

2024



KRAFTON

ESG



REPORT

About this Report

보고서 개요
크래프톤은 그동안의 ESG 추진 노력과 주요 성과를 투자자와 이해관계자에게 투명하게 소통하기 위해 2025년 6월 2024 KRAFTON ESG Report를 최초로 발간하였습니다. 앞으로도 매년 보고서 발간을 통해 이해관계자의 기대와 의견을 적극적으로 반영함으로써, 지속가능한 성장을 위한 책임 있는 소통을 이어가겠습니다.

보고 기간
본 보고서의 보고 기간은 2024년 회계연도(2024년 1월 1일~12월 31일)를 기준으로 하며, 정보의 시의성과 중요성을 고려하여 2025년 상반기까지의 데이터를 포함하였습니다. 정량적인 성과의 경우 연도별로 추이를 파악할 수 있도록 최근 3개년(2022년~2024년) 수치를 수록하였습니다.

보고 범위
· 재무 및 사업 성과에 관한 보고는 연결기준으로 작성되어, 크래프톤 본사 및 국내외 모든 사업장을 포함하고 있습니다.
· ESG 성과는 크래프톤 본사를 기준으로 작성하였습니다.

보고원칙과 기준
본 보고서는 지속가능경영 국제 보고 기준인 GRI (Global Reporting Initiative) Standards 2021에 부합 (In accordance with)하게 작성되었으며, 이중 중대성 평가에 따라 도출된 6대 중대 이슈(Material Issues)는 국제지속가능성 기준위원회(ISSB, International Sustainability Standards Board)에서 제시한 기준을 일부 선제적으로 적용하여 구성하였습니다. 재무 정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)상 재무제표기준과 일치합니다.

제3자 검증
본 보고서는 보고 내용의 객관성과 공정성 확보를 위하여 독립적인 전문 외부 검증기관인 한국품질재단의 검증을 받았으며, 4대 원칙(포괄성, 중요성, 영향성, 대응성)에 따른 검증을 통해 데이터의 신뢰성을 제고하였습니다. 적용된 검증 기준은 AA1000AS v3 Moderate Level, Type2입니다.

보고서 관련 문의처
크래프톤의 ESG Report는 홈페이지(https://www.krafton.com/ir/esg/)를 통해서 열람 및 다운로드 받을 수 있으며, 보다 상세한 내용이나 궁금한 점이 있으시면 아래 연락처로 문의 주시기 바랍니다.

담당부서: 크래프톤 이사회 사무국
이메일: esg@krafton.com

CONTENTS

INTRODUCTION

CEO Message 04

ESG위원회 위원장 Message 05

Company Profile 06

Our Business 08

Financial Highlights 10

KRAFTON AI Special 11

ESG MANAGEMENT

ESG Governance 17

ESG Highlights 18

이해관계자 소통 23

중대성 평가 24

MATERIAL ISSUE

Material Issue 1 27

지속가능한 조직과 인재 성장

Material Issue 2 36

책임 있는 기술(AI 윤리)

Material Issue 3 39

안전한 데이터 환경 조성

Material Issue 4 44

투명한 지배구조

Material Issue 5 51

윤리 및 준법경영 실천

Material Issue 6 57

저탄소 사회 기여

ESG PERFORMANCE

Environmental 64

환경 영향 관리

Social 65

인권 존중과 실천

건강과 안전 관리

파트너 동반 성장

사회적 가치 창출

유저를 위한 약속

Governance 77

주주 가치 제고

전사 리스크 제도 운영

ESG DATABOOK

환경 데이터 82

사회 데이터 83

거버넌스 데이터 86

APPENDIX

Performance Data 89

GRI Standards Index 91

SASB Index 94

ISSB S2 Index 95

수상내역 99

제3자 검증의견서 100

온실가스 배출량 검증의견서 102

Interactive Guide

크래프톤의 2024 ESG Report는 보고서 내 관련 페이지로의 이동 기능이 포함된 인터랙티브 PDF로 발간되었습니다.

- 표지 페이지로 이동
- 목차 페이지로 이동
- 이전 페이지로 이동
- 이전, 다음 페이지로 이동
- 링크로 이동



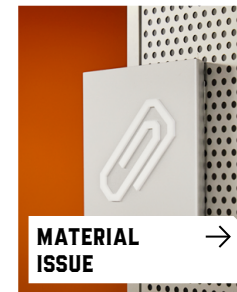


INTRODUCTION

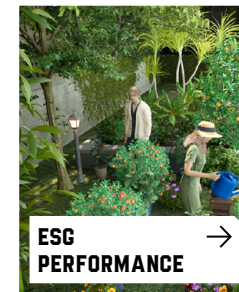
- 04 CEO Message
- 05 ESG위원회 위원장 Message
- 06 Company Profile
- 08 Our Business
- 10 Financial Highlights
- 11 KRAFTON AI Special



ESG
MANAGEMENT →



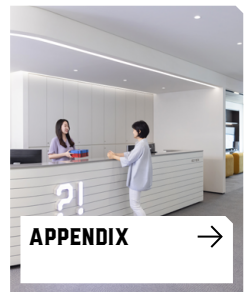
MATERIAL
ISSUE →



ESG
PERFORMANCE →



ESG
DATABOOK →



APPENDIX →

CEO Message



안녕하세요. 크래프톤 대표이사 김창한입니다.

먼저, 크래프톤의 첫 번째 ESG Report를 발간하며, 그 간의 크래프톤의 도전과 성장을 함께 지켜봐 주신 고객, 주주·투자자, 그리고 임직원 여러분께 깊은 감사의 말씀을 전합니다. 이해관계자 여러분의 지속적인 관심과 신뢰는 크래프톤이 새로운 도전과 실험을 이어갈 수 있는 가장 큰 원동력이었습니다.

본 ESG Report에서는 크래프톤이 어떠한 철학과 방식으로 콘텐츠를 만들어왔는지, 그리고 그것이 어떻게 지속가능한 성장과 책임 있는 기업 활동으로 이어지고 있는지를 전하고자 합니다.

크래프톤은 '게임 제작의 명가'를 지향하며 고유의 개발 철학과 정체성을 다져왔습니다. '게임은 가장 강력한 미디어가 될 것'이라는 믿음 아래, 글로벌 게임 기업으로 도약하였습니다. 그 과정에서 전 세계 팬들을 만나고, 장르의 경계를 넘는 실험을 거듭하며 새로운 시장과 기술에 과감히 도전하였습니다.

지금, 빠르게 변화하는 시장 속에서, 크래프톤은 '어떤 철학과 태도로 더 큰 미래를 만들어갈 것인가'를 치열하게 고민하고 있습니다.

크래프톤은 지금까지 이어온 도전의 시간과 배움을 기반으로, 앞으로도 지속적인 성장을 이어갈 것입니다. 성장의 과정에서 크래프톤의 도전이 계속되는 가운데, 게이머들이 꿈꾸던 가슴 속 바람을 실현하고 우리의 팬들을 가슴 뛰는 즐거운 경험으로 연결할 것입니다. 고객의 관점에서 공감 받을 수 있는 크리에이티브를 발굴하고 여기에 새로운 기술을 끊임없이 결합하면서 크래프톤만의 길을 만들어 나가겠습니다.

2025년은 이러한 여정이 본격적으로 구체화되는 시점입니다. 그 중심에는, 크래프톤의 대표작 PUBG가 있습니다. PUBG는 팬들에게 지속적인 즐거움을 제공하기 위한 꾸준한 고민과 실행을 바탕으로, 단순한 인기작을 넘어 글로벌 시장에서 장기적인 영향력을 지닌 IP로 자리매김하고 있습니다.

이와 함께 크래프톤은 자체 제작과 퍼블리싱을 아우르는 다수의 신작 프로젝트를 준비 중이며, 콘텐츠의 성공 가능성을 높이기 위한 제작 리더십 강화와 관리 체계 고도화도 동시에 추진하고 있습니다. 또한, 글로벌 확장을 위한 퍼블리싱 역량도 지속적으로 강화하며, 크래프톤만의 실행력을 바탕으로 새로운 시장 기회를 만들어가고 있습니다.

아울러, 크래프톤은 게임 플레이와 콘텐츠 제작 방식 자체를 혁신할 수 있는 기술에도 주목하고 있습니다. 특히 딥러닝 기반 AI 기술은 고객 경험을 새로운 차원으로 확장하며, Franchise IP의 확장성 제고 및 신작 프로젝트들의 경쟁력 강화에도 중요한 역할을 할 것으로 기대하고 있습니다. 실제로 크래프톤은 사람과 실시간으로 상호작용하며 함께 플레이할 수 있는 캐릭터(CPC, Co-Playable Character) 개발에 딥러닝 기술을 적용하고 있으며, 게임 제작 공정 전반에도 생성형 AI를 도입해 제작 효율을 높이고 있습니다. 이러한 기술적 시도는 단지 도구의 개선을 넘어, 게임의 본질적 재미와 몰입 방식을 재정의하는 방향으로 나아가고 있습니다.

크래프톤이 지향하는 이러한 혁신의 방향은, ESG 관점에서도 중요한 의미를 갖습니다. 콘텐츠의 장기적 운영 가능성, 창작자 중심의 조직문화, 기술과 책임의 균형, 그리고 글로벌 고객과의 신뢰 관계 구축은 크래프톤의 전략과 ESG의 가치가 만나는 지점입니다.

앞으로도 크래프톤은 게임 IP 중심의 기업가치 성장을 기반으로, AI 기반 기술 산업의 미래를 새롭게 열어가고자 합니다. 지속가능성과 창의성이 공존하는 이 길 위에서, 크래프톤만의 담대한 도전으로 더 많은 가능성과 의미를 만들어 나가겠습니다.

감사합니다.

대표이사 김창한

ESG위원회 위원장 Message

안녕하세요, 크래프톤 ESG위원회 위원장 윤구입니다.

올해 크래프톤은 ESG Report를 최초로 발간하며, 당사의 지속가능경영 철학과 그 실천 여정을 여러분께 투명하게 소개드릴 수 있게 되어 매우 뜻깊게 생각합니다. 본 보고서는 크래프톤이 게임이라는 본질 위에 사회적 책임과 신뢰를 더해, 지속가능한 게임 명가로 도약하고자 하는 약속의 출발점이며, ESG에 대한 진정성과 책임 의지를 담은 첫 기록입니다.

크래프톤은 제작과 퍼블리싱을 통해 새로운 세계를 만들어 나가는 글로벌 게임사로, 고객을 비롯한 창작자, 파트너, 지역 사회, 정부 등 다양한 이해관계자들과 긴밀하게 연결되어 있습니다. 게임이 단순한 콘텐츠를 넘어 사회적 역할을 수행하는 플랫폼으로 진화하고 있는 오늘날, 기업의 윤리적 태도와 책임 있는 경영은 선택이 아닌 필수입니다. 특히 Gen Z를 포함한 차세대 고객들은 게임의 재미나 기술적 완성도뿐만 아니라, 기업이 보여주는 사회적 태도와 가치 실현의 진정성을 브랜드 신뢰의 기준으로 삼고 있습니다. 이러한 흐름 속에서, 크래프톤은 ESG를 규제 대응이 아닌 지속가능한 게임 산업을 위한 실질적 경영 수단으로 받아들이고, 본업의 확장성과 신뢰를 뒷받침하는 기반으로 접근하고자 합니다.

이에 크래프톤은 2024년 5월 이사회 산하에 ESG위원회를 신설하고, 기업의 지속가능성을 체계적으로 논의하고 실행할 수 있는 거버넌스 기반을 마련했습니다. 2025년부터는 위원회를 중심으로 ESG 전략 수립, 정책 검토, 리스크 관리 등 주요 사안에 대한 논의가 본격화되었으며, 전략과 실행이 유기적으로 연결되는 구조를 통해 전사 차원의 실행력을 지속적으로 강화해 나가고 있습니다. ESG 관련 주요 의사결정은 이사회 중심의 책임경영 체계 아래 이루어지며, ESG가 크래프톤의 경영 구조 전반에 안정적으로 내재화될 수 있도록 기반을 다져가고 있습니다.

크래프톤은 이러한 체계를 갖추기 이전부터, ESG의 가치를 자연스럽게 일상 속에서 실천해왔습니다. 선언보다는 문화와 실행을 통해 지속가능성의 기반을 다져온 것이 크래프톤의 방식이었습니다.

대표적으로, 2015년부터 매월 운영되고 있는 'KLT (KRAFTON Live Talk)'는 구성원 누구나 경영진과 직접 소통할 수 있는 전사 커뮤니케이션 플랫폼으로, 수평적이고 자율적인 조직문화를 상징하는 제도입니다. 이러한 문화는 구성원 개개인의 창의력을 이끌어내는 기반이 되고 있으며, 기술과 콘텐츠의 경쟁력으로도 이어지고 있습니다.

'크래프톤 정글'은 이러한 조직문화 위에 구축된 인재 육성 프로그램으로, 소프트웨어·AI·게임 등 디지털 산업 전반을

아우르는 실전형 개발자 생태계를 조성하고 있습니다. 기초 이론부터 실무 프로젝트, 취업 연계까지 전 과정을 체계적으로 설계하여 운영하고 있으며, 향후 연간 1,000명 이상의 인재 양성을 통해 산업 전반의 지속가능한 성장에 기여하고자 합니다.

환경 측면에서도 크래프톤은 창작과 공간, 기술과 책임이 조화를 이루는 방향을 모색하고 있습니다. 2028년 완공을 목표로 서울 성수동에 조성 중인 신사옥은 ESG 원칙을 반영한 친환경 설계를 바탕으로 에너지 절감, 자원 순환, 재생에너지 사용 등 다양한 지속가능 요소를 담고 있습니다. 더불어 지역 사회와 공존하는 개방형 커뮤니티 공간을 함께 마련함으로써, 도시와 기업이 상생하는 공간적 가치를 실현하고자 합니다.

이러한 실행 노력은 외부 평가에서도 긍정적인 성과로 이어졌습니다. 크래프톤은 2025년 ESG 평가기관 MSCI로부터 AA등급을 획득하며, 책임 있는 실행 기반과 경영 체계를 함께 인정받았습니다.

앞으로도 크래프톤은 고객과의 신뢰를 바탕으로, 게임을 통해 사회에 긍정적인 가치를 전파하고, 글로벌 시장에서 지속가능한 성장을 이어가는 게임 명가로 자리매김해 나가겠습니다. ESG는 크래프톤의 창작 철학과 연결된 실천의 방식이며, 고객 중심의 세계를 더욱 깊이 있게 확장시켜 나가는 데 중요한 역할을 할 것입니다.



ESG위원회 위원장

윤구

지속가능한 미래를 향한 크래프톤의 여정에 지속적인 관심과 조언을 부탁드립니다.

감사합니다.

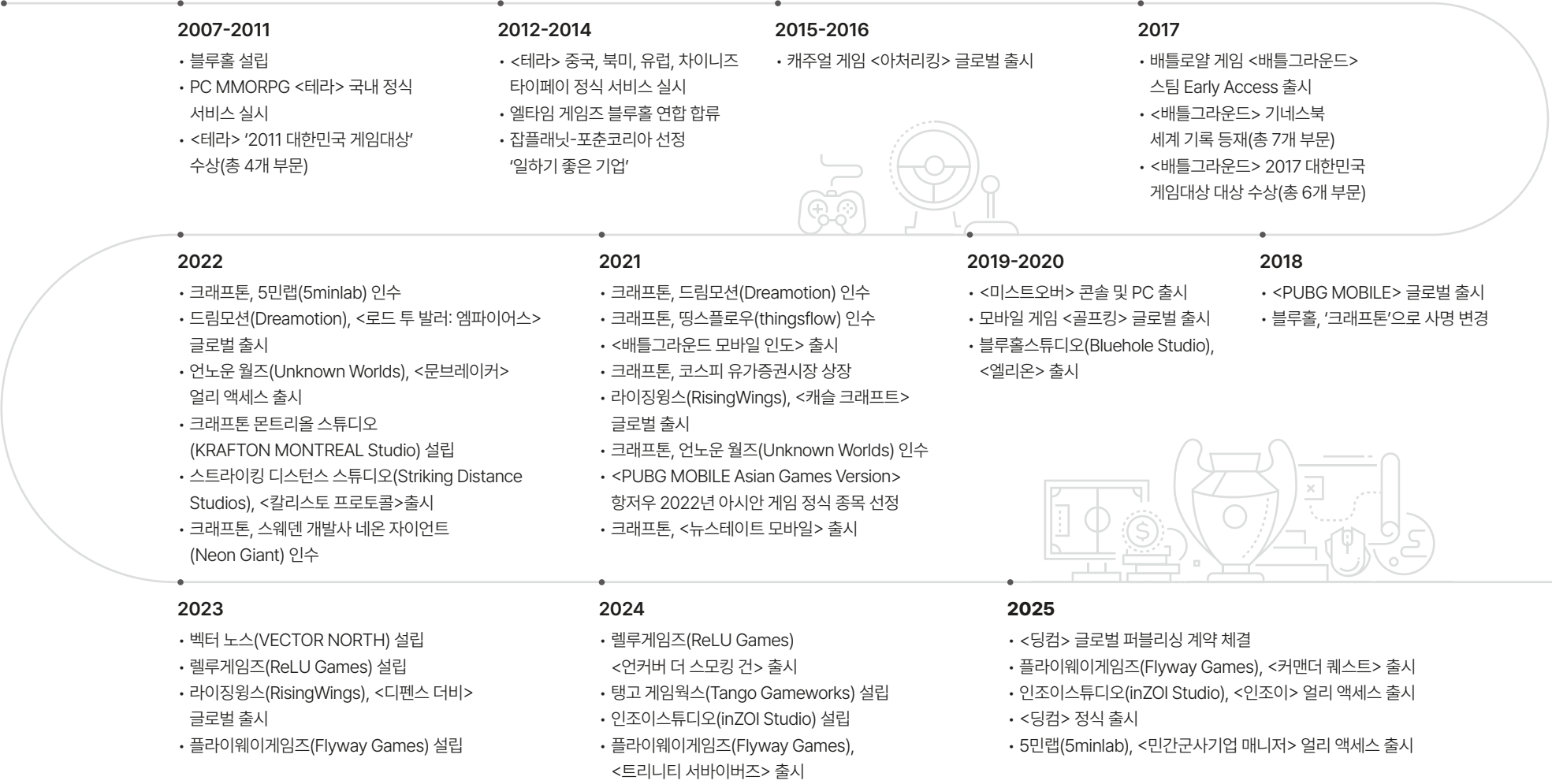
Company Profile

KRAFTON

→ 크래프톤 이야기

회사명	주식회사 크래프톤(KRAFTON, Inc.)
설립연도	2007.03.26
대표이사	김창한
구성원수	1,905명(2024년 12월 기준)
산업분류	게임, 미디어
본사 위치	서울특별시 강남구 테헤란로 231(역삼동), 센터필드 EAST동

주요 연혁

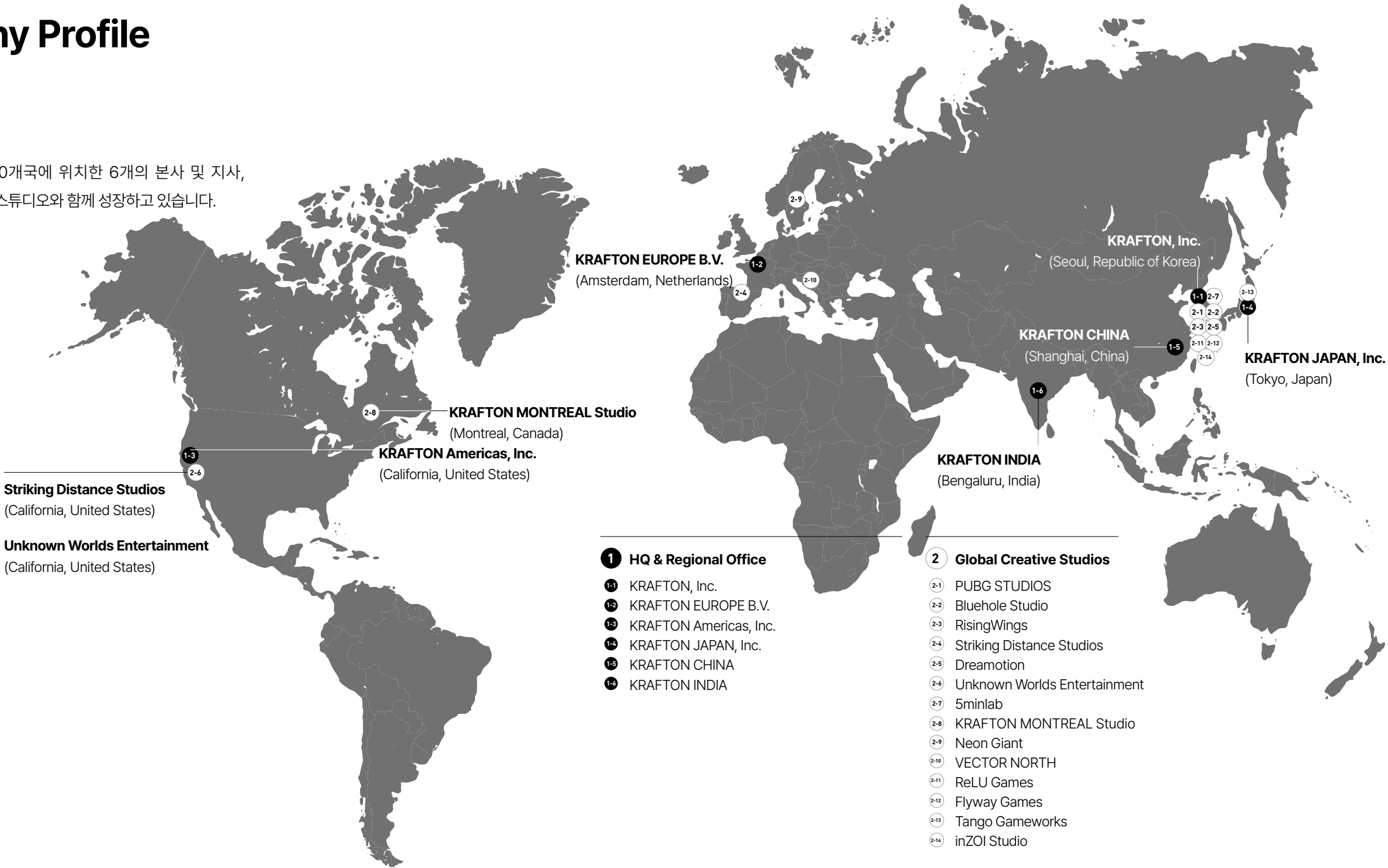


Company Profile

글로벌 네트워크

크래프톤은 전세계 10개국에 위치한 6개의 본사 및 지사, 14개의 크리에이티브 스튜디오와 함께 성장하고 있습니다.

(2024년 12월 기준)



Our Business

게임 IP 제작

크래프톤은 글로벌 시장을 무대로 게임 IP를 기획·개발·운영하며, 다양한 플랫폼과 디지털 콘텐츠를 통해 지속적인 성장을 추구하고 있습니다. 앞으로도 혁신적인 기술과 창의적인 스토리텔링을 바탕으로 전 세계 유저들에게 차별화된 게임 경험을 제공할 것입니다.

1. PUBG: 배틀그라운드
PUBG: BATTLEGROUNDS²⁰¹⁷

2. 인조이 inZOI²⁰²⁵

3. 서브나티카 Subnautica²⁰¹⁸

4. 서브나티카: 빌로우 제로
Subnautica : Below Zero²⁰²¹

5. 덩کم Dinkum²⁰²⁵

6. 하이파이 러시 Hi-Fi RUSH²⁰²³

7. 테라 TERA²⁰¹¹

8. 칼리스트 프로토콜 The Callisto Protocol²⁰²²

9. [리랙티드] [REDACTED]²⁰²⁴

10. 문브레이커 Moonbreaker²⁰²²

11. 킬 더 크로우즈 Kill the Crows²⁰²⁵

12. 언커버 더 스모킹 건
Uncover the Smoking Gun²⁰²⁴

13. 마법소녀 카와이 러블리 즈궁도궁 바궁부궁 루루핑
Magical Mic Duel: Senpai, Hear My Spell²⁰²⁴

14. 커맨더 퀘스트 Commander Quest²⁰²⁵

15. 민간군사기업 매니저: 택티컬 오토 배틀러
Private Military Manager: Tactical Auto Battler²⁰²⁵

16. 장화홍련: 기억의 조각
Rose and Lotus: Petals of Memories²⁰²³

17. 배틀그라운드 모바일 PUBG MOBILE²⁰¹⁸

18. 배틀그라운드 모바일 인도
BATTLEGROUNDS MOBILE INDIA²⁰²¹

19. 뉴스테이트 모바일 NEW STATE MOBILE²⁰²¹

20. 로닌: 더 라스트 사무라이
Ronin: The Last Samurai²⁰²¹

21. 로드 투 발라: 월드워2
Road to Valor: World War II²⁰¹⁸

22. 로드 투 발라: 엠파이어스
Road to Valor: Empires²⁰²²

23. 골프킹: 월드투어 GOLF KING: WORLD TOUR²⁰¹⁹

24. 스매시 레전드 SMASH LEGENDS²⁰²¹
- A promotional image for PUBG MOBILE. The top half has a black background with the text "PUBG MOBILE" in large white letters, followed by "배틀그라운드 모바일" in smaller white text. Below this is a grey button with the text "배틀로얄 | 모바일". The bottom half of the image shows a group of soldiers in a battlefield setting, with a large explosion in the background. The "PUBG BATTLEGROUNDS" logo is overlaid on the bottom right of the image.

Our Business

글로벌 퍼블리싱

Marketing

크래프톤은 다양한 글로벌 제작 스튜디오들의 게임과 콘텐츠를 발굴하고, 지역과 문화를 고려한 Go-To-Market 전략을 기반으로 전세계 시장에 퍼블리싱하고 있습니다.

글로벌 협력 네트워크

전세계의 메가 브랜드들과 협력 네트워크를 구축하여 글로벌 프로모션을 실행합니다.



e스포츠

크래프톤은 자사의 대표 히트 게임을 기반으로 e스포츠 리그를 출범하여 글로벌 경쟁 환경을 조성하고 있습니다. 이를 통해 플레이어들에게 정교한 경기 운영 시스템과 공정한 경쟁 기회를 제공하며, 팬들이 더욱 몰입할 수 있는 다채로운 콘텐츠와 이벤트를 지속적으로 확대하고 있습니다. e스포츠 전략을 수립하고, 글로벌 이벤트 기획 및 관리, 콘텐츠 기획 및 배포 등을 통해 e스포츠를 더욱 발전시키고 있습니다.

PUBG e스포츠

배틀그라운드스는 2017년 얼리 액세스 출시 전부터 e스포츠로서의 가능성을 인정받으며, 자발적 대회 개최를 시작으로 수백 개의 프로팀이 창단되었습니다. 크래프톤은 이러한 팬과 선수들의 성원에 보답하고자 2018년 공식 대회를



시작하고 서드파티(Third-party) 대회를 장려하여 왔습니다. 지금까지 50회 이상의 국제대회를 개최하여 왔으며, 팬과 선수들의 피드백을 바탕으로 BR 장르에 최적화된 e스포츠 시스템을 구축하고 리딩하고 있습니다.

PUBG Mobile e스포츠

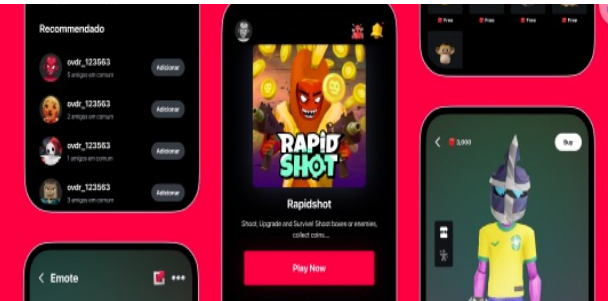
PUBG Mobile e스포츠는 아마추어 대회부터 최상위권 글로벌 대회까지 보유한 가장 활성화된 모바일 e스포츠 중 하나로, 세계 최고 수준의 모바일 e스포츠 선수들이 활약하고 있습니다. 출시 이후 5년간 15개 이상의 국가에서 1,000회 이상의 토너먼트를 진행하였으며, Asian Games, SEA Games와 같은 글로벌 스포츠 이벤트에 참여하는 등 다양한 대회로 팬들과 만나기 위해 끊임없이 노력하고 있습니다.



IP 콘텐츠 다변화

UGC 인터랙티브 플랫폼

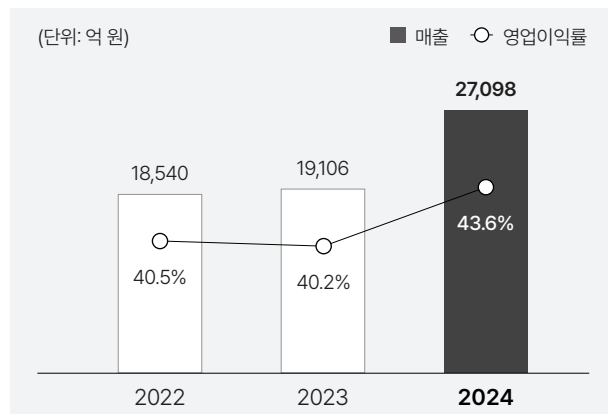
크래프톤은 모바일과 PC 환경에서 모두 활용 가능한 인터랙티브 UGC(User Generated Content, 유저 제작 콘텐츠) 플랫폼인 '오버데어(OVERDARE)'를 개발하고 있습니다. UGC 플랫폼은 유저가 콘텐츠를 직접 제작하고 공유할 수 있도록 지원하는 디지털 생태계로, 창작 기회와 확장 커뮤니티 기반의 참여형 콘텐츠 문화를 가능하게 합니다. 오버데어는 유저가 직접 게임, 3D 에셋, 아바타 의상 등 다양한 콘텐츠를 제작하고 유통할 수 있도록 언리얼 엔진5 및 Lua 기반 샌드박스 엔진을 탑재한 전용 개발 툴 '오버데어 스튜디오'를 제공합니다. 또한, 모션캡처 기능을 통해 유저가 직접 촬영한 동작을 아바타에 자연스럽게 적용할 수 있으며, IP 라이선싱에 최적화된 블록체인 시스템을 도입해 창작물의 권리 보호와 수익화를 지원합니다. 이를 통해 오버데어는 누구나 쉽게 참여할 수 있는 창작 기반 가상세계 구현을 목표로 하고 있습니다.



Financial Highlights

2024년 크래프톤은 PUBG IP 기반의 안정적 성장세를 바탕으로 창사 이래 최대 매출(2조 7,098억 원)과 영업이익(1조 1,825억 원), 당기순이익(1조 3,026억 원)을 달성하며 지속가능한 수익 창출 역량을 입증하였습니다. 5개년 평균 연매출 성장률 20%를 유지하고 있으며, 핵심 IP의 장기적 가치를 확장하기 위해 플랫폼 다각화(PC, 콘솔, 모바일)와 신규 콘텐츠 개발을 지속하고 있습니다. 크래프톤은 장르의 한계를 뛰어넘는 오리지널 크리에이티브와 새로운 시장 개척을 병행하며, 기존 강자에 의존하지 않는 독립적 성장 기반을 확보하고 있습니다. 크래프톤은 해외 매출 비중 93%, 글로벌 구성원 비중 30% 이상을 차지하며, 국내에서 가장 글로벌한 게임 기업으로 자리매김하고 있습니다. 향후에도 크래프톤은 핵심 IP의 서비스 고도화와 신작 투자 확대를 통해 지속가능한 재무성과를 실현해 나갈 것입니다.

매출액



매출

2조 7,098억 원

PUBG IP의 높은 성장 기반 역대 최대 매출 기록하여 전년 대비 41.8% 성장

영업이익

1조 1,825억 원

높은 매출 성장으로 연간 영업이익 1조 원 돌파하여 전년 대비 54% 성장

5개년 CAGR¹⁾

매출 기준 20%

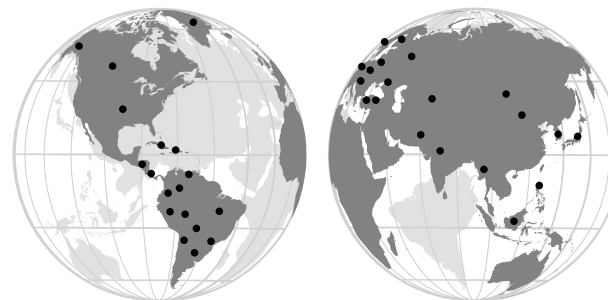
PUBG IP의 지속가능한 성장을 위한 다양한 개발 및 사업적 시도를 통해 지난 5년간 연평균 20% 매출 성장

당기순이익

1조 3,026억 원

PUBG IP의 고성장을 통해 전년 대비 119.3% 성장

퍼블리싱 서비스 국가



퍼블리싱 서비스 국가 242개 돌파(2024년 12월 기준)

- 중국, 러시아, 대한민국, 미국, 베트남, 브라질, 튀르키예, 우크라이나, 독일, 인도 등 전 세계 주요 시장에 출시되어 서비스 진행 중
- 현지 퍼블리싱 전문 조직 1,000여 명 이상

주요 성과

inZOI 얼리 액세스 1주일 판매량

100만 장 달성

(2025년 4월 기준)



BATTLEGROUNDS PC·콘솔 누적 가입자 수

2억 1,750만 명

(2025년 3월 기준)



해외 매출 비중

93 %

(2024년 12월 기준)



1) 2019년부터 2024년까지의 연평균 성장률(CAGR, Compound Annual Growth Rate)을 의미

KRAFTON AI Special

KRAFTON AI Focus area

크래프톤은 AI를 DNA로 삼아 게임 제작, 플레이 경험, 일하는 방식의 혁신을 이끌며, 'AI Native Company'로의 전환을 가속화하고 있습니다.



AI로 제공하는
게임의 새로운 재미

인간과 같이 상호작용 및
게임 플레이를 할 수 있는 캐릭터
CPC(Co-Playable Character)를 통한
게임 경험의 혁신



AI를 활용한
게임 제작 공정의 혁신

게임 제작 과정에서 AI 기술을 활용하여
제작 시간 및 비용을 효율화하고,
게임 제작의 워크플로우를 혁신



AI 관련
신규 사업 기회 모색

AI 관련 신기술 활용 및
사업화 기회 모색 &
지속적인 혁신 창출과
기술경쟁력 향상을 통한 사업 확장 추구

KRAFTON AI Special

게임에 혁신을 더하는 AI 연구의 중심

게임 혁신을 이끄는 AI 연구

크래프톤은 AI 기술이 게임의 재미와 제작 방식을 넘어, 게임 산업의 새로운 패러다임을 여는 핵심 역량이라고 믿습니다. 이를 실현하기 위해 기초 연구부터 실제 서비스 적용에 이르기까지 AI 기술 내재화에 집중하고 있으며, CPC(Co-Playable Character) 등 차세대 게임 경험을 가능케 하는 기술을 개발하고 있습니다. 크래프톤의 AI 연구는 2022년 AI 전담 조직인 딥러닝 본부의 신설과 함께 본격적으로 시작되었으며, 김창한 대표가 초기 단계부터 직접 조직 구성에 참여해 핵심 인재 확보와 기술력 강화를 주도해 왔습니다. 현재까지 누적 1,000억 원 이상을 AI 기술 개발과 전문 인력 확보에 투자해 왔으며, 게임 개발과 퍼블리싱은 물론 사내 업무 전반에 걸쳐 AI 기술이 실질적으로 적용될 수 있도록 기반을 구축하고 있습니다. 이러한 기술력을 바탕으로 크래프톤은 게임 내 활용을 넘어 신규 사업 기회로 AI 역량을 확장하고 있으며, 국제 AI 학회 논문 게재 및 글로벌 파트너십을 통해 기술의 신뢰성 확보에도 힘쓰고 있습니다.

Research Areas

Vision & Animation 2D·3D 이미지 모델링, Video-to-Motion, Lip Sync 등 시각 자산 자동 생성 기술 연구	Multi-modal Learning 이미지, 텍스트, 음성 등 다양한 데이터를 융합, 복합적 상황 인식 및 생성이 가능한 AI 개발	Voice Synthesis 감정과 억양이 반영된 음성 합성(TTS), Voice Conversion 등 몰입감 있는 음성 경험 제공
Reinforcement Learning 게임 내 AI 플레이어나 테스트용 봇을 위한 자율 학습 기반 행동 전략 설계	Language Model 대화형 시스템, 질의응답 시스템 등 언어 이해 및 생성 기술을 통해 인간과의 상호작용 구현	Data-centric AI 효율적인 데이터 수집·가공·증강을 통해 AI 모델의 성능과 신뢰성, 공정성 향상 기반 기술 확보

AI R&D 연구 성과

크래프톤은 AI 중심의 게임 패러다임 전환을 선도하는 글로벌 기술 기업으로 도약하기 위해, AI 원천 기술 확보와 실질적 적용에 중점을 두고 전략적 R&D 투자와 기술 내재화에 집중하고 있습니다. 특히, 크래프톤은 세계적인 AI 학회를 통해 자사의 연구 역량과 기술 우수성을 입증하고 있습니다. 지금까지 NeurIPS(뉴립스), ICML(국제머신러닝학회), ICLR(국제표현학습학회) 등 세계 최고 권위의 AI 학회를 포함해 총 38편의 논문이 채택되었으며, 이 중 2023년 NeurIPS에서는 국내 게임사 중 최다인 5편의 메인트랙 논문을 발표하였습니다. 주요 연구 분야는 생성형 AI, 강화학습(RL), 멀티모달(Multi-modal) 학습 데이터 기반 모델 최적화 등으로, 이는 모두 게임 제작과 운영 전반의 효율성과 창의성을 높이는 데 직결되는 핵심 기술입니다. 2024년에는 ICLR, ICML, NeurIPS에서 총 8편의 메인트랙 논문을 발표하였고, 2025년 1분기에는 ICLR에 채택된 6편 중 3편이 Spotlight에 선정되는 성과를 거두었습니다. 또한, ACL(전산언어학회), COLT(학습이론학회), CVPR(컴퓨터 비전 및 패턴 인식 학회) 등 AI 주요 국제 학회에서도 2023년 11편, 2024년 18편, 2025년(1분기 기준) 9편의 논문을 게재하였습니다. 크래프톤은 앞으로도 AI 학술 연구와 실무 적용을 병행하며, 게임 산업의 기술 고도화와 AI 생태계 확산에 기여할 수 있도록 지속적으로 노력해 나갈 계획입니다.

글로벌 학회 총 38편 논문 채택(세계 3대 AI 학회 포함)

연도	2023	2024	2025(1분기)
게재 논문 수	11	18	9

2025 메인 트랙 주요 논문 리스트

논문명	학회
SimBa: Simplicity Bias for Scaling Up Parameters in Deep Reinforcement Learning	ICLR 2025 Spotlight
Test-time Alignment of Diffusion Models without Reward Over-optimization	
Rare-to-Frequent: Unlocking Compositional Generation Power of Diffusion Models on Rare Concepts with LLM Guidance	

KRAFTON AI Special

게임에 혁신을 더하는 AI 연구의 중심

자사 게임 적용을 위한 딥러닝 기술 연구 및 개발

크래프톤은 자사 게임에 AI 기술을 실질적으로 적용하기 위해 다양한 연구를 지속적으로 진행하고 있습니다. 주요 연구 분야는 자연어 처리(NLP), 언어 모델(LM), 3D 비전 및 애니메이션, 음성 인식 및 합성(STT·TTS), 강화학습(RL), 멀티모달(Multi-modal) 모델 등이며, 고유한 AI 원천 기술을 확보함으로써 다양한 프로젝트에 적용 가능한 기술력을 내재화해 왔습니다.

게임 내 실제 적용사례

PUBG 현실감 있는 강화학습(RL) 기반 AI 봇과 고도화된 Anti-cheat 시스템 개발 중, 반복 학습을 통해 AI 플레이어의 몰입도와 전략성을 강화

inZOI 프롬프트 기반 캐릭터 커스터마이징(Zoi Pen), 2D→3D 자동 변환, 텍스트 기반 텍스처 생성, Video-to-Motion 자동 애니메이션 등 생성형 AI 기술을 적용하고, 부적절한 이미지 생성을 방지하는 필터링 기술도 함께 도입

Uncover the Smoking Gun 자체 개발한 TTS 모델을 활용해 음성 상호작용 가능한 NPC(Non-Player Character) 구현, 자연스러운 대화형 경험 제공

기타 사례: 자유 대화형 NPC(LLM 기반) 적용(ReLU Games), 영어 음성 합성(TTS) 도입 및 한글 음성 합성(TTS) 순차적 확장 예정

사내 업무 효율화를 위한 딥러닝 기술 기반 서비스 개발

크래프톤은 사내 다양한 영역에 AI를 선제적으로 도입하고, 이를 통해 업무 방식의 혁신과 생산성 향상을 모색하고 있습니다. 앞으로도 AI를 단순한 도구가 아닌, 게임 제작과 조직 운영 전반의 변화를 이끄는 핵심 요소로 삼아, 지속적인 연구, 투자, 그리고 글로벌 협업을 통해 기술 경쟁력을 강화해 나갈 계획입니다.

KRIS(KRafton Intelligence System)

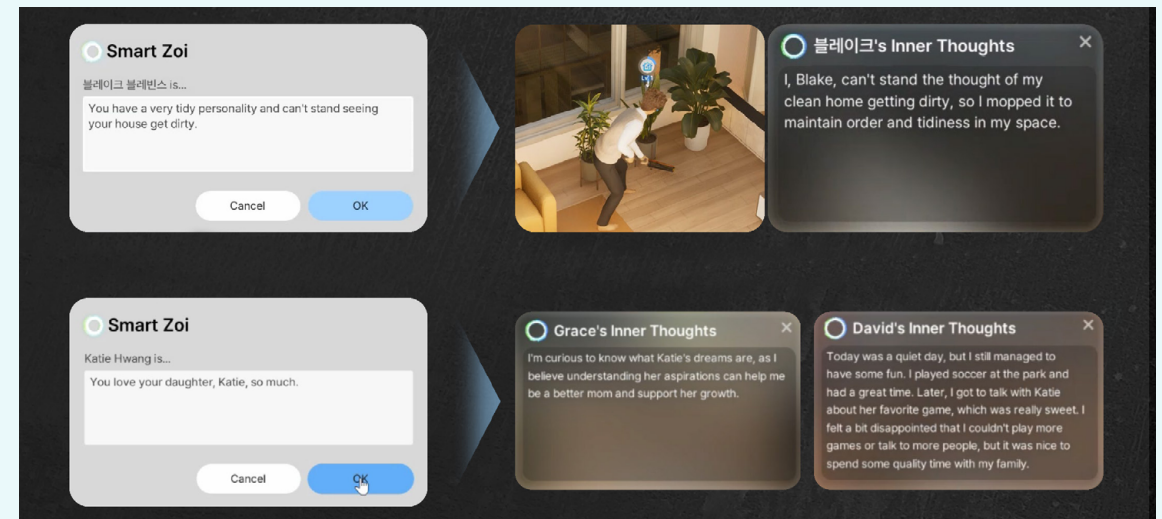
크래프톤은 사내 업무 효율성 향상을 목표로, 자체 AI 시스템인 KRIS를 개발해 운영하고 있습니다. KRIS는 사내외에 분산된 데이터를 하나의 통합 데이터베이스로 연결하고, AI 기반의 분석을 통해 구성원들에게 맞춤형 인사이트와 다양한 질문에 대응하는 AI 비서 역할을 수행합니다. 이 시스템은 사내 문서 요약 및 검색 챗봇, 글로벌 직원을 위한 고정확도 AI 번역, 게임 유저 피드백 분석 등 다양한 기능을 통해, 실제 업무 현장에서 AI가 실질적으로 활용될 수 있는 기반을 마련하고 있습니다.



CPC 기술 연구 및 개발

크래프톤은 CES 2025에서 NVIDIA와 공동개발한 생성형 AI 기반의 'CPC(Co-Playable Character)'를 선보이며, 게임 내에서 유저와 함께 상호작용하고 협력하는 미래 게임 산업의 방향성을 제시하였습니다. CPC는 언어 모델(LM), 강화학습(RL), 인간-AI 상호작용(HAI) 디자인이 결합된 통합 기술에 기반한 AI 캐릭터로, 게임 내 상황을 실시간 이해하고 유저와 대화하며 협동 플레이가 가능한 것이 특징입니다. 이러한 CPC는 기존 NPC(Non-Player Character)와 달리 자율적 판단 및 추론, 실시간 양방향 음성·텍스트 소통, 개인화된 장기 기억 등을 갖추고 유저와 함께 적극적으로 생각하고 소통하며 게임을 진행할 수 있으며, 유저와의 공동 플레이 또는 조언, 코칭 등 다양한 상호작용이 가능합니다.

2025년 3월 열리 액세스로 출시된 크래프톤의 게임 'inZOI'에는 CPC인 Smart Zoi 기능이 실험적으로 적용되었으며, 향후 PUBG 등 주요 IP에 확대 적용되어 유저 경험의 변화를 이끌어 낼 계획입니다.



KRAFTON AI Special

AI를 통한 새로운 게임 경험 선도

크래프톤은 산하 여러 개발 스튜디오를 통해 AI 기술을 게임 제작에 다양하게 적용하고 있으며, 그 중 ReLU Games는 딥러닝 기술과 게임의 융합을 통해 새로운 플레이 경험을 실험하고 AI 기반 게임의 가능성을 집중적으로 탐구하고 있습니다.

Uncover the Smoking Gun

근미래의 탐정이 되어 NPC와의 대화를 통해 사건의 전말을 추리해 나가는 게임으로, 오픈AI의 대화형 AI 모델 GPT-4o를 게임 환경에 맞춤 적용하였습니다. 게임 속 용의자들은 단순한 질의응답을 넘어 각자의 개성과 배경에 맞는 말투로 응답하며, 실제 사람과 채팅하는 듯한 몰입감을 제공합니다. 유저의 질문에 따라 시나리오가 유기적으로 변화하도록 설계되었으며, 크래프톤이 자체 개발한 TTS(Text-to-Speech) 엔진 DiTTo를 적용해 AI 용의자들의 대사가 실제 음성과 유사하게 출력되도록 구현함으로써, 음성과 대화 리듬까지 일치하는 몰입도 높은 플레이 경험을 제공합니다. 선도적인 게임 혁신 사례를 인정 받아 2024 대한민국 게임 대상 '굿게임상'을 수상 하였습니다.



마법소녀 카와이 러블리 즈콩도콩 바콩부콩 루루핑

감정을 담아 마법 주문을 영창하며 전투를 진행하는 내러티브 기반 음성 시뮬레이션 게임으로, 유저의 감정과 의도를 함께 인식할 수 있도록 커스텀 음성 인식 기술이 적용되었습니다. 캐릭터 원화를 제외한 게임 내 모든 그래픽 요소는 생성형 AI 기술을 활용해 구현되었습니다. 데모 빌드까지 총 3명의 개발자가 1개월간 투입된 초단기 프로젝트로, 생성형 AI 톨의 높은 효율성과 개발자의 창의력이 결합했을 때의 가능성을 보여주는 사례입니다. 게임 화제성만으로 전 분야의 인플루언서들의 자발적 플레이가 이루어졌으며 조회수 220만, 좋아요 5.5만 이상을 기록하였습니다.



MIMESIS

최대 4인이 협력하는 가운데, 의심-확신-배신의 감정이 반복되며 심리적 공포와 유머를 동시에 유발하는 심리 서스펜스 협동 게임입니다. 유저의 움직임과 패턴을 학습한 AI '미메시스'는 실제 인간처럼 자연스럽게 상황에 맞는 행동을 할 수 있도록 설계되었으며, 단순한 행동 트리를 넘어 개연성과 변수가 가능한 움직임과 음성 연출을 구현하기 위해 강화 학습 기반의 모델을 적용하고 있습니다. 매 판마다 수집된 플레이 데이터를 주기적으로 학습해 AI가 점차 정교하게 진화하며, 유저가 '이 동료가 실제 사람인지 AI인지'를 끊임없이 의심하게 만드는 몰입감을 제공합니다.



Scavenger T.O.M

로봇 T.O.M을 패널로 조작해 지상을 탐사하고, 생존을 위해 자원을 제작하는 게임입니다. 지상에 홀로 남겨진 T.O.M을 원격으로 조작하여 '탐험'의 경험을 극대화하기 위해 AI 기술이 활용되었습니다. T.O.M이 탐험하는 지상 배경 환경은 유저의 조합 방식에 따라 AI 기술을 통해 생성되며, 게임 콘셉트와 세계관의 일관성을 해치지 않으면서도 몰입감을 높이기 위해 최신 이미지 생성 기술들이 다양하게 조합됩니다. 현재는 유저가 경험하게 될 탐험 환경의 시각적 일관성과 게임 플레이 간의 유기적 연결을 최우선 기준으로 삼고, 이를 충족하기 위한 다양한 기술 구현을 도전하고 있습니다.



KRAFTON AI Special

일하는 방식을 바꾸는 AI 전략 파트너

전사 AI 도입 및 업무 혁신

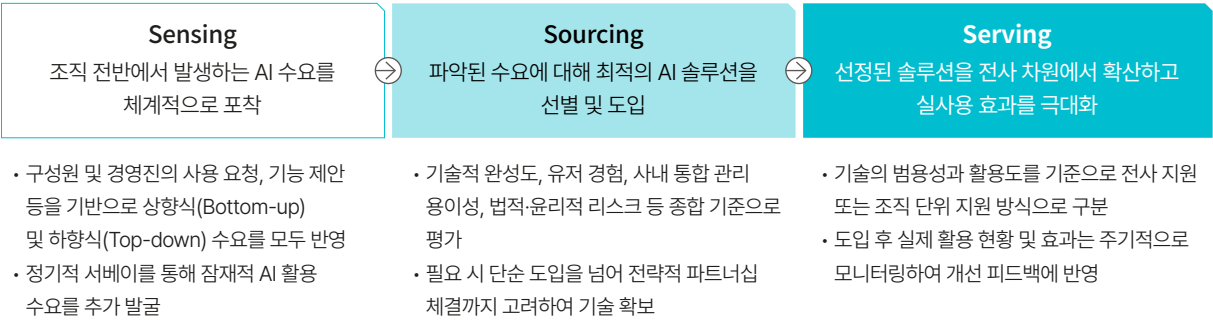
크래프톤은 사내 구성원이 신규 AI 도구를 적극 활용할 수 있는 지원 체계를 구축하였습니다. 구성원들이 다양한 AI 도구를 안전하고 효과적으로 활용할 수 있도록 AI 교육 프로그램과 실습 중심의 워크숍을 운영하고 있으며, AI Literacy 향상을 위한 사내 지식 공유 세션도 정기적으로 진행하고 있습니다. 실제 업무 현장에서는 최신 생성형 AI 기반 도구들이 콘텐츠 기획, 리서치, 언어 번역, 코드 작성, 데이터 분석 등 다양한 영역에서 적극 활용되고 있습니다. 이를 통해 반복적이고 수작업이 필요한 업무의 효율화를 이루는 동시에, 구성원들이 보다 창의적인 업무에 집중할 수 있는 환경을 조성해 나가고 있습니다. 크래프톤은 AI와 함께 일하는 문화를 전사적으로 확산하며, 'AI Native Company'로의 전환을 지속적으로 추진하고 있습니다.

AI 솔루션 및 활용 사례

OA 솔루션	Perplexity	· 게임 엔진(Unreal Engine 5)의 핵심 기능 검토, 시스템 성능 비교, UI 구성 사례 분석 등 게임 개발에 필요한 기술 정보를 실시간으로 탐색하는 데 활용	
	ChatGPT	· 글로벌 공지사항 및 업데이트 패치노트의 실시간 자동 번역, Discord 커뮤니티 채팅 로그 분석	
게임 개발 (Tech, Design, Audio 등)	Midjourney	· 초기 콘셉트 아트 및 시각 자료 제작 · 게임 내 이미지 요소(아이콘, 배경, 지도 등)의 제작 및 편집 작업	
	Github	· 반복되는 코드의 자동 생성 및 오류 수정 지원	
	Copilot	· 스크립트 작성 중 오류 발생 시 실시간 코드 리뷰 지원	
	Cursor	· 프레임워크 변경 시 코드 자동 변환 및 스타일 최적화	· 신규 API 적용에 따른 기존 코드 구조 전체 재정비
	Claude	· 캐릭터 대사와 스토리 초안의 자동 생성 · 등장인물의 대사 및 이야기 흐름 작성 지원	
	ElevenLabs	· AI 기반 음성 생성 및 대사 타이밍 조정 기능 · 영상 편집 초기 단계에서 성우 없이 캐릭터 대사 음성 생성 · 게임 내 캐릭터 등장 연출 시 음성 사운드 제작에 활용	· 나레이션 녹음 없이 AI음성으로 대사 자동 처리

구성원 AI Transformation 추진

크래프톤은 조직 내 모든 업무 영역에 AI 기술이 효과적으로 적용될 수 있도록, Sensing – Sourcing – Serving의 3단계 프로세스를 기반으로 AI Transformation 전략을 추진하고 있습니다. 2024년에는 국내 최초로 OpenAI와의 파트너십을 통해 ChatGPT Enterprise를 도입하였으며, 이외에도 Copilot, Perplexity, Midjourney 등 70여 개 AI 툴을 구성원에게 지원하고 있습니다. 크래프톤은 AI 활용의 조직 내 확산과 내재화를 위해, 자체 제작 AI 툴 매뉴얼을 제작하여 전사 구성원이 AI를 쉽게 활용할 수 있도록 돕고 있으며, 현재 95% 이상의 직원이 AI를 실무에 활용 중입니다.



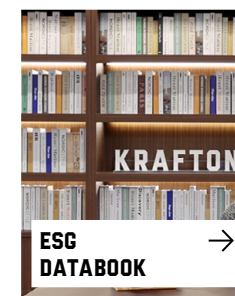
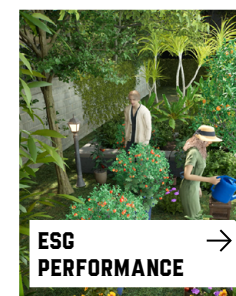
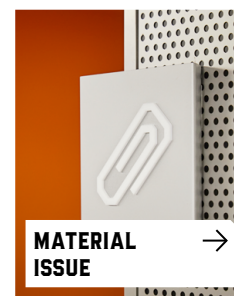
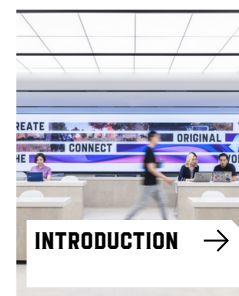
구성원 대상 AI 역량 강화 활동

AI 교육·스터디·세미나	· (2024.05.22) ChatGPT Enterprise 101 Webinar · (2025.04.22) ChatGPT 활용한 Slack 자동화 세션	· (2025.04.11) ChatGPT 활용 촉진 교육
	· M365 Copilot 교육 세션	· Copilot for M365 Excitement Day
	· NVIDIA Developer Day: AI 게이밍의 미래 · BOOK REVIEW : AI VISUAL TECHNIQUE	· 프롬프트 마스터 클래스



ESG MANAGEMENT

- 17 ESG Governance
- 18 ESG Highlights
- 23 이해관계자 소통
- 24 중대성 평가



ESG Governance

크래프톤은 지속가능한 미래를 위한 책임 있는 경영을 실천하고자, ESG를 기업 전략의 핵심 영역으로 인식하고 이를 전사적으로 정착시켜 나가고 있습니다. ESG가 단순한 선언에 머무르지 않고 실질적인 변화와 성과로 이어질 수 있도록, 2024년에는 이사회 산하에 ESG위원회를 신설하였습니다. ESG위원회는 ESG 전략 방향 설정을 비롯해 주요 정책 검토, 리스크 관리 체계 강화 등 전사적인 이슈를 심의하며, ESG 경영의 실행 기반을 마련하는 데 중점을 두고 있습니다. 위원회 논의는 각 부문의 ESG 과제를 구체화하고 실행 성과를 점검하는 방식으로 이어지며, 기업의 지속가능성을 높이기 위한 방향으로 확장되고 있습니다. 이러한 ESG 거버넌스 체계가 유기적으로 작동할 수 있도록, 이사회 사무국은 운영 실무를 지원하며 전사적 조율 기능을

수행하고 있습니다. 이사회 지원과 지배구조 관련 실무 경험을 바탕으로, ESG 안건의 정비, 경영진 및 유관 부서와의 연계, 글로벌 기준 검토 등을 조율하며, 위원회 논의가 실행으로 이어질 수 있도록 중간 허브 역할을 하고 있습니다. 이를 통해 이사회 차원의 책임성과 일관된 실행 원칙이 조직 전반에 내재화될 수 있도록 지원하고자 합니다.

한편, 크래프톤은 ESG위원회 설립 이전부터 정보보호, 구성원 다양성, 환경 관리 등 다양한 분야에서 ESG 관련 활동을 추진해왔습니다. 앞으로는 ESG위원회와 이사회 사무국 간의 유기적 연계를 통해 이러한 활동을 더욱 체계화하고 전략 수립과 실행체계를 고도화 함으로써, 다양한 이해관계자의 기대에 부응하는 지속가능한 기업으로 한층 더 도약해 나갈 계획입니다.

2024-2025 ESG위원회 활동

구분	주요 안건	개최일자	참석률
ESG 경영 성과 관리·감독	• ESG 업무 현황 및 추진계획 보고의 건	2024-12	100%
	• 중대성 평가 결과 보고의 건	2025-04	100%
	• ESG위원회 운영 방향 논의의 건		
기타	• ESG위원회 위원장 선임의 건	2024-05	100%

ESG 추진체계

➡ ESG위원회 규정



구분	역할	
ESG위원회	사외이사 2명 윤구(위원장), 여은정	사내이사 1명 장병규
	• ESG 경영의 최상위 의사결정 기구로서, 기업의 지속가능한 성장을 위한 ESG 전략 및 정책을 검토하고 방향성 제시 • ESG 관련 주요 활동 및 성과를 점검하고, 리스크 및 기회의 식별과 평가에 대한 감독 및 대응 체계 구축 • ESG 활동 이행 상황 점검 및 개선 방향 논의	
이사회 사무국	• ESG 전략과 정책 실행을 지원하고 ESG 과제의 수행 총괄 • ESG위원회의 운영을 지원하며, 위원회 논의 사항을 전사 실행 • ESG 데이터 관리 및 성과 모니터링	
유관 부서-ESG Working Group	• 각 사업 활동에서 ESG 활동 계획 및 과제 수행 • 교육, 캠페인 등을 통해 구성원들에게 ESG 경영을 내재화 • ESG 성과를 측정하고 피드백을 반영하여 지속적으로 개선	

ESG Highlights

(2024년 12월 기준)

2025년 MSCI AA MSCI	총 온실가스 집약도* * 연결기준 매출액(십억 원) 기준 전년 대비 0.7 감소 CO₂	월별 소통위원회 12 회 개최	이사회 여성 비율 57 %
	커피박 재활용량 누적 675 kg	인당 출산지원금 최대 1억 원 지급	주주환원을 위한 자사주 매입액 1,992억 원
2024년 KCGS B+	역삼 센터필드 사옥 친환경 등급 LEED GOLD	인당 교육* 시간 * 법정교육, 직무교육 등 모든 형태의 교육 포함 41 시간	우리사주 총 24만 주

ESG Highlights

구성원에게는 생산적 몰입과 리프레쉬를, 지역에는 쾌적하고 편안한 쉼을 제공하는 자연친화적인 Green Fabric을 구축합니다.

친환경 신사옥

크래프톤은 변화하는 조직 규모와 업무 방식에 유연하게 대응하기 위해 서울 성수동에 새로운 통합 사옥을 구축하고 있습니다. 신사옥은 일의 몰입도와 공간 효율을 동시에 고려하여 구성원의 근무 경험을 개선하고 협업의 유연성을 극대화할 수 있도록 공간 구조를 구성하고 있습니다. 2028년 완공을 목표로 하는 성수 신사옥에는 에너지 효율과 자원 절약, 친환경 자재 사용 등 다양한 친환경 요소를 반영하고 있습니다. 아울러, 도심과의 소통을 강화하기 위해 지역성과 공공성을 고려한 공간 전략도 포함하고 있습니다. 특히 저층부는 개방형 커뮤니티 공간으로 계획되어, 성수 지역 고유의 도시성과 어우러지는 교류·감성·어울림 중심의 공유 공간으로 활용될 예정입니다.



도심 속 녹지 조성

크래프톤 성수동 신사옥은 도심 내 녹지 공간 확보를 통해 환경 개선과 시민 삶의 질 향상에 기여하고자 합니다. 특히 사옥 외부공간은 ‘도심 속 숲’을 모티브로, 저층부 일부를 공공 개방 가능한 녹지 공간으로 설계하여 지역 사회와 자연스럽게 연결되는 커뮤니티 거점으로 활용될 수 있도록 조성하고 있습니다. 이를 통해 신사옥은 인근의 문화 상권과 연계해 성수동 고유의 활력 있는 도시 환경 속에서 사람·녹지·문화가 유기적으로 이어지는 중심 공간으로 기능할 것으로 기대됩니다. 또한, 사옥 내 실내 조경공간과 테라스에는 다양한 식생을 적용한 녹지 공간을 도입하고자 합니다. 교목, 관목, 그라스류 등 다양한 수종을 활용해 계절감을 반영하고, 넓은 공간감과 전망을 확보하도록 계획하고 있습니다.



성수 신사옥 친환경 인증 취득 추진 계획

성수 신사옥은 다양한 친환경 인증 취득을 목표로 녹색건축인증, 건축물 에너지효율등급, 제로에너지건축물 인증, LEED Platinum 등급 인증 등 관련 요건을 충족하기 위한 준비를 단계적으로 진행 중입니다.

성수 신사옥 친환경 설비 구축 계획¹⁾

구분	역할	
단열	· 고기밀, 단열 창호적용	
공조 설비	· 바닥공조 적용에 의한 구역별 부하 대응성 우수	· 실내공기환경 개선 및 실내온도분포 불균형 개선
조명	· 고효율 조명 기기 적용	
신재생에너지	· 태양광 1,237.95kW(고정식), 64.728kW(BIPV)	· 수열 6,390.00kW · 발전기 배기가스 저감장치
승강기	· 승강기 회생제동장치 설치하여 운영시 전기 재활용	
수자원	· 우수저류시설을 설치하여 우수를 조경용수로 재활용	· 중수시스템 적용 · 절수형 위생기구 적용
냉난방	· 광역 원수의 안정적인 수온을 열원으로 사용	· 수축열 시스템을 적용하여 심야시간에 여름철 냉수, 겨울철 온수를 저장하였다가 주간에 히트펌프와 열교환하여 냉·난방 열원 공급
전력	· 전력공급의 안전성 확보를 위한 시스템 구축 및 백업 계통을 통한 유지관리, 무중단 작업환경 구축	· 환경 폐쇄형 수배전반 및 냉각팬을 장착한 변압기 · 저소음 고효율 몰드 변압기

1) 2024년 건축계획서에 따른 설계 기준을 기반으로 작성

ESG Highlights

문제를 끝까지 풀어 내고자 하는 집요함과 디버깅을 위한 끈기, 원하는 것을 온전히 얻어내는 몰입을 경험하게 됩니다.

크래프톤 정글

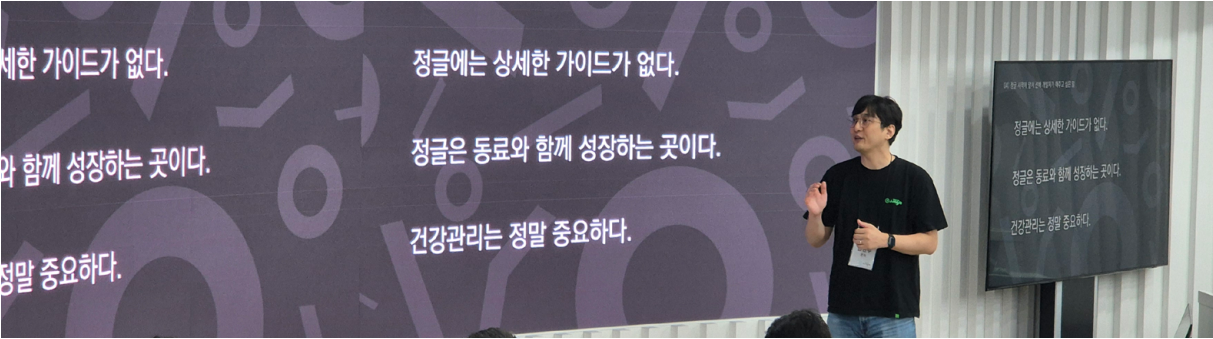
급변하는 기술 환경 속에서 산업 전반적으로 실무형 디지털 인재에 대한 수요가 빠르게 증가하고 있습니다. 이에 크래프톤은 사회적 책임의 일환으로, 실전형 디지털 인재 양성 프로그램인 ‘크래프톤 정글’을 운영하고 있습니다. 크래프톤 정글은 참여자가 자기 주도적 몰입과 협업을 통해 압축적으로 성장할 수 있도록 진로 탐색부터 실무 중심의 프로젝트 수행, 연구 인력 양성까지 단계적으로 구성되어 있습니다. 크래프톤은 본 프로그램을 통해 SW·AI·게임 등 디지털 산업 전반의 인재 육성 생태계를 조성하고, 연 1,000명 이상의 인재를 산업 현장에 배출하는 것을 목표로 하고 있습니다.

인재 양성 체계

핵심역량	교육 접근법	기대효과
진취성 및 주도성	자기주도적 몰입학습	• 산업에서 필요한 실무 역량을 단기간에 집중적으로 확보 • 몰입 경험을 통해 필요한 지식을 스스로 습득해 가는 경험 제공
문제 해결 능력	프로젝트 기반 학습	• 서비스 개발 및 게임 론칭, 고객 유치에 따른 프로젝트 개선 • 컴퓨터 사고에 기반한 문제해결 능력 및 실무 능력 강화
소통 및 협업 능력	팀 워크 중심의 커리큘럼	• ‘함께 일하기 좋은 동료’가 되기 위한 협업 능력 강화 및 포용적 사고

커리큘럼

크래프톤 정글		
• 전공에 관계없이 기초 이론부터 실무 프로젝트, 취업 연계까지 단계적인 개발자 육성		
기초 이론 습득	응용 및 심화	서비스 론칭 및 취업
• 알고리즘, 자료구조, 프로그래밍 언어 (C언어 등)에 대한 기본기를 다지고 과제를 수행하며 컴퓨팅 사고력을 확장	• 팀 프로젝트를 통해 운영체제, 네트워크 등 시스템 전반에 대한 심화 탐구 및 소프트웨어 동작 원리 이해	• 유저 대상 서비스를 개발하여 론칭 후 멘토링을 통해 개선 • 자기소개서 작성과 지원
크래프톤 정글 게임랩		
• 게임의 기획부터 개발, 출시까지 전체 제작 과정을 직접 경험하며 개발자로 육성		
초기 기획 및 구조 학습	제작 및 구현	출시 및 개선
• 게임 제작 환경에 대한 기초 이해를 바탕으로, 레벨 디자인 및 밸런싱 등 핵심 요소를 탐색하며 게임 설계	• 팀 프로젝트로 현업과 동일한 빌드업을 경험하며, Proof of Concept 빌드 제작 • 현업 멘토의 제작 코칭	• 글로벌 플랫폼에 게임 런칭 • 유저들과의 소통을 통한 게임 패치 진행



ESG Highlights

파트너십



크래프톤 정글

크래프톤-KAIST 간 양해각서 체결(2022년 7월)을 통해
KAIST 비학위과정인 'SW사관학교 정글'의 철학 및
커리큘럼 벤치마킹



크래프톤 정글 게임랩

게임계의 하버드라고 불리는 '디지펜 공과대학
(DigiPen Institute of Technology)'과의 교류를 통해
게임 인재 양성에 대한 경험 공유 및 협력 관계 구축

운영 성과 및 향후 계획

크래프톤은 연 1,000명 규모의 디지털 인재 양성을 위해 지속적으로 프로그램의 규모 확대 및 고도화를 추진하고 있습니다. 크래프톤 정글과 크래프톤 정글 게임랩은 2025년부터 신축된 크래프톤 정글 용인캠퍼스에서 연 460여 명을 대상으로 교육 실행 예정입니다.

구분	교육기간	교육규모	현황 및 향후 계획	
크래프톤 정글	5개월	308명	· 1-6기 수료율: 95% · 2025년 1월, 7기 수료	· 2025년 3월 10일, 8기 교육 시작
크래프톤 정글 게임랩	6개월	61명	· 1-2기 수료율: 100%	· 2025년 3월 4일, 3기 교육 시작

취업지원

크래프톤은 크래프톤 정글에서의 경험이 실제 취업까지 연계될 수 있도록 다각도의 노력을 지속하고 있습니다.



취업 연계 기업 발굴

· 취업 연계 기업을 지속적으로 발굴하여 채용설명회 진행
· 프로젝트 멘토링을 통한 우수 인재 우선 선발 기회 제공



현업자 멘토링

· 현업 전문가들이 프로젝트에 참여하여 프로젝트 피드백 및 QA 테스트를 진행



인재 네트워크 구축

· 수료생들이 교류할 수 있는 인재 커뮤니티 육성
· 수료생들의 이력사항을 취합해 채용 니즈가 있는 기업에게 이력서 보기 및 인재 DB 제공



취업 역량 강화

· 이력서 작성 팁 제공 및 현업자와의 모의 면접 진행
· 성과발표회를 통해 교육생의 성과를 취업 연계 기업과 공유

크래프톤 정글 캠퍼스

크래프톤은 크래프톤 정글 프로그램 운영을 위해 지역사회 환경을 고려하고, 탄소 절감 및 소음 감소가 가능한 모듈러 공법을 적용하여 친환경 기술을 도입한 자체 캠퍼스를 조성하였습니다. 크래프톤 정글 캠퍼스는 연간 1,000명 이상의 개발자 양성을 위해 반기별 약 500명을 동시에 수용할 수 있는 시설입니다.



ESG Highlights

생각을 자유롭게 공유하고, 신뢰를 바탕으로 함께 성장하는 실시간 소통 문화를 실천합니다.

KLT(KRAFTON Live Talk)

KLT는 2015년 9월부터 매월 꾸준히 운영되고 있는 크래프톤의 대표적인 전사 소통 프로그램입니다. 구성원과 경영진이 한자리에 모여 회사의 크고 작은 일들에 대해 투명하게 공유하고, 자유롭게 묻고 답하는 시간을 갖고 있습니다. 경영진과 구성원이 같은 정보를 바탕으로 동일한 눈높이에서 함께 고민하고 논의할 때 비전을 함께 이뤄갈 수 있다는 믿음이 KLT의 중심에 있으며, 이것이 10년 가까이 한 번도 멈추지 않고 계속 이어져온 이유입니다. 전 세계 크래프톤 구성원들은 Zoom을 통해 KLT에 실시간으로 참여하고 있으며, 이렇게 축적된 KLT의 기록은 2024년 1월, 100회를 맞이하는 이정표로 이어졌습니다. 앞으로도 KLT는 구성원 간의 신뢰와 공감을 바탕으로, 투명하고 열린 조직문화를 실현하는 기반이 될 것입니다.

실명 기반의 투명한 질의응답 문화 정착

KLT는 초기부터 구성원의 질문을 수렴해왔으며, 2020년 6월 제58회를 기점으로 어플리케이션을 통한 실명 질문 방식을 도입하였습니다. 실명 공개에 따른 위축 우려도 있었으나, 구성원들이 투명한 소통 문화에 적극 공감하여 해당 방식은 빠르게 정착되었고, 2024년 1월 제100회까지 총 1,186건의 질문이 접수되며 지속적인 참여와 신뢰 기반의 질의응답 문화를 이어가고 있습니다.

실시간 글로벌 소통 기반 마련

KLT는 2020년 3월 제54회를 기점으로 라이브 방송 체계를 도입하여, 국내는 물론 해외 거점에 근무하는 구성원까지 온라인 스트리밍으로 실시간으로 참여할 수 있는 소통 환경을 조성하였습니다. 이어 같은 해 6월 제58회부터는 동시 통역 서비스를 추가함으로써 언어 장벽 없이 모든 구성원이 대등하게 참여할 수 있는 글로벌 커뮤니케이션 구조를 갖추게 되었습니다. 이는 KLT가 실질적인 전사 소통 프로그램으로 자리 잡는 전환점이 되었습니다.

KLT Highlights

2025년 6월 기준, 제118회가 진행 중이며 본 행사는 매월 세 번째 목요일에 정기적으로 개최됩니다.

KLT 주요 아젠다

크래프톤에서의 게임 제작: 제안부터 종료까지

크래프톤의 전사 방향성 및 주요 변화

인도 게임 시장 현황 소개 및 향후 인도 사업 전략 발표

크래프톤의 미주 지역에서 콘솔을 통한 성장 기회

100회 특집, KLT가 지나온 길과 앞으로 나아갈 길

딥러닝을 활용한 게임 제작 공정 및 업무 효율화

새로운 사무공간에 대한 Q&A

PUBG IP Franchise의 비전

게임스컴 준비 과정

배틀그라운드 모바일 인디아 런칭 히스토리

2024년 BGMI 이스포츠 주요 이벤트 소개

크래프톤이 만드는 인재 양성 프로그램 '정글'

CEO Message: 크래프톤의 미래 5년, Franchise IP

게임업계의 투자: 크래프톤의 관점과 방향성



이해관계자 소통

크래프톤은 유저 및 구성원, 협력사, 주주 및 투자자, 지역사회, 정부의 관심사를 파악하고, 다양한 채널을 통해 커뮤니케이션을 수행하고 있습니다.

이해관계자



관심 주제

- 게임 콘텐츠의 품질 및 안정성
 - 유저 응대 및 피드백 반영
 - 유저 보호 및 운영 정책
- 공정한 평가 및 보상 체계
 - 수평적인 조직문화 및 커뮤니케이션
 - 인재 육성 및 성장 지원
- 공정한 계약 및 상생협력
 - 합리적인 협력사 선정 기준 및 절차
 - 협력사 산업안전보건 관리
 - 협력사 지속가능성
- 기업가치 제고 전략 및 성과
 - 수익성 및 리스크 관리
 - 투명한 지배구조
 - 주주환원
- 지역 청소년·대학생 대상 IT 교육
 - 게임 문화 인식 개선
 - 지역사회 가치 기여 활동
- 게임물 관련 법령 및 규제 대응
 - 정보보호 및 개인정보보호 준수
 - 공정거래 및 노동 관련 법규 준수
 - ESG 관련 공시 및 보고 의무

전략 및 대응

- 공식 커뮤니티 및 고객센터 운영
 - 패치노트 및 운영 정책 고지
 - VOC 대응
- 성과평가제도 운영 및 고도화
 - 리더십·역량 강화 교육 프로그램
 - 사내 커뮤니케이션 채널 활성화
- 협력사 행동규범 제정 및 배포
 - 협력사 안전보건협의체 운영
- 정기 IR 미팅 및 컨퍼런스 참석
 - 주주총회 및 전자공시 대응
 - ESG Report 발간 및 공시
- IT 인재 양성 프로그램인 크래프톤 정글 및 KRAFTON AI Fellowship 운영
 - 게임 제너레이션(Game Generation) 후원
 - 기부 및 봉사활동
- 법령 기반의 컴플라이언스 체계 운영
 - 개인정보 영향평가 및 정보보호 인증
 - 공정거래 및 반부패 관련 법률 기반 리스크 평가
 - ESG 공시체계 정비 및 대응 로드맵 수립

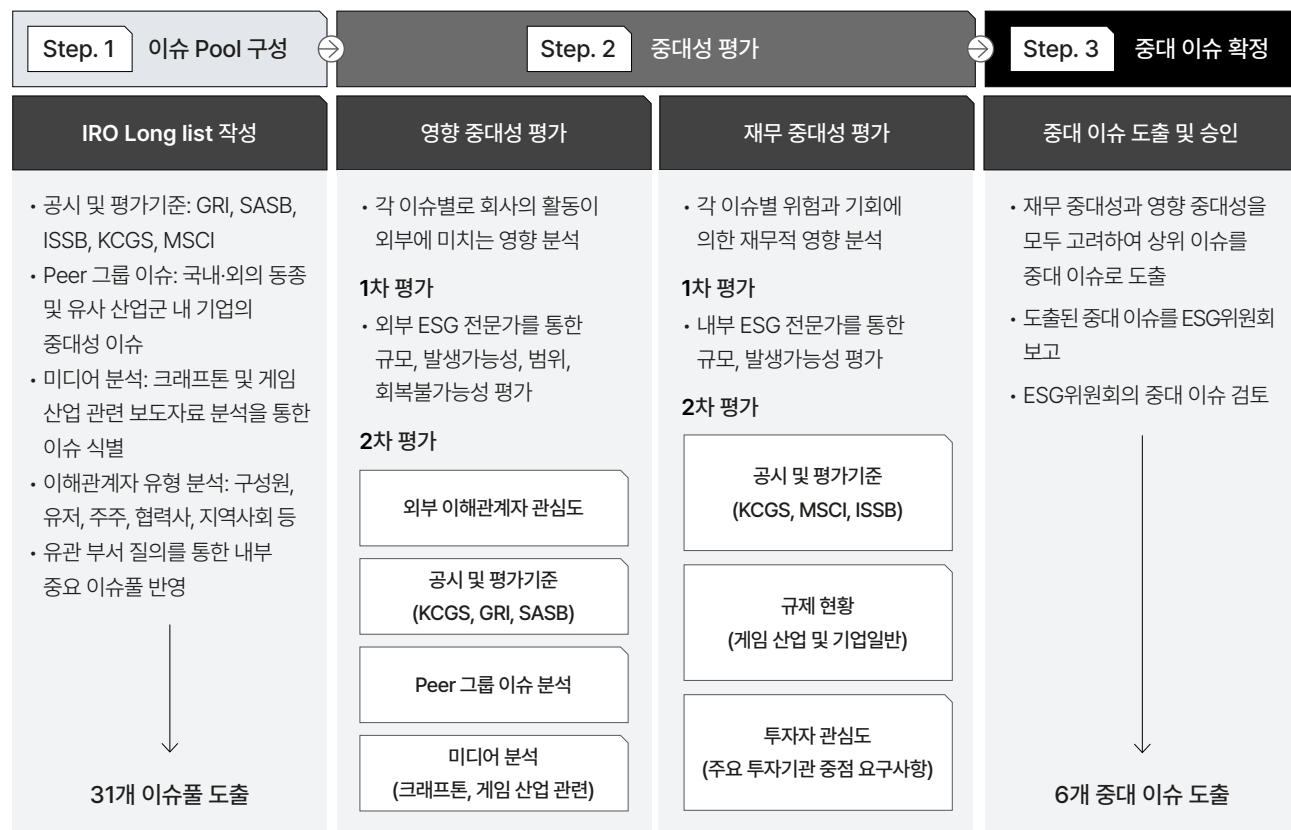
주기 및 소통채널

상시	SNS 및 홈페이지	상시	사내 이메일 및 메신저	계약시	협력사 행동규범	수시	IR 미팅	상시	SNS 및 홈페이지	수시	협회 및 산업단체 활동
	언론보도		사내 홈페이지 게시판								
	VOC 채널		인권 고충처리 및 윤리 고발 프로세스 (열린신고제도)								
수시	라이브 방송	상시	소통위원회	상시	협력사 고충처리 채널 (열린신고제도)	연도별	사업보고서 및 기업지배구조보고서	연도별	교육 및 봉사활동	수시	공공포털
			KLT(KRAFTON Live Talk)								
							ESG Report				
							주주총회				

중대성 평가

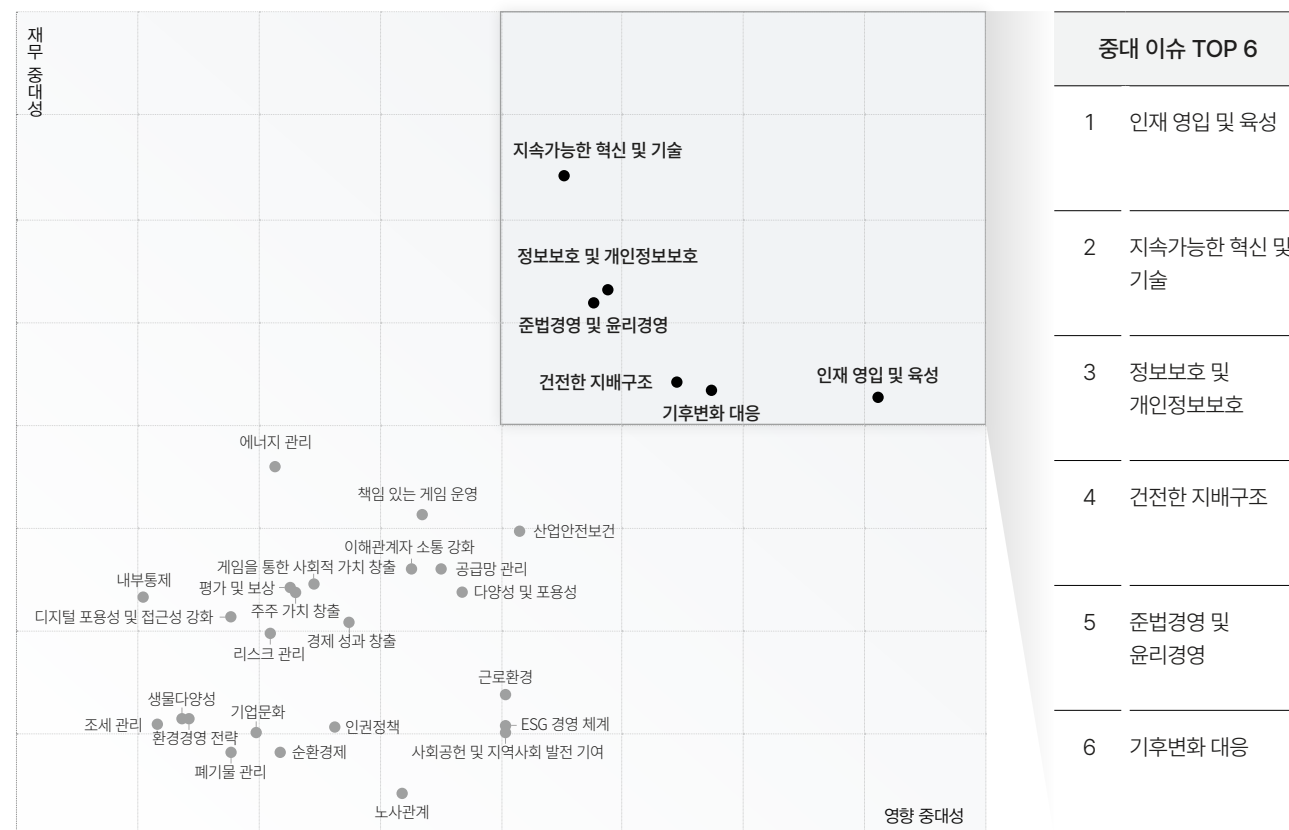
이중 중대성 평가

크래프톤은 지속가능경영의 핵심 이슈를 도출하기 위해 이중 중대성 평가(Double Materiality Assessment)를 실시했습니다. 이중 중대성 평가는 기업의 활동이 환경 및 사회에 미치는 영향과 환경·사회 이슈가 기업의 재무에 미치는 영향을 함께 고려하는 평가로, 크래프톤은 유럽 지속가능성 보고기준(ESRS, European Sustainability Reporting Standards) 이중 중대성 평가 방법론을 기반으로 평가를 수행하고 중대 이슈를 도출했습니다.



중대성 평가 결과

크래프톤은 이중 중대성 평가 결과를 바탕으로, 영향 중대성과 재무 중대성을 종합적으로 고려하여 핵심 이슈 6가지를 도출하였습니다. 도출된 이슈는 이사회 산하 ESG위원회에서 검토하였으며, ESG위원회는 중대 이슈를 토대로 ESG 전략 이행계획을 수립하고 모니터링하고 있습니다.



중대성 평가

중대 이슈 대응 전략

●: Low ●●: Mid ●●●: High

중대 이슈	영향 중대성	재무 중대성	기간	리스크 및 기회		대응 전략		GRI Index
인재 영입 및 육성 	●●●	●●	장기	- 우수 인재 확보를 위한 채용 및 영입 비용 발생 - 미흡한 보상으로 인한 인재 이탈에 따른 손실 - 구성원 교육 및 역량 개발에 따른 운영 비용 증가 - 조직 성장 과정(구성원 증가, 조직 개편 등)에서 커뮤니케이션 효율 저하 가능성 증가	- 우수 인재 확보에 따른 시장 경쟁력 강화 - 구성원 교육 및 역량 개발 강화에 따른 생산성 증가 - 적극적 소통을 통한 조직 리스크 사전 감지 및 개선	- 공정한 채용 프로세스 수립 및 내부 추천제도 운영 - KRAFTON AI Fellowship 프로그램 등을 통한 미래 인재 육성 및 확보	- 성과 중심 보상제도 운영 및 직무·역량 기준에 기반한 보상 차등화 - 사내 교육 플랫폼 체계화 및 직군·레벨별 맞춤형 교육 콘텐츠 개발·지원	401, 404
지속가능한 혁신 및 기술 	●●	●●●	장기	- 신기술 관련 윤리 이슈로 인한 유저 이탈 - 생성형 AI 기술 관련 개인정보 무단 수집에 따른 법적 분쟁 및 비용 발생 - 생성형 AI 기술 관련 상표권 및 저작권 침해에 따른 제재 및 소송 리스크 발생	- 신기술 관련 규제 강화에 따른 법률 자문 및 소송 비용 발생 - 신기술 혁신으로 인한 게임 제작 비용 절감 - 신기술 개발을 통한 시장 개척 및 유저 만족도 증가	- AI 윤리위원회 운영 및 기술 개발 단계별 윤리 검토 프로세스 운영 기획 - AI 윤리 원칙 기반 법률·규제 모니터링 체계 및 사전 리스크 점검 프로세스 구축	- 기술 리스크 사전 점검용 체크리스트 개발 - 지속적인 AI 연구 및 기술 혁신 추진, 외부 전문가 자문 강화	-
정보보호 및 개인정보보호 	●●	●●	중기	- 정보 유출로 인한 유저 신뢰도와 평판 하락 - 규제 준수를 위한 투자 및 운영비용 증가	- 정보 유출로 인한 손해 배상 및 과태료 지출 - 정보 반출 통제 실패로 인한 경쟁사에 게임 기술 관련 기밀 유출	- 개인정보처리방침 정비 및 보안관리체계 운영 - 개인정보 침해 예방 및 사고 대응 매뉴얼 수립·훈련 실시	- 정보보호 관련 위험관리계획 수립 및 연간 실행 점검 체계 운영 - 정보보호 캠페인 및 보안 교육 실시	418
건전한 지배구조 	●●	●●	장기	- 이사회 독립성 및 전문성 부족으로 인한 전략적 판단 오류 발생 - 사외이사 역할 수행 미흡으로 인한 이사회 감시 기능 저하 - 지배구조 개선을 위한 이사회 평가, 임가·겸직 제한 등 제도 운영에 따른 관리 비용 발생	- 이사회 구성의 독립성과 전문성 확보를 통한 전략적 의사결정 신뢰도 제고 - 사외이사 평가 및 겸직 체계 구축으로 이사회 감시·견제 기능 강화	- Board Review 제도 기반 사외이사 역량 정량·정성 평가 실시 - 사외이사 임기 및 겸직 제한 등 이해상충 방지를 위한 규정 운영	이사후보추천위원회를 통한 후보군 사전 평가 및 공개 프로세스 강화	2
준법경영 및 윤리경영 	●●	●●	장기	- 부패방지법, 공정거래법 등 법률 미준수로 인한 제재비용 발생 - 윤리 이슈로 인한 평판 악화 및 유저 이탈 - 부정부패, 불공정거래 혹은 중요 정보 오기재로 인한 소송 비용 및 배상금 발생	- 기업 내 비윤리적 행위에 대한 익명 신고채널 운영 및 대응 비용 증가 - 준법 및 윤리 관련 시스템 구축 및 교육 비용 증가	- 전 구성원 대상 윤리경영 정기교육 및 부패 리스크 사례 공유 - CMS(Compliance Management System)을 통한 리스크 매핑 및 법적 리스크 대응현황 모니터링	- 익명 제보 가능한 열린신고제도 운영 및 사후 처리 결과 피드백 제공 - Compliance 검토 프로세스 내재화	205, 206
기후변화 대응 	●●	●●	중기	- 기상이변으로 인한 사업장 운영 차질 및 장비 손상 - 만성적 기후변화에 따른 에너지 비용 상승 - 온실가스 배출 규제 관련 대응 비용 상승	- 기후변화에 대한 미흡한 대응으로 유저 및 투자자들의 신뢰 저하 - 에너지 효율 및 재생에너지 사용을 통한 비용 절감	- 재해 복구 시나리오 수립 및 업무연속성계획(BCP, Business Continuity Plan) 점검 강화 - 재생에너지 전환 및 에너지 효율 설비 투자 확대 - 사무실 에너지 효율화 설비 도입 및 실사용량 기반 모니터링 운영	- 기후 리스크 공시 체계 정비 및 투자자 대응 전략 수립 - 신기술 도입에 따른 유저 만족도 및 비용 절감 효과 측정 체계 운영	302, 305



MATERIAL ISSUES

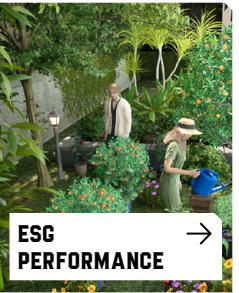
- 27 ① 지속가능한 조직과 인재 성장
- 36 ② 책임 있는 기술(AI 윤리)
- 39 ③ 안전한 데이터 환경 조성
- 44 ④ 투명한 지배구조
- 51 ⑤ 윤리 및 준법경영 실천
- 57 ⑥ 저탄소 사회 기여



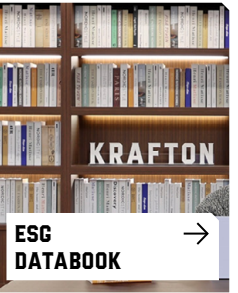
INTRODUCTION →



ESG MANAGEMENT →



ESG PERFORMANCE →



ESG DATABOOK →



APPENDIX →

Material Issue 1

지속가능한 조직과 인재 성장

거버넌스

크래프톤은 우수 인재의 확보와 육성을 위한 거버넌스 체계를 구축하고 있습니다. 이사회는 인재 영입 전략, 리더십 개발, 핵심 인력 유지 방안 등 중장기 인사 정책을 정기적으로 검토하고 있으며, 지속적인 점검과 논의를 통해 정책 방향을 보완하고 있습니다. ESG위원회는 기업의 지속가능성과 연계된 인재 관련 주요 이슈를 검토하고, 관련 전략의 실행 가능성과 운영 성과를 유관 부서와 함께 점검하고 있습니다. 유관 부서는 주요 사안에 대해 정기적으로 최고경영진에게 보고하며, 경영진은 인재 확보 및 육성에 대한 전략적 책임을 명확히 인식하고 의사결정에 참여하고 있습니다. 또한, 소통위원회를 통해 근무 환경과 관련된 이슈에 대해 구성원의 의견을 수렴하고, 회사와 구성원 간의 관계를 조율하고 있습니다.

전략

환경·사회적 영향

속성	영향 경로	발생가능성	규모	범위
긍정	우수 인재 확보에 따른 게임 업계의 채용 시장 활성화	● ● ●	● ● ○	전사·조직 운영
	근무 환경 개선에 따른 구성원 만족도 증가	● ● ●	● ○ ○	
	정기적 소통을 통한 구성원 이해 및 공감도 제고	● ● ●	● ● ○	

재무적 영향

속성	영향 경로	기간	규모
위험	우수 인재 확보를 위한 채용 및 영입비용 발생	단기	● ● ○
	미흡한 보상으로 인한 인재 이탈에 따른 손실	단기	● ● ○
	구성원 교육 및 역량 개발에 따른 운영 비용 증가	장기	● ○ ○
	조직 성장 과정(구성원 증가, 조직 개편 등)에서 커뮤니케이션 효율 저하 가능성 증가	중기	● ○ ○
기회	우수 인재 확보에 따른 시장 경쟁력 강화	중기	● ● ○
	구성원 교육 및 역량 개발 강화에 따른 생산성 증가	중기	● ● ○
	적극적 소통을 통한 조직 리스크 사전 감지 및 개선	중기	● ● ○

대응 전략 및 활동

크래프톤은 다각화된 채용 전략을 통해 다양한 역량을 갖춘 인재를 영입하고 있습니다. 입사 후에는 전 구성원의 지속적인 성장을 지원함으로써, 자율과 책임에 기반한 성장 문화를 조성하고 장기적인 조직 경쟁력 확보를 지향하고 있습니다. 주요 제도로는 직무·외국어·자기계발 등 목적별 사외 교육 지원, 조직 내·외부 지식 공유를 위한 KDC(KRAFTON Developer C:onnect), 도서 구입 지원, 사내 채용 제도(부서 이동) 등이 운영됩니다. 또한, 공정한 평가와 보상, 복리후생 제도, 유연근무제, 조직문화 프로그램 등을 통해 구성원이 자율적이고 안정적인 환경에서 업무에 몰입할 수 있도록 지원하고 있습니다.

리스크 관리

리스크 식별

- 경영 전략 및 중장기 사업 계획에 따른 인재 수요 분석
- 조직별 직무 역량 요구사항 및 인력 현황 점검 체계 운영
- 외부 인재시장 및 산업별 채용 동향 상시 모니터링
- 이직률, 교육 이수율 등 핵심 지표 기반의 인력 분석



리스크 통제 및 완화

- 중장기 경영 전략과 연계된 인재 확보 로드맵 수립
- 산업 및 직무 특성을 고려한 맞춤형 교육 및 경력개발 체계 구축
- 외부 인재 유입과 내부 인재 육성의 균형 확보
- 핵심인재 사전 식별 및 단계별 성장 경로 설계



리스크 모니터링 및 보고

- 경영진 대상 인재 전략 정기 보고 체계 운영
- ESG위원회를 통한 인재 육성 전략 검토
- 주요 육성 프로그램에 대한 정기 성과 리뷰
- 조직별 인재 운영 현황에 대한 내부 점검 주기적 운영

지표 및 목표

- 총 교육 시간 및 인당 교육 시간
- 자발적 이직률
- 여성 구성원 비율
- 육아 휴직 사용률

Material Issue 1

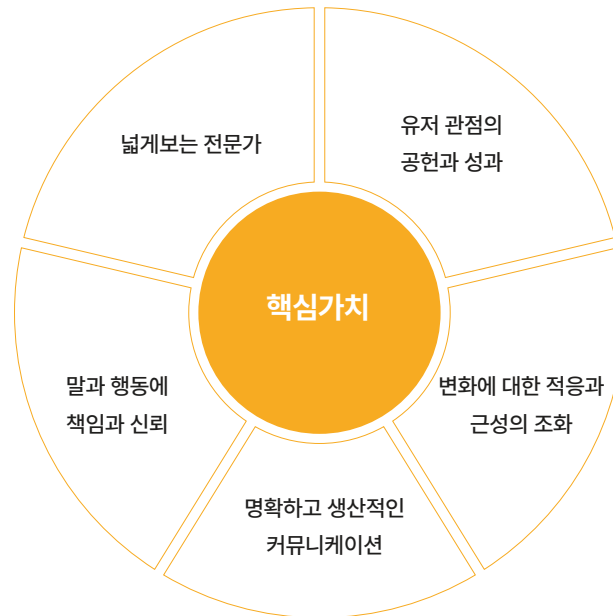
지속가능한 조직과 인재 성장

크래프톤은 자율적이고 수평적인 조직문화를 바탕으로 구성원이 주도적으로 역량을 발휘할 수 있도록 지원하고 있습니다. 객관적인 성과 피드백과 합리적인 보상 기준을 마련하고 있으며, 다양성과 포용성을 존중하는 환경 속에서 개인과 조직이 함께 성장할 수 있도록 노력하고 있습니다. 또한, 구성원을 위한 복지 혜택 확대를 통해 지속가능한 근무 환경 조성에 힘쓰고 있습니다.

근무 문화

크래프톤 인재상

크래프톤은 '전문성, 유저 중심, 적응력, 소통, 신뢰'라는 핵심 가치를 바탕으로 일하는 방식을 정의하고 있습니다.



일과 삶의 균형

크래프톤은 성과에 대한 책임을 기반으로 하는 자유로운 업무 문화를 추구합니다. 선택적 근로시간제와 야간·휴일근무 사전 신청제도, 재택근무제도를 운영하여 업무 효율성과 개인의 삶의 질 향상을 모두 달성하기 위해 힘쓰고 있습니다.



선택적 근로시간제

월 평균 주 40~52시간 내 코어타임 시간을 제외하고 업무시간을 자유롭게 조절 가능



야간·휴일 근무 사전 신청 제도

불가피한 사정으로 야간·휴일 근무 발생 시 사전 신청, 승인 받은 야간·휴일 근무 대상으로 보상휴가 부여



재택근무제도

주 1회 이상 팀 단위 재택근무 운영

다양성과 포용성

크래프톤은 모든 구성원이 공정한 기회를 누리고 역량을 발휘할 수 있는 환경을 제공하고자 노력하고 있습니다. 여성 고용 확대와 균형 있는 인력 구성을 위한 정책을 추진하고 있으며, 일과 가정의 조화를 지원하는 제도와 다양한 복리후생 프로그램을 운영하고 있습니다. 또한, 크래프톤은 차별 없는 채용을 지향하며, 발달장애인 고용 확대를 위한 구조적 지원에도 힘쓰고 있습니다.

2023년부터 장애인 표준사업장인 '베어베터' 산하의 '브라보 비버경기' 및 '브라보비버인천'에 지분을 투자하고 있으며, 이곳에서 생산·포장한 제품은 채용 박람회, 인턴십 설명회, 캠퍼스 리크루팅 등 다양한 채용·교육·CSR 행사에서 활용되고 있습니다. 이처럼 크래프톤은 지분 투자와 제품 구매를 병행함으로써 장애인 고용이 지속될 수 있는 기반 마련에 기여하고 있습니다.



Material Issue 1

지속가능한 조직과 인재 성장

성과평가 프로세스¹⁾



방향성

- 조직 OKR과 연계하여 개인 목표를 설정하고, 매니저와 기대치를 정기적으로 조율
- 연중 상시 피드백 체계를 통해 구성원의 지속적인 성장 지원
- 협업 관계 기반의 동료 피드백을 참고하고, Calibration 절차를 통해 다각적이고 심층적인 평가 실시
- Workday 시스템을 통한 평가 기록 및 공유로, 투명성과 접근성 제고

1) 계약직 구성원의 경우 정규 성과평가는 진행하지 않으나, 목표 설정 및 상시 피드백은 동일하게 운영

보상 체계

크래프톤은 구성원의 장기적인 성장과 동기부여를 위해 성과 중심의 보상 체계를 운영하고 있습니다. 모든 보상은 전원 사외이사로 구성된 보상위원회와 이사회의 승인을 거쳐 공정하게 산정됩니다.

구분	보상	상세
현금성 보상	기본급	역량 기반으로 산정
	단기 성과급 (STI, Short-Term Incentive)	PS(Profit Sharing) 방식, 연간 조직 성과를 공유
주식기준 보상	성과 연계형 주식 보상 (RSU, Restricted Stock Units)	성과 조건을 포함한 장기 인재 보상 프로그램, 핵심 인재를 선발하여 지급
	스톡옵션	주요 경영진 대상으로 운영, 성과 목표 달성 시 행사 가능

일과 가정의 양립

크래프톤은 구성원이 일과 가정을 조화롭게 병행할 수 있는 환경을 조성합니다. 임신·출산기부터 육아기에 걸쳐 안정적인 근무가 가능하도록 다양한 제도를 운영하고 있습니다.

제도	내용
임신기 및 육아기 근로시간 단축	• 임신기: 임신 12주 이내 및 32주 이후 근로시간 단축 • 육아기: 만 8세 이하 자녀가 있는 구성원 근로시간 단축
임산부 정기건강진단 시간 지원	• 임신 중인 여성 구성원 및 배우자 대상 • 정기건강진단 시 필요 시간 청구 가능
난임치료휴가	• 난임치료를 받는 경우 휴가 지원(연 최대 6일)
유·사산 휴가	• 임신 기간에 따른 보호 휴가 제공
출산 전후 휴가 및 배우자 출산 휴가	• 출산 전후 휴가 부여(최대 90일, 다태아 최대 120일) • 배우자의 경우 20일의 출산 휴가 부여
출산육아지원금	• 출산 시 출산장려금 6천만원과 함께 만 1~8세 자녀돌봄 서비스 및 지원금 연 500만원(8년간 최대 4천만원) 지급 • 국내 법인 정규직 대상
육아휴직	• 만 8세 이하 자녀가 있는 구성원을 위한 육아휴직 지원(법정 1년 포함 최대 2년)
자녀돌봄 유연근무제도	• 자녀의 첫 입학 및 새학년 적응기, 방학기간 등 자녀돌봄이 필요한 시기에 재택근무 가능
수유실 운영	• 모유수유 구성원의 편안한 수유를 위한 공간 및 물품 지원
크래프톤 어린이집 '리틀포레' 운영	• 만 0~5세 미취학 자녀 대상, 역삼과 판교에서 운영 • 원아의 신체적 안전과 안정적 정서 발달을 고려한 자연 친화적 공간 설계

Material
Issue 1

지속가능한 조직과 인재 성장

조직문화 프로그램

크래프톤은 투명한 소통과 활발한 교류를 바탕으로, 자율적이고 개방적인 조직문화를 실현해 나가고 있습니다.

소통위원회, PoK(Pride of KRAFTON), KDC(KRAFTON Developers C:onnect), KLT(KRAFTON Live Talk) 등 크래프톤 고유의 조직문화 프로그램을 통해 회사의 비전과 방향성에 대한 구성원의 이해와 공감을 높이고 있습니다. 이를 통해 구성원과 조직이 함께 성장하고, 상호 신뢰에 기반한 건강한 조직문화를 구축하는 기반을 마련하고 있습니다.

구성원 만족도 조사

크래프톤은 구성원의 근무 경험에 대한 정기적 만족도 조사를 통해 조직문화와 업무 환경 개선에 힘쓰고 있습니다. 퇴직자 설문조사를 통해 퇴사 시점의 근무 경험과 이탈 요인을 분석하며, 신입 구성원 대상 설문은 입사 3개월 시점에 실시하여 조직 적응 및 업무 환경에 대한 의견을 수렴합니다.

또한, 복리후생 제도에 대한 만족도 조사를 정기적으로 실시하고, 업무 지원 서비스와 관련한 피드백도 함께 수집하여 실질적인 개선책 마련에 활용하고 있습니다. 이를 통해 크래프톤은 구성원의 의견을 경청하고, 보다 나은 근무 환경을 조성하기 위한 지속적인 노력을 기울이고 있습니다.

소통위원회

크래프톤은 2018년부터 매월 소통위원회(노사협의회)를 정기적으로 운영하며, 건강하고 생산적인 근무 환경 조성을 위해 구성원의 의견을 적극적으로 청취하고 있습니다. 매월 두번째 화요일에 각 조직에서 선출된 15명의 소통위원이 참여한 가운데 진행되며, 희망하는 구성원은 누구나 회의 전 과정을 참관할 수 있는 열린 운영 방식을 채택하고 있습니다. 논의된 내용은 모두 기록·정리되어 전사에 공유되며, 연말에는 한 해의 운영 결과와 반영 현황을 종합적으로 점검합니다. 2022년 26건, 2023년 22건, 2024년 21건 등 총 69건의 안건이 논의·조치되었으며, 이를 통해 근무 환경과 복지 정책 개선에 실질적인 변화를 만들어 왔습니다. 특히 2024년에는 주택자금 대출 및 이자지원 제도, 출산지원금 정책의 세부사항 등 실생활과 밀접한 사안에 대해 구성원 의견을 수렴하였습니다.



KLT(KRAFTON Live Talk)

크래프톤은 2015년 9월부터 매월 셋째 주 목요일에 전사 소통 프로그램인 KLT를 꾸준히 운영해오고 있습니다. KLT는 글로벌 구성원과 경영진이 한자리에 모여 회사의 전략 방향, 주요 프로젝트(Line-up), 핵심 이니셔티브 등에 대해 깊이 있는 대화를 나누는 자리입니다. 모든 구성원이 충분한 정보를 갖고 동일한 눈높이에서 함께 고민하며 공동의 비전을 실현해 갈 수 있도록, 경영진은 회사의 주요 이슈를 투명하게 공유하고 구성원의 다양한 질문에 성실히 답변합니다. KLT는 '자율성', '지속성', '투명성'이라는 핵심 가치를 바탕으로 구성원과 회사가 신뢰를 바탕으로 소통할 수 있는 기반을 마련합니다.

자율성 • KLT는 약 3,000여 명의 전사 구성원을 대상으로, 한국 본사는 물론 미국, 중국, 일본, 태국, 인도네시아 등 10여 개국의 글로벌 스튜디오 및 지사를 포함하여 진행됩니다. 시차와 언어의 장벽을 해소하기 위해 실시간 라이브 방송, 동시 통역 서비스, 피드백 번역 및 사후 자료 공유 체계를 갖추어, 모든 구성원이 물리적 제약 없이 자율적으로 참여할 수 있는 환경을 조성하고 있습니다.

지속성 • KLT는 2015년 9월 첫 개최 이후, 2024년 1월 제100회 달성까지 매월 빠짐없이 정기적으로 운영되어 왔습니다. 2024년 한 해에도 총 12회의 정기 세션이 진행되었으며, 2025년에도 구성원과의 소통을 지속적으로 이어갈 예정입니다. 이처럼 KLT는 단발성 캠페인이 아닌, 조직문화에 뿌리내린 장기적 소통 구조로 자리매김하고 있습니다.

투명성 • KLT는 경영진과 구성원 간 정보 비대칭을 해소하는 투명한 소통의 장으로 기능합니다. 회사의 주요 이슈와 전략은 항상 구성원을 대상으로 우선 공유되며, 구성원은 어떤 주제든 자유롭게 질문할 수 있습니다. 이러한 질의응답 내용은 모두 기록 및 아카이빙되어, 구성원이 언제든지 다시 확인하고 참고할 수 있는 자료로 남습니다.

Material Issue 1

지속가능한 조직과 인재 성장

PoK(Pride of KRAFTON)

크래프톤은 공동체의 성장에 기여한 구성원을 공식적으로 인정하고 그 공로를 포상하는 PoK 프로그램을 운영하고 있습니다. PoK는 구성원 간의 지식 공유, 소통, 교류, 협업을 촉진하는 전사 차원의 활동을 장려하며, 활동 요건을 충족한 구성원에게 프로그램별 ‘뱃지’를 부여합니다. 뱃지는 단순한 참여 인증을 넘어, 구성원의 자발성과 책임감을 기반으로 한 공동체 기여의 증표로 기능합니다. 5개의 뱃지를 획득한 구성원에게는 ‘Pride of Master’ 포상이 수여되며, 이를 통해 구성원의 더욱 적극적인 참여를 유도하고 있습니다.

구분	활동	횟수
지식·정보를 공유하는 활동	KDC Speaker	2회 이상
	BDC 위원회	1회 이상
	KDC Supporter	3회 이상
인재 양성에 기여하는 활동	직군 세미나 발표 후 공유	6회 이상
	직군 채용 과정에 기여	7회 이상
	장·단기 멘토링	5회 이상
	사내 교육 강사	5회 이상
소통·협업 기반을 강화하는 활동	소통위원회	1년 이상
	동호회 운영진	1년 이상 + 6회 이상
직군 교류에 기여하는 활동	직군 세미나 그룹장	3회 이상
	전사 TF 참여	1회 이상
전사적 활동에 참여	전사 공모전 참여 및 수상	1회 이상
	사내 테스트 참여 후 피드백 제공	6회 이상
사회적 책임에 기여	매칭그랜트	매칭그랜트 기부 참여 2회 이상

KDC(KRAFTON Developers C:onnect)

크래프톤은 KDC라는 소통의 장을 통해 구성원들의 동기부여와 성장을 도모하고자 합니다. KDC는 전사 차원의 지식 공유와 기술 교류를 목적으로 2011년 시작된 사내 개발자 커뮤니티 프로그램으로, 지난 13년간 크래프톤 구성원뿐만 아니라 유관 업계 종사자들과 함께 전 세계 스튜디오 및 파트너들과의 교류를 이어오고 있습니다. KDC의 목표는 내·외부 구성원의 지식과 경험을 연결하고 확산함으로써, 정보 공유를 넘어 ‘인정>자극>동기부여>성장>새로운 기회’로 이어지는 선순환의 개발 문화를 만드는 데 있습니다. KDC는 연 1회 개최되는 컨퍼런스와 격월 단위 교류 세션을 중심으로 운영되며, 최근에는 범 크래프톤 구성원과 파트너사가 모이는 KDC(Track\Week\Club), 밋업, 패널 토론, 소규모 클럽 모임 등 다양한 형태의 상시 프로그램으로 확장되고 있습니다.

구분	내용
KDC: Track	직군 별 전문성 강화를 위한 심화 학습과 현업 주요 아젠다에 대한 집중 탐구 및 토론의 장
KDC: Week	사내·외 연사를 포함한 게임 업계 전반과의 네트워킹을 강화하기 위한 열린 교류의 장
KDC: Club	업무에 기반한 관심 토픽을 중심으로 생각과 경험을 나누며 자연스럽게 네트워크를 형성하는 교류의 장

Material Issue 1

지속가능한 조직과 인재 성장

복리후생

크래프톤은 구성원의 행복과 건강이 지속가능한 조직 성장의 핵심 기반이라고 믿습니다. 이에 근무 환경 개선, 건강 증진, 일과 삶의 균형을 지원하는 다양한 복리후생 제도를 운영하고 있으며, 해당 제도는 정규직과 비정규직 모두에게 적용됩니다. 크래프톤은 유연한 근무제도, 가족 친화적 지원, 건강관리 및 여가 복지 강화를 통해 구성원이 최상의 컨디션을 유지하고 역량을 온전히 발휘할 수 있도록 지원하고 있습니다.



역삼 어린이집



게이머스라운지

구분	활동	상세	
일하기 즐거운 크래프톤	사내 카페 및 식당	합리적인 가격의 구성원 전용 카페 운영	조식, 중식, 석식 모두 제공하는 식당 운영
	리프레시 및 장기근속 휴가*	입사 후 매 3년 근속마다 리프레시 휴가 부여	입사 후 매 5년 근속마다 장기근속 기념품과 포상휴가 부여
	생일과 명절	생일날 상품권과 인정 반차	명절 선물 제공
함께 성장하는 크래프톤	각종 교육	역량 강화 목적의 직무교육과 자기계발 교육 지원	글로벌 어학 능력 향상을 위한 외국어 교육 지원
	워크샵	외부 워크샵을 통한 팀워크 향상 지원	
생활이 편리한 크래프톤	경조사	결혼, 출산, 장례, 자녀 입학 등 경조사 지원	
	양육 지원	직장 어린이집 '리틀포레' 운영	출산 여성을 위한 모유수유 공간 운영
	주택자금대출제도*	주택자금대출 및 주택자금대출 이자지원제도 운영	
	주차 및 출근버스	주차 공간 지원	출근 버스 운행
건강을 책임지는 크래프톤	휴게 공간	안마의자와 리클라이너가 비치된 휴식공간 마련	게이머스라운지 운영
	건강 증진	단체보험제도 운영 및 매년 구성원 대상 건강검진 지원	운동비 지원
	마인드 케어	전문 심리 상담 서비스 마인드 케어 운영	

* 정규직 대상 제공

Material Issue 1

지속가능한 조직과 인재 성장

크래프톤은 새로운 게임 경험의 실현과 글로벌 엔터테인먼트 생태계 확장을 위한 핵심 기반으로 우수 인재 확보를 최우선 과제로 삼고 있습니다. 이를 위해 인턴십, 신입 채용, 사내 채용 등 다양한 채용 파이프라인을 운영하며, 지속적인 인재 유입 체계를 구축하고 있습니다.

또한, 회사의 비전과 핵심가치에 부합하는 인재 선발 원칙을 바탕으로 크래프톤에 적합한 인재를 전략적으로 선발하고 있으며, 이는 지속가능한 성장 기반 강화로 이어지고 있습니다.

인재 채용 프로세스



- 회사의 핵심가치와 직무역량을 보유한 인력을 확보하기 위한 채용 프로세스 운영
- 직무테스트: 직무 역량을 객관적으로 검증하는 전형
- 면접전형 및 그 이후: 입체적 평가를 위해 직무 및 종합면접 (Culture-Fit 면접)으로 각각도 검증 후 채용 최종 결정

인재 풀 확보 프로그램

크래프톤은 중장기 사업 전략인 'Big Franchise IP' 확보를 실현하기 위해, 개발 및 AI 분야와 정합성을 갖춘 우수 인재 영입에 주력하며 다양한 인재 풀 확보 활동을 전개하고 있습니다.

주니어 채용

크래프톤 게임 제작 및 소프트웨어 개발 직군 중심으로 잠재력을 갖춘 주니어 인재를 선발하고 있으며, 개발 직군에 대해서는 코딩 테스트 기반의 역량 중심 평가를 시행하고 있습니다. AI 분야에서는 딥러닝 본부 소속으로 입사한 후, NVIDIA 및 OpenAI와의 협업을 기반으로 게임 산업의 미래를 이끌어갈 혁신 프로젝트에 참여하게 됩니다.

캠퍼스 리쿠르팅

신입사원 및 인턴 채용 시, 회사의 인재상과 직무 적합성을 고려한 우수 인재 확보를 위해 대학교 대상 캠퍼스 리쿠르팅 프로그램을 운영하고 있습니다.



KRAFTON AI Fellowship

크래프톤은 인공지능 분야의 미래 인재를 발굴하고 육성하기 위해, 2022년부터 'KRAFTON AI Fellowship' 장학 프로그램을 운영하고 있습니다. 대한민국 국적의 대학생이라면 누구나 지원할 수 있으며, 전형 과정은 AI 이론부터 응용 기술까지 고난도의 문제로 구성되어 참가자의 전문 역량을 종합적으로 평가합니다. 최종 선발된 장학생은 KRAFTON AI Research Internship 프로그램에 참여할 수 있으며, 인턴십 기간 동안 우수한 성과를 낸 인재는 정규직 채용 또는 우선 채용 후보군으로 고려됩니다. 실제로 1기 수료자 중 2명이 정규직으로 입사하여 현재 재직 중입니다.

프로그램 주요 혜택

- 국내외 AI 분야 석학 및 크래프톤 소속 연구진의 지도 아래 연구 수행 및 논문 작성
- 인턴십 기간 중 수행한 머신러닝 연구 결과가 주요 국제 학회에 제1저자 또는 공동 제1저자로 채택될 경우, 학회 참가비 및 관련 경비 지원
- 모든 장학생에게 연구 장학금 1,000만원 지급, 인턴십 기간 중 별도의 급여와 함께 정직원과 동일한 수준의 복지 혜택 제공
- 재직 기간 중 국내외 우수 연구기관 및 글로벌 테크 기업 재직자와의 온라인 커리어 상담 기회(Career Consulting Session) 부여 등 진로 개발을 위한 실질적 지원

Material Issue 1

지속가능한 조직과 인재 성장

구성원 추천 제도

크래프톤은 구성원의 추천을 기반으로 한 인재 추천 제도를 활발히 운영하며, 조직의 문화와 비전에 부합하는 인재를 영입하기 위해 노력하고 있습니다. 이 제도는 사내 추천과 사외 추천의 두 가지 트랙으로 구성되어 있으며, 추천을 통해 채용이 성사될 경우 포상금을 제공하는 등 실질적인 인센티브를 통해 구성원의 적극적인 참여를 유도하고 있습니다.

2024년 신규 입사자 총 431명(크래프톤 416명, inZOI Studio 15명) 중 88명(약 20%)이 인재 추천 제도를 통해 입사하였으며, 개인의 커리어 성장과 더불어 크래프톤의 지속가능한 조직 성장에 실질적으로 기여하고 있습니다.

일자리 으뜸기업

크래프톤은 2020년, 2022년, 2023년 '일자리 으뜸기업'에 선정되었습니다. 해당 제도는 양질의 일자리 창출, 노동환경 개선, 고용 안정, 일·생활 균형 실현 등에서 탁월한 성과를 보인 기업을 선정하여 시상합니다. 크래프톤은 구성원의 성장을 지원하고 안정적인 일자리를 창출하는 책임 있는 고용 주체로서의 역할을 높이 평가받았습니다.

소프트웨어·게임산업 후원 및 인재 양성

크래프톤 정글

크래프톤 정글은 KAIST 비학위과정인 'SW 사관학교 정글' 커리큘럼을 기반으로 한 소프트웨어 인재 양성 사회공헌 프로그램입니다. 개발자를 꿈꾸는 참가자들에게 실질적인 교육과 경험의 기회를 제공하며, 일부 수료생은 인턴십 채용으로 이어지고 있습니다. 2024년에는 크래프톤 정글 5기 수료자 중 6명이 인턴으로 채용되었고, 2025년에는 KAIST 정글 9기와 크래프톤 정글 4~6기 수료자를 대상으로 인턴십 채용을 진행하여 총 8명이 인턴으로 합류하였습니다.

베테라운드

'베테라운드'는 게임 개발에 도전하는 청소년들이 미래의 인재로서 성장할 수 있도록 돕는 인재 양성 사회공헌 프로그램입니다. 크래프톤 구성원들의 멘토링을 바탕으로 참가자들에게 게임 제작 경험과 동기를 부여하며 SW·게임분야의 단계별 인재 양성을 추구하고 있습니다.

ICPC(International Collegiate Programming Contest) 후원

크래프톤은 2022년부터 국제 대학생 프로그래밍 대회인 ICPC를 후원하며, 국내외 우수 개발자 발굴 및 육성에 힘쓰고 있습니다. 특히 2022년에는 ICPC 서울 리저널 대회를 공식 후원하고, 참가학생들을 대상으로 다양한 지원을 제공하였습니다.



Material Issue 1

지속가능한 조직과 인재 성장

전사 교육 프로그램

사외 교육 지원제도

크래프톤은 빠르게 변화하는 기술 환경과 글로벌 경쟁 속에서 구성원의 자율적 학습과 역량 강화를 지원하고 있습니다. 구성원이 필요한 역량을 자율적으로 개발할 수 있도록 다양한 사외 교육 과정을 지원하며, 해당 제도는 정규직과 계약직 모두에게 동일하게 적용됩니다.

구분	상세 내용
직무 교육	현재 업무 및 조직 비전과 연계된 온·오프라인 강의, 자격증 취득, 세미나·컨퍼런스 참여 등 실무 중심 학습 지원
외국어 교육	글로벌 커뮤니케이션 역량 강화를 위한 1:1 회화, 영상 콘텐츠, AI 기반 모바일 학습 등 맞춤형 어학 프로그램 제공
자기계발 교육	창의성과 통찰력 함양을 위한 예술·인문학 기반 교육, 글로벌 역량 개발 과정 등 비전 중심의 자기주도 학습 지원

자격증 취득 지원

크래프톤은 구성원 전문성 향상을 위해 정규직과 계약직을 포함한 전 구성원을 대상으로 직무 관련 자격증 취득을 적극 지원하고 있습니다. 업무에 필요한 자격증에 대해 비용 지원 및 취득 독려를 병행하고 있으며, 2024년에는 AWS, ISTQB 등 22건의 자격 취득이 있었습니다.

신규 입사자 온보딩 프로그램

크래프톤은 계약직과 정규직을 포함한 모든 신규 입사자가 조직에 자연스럽게 적응하고 성장할 수 있도록 약 6개월 간의 온보딩 프로그램을 운영하고 있습니다. 입사 초기에는 회사와 조직문화, 업무 환경에 대한 전반적인 안내가 이루어지며, 이후에는 실무에 필요한 도구와 내부 정책, 보안 관련 교육 등을 통해 업무 수행에 필요한 기반을 다집니다. 또한, 크래프톤의 비전과 핵심가치에 대한 이해를 높이고, 동기간 네트워킹 및 소통 기회를 제공함으로써 구성원이 조직의 일원으로 안정적으로 정착할 수 있도록 지원하고 있습니다.

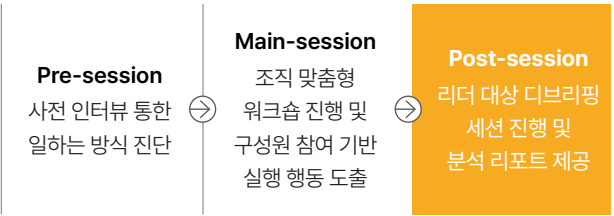
리더십 프로그램

크래프톤은 '각자의 리더십은 다르며, 개발되고 발전될 수 있다'는 철학 아래, 리더가 자신의 고유한 리더십 스타일을 인식하고 강점과 보완점을 균형 있게 발전시킬 수 있도록 지원합니다. 리더십 교육은 직급과 역할에 따라 차별화된 방식으로 운영됩니다.



조직개발 프로그램

크래프톤은 내재화된 로드맵을 기반으로 협력과 실행 중심의 조직문화를 구축하며 팀워크, 이슈 개선, 힐링 등을 주제로 한 맞춤형 조직개발 프로그램을 운영하고 있습니다. 이를 통해 조직의 공동 목표 달성과 지속가능한 성과 창출을 지원하고자 합니다.



법정 의무 교육

크래프톤은 건강하고 존중받는 업무 환경 조성을 위해 정규직과 계약직 전 구성원을 대상으로 연 1회 이상 법정 필수 교육을 실시하고 있습니다. 교육 항목은 직장 내 괴롭힘 예방, 성희롱 예방, 장애인 인식 개선, 개인정보보호 등이며 리더를 위한 별도의 컴플라이언스 교육도 진행하고 있습니다. 법정 의무 교육 사항에 대해서는 전사 캠페인과 온·오프라인 자료 공유를 통해 지속적으로 인식을 제고하며, 사건 발생 시 대응 및 처리 절차에 대한 예방 중심 교육을 병행하고 있습니다.

Material Issue 2

책임 있는 기술(AI 윤리)

거버넌스

크래프톤은 AI 기술이 게임 제작과 운영 전반에 있어 혁신을 촉진하는 핵심 동력인 동시에, 사회와 유저에 대한 윤리적 책임이 수반되는 기술임을 깊이 인식하고 있습니다. 이러한 책임 의식을 바탕으로, AI 기술의 활용이 기술적 진보를 넘어 지속가능한 AI 생태계 형성에 기여할 수 있도록 노력하고 있습니다. 이에 따라, AI 기술이 혐오 표현, 프라이버시 침해, 알고리즘 편향 등 예기치 못한 사회적 문제를 유발하지 않도록, AI 윤리 원칙 수립과 기술적 보호 조치 마련 등을 통해 윤리적 운영 체계를 구축해 나가고 있습니다. 특히, 2023년 4월에는 'AI 윤리위원회'를 출범하고, 법무, 데이터, 프라이버시 등 다양한 조직이 참여하는 사내 회의체를 구성하였습니다. 크래프톤은 이처럼 조직 내 다양한 관점을 반영하는 논의 구조를 기반으로, 기술 발전에 따라 발생할 수 있는 윤리적 리스크에 선제적으로 대응하고자 합니다.

향후 크래프톤은 AI 윤리 관련 논의를 ESG위원회와 더욱 긴밀히 연계하여, 기술 발전에 따라 요구되는 윤리적 기준을 조직 전반에 내재화하기 위한 정책적 논의와 실행 방안을 구체화할 계획입니다. 특히, 조직 내 주요 프로세스와 의사결정 구조에 AI 윤리 기준을 반영하고, 전사 차원의 내재화와 실행력 강화를 위한 교육, 실무 지침, 점검 체계를 단계적으로 구축해 나갈 예정입니다.

전략

환경·사회적 영향	속성	영향 경로	발생가능성	규모	범위
	긍정	신기술 개발로 인한 유저의 새로운 재미 창출	●●●	●●○	기술기획-개발-운영 전반
	부정	생성형 AI 기술로 인해 개인정보 무단 수집에 따른 피해 발생	●●●	●●●	
	부정	생성형 AI 기술로 인해 상표권 및 저작권 침해에 따른 피해 발생	●●●	●●●	
재무적 영향	속성	영향 경로	기간	규모	
	위험	신기술 관련 윤리 이슈로 인한 유저 이탈	중기	●●○	
	위험	생성형 AI 기술 관련 개인정보 무단 수집에 따른 법적 분쟁 및 비용 발생	단기	●●●	
	위험	생성형 AI 기술 관련 상표권 및 저작권 침해에 따른 제재 및 소송 리스크 발생	단기	●●●	
	위험	신기술 규제 강화에 따른 법률 자문 및 소송 비용 발생	중기	●●○	
	기회	신기술 혁신으로 인한 게임 제작 비용 절감	단기	●●○	
	기회	신기술 개발을 통한 시장 개척 및 유저 만족도 증가	단기	●●○	
대응 전략 및 활동	크래프톤은 AI 윤리 원칙을 제정하고, 실무자를 위한 AI Ethics Checklist를 배포하는 한편 신기술에 AI 윤리 원칙을 적용하여 기술로 인한 리스크를 방지하고 있습니다. 라운드테이블을 통해 AI 툴을 게임 제작에 사용하는 것과 관련된 법률적인 리스크를 검토하고 판단하고 있으며, 지속적인 기술 혁신으로 조직과 산업의 성장을 견인하고 있습니다. 또한, 구성원에게는 업무 내 AI 툴의 책임 있는 활용을 적극 권장하고 있습니다.				

리스크 관리

리스크 식별	- 신기술 도입 또는 AI 기반 서비스 기획 시, 사전 리스크 영향 분석 및 사내 검토 - 운영 관련 법령 및 규제 변화 모니터링을 통한 컴플라이언스 이슈 사전 탐지 - 기술 개발 및 적용 부서의 실무자 대상 인터뷰 및 워크숍을 통해 현장 중심의 리스크 인식 수렴
리스크 통제 및 완화	- 개인정보 처리 체계 고도화 및 사전 영향 평가 수행 - AI 개발·활용 시 윤리 기준 및 내부 가이드라인 수립 - 관련 법규 및 플랫폼 정책 가이드라인에 따라 내부 운영 원칙 주기적 정비 - 기술 도입 전 조직 역량 및 위험 분석 병행
리스크 모니터링 및 보고	- AI 윤리 이슈에 대한 ESG위원회 차원의 정기 검토 및 방향성 점검 - AI 윤리 위원회를 통한 유관 부서 간 실무 점검 및 대응 논의 - 경영진 대상 AI 관련 주요 리스크 및 운영 이슈 정기 보고 - 연 1회 이상 기술 윤리 및 운영 리스크에 대한 통합 점검

지표 및 목표

- 딥러닝 관련 학회·저널 논문 등재 수
- 사내 구성원 AI 툴 이용률

Material Issue 2

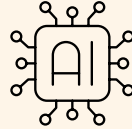
책임 있는 기술(AI 윤리)

KRAFTON AI 윤리 원칙

AI 기술의 활용이 확대됨에 따라, 크래프톤은 개발과 운영 전 과정에 윤리적 기준을 정립하고 이를 실천하는 데 집중하고 있습니다. ‘사람을 위한 AI’, ‘다양성에 대한 존중’, ‘개인정보보호’, ‘신뢰를 위한 투명성 확보’라는 네 가지 원칙을 바탕으로, AI 기술이 사회적 책임을 다할 수 있도록 다양한 조치를 적용해 왔습니다. 혐오 표현을 차단하는 필터링 시스템, 콘텐츠 생성 과정에서의 상표권·저작권 보호, 유해 이미지 차단 기술, 개인정보 비식별화와 저장 최소화 설계 등은 이러한 원칙이 실제 기술과 서비스에 반영된 사례입니다. 크래프톤은 앞으로도 AI 기술이 더욱 신뢰할 수 있는 방식으로 작동할 수 있도록, 윤리적 기준을 조직 운영과 콘텐츠 개발 전반에 내재화해 나갈 계획입니다.

사람을 위한 AI

우리는 인간의 존엄성이 모든 AI 기술의 기반임을 명심합니다. AI 연구·개발·활용의 모든 과정에서 인간의 기본권을 침해해서는 안 된다는 원칙을 준수하겠습니다.



다양성에 대한 존중

우리는 AI 연구·개발·활용 과정에서 문화, 인종, 성별, 나이 등 다양한 인간 특성을 고려하겠습니다. 우리의 연구와 서비스에 부당한 차별이나 편견이 개입되지 않도록 노력하겠습니다.



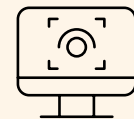
개인정보보호

우리는 사용자의 개인정보보호를 위해 노력하겠습니다. 또한, 사용자의 동의를 얻지 않은 개인정보를 활용하지 않겠습니다.



신뢰를 위한 투명성 확보

우리는 신뢰할 수 있는 AI를 개발하기 위해 지속해서 노력하겠습니다. 시스템의 작동 원리를 투명하게 공개하도록 노력하겠습니다.



AI 윤리 관련 기술적 조치

혐오 표현
필터링

- Toxic Filtering 기술을 기반으로 한 문장 단위 필터링 시스템 적용
- Hate Speech, Offensive Language, Identity Hate 등 다양한 유형의 유해 표현을 사전에 식별하여, 게임 내 시스템과 커뮤니티에 적용

상표권·저작권
보호

- 텍스트나 콘텐츠 생성 과정에서 유저가 특정 상표나 저작권을 가진 단어를 입력하더라도 이를 그대로 생성하지 않도록 생성 로직에 제약 조건을 적용

유해 이미지
차단

- 인게임 및 창작 콘텐츠 공유 공간에서 성인 이미지, 폭력적 또는 혐오적 이미지가 생성 및 게시되지 않도록 필터링 시스템을 적용

개인정보
보호

- AI 기능 개발 및 데이터 활용 전 단계에서 비식별화(익명화) 조치를 적용하고 있으며, 외부 솔루션과 내부 도구를 통해 최소한의 개인정보만 일시적으로 저장하도록 설계
- 내부 Privacy 전문가의 점검을 통해 법령 및 업계 기준에 부합하는지를 정기적으로 검토

Material Issue 2

책임 있는 기술(AI 윤리)

AI 윤리 내재화

크래프톤은 혐오 발언, 프라이버시 침해, 알고리즘 편향 등 AI 기술이 유발할 수 있는 다양한 문제를 사전에 인지하고 신중히 검토할 수 있도록 단계적인 실무 절차를 수립하고 있습니다. 구체적으로, 크래프톤은 과학기술정보통신부의 자율점검표를 참조하여 자사 서비스와 업무 환경에 최적화된 ‘AI Ethics Checklist’를 마련하였습니다. 크래프톤은 기술의 혁신이 책임감 있고 신뢰받는 방식으로 구현될 수 있도록, 내·외부 전문가들과 협력하며 AI 윤리 이슈에 적극 대응해 나가고자 합니다.

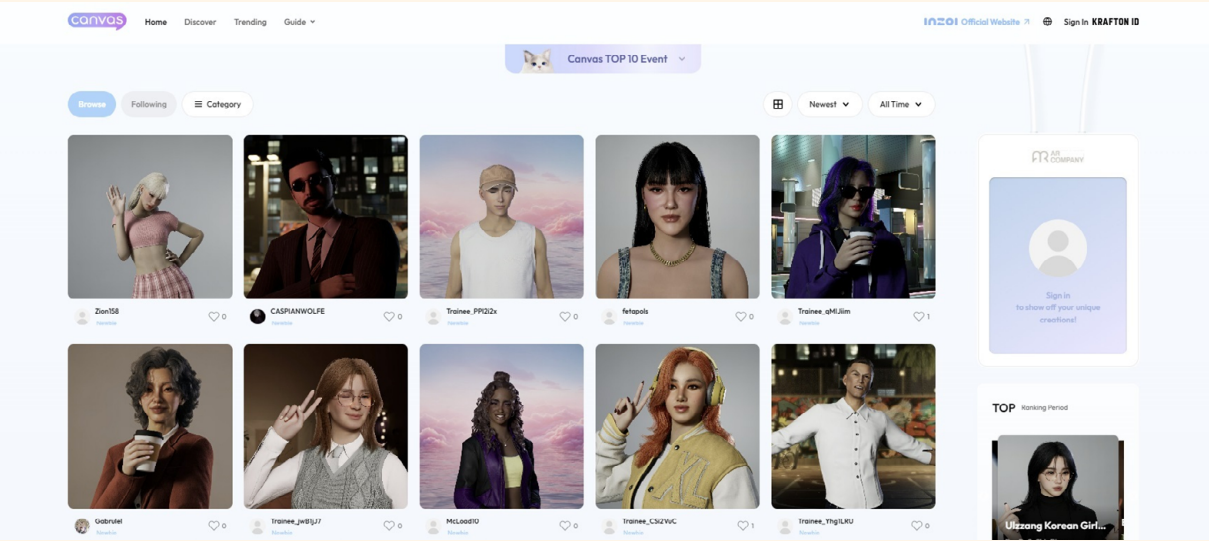
실무자를 위한 AI Ethics Checklist(요약)

원칙	체크포인트
① 다양성에 대한 존중	- 성별·인종·민족·국가 등 특정 집단에 편향되지 않도록 알고리즘을 검증 - 다양한 유저(신체 조건, 언어·문화적 배경 고려 등)가 서비스를 이용할 수 있도록 인터페이스 설계
② 개인정보보호	- 데이터는 암호화·익명화 등의 보안 기술로 안전하게 보호 - 유저의 동의 없는 개인정보 수집·이용 금지 - 개인정보보호를 위한 정기 보안 점검 수행
③ 신뢰를 위한 투명성 확보	- AI 작동 방식과 주요 결정 과정을 유저에게 명확히 설명 - 오류 발생 시 원인·조치 프로토콜 마련 - 유저 가이드나 매뉴얼을 통해 충분한 정보 제공
④ 건강한 게임 문화 조성	- 게임 내 혐오·차별·폭력적 표현 자동 필터링 - 신고·제재 절차 마련 및 유저 보호 조치 운영 - 아동·청소년 대상 보호 기능 강화
⑤ 안전과 사회적 책임의 실현	- 폭력성·음란성·중독성 등 부작용 발생 가능성 사전 점검 - 부적절한 콘텐츠에 대한 신고 및 대응 체계 운영 - AI 서비스 이용 시 잠재적 위험 요소를 사전에 안내하고 적절한 보호 절차를 마련

Special case

AI를 활용한 게임 내 상표권 및 IP 침해 방지 기술

inZOI는 생성형 AI 기술을 활용하여 유저가 텍스트 기반으로 2D 텍스처를 생성할 수 있는 기능을 제공하고 있으며, 상표권 및 지식재산권(IP) 침해를 방지하기 위한 기술적 안전장치를 함께 마련하고 있습니다. 예를 들어, 텍스처 생성 도구에서 실제 브랜드 로고, 음란물이나 혐오 표현 등 부적절한 콘텐츠가 생성되지 않습니다. 이러한 기술은 모두 자체 개발한 AI 모델을 기반으로 하며, 외부 IP 침해 가능성을 원천 차단합니다. 또한, 유저가 게임 내에서 만든 콘텐츠를 공유하는 온라인 공간인 ‘Canvas’에는 콘텐츠 필터링 시스템이 적용되어, 유저가 직접 제작한 이미지 중에서도 특정 인물, 부적절한 심볼, 음란물 등 리스크가 있는 콘텐츠를 AI가 사후적으로 식별해 차단합니다. 이렇게 크래프톤은 생성 단계와 공유 단계 모두에서 이중 필터링 체계를 적용하여 IP 및 브랜드 보호는 물론, 플랫폼의 윤리성과 안전성 또한 강화하고 있습니다.



Canvas 내 유저가 직접 생성한 콘텐츠 예시

Material Issue 3

안전한 데이터 환경 조성

거버넌스

크래프톤은 안전한 데이터 환경 조성을 위해 CEO를 중심으로 한 정보보호 거버넌스 체계를 구축하고 있으며, CISO(Chief Information Security Officer) 및 CPO(Chief Privacy Officer)가 정보보호 및 개인정보보호를 총괄합니다. 정보보호 조직은 Infra Division 산하의 Security Department를 중심으로 운영되며 정책 수립, 보안 리스크 관리, 내부 교육, 인증 관리 등 전사적 정보보호 활동을 수행합니다. 정보보호 및 개인정보보호와 관련한 주요 정책과 이슈는 경영진에 정기적으로 보고되고 있습니다.

전략

환경·사회적 영향

재무적 영향

대응 전략 및 활동

속성	영향 경로	발생가능성	규모	범위
부정	유저 개인정보 유출로 인한 사회적 피해	●●○	●●●	서비스 운영 및 유저 접점

속성	영향 경로	기간	규모
위험	정보 유출로 인한 유저 신뢰도와 평판 하락	단기	●●●
위험	규제 준수를 위한 투자 및 운영비용 증가	중기	●●○
위험	정보 유출로 인한 손해 배상 및 과태료 지출	단기	●●●
위험	정보 반출 통제 실패로 인한 경쟁사에 게임 기술 관련 기밀 유출	단기	●●●

크래프톤은 사전·개인정보 영향평가를 통해 ‘Data Protection by Design and by Default’ 원칙을 준수하고, 서비스 라이프사이클 전반의 운영 및 관리 효율성 제고를 위한 변화관리 활동을 지속적으로 수행하고 있습니다. 또한, 주기적인 정보보호 및 개인정보보호 활동 점검과 한국인터넷진흥원(KISA)의 ISMS-P 인증 취득 및 유지를 통해 회사의 정보보호 및 개인정보보호 관리체계를 체계적이고 신뢰성 있게 운영하고 있습니다.

리스크 관리

리스크 식별	• 법령 제·개정, 시스템 신규 도입 또는 변경, 업무 위탁 계약 체결 등 IT 환경 변화 발생에 따른 보안성 검토 실시 • 위험관리계획에 따른 조직·법률, 인프라 등 영역별 잠재 위험 식별 • 외부 침해 동향 및 보안 사고 사례 모니터링 및 내부 점검 실시
리스크 통제 및 완화	• 정보보호 규정 등을 기반으로 계정·권한 관리, 접근통제 적용 및 백신 프로그램 운영 • 업무 위탁 시 벤더 평가 및 보안 요구사항을 반영하여 계약 체결, 주기적인 수탁사 점검 실시 • 보안 취약점 진단 및 이행 점검 • 침해사고 대응체계 수립 및 운영
리스크 모니터링 및 보고	• 주기적인 보안 활동 점검 및 CISO-CPO 보고 • 경영진에게 정보보호 운영 현황 정기 보고 • ISMS-P 등 인증 취득 및 유지, 정보보호 감사를 통해 내부 체계의 유효성 검증 • 유사 시 대응 역량 강화를 위한 모의훈련 실시 및 관련 절차의 실효성 제고

지표 및 목표

- 정보보호 및 개인정보보호 교육 시간
- 정보유출 건수
- 정보보호 및 개인정보보호 투자액

Material Issue 3

안전한 데이터 환경 조성

크래프톤은 디지털 환경에서 정보보호와 프라이버시를 기업의 핵심 가치로 삼고 있습니다. 글로벌 기준에 부합하는 정보보호 및 개인정보보호 관리체계를 구축하여, 데이터 자산을 안전하게 보호하기 위한 환경을 지속적으로 조성하고 있습니다. 연 1회 이상 정보보호 규정 및 지침의 유효성을 검토하고 필요시 제·개정하며, 실시간 모니터링과 위협 분석을 통해 외부 침해를 예방하고 탐지합니다. 이를 통해 신뢰할 수 있는 데이터 환경을 제공하고, 모든 유저가 안심하고 서비스를 사용할 수 있도록 기여하고 있습니다.

업무 위탁 협력사 정보보호

크래프톤은 업무 위탁을 위한 계약 단계에서 협력사에 대한 보안 평가를 실시합니다. 계약서에는 영업상 취득한 정보에 대한 비밀유지 의무 및 정보보호 관련 조항이 포함되며, 비밀 유지서약서 또는 개인정보보호서약서의 작성을 의무화하고 있습니다. 서약서에는 본 서약을 위반할 경우, 사규에 의한 징계와 「개인정보보호법」 및 「정보통신망법」 등 정보보호 관련 법률에 따라 처벌받을 수 있다는 사실을 명시하고 있습니다. 회사는 협력사 직원 대상의 파트너 계정 발급 시 서약 여부를 확인하며, 크래프톤 업무 시스템에 접근할 때는 VPN 등 안전한 접속 방식을 통해 사전 허용된 시스템에만 접근할 수 있습니다. 또한, 크래프톤은 연 1회 이상 협력사에 대한 보안 점검을 실시하며, 계약 종료 시 중요정보 및 개인정보 파기 확인서를 수령하여 정보 유출 방지에 만전을 기하고 있습니다.

정보보호 거버넌스

크래프톤은 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제45조의3 및 동법 시행령 제36조의7에 근거하여 정보보호 최고책임자(CISO)를 지정 및 신고하고, 「개인정보보호법」 제31조 및 동법 시행령 제32조에 근거하여 개인정보보호책임자(CPO)를 지정하고 있습니다. CISO 및 CPO 산하에는 전담조직(Security Dept.)이 구성되어 있으며, 정보보호 및 개인정보보호 활동을 체계적으로 수행하고 있습니다. CISO와 CPO는 정보보호 관련 주요 정책과 운영 활동 전반을 CEO에게 주기적으로 직접 보고합니다.

정보보호 조직체계



Material
Issue 3

안전한 데이터 환경 조성

개인정보보호

크래프톤은 개인정보보호를 기업의 중요한 책무로 인식하고 있으며, 「개인정보보호법」에 따라 명확한 원칙과 절차를 수립 및 실천하고 있습니다. 유저, 구성원, 협력사를 비롯한 모든 이해관계자의 개인정보는 관계 법령에 따라 투명하고 신뢰성 있는 방식으로 처리됩니다. 개인정보의 수집, 저장, 이용, 위탁·제공, 파기까지 전 과정에서 엄격한 기준을 적용하고 있으며, 신뢰받는 디지털 환경 조성을 위해 지속적으로 노력하고 있습니다.

개인정보 처리방침 유저 편의성 증대

크래프톤은 개인정보 처리방침을 홈페이지에 공개하고 있습니다. 개인정보 처리와 관련된 정책 및 방침은 다양한 언어로 제공하여 글로벌 유저들이 쉽게 이해하고 접근할 수 있도록 지원합니다. 이를 통해 유저들이 개인정보 처리 원칙과 절차를 명확히 인지할 수 있도록 접근성과 편의성을 지속적으로 강화하고 있습니다.

크래프톤 개인정보 처리방침

개인정보처리방침 | KRAFTON

➔ 바로가기

PUBG

➔ 바로가기

Abyss of Dungeons

➔ 바로가기

inZOI

➔ 바로가기

NEWSTATE Mobile

➔ 바로가기

KRAFTON ID

➔ 바로가기

ISMS-P 인증 취득 및 유지

크래프톤은 정보보호 및 개인정보보호 관리체계(ISMS-P) 인증을 취득하였습니다. 본 인증은 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제47조에 근거하여, 기업의 정보보호 조치가 인증 기준에 적합함을 한국인터넷진흥원(KISA) 또는 지정 인증기관이 공식적으로 증명하는 제도입니다. ISMS-P 인증은 최초 취득 후 3년간 유효하며, 매년 사후 심사를 통해 효력 여부가 검증됩니다. 크래프톤은 이를 통해 정보보호 활동의 신뢰성과 체계적 운영을 지속적으로 확보하고 있습니다.

정보보안 감사와 보안 취약점 관리

크래프톤은 내부 정보보안 체계의 유효성 검증 및 개선사항 도출을 목적으로 연 1회 이상 내부감사와 제3자 외부감사를 실시하고 있습니다. 감사는 정보보호 부서 또는 외부 IT 서비스 전문기관이 수행하며, 정보보호 이슈, 피감사 대상의 보안 역량 등을 반영해 테마를 선정한 후 진행됩니다. 또한, 정보보호 및 개인정보보호 강화를 위해 보안 취약점 점검을 최소 연 1회 이상 실시하고 있으며, 진단 결과에 따른 보완 조치 및 이행 점검도 함께 수행하고 있습니다.



(주)크래프톤
ISMS-P-KISA-2025-010
(2025.03.05-2028.03.04)

Material Issue 3

안전한 데이터 환경 조성

데이터 침해 및 개인정보보호 대응

크래프톤은 유저의 개인정보보호와 안전한 데이터 환경 조성을 최우선으로 삼고 있으며, 정보의 분실, 도난, 유출, 변조 또는 훼손을 방지하기 위해 사전 예방 대책과 사후 통제 방안을 수립하여 체계적으로 대응하고 있습니다.

예방 통제 활동

개인정보 암호화

개인정보 데이터에 대한 접근은 엄격히 제한하며, 민감도가 높은 개인정보의 경우 안전한 암호화 알고리즘 적용

최신 보안 프로그램 설치·운영

전사적으로 방화벽, VPN, 백신 프로그램, 이메일 차단 솔루션 등의 보안 프로그램 설치·운영

물리적 보호대책

중요시설에 대해 물리적 보호구역을 통제구역, 제한구역, 일반구역으로 구분하며 출입 통제, 보호설비 운영, 보호구역 작업 시 작업 계획서 작성 및 승인 등의 보호대책 및 절차 이행

사전 개인정보 영향평가 및 위험관리 체계 운영

- 신규 서비스 기획 시 서비스 개요, 활용 시나리오, 기술 구성 요소, 개인정보 흐름 및 보호대책을 식별하고 이에 대한 보호조치를 수립한 후 CPO에 보고
- 게임 개발 및 운영 과정에서 발생할 수 있는 정보보호 및 개인정보보호 관련 위험요소를 식별하고, 비용 대비 효과를 고려한 보호대책을 수립하여 CISO에게 보고
- 연간 정보보호 계획에 따라 위험관리계획을 정기적으로 수립 및 이행하고 있으며, 도출된 위험 시나리오에 대해 위험 감소 전략을 우선 적용하고 불가피한 위험 수용 시에는 잔존 위험을 통제하기 위한 대체 방안을 마련·적용

사후 통제 활동

정보보호 및 개인정보보호 운영 보고

- 중요 시스템에 대한 계정 및 권한, 접속로그 등 적절성 주기적 검토
- 비정상 행위가 식별된 경우 세부 로그 분석 및 소명 절차를 진행하고, 검토 내역 및 결과는 개인정보보호 책임자에게 보고

침해사고 대응체계 수립 및 운영

유사시 신속한 대응 및 복구가 가능하도록 침해사고 대응 체계를 수립하고, 주기적인 모의훈련을 통해 절차의 적절성·실효성을 확인

데이터 백업 및 복구

RTO-RPO에 따른 백업 대상, 주기, 방법 등을 식별하여 백업 실시

유저 서비스 및 개인정보보호

정보주체 및 법정대리인의 권리 보장

유저는 서비스 내 설정 메뉴를 통해 개인정보 열람, 정정, 삭제, 처리정지, 동의 철회, 회원탈퇴 등을 직접 수행할 수 있으며, 고객센터 또는 개인정보보호 책임자 이메일을 통해 권리 행사 가능

개인정보 제3자 제공의 원칙

거래·서비스 제공 외의 목적으로 개인정보를 제3자에게 임대·판매·제공하지 않으며, 마케팅·광고 목적이나 제휴사 분석 등을 위한 개인정보 판매·제공에 대한 엄격히 금지

개인정보 수집·이용·보유 기준

처리 목적 달성 완료 시, 데이터를 복구·재생할 수 없는 방법으로 파기하며, 관련 법령에 따라 추가 보유가 필요한 경우 안전한 방법으로 보존 후 파기

개인정보 손해배상 책임보험

관련 법령에 따라 유사시 손해배상을 위한 책임보험에 가입하여 관리

아동·청소년 유저 보호

디지털 동의 연령 미만 유저의 개인정보 처리 시, 법정대리인의 사전 동의를 필수적으로 수취

Material Issue 3

안전한 데이터 환경 조성

구성원 정보보호 인식제고

정보보호 관련 캠페인

크래프톤은 구성원의 정보보호 및 개인정보보호 인식 제고를 위해 다양한 활동을 지속적으로 추진하고 있습니다. 분기별로 ‘크래프톤의 안전한 정보보호 생활’ 콘텐츠를 발간하여 전사에 공유하고 있으며, 보안 핵심 키워드를 중심으로 구성된 정보보안 달력을 제작·배포하고 있습니다. 또한, ‘Easy Security Policy’를 통해 주요 정책을 쉽게 이해할 수 있도록 안내하고, 참여형 정보보호 이벤트와 분기별 침해사고 대응 모의훈련을 실시함으로써 구성원의 실질적인 보안 역량 강화를 도모하고 있습니다.



정보보호 및 개인정보보호 관련 교육

크래프톤은 정보보호 및 개인정보보호 관련 교육을 실시하고 있습니다. 신규 입사자에 대해서는 온보딩 온라인 교육 및 정보보호 수칙을 안내하는 PC 배경화면 필수 설치 등 정보보호 인식 정착을 위한 초기 조치를 실시하고 있습니다. 기존 구성원(정규직·계약직 포함)은 연 1회 정기 교육을 통해 정보보호 원칙과 업무 적용 방안을 학습하고 있습니다. 엔지니어 직군을 대상으로는 AWS Guardians Program 등 IT·정보보호 직무 특화 교육을 연 1회 이상 별도로 실시하고 있습니다.

정보보호 및 개인정보보호 교육 성과

구분		단위	2022	2023	2024
정보보호 및 개인 정보보호 교육	대상자	명	1,728	1,624	1,770
	수료인원	명	1,728	1,624	1,770
수료율		%	100	100	100

정보보호투자 우수기업

크래프톤은 한국인터넷진흥원(KISA)에 의해서 2020년부터 2024년까지 5년 연속 ‘정보보호투자 우수기업’으로 선정되었습니다.

정보보호투자 현황

(단위: 백만 원)

연도	정보기술부문 투자액(A)	정보보호부문 투자액(B)	정보보호 투자 비율(B)/(A)
2020	54,411	2,354	4.3%
2021	202,174	4,062	2.0%
2022	250,368	6,443	2.6%
2023	232,448	6,649	2.9%
2024	212,668	9,694	4.5%

정보보호 및 개인정보보호 중장기 목표



단기 (~2026년)

- EDR(Endpoint Detection and Response) 및 백신 솔루션 전사 확대 적용
- 단말 보안을 위한 관리체계 구축
- 클라우드 환경에 대한 보안 가이드라인 수립



중기 (~2030년)

- 협력사·외주업체 보안 수준 평가 프로세스 구축
- 주요 자산에 대한 정기 취약점 점검 및 조치
- 매년 ‘정보보호의 날’ 등 내부 캠페인 실시



장기 (2030년 이후)

- 모의 해킹, 침해 대응 훈련 정례화(연 1회 이상)
- 보안 위협 대응의 자동화 및 신속성 향상

Material Issue 4

투명한 지배구조

거버넌스

크래프톤은 지배구조의 독립성과 투명성을 확보하고 이사회 중심의 책임경영을 실현하기 위해 다양한 제도를 운영하고 있습니다. 이사회는 사외이사가 과반수로 구성되며, 이사회추천위원회, 보상위원회, 감사위원회, ESG위원회 등 전문성을 갖춘 이사회 산하 위원회를 두어 주요 의사결정을 지원하고 있습니다. 또한, 사외이사의 실질적인 역할 수행을 위해 사전 브리핑 및 외부 전문가의 자문을 지원하며, 2023년부터는 이사회 운영 및 활동을 평가하는 '이사회 운영 및 활동 검토(Board Review)' 제도를 도입해 사외이사에 대한 정성·정량 평가를 실시하고 있습니다. 이를 통해 크래프톤은 지속가능한 기업가치 제고와 함께, 투명하고 책임 있는 지배구조를 구축해 나가고 있습니다.

전략

환경·사회적 영향	속성	영향 경로	발생가능성	규모	범위
	긍정	이사회 독립성, 전문성, 다양성 확보를 통한 책임경영 문화 확산	●●○	●●○	전사조직 운영
재무적 영향	긍정	이사회 내 감사위원회 설치를 통해 투명한 지배구조 확립	●●●	●●○	
	속성	영향 경로	기간	규모	
	위험	이사회 독립성 및 전문성 부족으로 인한 전략적 판단 오류 발생	장기	●●○	
	위험	사외이사 역할 수행 미흡으로 인한 이사회 감시 기능 저하	장기	●●○	
	위험	지배구조 개선을 위한 이사회 평가, 임기·겸직 제한 등 제도 운영에 따른 관리 비용 발생	장기	●●○	
대응 전략 및 활동	기회	이사회 구성의 독립성과 전문성 확보를 통한 전략적 의사결정 신뢰도 제고	장기	●●○	
	기회	사외이사 평가 및 검증 체계 구축으로 이사회 감시·견제 기능 강화	장기	●●○	

크래프톤은 독립성, 전문성, 다양성을 갖춘 이사회 구성을 바탕으로 건전한 거버넌스 구조를 확립하고 있습니다. 사외이사가 독립적이고 효과적으로 역할을 수행할 수 있도록, 전담 조직을 통해 정보 제공과 의사결정 지원을 체계화하여, 이사회에 투명성과 책임성을 지속적으로 강화하고 있습니다. 또한, 이사회 운영 및 활동에 대한 연례 평가를 실시하여 운영 전반의 효과성을 높이고, 개별 이사의 역할 수행에 대한 실질적인 점검과 개선이 이루어지도록 관리하고 있습니다. 아울러 경영진 승계 절차와 보수 체계를 정립함으로써, 객관적이고 적절한 승계 및 보상이 이루어질 수 있도록 체계적으로 운영하고 있습니다.

리스크 관리

리스크 식별	- 이사회 및 위원회를 통한 주요 리스크 식별 - 사외이사 평가 및 이사회 활동 평가를 통한 리스크 요인 분석 - 다양한 시각 반영을 위한 이사회 구성의 다양성 확보
리스크 통제 및 완화	- 위원회별 전문성과 역할 분담을 통한 통제(감사위원회의 내부통제 검토, 보상위원회의 성과보상 구조 검토) - 이사회추천위원회를 통한 독립성 강화 - 사외이사 임기 제한 및 겸직 제한을 통한 이해상충 방지
리스크 모니터링 및 보고	- 이사회 및 산하 위원회를 통한 리스크 관련 안건 정기 보고 - ESG위원회 정기 회의를 통한 전략적 리스크 검토 - 위원회별 활동 결과를 바탕으로 경영진에 피드백 제공 및 개선 사항 제시

지표 및 목표

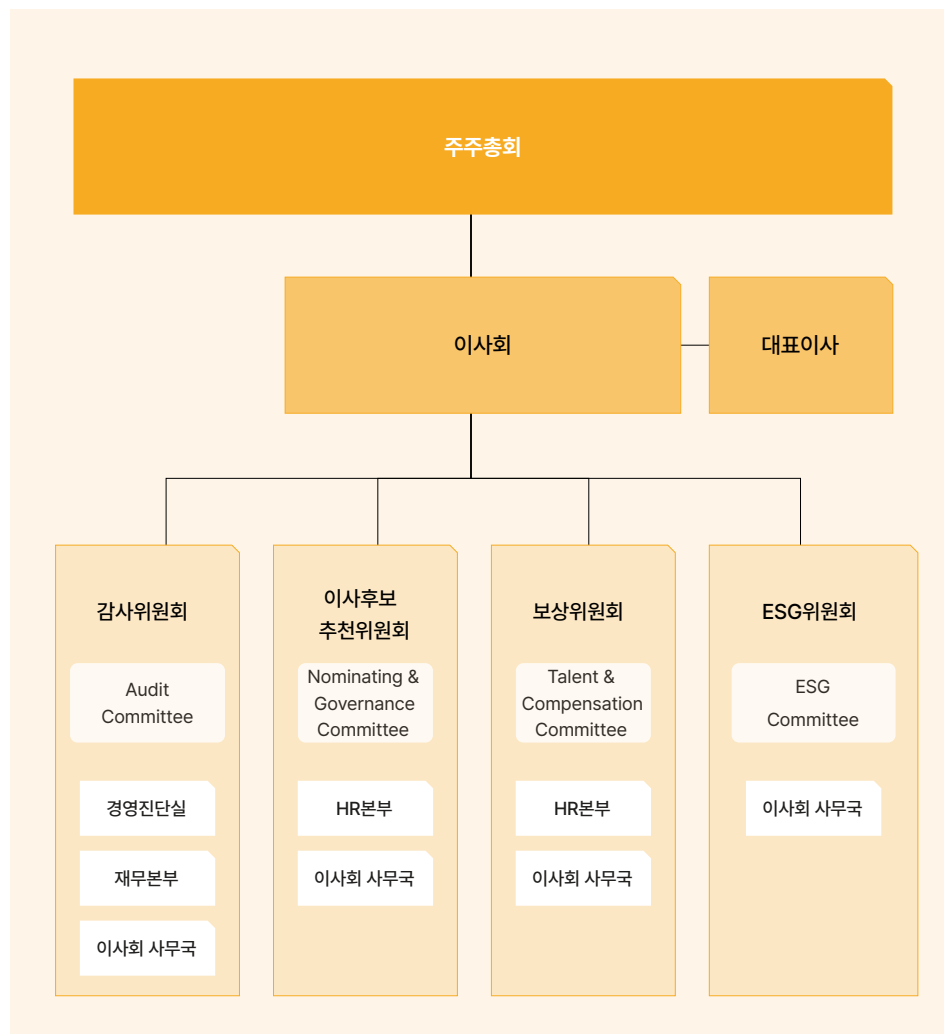
- 여성 임원 비율
- 사외이사 비율
- 이사회 참석률

Material Issue 4

투명한 지배구조

크래프톤은 이사회의 독립성, 전문성, 다양성을 기반으로 투명하고 책임 있는 경영 체계를 구축하고 있습니다. 이사회는 사내이사와 함께 독립성을 갖춘 사외이사들로 구성되어 있으며, 주요 의사결정 과정에서 객관성과 균형감을 확보하고 경영진에 대한 견제와 감독 기능을 수행합니다. 또한, 전문성과 경험을 갖춘 다양한 배경의 이사진을 통해 이사회의 집단적 역량을 강화하고, 복합적인 경영 환경에 유연하게 대응할 수 있는 운영 체계를 마련하고 있습니다. 크래프톤은 법적 의결권을 가진 Voting Board와 외부 전문가로 구성된 Advisory Board를 함께 운영함으로써, 이사회의 논의 깊이와 전문성을 보완하고 전략적 판단에 실질적인 자문 역량을 더하고 있습니다.

이사회 구조



이사회 특징



독립성

- 효율적인 견제와 투명한 의사결정을 위해 사외이사 과반수로 이사회를 구성
 - 사외이사 5인 및 사내이사 2인으로 이사회를 구성
- 사외이사 선임을 위한 이사후보추천위원회 관리
- 이사회 의장과 대표이사를 분리하여 선임
- 선임기간 동안 2개를 초과하는 다른 회사의 이사, 집행임원, 감사로 재임할 수 없도록 제한



다양성

- 업계 평균을 상회하는 여성 이사 비율 (전체 이사 중 57%, 사외이사 중 80%)을 기반으로, 다양한 관점을 공유하고 지속가능한 경영 전략을 효과적으로 수립하는 데 기여
- 이사회의 과반수를 차지하는 사외이사 중 다수는 여성으로 하여, 성별 다양성과 포용성을 강화
 - 5명의 사외이사 중 4명을 다양한 배경과 경력을 보유한 여성 사외이사로 선임
- 글로벌 사업, 기업 경영, 미디어 및 스타트업 경영 등 다양한 배경과 경험을 보유한 이사들로 구성하여 기업문화 변화와 혁신, 글로벌 경쟁력 확보에 기여



전문성

- 이사회 평가 제도를 통해 운영 실적 점검 및 개선점 도출
- 규제 환경의 변화, 기술 혁신, 시장 동향에 대한 교육을 통해 각 이사의 전문 역량을 지속적으로 강화
- 이사회 의사결정의 전문성과 객관성을 강화하기 위해 Advisory Board¹⁾를 운영하고 있으며, 정기적으로 이사회에 참여해 주요 안건에 대한 자문을 제공

1) Advisory Board

크래프톤은 이사회의 논의 깊이와 전문성을 보완하기 위해, 외부 전문가로 구성된 Advisory Board를 운영하고 있습니다. Advisory Board는 게임 산업, 법률, 기술 등 다양한 분야의 전문성을 바탕으로 이사회의 중장기 전략 수립과 주요 경영 이슈 검토 과정에 전략적 자문을 제공합니다. 주요 의사결정에 있어 이사들이 사안을 다각도로 검토할 수 있도록 지원하며, 보다 종합적이고 균형 잡힌 판단이 이루어질 수 있도록 기여하고 있습니다.

Material Issue 4

투명한 지배구조

2024년 이사회 운영 현황

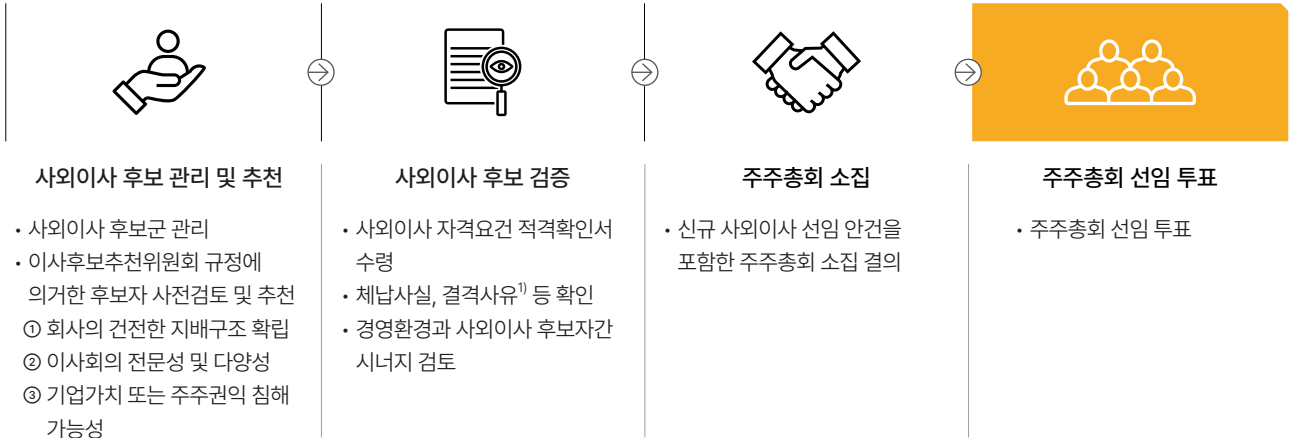
사외이사 교육	• 사외이사를 대상으로 보상제도, 사업전략, 인도 현지 사업에 관한 교육 6회 실시 (내부교육 4회, 외부교육 2회)
이사회 참석률	• 이사회 평균 참석률 93.7%(개별 사외이사 전원 75% 이상 참석)
이사회 개최 횟수	• 이사회 총 9회 개최(정기 이사회 4회, 임시 이사회 5회) • 30건의 안건 결의 및 보고

2024년 이사회 운영 성과

구분	개최	안건 ¹⁾	사외이사 출석률 ²⁾
이사회	9	30(43)	93.7%
이사후보 추천위원회	1	3(4)	100%
감사위원회	5	8(20)	100%
ESG위원회	2	1(2)	100%
보상위원회	6	3(11)	88.9%

1) 괄호 안 숫자는 보고안건 포함 시 안건 수
2) 사외이사 출석률은 보고안건까지 포함한 총 개최건수 대비 출석률의 평균

사외이사 선임 프로세스



1) 사외이사 독립성 결격 사유(상법 제 542조의 8)

1. 크래프톤의 상무에 종사하는 이사, 집행임원 및 피용자 또는 최근 2년 이내 회사의 상무에 종사한 이사, 감사, 집행임원 및 피용자
2. 최대주주 본인, 배우자 및 직계 존속, 비속
3. 최대주주가 법인인 경우 법인의 이사, 감사, 집행임원 및 피용자
4. 이사, 감사, 집행임원의 배우자 및 직계 존속, 비속
5. 크래프톤의 모회사 또는 자회사의 이사, 감사, 집행임원 및 피용자
6. 크래프톤의 거래관계 등 중요한 이해관계에 있는 법인의 이사, 감사, 집행임원 및 피용자
7. 크래프톤의 이사, 집행임원 및 피용자가 이사, 집행임원으로 있는 다른 회사의 이사, 감사, 집행임원 및 피용자

Material Issue 4

투명한 지배구조

위원회 구성

크래프톤은 이사회의 효율적인 운영을 위하여 이사회 내 감사위원회, 이사회추천위원회, 보상위원회, ESG위원회 총 4개 위원회를 설치하여 운영하고 있습니다. 감사위원회 및 보상위원회는 위원 전원을 사외이사로 구성하고, 이사회추천위원회와 ESG위원회는 위원 과반수를 사외이사로 구성하여 관련 법령 및 위원회 규정을 준수하고 있습니다. 각 위원회는 전문성과 독립성을 바탕으로 이사회의 주요 업무를 지원하며, 회사의 지속가능한 성장과 이해관계자 가치를 증진하는 데 기여합니다.



Material Issue 4

투명한 지배구조

이사회 평가

크래프톤은 이사회에 실질적인 운영 개선과 사외이사의 직무 역량 강화를 위해 2023년부터 ‘이사회 운영 및 활동 검토(Board Review)’ 제도를 도입하여 매년 정기적으로 운영하고 있습니다. 해당 평가는 1) 이사회 운영 평가 2) 사외이사 활동 평가 3) 이사회 업무지원 평가의 세 영역으로 구성되며, 정성·정량 평가를 병행하여 총 19개 항목에 대해 다각도로 진단합니다.

1) 이사회 운영

이사회 구성 및 전문성, 역할·책임, 이사회 문화, 회의 효과성 등을 대상으로 이사회 전반의 운영 체계를 점검

2) 사외이사 활동

사외이사 간 자가 평가(Self-assessment) 및 동료 평가(Peer Review)를 통해 개인별 기여도와 개선사항을 평가

3) 이사회 업무지원

회의 자료의 품질, 후속 조치의 적시성·적정성 등 이사회 업무의 지원 체계와 효과성 평가

특히 사외이사 활동 평가는 연간 활동에 대한 기여도와 개선 필요사항을 중심으로 정성적 서술형 피드백을 수집하고 있으며, 이사회 사무국은 사외이사의 전문성, 독립성, 출석률 등 정량적 지표를 종합 분석하여 활동 수준을 다각도로 평가하고 있습니다. 본 평가는 「이사후보추천위원회 규정」 제9조에 따라 이사후보추천위원회 주관으로 운영되며, 사외이사의 보수 및 재선임 여부 결정 시 핵심 기준으로 활용됩니다.

2024년 이사회 평가는 ‘3.83점(5점 만점)’을 기록했으며 전략적 논의 기능, 주주 가치 중심 운영, 사후 조치의 실행력 등에서 높은 평가를 받았습니다. 반면, 외부 전문가와의 연계와 장기 전략 논의 활성화는 향후 보완이 필요한 영역으로 도출되었습니다.

사외이사 지원

크래프톤은 사외이사가 독립성과 전문성을 바탕으로 이사회 및 위원회 활동에 충실히 기여할 수 있도록, 필요한 자원과 정보를 안정적으로 지원하고 있습니다. 사외이사 전담 조직인 이사회 사무국은 정보의 비대칭을 최소화하고 이사회에 효과적인 의사결정을 지원하기 위해, 사내 타운홀 자료를 비롯해 산업 및 경쟁사 동향 리포트, 주요 기사 등을 정기적으로 공유하고 있습니다. 회의 안건과 관련 설명자료를 사전에 제공하고, 사외이사를 대상으로 정기이사회 이전 사전 설명회(Pre-session)를 운영하여 주요 안건에 대한 이해도를 높일 수 있도록 지원합니다. 회의 중 제기된 질의에는 후속 자료(Follow-up)를 신속히 제공하여, 보다 심도 있는 논의가 가능하도록 돕고 있습니다. 아울러, 주요 사업부의 임원 및 실무자가 직접 참여하는 인포 세션(Info Session)을 정례화하여, 사업 전략과 최신 현황을 설명하고 질의응답을 통해 사외이사와의 상호 이해를 강화하고 있습니다.

2025년에는 사외이사의 요청과 피드백을 반영해 안건 자료에 대한 배경 설명 및 비교 정보를 한층 더 강화하였으며, 외부 교육 지원 범위도 ESG, 회계, 기술, 글로벌 규제 등으로 확대하였습니다. 아울러, Advisory Board를 통해 이사회가 다루는 주요 이슈에 대해 외부 전문가의 통찰과 분석을 사전에 확보함으로써, 사외이사의 전략적 판단을 실질적으로 지원하고자 합니다.

사외이사 교육 현황

일자	핵심교육내용
2024-01-18	· 전사 보상제도 및 2024년 보상재원 사전설명회
2024-08-07	· 신시장 관련 조사 분석 내용 설명 · 사업 다각화 관련 방향성 설명 및 논의 · 인도 퍼블리싱, e스포츠 산업, GR·CSR 활동 관련 소개
2024-08-08	· 인도 투자 산업 및 현지 테크·게이밍 업계 동향 소개 · 인도 미디어, 소비 산업 및 Monetization 전략 방향성 소개
2025-01-03	· 전사 보상제도 및 25년 보상재원 사전설명회
2025-04-18	· 크래프톤 보상제도의 배경과 철학(게임산업의 특성 등)

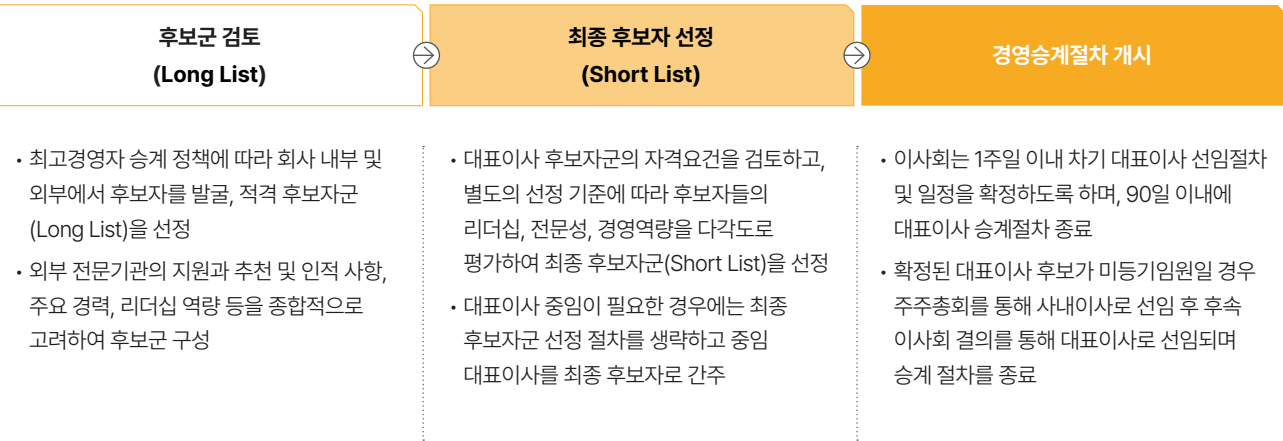
Material Issue 4

투명한 지배구조

크래프톤의 경영진은 각 분야에서 높은 전문성과 경험을 갖춘 리더들로 구성되어 있으며, 글로벌 게임 산업의 빠른 변화에 기민하게 대응하며 회사의 경쟁력을 강화하고 있습니다. 또한, 윤리적이고 투명한 경영을 실천하기 위해 이사회 및 내부 조직과의 적극적인 협력을 통해 효과적인 의사결정을 수행하고, 회사의 책임 있는 성장과 이해관계자의 신뢰를 동시에 달성하기 위해 최선을 다하고 있습니다.

경영진 승계 정책

크래프톤은 경영진 승계의 체계적이고 투명한 운영을 위해 대표이사 승계 절차를 「최고경영자 승계 정책」 내에 명확히 수립하고 이행하고 있습니다. 이사회는 회사의 지속가능성과 전략적 비전을 반영한 승계 과정을 통해 후보자를 발굴하고 관리하며, 후보자들의 역량 강화에도 힘쓰고 있습니다.



최고경영자 후보 교육

크래프톤은 사내 주요 리더십 후보자들이 각자의 성장 단계와 역량에 맞춰 리더십과 경영 전문성을 체계적으로 함양할 수 있도록, 내·외부 교육 프로그램을 선제적으로 지원하고 있습니다. 외부 프로그램의 경우 구성원별 니즈에 따라 맞춤형으로 연계하고 있으며, 2024년에는 SERICEO 주관 최고경영자과정을 수강하여 산업·경제 동향, 경영 전략, 인문학 등 다양한 주제를 아우르는 교육을 이수하였습니다. 국내외 업계 전문가 및 석학으로 구성된 강사진은 실제 경영 환경에 적용 가능한 인사이트와 전략적 사고를 제공하였으며, 크래프톤은 이를 통해 내부 인재의 성장 기회를 확장하고 조직 전반의 전략적 리더십 역량을 지속적으로 강화해 나가고 있습니다.

경영진 보수 체계

크래프톤의 등기이사 보수 정책 및 개별 보수는 주주총회에서 승인된 이사 보수 한도 내에서 운영되며, 전원 사외이사로 구성된 보상위원회의 심의를 거쳐 최종적으로 이사회에서 승인됩니다. 보수 체계는 대표이사, 사내이사(이사회 의장), 사외이사로 구분되며, 각 직책의 역할과 기여도를 반영하여 차별화된 방식으로 설계됩니다.

대표이사	사내이사 (이사회 의장)	사외이사
- 급여는 수행 직무의 가치와 회사에 대한 기여도를 종합적으로 고려하여 결정 - 단기성과급은 직전 연도의 경영 성과를 바탕으로 책정되며, 계량지표뿐만 아니라 사업추진 성과 및 조직 과제 달성도와 기여도 등 비계량지표를 함께 고려하여 선정	급여는 기대 역할과 직무 가치를 반영하여 결정	- 개별 이사의 보수는 역할, 책임, 전문성을 고려하여 결정 - Peer 기업군의 보수 수준을 참고한 후 보상위원회의 심의를 거쳐 최종적으로 이사회에서 승인
- 장기성과급은 주가와 연동되는 양도제한 조건부 주식(RSU, Restricted Stock Units) 형태로 지급 - RSU는 임기 만료 시점까지 지속 근무할 경우 지급되는 Time-based 방식과 전략 수행이나 영업이익 등 명확한 성과지표에 따라 지급 규모가 결정되는 Performance-based 방식으로 구성	- 장기성과급은 RSU 형태로 제공되며, 대표이사와 마찬가지로 Time-based RSU와 Performance-based RSU로 구성 - Performance-based RSU의 경우, 최소 시가총액 30조원 이상 구간별 지급 기준과 상대적 추가 상승률 등을 성과지표로 삼아 보상 규모를 선정	- 사외이사의 보수는 기본급과 RSU 기반의 장기 인센티브로 구성되며, 단기 현금성 성과급은 2024년부터 지급을 중단 - 임기만료시점까지 계속 근무하는 경우 지급되는 Time-based RSU와 상대적 추가상승률 등 성과 지표 달성 수준에 따라 차등 지급되는 Performance-based RSU를 부여

Material Issue 5

윤리 및 준법경영 실천

거버넌스

크래프톤은 윤리적이고 공정한 기업 문화를 조성하고 법적 리스크를 사전에 예방하기 위해 윤리 및 준법경영 체계를 구축하고 있습니다. 감사위원회와 준법지원인을 중심으로 윤리 및 준법경영 거버넌스를 운영하며, 이사회 및 감사위원회는 정기적인 회의와 내부감사를 통해 내부통제와 법규 준수를 감독하고 있습니다. 또한, 감사위원회 및 준법지원인의 업무 지원을 위한 실무 조직을 운영하여 전사 컴플라이언스 체계 운영의 효율성을 높이고 있습니다.

전략

환경·사회적 영향

속성	영향 경로	발생가능성	규모	범위
----	-------	-------	----	----

긍정	구성원 대상 반부패 교육을 통한 조직 전반의 청렴문화 확산	●●●	●○○	전사조직 운영
----	----------------------------------	-----	-----	---------

재무적 영향

속성	영향 경로	기간	규모
----	-------	----	----

위험	부패방지법, 공정거래법 등 법률 미준수로 인한 제재비용 발생	단기	●○○
----	-----------------------------------	----	-----

위험	윤리 이슈로 인한 평판 악화 및 유저 이탈	단기	●●○
----	-------------------------	----	-----

위험	부정부패, 불공정거래 혹은 중요 정보 오기재로 인한 소송 비용 및 배상금 발생	단기	●●○
----	---	----	-----

위험	기업 내 비윤리적 행위에 대한 익명 신고채널 운영 및 대응 비용 증가	단기	●○○
----	--	----	-----

위험	준법 및 윤리 관련 시스템 구축 및 교육 비용 증가	중기	●○○
----	------------------------------	----	-----

대응 전략 및 활동

크래프톤은 내부통제 및 컴플라이언스 체계(CMS, Compliance Management System)를 기반으로 부정부패, 불공정거래 등의 리스크를 식별하고 선제적으로 대응하고 있습니다. 익명 신고가 가능한 제보 채널을 운영하여 윤리 위반 사례를 접수·처리하고 있으며, 정기적인 윤리·준법 점검 활동을 통해 비윤리 및 위법 행위를 예방하고 있습니다.

리스크 관리

리스크 식별	- 법령 변경, 공정거래 및 반부패 관련 외부 이슈에 대한 모니터링 - 사내 규정 위반 사례 및 감사 결과를 기반으로 리스크 요인 도출 - 열린신고제도 제보 분석 및 구성원 대상 커뮤니케이션을 통한 윤리 리스크 감지 - 고위험 부서 및 직무에 대한 리스크 수시 평가 실시
--------	---

리스크 통제 및 완화	- 윤리강령 및 구성원 행동기준 운영, 정기 개정 및 교육 실시 - 윤리 실천 서약 실시 - CMS(Compliance Management System) 구축을 통한 법적 위험과 회사 프로세스 통제 현황 분석 - 내부감사와 준법통제 점검 및 모니터링 활동을 통한 위반행위 점검 및 시정 조치 - 외부 협력업체 대상 공정거래 관리 강화
-------------	--

리스크 모니터링 및 보고	- 감사위원회 및 ESG위원회를 통한 준법 리스크 정기 보고 - 주요 법적·윤리 이슈에 대한 경영진 보고 체계 운영 - 내부제보 처리 현황 및 대응 결과에 대한 이사회 공유 - 윤리경영 관련 운영 성과 지표 관리
---------------	--

지표 및 목표

- 윤리(반부패, 공정거래법) 교육 수행 실적
- 법률 위반 및 조사 건수

Material Issue 5

윤리 및 준법경영 실천

크래프톤은 투명하고 공정한 기업 운영을 위한 윤리경영과 강력한 컴플라이언스 체계를 구축하고 있습니다. 기업의 지속가능한 성장을 위해 법과 규정의 준수는 물론, 글로벌 기준에 부합하는 윤리적 가치와 책임을 실천하고자 합니다. 이를 위해 전 구성원을 대상으로 정기적인 윤리 및 준법 교육을 실시하고 있으며, 내부 신고 채널을 운영하여 윤리적 리스크를 조기에 감지하고 대응할 수 있도록 하고 있습니다. 또한, 컴플라이언스 체계를 강화하기 위해 국내외 법규 모니터링을 지속적으로 수행하고, 내부 정책을 수립 및 개정하여 변화하는 법적 요구사항에 신속히 대응하고 있습니다. 크래프톤은 공정거래, 개인정보보호, 반부패·반부정 리스크 관리 등 다양한 분야에서 철저한 내부통제시스템을 운영하며, 투명하고 책임 있는 기업 운영 체계를 구축해 나가고 있습니다.

반부패 규정

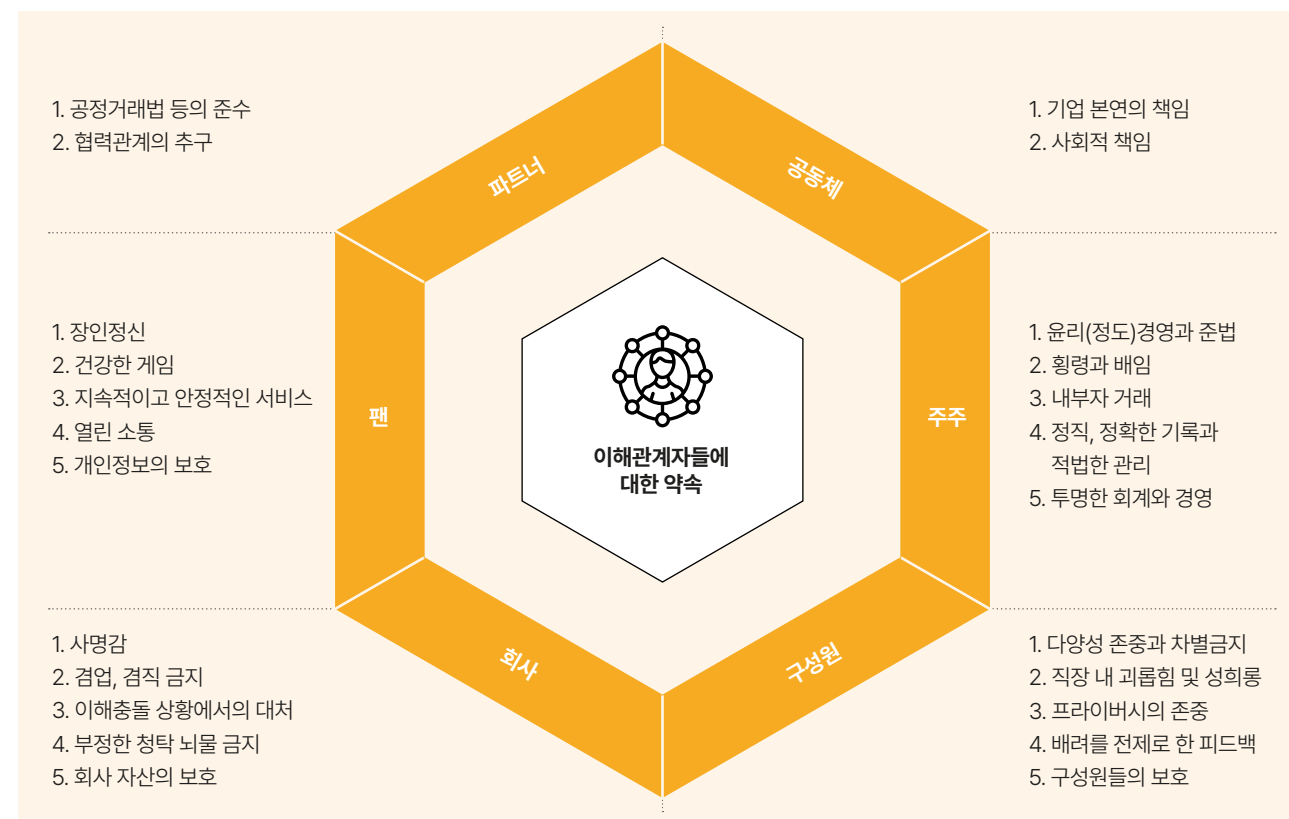
크래프톤은 구성원 및 그에 관련된 인원들이 직무를 수행할 때 청렴성과 투명성을 유지하고, 부패 행위 및 자금세탁·테러자금지원 등을 예방하기 위한 반부패 규정 마련을 추진하고 있습니다. 해당 규정은 크래프톤 및 국내외 계열회사를 포함한 전 구성원과 제3자 대리인에게 적용되며, 윤리적이고 책임 있는 기업으로서의 사회적 책무를 이행하기 위한 기본 원칙과 기준을 제시하는 역할을 하게 됩니다.

1. 이해관계자로부터 금품, 향응, 편의 등을 제공하거나 수수하는 행위 금지
2. 공직자에게 부당한 청탁이나 우대를 요청하거나 금품·향응을 제공하는 행위 금지
3. 이해상충 행위 및 관계 형성 금지, 특히 직무상 영향력을 가진 상태에서 개인적 이익을 위한 이해상충 관계 형성 금지
4. 업무상 취득한 정보를 활용한 내부자 거래, 사적 이익 도모 행위 금지
5. 정치적 목적의 기부 및 불법적 후원·협찬 행위 금지

윤리강령

→ 윤리강령

크래프톤은 '독보적인 창작의 결과를 만들고 확장하고 재창조함으로써 팬들이 경험하는 엔터테인먼트의 순간들을 무한히 연결하는 세계를 만들겠다'는 비전 하에 '회사와 구성원이 대내외적인 업무를 수행하면서 지켜야 할 약속'인 「크래프톤 윤리강령」을 제정하였습니다. 윤리강령은 각 영역에 따른 기준을 제시하되 구성원들의 '자율과 책임'을 바탕으로 하고 있으며, Compliance실과 유관 부서는 법령과 실제 사례를 바탕으로 구성원이 적절한 판단을 내릴 수 있도록 실질적 지원을 제공하고 있습니다.



Material Issue 5

윤리 및 준법경영 실천

윤리 실천 서약

크래프톤은 투명하고 윤리적인 기업 문화를 조성하기 위해 모든 구성원을 대상으로 윤리 실천 서약을 실시합니다. 구성원들은 부정청탁, 금품수수, 이해충돌을 방지하고 공정성과 책임감을 바탕으로 업무를 수행할 것을 서약하고 있습니다.

윤리 위반 현황

크래프톤은 2024년 동안 자금세탁 및 내부거래, 이해상충, 부정부패 및 뇌물수수, 개인정보 유출, 차별 및 괴롭힘 등 기업 윤리와 관련된 사안으로 벌금을 납부한 사례가 없으며, 확인된 부패사건 또는 부패 관련된 소송이 없습니다.

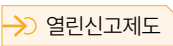
내부통제

크래프톤은 기업의 재무 건전성과 법규 준수를 보장하기 위해 내부회계관리제도를 포함한 체계적인 내부통제시스템을 구축하여 운영하고 있습니다. 주식회사의 외부감사에 관한 법률(외감법) 및 관련 규정을 준수하며, 기업의 재무보고 투명성과 신뢰성을 확보하는 데 중점을 두고 있습니다. 이를 위해 내부회계관리제도를 지속적으로 점검하고, 내부감사의 기능을 강화하여 내부통제의 적정성을 유지하고 있습니다. 또한, 이사회 및 감사위원회에 정기적으로 내부통제 운영 현황을 보고하고, 내부통제체제의 실효성을 평가하여 지속적으로 개선하고 있습니다.

Compliance 검토 요청 프로세스

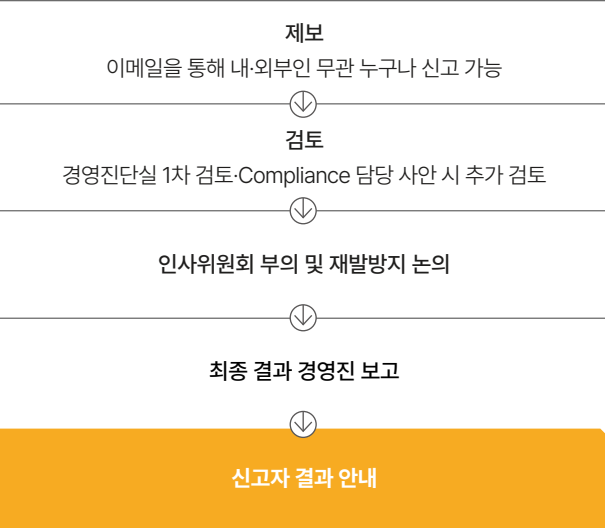
크래프톤은 구성원이 윤리강령, 사내 규정, 기타 컴플라이언스 제도와 관련된 문의 및 제안 사항을 직접 제출할 수 있도록 ‘Compliance 검토 요청 프로세스’를 안내하고 운영하고 있습니다. 검토 요청 항목 중 견업이나 외부 활동 관련 사항은 상위 조직장이 최종 승인 여부를 판단하도록 하고 있습니다. 2024년 기준 총 145건의 Compliance 검토 요청이 접수되었으며, 관련 사안에 대한 조치가 완료되었습니다.

열린신고제도



열린신고제도는 크래프톤 및 자회사, 해외 사무소에서 발생한 부정·부당 행위를 신고할 수 있는 익명 창구입니다. 구성원(정규직 및 계약직 포함)뿐만 아니라, 협력사를 포함한 모든 이해관계자가 이용할 수 있습니다. 신고자의 신원은 어떠한 경우에도 공개되지 않으며, 신고로 인해 불이익을 겪지 않도록 신고자 보호 조치를 제도에 포함하고 있습니다. 2024년에는 총 12건의 신고가 접수되었으며, 비위 사실이 확인된 모든 건에 대해 적절한 조치가 완료되었습니다.

열린신고제도 프로세스



열린신고제도 신고 대상

- 회사 자산 및 자원의 횡령, 사유화 또는 오남용 등 부정 행위: 프로젝트 산출물의 무단 도용 등 사적 이용, 슈퍼 계정을 남용한 게임 내 아이템, 캐릭터 등의 획득 및 판매, 승인 받지 않은 프로젝트의 진행, 업무와 무관한 출장이나 경비의 사용
- 회사 기밀 정보의 유출 및 타사 기밀 정보의 부당한 취득: 비공식적인 채널을 통한 회사·게임 관련 정보의 공개, 구성원에게만 공개된 정보를 유출하는 행위
- 우월한 지위를 이용한 부당 행위: 금품 및 금전 거래, 향응 또는 사례 등의 부당한 요구, 그 밖에 부당 거래 및 불공정거래
- 회계 부정 등 내부 관리 규정 위반 행위: 미공개 중요 정보의 이용, 그 외 관계 법령을 위반한 행위
- 열린신고제도 등 정당한 신고에 대한 차별 또는 보복 행위: 신고자를 알아내려고 하거나 알아내도록 지시하는 행위, 신고를 이유로 인사상의 불이익을 주는 조치, 따돌림, 모욕, 위협 등의 보복 행위 등
- 승인 받지 않은 무단 견업 및 견직
- 그 외 건전한 기업 문화를 해치는 행위

Material Issue 5

윤리 및 준법경영 실천

교육 및 리스크 관리

크래프톤은 전사 구성원은 물론, 주요 계열사와 직무 관련 부서(Compliance실, IR Team 등)를 대상으로 윤리 및 준법 교육을 정기적으로 실시하고 있습니다.

2024년 윤리 및 준법 교육 현황

교육명	내용	대상자
윤리강령 교육	• 윤리강령 및 관련 제도 • 정규 준법 교육 • 특정 집단에 대한 교육	신규 입사자(정규직 및 계약직 구성원 전원)
공정위 공시 교육	• 공정거래법 시행령 개정에 따른 정책 및 제도의 변경과 사례 • 기업집단 지정제도의 시사점 • 내부거래의 정의 및 부당지원 규제 • 공시 및 각종 신고 시 유의사항 및 법률적 준수 사항	기업집단 크래프톤 소속회사 및 유관 부서 관련 직무 담당자
하도급 거래 교육	• 하도급 거래 정의 및 유형 • 하도급법 주요 최신 규제 동향과 사례 • 크래프톤 하도급 거래 현황 • 하도급 거래 시 사전 체크리스트	사업부서 및 계열회사
준법 교육	• 미공개 중요 정보 이용 행위 • 내부자거래	전사 구성원(정규직 및 계약직 전원, 자회사 포함)

공정거래 리스크 관리

크래프톤은 물품구매 규정 내에 협력사 선정 관련 기준을 명시하고, Compliance 검토 요청 프로세스를 통해 협력사 선정의 적정성에 대한 사규 해석 질의가 가능하도록 제도화하고 있습니다. 또한, 공정거래 관련 법적 위험 요소를 식별하고 세부 준법 점검을 통해 리스크 완화 조치를 실행하고 있으며, 2024년에는 「하도급법」 및 「전자상거래법」 위반 관련 리스크를 인식하고 관련 조치를 이행하였습니다.

리스크	완화 조치
법정 서면 발급 지연으로 인한 하도급법 위반 판단으로 과징금 부과	• 사내 계약 법무검토 시스템 개선 • 사내 하도급법 교육 강화 실시 • 분기 1회 하도급 거래 전수 조사 실시
확률형 아이템 정보의 허위 표시로 인한 전자상거래법 위반 판단으로 과태료 부과	• 홈페이지 내 '확률형 아이템 정보 공개' 페이지 개설 • 제작소-가공 시스템 인게임 확률 표시 구현 • QA(Quality Assurance) 강화

Material
Issue 5

윤리 및 준법경영 실천

부정부패 리스크 관리

크래프톤은 뇌물수수 및 부정부패 예방을 위한 내부통제시스템을 운영하고 있습니다. 접대비 사용 시 Kissflow 시스템을 통한 사전 승인 절차를 의무화하고 있으며, 사전 승인이 없는 경우 비용 지급이 제한되도록 설계하여 부정청탁 가능성을 원천 차단하고 있습니다.

또한, Compliance 검토 요청 프로세스를 통해 선물·금품의 적정성 관련 질의에 회신하고 있으며, 윤리강령 내용을 기반으로 '비윤리적 행위가 발생하는 이유'를 주제로 정규 교육을 운영하여 구성원이 상황에 따라 올바른 판단을 내릴 수 있도록 지원하고 있습니다. 이외에도 협력사와의 선물 수수 가이드, 사규의 제·개정 및 해석, 구성원 주식매매 사전통보 제도 등 윤리강령 관련 실무 문의에 대해 구체적인 검토와 해석을 제공하고 있으며, 이를 통해 구성원이 윤리 기준을 명확히 이해하고 실천할 수 있는 기반을 마련하고 있습니다.

크래프톤은 독립적인 내부감사 조직인 '경영진단실(BAO, Business Assessment Office)'을 통해 부정방지 업무를 수행하고 있습니다. 경영진단실은 조직 내 진단과 조사, 부패 및 비윤리적 행위의 사전 예방 및 대응을 위한 업무를 수행하고 있으며, 조직의 건전성과 윤리성 유지에 핵심적인 역할을 수행하고 있습니다. 또한, 「경영진단실 헌장」을 통해 역할과 책임, 권한, 독립성, 객관성, 업무 범위를 명확히 규정하고, 이를 전 구성원에게 공개함으로써 내부감사의 투명성과 신뢰성을 확보하고 있습니다.

감사위원회 운영

크래프톤의 감사위원회는 감사위원회 규정 제12조에 따라 매 분기 1회 정기위원회를 개최하고 있습니다. 또한, 필요에 따라 임시위원회를 수시 개최하여 재무실적 검토, 감사보고서 승인 등을 진행하고 있습니다. 매년 2월에 개최되는 1차 감사위원회에서는 회사의 내부감사부설기구 역할을 수행하는 경영진단실의 연간 업무 목표 및 계획을 승인합니다. 이후 회계정보 작성 및 공시를 위한 내부회계관리제도 운영 실태를 대표이사 및 내부회계관리자로부터 보고 받은 뒤, 운영 실태에 대한 평가를 실시하고 이사회에 결과를 보고합니다.

내부감사

크래프톤은 투명하고 효율적인 경영 활동을 지원하기 위해 내부감사 관련 업무를 체계적으로 운영하고 있습니다. 경영진단실은 리스크 기반의 내부감사 업무와 비위 및 부정 의혹에 대한 조사 업무를 수행함으로써 회사의 자산과 가치를 보호하고 있습니다. 내부감사 업무는 연간 계획에 따라 정기적으로 수행되며 주요 프로세스는 '감사 계획 수립 → 내부 구성원 사전 고지 → 현장 감사 → 결과 보고서 작성 → 감사위원회 보고'의 단계로 이루어져 있습니다. 감사보고서는 사실과 증거에 기반한 객관적 평가로 작성되며 감사위원회에 보고됩니다. 감사위원회를 통해 내부감사 활동의 독립성과 전문성을 확보하며, 감사위원회는 감사 업무의 성과와 독립성을 지속적으로 감독합니다. 또한, 내부감사 담당 구성원의 전문성 향상을 위한 교육을 실시하고, 필요한 자원을 제공함으로써 내부감사의 질적 수준을 지속적으로 높이고 있습니다.

Material Issue 5

윤리 및 준법경영 실천

준법경영

준법지원인 선임

크래프톤은 투명하고 윤리적인 경영을 실천하기 위해 준법지원인 제도를 운영하며, 기업의 법적·윤리적 책임 강화를 위한 대응 체계를 구축하고 있습니다. 준법지원인은 「상법」 제542조의 13에 의거하여 법령 준수 통제 및 감독 업무를 주도적으로 수행하며, 주요 준법 점검 사항을 이사회에 보고하는 역할을 맡고 있습니다. 크래프톤은 준법통제기준을 바탕으로 준법지원인에게 법적 위험 평가, 준법통제 관리 및 평가, 자문, 점검 등의 역할과 책임, 권한을 명확히 부여하고 있으며, 준법통제체제를 구축하여 법적 위험, 내부 프로세스, 통제 현황을 시스템으로 관리하고 있습니다. 이를 바탕으로 준법지원인의 독립성과 전문성을 보장하고, 강력하고 지속가능한 준법경영 체계를 확립하고자 합니다. 2024년 기준 준법통제체제에서는 총 60개의 법적 위험과 51개의 위험에 대한 통제 현황을 분석하였습니다.

준법감시협의체 운영

크래프톤의 준법감시협의체는 내부자거래 등 준법감시 관리 규정에 따라 구성된 협의체로, 준법감시 계획 수립 및 운영, 평가를 목적으로 설립되었습니다. 협의체는 준법감시 책임자(위원장)를 중심으로 IR 담당자, HR 담당자, 최소 2인 이상의 협의체 위원으로 구성됩니다. 크래프톤의 준법감시협의체는 위원장-IR 담당자-HR 담당자-기타 위원으로 구성되며, 임직원 주식매매 사전통보 제도 등의 내부자거래 관련 준법감시 관리 규정을 기반으로 엄격한 준법감시 체제를 확립해 나가고 있습니다.

윤리 및 준법통제 점검

크래프톤은 법적 위험을 사전에 식별하고 대응하기 위해 매년 분야별 Compliance 및 준법통제 점검(Audit)을 실시하고 있습니다. 거버넌스, 윤리, 공정거래, 정보보호 등 10개 주요 항목을 선정하여 법적 위험을 평가하고 준법통제 현황을 점검합니다. 각 사업(Operation) 부문에서 식별된 법적·윤리적 이슈에 대해서는 통제 조치를 시행하고, 미비점을 지속적으로 개선하여 내부통제를 강화해 나가고 있습니다. 또한, 연 1회 준법통제체제 전반에 대한 점검을 실시하고, 반기별로 Compliance 준수 현황을 이사회 및 경영진에 보고함으로써 기업의 준법경영 체계 강화 및 투명한 거버넌스 확보에 기여하고 있습니다.

주식매매 사전통보 제도

크래프톤은 구성원의 불공정거래를 예방하기 위해 ‘임직원 주식매매 사전통보 제도’를 운영하고 있습니다. 이에 따라 모든 구성원은 회사 주식을 거래하기 전 거래 의사를 회사에 사전 통보하고, 거래 이후 실제 거래 내역도 보고해야 합니다. 구성원이 자체적으로 거래 리스크 여부를 확인할 수 있도록 지원하며, Compliance실 및 준법감시협의체는 통보된 내용을 바탕으로 자본시장법 위반 여부를 확인합니다. 또한, 단기매매차익 반환 대상자 가능성이 높은 구성원을 ‘관리대상자’로 지정하고, 미공개 중요정보에 접근 가능한 일부 인원은 ‘특별관리대상자’로 분류하여 보다 엄격한 기준을 적용하고 있습니다.

구분	임직원 주식매매 사전통보 제도 적용 여부	6개월 이내 단기 매매 금지 여부	매매 금지 기간 적용 여부
일반 구성원	O (거래 1일 전까지)	X	X
관리 대상자	O (거래 3영업일 전까지)	O	X
특별관리 대상자	O (거래 3영업일 전까지)	O	O

Material Issue 6

저탄소 사회 기여

거버넌스

크래프톤은 2024년 ESG위원회를 신설하고, 기후변화 및 환경경영에 대응하기 위해서 전사적 거버넌스 체계를 구축하였습니다. 이사회는 ESG위원회를 통해 기후변화 및 환경경영 관련 전략과 정책을 심의하고 주요 리스크 및 기회 요인을 감독하고 있으며, CEO는 실행 책임자로서 전사 차원의 기후 리스크 관리와 전략 실행 성과를 검토합니다. 이사회 사무국은 기후변화 및 환경경영 전략에 따른 단기·중장기 과제를 추진하고 관련 성과를 관리하며, 유관 부서는 사옥 에너지 효율화, 공간별 탄소 저감 등 실행 과제를 수행합니다.

전략

환경·사회적 영향	속성	영향 경로	발생가능성	규모	범위
	부정	온실가스 배출량으로 인한 기후변화 악화	●○○	●○○	기업운영 전반및 지역사회·글로벌 수준
	부정	탄소 집약적 데이터센터 이용에 따른 환경 부담 증가	●○○	●○○	
	긍정	재생에너지 사용 확대에 따른 온실가스 감축	●●●	●○○	
재무적 영향	속성	영향 경로	기간	규모	
	위험	기상이변으로 인한 사업장 운영 차질 및 장비 손상	단기	●○○	
	위험	만성적 기후변화에 따른 에너지 비용 상승	장기	●●○	
	위험	온실가스 배출 규제 관련 대응 비용 상승	중기	●○○	
	위험	기후변화에 대한 미흡한 대응으로 인해 유저 및 투자자들의 신뢰 저하	장기	●○○	
대응 전략 및 활동	기회	에너지 효율 및 재생에너지 사용을 통한 비용 절감	장기	●●○	
	크래프톤은 기후변화에 따른 물리적·전환 리스크에 대응하기 위해 재해 복구 체계, 실내 온도 유지 시스템, 에너지 백업 인프라를 구축해 사업 연속성을 확보하고 있습니다. 건물에너지관리시스템(BEMS, Building Energy Management System) 운영, 고효율 설비 도입, 친환경 사옥 설계 등을 통해 에너지 효율을 높이고 온실가스 배출을 저감하고 있으며, 통근버스 운영과 구성원 대상 캠페인도 병행하고 있습니다. 주요 사업장의 온실가스 배출량(Scope 1, 2)은 정기적으로 산정 및 외부 공개하고 있으며, 클라우드 기반 운영 환경 전환을 통해 공급망 배출 저감도 추진하고 있습니다.				

리스크 관리

리스크 식별	- 탄소중립 규제, 온실가스 감축 목표 등 외부 정책 및 법규 변화에 대한 모니터링 - 에너지 사용, 사업 운영 과정에서 발생 가능한 물리적 및 전환 리스크 분석 - 외부 이해관계자(투자자, 평가기관 등)의 기후 관련 요구사항 분석
리스크 통제 및 완화	- 온실가스 배출량 관리 - 재생에너지 전환, 고효율 설비 도입 등 에너지 전환 및 효율 개선 활동 추진 - 기후변화 시나리오 기반의 재무영향 분석 및 대응 체계 단계적 구축
리스크 모니터링 및 보고	- 감축 활동 및 개선 과제에 대한 추진 현황 점검 및 성과 관리 - ESG위원회를 통한 기후변화 리스크 및 대응 전략의 정기적 점검 및 보고 - 경영진 대상 기후 리스크 관련 데이터 및 운영성과 모니터링 체계 운영

지표 및 목표

- 온실가스 배출량(Scope 1,2)
- 온실가스 집약도
- 에너지 사용량
- 에너지 집약도

Material Issue 6

저탄소 사회 기여

기후변화 대응 거버넌스

크래프톤은 기후변화 대응과 환경경영 강화를 위한 전략적 거버넌스 체계를 수립하고, 이사회, 경영진, 전담 부서 간의 역할과 책임을 명확히 구분하여 운영하고자 합니다.

이사회(ESG위원회)는 ESG 관련 의사결정의 최고 책임기구로서 기후변화 관련 리스크와 기회 요인을 검토하고, 환경경영 전략의 방향성과 전략 실행의 타당성을 최종 점검합니다. 경영진은 실행 책임자로서 전사 전략의 실질적 이행을 관리·조율하며, 이사회와의 정기적 커뮤니케이션을 통해 전략 실행 현황과 주요 이슈를 투명하게 공유하고 있습니다.

크래프톤은 이러한 거버넌스 구조를 기반으로 기후변화 대응 전략을 실행 가능하고 지속가능한 방식으로 전개하며, 환경 리스크는 최소화하고 중장기적인 기회 요인은 체계적으로 확대해 나가고 있습니다.

기후변화 및 환경경영 대응 조직도



기후변화 및 환경경영 관련 대응 조직 역할

구분	직책	역할
이사회	ESG위원회	• 기후변화 및 환경경영 대응을 위한 주요 전략과 정책을 심의하고 결정 • 기후변화 관련 리스크 및 기회 감독
경영진	CEO	• 기후변화 및 환경경영 관련 리스크 및 기회 요인 관리 • 기후변화 및 환경경영 관련 이행 계획에 대한 의사결정 • 기후변화 및 환경경영 전략, 과제 이행 검토
실무진	이사회 사무국	• 기후변화 및 환경경영 전략에 따라 단기 및 중장기 추진 과제를 수립하고 관련 성과 관리 • 기후변화 및 환경경영 관련 위험과 기회를 식별한 뒤, 중대성 평가를 수행하고 결과를 CEO 및 ESG위원회에 보고
	유관 부서	• Workplace Team: 기후변화 및 환경경영을 위한 사무공간의 에너지 관리, 온실가스 배출 모니터링 등 실무 담당 • Space & Property Team: 사옥 및 클러스터 오피스 내 친환경 설계와 에너지 효율성 증대를 위한 계획 수립 및 실행을 담당

Material Issue 6

저탄소 사회 기여

리스크 및 기회

크래프톤은 기후변화가 사업에 미치는 재무적 영향을 식별하고, 중요도에 따라 우선순위를 파악하여 대응하고 있습니다.

구분		정의	재무적 영향	규모	기간	대응 전략
물리적 리스크	급성	• 폭우, 폭염, 태풍 등 극단적 기상이변으로 인해 IT 인프라 손상 및 비즈니스 연속성 저해 가능성 증가	• 서비스 중단 및 데이터 유실로 인한 매출 손실 발생 • 백업 인프라 구축으로 인한 비용 발생	●○○	단기	• 중요 시스템은 다양한 클라우드 서비스 제공자 및 지역에 위치하여 비즈니스 연속성을 확보 • 서비스 중단 및 데이터 손실 방지를 위한 재해 복구 인프라 별도 구축 • VPN과 원격 데스크톱 솔루션을 통해 원격 근무 보장
	만성	• 장기적 기온 상승으로 인해 사무실 내 IT 장비 과열, 냉방 수요 증가 등 실내 환경 리스크 증가	• 냉방 설비 강화 및 전력 사용 증가로 인한 운영비 증가	●○○	장기	• 실내 공조 시스템 강화 및 적정 온도 유지
		• 냉방·전력 소비 등 장기적 운영 비용 증가	• 에너지 단가 상승으로 인한 운영 비용 증가	●●○	장기	• 단열 강화, 친환경 재료 사용 등으로 기후변화에 따른 사무실 운영 안정성 확보
전환 리스크	정책·법률	• 정부 차원의 온실가스 규제 강화에 따른 감축 의무 이행 및 운영 비용 증가	• 온실가스 배출량 보고 및 감축 대응 비용 발생 • 규제 미준수 시 벌금 등 손실 발생	●○○	장기	• 사옥 내 에너지 효율화 설비 운영 • 신사옥 내 재생에너지 발전 시설 추진 • 온실가스 배출량 보고 및 투명한 정보 공개 체계 구축
	기술	• 에너지 효율 기술 및 친환경 설비 전환 수요 증가로 인한 초기 투자 비용 부담 확대	• 친환경 인프라 전환을 위한 초기 투자비용 증가	●○○	장기	• 재생에너지 기반 클라우드(AWS) 활용
	평판	• 기후변화 대응 역량 부족 시 투자자 및 고객의 신뢰 저하 가능성	• 기존 유저 이탈 또는 투자 유치 실패로 인한 매출 감소	●○○	장기	• 기후변화 대응 현황에 대해 적극적인 대내·외 커뮤니케이션과 투명한 성과 보고
기회	자원 효율화	• 전력 효율성 향상을 통한 에너지 비용 절감 및 탄소배출 저감 기회 확대, 재생에너지 도입 및 클라우드 최적화를 통한 탄소 감축과 에너지 비용 절감 효과 가능성	• 냉·난방, 전력 설비 효율화 장비 도입으로 인한 운영비 절감	●●○	중기	• 폐기물 재활용 및 자원 관리 최적화 • 사옥 내 에너지 효율화 설비 운영
	에너지원	• 재생에너지 및 저탄소 에너지원을 도입하거나 에너지 전환을 통해 비용을 절감하고 탄소 중립을 실현	• 사옥 재생에너지 발전 사용 및 재생에너지 기반 클라우드 활용으로 인한 에너지 관련 비용 감소	●●○	장기	• 신사옥 내 재생에너지 발전 및 사용 • 재생에너지 기반 클라우드(AWS) 활용

Material Issue 6

저탄소 사회 기여

물리적 리스크 대응 전략

크래프톤은 기후변화에 따른 물리적 리스크의 사업 영향도를 분석하고, 운영 중단 방지·인프라 보호·재해 복구 강화를 중심으로 대응 전략을 수립·이행하고 있습니다.

급성

전력 확보 및 데이터 보호

크래프톤은 홍수, 태풍, 화재와 같은 천재지변으로 인한 전력 부족 상황에서도 설비 운영이 안정적으로 유지될 수 있도록 전력 관리 시스템을 구축·운영하고 있으며, 주요 인프라 운영팀은 비상 시 전력 확보를 위한 대응 체계를 마련하고 있습니다. 핵심 인프라 관련 데이터는 AWS, Microsoft 등 주요 클라우드 서비스 사업자를 통해 이중화하여 안전하게 관리하고 있으며, 데이터 손실을 방지하기 위한 정기적인 외부 백업도 병행하고 있습니다. 이를 통해 천재지변 등의 예외적인 상황에서도 서비스 중단 위험을 극단적으로 최소화하며, 안정적인 운영을 보장하고 있습니다.

재택근무 환경 확보

홍수, 태풍, 폭설 등으로 인해 구성원이 사무실에 출근하지 못하는 상황에 대비하여 VPN 기반의 원격근무 체계를 구축하고 있으며, 시스템 관리자 등 핵심 인력은 원격 데스크톱 솔루션을 통해 업무 수행에 차질이 없도록 관리하고 있습니다.

재해 복구 프로세스 구축

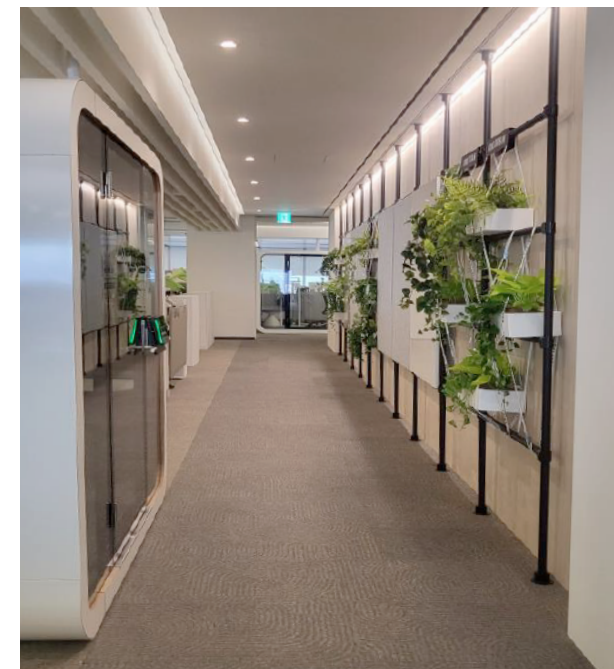
크래프톤은 천재지변 등 비상사태 발생 시 정보 시스템의 안정적인 운영과 신속한 복구를 위해, 업무연속성계획(BCP, Business Continuity Plan)과 재해 복구 체계(DR, Disaster Recovery)를 수립하고 있습니다. 이를 위해 다수의 클라우드 서비스 제공자와 지역을 분산 활용하여 재난 발생 시 서비스 중단 위험을 최소화하고 있으며, 내부 인프라의 경우 서비스 중요도에 따라 복구 목표 시간(RTO, Recovery Time Objective)과 복구 시점 목표(RPO, Recovery Point Objective)를 산정하여 관리하고 있습니다.

이러한 기준에 따라 완전 복제(Mirror Site), 부분 복제(Warm Site), 일부 복제(Cold Site) 등 다양한 복구 전략을 적용하고 있습니다. 또한, 주 데이터센터가 피해를 입는 상황에도 운영을 지속할 수 있도록 별도의 백업 인프라를 구축하였으며, 중장기적으로는 클라우드 기반 DR 시스템으로의 전환도 추진하고 있습니다.

만성

실내 기온 유지

폭염 및 혹한 등 극단적인 기후 조건으로부터 구성원의 근무 환경을 보호하기 위해, 크래프톤은 사옥 내에 공조 시스템과 전기식 히트펌프(EHP, Electric Heat Pump)를 설치하여 항상 적정 온도를 유지하고 있습니다. 또한, 건물 단열을 강화하여 실내 환경의 안정성을 높이고 있습니다.



Material Issue 6

저탄소 사회 기여

전환 리스크 대응 및 기회 창출 전략

정책·법률

자원 효율화

사옥 내 에너지 효율 장치

크라프트톤은 역삼 사옥에서 에너지 절감을 위한 다양한 설비 운영 체계를 도입하고

있습니다. 전원 자동 종료 시스템이 적용되어 엘리베이터 앞 대형 디스플레이는 22:00에 자동 종료되며, 하절기 회의실 에어컨은 20:00에 1차, 23:50에 전체 종료됩니다. 역삼 및 판교 사옥에는 Dimming 기능이 적용된 LED 조명, 서초 사옥에는 On-Off 방식의 LED 조명이 도입되어 불필요한 에너지 낭비를 최소화하고 있습니다. 회의실에는 인체 감지 센서를 활용한 자동 조명 종료 시스템을 운영하고 있으며, 크라프트톤 정글 연수원에는 단열재·고효율 변압기 등 에너지 효율 설비를 설치하여 시설 전반의 에너지 성능을 개선하고 있습니다.

친환경 신사옥 설계

크라프트톤은 2028년 입주 예정인 성수 신사옥을 친환경 건축 기준에 따라 설계하고 있으며, 지속가능한 업무 환경 조성을 목표로 하고 있습니다. 신사옥에는 태양열 및 수열 기반의 신재생에너지 설비를 설치하여 에너지 자립도를 제고하고 친환경 건축자재를 활용하여 환경 영향을 최소화할 계획입니다. 이와 함께 고효율 에너지 설비를 적용하여 건물의 운영 효율성을 높이고 온실가스 배출 저감을 실현할 예정입니다.

사옥 친환경 등급

크라프트톤 역삼 사옥은 국제 친환경 건축 인증인 LEED Gold 등급을 취득하였습니다. 성수 신사옥은 건축에너지 효율 1++등급, 녹색건축인증 최우수 등급, 제로에너지건축물 및 LEED Platinum 인증 획득을 목표로 친환경 설비를 적극 도입하고 있습니다.

통근버스 운영

크라프트톤은 구성원의 편리한 출퇴근을 지원하는 동시에 교통 관련 온실가스 배출을 줄이기 위해 통근버스를 운영하고 있습니다. 2024년 12월 기준 약 88명의 구성원들이 통근버스를 이용하고 있으며, 거점별(역삼, 서초, 판교) 및 주요 구간(강남역-역삼역) 셔틀버스를 운행하여 효율적인 이동을 지원하고 있습니다. 또한, 업무용 법인 승용차를 2대만 제한적으로 운영함으로써 불필요한 온실가스 배출을 줄이고, 지속가능한 이동 수단 활용 문화를 조성하기 위해 노력하고 있습니다.

건물에너지관리시스템(BEMS, Building Energy Management System)

크라프트톤의 역삼 사옥은 건물에너지관리시스템 2등급 인증을 받은 건물로, 실내 환경과 에너지 사용을 효율적으로 관리할 수 있는 시스템이 구축되어 있습니다. 조명, 냉·난방, 환기 등 주요 설비에 센서가 설치되어 실시간 에너지 사용 현황이 모니터링되며, 수집된 데이터를 기반으로 에너지 낭비 요소를 파악하고 개선할 수 있도록 지원합니다. 이러한 시스템을 통해 에너지 운영의 효율성을 높이고, 온실가스 배출 감축에도 실질적으로 기여하고 있습니다.



역삼 사옥 내부 전경

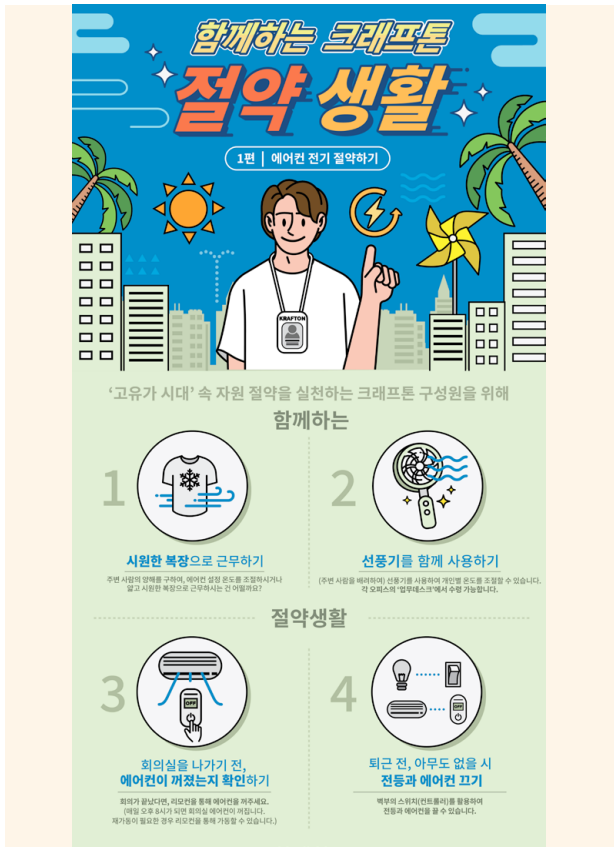


Material Issue 6

저탄소 사회 기여

에너지 절약 캠페인

크래프톤은 자원 절약 캠페인을 통해 구성원의 에너지 절약 인식을 높이고, 지속가능한 근무 문화를 조성하기 위한 실천 활동을 이어가고 있습니다.



기술

에너지원

클라우드 인프라 활용을 통한 온실가스 감축

크래프톤은 클라우드 기반 인프라를 적극적으로 활용하여 IT 환경의 지속가능성을 제고하고 있습니다. 2024년 6월 기준 클라우드(A, M) VM 인스턴스를 약 9,000개 운영하고 있으며, 게임 서버 운영 등 주요 서비스에 클라우드 자원을 효율적으로 적용하고 있습니다. 또한 크래프톤이 활용 중인 주요 클라우드 서비스 제공사는 2025년까지 100% 재생에너지 사용을 목표로 하고 있어, 클라우드 인프라 전환을 통해 간접적인 온실가스 감축 효과도 기대할 수 있습니다. 이는 물리적 데이터센터 운영에 따른 에너지 소비를 줄이고, 보다 친환경적인 IT 인프라 환경을 구축하는 데 기여하고 있습니다.

평판

기후변화 대응 교육

크래프톤은 구성원의 환경 인식을 제고하고 지속가능한 기업 문화를 정착시키기 위해 유관 부서를 대상으로 체계적인 환경 관련 교육을 실시하고 있습니다. 교육 주제는 자원 절약, 에너지 효율, 탄소 저감, 폐기물 관리 등이며, 구성원이 환경 보호의 중요성을 이해하고 업무와 일상에서 친환경 실천을 지속할 수 있도록 독려합니다. 또한, 최신 환경 이슈와 법규에 대한 정보를 제공하여 구성원이 환경 책임을 다할 수 있는 기반을 마련하고 있습니다. 2024년에는 환경 업무 담당자를 대상으로 기후변화 대응 관련 교육을 실시하였습니다.

교육명	일정	교육 내용
크래프톤 직원을 위한 ESG 경영 및 탄소중립 필요성과 실천방안	2024. 12. 19	기업 ESG 활동의 필요성과 회사 생활 속 탄소배출 절감 방안

온실가스 배출량 공개

크래프톤은 온실가스 배출량(Scope 1, 2)을 정기적으로 산정하고 외부에 공개함으로써, 기후변화 대응에 대한 사회적 기대와 이해관계자의 요구에 부응하고자 노력하고 있습니다. 특히, 주요 사업장의 에너지 사용량 및 온실가스 배출량을 체계적으로 파악하고 정량화된 데이터를 기반으로 외부 평가 및 공시 기준에 부합하는 정보를 투명하게 공개하고 있습니다.

기후변화 대응 목표

구분	단위	2024년 목표	2024년 실적
온실가스 배출량	tCO ₂ eq	4,800	4,654
에너지 사용량	TJ	97.0	96.9



ESG PERFORMANCE

64	Environmental
65	Social
77	Governance



INTRODUCTION →



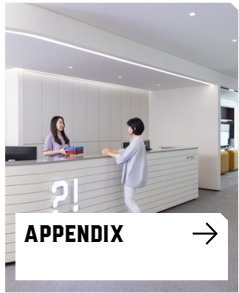
**ESG
MANAGEMENT** →



**MATERIAL
ISSUE** →



**ESG
DATABOOK** →



APPENDIX →

E 환경영향 관리

수자원 및 자원순환

친환경 용지 사용

크래프톤은 자원 절약과 친환경 소비 실천의 일환으로 재활용 소재를 적극 활용하고 있습니다. 구성원 및 외부 이해관계자에게 제공되는 종이 쇼핑백과 명함을 재생용지로 제작하여, 천연 펄프 사용을 줄이고 목재 채취·가공 과정에서 발생하는 온실가스 배출을 감소시켜 지속가능한 자원 활용을 실현하고 있습니다.

친환경 카페

크래프톤은 2024년부터 네스프레소 커피 캡슐 재활용 프로그램에 참여하여 사내 카페에서 사용된 커피 캡슐을 꾸준히 수거하고 있습니다. 월 평균 10,000개의 커피 캡슐이 수거되고 있으며, 원두 찌꺼기는 농장용 퇴비로, 알루미늄은 캔 및 자동차 부품 등으로 재활용됩니다. 또한, 업사이클링 업체와의 제휴를 통해 원두 찌꺼기를 활용한 화분, 캔들, 벽돌, 연필, 찻숟가락 등 다양한 제품도 제작되고 있습니다. 2024년까지 누적 약 675kg의 커피박이 재활용되었습니다. 사내 카페 공간에서는 텀블러 사용을 장려하고, 사용 시 쿠폰을 제공하는 등 친환경 소비를 유도하는 다양한 방안을 운영하고 있으며 옥수수 성분의 생분해성 빨대 등 친환경 소재 용품도 적극 사용하고 있습니다.



자원순환 캠페인

크래프톤은 일상 속 자원 절약과 순환 실천을 장려하기 위해 자원순환 캠페인을 운영하고 있습니다. 해당 캠페인은 사무공간과 식음료 공간 내 비품 절약, 다회용품 사용, 분리배출, 잔반 줄이기 등을 중심으로 구성원이 자발적으로 자원 절감에 참여할 수 있도록 유도하는 실천 활동으로 구성되어 있습니다.

구내식당 폐기물 감축

크래프톤은 구내식당에서 발생하는 음식물 쓰레기를 감축하고 자원 순환을 촉진하기 위해 체계적인 잔반 관리 시스템을 운영하고 있습니다. 잔반 내역과 음식 폐기물 발생 현황을 기록·모니터링하며, '잔반 없는 날' 캠페인을 통해 음식물 쓰레기 감축을 유도하고 있습니다. 또한, 불가피하게 발생하는 잔반은 유기질 퇴비, 단미사료, 바이오 오일 등으로 재활용하여 자원의 선순환 구조를 구축하고 있습니다.

용수 절감

크래프톤은 판교 오피스에 절수형 수전을 도입하여 수자원 절약을 실천하고 있습니다. 2028년 입주 예정인 성수 신사옥에는 중수 처리 시설과 우수(雨水) 재활용 시스템을 설치하여 수자원을 체계적으로 재활용할 계획입니다.



S 인권 존중과 실천

크래프톤은 구성원은 물론, 협력사, 유저, 지역사회 등 모든 이해관계자의 인권을 보호하고 존중하는 포용적 기업 문화를 조성하고 있습니다. 차별과 불평등을 배제하고 공정하고 안전한 근무 환경을 조성하며, 모든 구성원의 노동권을 보장하는 원칙을 바탕으로 인권경영을 실천하고 있습니다. 특히 성별, 나이, 인종, 종교 등과 무관하게 누구나 동등한 기회와 대우를 받을 수 있도록 노력하고 있으며, 이러한 가치는 크래프톤의 핵심 경영 철학으로 자리잡고 있습니다. 또한, 국제노동기구(ILO) 협약과 UN 기업과 인권 이행원칙(UNGPs) 등 국제 인권 기준을 엄격히 준수하며, 기업의 윤리적 책임을 다하기 위해 지속적인 개선과 이행 노력을 이어가고 있습니다. 앞으로도 크래프톤은 인권 보호 강화를 위한 정책을 수립하고 전 구성원을 대상으로 인권 교육을 확대하여, 더욱 체계적이고 실효성 있는 인권경영 시스템을 구축해 갈 계획입니다.

인권 리스크 관리

크래프톤은 구성원의 인권 보호를 중요한 가치로 인식하고, 업무 전반에서 인권 리스크를 최소화하기 위한 노력을 지속적으로 기울이고 있습니다. 각 조직에서는 조직문화, 근무 환경, 소통 구조 등과 관련된 인권 리스크를 수시로 점검하며, 인사 제도 운영 시 구성원의 권익 침해 가능성을 사전에 검토하고 있습니다. 주요 인권 이슈는 ESG위원회를 통해 논의되며, 필요 시 제도 개선 및 후속 조치가 이루어집니다.

마인드케어 프로그램

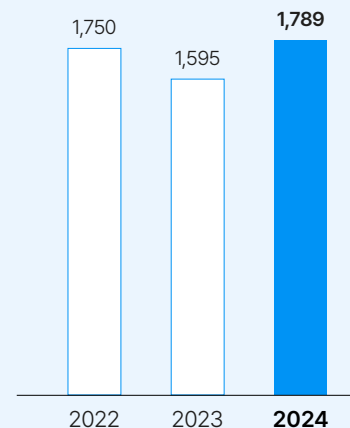
크래프톤은 구성원의 정신 건강과 심리적 안정을 위해 '마인드케어 프로그램'을 운영하고 있습니다. 이 프로그램은 직무 스트레스, 대인관계, 정신건강, 개인적 고민, 중독 문제 등 다양한 심리적 고민을 해결할 수 있도록 포괄적인 전문 상담 서비스를 제공합니다. 기본적으로 구성원 당 기본 연 5회 무료 상담이 제공되며, 전문가 판단에 따라 최대 12회까지 연장 상담이 가능합니다. 또한, 전문 기관과의 협업을 통해 프로그램의 전문성과 운영 신뢰성을 강화하고 있습니다. 크래프톤은 이를 통해 구성원이 건강한 정신 상태를 유지하고 최상의 역량을 발휘할 수 있도록 지속적으로 지원하고 있으며, 삶의 질 향상과 업무 효율성 증대로 이어지는 선순환 구조를 추구하고 있습니다.

인권 관련 법정 의무 교육

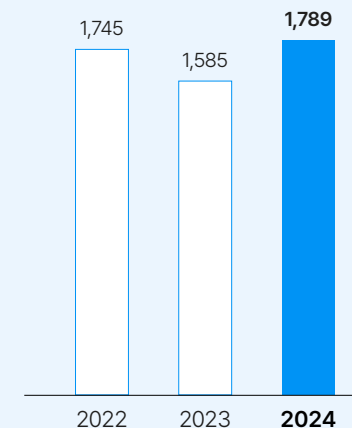
크래프톤은 직장 내 성희롱 예방, 괴롭힘 방지, 장애인 인식 개선 등 다양한 인권 교육 프로그램을 운영하고 있습니다. 구성원의 인권 감수성을 높이고 차별과 불공정 행위를 방지하기 위해 정기적인 교육과 인식 개선 활동을 실시하고 있으며, 이를 통해 포용적이고 건강한 조직문화를 조성해 나가고 있습니다.

법정 의무 교육 성과 (단위: 명)

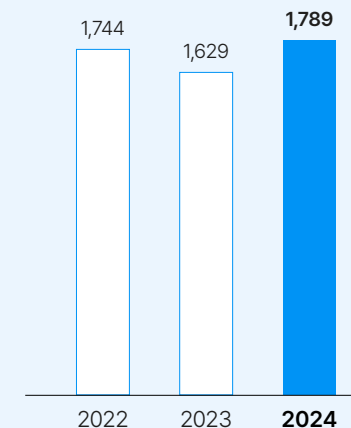
직장 내 성희롱 예방 교육



직장 내 괴롭힘 예방 교육



장애인 인식 개선 교육



교육 수료율 3년 연속 100%

S

인권 존중과 실천

고충처리 프로세스

크래프톤은 모든 구성원이 안전하고 존중받는 근무 환경에서 일할 수 있도록 공정한 조사와 신속한 대응을 보장하는 공식 고충처리 프로세스(Grievance Procedure)를 운영하고 있습니다. 전사 구성원을 대상으로 ‘직장 내 괴롭힘 방지법 안내 자료’를 배포하여, 직장 내 괴롭힘 및 성희롱 상황을 빠르게 인지하고 적절히 대응할 수 있도록 지원하고 있습니다. 피해를 입거나 목격한 경우 누구나 신고할 수 있으며, 신고자의 신원과 상담 내용은 철저히 비밀이 보장됩니다. 신고로 인한 불이익이나 2차 피해 발생을 방지하기 위해 지속적인 모니터링도 실시하고 있습니다. 피해자가 존재하는 경우에는 신고 즉시 가해자와 철저히 분리 조치하며, 성희롱 사건의 경우에는 여성 조사관을 배정하여 피해자의 심리적 안정과 조사 과정의 신뢰성 확보에 중점을 두고 있습니다. 2024년에는 사내 고충·성희롱·괴롭힘 처리 절차를 통해 총 13건의 신고가 접수되었으며, 모든 건에 대해 적절한 조치가 완료되었습니다.

사건 접수 및 대응 프로세스

1. 사건 접수·신고	2. 상담 ¹⁾	3. 조사	4. 괴롭힘 사실 확인 시 조치 ²⁾	5. 결과 통보·모니터링
사내 포털 및 이메일을 통한 고충 신고 또는 인지를 통한 사건 접수 (HUB 그룹웨어 내 상담 접수 또는 개별 메일)	신고인 및 피해 구성원 상담을 통한 사건 개요 파악 및 피해 구성원의 사건 해결 방향 결정 (3가지 중 선택)	1 회사의 지원	피해 구성원이 요청하는 적절한 조치 지원(HR에서 여러 사정을 고려하여 지원 수준 결정)	조치가 완료된 후 각 당사자에게 결과 통보 및 사후 모니터링 진행, 재발 방지 대책 수립
		2 당사자 간 합의·사과	HR Enablement Team의 약식 조사	
		3 정식 조사	Compliance실의 정식 조사	

1) 상담이 접수되면, 상담 신청자와의 상담을 통해 피해 상황을 충분히 파악하고 사건의 처리 방향을 결정

- 피해 구성원이 직접 상담을 요청한 경우, 즉시 상담을 진행
- 제3자가 상담을 요청한 경우, 먼저 제3자와 상담을 진행한 후 피해 구성원과의 상담을 실시
- 상담 결과, 임시 조치가 필요하다고 판단되는 경우에는 피해 구성원의 의사에 반하지 않는 범위 내에서 근무 장소 변경 등 적절한 임시 보호 조치를 검토

2) 피해 구성원이 조치를 요청하는 경우, 피해자와 가해자의 분리, 근무 장소 변경 등 내부 규정에 따른 보호 조치를 적절히 실시

S

건강과 안전 관리

크래프톤은 안전한 근무 환경 조성을 위해 체계적인 안전보건 관리체계를 운영하고 있습니다. 안전 리스크를 사전에 식별하고 예방 조치를 강화하며, 정기적인 교육과 점검을 통해 구성원의 안전 의식을 제고하고 있습니다. 또한, 구성원이 신체적·정신적으로 최상의 컨디션을 유지할 수 있도록 건강 증진을 위한 다양한 지원 프로그램을 운영하고 있습니다.

안전보건 정책

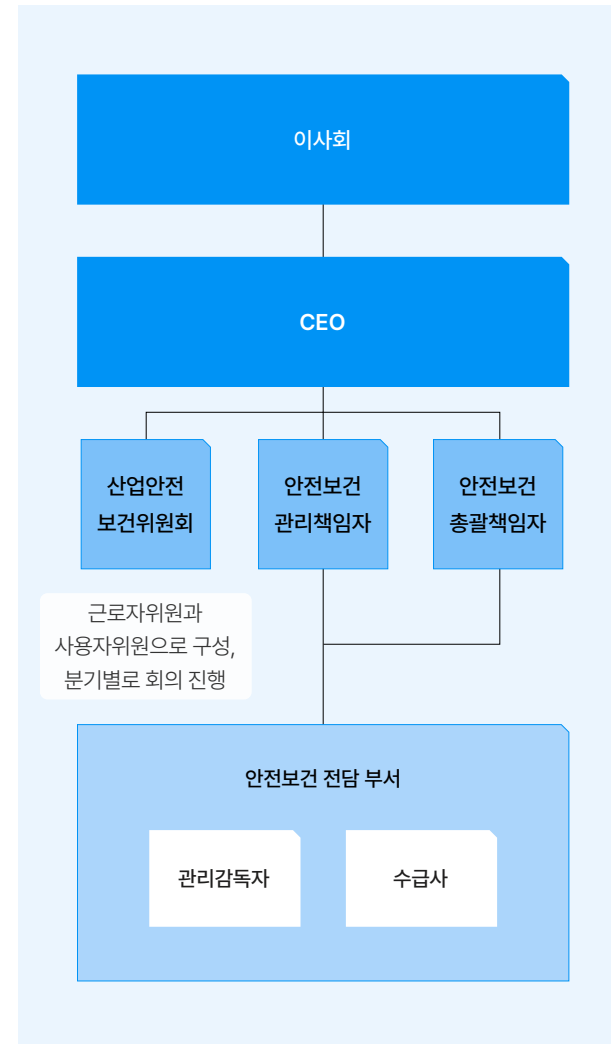
크래프톤은 사업장 내 근로자의 안전과 건강을 보호하고 쾌적한 작업환경을 조성하기 위해 「산업안전보건관리규정」을 제정하여 운영하고 있습니다. 해당 규칙은 크래프톤 구성원은 물론 협력사 근로자에게도 적용되며, 공식 홈페이지를 통해서 공개하고 있습니다.

→ 산업안전보건관리규정

안전보건 거버넌스

크래프톤은 CEO를 중심으로 안전보건총괄책임자, 안전보건 관리책임자, 안전보건 전담 부서, 관리감독자로 구성된 안전보건 관리체계를 구축하고 있으며, 산업안전보건위원회를 함께 운영하고 있습니다. 안전보건관리책임자는 주요 안전보건 사안에 대해 정기적으로 CEO에게 보고하고 있으며, 산업안전 보건위원회는 정기 회의를 통해 관련 정책을 검토·개선하고, 사업장의 위험 요소를 식별하여 사전 예방 조치를 강화하고 있습니다. 또한, 실장급 조직장에게는 산업안전보건법에 따른 관리감독자 역할이 부여되어, 작업 중지 명령, 부상자 신고 등 산업안전 관련 조치를 수행하도록 하고 있습니다.

크래프톤은 안전문화 정착을 위해 모니터링을 지속적으로 실시하며, 구성원의 건강 증진과 쾌적한 근무환경 조성을 위해 지속적으로 노력하고 있습니다.



직무	역할
안전보건총괄 책임자· 안전보건관리 책임자	- 산업재해 예방계획 수립 - 작업환경측정 등 작업환경의 점검 및 개선 - 산업안전보건법 제36조에 따른 위험성평가 책임자 - 안전보건관리규정 총괄 - 산업재해의 원인 조사 및 재발 방지대책 수립, 통계 기록 및 유지
관리감독자	- 각 조직 내에서 사용하는 작업 도구의 점검 및 이상 유무의 확인 - 관리감독자에 소속된 근로자의 작업도구 사용에 관한 교육·지도 - 소속 조직 내에서 발생한 산업재해에 관한 보고 및 이에 대한 응급조치 - 산업안전보건법 제36조에 따른 위험성평가에 대한 참여
안전보건활동 전담부서	- 안전보건계획 수립 및 안전보건관리규정 제·개정 - 산업재해예방 활동 및 사업장 위험성평가 실시 - 근로자 및 도급사의 안전관리 및 보건관리 - 산업안전보건위원회 운영 - 안전보건교육 활동

S

건강과 안전 관리

안전한 근무환경 조성

피난 및 대응훈련

크래프톤은 위기 상황 발생 시 구성원의 안전을 최우선으로 보호하기 위해 체계적인 피난 및 대응훈련 계획을 수립하고 정기적으로 실시하고 있습니다. 매년 전사 대상 화재 대비 훈련을 실시하며, 훈련은 다양한 위기 시나리오를 반영한 비상조치계획에 따라 진행됩니다. 또한, 대응 역량의 실효성을 확보하기 위해 훈련 내용을 주기적으로 개선 및 보완하고 있습니다.

비상연락체계 구축 및 운영

크래프톤은 비상사태 발생 시 신속한 대응을 위해 비상연락 체계를 구축하고 최신 상태로 유지하고 있습니다. 해당 체계는 내부 대응 조직뿐 아니라 경찰서, 소방서, 병원 등의 외부 기관과의 협력체계까지 포함되며, 안전보건관리 전문기관과의 협의를 통해 실효성 높은 체계를 수립하고 있습니다.

사고발생 대응 체계

크래프톤은 사고 발생 시 관련 회의를 중심으로 신속하고 체계적인 대응을 통해 피해를 최소화하고, 추가 피해 방지를 위한 즉각적인 조치를 시행하고 있습니다. 사고가 발생하면 즉시 관련 부서 및 안전보건 담당 부서에 보고되며, 사고 현장은 조사 완료 시까지 원형 보존됩니다. 또한, 관계 법령에 따른 행정기관 신고 절차를 이행하고, 중대한 사고의 경우에는 근로자 대표와의 협의를 통해 조사를 진행합니다.

사고 발생 후에는 철저한 원인 분석을 통해 재발 방지 대책을 수립하고, 중대재해 발생 시에는 산업안전보건위원회의 심의 및 의견을 반영하여 개선 방안을 마련합니다. 아울러 사고 사례는 전사에 공유되어 예방 교육에 활용되며, 현장 개선 조치는 신속히 이행되어 안전문화 정착과 예방 효과의 극대화를 도모하고 있습니다.

사고발생 대응 프로세스

이슈 발생	초도 대응	후속 조치	종결 보고
• 구성원 제보 및 데스크 접수 • 상황 선제 파악 후 발생 보고 • 상황 및 가이드라인 전파 • 회의체 소집	• 경영진에 사건 주요 내용 보고 - 발생 개요 - 예상 피해 규모 - 적용 예정 대응책 - 필요한 의사결정 사항 • 응급 처치, 시설물 조치 및 응급 기관 신고 • 조직 내 상황 전파 및 피해 사실 취합	• 피해 규모 취합 및 회의체 내 공유 • 노무 이슈 검토 및 관련 기관에 보고 및 신고 • 피해자 후속 케어 • 사고 관련 법적 리스크 검토	• 경영진에 결과 보고 - 발생 및 대응 현황 - 피해 규모 및 법적 리스크 - 재발 방지책

S

건강과 안전 관리

위험 신고

크래프톤은 오피스별로 전용 채널을 통해서 시설 관련 불편사항을 접수받고 있으며, 접수된 사항은 즉시 개선 조치를 취하고 있습니다.

협력사 안전보건

크래프톤은 수급업체와의 협력을 강화하고, 안전한 작업 환경을 조성하기 위해 안전보건업무 이행 지원을 적극적으로 운영하고 있습니다. 수급업체 전원이 참석하는 협업체 회의를 매월 개최하여 안전보건 관련 현안을 공유하고 개선 방안을 논의하고 있으며, 원활한 교육 운영을 위해 교육 장소와 자료를 제공하고 있습니다. 또한, 수급업체 근로자의 근무 환경 개선을 위해 위생시설 이용 지원 등 실질적인 지원을 지속적으로 확대하고 있습니다.

건강 증진 정책

크래프톤은 연 1회 구성원 대상 건강검진을 제공하고 있으며 심리상담 지원(EAP, Employee Assistance Program), 운동 지원비, 검진 상담소 운영 등을 통해 구성원의 건강 증진을 위한 다각적 노력을 기울이고 있습니다. 또한, 직계가족까지 포함하는 단체 의료보험을 제공하여 구성원과 가족의 건강 관리까지 폭넓게 지원하고 있습니다.

해외 출장 안전 지원

크래프톤은 해외 출장자 및 주재원의 안전을 위해 ISOS (International SOS) 종합 안전 관리 서비스를 운영하고 있습니다. 이를 통해 24시간 의료 상담, 응급 후송, 보안 정보 제공 등 글로벌 안전 지원 체계를 구축하고 있으며, 출장 전에는 위험 지역 정보를 사전 제공하여 리스크 예방에 힘쓰고 있습니다. 또한, 긴급 상황 발생 시 ISOS 지원센터와 연계하여 신속한 대응이 가능하도록 관리 체계를 운영함으로써, 구성원의 건강과 안전을 종합적으로 보호하고 있습니다.

프라이버시 보호를 통한 안전한 업무 환경 조성

크래프톤은 구성원의 심리적 안전과 정보 보호를 위해 도청·감청·불법 촬영 탐지 활동을 정기적으로 실시하고 있습니다. 밀폐 공간, 회의실, 화장실 등 사생활 보호가 필요한 구역을 주기적으로 점검하여 불법 장비 설치 여부를 확인하고, 사생활 침해와 정보 유출에 따른 불안 요소를 사전에 차단하고 있습니다. 특히 불법 촬영 탐지는 성희롱 및 직장 내 괴롭힘 예방과도 연계된 조치로, 구성원이 안심하고 근무할 수 있는 환경을 조성하는 데 기여하고 있습니다.

생활 환경 안전성 제고

크래프톤은 산업안전보건 활동, 시설물 유지보수, 사무공간 운영을 통해 쾌적하고 안전한 근무 환경을 조성하고 있습니다. 전사 대상의 공기질 정기 측정과 자동심장충격기(AED, Automated External Defibrillator) 사용 교육을 실시하여 구성원의 안전 의식을 높이고 있으며, 에어컨 필터 세척, 암막 블라인드 시공 등 정기적인 시설물 유지보수를 통해 쾌적한 근무 환경을 유지하고 있습니다. 신규 오피스 입주 시에는 유해물질 제거를 위한 베이크 아웃(Bake-out)을 실시하며, 안마의자, 공기청정기, 비데 등 휴게 시설을 운영하여 구성원이 보다 편안하고 효율적으로 업무에 몰입할 수 있도록 지원하고 있습니다.

산업재해 발생 건수

시설물 일반 현황

구분	2022년	2023년	2024년
발생 건수	0	1	0

재해유형별 발생현황

재해유형	2022년	2023년	2024년
부상	0	1	0
사망	0	0	0



부스형 몰입 공간



서초 사옥 휴게 공간

S

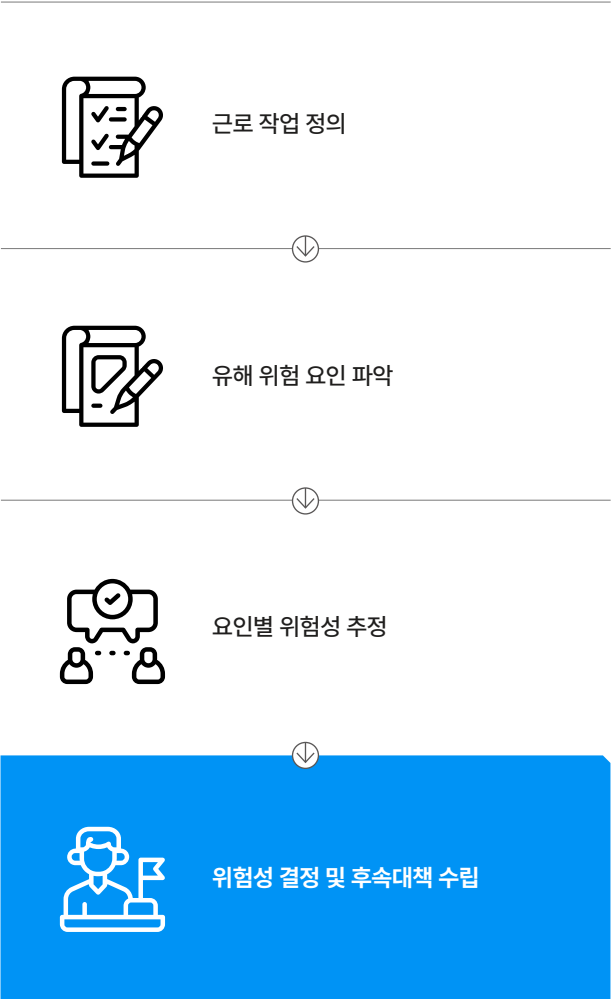
건강과 안전 관리

안전보건 위험성평가

크래프톤은 사업장의 환경과 작업 특성에 적합한 위험성평가 방법을 선정하여 유해·위험 요인을 파악하고, 각 요인별 위험성을 추정 및 결정한 뒤 그에 따른 감소 대책을 수립 및 실행하고 있습니다. 위험성평가는 최초평가, 수시평가, 정기평가로 구분하여 실시합니다. 시설물의 신규 설치, 이전, 정비 또는 작업방식 변경, 산업재해 발생 시에는 수시평가를 통해 추가적인 위험 요소를 검토하며, 정기평가는 설비 성능 저하, 근로자 교체, 안전보건 지식의 업데이트 등 변화 요인을 반영하여 수행됩니다. 위험성평가에는 관리감독자, 산업안전보건위원회 위원, 안전보건 주관 부서가 모두 참여하며 평가 결과는 문서화하여 관리·보존하고 있습니다. 2023년에는 작업장 내 위험성평가의 결과를 바탕으로 위험도가 상대적으로 높은 항목에 대해 예방 조치를 우선 적용하였습니다. 예를 들어, 세단기와 같이 위험 가능성이 있는 장비나 비품에 대해서는 경고 표지 부착 등 사전적 안전 조치를 통해 사용자의 주의를 환기하고, 사고 예방에 힘쓰고 있습니다.

2024년에는 전년도 평가 결과에 대한 타당성 검토를 중심으로 진행되었으며, 별도의 신규 조치 없이도 기존 조치의 효과가 유지된다고 판단되어 현행 상태를 유지하는 것으로 평가를 종결하였습니다.

위험성평가 절차



2024년 위험성평가 결과

● 25% 미만

●● 25% 이상 ~ 50% 미만

●●● 50% 이상

구분	위험 요소	위험성
오피스 시설	계단에 장애물이 존재할 위험	●
	조명의 밝기가 어두워 계단에 걸려 넘어질 위험	●
	사무실 내 바닥의 장애물에 의해 미끄러지거나 넘어질 위험	●
	사무실 바닥이 평평하지 않아 미끄러울 위험	●
업무 환경	전자기기·세단기 등 전기 사무용품 사용 시 접지형 멀티탭·플러그 미설치로 인한 감전 위험	●
	세단기 등의 사무 기구에 손가락 끼임 등의 사고 예방을 위한 위험 경고 표시가 부착되지 않을 위험	●●
	눈의 피로도를 예방하기 위한 조명시설이나 채광이 불충분할 위험	●
	업무에 의한 스트레스 예방을 위해 휴식 시간에 이용 가능한 휴게시설이 충분히 구비되지 않을 위험	●
	부상자의 응급처치에 필요한 구급용구 및 상비약을 갖추고 있지 않을 위험	●
	장시간 에어컨 및 히터 사용으로 인한 건강장애 예방을 위해 적절한 온·습도를 유지하지 못할 위험	●
	장시간 컴퓨터 사용으로 인한 VDT 증후군 ¹⁾ 발생 위험 예방에 도움이 되는 가구가 부족할 위험	●

1) VDT 증후군(Visual Display Terminal Syndrome): 컴퓨터, 태블릿, 스마트폰 등 영상표시 단말기(VDT)를 장시간 사용할 때 발생하는 신체적·심리적 증상

S

파트너 동반성장

크래프톤은 협력사를 사업의 중요한 동반자로 인식하며, 신뢰 기반의 협력 관계를 바탕으로 상생과 공동 성장을 추구하고 있습니다. 이를 위해 협력사 행동규범 제정, 정보보호 지원 등 협력사의 안정적 운영을 위한 다양한 활동을 전개하고 있으며, 투명하고 공정한 거래 원칙을 준수하고 상호 소통 강화를 위한 협력 채널도 운영하고 있습니다.

협력사 관리

협력사 선정

크래프톤은 협력사 선정 과정의 공정성을 확보하기 위해, 물품 구매 규정 내에 명확한 평가 기준을 수립하고 있습니다. 협력업체는 「청탁금지법」 등 관련 법률 위반으로 형사 처벌 또는 과태료 부과 대상이 아니어야 하며, 부정당업체로 판단되지 않아야 합니다.

또한, 보안 책임자를 지정하고 자체 보안 규정을 제정하는 등 보안 역량을 갖추고, 「개인정보보호법」을 준수하기 위한 개인정보 처리방침 수립 등 필수 조치를 이행해야 합니다. 업무 수행 과정에서도 공정거래 및 부패방지 관련 국내외 법규를 철저히 준수하도록 요구하고 있습니다.

협력사 의견 청취와 소통 활성화

크래프톤은 계약 체결 및 이행 과정에서 발생하는 협력사의 고충, 요청, 위반사항 등에 대해 적극적으로 대응하고 있으며 문제 상황을 교정하고 개선하기 위해 소통을 강화하고 있습니다. 또한, ‘열린신고제도’를 통해 협력사가 직접 고충이나 불편사항을 제보할 수 있는 창구를 운영하고 있습니다. 2024년에는 총 2건의 협력사 고충이 접수되었으며, 모든 제보 건에 대해 100% 조치를 완료하였습니다.

협력사 행동규범

크래프톤은 근로자의 존엄성과 안전을 존중하고, 지속가능한 경영과 윤리적 기업문화를 중시하는 핵심 가치를 협력사와 공유하고자 협력사 행동규범 제정을 계획하고 있습니다. 본 규범을 통해 인권, 노동, 안전, 환경, 준법 등 전 영역에 걸쳐 협력사가 준수해야 할 기준을 제시하며, 하위 공급망까지 이행 책임을 명시하고자 합니다. 이를 통해 크래프톤은 협력사와 함께 책임 있는 공급망을 구축하고 지속가능한 산업 생태계 조성에 기여할 것입니다.



인권

- 인권 존중
- 권리 보호
- 존엄성



노동

- 급여
- 직장 내 괴롭힘 금지
- 자발적 근로
- 근무조건 법령 준수
- 성희롱·차별 금지
- 근로시간
- 아동 및 청소년 노동 금지



안전

- 신체적·정신적 안전
- 위험 요소 관리
- 건강한 근무환경
- 인증 취득 및 유지
- 안전 및 보건 기준 준수



환경

- 환경 법규 준수
- 오염물질 배출 관리
- 부정적 영향 최소화
- 온실가스 배출 저감 노력



준법

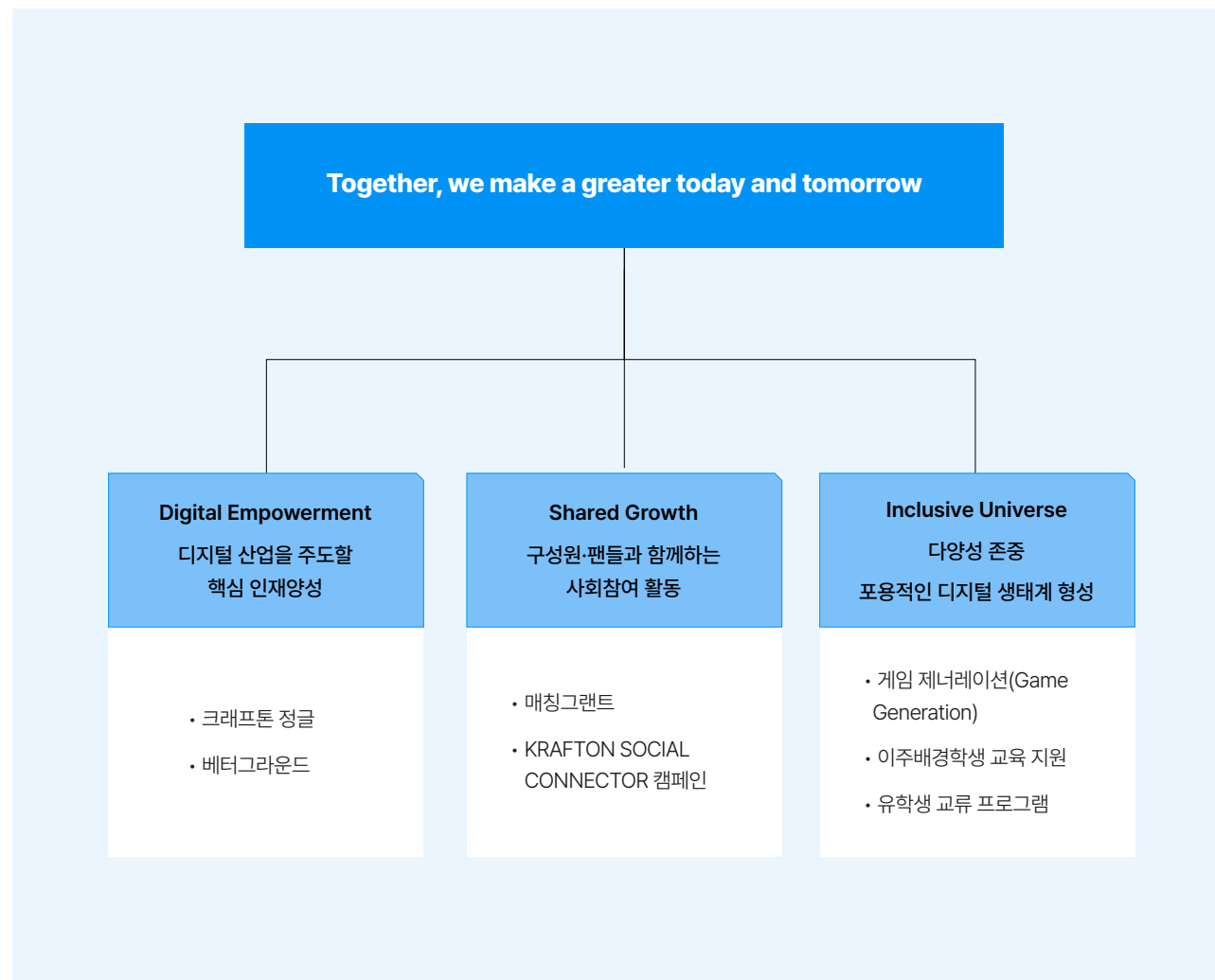
- 뇌물·부패·갈취·횡령 지양
- 지식재산권 보호
- 반부패 정책 및 프로그램
- 개인정보 보호
- 반부패 유도 행위 금지
- 관련 법규 준수
- 기술적·관리적 보호 조치

S

사회적 가치 창출

크래프톤은 빠르게 성장하는 기업의 발걸음에 맞추어 사회적 책임과 가치를 지속적으로 확장하고 있습니다. 디지털 인재 육성, 글로벌 사회 혁신 등 다양한 영역에서 의미 있는 변화를 만들어가며, 더 나은 내일을 위한 희망과 가능성을 열어가고자 합니다. 크래프톤 고유의 비전과 가치를 끊임없이 발전시키고 점검하면서, 지속가능한 미래를 향한 도전을 이어가겠습니다.

사회공헌 비전체계



크래프톤 사회공헌 누적 성과

(2024년 12월 기준)

지역사회 발전을 위해
기부한 수

- 2개 지역 재난구호지원
- 13개 매칭그랜트 기부 진행

지역사회를 위해 구성원과
크래프톤이 기부한 총 금액

- 3,101,560,000원

크래프톤 인재 양성
프로그램 참가 인원

- 정글 308명
- 게임랩 61명
- 베테그라운드 175명

정글 수료 후 취업한
청년의 비율

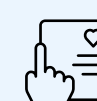
- 약 75%
(정글 프로그램 전체 누적
취창업을 기준)

기부, 봉사, 멘토링 등
사회 활동을 한 구성원 수

- 714명

게임 문화 확산을 위해
발간된 게임 문화
콘텐츠의 수와 도달 정도

- 발행 글 수 355개
- 고유 방문자 수 41,473명



S

사회적 가치 창출

사회공헌 활동

크래프톤 정글

‘크래프톤 정글’은 KAIST 비학위과정인 ‘SW 사관학교 정글’ 커리큘럼을 기반으로 한 소프트웨어 인재 양성 사회공헌 프로그램입니다. 크래프톤 정글은 참여자가 자기 주도적 몰입과 협업을 통해 압축적으로 성장할 수 있도록, 진로 탐색부터 실무 중심의 프로젝트 수행, 연구 인력 양성까지 단계적으로 구성되어 있습니다. 크래프톤은 본 프로그램을 통해 SW·AI·게임 등 디지털 산업 전반의 인재 육성 생태계를 조성하고, 연 1,000명 이상의 인재를 산업 현장에 배출하는 것을 목표로 하고 있습니다.

베테라운드

크래프톤은 2023년부터 게임 개발에 도전하는 청소년을 대상으로 한 재능기부 프로그램 베테라운드를 운영하고 있습니다. 크래프톤 구성원들의 멘토링을 통해 참가자들이 게임 제작에 대한 실질적인 경험과 동기를 얻을 수 있도록 기회를 제공하고, 이를 통해 관련 학생 커뮤니티의 활성화를 지원하고 있습니다. 국제 청소년 교육 비영리단체인 JA Korea와의 파트너십을 통해 운영되고 있는 베테라운드는 현재까지 전국 37개교에서 참여하였으며, 팀 단위로 게임 프로젝트를 완성하는 과정을 통해 청소년들이 21세기 핵심 역량을 함양할 수 있도록 돕고 있습니다.

커리큘럼

Better Ground Play(온라인 워크숍)

베테라운드 지원자를 대상으로 프로그램 소개 및 게임 산업 직무에 대한 이해도를 높일 수 있는 특강 제공



Better Ground Day(프로젝트 멘토링)

팀 단위로 게임을 제작하고 있는 고등학생 대상
게임 프로젝트에 대한 크래프톤 구성원의
직군별(기획, 아트, 프로그래밍) 멘토링 제공



Better Ground Up(후속 멘토링)

프로젝트 멘토링 이후 게임 프로젝트를 완성할 수 있도록
지속적인 온라인 멘토링 및 전문가 교육 제공



Better Ground Final(프로젝트 성과 공유)

현업 전문가 멘토링 및 교육의 도움을 받아 자기주도적으로
완성한 게임 프로젝트의 성과를 공유



매칭그랜트

매칭그랜트는 2021년부터 시작된 크래프톤의 자발적 구성원 기부 문화 프로그램입니다. 매칭그랜트는 재직 구성원들이 자발적으로 조성한 기금에 회사가 매칭 기금을 더해 함께 기부하는 방식으로 운영되고 있습니다. 크래프톤은 매칭그랜트를 통해 구성원들 각자의 관심사에 맞는 사회문제 해결을 지원하여 적극적인 사회 참여 및 사회적 가치 창출을 이어나가고 있습니다. 이러한 참여의 하나로 KAIST 출신 구성원이 디지털 인재 양성에 뜻을 모아서 2021년 교내 전산학부 건물 증축을 위한 매칭그랜트 기부를 진행하였으며, 그 결과 2025년부터 KAIST 학생들이 더욱 나은 환경에서 학업에 전념할 수 있게 되었습니다.

2024년 매칭그랜트 실시 내역

대상	일시	세부 내용
컬럼비아 대학교	2024.03	재학생을 위한 장학금 전달
성균관대학교	2024.10	재학생을 위한 교육지원금 전달
우리동물병원 생명사회적협동조합	2024.10	유기동물 의료 지원금 전달
한마음교육봉사단	2024.11	다문화가정 중·고등학생 교육비 지원

S

사회적 가치 창출

KRAFTON SOCIAL CONNECTOR 캠페인

크래프톤은 구성원과 함께 지역사회의 다양한 사회문제 해결에 동참하며 사회적 가치를 창출하고자 매년 'KRAFTON SOCIAL CONNECTOR' 캠페인을 운영하고 있습니다. 구성원들은 캠페인을 통해 봉사활동, 멘토링, 기부 등 다양한 방식으로 사회에 기여하고 있으며, 특히 매칭그랜트나 멘토링 활동에 참여한 경우 크래프톤의 사내 활동 인정 제도인 PoK(Pride of KRAFTON) 뱃지를 수여받습니다. 이를 통해 자발적인 나눔의 가치를 확산시키고, 모두가 함께 성장하는 지속가능한 사회를 만들어가는 데 기여하고 있습니다.

게임 제너레이션(Game Generation)

크래프톤은 게임문화재단과 협력하여 게임비평 전문 웹진 게임 제너레이션(Game Generation)을 후원하고 있습니다. 2021년 8월 창간된 게임 제너레이션은 우리 사회에서 게임이 지닌 문화적 의미를 다각도로 조명하며, 한국 게임문화 담론을 형성하는 데 기여하고 있습니다. '학술지보다 가볍고, 웹진보다 무겁게'라는 슬로건 아래 국내외 게임연구자 및 비평가들과 함께 동시대 주요 게임 이슈를 심도 있게 다루고 있으며, 매년 게임비평공모전을 개최해 새로운 담론 생산자도 발굴하고 있습니다. 크래프톤은 앞으로도 게임 제너레이션의 다양한 활동을 지속적으로 지원하며, 모두가 즐길 수 있는 포용적인 게임문화 조성을 위해 힘쓸 계획입니다.

이주배경학생 교육 지원

크래프톤은 인구구조 변화로 인해 다양성이 확대되고 있는 한국 지역사회 내에서 교육 격차로 어려움을 겪고 있는 이주배경학생들이 건강한 미래 세대의 구성원으로 성장할 수 있도록 지원하고 있습니다. 한마음교육봉사단이 운영하는 이주배경학생 대상 교육 활동인 '한마음글로벌스쿨'을 후원하고 있으며, 구성원이 재능기부 형태로 온라인 교육 봉사에 참여해 이들의 학습을 돕고 있습니다. 이를 통해 크래프톤은 지역사회와 함께 포용적이고 지속가능한 사회를 만들어가는 데 기여하고자 합니다.

유학생 교류 프로그램

크래프톤은 다양한 문화적 배경을 이해하고 포용하는 사회를 만들기 위해 구성원과 유학생 간의 교류 활동을 운영했습니다. 9개국 출신의 유학생들은 전통 놀이를 통해 각국의 문화를 공유하며 다양성에 대한 이해를 넓혔고, 구성원들은 한국에서의 회사 생활과 커리어에 대해 멘토링을 제공하며 실질적인 조언과 경험을 나눴습니다.

보건 취약 계층 보호

인도는 세계보건기구(WHO) 기준 전 세계 결핵 환자의 약 25%가 집중된 국가로, 특히 교외지역을 중심으로 의료 접근성이 낮아 조기 진단과 치료가 어려운 상황입니다. 이에 크래프톤 인도법인인 KRAFTON INDIA는 IHLD 병원과 협력하여 인도 내 결핵 퇴치 활동을 전개하고 있습니다.

본 활동은 WHO의 DOTs(Directly Observed Treatment Short Course) 방식에 기반한 프로그램으로, 지역 내 조기 발견 및 치료 접근성 강화를 목표로 합니다. 환자 스스로 대형 병원 내원을 꺼리는 현실을 반영해 의료진이 직접 지역사회 가정에 방문하여 결핵 진단 및 치료 안내를 제공하고 있으며, 매달 예방 진단 프로그램 참여를 독려하고 있습니다.

본 프로그램에서는 휴대용 X-ray 장비를 활용한 현장 진단 체계를 구축하여 전문 방사선 인력 없이도 즉각적인 촬영과 판독이 가능하도록 하였으며, 이를 통해 의료 인프라가 부족한 지역에서도 진단 리포트를 신속하게 제공할 수 있도록 하였습니다. 진료는 경제적 배경과 무관하게 제공되며, 생활 습관 변화의 중요성에 대한 교육 또한 병행하고 있습니다. 크래프톤은 이러한 활동을 통해 2025년까지 결핵을 종식하고자 하는 인도 정부의 국가 전략에 기여하고 있으며, 지역사회 공중보건 향상을 위한 실질적인 역할을 지속 확대해 나가고자 합니다.

지역사회 중장기 목표

단기
(~2026년)

- CSR 전략 및 추진 체계 고도화
- 신규 CSR 이니셔티브 발굴 및 파일럿 프로젝트 실행
- 연간 1,000명 이상 육성이 가능한 디지털 인재 양성 시스템 구축
- 국내 및 해외 구성원이 함께 참여 가능한 글로벌 기부 캠페인 개발 및 실행

중기
(~2030년)

- 운영 프로세스 및 성과 관리 체계 개선
 - CSR 표준 가이드라인 수립 및 글로벌 단위의 성과관리
 - 정기 보고, 피드백 반영 구조화
- 국내외 지역사회와의 전략적 파트너십 확대 및 협력 프로젝트 다각화(학계, 비영리단체 등과의 협력 강화)
- 지속가능한 디지털 인재 육성 모델 정착(누적 인재 양성 5,000명 달성)
- 자회사 및 글로벌 지사의 CSR 참여율 확대 및 자발적 CSR 활동 촉진을 위한 협력 네트워크 운영

장기 목표
(2030년 이후)

- 게임 생태계 강화를 통한 사회적 가치 창출
 - 게임 산업과 사회 혁신을 연결하는 CSR 선도 모델 확립
 - 지속가능한 기업 경쟁력 강화를 위한 전략적 CSR 이니셔티브 확대
- 구성원의 자발적 사회참여 문화 정착
- 누적된 노하우를 기반으로 글로벌 디지털 인재 양성 시스템 확립 및 확산

S

유저를 위한 약속

크래프톤은 유저의 권익을 보호하고, 공정한 게임 운영과 책임 있는 서비스 제공을 위해 지속적으로 노력하고 있습니다. 이를 위해 투명한 정책 운영과 유저 친화적인 서비스 제공을 기반으로 신뢰를 구축하고 있으며, 게임 내 불공정 요소를 방지하기 위한 모니터링도 강화하고 있습니다. 아울러 유저의 다양한 의견을 수렴하여 콘텐츠를 지속적으로 개선하고, 유저 지원 서비스의 품질을 높여 더 만족도 높은 게임 환경을 조성하고자 힘쓰고 있습니다. 이러한 노력을 통해 크래프톤은 신뢰받는 게임 서비스 제공자로서의 책임을 다하고 있으며, 앞으로도 유저 중심의 서비스 강화를 통해 지속가능한 성장을 이어갈 계획입니다.

유저 권익 보호 활동

민원 대응 및 분쟁 해결

크래프톤은 유저 권익 보호를 위한 민원 대응과 분쟁 처리 활동을 적극적으로 수행하고 있습니다. 2024년에는 유저 민원 661건에 대해 대응하였으며, 수사기관 요청에 따라 사건 피의자 관련 정보를 제공하는 등 권익 보호를 위한 협조를 274건 진행하였습니다. 또한, 2018년부터 2024년까지 한국 소비자원을 통한 민원 11,442건에 대응하며, 유저의 권리를 보호하고 신뢰를 높이기 위한 노력을 지속해오고 있습니다.

VOC(Voice of Customer) 관리

크래프톤은 유저의 VOC를 체계적으로 수집·관리하고 있으며, 서비스 접점에서 발생하는 유저 의견을 지속적으로 수렴하고 있습니다. 수집된 VOC는 관련 부서에서 정기적으로 검토·관리되며 기획, 개발, 사업, 운영 등 유관 부서 간 긴밀한 협업 체계를 통해 신속한 피드백과 개선 방안을 도출하고 있습니다. 개선 결과는 유저와의 소통 채널을 통해 적극 공유함으로써 신뢰 기반의 유저 경험을 강화하고 있습니다.

유저 권익 리스크 관리

크래프톤은 유저 권익과 관련된 리스크를 식별하고, 이에 대한 관리 체계를 운영하고 있습니다. 2024년에는 법률 및 국제 기준에 따라 유저 권익 침해 가능성이 있는 항목을 대상으로 리스크 평가를 실시하였으며, 그 결과 총 5개의 리스크가 식별되었고 이 중 '셋다문제 미준수' 리스크는 고위험 요소로 분류되었습니다. 이에 따라 크래프톤은 청소년 유저 식별을 위한 본인 인증 시스템을 정기적으로 점검하고, 셋다문제 준수 여부를 지속적으로 모니터링하는 등 관련 리스크 대응 활동을 강화하고 있습니다.

유저 커뮤니케이션

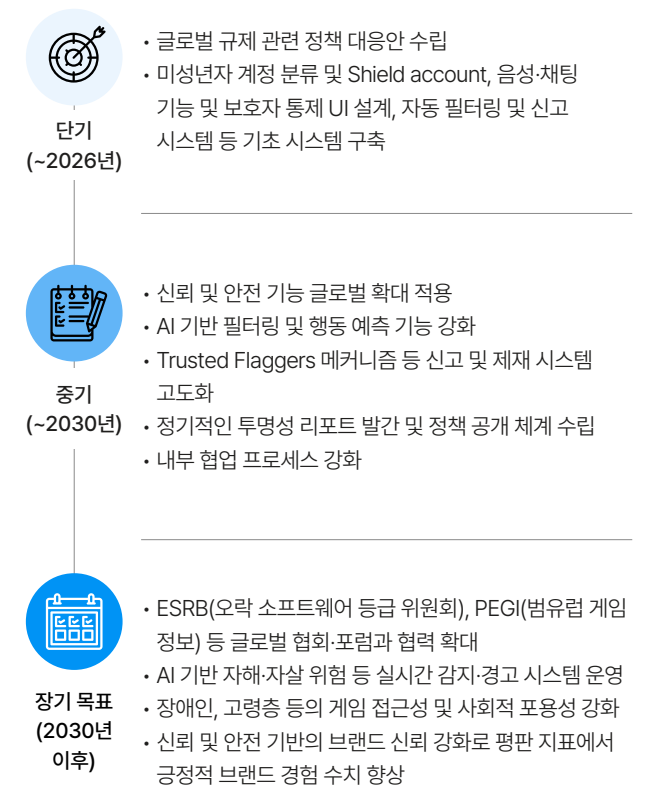
유저 소통 채널

크래프톤은 글로벌 게임 기업으로서 유저와의 적극적인 소통을 핵심 가치 중 하나로 삼고 있으며, 이를 위해 공식 커뮤니티, SNS, 포럼 등 다양한 소통 채널을 운영하고 있습니다. 이러한 채널을 통해 유저의 의견과 니즈를 파악하고 실시간으로 소통하고 있으며, 특히 유저 서비스 관련 이슈에 대해서는 투명하고 신속한 안내를 통해 신뢰를 구축하고 있습니다. 또한, 이벤트, 개발자 노트 등 다양한 콘텐츠를 통해 유저와의 접점을 확대하고 있으며, 수렴된 피드백을 적극 반영하여 보다 나은 게임 환경을 제공하기 위해 노력하고 있습니다.

유저 상담 채널

크래프톤은 유저 편의성과 접근성 향상을 위해 다양한 상담 채널을 운영하고 있습니다. 웹사이트를 통해 언제 어디서나 문의를 접수할 수 있도록 지원하고 있으며, 게임 내에서도 직접 문의가 가능하도록 기능을 개발하여 접근성을 강화하였습니다. 또한, 기본적인 문의에 대해서는 유저가 스스로 해결할 수 있도록 챗봇 서비스를 도입하였으며, 지속적인 개선을 통해 신속하고 효율적인 유저 지원 환경을 구축하고 있습니다.

유저 권익 중장기 목표



S

유저를 위한 약속

책임 있는 게임 운영

확률형 아이템 정보 제공

공식 홈페이지 공시 • 크래프톤은 유저 권리 보호와 책임 있는 게임 운영의 일환으로 확률형 아이템의 정보를 투명하게 공개하고 있습니다. 이를 통해 유저가 게임 내 아이템 획득 확률을 명확히 이해하고 합리적인 소비 결정을 내릴 수 있도록 지원하고 있습니다. 확률형 아이템의 정보는 게임 내 공지 및 공식 홈페이지 등을 통해 제공되며, 누구나 쉽게 확인할 수 있도록 지속적으로 관리되고 있습니다.

확률형 아이템 자체 가이드 • 크래프톤은 확률형 아이템 운영에 대한 내부 기준을 체계화한 가이드라인을 운영하고 있습니다. 게임 사업 및 운영 부서는 해당 가이드를 상시 참고하고 있으며, 사내 비공개 채널을 통해 실무 질의응답이 가능한 체계를 갖추고 있습니다. 또한, 관련 법령이 개정되거나 법 해석이 필요한 경우, 한국게임산업협회를 통해 문화체육관광부에 질의하거나 게임물관리위원회에 직접 문의한 후 가이드를 최신화하고 있습니다. 이러한 내부 관리 체계를 통해 법적 기준 준수는 물론 유저 신뢰 기반의 책임 있는 운영을 실현하고 있습니다.

게임 내 부정행위 방지 정책

크래프톤은 공정한 게임 환경 조성 and 유저 보호를 위해 ‘운영 정책’ 내 부정 행위 방지 조항을 명문화하고 있으며, 이를 통해 유저 간의 공정한 경쟁을 보장하고 사기 및 부정 행위가 발생하지 않도록 철저히 관리하고 있습니다. 핵, 봇, 매크로 등 비인가 프로그램 사용, 계정 도용, 현금 거래, 어뷰징, 팀킬, 개인정보 유출, 불건전 언어 사용 등 유저 경험을 저해하는 다양한 부정 행위에 대해 세분화된 위반 기준 및 제재 수위를 마련하고 있으며, 위반 시에는 일시 이용 제한부터 영구 이용 정지까지 일관성 있는 조치를 적용하고 있습니다. 또한, 고객센터, 실시간 모니터링 시스템, 유저 신고 채널 등을 연계하여 부정 행위 발생 시 즉각적인 대응이 가능하도록 전사적 대응 체계를 지속적으로 고도화하고 있습니다. 정기적인 정책 검토와 기술적 대응 역량 강화를 통해, 게임의 공정성과 유저의 신뢰 확보에 지속적으로 기여하고자 합니다.

KSS(KRAFTON Security Services): Anti-Cheat •

크래프톤은 PUBG 내 진화하는 불법 프로그램에 신속하게 대응하기 위해, 2021년 자체 안티치트 시스템인 KSS를 도입하였습니다. KSS는 불법 프로그램이 기존 솔루션을 우회하는 것을 방지하기 위해 지속적인 기능 개선과 업데이트를 진행하고 있으며, 다양한 탐지 기능을 기반으로 안티치트 대응력을 강화하고 있습니다. 2024년 배틀그라운드 of 안티치트 팀은 KSS의 개선과 머신러닝 기반 탐지 기술의 확장을 통해 불법 프로그램 유저 식별 역량을 크게 향상시켰으며, 그 결과 총 3,274,031개 계정에 대해 이용 제한 조치를 적용하였습니다.

KSS 주요 기능

- 머신러닝을 활용한 탐지와 불법 프로그램 분석 자동화
- 상위 경쟁전에 대한 24시간 모니터링
- 불법 프로그램 탐지의 정밀도를 높이기 위한 커널 드라이버 (Kernel Driver) 기반 기술 도입
- 클라이언트 변조 방어
- 하드웨어 제재 시스템

게임 과몰입 방지 조치

크래프톤은 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따라 건전한 게임 이용 환경을 조성하고 청소년 보호 강화를 위해 다양한 게임 과몰입 방지 조치를 시행하고 있습니다. 게임이 유통되는 플랫폼에서는 회원가입 시 실명 및 연령 확인과 본인 인증 절차를 의무화하고 있으며, 청소년 유저의 경우 법정대리인의 동의 확보가 필수적으로 이뤄지고 있습니다. 또한, 게임물의 등급, 유료화 방식, 이용 시간, 결제 내역 등 핵심 정보를 청소년 및 법정대리인에게 명확히 안내하여 자율적이고 책임 있는 게임 이용을 유도하고 있습니다. 게임 이용 화면에는 누적 이용 시간 및 경과 시간이 실시간으로 표시되어 유저가 스스로 이용 시간을 조절할 수 있도록 돕고 있으며, 주의 문구를 통해 과도한 게임 이용에 대한 경각심도 함께 제고하고 있습니다. 이외에도 크래프톤은 자율규제 준수 및 유관 기관과의 협력을 통해 청소년 보호 정책을 정기적으로 점검하고 있으며, 국내외 법령 변화에 맞춰 내부 기준을 지속적으로 보완해 나가고 있습니다.

G주주 가치 제고

크래프톤은 지속가능한 성장을 통해서 주주 가치를 극대화하고자 하며, 이를 위해 안정적이고 투명한 경영체계를 확립하고 미래 성장을 위한 전략적 투자와 신사업 발굴에 집중하고 있습니다. 또한, 정기적인 정보 공개와 주주와의 소통을 강화하여 신뢰받는 기업으로서의 역할을 다하고자 합니다. 크래프톤은 모든 이해관계자들과의 협력을 바탕으로 기업가치를 지속적으로 제고하며, 주주들에게 장기적이고 안정적인 수익을 제공하기 위해 노력하고 있습니다.

주식 및 주주 현황

주요 주주 현황 (2024년 12월 기준)		
주주구성	소유주식 수	지분율
최대주주 및 특수관계인	10,907,851	22.77%
IMAGE FRAME INVESTMENT(HK) LIMITED	6,641,640	13.86%
국민연금	3,200,275	6.68%
자기주식	2,444,574	5.10%
우리사주	240,131	0.51%
기타	24,472,203	51.08%
- 개인 및 기타법인	8,945,497	18.67%
- 국내기관	2,035,837	4.25%
- 외국인	13,490,869	28.16%
합계	47,906,674	100%

주식 및 자본구조 (2024년 12월 기준)	
발행주식 총수	47,906,674
의결권을 행사할 수 있는 주식 수	45,462,100
의결권 없는 주식 수(자기주식)	2,444,574

주주 소통 및 권익 증진

주주 커뮤니케이션 채널

크래프톤은 경영진과 애널리스트 및 투자자 간의 소통을 강화하는 IR 활동을 수행하고 있습니다. 대표적으로, 분기별 실적발표 컨퍼런스 콜에서 CEO와 CFO를 비롯한 주요 경영진이 직접 중장기 성장 전략 및 성과에 대해 자본시장과 소통하고 있습니다. 또한, 실적발표 컨퍼런스 콜은 공식 웹사이트 및 유튜브에 녹화영상을 업로드하며 접근성을 높이고, 분기별 사업내용과 재무정보가 포함된 IR 자료를 공식 웹사이트를 통해 제공하고 있습니다. 이외에도 정기적 및 비정기적으로 증권사 IR 행사와 경영진 NDR(Non-Deal Roadshow)을 활용하여 자본시장의 의견을 청취하고 경영에 반영할 수 있도록 소통창구 역할을 수행하고 있습니다.

우리사주제도 운영

크래프톤은 구성원과 회사가 함께 성장하고 성과를 공유할 수 있도록, 2021년 KOSPI 상장과 함께 우리사주제도를 도입하였습니다. 본 제도는 구성원이 자사 주식을 직접 보유함으로써 회사에 대한 주인의식을 높이고, 기업의 지속가능한 가치 창출에 적극적으로 참여할 수 있는 기반이 되고 있습니다. 2024년 기준 조합 가입이 가능한 전체 구성원의 약 46%에 해당하는 1,127명이 우리사주조합에 가입하였으며, 총 7개 관계사가 우리사주제도에 참여하고 있습니다.

중장기 주주환원정책

크래프톤은 중장기 주주환원정책을 통해 주주 가치 제고에 지속적으로 노력하고 있습니다. 2023년 2월에 발표한 3개년 주주환원정책은 국내 게임업계 내에서도 경쟁력 있는 수준으로 평가받았으며, 자기주식 매입 및 소각을 중심으로 시장에서 긍정적인 반응을 이끌어냈습니다. 해당 정책에 따라 크래프톤은 잉여현금흐름(FCF, Free Cash Flow)에서 투자금을 제외한 금액의 40% 한도 내에서 자기주식을 취득하여 2023년, 2024년 국내 상장 게임회사 중 최대 규모의 주주환원을 실행하였습니다. 첫째 취득한 자기주식은 전량 소각하고 2024년, 2025년에는 각각 60%를 소각했습니다. 이러한 환원 정책은 주주에게 주주환원 규모에 대한 예측 가능성을 제공하는 동시에, 주주가치 제고를 위한 전략적 판단으로 작용했습니다. 2025년은 3개년 주주환원정책의 마지막 해로, 크래프톤은 현재 시장 환경과 주주 의견 등을 종합적으로 고려하여 새로운 주주환원정책을 수립 중에 있습니다.

G 전사 리스크 관리 제도 운영

크래프톤은 리스크 관리 규정을 제정하고, 전사적 리스크 관리(ERM, Enterprise Risk Management) 체계를 구축하여 기업 경영 전반의 주요 리스크를 사전에 식별하고 대응하는 체계를 운영하고 있습니다. 이를 통해 재무, 법률, 운영, 환경, 정보보안, 컴플라이언스 등 다양한 분야에서 발생할 수 있는 리스크를 통합적으로 관리하며, 기업의 지속가능한 성장을 도모하고 있습니다.

리스크 관리 거버넌스

크래프톤은 전사적 리스크 관리 체계를 마련하여 운영하고 있습니다. 이사회 및 관련 위원회는 재무 및 비재무 리스크에 대한 관리 정책을 수립하고, 리스크 평가와 대응 전략을 감독하며 주요 리스크 사항을 정기적으로 검토하여 조직의 안정성을 확보하고 있습니다.

또한, 리스크 식별 및 대응을 전담하는 조직을 운영하고 있으며, 내부통제 시스템과 연계하여 리스크 감시 및 예방 조치를 강화하고 있습니다. 「리스크관리규정」 제16조(리스크 보고)에 따라 총괄 부서인 Risk Management Team은 각 부서의 리스크 관리 현황을 모니터링한 결과를 CFO에게 상시 보고하고, 연 1회 경영진 및 이사회에 보고합니다.

리스크 관리 프로세스

1. 리스크 인식

회사의 경영 활동과 관련된
주요 리스크의 소재를 확인하고 분석



2. 리스크 등급 산정

인식된 리스크에 대해 발생가능성과 영향도를 바탕으로
등급을 구분하고 관리 수준을 결정



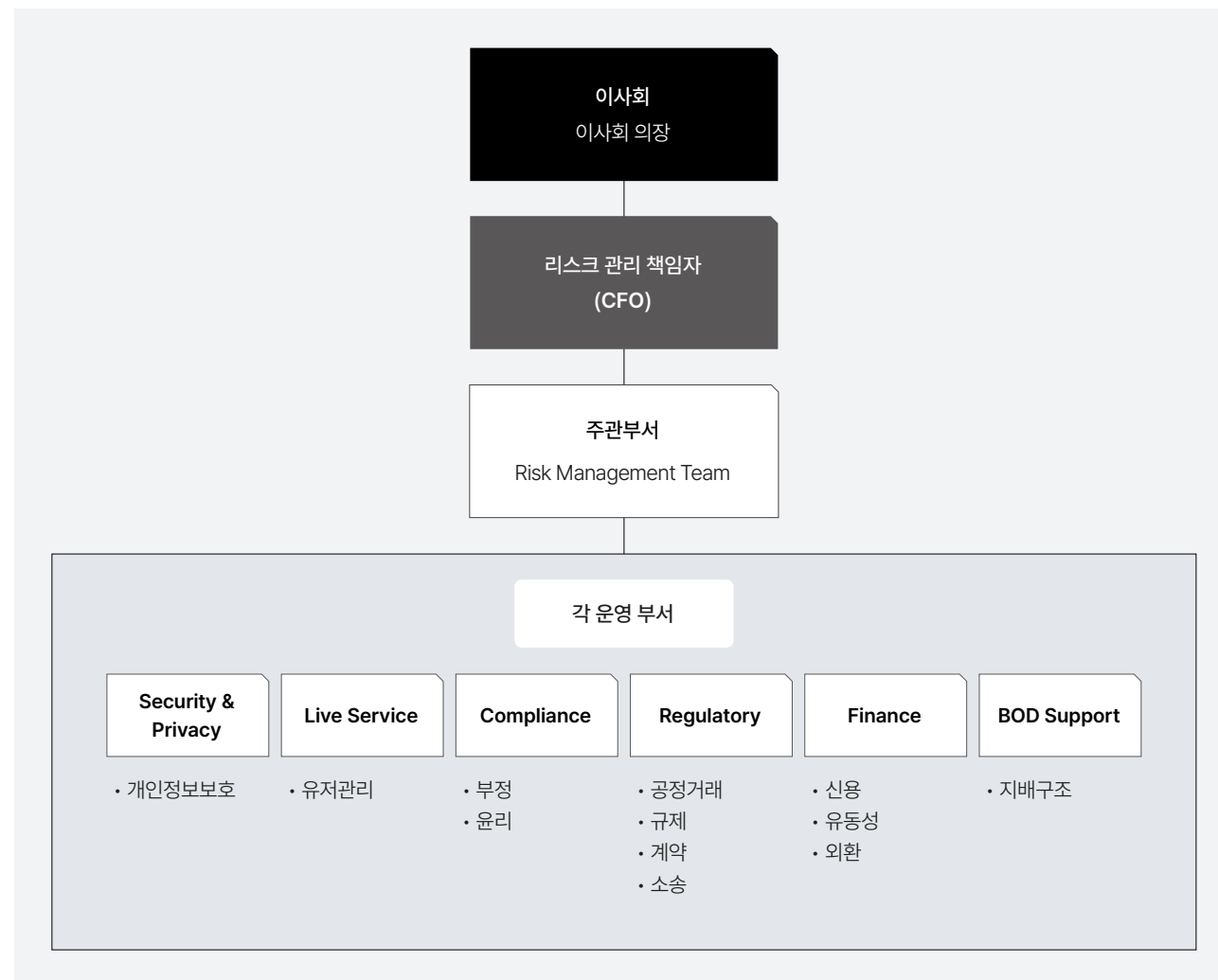
3. 리스크 모니터링 및 통제

각 운영 부서가 절차와 규정에 따라 위험을 효율적이고
효과적으로 관리하고 있는지 현황 점검



4. 리스크 보고

리스크 관리 현황에 대한 모니터링 결과를
연 1회 경영진 및 이사회에 보고



G

전사 리스크 관리 제도 운영

주요 리스크 정의 및 대응 전략

구분	리스크 유형	리스크 정의 및 영향	대응 현황
재무 리스크	신용 리스크	자산 운용 시 거래 상대방의 신용 등급이 하락하거나, 채무 불이행 또는 기타의 이유로 인해 자금을 회수하지 못할 가능성	• 채권 연령 관리 및 손상징후 검토 • 총당금 현황 검토
	유동성 리스크	자산과 부채의 만기 불일치 또는 예상치 못한 자금 유출, 보유 자산의 시장 유동성 저하 등으로 총당 가능한 현금이 부족할 가능성	• 연간 자금운용계획 수립 • 자금 보유 현황 및 실적 정기 보고
	외환 리스크	불리한 환율 변동 등으로 환차손 등이 발생하여 회사 자산의 손해를 끼칠 가능성	• 외환 리스크 관리 정책 수립 및 외환 보유액 관리
법률 리스크	계약	계약서에 불합리한 조항이 포함되거나 부적절한 절차로 계약이 체결됨으로써 정당하지 않은 거래가 이루어질 가능성	• 회사 명의로 체결되는 계약서 법무 검토계약 유형별 표준 계약서 배포 및 가이드 수립
	공정거래	부당내부거래, 담합 등 불공정거래 및 관련 내용 부적정공시 등 공정거래법 위반으로 인해 제재를 받을 가능성	• 구성원 대상 공정거래 교육 진행 • 하도급법 위반 여부 모니터링 • 특수관계인이 지배하는 국내회사 모니터링
	규제	사업 운영 시 필요한 인허가 및 기타 규제 미준수로 인하여 행정처분을 받거나 민형사상의 책임을 부담하게 될 가능성	• 외국환 신고 체크리스트 배포 및 신고 건 정기적 검토 • 신사업 등과 관련된 규제사항 사전 검토
	세무	세법 및 시행령 개정을 적시에 파악하지 못하거나 신고 및 납부 미비에 따라 손실이 발생할 가능성	• 정기적인 세무 신고, 납부 사항 검토 • 신규 계약 체결 전 세무 검토 진행 • 세법 개정 사항 검토 및 영향 모니터링
	소송	소송사건에 대한 관리 미비로 회사가 손해를 입을 가능성	• 회사 소송사건 대응 및 사후관리
	게임규제	게임산업에 대한 정책 및 법규 신설, 규제환경의 변화에 적시 대응하지 못하여 잠재적 손실이 발생할 가능성	• 국가별 게임 산업 규제 현황 조사 및 게임법 개정 사항 검토 • 신규 서비스 출시 전 규제 준수 여부 검토 • 연 단위 규제 준수 현황 리뷰
	지배구조	지배구조 관련 법 위반으로 인한 제재 등으로 회사에 부정적인 영향을 끼칠 가능성	• 법령 및 사규에 따른 이사회, 주주총회 운영 지원 • 지배구조 관련 법과 규제 사항 검토

G

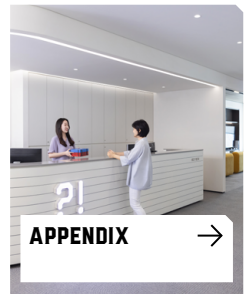
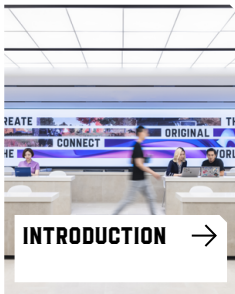
전사 리스크 관리 제도 운영

구분	리스크 유형	리스크 정의 및 영향	대응 현황
운영 리스크	개인정보보호	회사가 처리하는 개인정보(직원, 고객) 관리 부실로 인해 개인정보가 유출되거나 남용될 가능성	• 개인정보보호 관련 규제 식별에 따른 정보보호관리체계 수립 및 관리(ISMS-P 인증) • 신규 출시 및 운영중인 서비스에 대한 개인정보 영향평가 수행
	고객관리	회사의 서비스에 대한 불편사항 또는 오류에 적시 대응하지 못하거나, 부적절한 대응으로 고객을 잃을 가능성	• 문의 적시 대응을 위한 정책 수립 및 긴급대응 프로토콜 수립 • CS 접수 처리 내역 모니터링을 통한 응답 품질 관리 • 정기적인 유저 만족도 조사 수행
	부정	고의 또는 과실로 자산 및 비용의 유용 및 횡령이 발생하여 회사자산에 손해를 끼칠 가능성	• 입출금 업무 담당자 분리 및 출금 장치 보안 설정 • 예산 계획에 따른 사용 실적 모니터링 • 자산 구입 시 승인 및 정기적인 실사 진행
	윤리	업무수행 과정에서 직원 개인 혹은 회사의 비윤리적 행위 발생에 따른 사업 운영 및 평판에 악영향을 미칠 가능성	• 내외부 부정 신고 채널(열린신고제도) 운영 및 조사 진행 • 주식매매 사전 검토 등을 위한 준법감시협의체 운영 • 구성원 대상 내부자 거래 교육 등 준법 교육 진행
	인적자원관리	구성원에 대한 보상, 교육, 관리 등 인사관리체계의 미흡 또는 경쟁사로의 핵심 인재 유출 등 인적 자원 소실로 인해 회사 경쟁력이 약화될 가능성	• 보상 체계 수립 및 핵심인재 관리 • 구성원 대상 법정 의무 교육 진행 및 자기계발 교육 지원 • 사내고충, 성희롱, 괴롭힘 등 내부 접수 채널 운영 • 근로기준법 등 노동 관련 법규 모니터링 및 영향 검토
	전산	전산시스템의 정지 및 오류 발생, 컴퓨터 범죄 등 전산시스템의 사고로 인하여 재산상 또는 평판상 부정적 영향을 끼칠 가능성	• 재해 복구 절차 보유 및 정기적인 훈련 진행 • 시스템 장애 모니터링 및 장애 발생 시 단계별 대응 절차 보유
	정보보안	서비스의 정상적 활동을 방해하는 어뷰징 활동, 시스템 대상 악의적 해킹 공격 및 정보 유출 등으로 인해 재산상 또는 평판상 부정적 영향을 끼칠 가능성	• 물리적, 논리적 보안 체계 구축 및 관리 • 침해 대응 훈련 및 정보보호교육을 통한 구성원 보안의식 강화 활동 수행
	지식재산권침해	회사의 지식재산권 피침 혹은 타사의 지식재산권 침해로 인해 회사 자산의 손실이 발생하거나 회사 평판에 부정적인 영향을 끼칠 가능성	• 지식재산권 침해 여부 확인을 위한 상표 및 게임 상품 모니터링 • 회사의 지식재산권 침해 시 경고장 발송 및 소송 대응 • 구성원 대상 지식재산권 교육 진행
	투자	부적절한 투자 및 M&A로 인해 기대하는 투자효과를 얻을 수 없거나 회사 자산의 손실이 발생할 가능성	• 투자심의위원회 운영을 통한 투자 대상 평가 및 포트폴리오 관리 • 계약 체결 이후 사후적인 투자 관리 프로세스 운영
	평판	리더십, 기업문화, 소비자 만족 등 회사와 연관된 다양한 이슈 사항에 대한 대응이 적절하지 못하여 회사의 이미지가 손상될 가능성	• 기사 모니터링 및 이슈사항에 대한 대응자료 배포 • 정확한 사실 전달을 위한 정정보도 요청으로 평판 관리 수행 • 언론사 등 외부 이해관계자와의 정기적인 네트워킹 활동 유지



ESG DATABOOK

- 82 환경 데이터
- 83 사회 데이터
- 86 거버넌스 데이터



환경 데이터

온실가스 배출량¹⁾

구분	단위	2022	2023	2024
총 온실가스 배출량(Scope 1+2)	tCO ₂ eq	3,909	4,559	4,656
Scope 1	tCO ₂ eq	217	230	234
Scope 2	tCO ₂ eq	3,692	4,329	4,422
총 온실가스 집약도(Scope 1+2) ²⁾	tCO ₂ eq/십억 원	2.1	2.4	1.7
Scope 1	tCO ₂ eq/십억 원	0.1	0.1	0.1
Scope 2	tCO ₂ eq/십억 원	2.0	2.3	1.6

1) 온실가스 배출량 보고범위는 크래프톤 역삼(센터필드), 크래프톤 서초(마제스타시티타워1), 크래프톤 판교(그레이트판교), 크래프톤 어린이집(역삼), 크래프톤 어린이집(판교), 모션캡처스튜디오(판교), 크래프톤 대릉, 크래프톤 동흥, 판교 IDC, 펍지 성수(2024년부터 산정)이며, 온실가스 배출량은 2006 IPCC 국가 인벤토리 가이드라인 기본 배출계수를 사용하여 산정

2) 연결 총매출액 기준으로 산정

폐기물 관리¹⁾

구분	단위	2022	2023	2024
총 배출량	ton	252	379	341
일반 폐기물	ton	252	379	341
재활용	ton	156	222	193
소각	ton	9	7	6
매립	ton	6	5	4
기타	ton	81	145	138
폐기물 집약도(원단위) ²⁾	ton/십억 원	0.1	0.2	0.1
재활용량	ton	156	222	193
재활용률	%	61.9	58.6	56.6

1) 폐기물 배출량 및 재활용량 보고범위는 크래프톤 역삼(센터필드), 크래프톤 서초(마제스타시티타워1)

2) 연결 총 매출액 기준으로 산정

에너지 사용량¹⁾

구분	단위	2022	2023	2024
총 에너지 사용량	TJ	81.3	94.9	96.9
총 에너지 사용량	직접 에너지	TJ	4.2	4.4
	도시가스	TJ	3.8	4.0
	경유	TJ	0.3	0.3
	휘발유	TJ	0.1	0.1
	간접 에너지	TJ	77.1	90.5
전력		TJ	77.1	90.5
총 에너지 집약도(원단위) ²⁾	TJ/십억 원	0.04	0.05	0.04

1) 에너지 사용량 보고 범위는 크래프톤 역삼(센터필드), 크래프톤 서초(마제스타시티타워1), 크래프톤 판교(그레이트판교), 크래프톤 어린이집(역삼), 크래프톤 어린이집(판교), 모션캡처스튜디오(판교), 크래프톤 대릉, 크래프톤 동흥, 판교 IDC, 펍지 성수(2024년부터 산정)

2) 연결 총매출액 기준으로 산정

용수 관리¹⁾

구분	단위	2022	2023	2024
총 취수량 ^{1), 2)}	ton	43,807	34,196	39,497
상수도	ton	43,807	34,196	39,497
수자원 민감지역	ton	0	0	0
총 취수량 집약도(원단위) ³⁾	ton/십억 원	23.6	17.9	14.6
총 사용량 ¹⁾	ton	38,486	26,667	35,723
재이용량 ¹⁾	ton	5,321	7,529	3,774
재이용률	%	12.1	22.0	9.6

1) 용수 총 취수량, 사용량 및 재활용량 보고 범위는 크래프톤 역삼(센터필드), 크래프톤 서초(마제스타시티타워1), 크래프톤 판교(그레이트판교), 크래프톤 어린이집(판교), 크래프톤 대릉

2) 총 취수량: 총 사용량+총 재활용량

3) 연결 총 매출액 기준으로 산정

사회 데이터

임직원 현황¹⁾

	구분	단위	2022	2023	2024
임직원 수	합계	명	1,772	1,581	1,905
성별	남성	명	1,231	1,063	1,257
	여성	명	541	518	648
	여성 구성원 비율	%	30.5	32.8	34.0
정규직·계약직	정규직	명	1,693	1,499	1,733
	계약직	명	79	82	172
지역별	국내	명	1,738	1,547	1,819
	해외	명	34	34	86
	해외 근무 비율	%	1.9	2.2	4.5
연령별	30세 미만	명	439	302	333
	30~50세 미만	명	1,314	1,254	1,524
	50세 이상	명	19	25	48
직급별	임원	명	3	3	8
	관리자	명	274	281	339
	사원	명	1,495	1,297	1,558

1) 사업보고서 인원 현황 및 등기이사 2명 포함

임직원 다양성

	구분	단위	2022	2023	2024
외국인 임직원 수		명	89	76	132
여성 비율	관리자 이상 여성 비율 ¹⁾	%	18.4	21.1	23.1
	관리자	%	18.6	21.4	23.3
	임원	%	0	0	12.5

1) 팀장 이상 직급을 관리자로 분류

신규 채용 및 이직

	구분	단위	2022	2023	2024
전체신규채용인원	합계	명	349	267	416
이직 인원	합계	명	182	194	97
지역별	국내	명	182	190	95
	해외	명	0	4	2
직급별	관리자	명	16	15	4
	사원	명	166	179	93
유형별	자발적 이직 ¹⁾	명	177	187	84
	비자발적 이직 ²⁾	명	5	7	13
	자발적 이직률 ³⁾	%	10.0	11.8	4.4

- 1) 경력 개발, 이직, 학업, 질병, 조기 퇴직 등
- 2) 정리해고, 계약 만료, 구조조정, 정년퇴임 등
- 3) 자발적 이직률: 자발적 이직자 수÷연도말 구성원 수

직원 교육 및 훈련

구분	단위	2022	2023	2024
총 교육 인원	명	1,819	1,541	1,738
총 교육 시간	시간	13,602	60,730	71,084
총 교육 비용	백만 원	5,599	1,234	1,291
전사 인당 평균 교육 시간	시간	7.5	39.4	40.9
전사 인당 평균 교육비용	원	3,077,877	800,938	742,577

성과평가를 받은 직원의 비율

구분	단위	2022	2023	2024
전 직원 ¹⁾	%	65.5	78.4	87.8

1) 기초와 기말의 평균 인원 대비 성과평가를 받은 인원

사업장의 현지 법정최저임금 대비 성별 신입사원 임금 비율

법정최저임금을 초과하는 급여를 제공하고 있으며, 성별에 따른 신입사원 임금 차이는 없습니다.

육아휴직

구분		단위	2022	2023	2024
육아휴직 사용자	남성	명	8	5	5
	여성	명	15	29	31
육아휴직 복귀 후 12개월 이상 근속자	남성	명	6	7	7
	여성	명	13	25	23
육아휴직 사용률	남성	%	3.9	2.6	7.7
	여성	%	92.3	91.7	93.3

노사 간 소통

구분	단위	2022	2023	2024
소통위원회(노사협의회) 협의사항이 적용되는 구성원 비율	%	100	100	100
소통위원회(노사협의회)	구성 인원수	17	13	13
	개최 횟수	12	12	12

임직원 고충처리 건수

구분	단위	2022	2023	2024
접수	건	9	12	13
처리	건	9	12	13
처리율	%	100	100	100

산업안전보건

구분		단위	2022	2023	2024
근로손실재해율 (LTIFR, Lost Time Injury Frequency Rate)	총 재해 건수	건	0	1	0
	임직원	건	0	1	0
	협력사	건	0	0	0
	근로손실재해율 ¹⁾	%	0	0.3	0
임직원 직업성 질환 발생률 (OIFR, Occupational Illness Frequency Rate)	직업성 질환 발생 건수	건	0	0	0
	임직원	건	0	0	0
	협력사	건	0	0	0
	질병재해율	%	0	0	0
사망자	임직원	명	0	0	0
	협력사	명	0	0	0
부상자	임직원	명	0	1	0
	협력사	명	0	0	0

1) 재해건수÷연 근로시간x1,000,000으로 산출하며, 연 근로시간은 주 40시간x52x총 인원수 기준으로 산정

사회공헌

구분		단위	2022	2023	2024
임직원 봉사활동 및 기부 참여자 수	참여자	명	21	253	199
사회공헌 활동 금액	총 투자액	백만 원	1,337	4,350	4,150
크래프톤 정글·크래프톤 정글 게임랩	수료자 수	명	47	144	163
게임 제너레이션(외부 협력 사업)	발행글 수	건	92	103	102

협회·단체 활동 목록(2022년-2024년)

구분	협회단체명 ¹⁾	구분	협회단체명 ¹⁾
1	게임문화재단	7	한국게임산업협회
2	대한상공회의소	8	한국게임정책학회
3	서울대학교 국가미래전략원	9	한국공학한림원
4	성동문화재단	10	한국이스포츠협회
5	코리아스타트업포럼	11	한국인터넷기업협회
6	한국게임법과정책학회	12	한국정보과학회

1) 비정기적 지원·행사 참여·교류 진행한 협회·단체도 포함

정보보호 및 개인정보보호 투자

구분	단위	2022	2023	2024
정보보호 및 개인정보보호 교육	명	1,728	1,624	1,770
정보보호 및 개인정보보호 교육 비율	%	100	100	100
정보보호 및 개인정보보호 투자액	백만 원	6,444	6,649	9,694

정보보호 및 개인정보보호 위반

구분		단위	2022	2023	2024
확인된 고객정보 유출, 도난, 유실 사건	건수	건	0	0	0
	과태료	원	0	0	0
고객 개인정보보호 위반 및 고객정보 분실 관련 입증된 민원	외부로부터 접수되어 조직이 검증한 민원	건	0	0	0
	규제기관이 제기한 민원	건	0	0	0
정보보안·사이버보안 위반	외부로부터 접수되어 조직이 검증한 민원 건수	건	0	0	0
	규제기관이 제기한 민원	건	0	0	0

거버넌스 데이터

반부패 정책 및 리스크 관리

구분		단위	2022	2023	2024
반부패 정책 커뮤니케이션 비율	이사회	%	100	100	100
	임원	%	100	100	100
	관리자	%	100	100	100
	사원	%	100	100	100

공정거래 실무자 교육

구분		단위	2022	2023	2024
대규모기업집단교육(공정위 공시)	참여 인원수		31	41	19
	총 시간		4.5	3	1.5
하도급 교육	참여 인원수		44	26	27
	총 시간		4.5	3	1.5
총 합계	참여 인원수		75	67	46
	총 시간		9	6	3

법률 및 규정 미준수

구분		단위	2022	2023	2024
법률 및 규정 미준수	법률 및 규정 미준수로 인해 부과된 벌금	백만 원	0	20	36
	벌금이 부과된 사례	건	0	1	1
	비금전적인 재제가 발생한 사례	건	0	0	1

반경쟁 및 반부패

구분		단위	2022	2023	2024
반경쟁	소송 건수	건	0	0	0
	위반 건수	건	0	1	2
	벌금 부과액	백만 원	0	20	36
	비금전적 제재 건수	건	0	0	1
반부패	조사가 진행중인 사건 수	건	1	0	8
	관련 직원이 해고되거나 징계받은 사건 수	건	0	3	5

이사회 구성

구분		단위	2022	2023	2024
총 이사 수		명	5	7	7
독립성	사내이사 수	명	2	2	2
	사외이사 수	명	3	5	5
	사외이사 비율	%	60.0	71.4	71.4
다양성	여성이사 수	명	3	4	4
	여성이사 비율	%	60.0	57.1	57.1

의결권

구분		단위	2022	2023	2024
CEO 소유 주식		주	544,255	548,455	554,055
CEO 외 경영진 소유 주식(비등기임원 포함)		주	7,134,281	7,136,276	7,158,208
등기임원의 지분율 합계(지배주주 및 친인척 등 특수관계자 제외)		%	1	1	1
회사에 대한 계열회사의 지분율		%	2	2	2
지배주주 및 그 친인척의 지분율		%	15	15	16

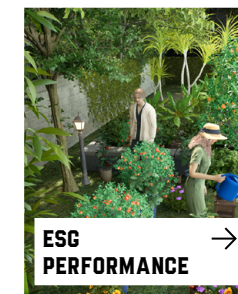
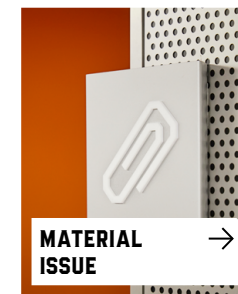
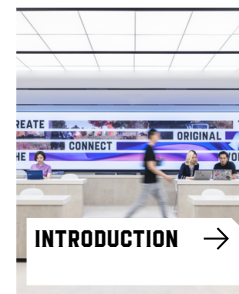
이사회 내 위원회

구분		단위	2022	2023	2024
보상위원회	사외이사 참석률	%	2023년 설립·운영 시작	100	89
	개최 횟수	회		5	6
이사후보 추천위원회	사외이사 참석률	%	0	100	100
	개최 횟수	회	0	2	1
감사위원회	사외이사 참석률	%	93.3	100	100
	개최 횟수	회	5	5	5
	재무 전문가 요건을 충족하는 위원 비율	%	25	33	33
	사외이사 구성비율	%	100	100	100
ESG위원회	사외이사 참석률	%	0	0	100
	개최 횟수	회	0	0	2



APPENDIX

89	Performance Data
91	GRI Standards Index
94	SASB Index
95	ISSB S2 Index
99	수상내역
100	제3자 검증의견서
102	온실가스 배출량 검증의견서



Performance Data

연결대상 종속기업

(2024년 12월 기준)

투자기업	종속기업	소재지	업종
(주)크래프톤	(주)블루홀스튜디오	대한민국	소프트웨어 개발 및 공급
	En Masse Entertainment, Inc.	미국	게임 소프트웨어 공급
	라이징윙스(주)	대한민국	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매
	Krafton Americas, Inc.	미국	게임소프트웨어 개발 및 공급
	KRAFTON EUROPE B.V.	네덜란드	게임소프트웨어 개발 및 공급
	KRAFTON CHINA	중국	게임 개발 및 공급
	KP PTE. LTD.	싱가포르	컨설팅 자문 및 투자
	Striking Distance Studios, Inc.	미국	소프트웨어 개발
	KRAFTON JAPAN, Inc.	일본	게임 개발 및 서비스
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	스페인	게임 소프트웨어 개발
	KRAFTON Ventures, Inc.	미국	투자
	PUBG Entertainment, Inc.	미국	영상물 제작업
	KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	인도	게임 소프트웨어 개발 및 공급
	SDS Interactive Canada Inc.	캐나다	게임 소프트웨어 개발
	(주)드림모션	대한민국	소프트웨어 개발 및 공급
	(주)띵스플로우	대한민국	소프트웨어 개발 및 공급
	옴니크래프트랩스(주)	대한민국	소프트웨어 개발 및 판매업
	Krafton Global GP, LLC	미국	투자
	Krafton Global, LP	미국	투자
	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	미국	게임 소프트웨어 개발
	(주)5민랩	대한민국	게임 소프트웨어 개발 및 공급
	Neon Giant AB	스웨덴	게임 소프트웨어 개발
	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	캐나다	게임 소프트웨어 개발
	VECTOR NORTH s.r.o.	체코	게임 소프트웨어 개발
	(주)켈루게임즈	대한민국	소프트웨어 개발 및 공급
	(주)플라이웨이게임즈	대한민국	소프트웨어 개발 및 공급
	Tango Gameworks, Inc.	일본	게임 소프트웨어 개발
	(주)인조이스튜디오	대한민국	게임 소프트웨어 개발
	Blue Ocean Capital Fund I, L.P.	캐나다	투자
Krafton Americas, Inc.	PUBG Mad Glory, LLC	미국	소프트웨어 개발 및 공급
KRAFTON Ventures, Inc.	Krafton Ventures, L.L.C.	미국	투자
	Krafton Ventures Fund, L.P.	미국	투자
Krafton Ventures, L.L.C.	Krafton Ventures Fund, L.P.	미국	투자
En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment Texas, Inc.	미국	게임 소프트웨어 개발

연결 재무제표

구분	단위	2022	2023	2024
요약재무상태표				
유동자산	억 원	38,926	39,644	50,044
비유동자산	억 원	21,452	24,760	29,150
자산총계	억 원	60,378	64,404	79,194
유동부채	억 원	4,115	5,207	7,848
비유동부채	억 원	5,099	3,609	3,055
부채총계	억 원	9,214	8,816	10,903
자본총계	억 원	51,164	55,588	68,291
요약손익계산서				
매출액	억 원	18,540	19,106	27,098
영업이익	억 원	7,516	7,680	11,825
법인세비용차감전순이익	억 원	6,839	8,286	17,227
당기순이익	억 원	5,001	5,941	13,026

조세

구분	단위	2022	2023	2024
실효세율	%	25.2	28.3	24.4
세전이익	억 원	6,839	8,286	17,227
납부세액	억 원	2,446	1,456	2,631

연결 경제적 가치 배분

구분	단위	2022	2023	2024	손익계산서 계정
매출	억 원	18,540	19,106	27,098	영업수익
서비스 구매 비용	억 원	3,253	2,589	3,161	지급수수료
임직원 급여 및 복지	억 원	3,648	4,273	5,168	급여 및 상여, 퇴직급여, 복리후생비 합계
배당 및 이자 지급	억 원	76	89	95	이자비용
법인세	억 원	1,687	2,346	4,201	법인세비용
지역사회 투자비	억 원	13	44	42	사회공헌 활동 금액

GRI¹⁾ Standards Index

1) GRI(Global Reporting Initiative)

주제	지표		보고위치	
General Disclosure				
GRI 2: 일반 공시	2-1	조직 상세	주요 연혁 글로벌 네트워크	p.6-7
	2-2	조직의 지속가능성 보고에 포함된 기업	About this Report	p.2
	2-3	보고기간, 보고빈도, 문의처	About this Report	p.2
	2-4	정보의 재기술	초도 발간	
	2-5	외부 검증	제3자 검증의견서	p.100
	2-6	사업 활동, 공급망, 기타 비즈니스 관계	Company Profile	p.6
	2-7	임직원	Company Profile 임직원 현황	p.6 p.83
	2-8	임직원이 아닌 근로자	-	사업보고서 p.350
	2-9	이사회 구조 및 구성	ESG Governance 이사회 구조 이사회 구성 현황 및 Board Skills Matrix(BSM)	p.17 p.45-46
	2-10	이사회 추천 및 선정	이사회 특징 사외이사 선임 프로세스	p.45 p.47
	2-11	이사회 의장	이사회 구성 현황 및 Board Skills Matrix(BSM)	p.46
	2-12	영향 관리를 감독하는 이사회 역할	ESG Governance 위원회 구성	p.17 p.48
	2-13	영향 관리에 대한 책임 위임	ESG Governance	p.17
	2-14	지속가능성 보고에 대한 이사회의 역할	ESG Governance	p.17
	2-15	이해 상충	사외이사 선임 프로세스	p.47
	2-16	주요 사항에 대한 커뮤니케이션	ESG Governance 2024년 이사회 운영 성과	p.17 p.47
	2-17	이사회의 집단 지식, 역량	이사회 구성 현황 및 Board Skills Matrix(BSM) 사외이사 교육 현황	p.46 p.49

Statement of use	크래프톤은 2024년 1월 1일부터 2024년 12월 31일까지의 기간 동안, 지속가능경영 내용에 GRI Standards 기준을 적용하여 보고하고 있습니다.
GRI 1 used	GRI 1: Foundation 2021
Applicable GRI Sector Standard	N/A(2025년 6월 발간일 기준, 크래프톤이 해당되는 소프트웨어(Software) 산업군의 기준서가 발표되지 않음)

주제	지표		보고위치	
General Disclosure				
GRI 2: 일반 공시	2-18	이사회 성과 평가	이사회 평가	p.49
	2-19	보수 정책	경영진 보수 체계	p.50
	2-20	보수 결정 절차	경영진 보수 체계	p.50
	2-21	연간 총 보수 비율	대외비 사항으로 공개하지 않음	
	2-22	지속가능한 발전 전략에 대한 성명서	CEO Message ESG위원회 위원장 Message	p.4 p.5
	2-23	정책 약속	윤리강령	p.52
	2-24	정책 약속 이행	ESG 추진체계 2024년 윤리 및 준법 교육 현황 기후변화 및 환경경영 관련 대응 조직 역할 안전보건 거버넌스	p.17 p.54 p.58 p.67
	2-25	부정적 영향 해결을 위한 절차	사건 접수 및 대응 프로세스 유저 상담 채널	p.66 p.75
	2-26	자문 및 고충처리 매커니즘	책임 있는 기술(AI 윤리)-전략 열린신고제도 사건 접수 및 대응 프로세스	p.36 p.53 p.66
	2-27	법률 및 규정 준수	준법경영 법률 및 규정 미준수	p.56 p.86
	2-28	협회 멤버십 현황	협회·단체 활동 목록(2022년-2024년)	p.85
	2-29	이해관계자 참여 방식	이해관계자 소통	p.23
	2-30	단체 협약	소통위원회 노사 간 소통	p.30 p.84

GRI¹⁾ Standards Index

1) GRI(Global Reporting Initiative)

주제	지표		보고위치	
Material Issue				
GRI 3: 중요 이슈	3-1	중요 토픽 결정 프로세스	이중 중대성 평가	p.24
	3-2	중요 토픽 목록	중대성 평가 결과	p.24
	3-3	중요 토픽에 대한 경영 접근 방식	중대 이슈 대응 전략	p.25
GRI 201: 경제성과	201-1	직접적인 경제가치 발생과 분배	연결 경제적 가치 배분	p.90
	201-2	기후변화에 따른 재무적 영향 및 기타 리스크와 기회	리스크 및 기회	p.59
GRI 202: 시장지위	202-1	사업장 소재 지역의 최저 임금 대비 초임 임금의 비율(성별에 따라 파악)	사업장의 현지 법정최저임금 대비 성별 신입사원 임금 비율	p.84
GRI 203: 간접경제 영향	203-1	사회기반시설 투자 및 서비스 지원	크라프트온 사회공헌 누적 성과 사회공헌 활동	p.72 p.73-74
	203-2	중요한 간접 경제 영향	크라프트온 사회공헌 누적 성과	p.72
GRI 205: 반부패	205-2	반부패 정책 및 절차에 관한 공지와 관련 교육 현황	2024년 윤리 및 준법 교육 현황 반부패 정책 및 리스크 관리	p.54 p.86
GRI 206: 경쟁저해행위	206-1	경쟁저해 및 독과점금지 위반 관련 소송	반경쟁 및 반부패	p.86
GRI 302: 에너지	302-1	조직 내 에너지소비	에너지 사용량	p.82
	302-3	에너지 집약도	에너지 사용량	p.82
GRI 303: 용수	303-1	공유 자원으로서의 물과의 상호작용	용수 절감 용수 관리	p.64 p.82
	303-3	취수	용수 관리	p.82
	303-5	물 소비	용수 관리	p.82

주제	지표		보고위치	
General Disclosure				
GRI 305: 배출	305-1	직접 온실가스 배출량(Scope 1)	온실가스 배출량	p.82
	305-2	간접 온실가스 배출량(Scope 2)	온실가스 배출량	p.82
	305-4	온실가스 배출 집적도	온실가스 배출량	p.82
GRI 306: 폐수 및 폐기물	306-1	폐기물 발생 및 중대한 폐기물 관련 영향	구내식당 폐기물 감축	p.64
	306-2	중대한 폐기물 관련 영향의 관리	구내식당 폐기물 감축	p.64
	306-3	발생 폐기물	폐기물 관리	p.82
	306-4	폐기단계에서의 재활용	폐기물 관리	p.82
	306-5	폐기단계로 직결된 폐기물	폐기물 관리	p.82
GRI 401: 고용	401-1	신규 채용과 이직	인재 채용 프로세스 인재 풀 확보 프로그램 소프트웨어·게임산업 후원 및 인재 양성 신규 채용 및 이직	p.33-34 p.83
	401-2	비정규직 근로자에게는 제공되지 않는 정규직 근로자를 위한 복리후생	복리후생	p.32
	401-3	육아휴직	일과 가정의 양립 육아휴직	p.29 p.84
	402-1	운영상의 변화와 관련한 최소 공지기간	소통위원회 노사 간 소통	p.30 p.84
GRI 403: 산업안전보건	403-1	직장 건강 및 안전 관리 시스템	안전보건 거버넌스	p.67
	403-2	위험요인 파악, 리스크 평가, 사고 조사	안전보건 위험성평가	p.70
	403-3	직장 의료 서비스	건강 증진 정책	p.69
	403-4	직장 건강 및 안전 관련 커뮤니케이션, 자문 및 근로자 참여	안전보건 거버넌스 협력사 안전보건	p.67 p.69
	403-6	근로자 건강 증진	건강 증진 정책	p.69

GRI¹⁾ Standards Index

1) GRI(Global Reporting Initiative)

주제	지표		보고위치	
General Disclosure				
GRI 403: 산업안전보건	403-7	비즈니스 관계와 직접적으로 연계된 직장 건강 및 안전 영향의 예방과 완화	건강 증진 정책 해외 출장 안전 지원 생활환경 안전성 제고	p.69
	403-8	직장 건강 및 안전 관리 시스템의 적용 대상 근로자	안전보건 정책 (전체 임직원 및 사내 도급 인력에 적용)	p.67
	403-9	업무 관련 부상	산업재해 발생 건수 산업안전보건	p.69 p.85
	403-10	업무 관련 질병	산업재해 발생 건수 산업안전보건	p.69 p.85
GRI 404: 훈련 및 교육	404-1	직원 1인당 평균 교육 시간	직원 교육 및 훈련	p.84
	404-2	직원 역량강화 및 이직지원 프로그램	인재 풀 확보 프로그램 소프트웨어·게임산업 후원 및 인재 양성 전사 교육 프로그램	p.33-34 p.35
	404-3	정기적으로 성과 및 경력 개발 검토를 받는 직원 비율	성과평가를 받은 직원의 비율	p.84
GRI 405: 다양성 및 기회균등	405-1	지배구조 기구와 직원의 다양성	이사회 특징 임직원 다양성 이사회 구성	p.45 p.83 p.87
GRI 406: 차별금지	406-1	차별 사례 및 이에 대한 시정조치	임직원 고충처리 건수	p.84
GRI 407: 결사 및 단체 교섭의 자유	407-1	집회결사 및 단체교섭권 훼손 위험이 있는 사업장 및 공급업체	해당없음	
GRI 408: 아동노동	408-1	아동노동 발생 위험이 높은 사업장 및 공급업체	해당없음	

주제	지표		보고위치	
General Disclosure				
GRI 404: 훈련 및 교육	409-1	강제 노역 발생 위험이 높은 사업장 및 공급업체	해당없음	
GRI 411: 원주민 권리	411-1	원주민 권리 침해 사례	해당없음	
GRI 413: 지역사회	413-1	지역사회 참여, 영향 평가 및 개발 프로그램 운영 사업장	크래프톤 사회공헌 누적 성과 사회공헌 활동	p.72 p.73-74
GRI 415: 공공정책	415-1	정치 기부금	국내에서는 정치자금법 제31조(기부의 제한)에 의해 정치적 기부가 금지되어 있음	
GRI 417: 마케팅 및 라벨링	417-1	제품·서비스 관련 정보 및 라벨링 요건	확률형 아이템 정보 제공	p.76
	417-2	제품·서비스 정보 및 라벨링 관련 위반	위반사실 없음	
	417-3	마케팅 커뮤니케이션 관련 위반	위반사실 없음	
GRI 418: 고객개인정보	418-1	고객 개인정보보호 위반 및 고객정보 분실 관련해 입증된 민원	정보보호 및 개인정보보호 위반	p.85

SASB¹⁾ INDEX

1) SASB(Sustainability Accounting Standards Board)

Software & IT Services

주제	SASB코드	지표	보고위치
하드웨어 기반시설의 환경 발자국	TC-SI-130a.1	(1) 총에너지 소비량, (2) 그리드(grid) 전력 비율, (3) 재생가능 비율	p.82
	TC-SI-130a.2	(1) 총취수량, (2) 총물 소비량, 물 스트레스 지수가 높거나 극히 높은 지역에서의 각 비율	p.82
	TC-SI-130a.3	데이터센터 필요에 대한 전략 계획에 환경적 고려사항을 통합하는 것에 대한 논의	-
데이터 프라이버시 및 표현의 자유	TC-SI-220a.1	행동(behavioral) 광고 및 고객 프라이버시와 관련된 정책 및 관행에 대한 설명	p.40-42
	TC-SI-220a.2	2차 목적 ¹⁾ 으로 개인 정보가 이용된 건수	크래프톤은 개인정보 처리 방침에 따라 고객들이 사전 동의한 목적으로만 개인정보를 활용합니다.
	TC-SI-220a.3	고객 프라이버시와 관련된 법적 절차 결과 발생한 금전적 손실 총액	0원
	TC-SI-220a.4	(1) 법집행기관에서 고객 정보를 요청한 횟수 (2) 정보 요청의 대상이 된 고객의 수, (3) 공개로 이어진 비율	(1) 0건, (2) 0명, (3) 0%
	TC-SI-220a.5	핵심 제품이나 서비스가 정부에서 요구하는 모니터링, 차단, 콘텐츠 필터링(content filtering), 또는 검열 대상인 국가 목록	-
데이터 보안	TC-SI-230a.1	(1) 데이터 침해 수, (2) 개인 식별 정보(PII) 관련 침해 비율, (3) 영향을 받는 고객 수	(1) 0건, (2) 0%, (3) 0명
	TC-SI-230a.2	데이터 보안 위험을 식별하고 대응하는 접근법(제3자 사이버보안 표준 사용 포함) 에 대한 설명	p.40-43
다양한 글로벌 고급 인력 채용 및 관리	TC-SI-330a.1	(1) 외국 국적자인 종업원과 (2) 해외에 소재한 종업원 비율	p.83
	TC-SI-330a.2	임직원 몰입도	-
	TC-SI-330a.3	(1) 경영진, (2) 기술직, (3) 기타 모든 종업원의 성별 및 인종·민족 구성비	p.83
지식재산권 보호 및 경쟁적 행위	TC-SI-520a.1	반경쟁적 행위 규제와 관련된 법적 절차의 결과 발생한 금전적 손실 총액	0원
기술적 중단으로 인한 시스템상 위험 관리	TC-SI-550a.1	(1) 성능 문제 및 (2) 서비스 중단 수, (3) 총 고객 이용정지 시간(downtime)	(1) 0건, (2) 0건, (3) 0시간
	TC-SI-550a.2	운영 중단과 관련된 사업 연속성 위험을 기술	p.59-60

1) 데이터를 수집한 주된 목적 외의 용도로 의도적으로 사용하는 경우로, 타겟 광고 판매나 데이터 또는 정보를 제3자에게 판매, 임대 또는 공유하는 방식으로 이전하는 행위 등 포함

ISSB¹⁾ S2 INDEX

1) ISSB(International Sustainability Standards Board)

구분		페이지
거버넌스	1. 기후 관련 위험 및 기회를 감독하는 의사결정기구(들)에 대한 정보와 그 과정에서 경영진의 역할	p.58
	a) 기후 관련 위험 및 기회에 대한 감독을 담당하는 의사결정기구의 명칭 또는 의사결정기구 내 개인의 신원	
	b) 기후 관련 위험 및 기회에 대한 의사결정기구의 책임을 기업의 위임사항, 이사회 권한 및 그 밖의 관련 정책에 반영하는 방법	
	c) 의사결정기구가 기후 관련 위험 및 기회에 대응하도록 설계된 전략을 감독하기 위해 이용가능한 적절한 기량과 역량을 확보하는 방법	
	d) 기후 관련 위험 및 기회에 대해 의사결정기구와 위원회가 통지받는 방법 및 빈도	
	e) 의사결정기구와 위원회가 기업의 전략, 주요 거래에 대한 의사결정 및 위험관리 정책을 감독할 때 기후 관련 위험 및 기회를 고려하는 방법(필요시 상충 평가 및 불확실성에 대한 민감도 분석 포함)	
	f) 의사결정기구와 위원회가 유의적인 기후 관련 위험 및 기회와 관련된 목표의 설정을 감독하는 방법과 목표를 향한 진척을 감독하는 방법(관련되는 성과지표가 보상 정책에 포함되는지 여부 및 포함되는 방법 포함)	
전략	g) 기후 관련 위험 및 기회를 평가하고 관리하는 경영진의 역할에 대한 설명(해당 역할이 특정 경영진의 지위 또는 위원회에 위임되었는지 여부와 해당 지위 또는 위원회에 대한 감독 방법 포함), 그리고 기후 관련 위험 및 기회의 관리에 전용되는 통제 및 절차가 적용되는지 여부 및 전용 통제 및 절차가 적용되는 경우 그러한 통제 및 절차가 다른 내부 기능과 통합되는 방법에 대한 정보	p.59
	1. 유의적인 기후 관련 위험 및 기회를 다루기 위한 기업의 전략	
	a) 단기, 중기 또는 장기에 걸쳐 기업의 사업모형, 전략 및 현금흐름, 자금조달 접근성 및 자본비용에 영향을 미칠 것으로 합리적으로 예상되는 유의적인 기후 관련 위험 및 기회	
	b) 유의적인 기후 관련 위험 및 기회가 기업의 사업모형 및 가치사슬에 미치는 영향	
	c) 유의적인 기후 관련 위험 및 기회가 기업의 전략 및 의사결정에 미치는 영향	
	d) 기업의 재무계획에 기후 관련 위험 및 기회를 고려하는 방법을 포함하는, 유의적인 기후 관련 위험 및 기회가 보고기간 동안의 기업의 재무상태, 재무성과 및 현금흐름에 미치는 영향과 단기, 중기, 장기에 걸친 예상 영향	
	e) 유의적인 물리적 위험 및 유의적인 이행 위험에 대한 전략(사업모형 포함)의 기후 회복력	
	2. [기후 관련 위험 및 기회] 단기, 중기 또는 장기에 걸쳐 기업의 사업모형, 전략 및 현금흐름, 자금조달 접근성 및 자본비용에 영향을 미칠 것으로 합리적으로 예상되는 유의적인 기후 관련 위험 및 기회	
	a) 유의적인 기후 관련 위험 및 기회에 대한 설명과 단기, 중기 또는 장기에 걸쳐 기업의 사업모형, 전략 및 현금흐름, 자금조달 접근성 및 자본비용에 영향을 미칠 것으로 합리적으로 예상되는 각각의 기간	
	b) 단기, 중기, 장기의 정의와 이러한 정의가 기업의 전략적 계획기간 및 자본할당 계획과 연계되는 방법	

ISSB¹⁾ S2 INDEX

1) ISSB(International Sustainability Standards Board)

구분		페이지
전략	c) 물리적 위험과 이행 위험 중 식별한 위험이 해당되는 위험의 종류(급성 물리적 위험에는 기상이변의 심각성 증가가 포함될 수 있으며, 만성 물리적 위험의 예로는 해수면 상승 또는 평균 온도 상승이 포함될 수 있고, 이행 위험에는 규제, 기술, 시장, 법률 또는 평판 상의 위험이 포함될 수 있음)	p.59-p.62
	2-1. 유의적인 기후 관련 위험 및 기회가 사업모형에 미치는 영향에 대한 평가	
	a) 유의적인 기후 관련 위험 및 기회가 가치사슬에 미치는 현재 및 예상 영향에 대한 설명	
	b) 가치사슬에서의 유의적인 기후 관련 위험 및 기회가 집중된 부분에 대한 설명(지리적 영역, 시설 또는 자산 종류, 투입물, 산출물 또는 유통채널)	
	3. [전략과 의사결정] 유의적인 기후 관련 위험 및 기회가 전략과 의사결정에 미치는 영향	
	a) 유의적인 기후 관련 위험 및 기회에 대해 기업이 대응하는 방법	p.59
	b) 계획을 달성하기 위한 기후 관련 목표에 대한 정보	
	c) 과거 보고기간에 공시된 계획의 진척에 대한 양적 및 질적 정보	
	4. [재무상태, 재무성과 및 현금흐름] 유의적인 기후 관련 위험 및 기회가 보고기간에 기업의 재무상태, 재무성과, 현금흐름에 미치는 영향과 단기, 중기, 장기에 걸친 예상 영향을 이해할 수 있게하는 정보(기후 관련 위험 및 기회를 기업의 재무계획에 고려하는 방법 포함)	
	a) 유의적인 기후 관련 위험 및 기회가 가장 최근에 보고된 재무상태, 재무성과 및 현금흐름에 미친 영향의 정도	
b) 다음 회계연도의 재무제표에 보고되는 자산과 부채의 장부금액이 중요하게 조정될 유의적인 위험이 있는 것으로 식별된 유의적인 기후 관련 위험 및 기회에 대한 정보		
c) 유의적인 기후 관련 위험 및 기회를 다루기 위한 전략을 고려할 때, 재무상태가 시간이 지남에 따라 어느 정도 변화할 것으로 예상되는지에 대한 정보		
d) 유의적인 기후 관련 위험 및 기회를 다루기 위한 전략 고려 시, 재무성과가 시간이 지남에 따라 예상되는 변화의 정도(파리 기후 협약과 일관된 저탄소 경제에 부합하는 제품 및 서비스에서 생기는 수익 또는 비용의 증가, 기후 사건으로 인한 자산의 물리적 손상, 기후 적응 또는 완화 비용 등)		
e) 위 a)~d)에 대한 양적 정보를 공시할 수 없는 경우, 그 이유에 대한 설명		

ISSB¹⁾ S2 INDEX

1) ISSB(International Sustainability Standards Board)

구분		페이지
전략	5. [기후 회복력] 기후 관련 변화, 개발 또는 불확실성에 대한 기업 전략(사업모형 포함)의 관련 정보(기업이 식별한 유의적인 기후 관련 위험 및 기회와 관련 불확실성을 고려하여 공시하며, 기후 관련 시나리오 분석을 사용할 수 없지 않는 한, 기후 회복력 평가를 위해 기후 관련 시나리오 분석 사용)	기후변화로 인한 재무상태 및 성과에 미치는 영향에 대해 파악하고 있으며, 추후 시나리오 분석을 통해 기후 회복력에 대해 세부적으로 공개할 예정입니다.
	a) 분석을 수행한 방법	
	b) 기후 회복력 분석 결과	
위험 관리	1. 기후 관련 위험 및 기회를 식별, 평가 및 관리하는 과정	p.57
	a) 기후 관련 위험 및 기회를 식별하는 데 사용하는 과정	
	b) 위험관리 목적을 위해 기후 관련 위험을 식별하는 데 사용하는 과정. 적용가능한 경우 다음을 포함	
	c) 기후 관련 기회를 식별, 평가, 감독, 우선시 및 관리하기 위해 사용하는 과정(들)	
	d) 기후 관련 위험 및 기회를 식별, 평가 및 관리하는 과정(들)이 기업의 전체 위험관리 과정에 통합되는 정도와 방법	
지표 및 목표	1. 유의적인 기후 관련 위험 및 기회의 측정, 감독, 관리 및 기업이 설정한 목표에 대한 진척을 포함하여 기업이 성과를 평가하는 방법	SASB Index 참고
	a) 산업전반 지표 범주와 관련된 정보	
	b) 산업기반 지표	p.57, p.62
	c) 기후 관련 위험을 완화 또는 적응하거나 기후 관련 기회를 극대화하기 위해 기업이 설정한 목표	
	d) 기업이 식별한 목표 달성을 위한 진척을 측정하기 위해 이사회 또는 경영진이 사용하는 그 밖의 지표	
	2. 산업전반 지표 범주와 관련된 정보	p.82
	a) 온실가스 배출량 – 온실가스 프로토콜 기업 기준(Greenhouse Gas Protocol Corporate Standard)에 따라 측정한 보고기간에 발생한 Scope 1, Scope 2, Scope 3에 대한 온실가스 절대 총 배출량과 온실가스 배출량 집약도(톤(t), 물리적 또는 경제적 산출물 단위당 CO ₂ eq)	
	(b) Scope 1 및 Scope 2 배출량에 대해 (1) 연결기업(지배기업 및 그 종속기업)과 (2) (1)에 포함되지 않은 관계기업, 공동기업, 비연결대상 종속기업 또는 계열사 (3) (2)에포함된 기업의 배출량을 포함하기 위해 사용한 접근법(온실가스 프로토콜 기업 기준의 지분할당 접근법 또는 운영통제 접근법)에 대한 정보	

ISSB¹⁾ S2 INDEX

1) ISSB(International Sustainability Standards Board)

구분		페이지
지표 및 목표	c) 이행 위험 – 이행 위험에 취약한 자산 또는 사업활동의 금액 및 비율	기후변화로 인한 재무상태 및 성과에 미치는 영향에 대해 파악하고 있으며, 추후 세부적인 정량 지표를 공개할 예정입니다.
	d) 물리적 위험 – 물리적 위험에 취약한 자산 또는 사업활동의 금액 및 비율	
	e) 기후 관련 기회 – 기후 관련 기회에 부합하는 자산 또는 사업활동의 금액 및 비율	
	f) 자본배치 – 기후 관련 위험 및 기회에 배치된 자본적 지출, 자금조달 또는 투자 금액	
	g) 내부 탄소 가격 – 기업이 배출원가를 평가하기 위해 사용하는 온실가스 배출량 1톤당 가격과, 기업이 탄소가격을 의사결정에 적용하고 있는 방법에 대한 설명(투자 의사결정, 이전가격 및 시나리오 분석 등)	
	h) 보상 – 기후 관련 사항과 연계되어 당기에 인식된 경영진 보상의 비율, 그리고 기후 관련 사항이 경영진 보상에 어떻게 고려되는지에 대한 기술	
	3. Scope 3에 대한 온실가스 배출량과 관련된 활동 및 설명	
	a) 업스트림(Upstream) 배출량 및 다운스트림(Downstream) 배출량	현재 Scope 1, 2에 대해 측정 및 공개하고 있으며, 이후 Scope 3를 측정하여 공개할 예정입니다.
	b) Scope 3 배출량 측정에 포함된 범주	
	c) Scope 3 배출량 측정에 보고기업의 가치사슬 내 기업들이 제공한 정보가 포함되어 있는 경우, 그 측정 근거 설명	
	d) 기업이 c)의 온실가스 배출량을 제외하는 경우, 이를 생략하는 이유	
	4. 기후 관련 목표	
	a) 목표 도달 및 전략적 목적 달성을 위한 진척을 평가하는데 사용되는 지표	
	b) 기후 관련 위험 및 기회를 다루기 위해 기업이 설정한 구체적인 목표	
	c) 해당 목표가 절대량 목표인지 집약도 목표인지 여부	p.57, p.62
	d) 목표의 목적(완화, 적응 또는 부문 또는 과학기반 이니셔티브에 부합 등)	
	e) 해당 목표와 기후변화에 관한 최신 국제 협약에서 창출된 목표와의 비교 및 이에 대한 제3자의 검증 여부	
	f) 해당 목표가 부문별 감축 방식을 사용해서 도출되었는지 여부	
	g) 목표가 적용되는 기간	
	h) 진척이 측정되는 기준 시점(Base Period)	
	i) 이정표 또는 중간 목표	

수상내역

게임 관련 수상 실적

게임명	연도	분야	수상 내용
PUBG: 배틀그라운드	2018	스팀 어워드	올해의 게임(Game of the Year)
		대한민국 콘텐츠 대상	해외진출유공 부문 대통령 표창
	2017	더 게임 어워드	최고 멀티플레이어 게임(Best Multiplayer Game)
		골든 조이스틱 어워드	최고 멀티플레이어 게임(Best Multiplayer Game), 올해의 PC 게임
		대한민국 게임 대상	대상, 인기게임상(국내), 기술창작상 사운드, 우수개발자상 프로그래밍, 기획·디자인, 게임 비즈니스 혁신상
테라	2011	대한민국 게임 대상	대상, 기술창작상 사운드, 그래픽, 캐릭터
장화홍련: 기억의 조각	2023	MWU 코리아 어워드	베스트이노베이션 부문 수상
미스트오버	2019	대한민국 게임 대상	우수상, 혼합게임지 부문
언커버 더 스모킹 건	2024	굿게임상	스타트업 기업상

정부 관련 수상 실적

수상연도	분야	수상 내용
2024	IR활동 우수	유가증권시장 기업 부문 우수기업
2022	해외 수출 장려	10억불 수출의 탑
	일자리 창출	대한민국 일자리 으뜸기업(대통령 인증패)
2021	해외 수출 장려	8억불 수출의 탑·서비스 탑
2020	일자리 창출	일자리 창출 유공 정부포상(대통령 표창)
	글로벌 e스포츠 성장기여	e스포츠 공로상(문화체육관광부장관 표창)
	은답 산업훈장(2등급)	창업 생태계 활성화 기여(2020년 과학정보통신의 날 기념식)
2019	일자리 창출	대한민국 일자리 으뜸기업(대통령 인증패)
2018	해외 수출 장려	6억불 수출의 탑
	해외 진출	대한민국 콘텐츠대상(대통령 표창)

브랜드 관련 수상 실적

수상 연도	분야	수상 내용
2022	웹사이트	WEB AWARD KOREA 기업 일반 부문 중견기업 분야 최우수상
	웹사이트	GDWEB DESIGN AWARD Web 부문 IT기업 분야 GRAND PRIZE
	크리에이티브	Cannes Lions International Festival of Creativity 필름 부문 동상
	크리에이티브	대한민국 혁신 셀럽 어워즈 메타버스 혁신 부문 수상
2021		
	웹사이트	& Award DIGITAL MEDIA & SERVICES 부문 중견기업 분야 GRAND PRIX
2020	브랜드	IDEA(International Design Excellence Awards) Branding 부문 Finalist
	브랜드	Red Dot Brands & Communication Design 부문 Brand Design & Identity 카테고리 Red Dot Winner(본상)
	브랜드	iF Design Award Communication-Brand Identity 부문 Winner
	웹사이트	& Award DIGITAL MEDIA & SERVICES 부문 GAMES 분야 GRAND PRIX
2019	브랜드	GDA(German Design Award) Brand Identity 부문 Special Mention 선정

제3자 검증의견서

이해관계자 귀중

(재)한국품질재단(이하 ‘품질재단’이라 함)은 주식회사 크래프톤¹⁾ (이하 ‘회사’라 함) 의 2024년 지속가능경영보고서(이하 ‘보고서’라 함)²⁾에 대한 독립된 검증을 수행하였습니다. 품질재단은 하기 명시한 검증 기준 및 범위에 따라 독립적으로 보고서에 대한 제3자 검증 의견을 제시할 책임이 있으며, 본 보고서의 작성에 대한 책임은 회사 경영자에게 있습니다.

1) 조직주소(본사기준) : 서울특별시 강남구 테헤란로 231(역삼동), 센터필드 EAST동

2) 데이터 수집기간 : 2024년 회계연도(2024년 1월 1일 ~ 12월 31일) 기준으로 하며, 일부 2025년 상반기까지의 데이터를 포함. 정량성과의 연도별 추이 파악을 위해 최근 3개년(2022년~2024년) 수치 수록

검증 목적

본 검증은 회사의 보고서에 기재된 데이터 및 정보에 대한 신뢰성 확보를 목적으로 합니다.

검증 범위

1. 검증 경계

재무 및 사업 성과에 대한 보고는 연결 기준으로 작성하여, 크래프톤 본사 및 국내외 모든 사업장을 포함합니다. ESG 성과는 크래프톤 주식회사 개별 기업을 기준으로 합니다.

2. 검증 항목 (GRI Standards 2021 기준)

연도	GRI Standards	
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 practices) • 2-29 to 2-30(Stakeholder engagement) • 3-1 to 3-3(Material Topics Disclosures)
2023	• GRI 205(Anti-corruption) • GRI 206(Anti-Competitive Behavior) • GRI 302(Energy) • GRI 305(Emissions)	• GRI 401(Employment) • GRI 404(Training and Education) • GRI 418(Customer Privacy)

* 특정주제 표준 : 중대 주제 관련 조항 기준

3. 검증 제외항목: 다음 사항은 검증범위에 포함되지 않았습니다.

1) 자회사, 관련 회사, 협력사 및 제3자의 성과 및 보고 관행

2) 보고서에 제시된 GRI Standards 2021을 제외한 기타 지속가능성 이니셔티브 관련 항목

3) 정기공시 보고서, 재무제표 등 기타 관련 정보

검증 기준

본 검증은 [AA1000AS (v3)], [AA1000AP (2018)] 및 [Type 2 – Moderate]를 기준으로 하였습니다.

검증 방법

심사팀은 상기 기준을 적용하여 보고서 내용의 신뢰성을 확인하기 위해 관련 절차, 시스템 및 통제의 방식과 가용한 성과 데이터에 대하여 검토하였습니다. 검증 과정에서 확인한 문서는 아래와 같습니다.

• 비재무정보: 회사가 제공한 데이터와 통합 정기공시 보고서, 언론 및 인터넷을 통해 조사된 자료 등

• 재무정보: 회사의 재무제표 및 금융감독원의 전자공시시스템(dart.fss.or.kr)에 공시된 자료와 홈페이지에 게시된 자료 등

※ 단, 상기 자료(비재무정보 및 재무정보 관련 자료)의 내용은 검증 범위에 포함되지 않음.

본 검증은 현장방문을 포함한 서면검증 및 담당자 인터뷰를 통해 진행되었습니다. 보고서 내 중대성 평가 절차, 이해관계자를 고려한 이슈 선정, 데이터 수집·관리 및 보고서 작성 절차의 유효성과 서술 내용의 타당성은 담당자 인터뷰를 통해서 평가되었습니다. 이후 상기 단계에서 발견한 일부 오류, 부적절한 정보, 불명확한 표현들은 보고서 발간 전에 적절히 보완되었음을 확인하였습니다.

검증 한계

본 검증은 기준 및 방법 등을 적용하는 과정에서 발생할 수 있는 고유의 한계를 내포하고 있습니다.

적격성 및 독립성

본 검증의 심사팀은 품질재단 내부 규정에 의거하여 적격하게 구성되었습니다. 품질재단은 제3자 검증서비스를 제공하는 업무 외에 회사의 사업 전반에 걸쳐 검증의 독립성 및 공정성을 저해할 수 있는 어떠한 이해관계도 없습니다.

제3자 검증의견서

검증 의견

품질재단은 회사의 보고서에 대해 아래와 같은 의견을 제시합니다.

1) 보고서는 다음의 AA1000AP(2018) 4대 원칙을 준수하여 작성되었음을 확인하였습니다.

• 포괄성 (Inclusivity)

회사는 이해관계자 그룹을 적절히 정의하여 각 그룹의 특성을 고려한 의사소통 채널을 통해 이해관계자들과 소통하고 의견을 수렴하고 있습니다. 심사팀은 이 과정에서 누락된 주요 이해관계자를 발견할 수 없었으며, 수렴된 이해관계자의 의견을 경영전략에 반영할 수 있도록 노력하고 있음을 확인할 수 있었습니다.

• 중요성 (Materiality)

회사는 적절한 절차를 통하여 중대 이슈를 선정하였으며 관련한 영향을 고루 검토하여 중대 이슈 선정에 대한 당위성을 제고하였습니다. 심사팀은 도출된 중대 이슈가 본 보고서에서 보다 비중있게 다루어졌으며, 중대성 평가 과정에서 파악된 중대 이슈가 누락없이 보고서에 보고되었음을 확인하였습니다.

• 대응성 (Responsiveness)

회사는 이해관계자의 요구사항과 주요 관심사항에 적시 대응하기 위해 노력하고 있습니다. 심사팀은 중대 이슈에 대한 조직의 대응 활동 및 성과가 부적절하게 보고되었다는 증거를 발견하지 못하였습니다.

• 영향성 (Impact)

회사는 경영활동 전반에서 이해관계자 관련 중대 이슈의 영향을 식별 및 모니터링하고 있으며, 그 내용을 가능한 범위 내에서 보고하고 있습니다. 심사팀은 중대 이슈와 관련된 영향성이 부적절하게 측정·보고되었다는 증거를 발견하지 못하였습니다.

2) 보고서는 보고서 작성기준(GRI Standards(2021) - Accordance)에 따라 적절하게 작성되었습니다.

3) 검증에 사용된 데이터와 정보는 제공된 자료에 한하여 적절하고, 검증의견에 영향을 줄 수 있는 중대한 오류 및 누락은 발견되지 않았습니다.

4) 따라서 회사의 2024년 지속가능경영보고서에 대해 "적정" 의견을 제시합니다.



2025년 6월 XX일
(재)한국품질재단 대표 송지영

Ji Young Song

온실가스 배출량 검증의견서

(주)크래프톤

개요

(주)한국경영인증원은 (주)크래프톤의 2023년, 2024년 온실가스 배출량(Scope 1, 2)에 대한 검증을 수행하였습니다.

검증 대상

(주)크래프톤 국내 전사업장의 2023년, 2024년 온실가스 직접배출량 및 간접배출량

검증 범위

(주)크래프톤의 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 고시 제2025-28호)
- WRI-WBCSD GHG Protocol(2013)

검증절차

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.

검증의 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 검증수행 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 충실한 검증을 수행하고자 노력했지만, 발견하지 못한 오류, 누락, 허위진술이 잠재되어 있을 수 있음을 검증의 한계로 제시합니다.

검증 데이터

연도	단위	직접배출량(Scope 1)	간접배출량(Scope 2)	총 배출량
2024	tCO ₂ eq	234	4,452	4,656
2023	tCO ₂ eq	230	4,329	4,559

※ 참고: 온실가스별 배출량 및 사업장별 배출량 합계는 차이가 있습니다. (사업장 단위 소수점 절사 배출량을 업체 단위로 합함)

검증 의견

- 온실가스 배출량 검증은 검증기준에 의해 제한적 보증수준을 만족하도록 수행되었으며, 검증 결과에 대해 중대한 왜곡은 발견되지 않았습니
- KMR의 접근방식에 따르면, (주)크래프톤이 모든 중요한 측면에서 정확하고 신뢰할 수 있는 데이터와 정보를 공개하지 않았다고 판단할만한 어떠한 사항도 발견되지 않았습니

KRAFTON



www.krafton.com



blog.krafton.com



www.youtube.com/KRAFTONofficial



www.linkedin.com/company/krafton-inc