20 / OECD의 소득이전 및 세원잠식(Base Erosion and Profit shifting, "BEPS") 방지를 위한 지침에 따라 국외 특수관계인과의 거래규모 등 일정한 요건에 해당하는 경우 사업활동 및 거래내용 등에 관한 국제거래정보통합보고서를 과세당국에 제출함으로써 조세 투명성을 확보하고자 합니다.

### [문건 요약]

구분	세부 내용	구분	세부 내용
최초 제정일자	2025.04.29	개정내용	-
최근 개정일자	-	검토·승인자	ESG위원회
담당조직	재무회계실		

# 제3자 검증의견서



**INDEPENDENT ASSURANCE OPINION STATEMENT**

주식회사 카카오게임즈 이해관계자 귀중

**Overview**

BSI (British Standards Institution) Group Korea (이하 '검증인')는 카카오게임즈 ESG Report 2024(이하 '보고서')에 대한 검증을 요청받았습니다. 검증인은 카카오게임즈로부터 독립적이며, 해당 검증 이외에 주요한 운영 상의 재정적 이해관계가 없습니다. 본 검증의견서는 환경, 사회 및 지배구조와 관련된 카카오게임즈의 보고서에 대해 관련된 이해관계자들에게 검증과 관련된 정보를 제공하는 것에 목적이 있으며, 발행 목적 외 다른 용도, 목적으로 사용될 수 없습니다. 본 검증의견서는 카카오게임즈가 제시한 정보와 주장에 대한 검증 결과에 근거하여 작성되었으며, 검증은 제시된 근거 정보와 데이터가 완전하고 정확하다는 가정 하에 수행되었습니다.

카카오게임즈의 책임은 검증 범위 내에 포함된 관련 정보를 관리하고, 관련된 내부 통제 절차를 운영하는 것에 있으며, 보고서에 포함된 모든 정보와 주장에 대한 책임이 있습니다. 본 검증의견서를 포함하여 보고서와 관련된 필의사항은 카카오게임즈에게 요청되어야 합니다.

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

**Scope**

카카오게임즈와 관련된 검증범위는 아래와 같습니다.

- 보고서에 수록된 2024 년 1 월 1일부터 2024 년 12 월 31 일까지의 보고 내용, 일부 성과는 2025 년 상반기 포함
- 지속가능경영 정책, 전략, 목표 및 관련 사업 성과 보고서에 포함된 주요 정보 및 주장
- 정보 수집, 분석 및 검토를 위한 내부 프로세스 및 시스템의 적합성 및 견고성
- AA1000 Assurance Standard v3 에 따라 지속가능성 검증의 유형에 따라 수행된 보고서의 AA 1000 AccountAbility (2018) 4 대 원칙에 대한 준수 여부 확인 및 적용 가능한 경우 보고서 내 포함된 지속가능성 성과 정보의 신뢰성 확인

아래 사항은 검증범위에 포함되지 않습니다.


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

**Assurance Level and Type**

검증수준 및 유형은 다음과 같습니다.

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

...making excellence a habit.



**Description and sources of disclosures covered**

검증인은 적용된 검증범위 및 검증방법론에 기반하여, 카카오게임즈가 제공한 근거 정보와 데이터의 샘플링(Sampling)을 토대로 아래의 공시자료 (Disclosures)를 검토하였습니다.

[공통표준(Universal Standards)]

2.1 to 2.5 (The organization and its reporting practices), 2.6 to 2.8 (Activities and workers), 2.9 to 2.21 (Governance), 2.22 to 2.28 (Strategy, policies, and practice), 2.29 to 2.30 (Stakeholder engagement), 3.1 to 3.3 (Material Topics Disclosures)

[주제표준(Topic Standards)]

201-1-3, 202-1-2, 205-1-3, 206-1, 207-1, 207-4 302-1-4, 303-3, 305-1-5, 306-3, 401-1-3, 402-1, 403-1-9, 404-1-3, 405-1-2, 406-1, 413-1, 418-1

**Methodology**

검증인은 검증기준을 준수하며, 보고내용에 대해 오류를 낮출 수 있도록 관련증거를 수집하기 위해 개발된 방법론을 활용하였으며, 다음의 활동을 수행하였습니다.

- 지속가능성 맥락 차원의 이해관계자로부터 제기될 수 있는 이슈에 대해, 검증 우선순위 결정을 위한 최고 수준의 검토 및 중대성 평가, 내부 분석 프로세스의 정당성 확인
- 이해관계자 참여에 대한 담당자 및 관리자와의 논의
- 중대성 평가 결과 도출된 주요 이슈의 관리 책임이 있거나, 관련된 부서의 상위 관리자 인터뷰 수행을 통해, 보고한 주요 이슈 및 보고서 내 포함된 주장에 대한 근거의 적절성 확인
- 지속가능성 전략 이행 프로세스와 해당 프로세스의 실행을 위한 시스템 확인 및 각 성과 영역별 데이터의 생성, 수집 및 보고 과정 확인
- 데이터 수집 과정 및 내부통제절차, 관리 수준의 효용성 확인을 위한 카카오게임즈의 분사 방문
- AA1000 AccountAbility Principles (2018)의 포괄성, 중요성, 대응성 및 영향성 등 4 대 원칙에 대한 보고 및 관리 프로세스 평가

**Limitations and approach used to mitigate limitations**

검증인은 보고조직에서 제공한 데이터와 자료에 근거하여 한정된 기간 내에 제한적 검증을 실시하였으며, 이에 따라 검증 과정에서 중대한 오류가 발견되지 않고, 존재할 수도 있는 불가피한 위험과 관련된 한계성을 내포하고 있습니다. 검증인은 검증 과정 중 예측하거나 확인할 수 없는 발생가능한 미래 영향 및 이와 관련된 추가적 측면에 대한 보증을 제공하지 않습니다.


**Competency and Independence**

BSI (British Standards Institution)는 품질, 환경, 안전보건, 에너지 및 반복, 컨설라이언스 등 경영시스템 분야에 전문성을 가지고 있으며, 1901 년 설립되어 전 세계적으로 약 120 만 명 인명, 검증서비스를 제공해 온 독립된 전문기관입니다. 검증인은 보고조직과 어떠한 비즈니스 관계도 맺고 있지 않으며, 독립적으로 검증을 수행하였고, 어떠한 이해상충도 없습니다. 본 검증을 수행한 검증팀은 환경, 안전보건 등 경영시스템 분야 및 사회, 기업윤리 등 지속가능성 분야에서의 오랜 경험과 BSI Group 의 검증표준방법론에 대한 이해가 탁월한 AA1000 Assurance Standard 검증실사원으로 구성되었습니다.

**Opinion Statement**

본 검증은 AA1000 Assurance Standard v3 에 따라 수행되었으며, 검증인은 카카오게임즈의 AA1000 Assurance Standard 에 대한 접근방식에 대한 실행과 GRI Standards 준수 자체 선언에 대한 확신을 위하여, 충분한 근거를 수집하기 위해 검증 절차를 계획하고, 해당 계획을 바탕으로 검증을 수행하였습니다. 검증을 수행한 결과, 검증인은 중요성 측면에서 카카오게임즈의 보고서에 수록된 정보 및 데이터가 부적절하게 기술되었다고 판단할 만한 사항을 발견하지 못하였습니다. 검증인은 보고서 내 포함된 경제, 사회 및 환경 등 주요 지속가능성 성과 지표가 카카오게임즈의 효과적인 내부 통제 절차에 의해 관리되고 있다고 믿습니다.

...making excellence a habit.



**Conclusions**

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

**포괄성 Inclusivity**

카카오게임즈는 주주/투자자, 이용자, 임직원, 파트너, 지역사회 및 정부를 포함한 이해관계자로 식별하였습니다. 지속가능성 맥락 차원의 이해관계자별 의견을 수집하기 위하여, 주요한 이해관계자 참여 프로세스(Engagement Process)를 운영하고 있습니다. 이해관계자 참여 프로세스를 통해 도출된 주요 이슈를 카카오게임즈의 지속가능성 전략과 목표에 반영하기 위하여, ESG 위험회 중 지배구조(Governance) 차원의 이해관계자 참여 프로세스에 대한 검토도 수행하고 있으며, 해당 프로세스와 관련된 성과를 보고서에 통해 공개하고 있습니다.

**중요성 Materiality**

카카오게임즈는 지속가능성 전략과 목표를 수립하고, 이를 달성하기 위한 중장기 계획과 전략 체계를 구체화하였습니다. 지속가능성과 관련된 보고 이슈를 도출하기 위하여 중대성 평가 프로세스를 운영하고 있으며, 카카오게임즈의 주요한 비즈니스 특성 및 운영 특성을 고려한 고유의 중대성 평가 프로세스를 구축하였습니다. 중대성 평가 시, ESG 공시 기준 및 국내외 ESG 평가사 요구사항, 동종업계 분석 결과를 바탕으로, 재무/사회/환경 영향 측면의 이슈를 파악하였습니다. 카카오게임즈는 해당 프로세스를 통해 4 개의 중대 이슈를 도출하였으며, 중대 이슈의 목록과 관련된 GRI 주제 표준 (Topic standards Disclosures)를 보고서를 통해 공개하고 있습니다.

**대응성 Responsiveness**

카카오게임즈는 중대성 평가를 통해 도출된 지속가능성 맥락 차원의 중대 이슈에 대한 관리 프로세스를 운영하고 있습니다. 카카오게임즈는 구체적인 고유의 지속가능성 전략 체계에 따라, 보고한 중대 이슈의 대응성을 강화하기 위하여 구체적인 고유의 ESG 경영 체계를 통해 추진 방향을 계획하고, 관련된 성과 및 개선 방안 등 주요한 대응 성과를 보고서를 통해 공개하고 있습니다.

**영향성 Impact**


카카오게임즈는 보고한 중대 이슈의 지속가능성 맥락 차원에서 조직 및 주요한 이해관계자에게 미치는 범위와 정도를 식별하고, 해당 영향을 평가하는 프로세스를 운영하고 있습니다. 카카오게임즈의 사업영역을 포함하는 가치사슬 (Value-chain) 전년의 영향 식별하였으며, 해당 영향의 분석 결과를 바탕으로 지속가능성 전략과 계획을 수립하고 관련된 성과를 보고서에 통해 공개하고 있습니다.

**Findings and conclusions concerning the reliability and quality of specified performance information**

GRI 주제 표준(Topic Standards) 중 아래 조항은 보고 조직에서 제공한 정보와 데이터에 근거하여 검증유형 Type2 로 수행되었습니다. 해당 자료와 정보의 신뢰성 및 정확성 확인을 위해 담당 부서 인터뷰를 통한 데이터 처리, 가중, 관리와 관련된 내부 통제 절차에 대해 확인하였으며, 샘플링(Sampling)을 통해 정확성을 확인하였습니다. 해당 절차에 의해 보고서에 포함된 지속가능성 성과 정보의 오류 및 의도적인 왜곡은 발견하지 못하였습니다. 보고조직은 신뢰할 수 있는 내부 통제 절차를 통해 해당 지속가능성 성과 정보를 관리하고 있으며, 해당 성과의 출처 등 도출 과정을 추적할 수 있습니다. 검증 과정 중 발견된 오류, 불명확한 표현은 검증 과정 및 보고서 발행 이전에 수정되었으며, 검증인은 해당 오류, 표현이 수정된 최종 보고서를 확인하였습니다.

- GRI Topic Standards: 201-2, 205-1, 205-2, 205-3, 206-1, 302-1, 302-2, 302-3, 302-4, 305-1, 305-2, 305-3, 305-4, 305-5, 418-1

...making excellence a habit.



**Recommendations and Opportunity for improvement**

검증인은 검증 의견에 영향을 미치지 않는 범위 내에서 다음의 의견을 제시합니다.


- 카카오게임즈의 주요 업종 특성을 고려하여, 핵심 이해관계자 대상의 영향과 지속가능성 요구사항을 구체화하는 것이 지속가능경영체계를 고도화하는 데에 도움이 될 수 있습니다.
- 지속가능성 이슈에 대한 목표 설정 및 중장기 전략 방향 수립 시, 주요 업종 특성을 고려하여 지속가능성 우선순위를 설정하는 것이 지속가능경영체계를 고도화하는 데에 도움이 될 수 있습니다.

**GRI-reporting**

카카오게임즈는 GRI Standards 준수에 대하여 자체적으로 선언하였습니다. 검증인은 카카오게임즈의 보고서가 GRI Standards 에 따라 작성(Reporting in accordance with the GRI Standards)되었음을 확인하였으며, 카카오게임즈가 제공한 자료와 정보에 기반하여 공통표준(Universal Standards)과 주제표준(Topic Standards) 등 GRI Standards 준수 요구사항을 충족하고 있다는 주장에 오류를 발견하지 못하였습니다. 별도의 산업표준(Sector Standards)은 적용되지 않았습니다.


**Issue Date: 13/06/2025**  
For and on behalf of BSI (British Standards Institution):

**BSI representative**



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

BSI Group Korea Limited: 29, Insa-dong 5-gil, Jongno-gu, Seoul, South Korea  
Hold Statement Number: SRA 809641

 AA1000 Licensed Report 000-4/N3-FS89L

...making excellence a habit.

# 온실가스 배출량 검증의견서



온실가스 검증의견서

KMR-VCV-25-040

## 카카오게임즈

### ISO 14064-1:2018

(주)한국경영인증원은 카카오게임즈의 온실가스 배출량에 대한  
검증을 수행하였습니다. 검증 기준에 따라, “적정” 의견을 제시합니다.

- 검증 범위**  
카카오게임즈의 운영통제 하에 있는 사업장 및 배출시설
- 검증 기준**
  - ISO 14064-1:2018, ISO 14064-3:2019
  - IPCC Guidelines for National Greenhouse Gas Inventories (2006)
  - 온실가스 배출권거래제의 배출량 보고 및 인증에 관한 지침 (환경부, 2024-155호)
  - WRI/WBCSD GHG Protocol(2013)
- 온실가스 배출량 및 에너지 사용량**

직접배출(Scope 1)	간접배출(Scope 2)	기타 간접배출(Scope 3)	총 량 (tCO <sub>2</sub> eq)
141.942	596.441	3,210.516	3,948.899
연료 사용량	전기 사용량	스팀 사용량	총 량 (TJ)
2.567	12.242	0.302	15.111

\* 참고 : 온실가스별 배출량 및 사업장별 배출량 집계는 차이가 있습니다. (사업장 단위 소수점 이하 배출량을 집계 단위로 합함)






2025년 05월 19일

KMR 대표이사 

(주)한국경영인증원은 국립환경과학원(NIER)로부터 온실가스 검증기관으로 인정(인정번호: 제2023-EV-05호) 받았습니니다. IAF 마크는 국제인증협력기구의 국제다자간성인정협정에 가입된 인증기관에 의해 인정되었음을 나타내는 마크입니다.

(주)한국경영인증원 | 서울특별시 영등포구 경인로 775(문래동 3가) 에이스하이테크시티 1동 1204호 | T: 026309-9001 / F: 026309-9004



온실가스 검증의견서


KMR-VCV-25-040

## 카카오게임즈

(주)한국경영인증원은 카카오게임즈의 2024년 온실가스 배출량(SCOPE 1,2,3)에 대한 검증을 수행하였습니다.

- 검증 범위**  
카카오게임즈의 운영통제 하에 있는 사업장 및 배출시설을 대상으로 검증
- 검증 기준**
  - ISO 14064-1:2018, ISO 14064-3:2019
  - IPCC Guidelines for National Greenhouse Gas Inventories (2006)
  - 온실가스 배출권거래제의 배출량 보고 및 인증에 관한 지침 (환경부, 2024-155호)
  - WRI/WBCSD GHG Protocol(2013)
- 검증 절차**  
검증은 리스크 분석 접근법 및 데이터 평가 기반 현장 검증을 수행하였으며 온실가스 배출량 산정에 적용된 데이터 및 인자는 객관적 증거에 입각하여 적정여부를 파악하였습니다. 검증팀은 검증지침에 근거하여 보고기간 동안의 온실가스 배출량을 합리적 방법으로 검증하였습니다.
- 검증 독립성**  
(주)한국경영인증원은 피검증기관과 이해관계를 맺고 있지 않으며, 편향된 의견 및 시각으로 검증을 수행하지 않습니다. 검증은 검증기준에 근거하여 독립적이고 객관적인 검증결론을 도출하였으며, 내부심의를 통하여 검증의 전 과정 검증 수행 내역을 검토하였습니다.
- 검증 한계**  
검증팀은 피검증기관에서 제시한 관련 보고서, 정보 및 데이터를 샘플링 또는 전수조사 방법으로 검증하였습니다. 이에 따른 많은 고유 한계가 있으며, 적합성 해석상의 이견이 존재할 수 있습니다. 검증기준에 부합하는 중실한 검증을 수행하고자 노력했지만, 발견하지 못한 오류, 누락, 허위진술이 잠재되어 있을 수 있음을 검증의 한계로 제시합니다.
- 검증 의견**
  - 온실가스 배출량 검증은 검증기준에 의해 제한적 보증수준을 만족하도록 수행되었으며, 검증 결과에 대해 중대한 왜곡은 발견되지 않았습니다.
  - KMR의 접근방식에 따르면, 카카오게임즈가 모든 중요한 측면에서 정확하고 신뢰할 수 있는 데이터와 정보를 공개하지 않았다고 판단할만한 어떠한 사항도 발견되지 않았습니다.

(주)한국경영인증원  
서울특별시 영등포구 경인로 775(문래동 3가)  
에이스하이테크시티 1동 1204호  
T: 026309-9001 / F: 026309-9004



온실가스 검증의견서




KMR-VCV-25-040

### 온실가스 배출량 및 에너지 사용량

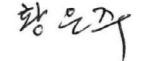
직접배출(Scope 1)	간접배출(Scope 2)	기타 간접배출(Scope 3)	총 량 (tCO <sub>2</sub> eq)
141.942	596.441	3,210.516	3,948.899
연료 사용량	전기 사용량	스팀 사용량	총 량 (TJ)
2.567	12.242	0.302	15.111
카테고리	Scope 3	배출량 (tCO <sub>2</sub> eq)	
1	구매한 상품 및 서비스	2,882.709	
2	자본재(설비, 사무기기)	68.160	
3	연료 및 에너지 관련 활동	103.434	
5	사업장 내 발생 폐기물	8.005	
6	출장	148.208	
<b>합 계</b>		<b>3,210.516</b>	

\* 참고 : 온실가스별 배출량 및 사업장별 배출량 집계는 차이가 있습니다. (사업장 단위 소수점 이하 배출량을 집계 단위로 합함)

- 종합 의견**  
주요배출시설의 배출량은 누락 없이 산정 보고되었음을 검증을 통해 확인하였습니다.  
\* 기업은 "온실가스 배출권거래제의 배출량 보고 및 인증에 관한 지침(환경부 고시 제 2021-278 호)에 따라 검증 자료를 준비할 책임이 있으며, KMR의 책임은 합의된 계약조건에 따라 검증 계약당사자에 국한되며, 이 검증 성명서를 기반으로 한 후자 등의 다른 결정에 대한 책임은 지지 않습니다.  
\* 기업은 KMR과 합의된 계약 하에 인정마크 및 로고 마크사용을 준수하여야 합니다.

2025년 05월 19일

KMR 대표이사 

(주)한국경영인증원  
서울특별시 영등포구 경인로 775(문래동 3가)  
에이스하이테크시티 1동 1204호  
T: 026309-9001 / F: 026309-9004



카카오 그룹의  
ESG가 궁금하다면?

QR코드 스캔하고, 카카오 그룹의 ESG 활동과 성과를 살펴보세요.

**kakaogames**