

신규 연구 과제
추가

2021 CSES 사회적가치 연구공모전

사회적가치연구원에서는 사회적 가치와 경제적 가치를 동시에 추구하는 사회를 구현하기 위해,
세상을 변화시킬 지식과 아이디어를 모집합니다.
뜻을 함께 해 주실 연구자분들의 많은 관심과 참여를 바랍니다.

사회적가치연구원 소개

◆ SK에서 설립한 비영리 연구재단(www.cses.re.kr)

◆ 주요 사업

- 사회적 가치 확산을 위한 학술/포럼 개최, 연구물 발간
- 학회, 기성학자, 학문후속세대 연구지원
- 사회적가치 측정체계 및 지표 개발 연구
- 사회적가치를 반영한 회계기준 연구
- 사회적기업, 영리기업, 공기업, 비영리재단 등의 사회적성과 측정

추진일정 및 우수작 선정

공고		2021년 03월 04일 (목)			
	단계	접수마감	제출물 형태	상금규모	심사결과 발표
단계별 우수작 선정	중간 단계	2021년 6월 30일 (수)	아이디어형	편당 100만원	2021년 7월 30일 오후
			보고서형	편당 200만원	
			논문형	편당 200만원	
	최종 단계	2021년 10월 31일 (일)	아이디어형	편당 100만원	2021년 11월 중순
			보고서형	편당 500만원	
			논문형	편당 500만원	

- 각 주제별, 단계별, 형태별 우수작을 선정하지 않을 수도 있습니다.
- 중간 단계 우수작에 선정되지 않더라도 최종 단계 결과물을 제출하실 수 있으며, 최종 선정의 후보작이 될 수 있습니다.
- 최종 단계 우수작 선정 시, 중간 단계에서의 상금 수혜 여부는 영향을 주지 않습니다.
- 단계별 우수작 중의 일부는 본 연구원의 차년도 연구과제로 협의할 수 있습니다.

응모자격

- 제한 없음
- 개인연구 또는 공동연구(인원제한 없음)

제출양식

• 아이디어형, 보고서형, 논문형

- 분량 및 양식 제약 없음
- 파일명: 과제번호_대표연구자성명_소속
- 파일 1면에 연구진 구성, 대표 연구자, 실무 담당자 연락처를 기재해 주시기 바랍니다.

제출방법

- 아래의 주소에 연구자 및 연구 정보 입력 후 파일 업로드

<https://forms.gle/iR8XapMHfMyE5gD86>

응모과제

금년 연구 주제는 7개의 주제, 23개의 세부과제로 구성되어 있습니다. (각 세부과제의 제안배경은 표 뒤에 자세히 기술되어 있습니다.)

제시된 연구배경과 예시 외에 다양하고 혁신적인 아이디어를 담아 주시면 더욱 좋습니다.

No.	주제	과제
1	사회적 가치 이론화	1. 사회적 가치 관련 이론 탐색
2	사회적 가치 거래시장 연구	2. Pay for Success 사례 비교 분석
		3. 사회적 가치 거래 시장 모델 탐색
		4. 사회적 기업 Scale up 방안 모색
		5. 사회적 가치 가격(화폐적 측정값) 가중치 개발
3	사회적 가치 측정/화폐화 방법론 개발	6. 공유되는 무형자산의 화폐적 가치 측정
		7. 사회적 혁신성에 대한 측정방법론 개발
		8. 비영리재단 Social Impact 측정방법론 탐색
		9. 에이블테크(able-tech) 기업의 사회적 가치 추정 모델
		10. 문화/예술/영상 분야의 사회적 가치 화폐적 측정 지표 개발
		11. 사회적/환경적 비용을 고려한 경제지표 대푯값 산출
		12. 사회적 가치의 Financial Story
4	ESG 내재화	13. 창업주 철학에 따른 사회공헌 사업이 ESG 평가에 미치는 영향 분석
		14. 기업별 ESG Self-concept
		15. 사람과 사회적 가치에 대한 다양한 실험
5	사람, 기술 그리고 사회적 가치	16. 사회적 가치에 대한 세대별 차이 분석
		17. AI, DT(Digital Transformation)와 사회적 가치
		18. 게임과 사회적 가치
		19. CSES Data(서베이, SPC DB)를 활용한 분석
6	CSES Data 분석	19. CSES Data(서베이, SPC DB)를 활용한 분석
7	자유주제	20. 자유주제

신규 연구 과제

신규

No.	주제	과제
1	사회적 가치 측정/화폐화 방법론 개발	21. 장애인 고용 인식 개선 사회적 가치 측정
2		22. 취약계층 대상 ICT/AI 직무 교육 사회적 가치 측정
3		23. 빅데이터 or 텍스트 기반의 ESG, SV 측정방법론 개발

과제별 제안배경

[주제 1] 사회적 가치 이론화

[과제1] 사회적 가치 관련 이론 탐색

글로벌 시장에서는 2005년 즈음부터, 국내 시장은 최근 들어서 ESG 열풍이 불고 있습니다. ESG, CSR, CSV, SRI, Impact, Social Value, Public Value, Shared Value 등은 유사해 보이지만 모두 다른 이유로 발전 및 사용되고 있는 개념들입니다.

이 단어들이 등장하게 된 배경, 실제 활용, 변용, 해석, 이론적 근거, 현실에서의 이슈 등에 대한 고민이 필요합니다. 각 용어들이 학문별로 어떻게 해석되고 있으며, 어떠한 이론들과 연결될 수 있는지 살펴볼 필요가 있습니다.

[주제 2] 사회적 가치 거래시장 연구

[과제 2] Pay for Success 사례 비교 분석

Pay for Success(PFS)는 사회문제 해결을 위한 혁신적인 자금조달 방식을 통칭하는 개념입니다. 전통적으로 사회문제 해결의 주요한 자금조달 기관은 정부, 공공부문이었습니다. PFS는 이러한 자금조달 구조를 벗어나서 다양한 이해관계자들이 자금조달자로 참여하고, 얼마나 사회문제를 해결하였는지 그 성과(측정, 검증 가능한 성과)를 기반으로 보상하는 것입니다.

특히 사회문제 해결이라는 “success”에 대한 보상(pay)이 혁신적 자금 조달의 핵심입니다. 사전에 약속된 성과목표를 달성한 경우에 보상을 하거나, 사회문제를 해결한만큼 비례해서 보상하는 등 보상의 방식도 다양합니다. 무엇보다도 어떤 것을 사회성과(success, outcome)라고 보고 그 성과를 어떤 방식으로 측정하는지도 중요합니다.

전 세계적으로 빈곤, 도시문제, 환경문제 등 다양한 사회문제가 이러한 방식으로 해결되고 있습니다. 예를 들면, 사회성과채권(SIB), 사회성과인센티브(SK그룹의 프로젝트) 등도 이러한 종류에 속한다고 볼 수 있습니다. 해외의 PFS 사례 연구를 통해, 각 사례별 효과적인 사회문제 해결방법은 무엇인지, 한계점은 무엇인지, 어떤 점을 한국 사례에 적용할 수 있을지 등에 대한 고민이 필요합니다.

[과제 3] 사회적 가치 거래 시장 모델 탐색

기존 시장의 지배적인 자산군이 경제적 가치 중심이었다면, 언젠가는 “사회적 가치가 새로운 자산군(asset class)으로 등장하는 시장”이 만들어지는 미래가 올 수 있을 것입니다. 사회적 가치(혹은 사회성과)도 경제적 가치처럼 측정, 공시, 평가가 가능하고 수요-공급자 간의 교류가 있다면 시장에서 거래될 수 있습니다.

아주 먼 얘기는 아닙니다. 예를 들어, 탄소배출권 거래시장의 경우를 보면 시장화 되지 않았던 자산들이 거래화, 자산화의 대상으로 등장한 것입니다. 물론 negative action을 줄이기 위한 취지였지만 사회적 가치라는 positive value, action도 거래될 수 있을 것입니다.

만약 시장에서 다수에 의해 사회적 가치가 거래/재평가 받게 된다면, 사회적 가치를 창출하는 기업의 전체 가치로 인정받을 수 있을 것입니다. 그 대상으로는 사회적 기업, 소셜 벤처 뿐만 아니라 사회적으로 도움되는 일을 하거나 환경을 보호하는 영리기업이 될 수도 있습니다. 그러면 착한 일을 하는 기업은 더 잘할 수 있고, 착한 일이 본래의 목적은 아니었던 수익 추구형 기업들도 착한 일을 하는 데에 관심을 보일 수도 있습니다. 왜냐하면 착한 일에 대해 시장에서 평가받고 그 평가받은 만큼 현금화된 가치가 기업의 자산으로 유입될 수 있기 때문입니다. 이렇게 되면 전체 자본주의 생태계에서 사회적 가치가 더 많아질 것입니다.

그렇다면 사회적 가치가 거래되기 위해서는 어떤 법적, 정치적, 제도적 플랫폼이 필요할까요? 또 어떤 이해관계자들이 참여해서 정책적 설계가 시작되어야 할까요? 시장화를 가능하게 하고, 유지할 수 있는 핵심 요소는 무엇일까요? 한국에서, 지금 시대에 실현 가능한 모델은 어떤 것이 있을까요? 이러한 고민이 필요할 것입니다.

[과제 4] 사회적 기업 Scale up 방안 모색

우리나라 사회적 기업 생태계가 조성된 지 10년이 지났습니다. 사회적 기업이 앞으로 시장에서 더 성장하고, 안정적으로 평가 및 투자 받는 대상이 되려면, 사회적 기업은 어느 정도의 괄목할 만한 성장을 이루어 내야 할까요?

사회적 기업 스스로는 경영전략 수립과 비즈니스 모델 구상에 대한 고민이 필요할 것입니다. 또한 시장과 제도적 차원으로는 어떤 마중물이 필요할 지에 대한 방안이 필요합니다. 우리나라 사회적 기업 생태계의 성장을 더욱 촉진시킬 수 있는 방안에 대해 여러분과 함께 고민하고 싶습니다.

[주제 3] 사회적 가치 측정/화폐화 방법론 개발

[과제 5] 사회적 가치 가격(화폐적 측정값) 가중치 개발

SK그룹은 기업이 창출한 사회적 가치를 화폐적으로 환산으로 측정하고 있지만, 아직 측정값에 사회적 가치의 중요도는 반영하지는 못하고 있습니다. 예를 들면, 고용성과 1원과 환경성과 1원이 실제 사회에 미친 영향력이 다를 수 있습니다. 즉, 1원이 어떤 사회문제를 해결하는데 사용되었느냐에 따라 2원의 가치가 될 수도 있고 0.5원의 가치가 될 수도 있을 것입니다. 가중치 부여 방안을 찾는 작업은 SK그룹 뿐만 아니라 사회적 가치, 임팩트 투자 시장 전체에 이론적 기여가 될 것입니다.

[과제 6] 공유되는 무형자산의 화폐적 가치 측정

CSES의 주요 미션 중 하나는 사회적 가치 창출에 함께 할 사람들을 연결하고 확장하는 것입니다. 이에 따라 사회적가치연구원은 그 동안 쌓아온 데이터, 지식 등을 여러분들과 공유하고자 노력하고 있습니다. 물론 CSES Learning Community Series와 같은 연구/교육 성과 발표회, 플랫폼도 마찬가지입니다. 이러한 데이터, 지식, 플랫폼, 이벤트 등은 대표적인 무형자산이라고 볼 수 있으며, 이외에도 무형자산의 종류는 많습니다.

사회적가치연구원과 같은 연구재단 뿐만 아니라 다양한 재단, 기업, 조직들이 공유하는 무형자산의 가치는 어떻게 측정될 수 있을까요? 화폐적으로 측정 가능하다면 어떤 방법이 있을까요? 소유할 때 보다 공유할 때, 그 무형자산의 가치가 향상될까요? 공유의 성과는 무엇으로 측정할 수 있을까요? 이러한 고민에 여러분의 지혜가 필요합니다.

[과제 7] 사회적 혁신성에 대한 측정방법론 개발

사회적 가치, 사회성과를 측정하는 방법론들은 많이 있습니다. 그러나 창출된 사회성과 그 자체가 얼마나 혁신적인지, 우리 사회를 얼마나 혁신적으로 변화시켰는지 등 사회적 가치 본질의 혁신성을 측정하는 방법론은 찾기 어렵습니다. 혁신적인 사회적 가치의 개념, 범위, 유형, 측정방법론 등에 대한 다양한 아이디어가 필요합니다.

[과제 8] 비영리재단의 Social Impact 측정방법론 탐색

다양한 비영리재단들이 장학, 교육, 창업, 기부 등의 사업을 수행하며 소셜 임팩트를 창출하고 있습니다. 이에 대한 소셜 임팩트는 주로 input, output 수준에서 측정되고 있는 실정입니다. 예를 들면, 몇 명의 취약계층에게 얼마를 지원했다는 식이지요. 이러한 측정 방식은 사업 수행의 성과를 단순하게 보여준 것일 뿐, 해당 사업의 본질, 임팩트를 측정하는 데는 한계가 있습니다. 그렇다면 이러한 활동의 outcome, impact에 대해서는 어떻게 측정할 수 있을까요? 소셜 임팩트 측정 방법에 대한 고민은 보다 임팩트 있는 사회변화를 만들기 위한 근본적인 연구로써, 많은 아이디어가 필요합니다.

[과제 9] 에이블테크(able-tech) 기업의 사회적 가치 추정 모델

에이블테크(able tech)는 장애인의 불편을 덜어주기 위한 보조과학기술이라고도 불리며, 다양한 IT기술을 활용합니다. 시각장애인을 위한 점자 스마트 워치, 저시력인들을 위한 VR 시각보조 기기, 장애물을 탐지하는 스마트 디바이스 지팡이, 손 장애인을 위해 움직임을 예측해 물건을 잡는 웨어러블 장갑 등이 있습니다.

그런데 에이블테크 기업의 제품/서비스는 아직 적합한 시장을 찾지 못하거나 시장 규모가 크지 않아, 제품/서비스는 물론 기업의 가치조차 제대로 평가받지 못하고 있습니다. 에이블테크 기업의 사회적 가치를 추정하는, 제품/서비스의 시장 가치를 추정하는 노력이 필요합니다.

[과제 10] 문화/예술/영상 분야의 사회적 가치 화폐적 측정 지표 개발

사회적가치연구원은 사회성과인센티브(SPC)라는 프로젝트를 통해 사회문제를 해결하는 사회적 기업, 소셜 벤처 등의 사회성과를 화폐적으로 측정하고 인센티브를 주고 있습니다.

그 중에서도 문화/예술/영상 분야는 고용, 사회서비스, 환경 분야에 비해서 상대적으로 사회적 가치를 화폐화 하는 방법이 미약합니다. 예를 들면, 미술품/음악공연/영상물 자체의 사회적 가치, 혹은 이를 통해 어떤 사회문제를 해결했다면 그 성과를 화폐적으로 측정할 방법은 어떤 것들이 있을까요?

[과제 11] 사회적/환경적 비용을 고려한 경제지표 대푯값 산출

한 국가의 경제발전 수준을 보여주는 대푯값으로 GDP가 사용되고 있습니다. GDP가 적절한 대푯값인가에 대한 문제제기도 있습니다. 경제적 가치를 대표하는 값을 산출할 때 사회적/환경적 가치도 반영된다면 어떨까요? 사회적/환경적 훼손, 비용을 고려하는 경제지표 대푯값은 어떤 것들이 있을까요? 이러한 관점에서 개발된 지표, 대푯값을 찾습니다.

[주제 4] ESG 내재화

[과제 12] 사회적 가치의 Financial Story

기업이 고객, 투자자, 시장 등 다양한 이해관계자로부터 신뢰를 얻기 위해서는 어떠한 노력이 필요할까요? 기업의 재무성과 뿐만 아니라 미래 비전과 구체적인 실행 계획이 담긴 파이낸셜 스토리(Financial Story)가 기업의 지속 가능성과 총체적 가치(Total Value)에 미치는 영향을 분석해 보시기 바랍니다.

[과제 13] 창업주 철학에 따른 사회공헌 사업이 ESG 평가에 미치는 영향 분석

창업주의 철학이 반영된 사회공헌 사업은 기업의 비즈니스와는 무관한 경우가 있습니다. 사회공헌 사업은 때때로 마이너스의 현금흐름을 만들기도 하는데, 이러한 사업이 단기적인 ESG 평가에는 어떤 영향을 미칠 지 알려진 바가 없습니다.

과연 창업주의 철학이 담긴 사회공헌 사업은 장기적으로 기업 존속의 정당성을 높일 수 있을까요? 이를 종합적으로 반영한 장단기 ESG 평가에는 어떤 영향을 미칠까요? 또한 기업은 ESG 평가자에게 이러한 장기적 효과를 어떻게 커뮤니케이션 할 수 있을까요? 창업주의 진정성이 담긴 사회공헌 사업과 이에 대한 효과가 연구될 때, 더 많은 사회공헌 활동들이 진행될 수 있을 것입니다.

[과제 14] 기업별 ESG Self-concept

최근 국내시장에서 ESG가 강조되고 있습니다. 기업마다 기부, 조직개편, 비즈니스 모델 전환 등 다양한 방식으로 ESG를 내재화하고 있습니다. 그 소재와 방식 간의 공통점도 보이지만 차별화된 부분들도 보입니다. 기업들이 어떤 Narrative를 가지고 내재화하며 ESG를 해석하고 있는지 살펴보면 다양한 연구소재들이 발견될 것입니다.

[주제 5] 사람, 기술 그리고 사회적 가치

[과제 15] 사람과 사회적 가치에 대한 다양한 실험

사회적 가치는 (사람에 의해 창출되므로) 사람에 대한 연구라고 볼 수도 있습니다. 사회적 가치를 창출하는 사람들의 인식, 태도, 행동을 관찰한다면, 더 많은 사회적 가치가 창출될 수 있지 않을까요? 혹은 사회적 가치에 관심이 없는 사람들에게 사회적 가치에 대해 공감할 수 있는 환경을 조성해준다면 어떠한 결과가 나올까요?

사회적 가치, 사회적 기업, ESG 등에 대한 사람들의 인식, 태도, 행동을 흥미로운 실험을 통해 알아보고, 사회문제를 해결할 열쇠를 발견해보고자 합니다. 다양한 학문(예: 심리학, 사회학, 경제학, 인류학 등)에서의 '사회적 가치에 대한 인간의 본성과 행동' 실험 아이디어를 기다립니다.

[과제 16] 사회적 가치에 대한 세대별 차이 분석

사회적 가치에 대한 정의가 다양하지만, 공통적인 요소를 꼽으면 사회문제의 해결이라고 볼 수 있습니다. 그런데 사회문제는 굉장히 유동적입니다. 시대에 따라, 장소에 따라, 국가에 따라, 사람에 따라 무엇을 사회문제라고 보는지 다릅니다. 사회에서 대다수의 사람들이 "사회문제"라고 합의하는 수준도 다릅니다.

성별, 세대별, 지역별, 직업별 등 다양한 인구통계학적/사회통계학적 특성에 따라 사회문제에 대한 정의, 관심, 사회적인 것, 가치 있다고 보는 것, 사회적 가치에 대한 관점이 모두 다를 것입니다.

특히 2020년에는 전례 없는 사회문제를 겪었습니다. COVID-19로 인해 2020학번 신입생들은 코로나 학번이라는 반감지 않은 닉네임도 붙여졌습니다. 밀레니얼 세대들(1980년대 초~2000년대 초 출생) 내에서도 구분되는 특징들이 있는 것 같습니다. 이제 막 기업의 구성원이 되거나 경제활동을 하게 된 연령대도 있고, 독립된 가구를 꾸리거나 기업에서 가장 왕성하게 활동하는 연대에 접어든 연령대도 있습니다.

그래서 세대별로 다음의 단어들에 대해 어떻게 다르게 접근하고 생각하는지 궁금합니다. "사회", "사회적", "사회적인 것", "가치", "가치 있다고 보는 것", "사회적 가치", "사회적 가치에 대한 관점" 등...

이러한 연구는 세대의 가치관을 살펴보는 것을 넘어서 현재, 그리고 5년 후, 10년 후에 "우리 사회의 주역들이 바람직하다고 생각하는 사회"를 만들기 위해 필요한 과업으로서 의의를 지닐 것입니다.

[과제 17] AI, DT(Digital Transformation)와 사회적 가치

CSES는 지난 2년간의 연구공모전에서 AI, DT와 사회적 가치를 주제로 제시하였습니다. 새로운 기술의 발전이 개인의 삶, 우리 사회의 가치관에 깊숙이 들어오고 있기 때문입니다. 더 많은 관심과 연구가 필요한 분야라고 여겨져서 올해에도 재차 제안 드립니다.

AI/DT 자체의 윤리, 사회적 가치, 혹은 AI/DT를 통한 사회문제 해결과 사회적 가치 창출을 다양하게 살펴보고 싶습니다.

[과제 18] 게임과 사회적 가치

얼마 전 유명 게임 플레이어가 기부를 한 소식을 접하였습니다. 게임 업계 회사들도 상업성 위주의 게임에서 탈피하여, 게이머들이 사회적으로 가치 있는 경험을 체험할 수 있도록 게임에 사회적 메시지를 더하는 등 선한 영향력을 형성해 가고 있습니다.

그동안 게임을 부정적으로 보는 시각들이 많았으나, 게임계의 기부, 사회공헌 활동, 사회적으로 가치 있는 내용의 게임 개발 시도 등으로 인해 게임의 순기능이 재평가 받고 있습니다. 게임이 여가생활의 한 부분으로 자리잡기도 하였습니다. 게임으로 창출할 수 있는 사회적 가치에 대한 다양한 접근, 해석, 사례, 실현방안들이 궁금합니다.

[주제 6] CSES Data 분석

[과제 19] CSES Data (서베이, SPC DB)를 활용한 분석

CSES DB는 (1) 사회성과인센티브(SPC) 참여기업의 데이터(기업현황, 경제/사회성과, 서베이)와 (2) 한국인이 바라본 사회문제 서베이 두 가지로 구성되어 있습니다. 2018년부터 해당 데이터를 공개하여 다수의 연구자들이 학위, 학술논문으로 발표하였습니다. CSES 데이터 콜로키움에서 토론되기도 하였습니다.

올해부터는 CSES 연구공모전으로 통합하여 진행하게 되었습니다. CSES DB는 CSES 홈페이지, KOSSDA 데이터 플랫폼에서 상시 다운로드 가능합니다. 해당 데이터를 활용하여 계량분석한 연구결과물을 기다립니다.

[주제 7] 자유주제

[과제 20] 자유주제

제시된 22가지 지정 주제 외에 사회적 가치와 관련된 창의적인 연구주제도 가능합니다.

자유주제로 신청하였으나, 지정주제 22가지로 분류될 수 있는 경우에는 연구진과 협의 하에 재분류 할 예정입니다.



[추가 연구 주제] 사회적 가치 측정/화폐화 방법론 개발

[과제 21] 장애인 고용 인식 개선 사회적 가치 측정

사회적기업을 포함한 모든 기업에서 장애인을 의무적으로 고용하고 있습니다. 기업에서 비장애인 직원과 장애인 직원이 함께 근무하면서 사회적 발달, 장애인 고용에 대한 인식 개선 등 많은 무형의 사회적 가치가 창출될 수 있습니다. 기업 내부 구성원이 장애인 고용에 대한 인식이 개선된다면 법으로 의무화하지 않아도 더 많은 장애인들에게 일자리를 제공할 수 있으며 우리 사회의 포용성도 높아질 수 있습니다. 하지만 이러한 사회적 가치는 인간의 감정에 대한 부분으로 화폐가치로 측정하기 어려운 것이 현실입니다.

장애인 고용 인식 개선을 화폐가치로 측정하기 위해서 어떠한 방법이 필요할까요? 그리고 장애 유형별로 장애인 고용에 대한 인식이 다를까요? 이러한 고민에 대한 여러분의 아이디어가 필요합니다.

[과제 22] 취약계층 대상 ICT/AI 직무 교육 사회적 가치 측정

각 산업 분야에서 ICT/AI 역량이 중요해짐에 따라 ICT/AI 직무 교육을 제공하는 기관이 많이 늘어나고 있습니다. 또한, ICT/AI 직무 교육은 상대적으로 ICT/AI 기술에 대한 접근성이 떨어지는 취약계층을 대상으로 진행하는 기업, 재단, 공공기관도 많이 나타나고 있습니다. 취약계층이 ICT/AI 직무 교육을 이수한 뒤 관련 분야에 취업을 하게 되면 취약계층이 많이 종사하고 있는 단순 노무직에 비해 더 많은 소득을 얻을 수 있으며 4차 산업혁명의 핵심인 ICT/AI 분야에서 커리어를 이어 나갈 수 있습니다. 하지만 직무 교육을 제공한 기관과 기업에서 교육생을 바로 고용하는 매커니즘이 아니기 때문에 직무 교육을 통해 제시할 수 있는 고용의 사회적 가치를 추적하기 어렵습니다.

이러한 상황에서 취약계층을 대상으로 진행하는 ICT/AI 직무 교육의 사회적 가치는 무엇일까요? 그리고 그 사회적 가치를 화폐가치로 측정할 수 있는 방법은 무엇이 있을까요?

[과제 23] 빅데이터 or 텍스트 기반의 ESG, SV 측정방법론 개발

저희 CSES는 SV 측정방법론 중에서도 화폐적 측정에 관심이 많습니다. 아직 부족하지만 사례도 쌓이고 지표도 개선 중에 있습니다. 우리 사회가 더 많은 SV와 ESG를 지향하기 위해서는 다른 방법론과 함께 상호보완적으로 사용되어야 할 것입니다. 최근 저희 연구원에 빅데이터, or 텍스트 기반의 ESG, SV 측정, 평가방법론에 대한 연구 소식이 많이 들려오고 있으며 진행 중인 연구도 있습니다. 더 많은 분들의 해안과 도움을 받고자 합니다. 특히, 사회적 기업의 SV, 중소기업의 ESG, 비영리조직의 Impact 등을 측정, 평가할 방법으로써 빅데이터를 활용하여 측정, 평가의 자동화와 객관성을 향상시키는 방법, 혹은 텍스트, 영상 등 질적 자료를 양적 자료로 전환하여 측정하는 방법 등을 찾고 있습니다. 기존 연구자분들이 연구를 확장하시는 차원에서 제안해 주셔도 좋고 새로운 연구자들의 새로운 방법론도 환영합니다.

유의사항

- 1인이 여러 과제를 제출해도 됩니다.
- 출품된 연구물의 저작권은 연구진에게 있습니다.
- 수상자는 본 연구원이 동 건 저작물을 공모전의 취지, 목적을 달성하기 위해 복제 및 배포 등의 방법으로 이용하는 것을 허락합니다.
- 연구결과물은 기존에 발표되지 않은 결과물이어야 하며, 표절이 확인되는 경우 입상을 취소합니다.
- 연구결과물에 사용되는 모든 자료, 저작권 침해 등 발생하는 분쟁은 연구진이 책임을 부담해야 합니다.
- 타 기관 및 연구과제의 과제비를 지원받는 경우는 산출물을 제출하실 때에 반드시 밝혀 주셔야 합니다. 이 경우 본 연구 공모전에 우수작으로 선정되더라도 본 연구원의 후속 연구과제로 진행할 수 없습니다.
- 심사결과에 따라 일부 연구주제의 우수작을 선정하지 않을 수도 있습니다.

제출방법

- 아래의 주소에 연구자 및 연구 정보 입력 후 파일 업로드

<https://forms.gle/iR8XapMHfMyE5gD86>

문의

- 담당자: 김보영 수석연구원 (research@cses.re.kr)