넥슨게임즈가 일하는 방식

유저중심 이미지

유저중심

가장 먼저 유저 입장에서 생각합니다.

우리의 모든 일은 유저로부터 나온다고 믿기에,

유저가 재미를 온전히 느낄 수 있는 게임을 만듭니다.

‘어떻게 하면 유저가 재미있을까?’

이 질문은 마치 길을 잃었을 때 갈 방향을 알려주는 북극성처럼,

개발 중 어떻게 해야할 지 고민스러울 때 가야할 길을 알려주는 지표가 됩니다.

유저중심 이미지

용기

개척자로서의 용기를 냅니다.

아무도 가보지 않은 길을 처음 가는 것은 불확실성의 리스크가 있습니다.

하지만 그 불확실성의 리스크를 감수하고 먼저 나아가는 사람만이 개척자가 될 수 있습니다.

개척자에게 돌아오는 보상은 한발 앞 서 나아간 용기에 대한 대가입니다.

‘이런 특징이 있는 게임 중 성공한 게임은 지금까지 없었는데?’ 라는 질문은 접어두세요.

재미의 본질과 유저에 집중하여 우리가 그 첫번째 사례를 만들 것입니다.

유저중심 이미지

효율성

정말 필요한 일에 집중합니다.

우리는 정말 필요한 일을 합니다.

비효율적인 일, 중복되는 일, 수포로 돌아가는 일을 없애기 위해 노력합니다.

우리의 시간과 노력은 회사의 그 무엇보다도 큰 자산이기에,

효율적이고 합리적인 개발 프로세스를 통해 ‘정말 필요한 일＇을 잘 해내는 데에 집중합니다.

넥슨게임즈의 구성원이라면 누구나 비효율을 방관하지 않고

정상화를 위한 의견을 제시하며 행동합니다.

유저중심 이미지

권한과 책임

자율적 조직 안에서 전문가들이 스스로 일합니다.

넥슨게임즈 안의 스튜디오 단위 조직은 게임에 대한 온전한 권한과 책임이 있는 자율적 조직입니다.

스튜디오별 자율적 조직체계 안에서 우리의 능력이 극대화된다고 믿습니다.

조직을 이루는 구성원들 역시, 스스로 움직이는 자율적인 전문가들입니다.

우리는 규제와 체계보다 비전과 맥락으로 움직입니다. 누군가 시켜서 하는 일만 하지 않습니다.

더 좋은 게임을 만들기 위해 필요한 일들을 스스로 만듭니다.

유저중심 이미지

주인의식/오너십

한 발자국 더 나아갑니다.

누구나 할 수 있는 보통의 수준에 타협하지 않고, 한 발자국 더 나아갑니다.

모든 개발 요소에서 한 발자국 더 나아간 결과를 만들 때 비로소 더 좋은 게임이 완성된다고 믿습니다.

미래에 우리의 게임을 보며 ‘이 부분은 내가 만들었어!’ 라고

자랑스럽게 이야기하는 순간을 상상하며 내 이름을 걸고 누구나 쉽게

도달할 수 없는 차이를 만들기 위해 몰입합니다.

우리의 커리어에 빛나는 한 줄이 넥슨게임즈에서 완성될 것입니다.

유저중심 이미지

솔직함

솔직하게 말합니다.

우리의 생각을 눈치보지 않고 자유롭게 말합니다.

궁금한 것은 물어보고, 문제라고 생각하는 것은 말합니다.

동의하지 않는다면 반대의견을 제시하고, 더 나은 아이디어가 있다면 제안합니다.

우리의 솔직함이 더 나은 미래의 결과를 만든다고 믿기 때문에

당면한 결과보다 솔직함에 더 큰 가치를 둡니다. 혹여 실수를 했다 하더라도

솔직함을 무엇보다 우선시하며, 향후 프로세스를 개선하는 데 집중합니다.

유저중심 이미지

커뮤니케이션/명확성

명확하게 커뮤니케이션 합니다.

누구나 이해하기 쉽도록 간결하고 명확하게 전달합니다.

우리는 포장보다 내용에 집중합니다. 전달하는 형식은 전혀 중요하지 않습니다.

핵심을 읽기 힘든 화려한 PPT보다, 전달하고자 하는 메시지 한 문장을 도출하기 위해 노력합니다.

메시지를 누락없이 그리고 오해없이 전달함으로써, 상대가 엉뚱한 방향으로 가지 않도록 합니다.

항상 모두가 서로 동기화 되어 있음으로써 소통의 효율성을 극대화 합니다.