

흥미롭게 만나고 깊게 공감하는 ESG 연구 리포트

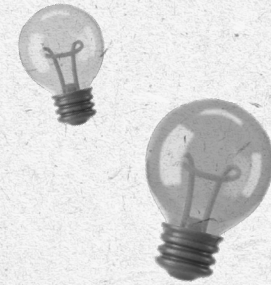


# ESGame Cheat Code

# 2023

2023.08

사회적가치연구원



# Tell me the cheat code!



## ESG를 보다 쉽게 이해할 수 있는, ‘Cheat Code’가 있다면?

2023년의 주요 키워드 중 ‘평균 실종’이 있습니다. 우리는 평균의 삶이 사라진 시대를 살고 있으며, 사회 모든 영역에서 보편성이 사라지고 있다는 말이기도 한데요. 한쪽으로만 데이터가 치우치는 단극화, 양 끝에 몰려 극단적인 대조를 보이는 양극화, 초개인화의 물결로 개인의 숫자만큼 데이터가 갈리는 N극화 등이 이 ‘평균 실종’의 원인이 됩니다. 다수가 세상의 기준을 표현하는데 한계가 있는 이 시대를 이해하기 위해서는, 예전과는 다른 시각과 사고가 필요할 것입니다.

그럼에도 불구하고, 온 세상이 주목하는 화두가 있습니다. 수천수만 가지의 가치와 다양성이 난립하는 이 혼란한 지구에서, 인류 대부분이 공감하고 인정하는 가치. 바로 ESG에 대한 우리의 관심입니다.

특히 최근 3년간 환경과 사회, 기업 거버넌스에 대한 사회적 요구와 평가가 커지고 있죠. 한국뿐 아니라 전세계가 함께 ESG에 대한 역할과 의무를 새롭게 정의하고 있습니다. ESGlobal은 E(환경), S(사회), G(거버넌스)와 연관된 여러 문항을 통해 다양한 지표에 대한 우리 사회의 인식을 조사하는 연구입니다. 해마다 연구 목표와 방법을 달리하여 다양한 연구 성과를 도출할 목적으로 운영하고 있지요. 그리고 본 <ESGame Cheat Code>는 지난 연구를 리뷰하고 아카이브해서 더 많은 분들과 공유하고자 발행하는 애뉴얼 리포트입니다. 제목 그대로, 마치 게임의 치트코드처럼 ESGlobal을 통해 우리 사회가 가진 ESG에 대한 인식을 더욱 쉽게 이해할 수 있도록 도울 것입니다. 매년 ESG를 둘러싼 다채로운 변화와 가치를 담아낼 <ESGame Cheat Code>! 사회적가치연구원의 연구 성과와 함께 ESG를 새롭게 발견해 보세요.

### 이런 분들께 추천합니다!

- 시대 흐름을 파악하고자 하는 일반인 모두
- 사회적 가치(Social Value) 및 ESG 분야를 다루는 연구자/학생
- 각 기업, 기관, 단체 등의 ESG 업무 담당자

# Contents

- #ESG트렌드
- #SV생태계
- #Annual Report
- #ESG 심리유형
- #ESG MBTI
- #이항선택 서베이

<p>ESGame Cheat Code 소개</p> <p>2</p> 	<p>ESGame Season별 소개</p> <p>1.0 &gt; 1.5 &gt; 2.1</p> <p>6</p> 
<p>ESGame Project란?</p> <p>4</p> 	<p>ESGame Season 한눈에 보기</p> <p>1.0 &gt; 1.5 &gt; 2.1</p> <p>5</p> 
<p>심리유형화 콘텐츠 및 스토리 개발</p> <p>14</p> 	<p>ESGame NEWS</p> <p>15</p> 
<p>ESGame 1.0~2.0 연구성과</p> <p>13</p> 	<p>오픈랩 안내</p> <p>연구제안 및 협업 안내</p> <p>16</p> 

# ESG + Game = ESGame

## 게임처럼 재밌다! 흥미롭게 만나고 깊게 공감하는 ESG 연구

ESGame은 마치 게임이나 심리테스트를 하듯, 참여자가 더 공감하거나 선호하는 가치를 선택하여 자신의 ESG에 대한 인식을 알아보는 프로젝트입니다. ESG 항목을 중심으로 우리 사회의 다양한 지표에 대한 대중의 인식을 묻고 그 결과를 유형화하고 있죠. MIT 미디어랩의 Moral Machine 서버이, SNS에서 유행했던 밸런스게임 등에서 아이디어를 차용하여 직관적이면서 흥미를 유발하는 방식의 서버이를 고안하게 되었습니다.



ESGame 바로가기



## Before & Now

- 2021년 사회적가치연구원(CSES) 자체 오픈 서버이 플랫폼을 모태로 시작
- 2021년~2022년(1년간) 방법론 테스트 및 인구통계학적 특성 영향력 검증을 포함하는 연구 수행
- 2022년 3월, <ESGame : ESG Life Type Explorer> 정식 오픈

**사회적가치연구원(CSES)** 기업들이 자발적으로 더 많은 사회적 가치를 창출할 수 있는 시장 환경을 조성하려는 목적으로 SK가 설립한 비영리 재단. 사회적 가치 측정 체계 개발, 인센티브(사회성과인센티브) 프로그램 운영, 관련 연구 지원 등을 함.



## Future Plan

- ESG의 선호를 파악할 수 있는 DB 구축
  - ESG 트렌드를 보여주는 <ESGame Cheat Code> 정기 발간
  - ESG 선호 Data 축적 및 공유
- ESGame 영문 버전, 중국어 버전 확산
  - 국제간 비교 연구 수행
- 시나리오형 서버이 개발
  - MIT의 Moral Machine처럼 실험적이고 흥미로운 시나리오형 서버이로 발전

**Moral Machine 서버이** MIT 미디어랩에서 개발한 무인 자동차와 같은 인공지능의 윤리적 결정에 대한 사회적 인식을 수집하기위한 공개 웹서베이 플랫폼. 대량의 의사결정 데이터를 수집하고 대중의 도덕적 기호를 분석함.

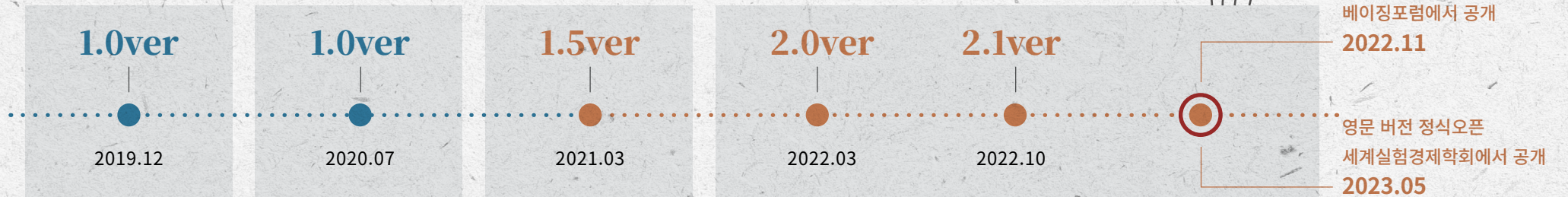


# ESGame at a Glance

## : From Version 1.0 to 2.1



### ESGame 개발 히스토리



#### 폐쇄형 서버

일반 연구와 다른  
독창적인 서버이를  
만들어보자!

##### 사전 연구 1단계

- 국민 600명 대상
- 방법론 테스트 1차
- 5점 척도 vs 양자택일형
- 서버이 주제  
: 사회문제 대분류 10가지

조사 방법에 따라  
사회 문제 중요도가  
달라진다?!

##### 사전 연구 2단계

- 국민 1000명 대상
- 방법론 테스트 2차
- 응답자를 사회문제 중분류  
13가지로 변경
- 사회문제 간 우선순위 맵핑
- 인구통계학적 특성  
영향력 검증

#### 오픈형 서버

드디어  
오픈 서버이 플랫폼  
자체 구축!

##### BETA 개발

- 기반 데이터 수집
- 데이터 가공/분석

ESG life type explorer  
오픈

##### B2C 런칭

- 다양한 주제 시도 가능
- 데이터 자산화 목적
- 멤버십 형성 기대

관점에 따라  
사회 문제 중요도가  
달라진다?!



# I prefer investing in companies that serve essential needs in “S”

## 사회에 필요한 기업과 투자하고 싶은 기업을 선택한다면?

### INDUCTION

2021년 5월, CSES 오픈 서베이 플랫폼 ESGame을 런칭했습니다. 그리고 E·S·G 각각 5개씩 총 15개의 항목에 대하여 “다음 중 투자하고 싶은 기업은?”, “다음 중 사회에 필요한 기업은?”라는 질문을 제시했는데요. 여러 세트의 ESG 활동이 양자택일 형식으로 제시되었고, 응답자는 두 개의 선택항 중 하나를 고르게 설계했습니다. 제시된 질문 두 가지는 ESG가 확산되는 외부 환경과 기업 조직 간의 관계를 고려하여 선정했습니다. 투자하고 싶은 기업에 대한 질문은 ‘시장 및 사회에서 기업으로의 자원 유입’ 차원을, 사회에 필요한 기업에 대한 질문은 ‘기업에서 사회 및 시장으로의 기여’ 차원을 반영했습니다.

### RESULT

서베이 결과에 따르면, 응답자들은 S 항목을 잘하는 기업을 더 선호하는 것으로 나타났습니다. 그리고 G 항목 중에서는 성과 평가 보상을, E 항목에서는 온실가스 배출 절감을 중요하게 여기는 것으로 나타났는데요. 상대적으로 장애인 고용, 이사회 다양성 등은 선택 비율이 낮았습니다. 종합하여 두 질문에 대한 응답을 비교해 보면, 투자하고 싶은 기업과 사회에 필요한 기업의 선호 순위가 유사하다는 결론에 이르렀죠.



H O I C E

“투자하고 싶은 기업은?” “사회에 필요한 기업은?”

#### ESG 항목별 제시된 선택항

E

- 에너지를 적게 쓰는 기업
- 온실가스 배출을 줄이는 기업
- 재생에너지를 사용하는 기업
- 폐기물을 줄이는 기업
- 수질오염을 줄이는 기업

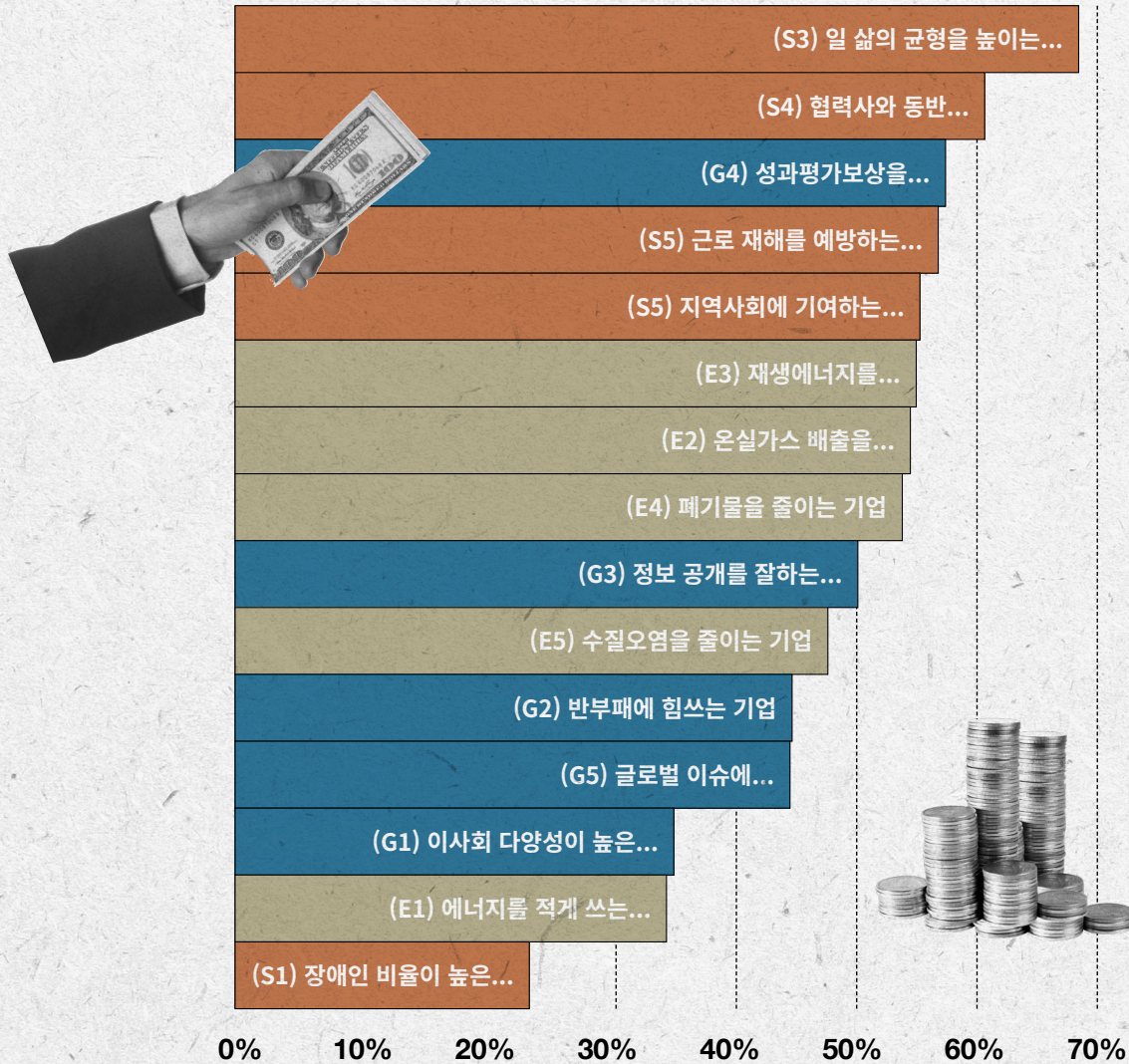
- 장애인 비율이 높은 기업
- 근로 재해를 예방하는 기업
- 일-삶의 균형을 높이는 기업
- 협력사와 동반성장하는 기업
- 지역사회에 기여하는 기업

S

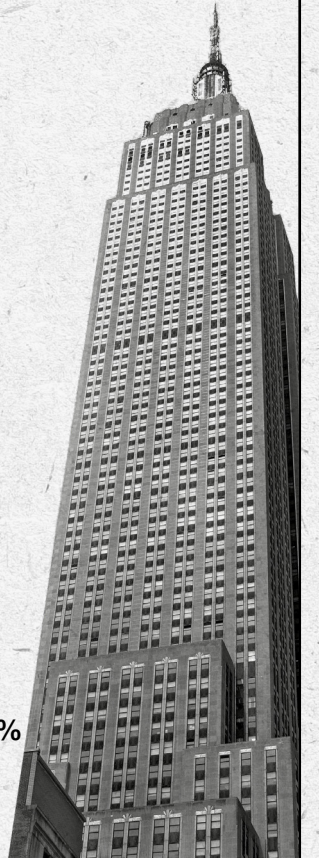
- 이사회 다양성이 높은 기업
- 반부패에 힘쓰는 기업
- 정보 공개를 잘하는 기업
- 성과평가보상을 합리적으로 하는 기업
- 글로벌 이슈에 기여하는 기업

G

## 투자하고 싶은 기업 선택 비율



## 사회에 필요한 기업 선택 비율



# The basis by which people judge good and bad companies is the “S” in ESG

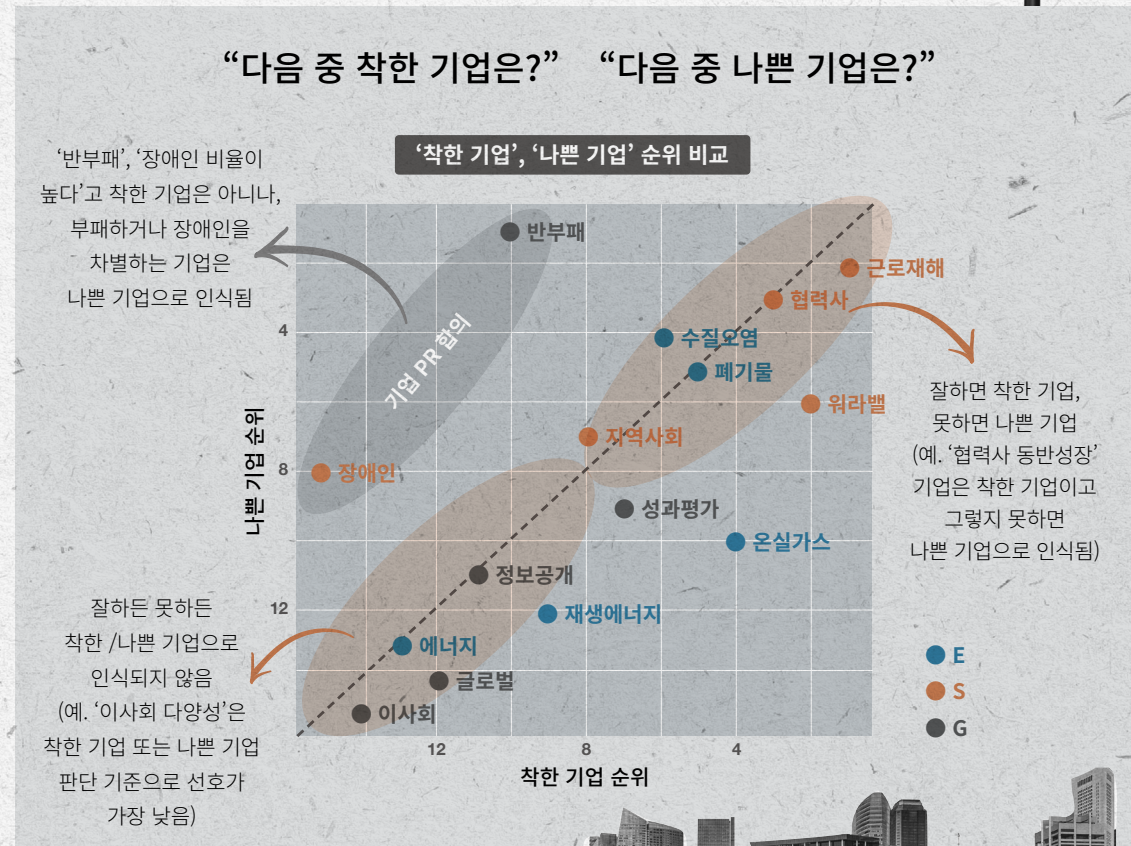
## 착한 기업, 나쁜 기업을 판단하는 기준은?

### INDUCTION

앞서 1.0ver의 연구를 요약해보면, 착한 기업에 대한 선호조사를 두 가지 질문으로 진행한 것입니다. 그런데 연구 방식에 있어서 만족 요인과 불만족 요인이 다른 매커니즘으로 결정된다는 점을 고려해볼 때, 다음 연구의 설계는 조금 다르게 접근할 필요가 있었어요. 착한 기업과 나쁜 기업에 대한 인식도 trade-off가 아닐 수 있기 때문에 완전히 상반된 질문을 제시하여 결과를 살펴볼 필요가 있었습니다. 따라서 1.5ver에서는 질문을 “다음 중 착한 기업은?”과 “다음 중 나쁜 기업은?”으로, 응답지 역시 반대되는 내용으로 변경했죠.

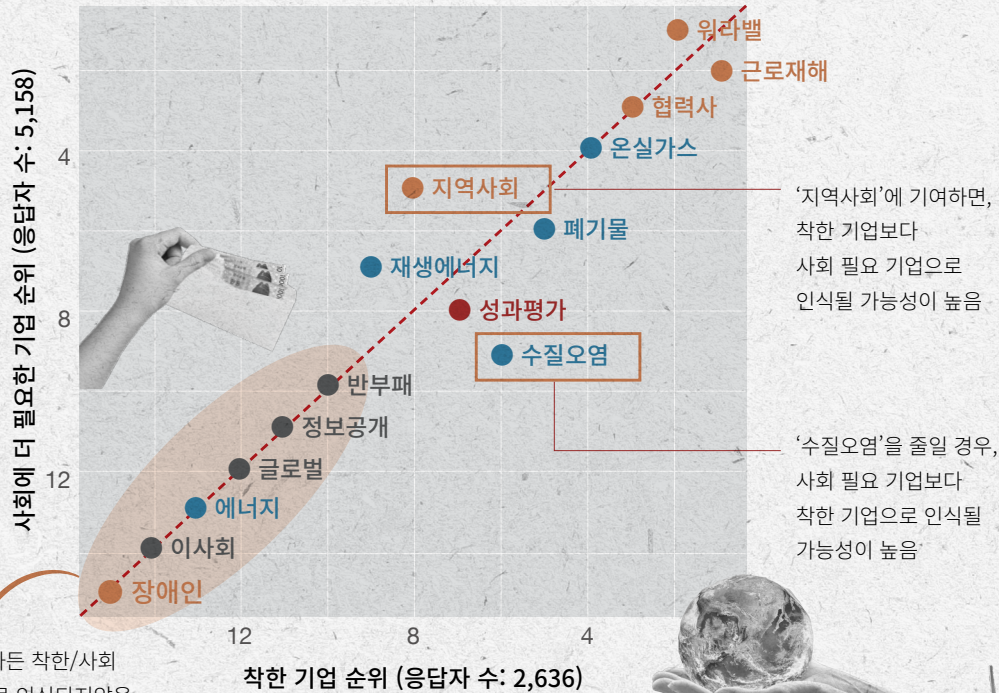
### RESULT

서베이 결과에 따르면, 사람들은 평균적으로 근로재해 예방(S), 워라밸(S)을 잘하면 착한 기업이라 여겼습니다. 반면 부패(G), 근로재해(S), 협력사 부담 전가(S) 기업을 나쁜 기업으로 인식했죠. 본 연구에서 활용한 방법론과 축적된 데이터를 바탕으로 무작위 쌍대비교 분석 절차를 체계적으로 확립한 「무작위 쌍대비교 조사의 분석 절차 확립을 위한 연구: 사회문제와 ESG 기업 활동 평가의 예」 논문을 등재학술지 『조사연구학회』 2022년 2월호에 게재하였습니다.

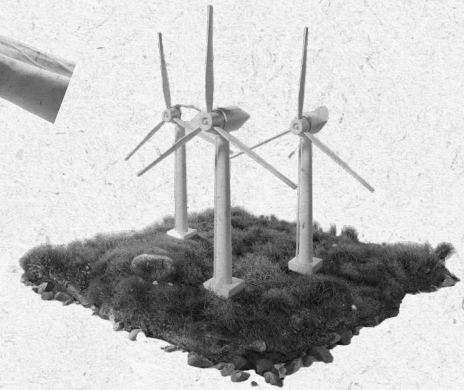
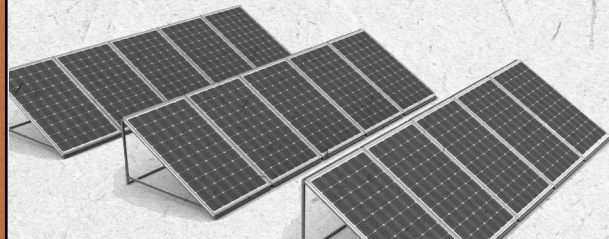
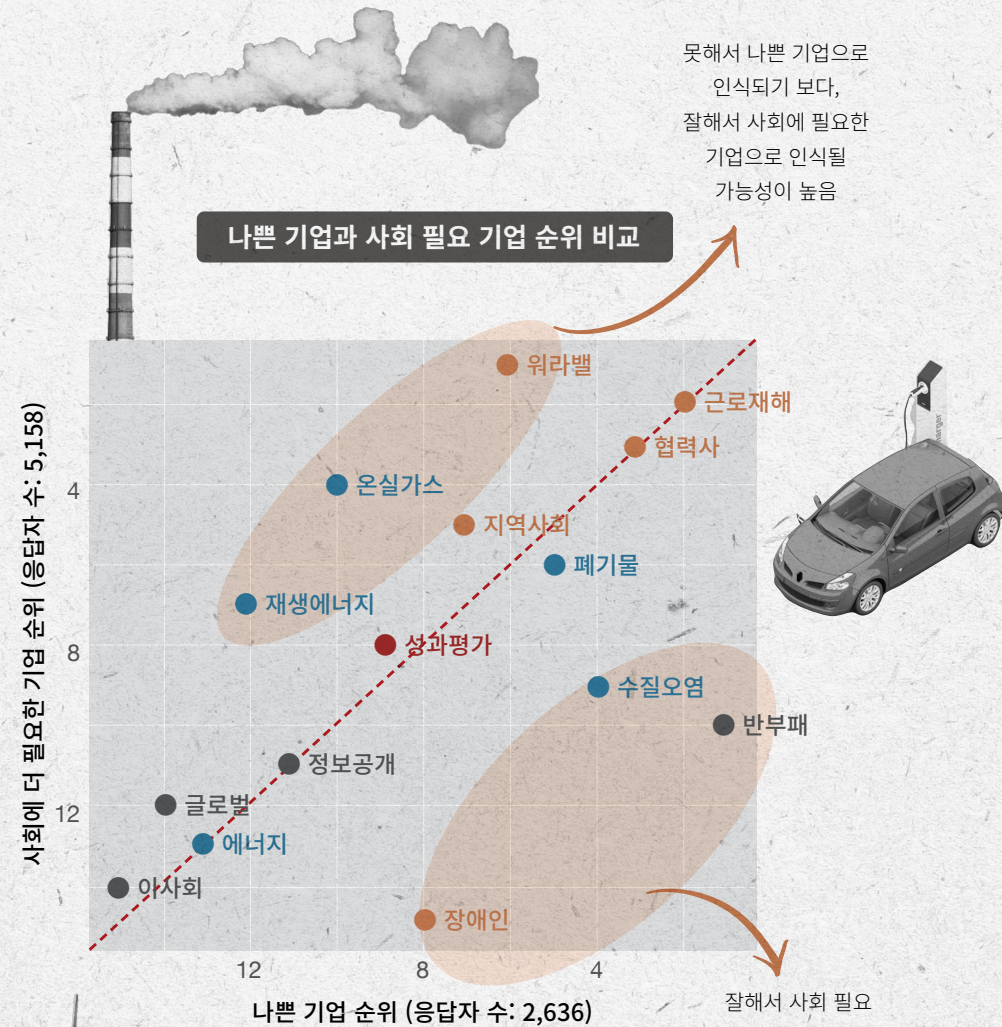




착한 기업과 사회 필요 기업 순위 비교



나쁜 기업과 사회 필요 기업 순위 비교



# A tendency is observed where women prioritize “E” and men prioritize “G”



## 성별이나 나이에 따라 중요하게 생각하는 ESG가 있다?

### INDUCTION

2.0부터는 기존 폐쇄형 서베이에서 오픈형으로 버전의 고도화가 이루어졌습니다. 사회적가치연구원에서 운영하는 Social Value 소통 플랫폼 SV Hub(svhub.co.kr)를 통해 오픈 서베이 플랫폼 서비스를 게시하였는데요. B2C로의 흥미를 더하기 위해 응답 결과를 실시간으로 확인 및 공유할 수 있도록 지원하는 기능을 추가하였습니다. 2.0ver은 ‘사회에 필요한 기업’ 단일 질문에 대한 데이터를 누적하여 확보하고 응답 추이를 지속적으로 파악하는 것을 목표로 하였습니다.

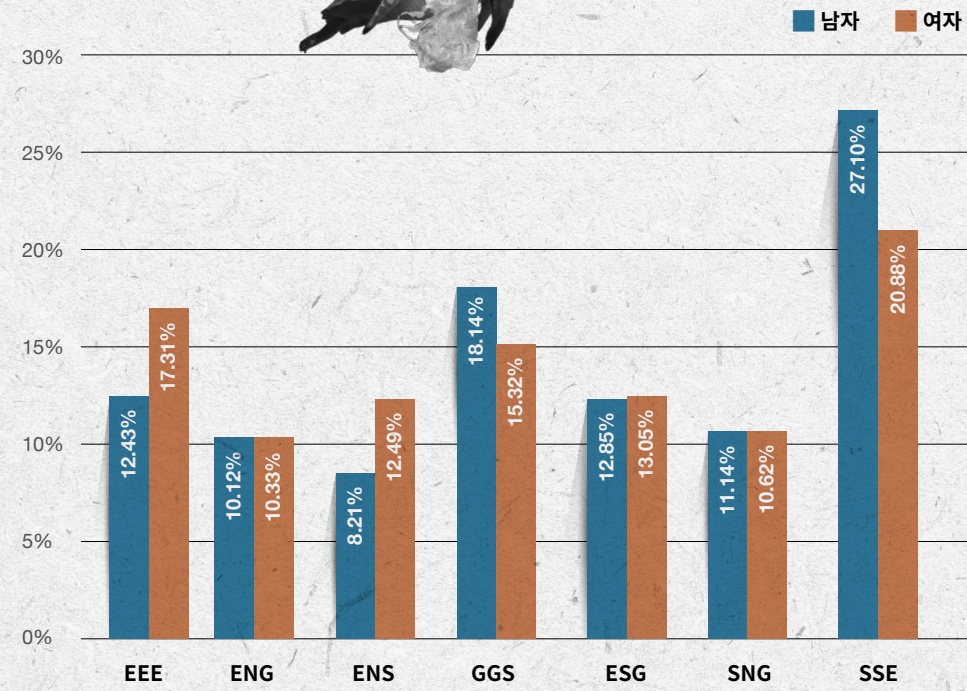
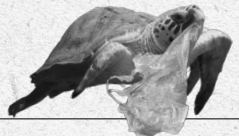
### RESULT

2.0ver은 서베이는 초기 조사 기간(2022.02.28~05.31) 3개월 동안 46,511명의 응답자 데이터를 확보하였고, 2.0ver 서베이는 초기 조사 기간(2022.2.29~5.31) 3개월 동안 46,985명의 응답자 데이터를 확보하였습니다. 이후 계속 진행되어 2023년 7월 기준 8,415개의 데이터가 추가되어, 총 55,400명의 데이터를 기반으로 7개의 유형을 도출하였습니다.

유형구분	특징
<b>EEE형</b> 나의 지구를 지켜줘! 섬세한 감각의 환경주의자	- 환경오염이 무엇보다 크고 시급한 문제로 인식 - 지구와 자연을 위한 다양한 생활방식을 일상화
<b>ENG형</b> 위험에 민감한 완벽주의, 에코프렌들리 로컬 크리에이터	- 나에게 직접적인 영향을 주는 환경이 중요 - 청정 자연과 함께하는 로컬라이프를 지향
<b>ENS형</b> 선의를 믿는 실천주의, 긍정적인 액티비스트	- 개인보다 ‘우리의 환경과 사회’가 중요 - 자연과 인간이 조화를 이룰 수 있다는 믿음과 실천
<b>SSS형</b> 행동하는 공동체주의, 열정의 휴머니스트	- ‘우리의 사회’가 중요 - 환경문제, 글로벌 이슈보다 국내 사회문제 해결이 우선
<b>SNG형</b> 조직에 능한 실리주의, 예리하고 민감한 워라밸러	- ‘나의 삶’과 그 바탕이 되는 조직이 중요 - 무한경쟁 시대에 던져진, ‘나’라는 개인
<b>GGG형</b> 이성적인 빅픽처를 그리는, 과정이 중요한 구조주의자	- 세상을 거대하고 견고한 시스템으로 인식 - 모든 문제는 관련 조직의 구조적 모순이 원인
<b>ESG형</b> 글로벌한 이상주의, 몽상하는 코스모폴리탄	- 지구 반대편의 소식에도 공감하는 세계시민적 감각 - 나, 혹은 ‘가까운 우리’보다 글로벌 이슈에 관심



조사 결과, 성별에 따른 경향성도 보였는데요. 여성은 E(환경), 남성은 G(거버넌스)를 중시하는 것을 확인할 수 있었고, S(사회) 유형에 대해서 여성은 정의로운 S, 남성은 노동중심 S를 중시하였습니다. 연령별로 보았을 때는, 10대 및 20대는 일관되게 연령이 더 낮을수록 글로벌하고 탈노동적인 태도를 보였으나 30대 이후는 급격히 거버넌스를 중요시하고 환경을 경시하는 것으로 파악되었습니다. 2.0ver 서베이는 현재도 계속 진행 중인데, 조사 시기에 따른 응답 패턴은 크게 다르지는 않지만 최근의 응답 데이터는 GGS 유형이 줄고 EEE, EES 유형이 늘어나는 패턴을 보이고 있습니다.



ESGame 2.0 (22.2.28~23.7.11, N=55,400) 성별 유형 인원 및 비중



	10대	20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
EEE	19.19%	15.21%	14.53%	15.92%	15.46%	17.88%	16.29%
ENG	10.70%	9.92%	10.39%	10.13%	12.17%	13.87%	10.28%
ENS	10.89%	11.64%	12.53%	12.07%	11.95%	13.87%	11.60%
GGS	16.38%	15.96%	15.42%	14.80%	15.57%	13.14%	15.91%
ESG	14.15%	12.77%	12.35%	12.29%	9.43%	12.04%	13.01%
SNG	10.62%	10.54%	10.75%	12.20%	12.28%	12.04%	10.73%
SSE	18.07%	23.96%	24.04%	22.58%	23.14%	17.15%	22.18%
계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

ESGame 2.0 (22.2.28~23.7.11, N=55,400) 연령별 유형 인원 및 비중

# The survey timing in generating highly meaningful differences

## 조사 시기에 따라 ESG 선호도가 달라지는 이유는 무엇일까?

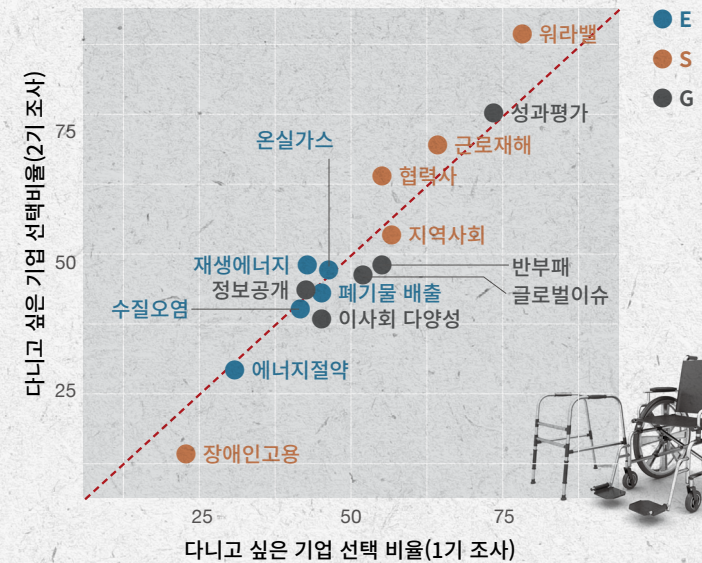
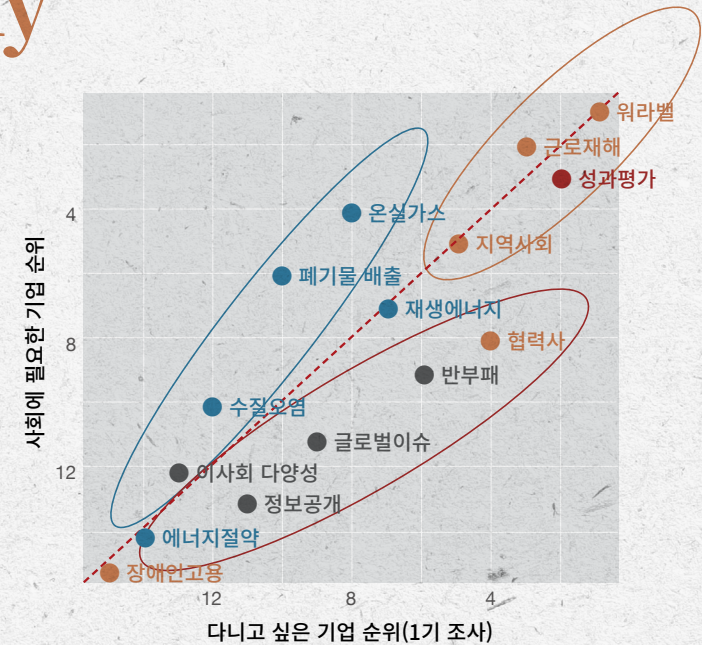
### INDUCTION

‘다니고 싶은 기업’을 물어본 2.1ver은 2022년 7월 19일부터 21일까지 조사업체 데이터스프링을 통해 인구집단별 할당 표집을 한 1기 조사, 그리고 2022년 10월 21일부터 23년 7월 11일까지 SV Hub에서 실시하고 있는 서브조사에 응답한 자료로 이루어진 2기 조사로 나눌 수 있습니다.

### RESULT

1기 조사의 ‘다니고 싶은 기업’에 대한 응답 데이터(N = 2,528)와 ‘사회에 필요한 기업’ 문항에 대한 누적 응답 데이터(N = 50,963)를 비교해 보면, 사회에 위해서는 환경문제에 집중하는 경향이 높으며, 기업의 현재와 미래 구성원을 위해서는 거버넌스에 힘쓸 필요가 있다는 의견을 확인할 수 있었습니다. 한편 SV Hub에서 조사된 2기 응답을 1기 응답과 비교해 볼 경우 좌측 하단과 같이 유사한 응답 경향이 유지되는 것으로 나타났습니다.

그런데 2기 응답이 1기 응답에 비해 1위인 ‘일-삶의 균형을 높이는 기업(8번 항목)’ 선택 비율이 줄고 최하위인 ‘장애인 고용에 힘쓰는 기업(6번 항목)’ 선택 비율이 늘어난 점이 유독 눈에 띄는데요. 최근 조사 응답자의 특성이 달라졌거나, 소위 ‘평균으로의 회귀’ 현상에 따른 변화로 해석할 수도 있습니다. 응답자의 성별과 연령대를 통제한 상황에서 각 문항의 선택 승산 요인을 통계적으로 분석한 결과, 조사 시기에 따른 차이는 통계적으로 매우 유의미한 차이를 보였습니다. 따라서 조사 시기에 따른 차이가 적어도 성별이나 연령의 차이에 기인하거나 통계적 우연성으로 발생할 가능성은 매우 낮다고 볼 수 있습니다. 올해 응답 경향에서 왜 장애인 고용에 힘쓰는 기업에 대한 선호도가 증가했는지는 보다 깊은 분석이 필요할 것입니다. 현재로서 추측해 볼 수 있는 이유는 잘 관찰되지 않은 응답자 성향 차이인데요. 1기 조사는 비교적 대표성 있게 할당 표집된 국민을 분석했다면, 최근의 2기 조사는 SV Hub에 자발적으로 방문한 응답자 중에서도 부가 조사까지 응한 사람들을 분석한 것입니다. 따라서 2기 조사 응답자가 1기 조사 응한 응답자보다 ESG 활동에 더욱 관심이 있고 사회정의를 중요시할 가능성이 있으며, 자신의 워라벨 보다 장애인 고용에 신경 쓰는 회사에 대한 선호도가 더 높아졌을 수 있습니다.



# Discover Your Inner ESG Preference



## ESG × MIND, 당신의 ESG 타입은?

웹서베이를 ESGame이 확장되면서, 참여 활성화(참여자 다양화, 지속참여 유도)를 위해 스토리와 캐릭터를 입힌 SV 심리유형화 콘텐츠를 개발하였습니다. 대중의 호감도가 높은 MBTI 유형화의 속성을 벤치마킹하여 기획했는데요. 그만큼 참여자의 반응도 활발했습니다.

그리하여 MBTI와 같은 유형별 구분을 적용하여 2021년 8월까지의 약 7,800명의 응답 데이터를 기반으로 ESG Life Type Explorer라는 타이틀의 7가지 심리유형이 세상에 등장했죠. 방법론은 학술적/통계적 검증된 것을 기초로 하고, 확산은 대중화 코드를 내포한 스토리텔링 콘텐츠로 개발하게 된 것입니다. 연구에 대한 바이럴 효과 및 활용도와 확장성을 고려한 비주얼 상징(유형별 남녀 인물 캐릭터)도 기획, 제작하였습니다.

### 7가지 유형화

1	<b>EEE형</b> 환경	환경 전체의 E에 강력한 관심을 갖는 유형	→	지구와 자연 등 환경 이슈에 관심
2	<b>ENG형</b> 나에게 영향을 주는 환경	“나”와 환경 아젠다에 관심을 갖는 유형	→	나와 직결된 환경 이슈에 관심
3	<b>ENS형</b> 환경과 사회 정의	E와 S에 골고루 관심을 갖는 유형	→	나보다는 우리 환경과 사회에 관심
4	<b>SSE형</b> 환경보다는 사회 정의	사회 전체의 E에 관심을 갖는 유형	→	나보다는 우리 사회에 관심
5	<b>SNG형</b> 자신의 이해관계 중시	“나”와 회사 아젠다에 관심을 갖는 유형	→	나와 직결된 사회이슈에 관심
6	<b>GGS형</b> 사회시스템, 구조/제도 중시	공정, 투명 등 G에 관심을 갖는 유형	→	사회 시스템, 제도 등에 관심
7	<b>ESG형</b> 세계시민형/ESG 균형	나, 국내보다 글로벌 이슈에 관심을 갖는 유형	→	유난히 글로벌 이슈에 관심

### ESGame

#### What's Your Type? 전체유형 보기

##### SSE TYPE

**행동하는 공동체주의,  
열정의 휴머니스트**



- 개인보다 '우리의 사회'가 중요해요
- 환경문제, 글로벌 이슈보다 국내 사회문제 해결이 우선이에요

##### EEE TYPE

**나의 지구를 지켜줘!  
섬세한 감각의 환경주의자**



- 환경오염이 무엇보다 크고 시급한 문제로 인식해요
- 지구와 자연을 위한 다양한 생활방식을 일상화해요

##### GGs TYPE

**이성적인 빅픽처를 그리는,  
과정이 중요한 구조주의자**



- 세상을 거대하고 견고한 시스템으로 인식해요
- 모든 문제는 관련 조직의 구조적 모순이 원인이라 생각해요

##### ENS TYPE

**선의를 믿는 실천주의,  
긍정적인 액티비스트**



- 환경오염이 무엇보다 크고 시급한 문제로 인식해요
- 지구와 자연을 위한 다양한 생활방식을 일상화해요

##### ENG TYPE

**위험에 민감한 완벽주의,  
에코프렌들리 로컬 크리에이터**



- '내 삶의 질'과 그 바탕이 되는 환경이 중요해요
- 청정 자연과 함께하는 로컬라이프를 지지해요

##### SNG TYPE

**조직에 능한 실리주의,  
예리하고 민감한 워라밸러**



- '나의 삶'과 그 바탕이 되는 조직이 중요해요
- 무한경쟁 시대에 던져진, '나'라는 개인

##### Global-ESG TYPE

**글로벌한 이상주의,  
몽상하는 코스모폴리탄**



- 지구 반대편의 소식에도 공감하는 세계시민적 감각을 가졌어요
- '나, 혹은 '가까운 우리'보다 글로벌 이슈에 관심이 있어요

ESG 더 자세히 알아보기

지난 서베이 결과보기

ESGame 다시하기

#### ESG Life Type 요약

### ESGame

당신의 ESG Life Type은 ESG 타임!  
글로벌한 이상주의,  
몽상하는 코스모폴리탄



글로벌한 이상주의,  
몽상하는 코스모폴리탄은

- 지구 반대편의 소식에도 공감하는 세계시민적 감각을 가졌어요
- '나, 혹은 '가까운 우리'보다 글로벌 이슈에 관심이 있어요

#### 관심 키워드

- #글로벌 아젠다 #지구 #기부 #인류
- #난민 #테러 #코스모폴리탄 #공정무역

더보기

#### 추구하는 삶

조희롭고 평화로운 지구 위에서 살아가는 코스모폴리탄의 삶

#### 추구하는 지속가능발전목표

Your ESG Colors



- 1. No Poverty 2. Zero Hunger
- 3. Good Health and Well-being
- 4. Quality Education 5. Gender Equality

전체보기

환경과 사회, 내 삶의 가치를 모두 중요하게 여기는 당신, 특히 글로벌 이슈에 관심이 많습디다. 스케일이 크다고 할까요. 같은 문제라도 보는 시야가 넓습디다. 환경문제라고 하면 미세먼지나 재활용 같은 실제 생활 가까이 있는 이슈보다 지구온난화로 인한 이상기후를 더 심각하게 여기는 식이죠. 세계 곳곳에서 일어나는 테러, 난민 문제에 국내 사회문제보다 더 많은 관심을 보인다고 할까요. 통신기술의 발전으로 전 지구가 실시간으로 소통하는 현대사회에 더없이 어울리는, 코스모폴리탄적 성향이라 할 수 있습디다.

환경과 사회, 내 삶의 가치가 두루 조화롭게 상생하는 것을 원하기 때문에 특정한 가치나 주위에 치우치지 않습디다. 하지만 현실은 그리 호락호락하지 않죠. 각자의 가치들이 같습디나 다름을 일으킬 때가 많고 양자택일의 순간도 자주 습니다. 이런 상황에서 ESG유형은 당황하거나 회의하는 태도를 취하기 쉬워요. 모두가 평화롭고 행복함, 이상적인 큰 그림을 그리고 싶습디데 자칫한 문제들이 발목을 잡는 느낌도 있을 거예요.

몽상기에 머무를 것인지, 코스모폴리탄으로서 글로벌 이슈에 기여할 것인지 결정하는 것은 적절한 현실 감각 습니다. 세계시민이 된다고 해서 지역 정체성을 부인하거나 포기하는 것을 의미하지는 않습디다. 오히려 내가 지금 서 있는 현실, 지역의 문제를 바탕으로 큰 그림을 완성할 수 있습디니까요. 인류애가 있고 환경을 생각하며, 자신의 삶도 잘 챙기는 당신은 누구보다 긍정적인 에너지가 넘치는 사람 습니다. 흔히 디테일에 약하다고 하죠. 완벽한 당신이 디테일에 조금 더 관심을 기울이는 것은 그리 어렵지 않을 거예요.

ESG Life Type 결과 저장하기

지난 서베이 결과보기

전체 유형 보러가기

ESGame 다시하기

ESG 세계관 입문러들을 위한 가이드북!

ESG Handbook



ESGame 결과 공유하기

디테일한 라이프스타일 묘사

결과 저장하기

지난 서베이 결과보기

전체 유형 보러가기

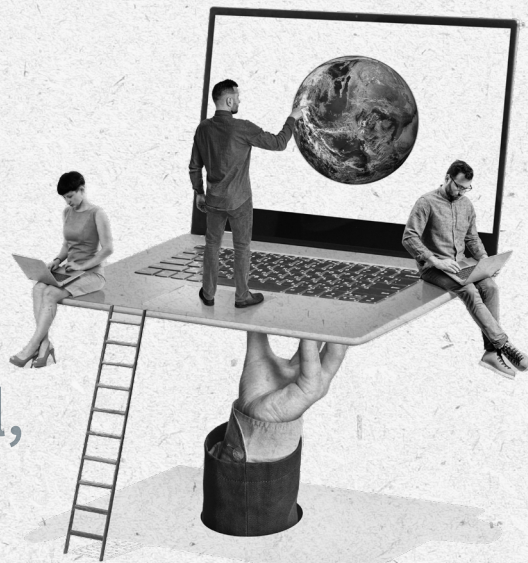
다시하기

ESG 관련 추천 링크 제공

광고주 웹사이트

내 결과 공유하기

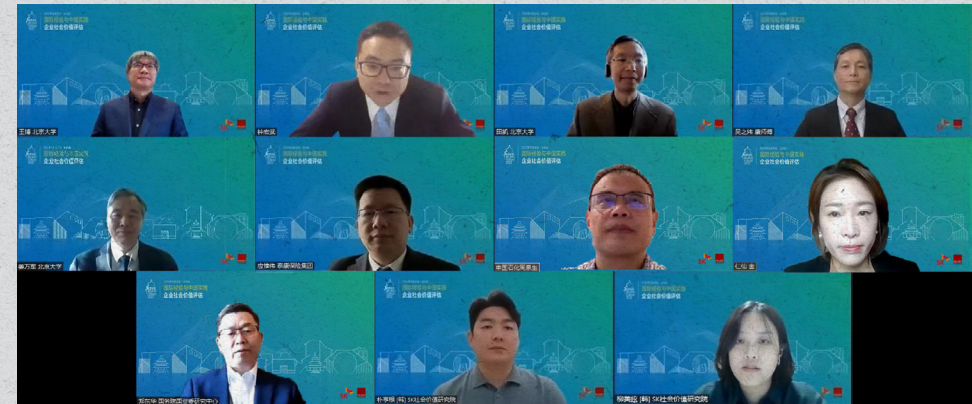
# ESGame × Global : Expanding into overseas research



## ESGame × Global, 해외 연구로의 확장

2022년 베이징포럼에서 ESGame을 공개한 것을 시작으로 올해 하반기부터는 ESGame 중국 기획조사 진행, 한중 비교 연구를 진행합니다. 또한 2024년에는 영어권 국가 등의 기획조사도 계획하고 있으며, 한/중/미 비교 연구로 확대해갈 예정입니다.

**베이징포럼** '문명의 조화와 공동 번영'이라는 대주제 하에 베이징대학교, 베이징시 교육위원회, 최종현학술원이 매년 개최하는 행사



### 2022 베이징포럼

- 2022.11.19
- 한중 사회적가치 측정 동향 관련 SV세션 진행
- ESG 중국어 버전 공개 및 ESGame 소개



### 세계실험경제학회 (APESA 2023 SEOUL CONFERENCE)

- 2023.5.18-21
- CSES 부스에서 ESGame 홍보 진행



ESGame 프로젝트를 주관하고 있는 사회적가치연구원 학술연구팀에서는 연구 제안 및 협업을 기다립니다.

ESG/SV 연구과제 기획 및 제안, 신기술 및 신규 서비스 도입 관련하여 Open Lab으로 다양한 협력사와 함께 하고 있습니다.

연관된 아이디어나 기술로 협업을 제안하고자 하는 기업·연구자·학생이라면 누구나 아래 문의처로 연락해주세요.

문의

[www.cses.re.kr](http://www.cses.re.kr)



[www.svhub.co.kr](http://www.svhub.co.kr)



**ESGame 1.0ver~2.1ver 공동 연구**

CSES 학술연구팀



연세대학교 강정한 교수 및 YODA Lab 연구진



본 연구는 시즌제 운영으로 유형화, 고도화 과정을 업그레이드하고 있습니다.  
 더욱 흥미로운 콘텐츠 콜라보레이션 및 참여 인센티브 도입 등  
 여러분의 다양한 의견과 제안을 기다립니다.  
 ESGame은 열린 연구로 많은 분들과 함께 하며,  
 사회적가치연구원의 Flagship 서베이가 되겠습니다.  
 감사합니다.



원장 나석권