

WORK

LIFE

LEARN



2017 ANNUAL REPORT

ALL

ABOUT

CHANGE

SENDING

대표이사 인사말

안녕하세요, 루트임팩트 허재형입니다.

지난 2012년 7월에 첫 걸음을 뗀 루트임팩트가 6년째 그 걸음을 계속 이어가고 있습니다. 처음 시작했을 때에는 좋은 아이디어와 잘 준비된 사업계획도 없이 그저 “선한 의지를 실현하고자 하는 사람들이 성공할 수 있도록 돋는다”는 사명감 단 하나로 시작했습니다. 이처럼 부족했고 무모했음에도 루트임팩트가 지금까지 여정을 계속할 수 있었던 것은 분명 많은 분들의 관심과 격려 덕분임을 잘 알고 있습니다. 이 기회를 빌어 그동안 저희를 물심양면으로 도와주신 모든 분들께 감사드립니다.

요즘 루트임팩트를 둘러싼 환경이 빠르게 변화하고 있음을 느낍니다. 정부와 지자체는 사회적경제 분야를 활성화하고 소셜벤처 생태계를 조성하기 위해서 다양한 지원 체계를 마련하고 있고 임팩트 투자를 촉진하기 위해 노력하고 있습니다. 대기업은 전략적으로 사회공헌을 달성해 나가는 과정에서 사회적기업과 소셜벤처를 파트너로서 인식하고, 이들을 발굴, 육성하는데 큰 힘을 더하고 있습니다.

그리고 대학에서도 사회 혁신, 임팩트 비즈니스를 키워드로 하는 교과목을 개설하고 관련된 대외활동을 지원함으로써 학생들이 새로운 시대가 요구하는 인재로 성장할 수 있도록 돋고 있습니다.

루트임팩트는 이와 같은 흐름에 기여하고 있는 것에 자부심을 느낍니다. 헤이그라운드, 디웰하우스, 임팩트 베이스캠프, 그리고 임팩트커리어에 이르기까지 새로운 방식으로 다양한 체인지메이커를 지원함으로써 민간과 정부의 지원기관들이 참고할 만한 좋은 모델들을 만들어 냈습니다. 이러한 과정을 거치며 2017년에는 루트임팩트라는 모브랜드의 신뢰성을 바탕으로 사업브랜드와의 관계를 재정립하여 각 사업을 전개해 나갈 브랜드 전략 구조를 확립할 수 있었습니다. 이 모든 노력을 성수동이라는 지역에 의도적으로 집중한 결과 다양한 파트너 및 이해관계자와 함께 ‘성수 소셜벤처 밸리’라는 독특한 형태의 임팩트 생태계를 조성하였습니다.

지난 6년 간 크고 작은 임팩트를 만들어 왔지만, 이제 막 첫번째 관문을 지나고 있다고 믿습니다. 앞으로 성수동 지역에 더 깊이 뿌리를 내리면서도 동시에 성수동 지역을 넘어 국내외에서 변화의 씨앗을 뿌릴 수 있도록 정진할 것입니다. 그래서 ‘우리 모두가 각자의 일과 삶에서 각자의 방식으로 긍정적인 사회 변화에 기여하는 세상’을 만들어가겠습니다.

루트임팩트가 계속해서 체인지메이커들을 돋고 또 체인지메이커들과 함께 진정한 변화를 만들어갈 수 있도록 지속적인 관심과 따뜻한 격려를 부탁드립니다.

진심으로 감사드립니다.

루트임팩트 대표이사 허재형 드림

Introduction

ROOT IMPACT

체인지
메이커

임팩트
생태계

ROOT IMPACT

Change makers

For

Change makers

루트임팩트는 사회의 다양한 문제들에 관심을 가지고 이를 혁신적으로 해결하려는 사람들과 이들을 자신만의 방식으로 돋고자 하는 사람들을 모두 체인지메이커라고 부른다. 저마다의 관점으로 사회 문제를 바라보고 새로운 방식으로 문제를 개선해 나가고자 하는 체인지메이커가 많이 나타날수록 세상의 문제들이 건강하게 해결되리라 믿는다.

'체인지메이커를 돋는 체인지메이커'로서 루트임팩트는 체인지메이커의 일, 삶, 배움을 모두 아우르는 임팩트 비즈니스를 추구한다. 이를 통해 기존과는 다른 혁신적인 방식으로 체인지메이커를 발굴, 육성, 지원하고 있다. 이러한 과정에 정부, 기업, 지역사회 등 다른 이해관계자들의 참여를 유도하여 체인지메이커의 지속 가능한 성장을 돋는 임팩트 생태계를 만들어 가고자 한다.

선한 의지를
실현하고자
하는

사람들이

성공할 수
있도록
돕는다

MISSION

모든 사람들이

각자의
앞으로

VISION

사회
문제

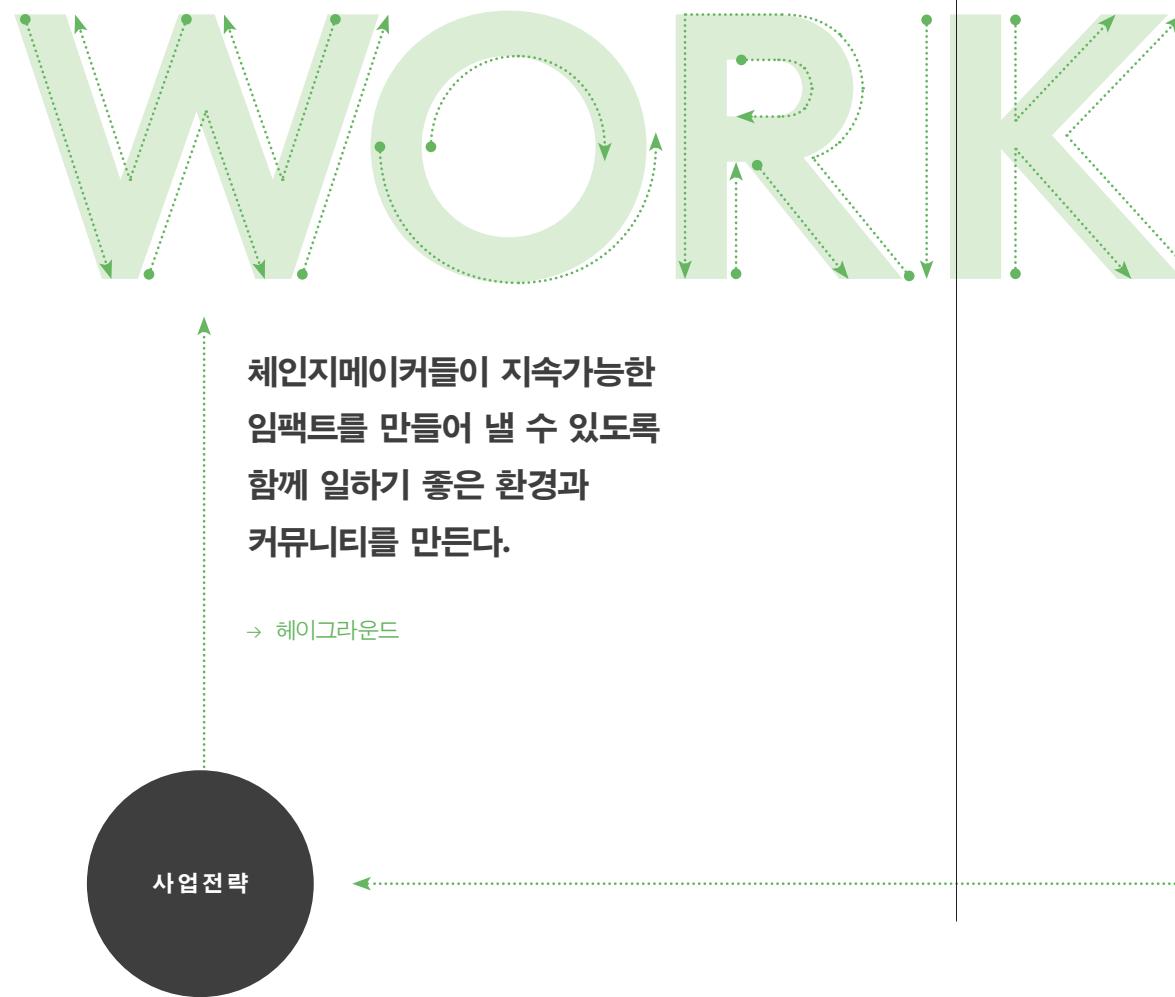
해결에

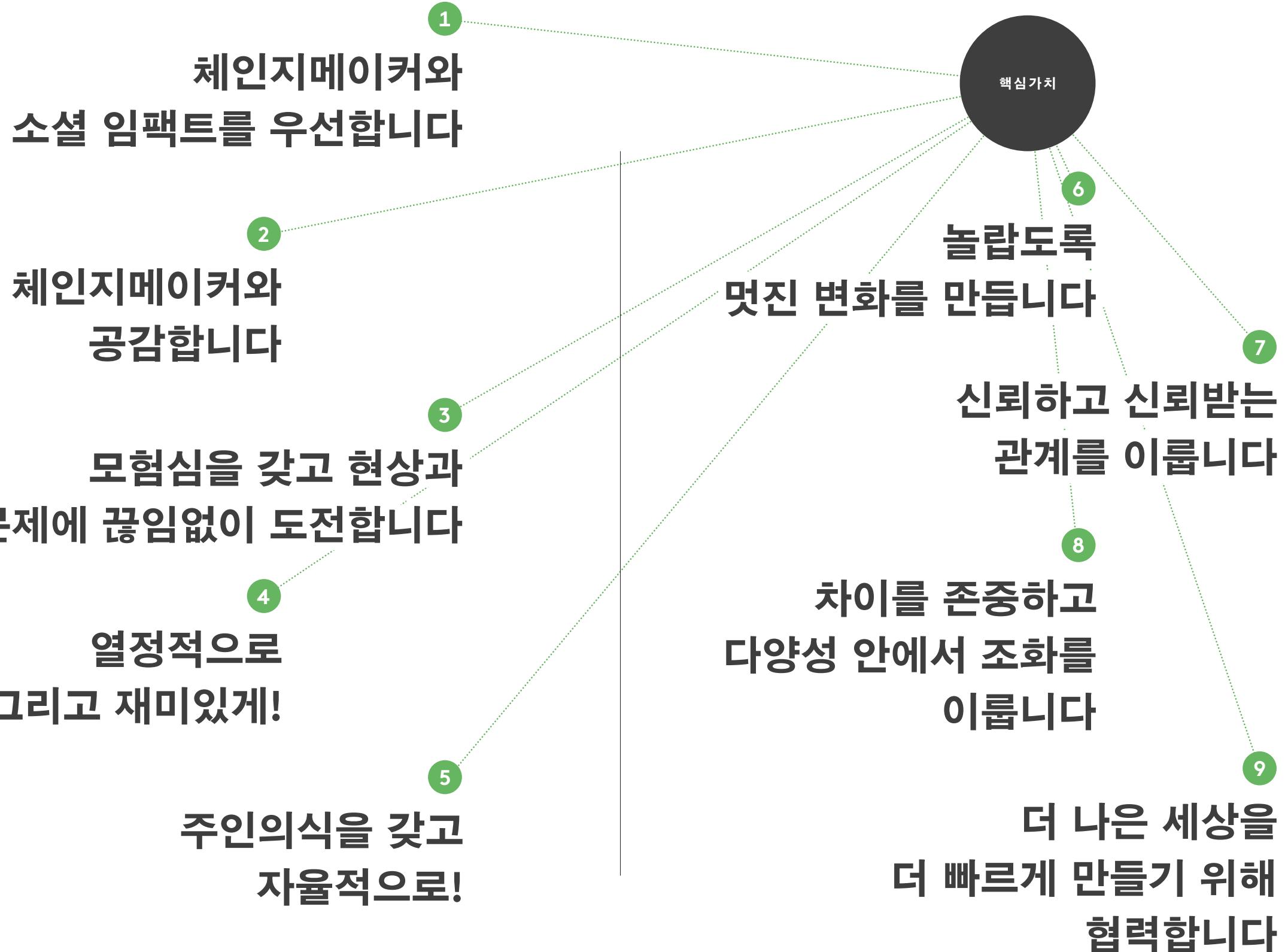
있는

기여할 수

세상

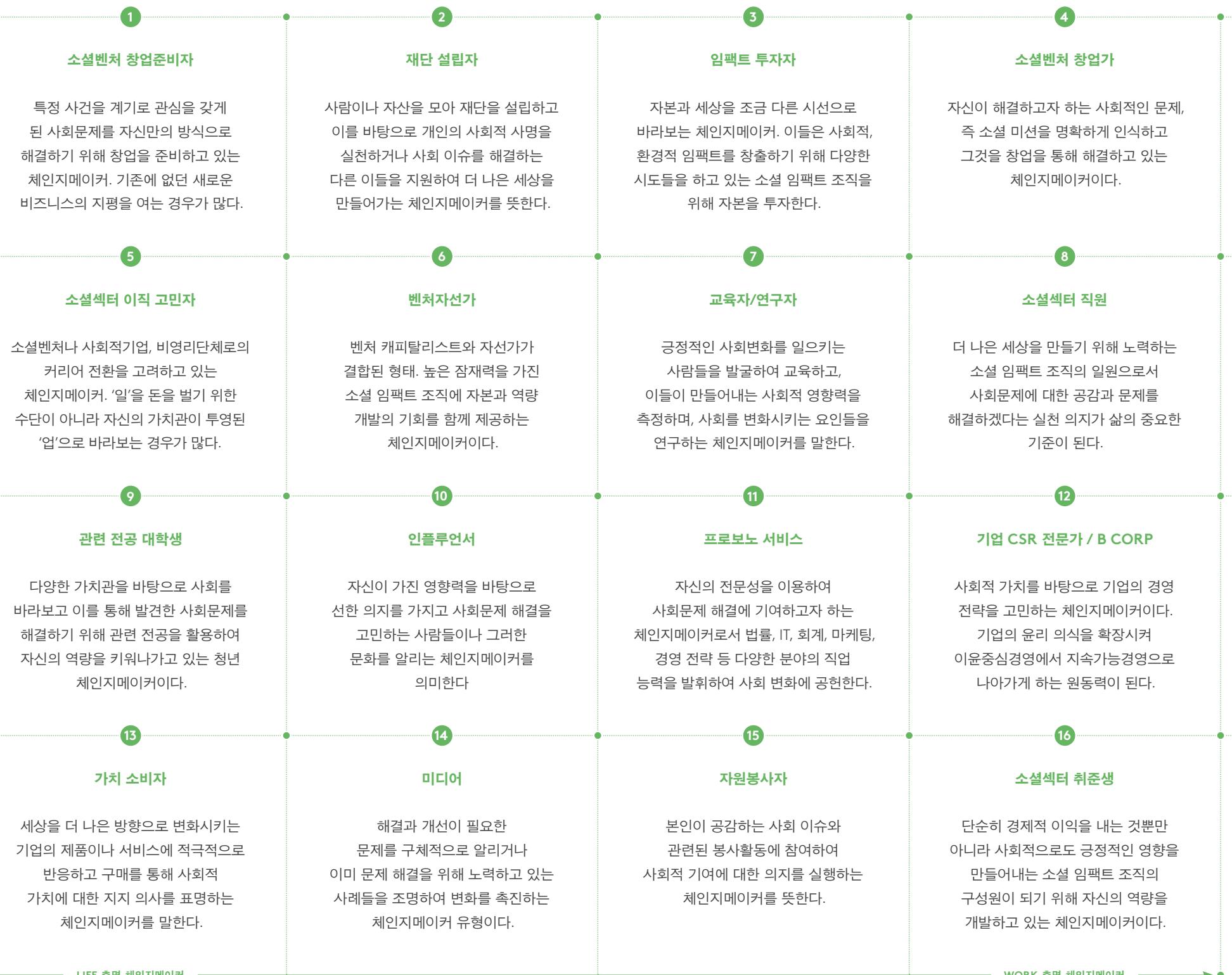
루트임팩트는 체인지메이커의 다양하고 혁신적인 시도들을 통해 사회 문제가 건강하게 해결되는 세상을 꿈꾼다. 이를 지속가능한 형태로 달성하기 위해 루트임팩트는 체인지메이커의 일WORK, 삶LIFE, 그리고 배움LEARN을 설계하고 있다.





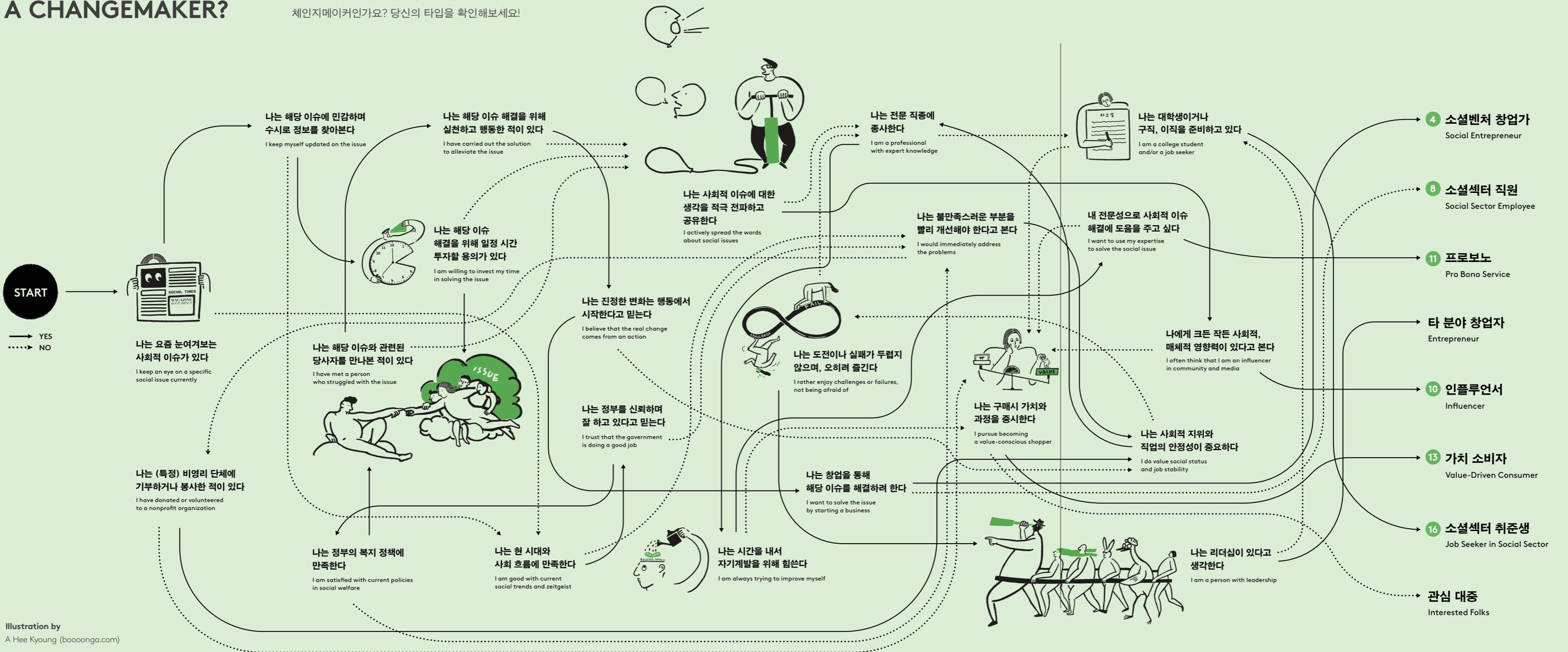
일과 삶, 그리고 배움의 영역에서 크든 작든 이 세상에 긍정적인 변화를 만들어내는 사람은 모두 체인지메이커이다. 그러한 관점에서 소셜벤처 종사자, 법률·회계 등의 서비스를 제공하는 프로보노, 세상을 좀 더 나은 방향으로 변화시키거나 환경을 생각하는 제품과 서비스를 구매하는 가치소비자 모두가 체인지메이커라고 할 수 있다.

루트임팩트는 다소 거창하고 멀게 느껴질 수 있는 '체인지메이커'라는 개념이 사실은 가까이에 있으며, 나아가 우리 모두가 체인지메이커라는 사실을 쉽게 깨달을 수 있도록 체인지메이커를 일Work과 삶Life 그리고 상대적인 헌신도Commitment를 기준으로 총 16개의 유형으로 나누었다. 이를 나타내는 체인지메이커 매트릭스는 루트임팩트의 임팩트 비즈니스가 누구에 의한, 그리고 누구를 위한 것인지 쉽게 이해할 수 있는 중요한 수단이다.



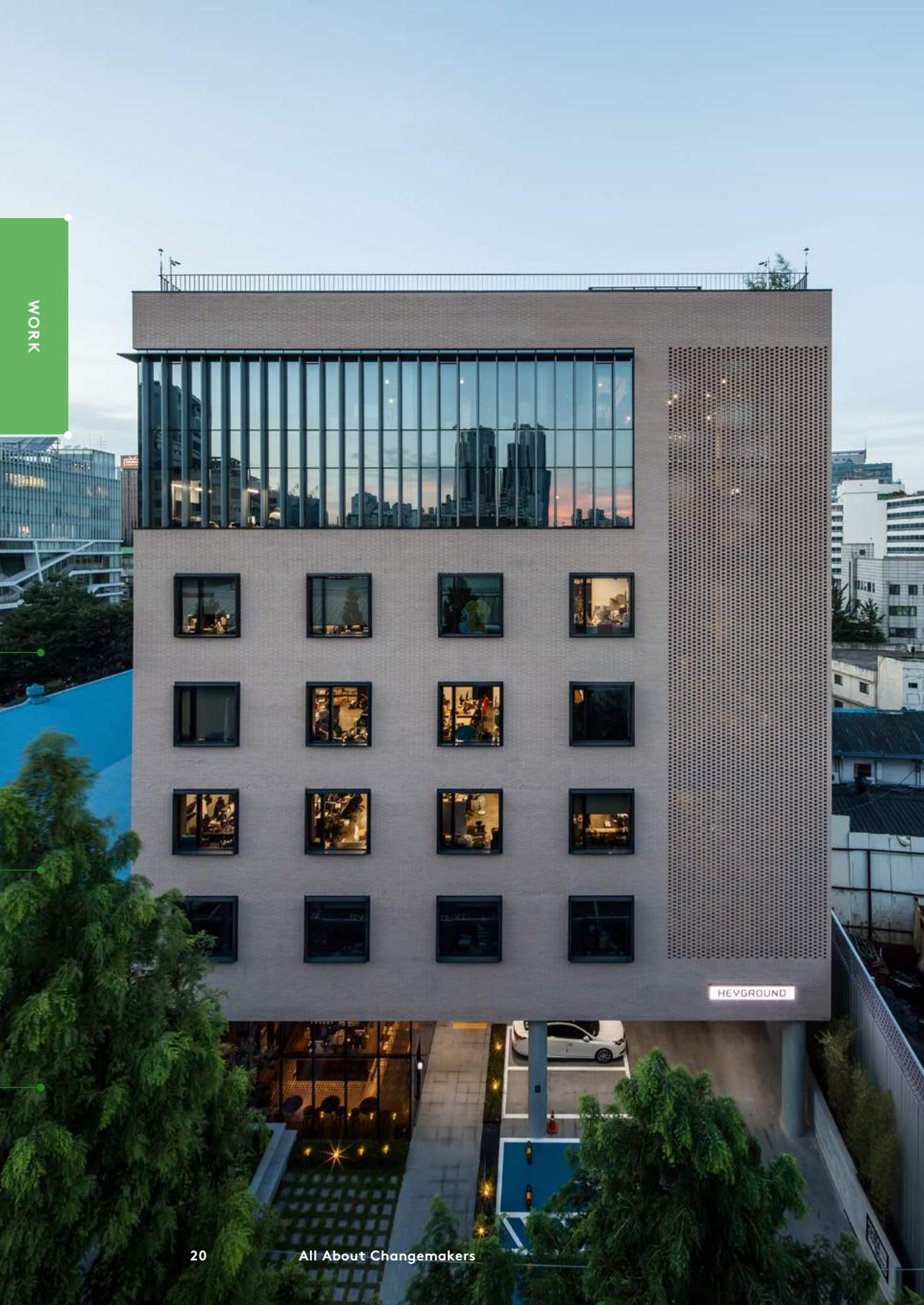
ARE YOU A CHANGEMAKER?

크든 작든 긍정적인 변화를 만들어 낸다면 우리는 모두 체인지메이커입니다. 당신은 어떤 타입의 체인지메이커인가요? 당신의 타입을 확인해보세요!



체인지 메이커의 일, 삶, 배움

WORK



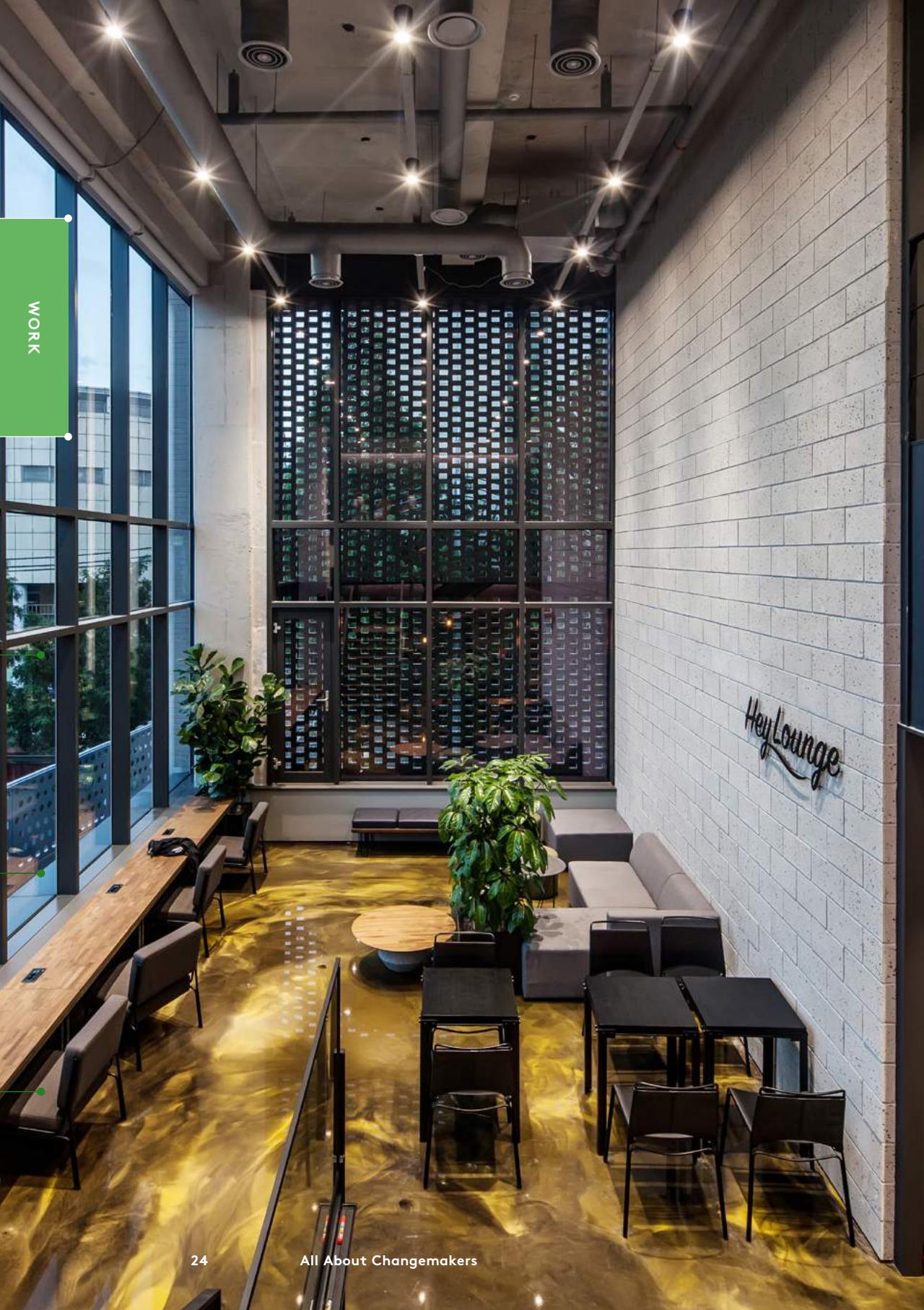
WORK





WORK

WORK



우리 사회의 체인지메이커 앞에는 여러 장애물이 놓여 있다. 좋은 사무실과 업무 환경을 갖추기 어렵고, 여러 지역에 흩어져 있어 서로 시너지를 내기도 쉽지 않다. 소셜 미션을 해결한다는 도전적인 일을 함께 할 동료를 찾을 곳이 마땅치 않으며 선한 의도를 설명하는 것만으로는 가족과 지인들에게 자신의 일을 이해시키거나 인정받는 것에 어려움이 따른다. 소셜섹터에 먼저 발을 디딘 이들에게 조언을 구하는 것도, 적절한 룰모델을 발견하는 것도 모두 난관처럼 느껴진다.

2017년 6월 26일, 루트임팩트는 체인지메이커들이 겪는 이 모든 어려움들을 종합적으로 해결하기 위해 1,800평 규모의 코워킹 커뮤니티, 헤이그라운드를 성수동에 오픈하였다. 약 3년 동안의 준비 기간을 거쳐 체인지메이커 조직에 특화된 공간을 신축 조성하였으며, 적정한 가격으로 쾌적한 업무환경, 비즈니스 지원 서비스, 활발한 네트워킹을 모두 누릴 수 있는 코워킹 커뮤니티로 자리잡았다.^①

④ ⑥ 오픈한지 6개월이 지난 시점에는 약 80개의 체인지메이커 조직과 530명의 체인지메이커들이 헤이그라운드의 멤버로 활동하였다.^{① ②}

체인지메이커들은 헤이그라운드라는 커뮤니티 안에서 서로 조언을 구하고, 저마다의 룰모델을 발견한다. 수많은 사회 문제들을 다양한 방식으로 해결해 나가는 체인지메이커들의 도전은 헤이그라운드라는 상징적인 공간을 통해 더욱 주목받고 있으며, 이를 통해 주변의 가족이나 지인들로부터 그들이 하는 일을 보다 더 인정받고 있다. 동시에 대내외적으로 잠재적인 파트너들과 함께 사업기회를 창출하면서 지속가능성의 범위를 더욱 확장시키고 있다. 또한 성장 지원 서비스^⑤를 활용하여 법률, 회계, 노무, 세무 등의 전문 분야에 대한 자문과 지원을 받는 한편 각종 제휴 서비스를 통해 삶의 질을 높여주는 다양한 복지혜택을 누릴 수 있다.

헤이그라운드는 체인지메이커들을 위한 커뮤니티로서 앞으로도 멤버들이 서로 영감과 도움을 주고받으며 협력적으로 성장할 수 있도록 지원할 것이다. 나아가 헤이그라운드 커뮤니티 멤버들의 체인지메이킹 여정과 그로 인한 긍정적인 변화들을 콘텐츠로 만들어 온오프라인 채널을 통해 더 널리 전파하려고 한다. 또한 체인지메이커들의 여정을 지지하고 도와줄 파트너^③들을 끌어모으고, 이들과 함께 커뮤니티 멤버들이 각자의 방식으로 공생하는 임팩트 생태계의 구심점이 되고자 한다.

국내 최초로 체인지메이커만을 위해 조성한

코워킹**Co-Working** 커뮤니티

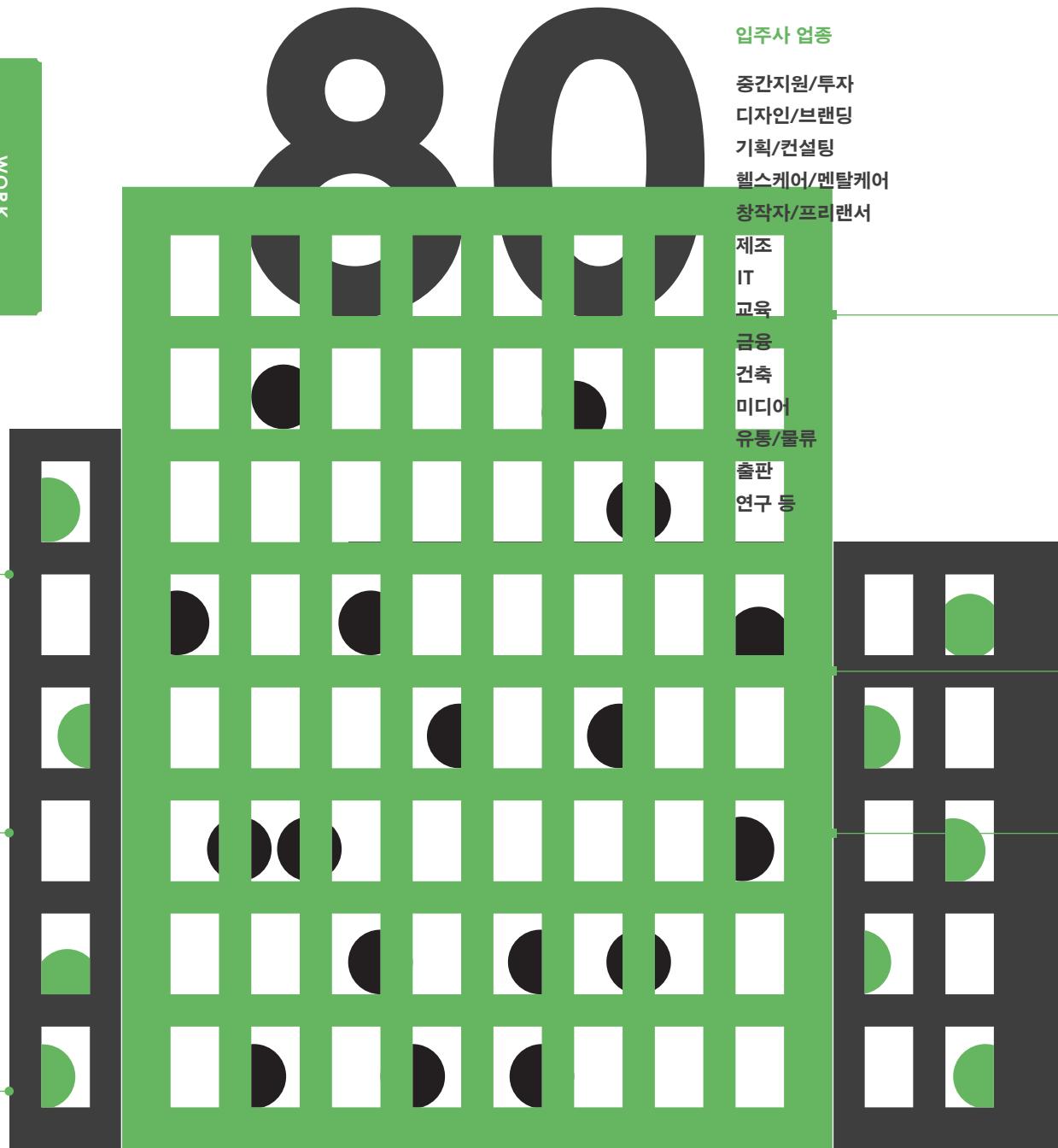
헤이그라운드

1 헤이그라운드에 모여
함께 일하는 체인지메이커 수



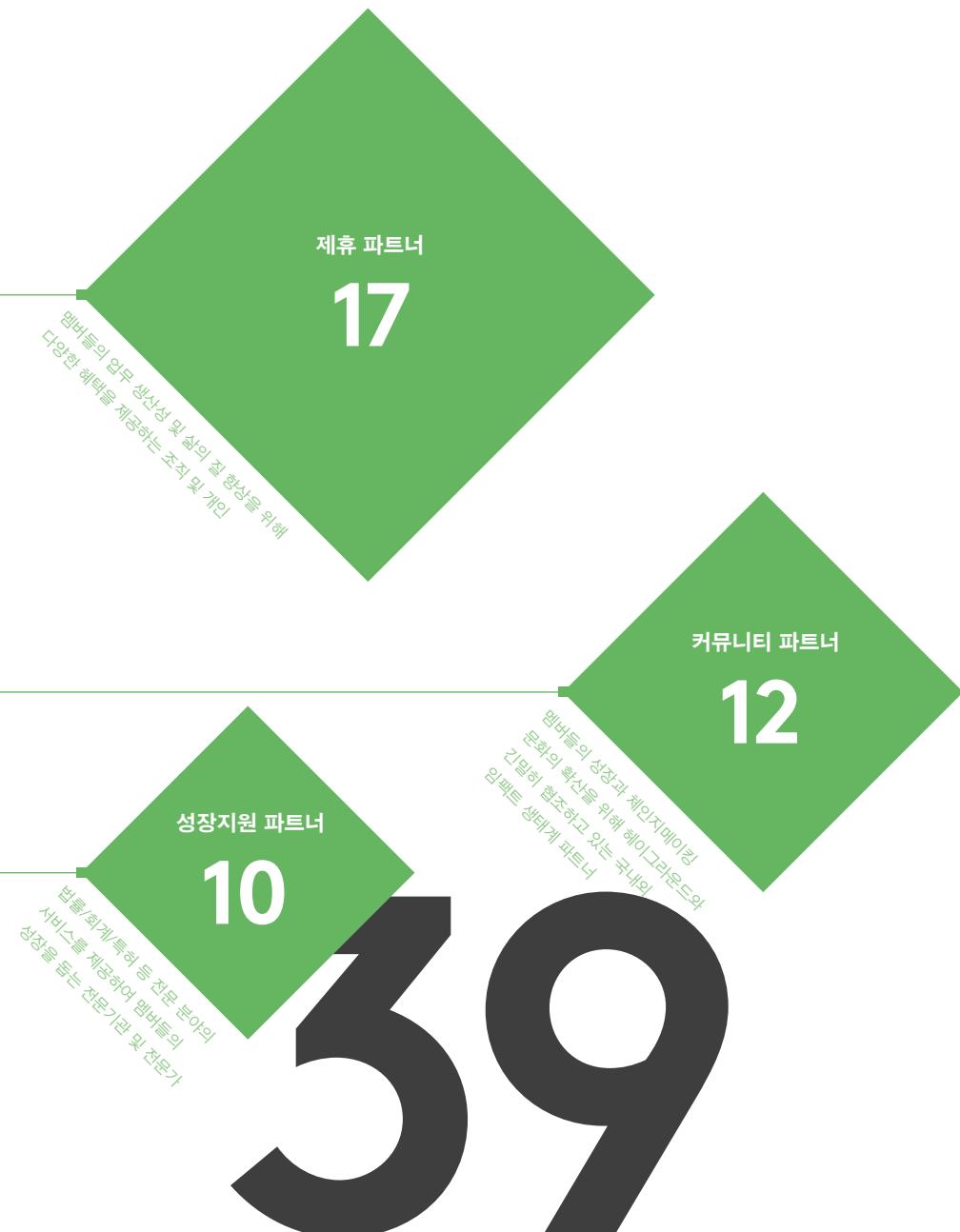
2 헤이그라운드에 입주한
체인지메이커 조직 수

(단위. 사)



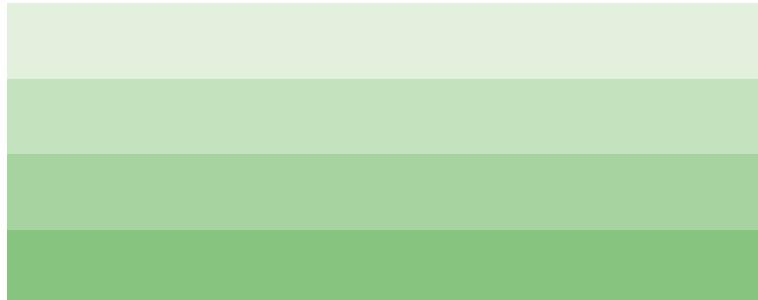
3 헤이그라운드와 함께
체인지메이커를 돋는 파트너

(단위. 사)



▼ 4 멤버들이 누릴 수 있는 가격 혜택

멤버십 정가요금



-46%



멤버십 정가 요금에서 입주사의 소셜임팩트 창출 기대 수준에 따라 적용하는 할인율로,
평균 할인가격 / 평균 정가로 산정

5 체인지메이커의 성장을 위한 지원 서비스

교육 프로그램

진행회수
(단위. 회)

19

누적 참여인원
(단위. 명)

167

자문 프로그램

온라인 법률자문(단위. 건)

51

이메일을 통해 파트너 법무 법인과 법률 상담을 진행하는 서비스

CFO 서비스(단위. 건)

5

프로보노 회계사와 중장기적인 재무 이슈를 1:1로 논의하는 서비스

오피스아워(단위. 건)

17

HR/마케팅/IT와 같은 분야의 전문가와 진행하는 1:1 상담 서비스

6 헤이그라운드에서 일어나는 이벤트

마
대표
회

슬로워크 이메일 마케팅 세미나

헤이그라운드
오프닝 파티

이원코리아&점프
루미큐브 나이트

창업가의 일
출간 기념 행사

배달의 민족 김봉진 대표 FIRESIDE CHAT

그로잉맘 레고로 만나는 내마음

비롭한국위원회
발대식

진행 횟수(단위. 회)

92

三 자체 기획 이벤트

|회 이벤트

멤버 주도 소모임

대관 이벤트

헤이나잇 네트워킹 파티

프롬더바디
폼롤러 마사지
프로그램

해리포터 덕후 모임

헤이그라운드
티크래프

누적 참여인원(단위. 명)

3,295

2017 점프
갈라

미네르바스쿨
CIVITAS 이벤트

프렌트립
루프탑 요가

연말송년회
본명가와

립군
트워크

34

All About Changemakers

35

Work. 헤이그라운드





LIFE



LIFE



39

Life



체인지메이커의 지속가능한 삶을 돋는 코리빙Co-Living 커뮤니티

디웰하우스

디웰하우스는 체인지메이커의 지속가능한 삶을 돋는 코리빙Co-Living 커뮤니티이다.

현재 서울 성수동에 위치한 2개 지점에서 총 20명의 청년 체인지메이커 입주민들이 함께 생활하며 성장하고 있다. ①

다양한 사회혁신 분야에서 일하고 있는 20~30대 청년 체인지메이커들 중에는 1인 가구로 살아가는 이들이 적지 않다. 이들은 사회 문제를 직접 해결하겠다는 포부를 바탕으로 활동하고 있지만 높은 주거비용으로 인한 경제적 부담이 난관으로 작용할 때가 많다. 또한 소셜 섹터에서 일하는 것에 대한 주변인들의 이해와 공감이 부족하여 가족이나 지인들로부터 심리적인 고립감을 느끼기도 한다.

이에 루트임팩트는 청년 체인지메이커들이 보다 높은 삶의 질을 누릴 수 있도록 안정적인 주거 기반을 마련하고, 공동 주거 경험을 통해 끈끈하고 활발한 동료 커뮤니티를 형성하여 그 안에서 체인지메이커 활동을 지속할 수 있도록 지원하고자 2014년에 디웰하우스 사업을 시작하였다.

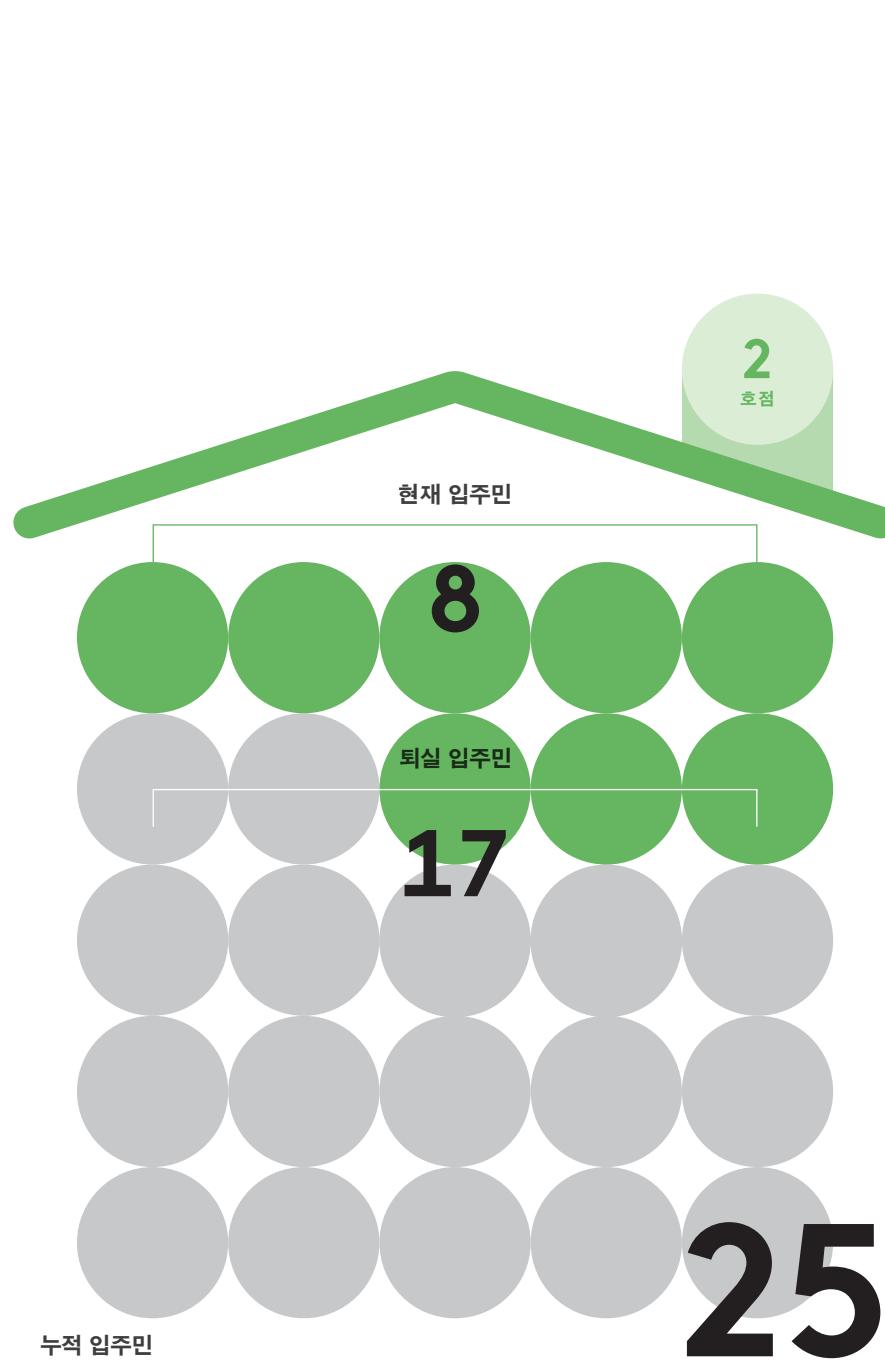
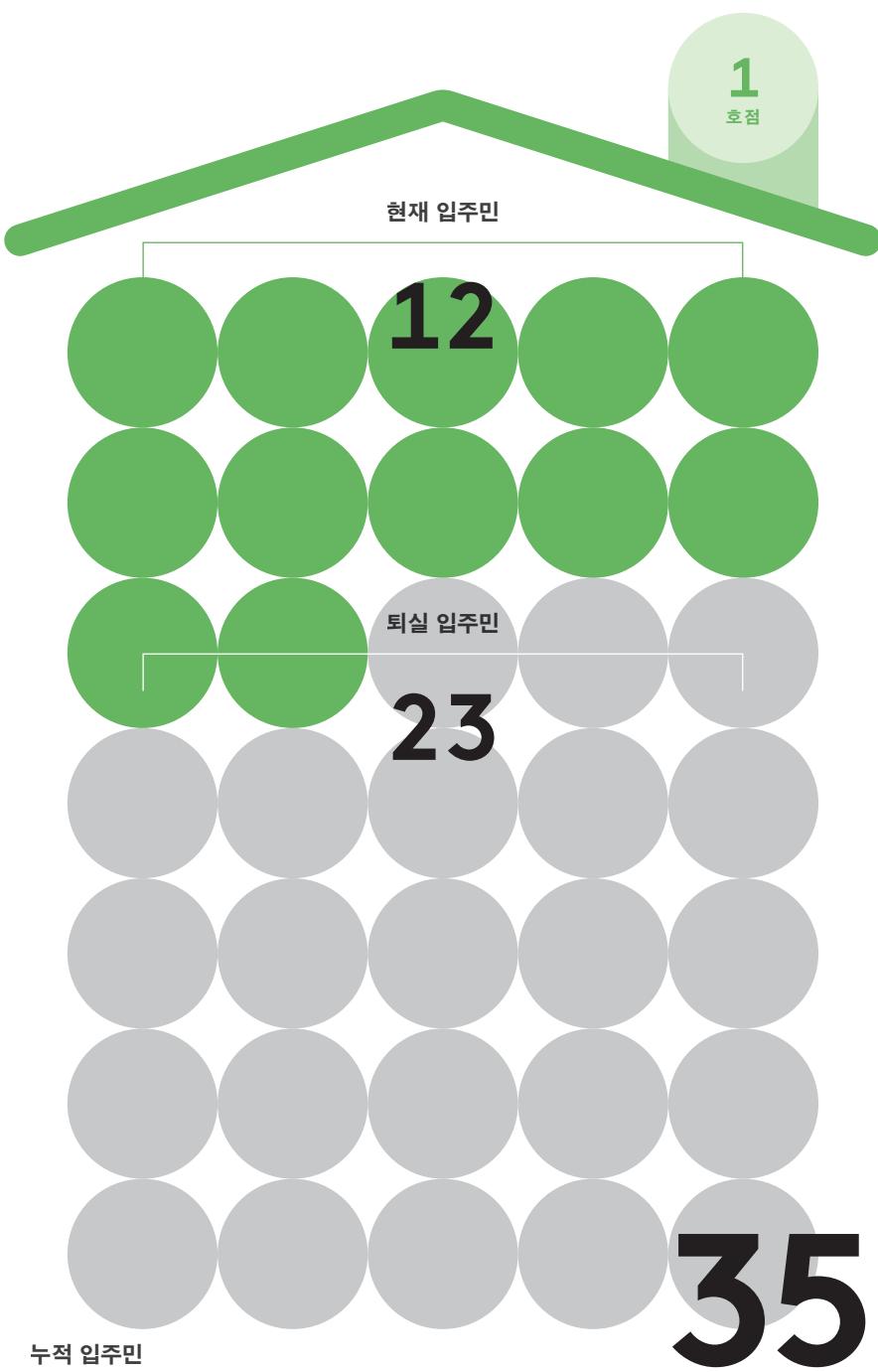
디웰하우스는 기존의 다가구 주택을 청년 체인지메이커들이 쾌적한 주거 공간을 공유할 수 있도록 리모델링한 커뮤니티 하우스이다. 입주민들의 주거비 부담을 덜어주기 위해 평균 35만 원의 월 임대료와 평균 70만 원 수준의 보증금을 책정하고 있으며, 이는 주변 시세의 60% 수준이다. 다양한 체인지메이커들이 디웰하우스의 혜택을 누릴 수 있도록 재계약은 1년씩 최대 2회로 제한하고 있다. 현재 서울 성수동에서 1호점 2014년 10월 오픈과 2호점 2015년 11월 오픈을 운영하고 있으며 2014년부터 총 60명의 체인지메이커가 디웰하우스에 머물렀다. 지난 2017년 6월에는 미국의 Downtown Project와 협력하여 라스베이거스 구도심 지역에 디웰 라스베이거스 지점을 오픈하였다.

진정성 있는 코리빙 커뮤니티를 만들기 위해 디웰하우스의 입주 희망자는 서류 지원, 디웰하우스 운영팀 인터뷰, 기존 입주민들과 함께하는 그룹 인터뷰 등의 절차를 거친다. ② 이러한 선발 과정을 통해 디웰하우스에 입주하고 나면 환경, 인권, 공유경제, 농업, 교육 등 다양한 분야에서 활동하는 동료 체인지메이커들과 함께 지내며 자연스럽게 친밀한 관계를 형성할 수 있다. 또한 상호 학습 peer learning을 통해 서로에게 영감을 주고 받기도 하며, 때로는 적극적인 협업과 제휴 사업을 진행하는 등 협력적 성장을 기회를 만들어내기도 한다. 이러한 디웰하우스의 핵심 가치들을 통해 입주민들은 디웰하우스에서의 커뮤니티 생활에 높은 만족감을 느끼고 있다. 따라서 대부분의 입주민들은 재계약 횟수가 만료되거나 결혼, 유학, 이직 등 새로운 기회를 만나 다른 주거 공간을 필요로 하기 전까지는 디웰하우스 생활을 계속 이어가고 있다. ③

루트임팩트는 성수동을 중심으로 다른 지역에까지 디웰하우스 지점을 점진적으로 확대할 계획이다. 장기적으로는 대규모의 코리빙 커뮤니티를 개발하여 보다 많은 청년 체인지메이커들이 안정적인 주거 환경과 건강한 커뮤니티를 바탕으로 사회에 긍정적인 변화를 가져올 수 있도록 하고자 한다.

① 디웰하우스를 거쳐간 체인지메이커

(단위. 명)

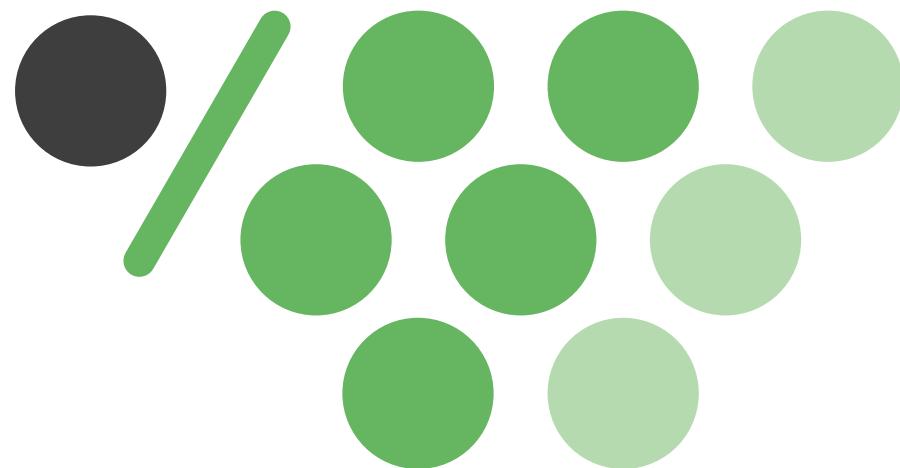


2 디웰하우스에 입주하고자 한
체인지메이커

(단위. 명)

1:9

2017년 입주경쟁률



평균 입주경쟁률

1:6

입주경쟁률 산출 방법 전체 모집 인원 수 대비 입주신청서를 작성한 인원 수 (평균 산출 기간 2014년 10월~2017년 12월)



누적 지원자

2014년 10월~2017년 12월

3 디웰하우스 생활에 만족하는 입주민

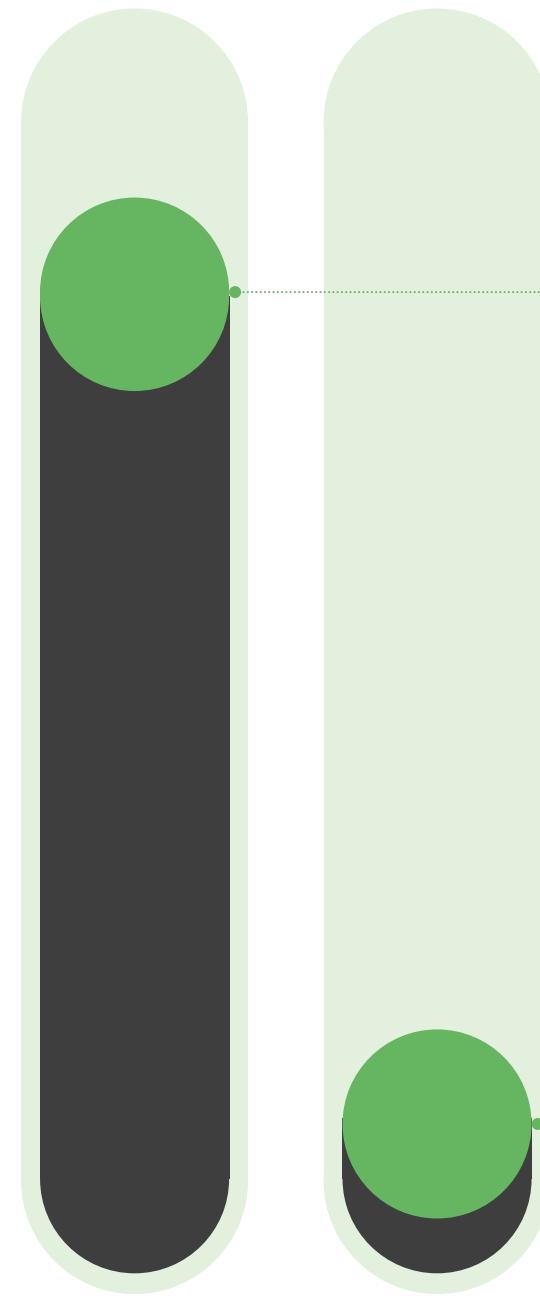
(단위. %)

88

재계약*률 평균

*

기존 입주 계약
만기 후 1년
단위로 간신할 수
있는 계약



공실률 평균
2014년 10월~
2017년 12월

3 이하

체인지메이커들의 커뮤니티 공간

오늘살롱

오늘살롱은 체인지메이커들의 커뮤니티 공간으로, 디웰살롱을 리뉴얼하여 2016년 9월에 새롭게 오픈하였다.

더 나은 세상을 위한 변화를 고민하는 체인지메이커는 자신과 비슷한 가치를 추구하는 동료 체인지메이커를 만나기 어렵고, 자신의 혁신적인 아이디어를 실행에 옮기는 과정에서도 어려움을 겪는다. 오늘살롱은 더 많은 이들이 각자의 고립된 일상에서 벗어나 함께 모여 이야기를 듣고, 나누고, 실천하는 '살롱' 문화를 만들어가는 것을 목표로 한다.

오늘살롱은 '당신은 어떤 체인지메이커입니까?', '호모 커뮤니티스'와 같이 소셜이슈를 중심으로 3개월 단위로 시즌을 운영했다. 제주올레 서명숙 이사장, 공익인권법재단 염형국 변호사 등 변화를 주도하는 체인지메이커를 직접 만나 소통하는 소규모 토크 프로그램 '1% 살롱', 전 세계의 다양한 문제 해결 사례를 깊이 있게 살펴보고 이를 우리 주변의 이슈와 연관지어 이야기 해보는 '솔루션101', 사회적 이슈를 담은 책을 함께 모여 읽고 도서의 저자 혹은 그 분야의 전문가와 직접 만나 의견을 나누는 '월간Q'와 같은 프로그램을 진행하였다. 시즌이 종료되면 프로그램이나 네트워킹에 참여한 멤버와 오늘살롱 방문객을 대상으로 시즌 엔딩 이벤트를 진행하기도 하였다.^①

또한 오늘살롱을 통해 더 많은 이들을 만나고자 하는 체인지메이커들을 위해 무료로 공간을 지원하기도 했다. 체인지메이커를 위한 휴식 및 네트워킹 행사인 'Inspired 2017', 건강 불평등 없는 세상을 꿈꾸는 소셜벤처 '프롬더바디', 음악을 통해 위기청소년의 행복을 찾는 버스킹 프로젝트 '5story' 등 총 25개의 체인지메이커 팀이 공간 지원 서비스를 통해 음악, 헬스케어, 강연, 소규모 라운드테이블 등 다양한 기획의 활동을 진행할 수 있었다.^②

* 오늘살롱은 신촌극장과의 파트너십을 통해 문화와 예술을 매개로 일상을 발견하는 '신촌살롱'으로 리뉴얼하여 운영하고 있다. (2018년 11월 현재)

1 오늘살롱 프로그램에 함께한
체인지메이커

(단위. 명)



솔루션101

65

각 프로그램의
후기가 궁금하다면

루트임팩트 브런치 '오늘살롱' 매거진
BRUNCH.CO.KR/@ROOTIMPACT

(단위. 팀)

2 공간 지원 서비스를 이용한
체인지메이커





LEARN

LEARN



54

All About Changemakers



55

Learn



LEARN



LEARN



미래 체인지메이커를 위한

문제 해결 역량 교육 프로그램

임팩트 베이스캠프

LEARN

LEARN

임팩트 베이스캠프는 체인지메이커로서의 커리어를 희망하는 청년들을 위한 문제 해결 역량 교육 프로그램이다. 체인지메이커가 되고 싶다는 열망을 가진 청년들은 현실에서 세 가지 난관을 겪는다. 첫째, 소셜 섹터 혹은 사회적 가치를 적극적으로 창출하는 커리어 관련 정보를 얻기 어렵다. 둘째, 체인지메이커에게 필수적인 문제 해결 역량을 배우고 발전시키기 어렵다. 셋째, 비슷한 관심사와 가치관을 가진 동료들을 만나기 어렵다. 이에 루트임팩트는 실질적인 문제 해결 역량을 키우면서 진로 방향을 점검하고, 지속 가능한 네트워크를 형성할 수 있는 임팩트 베이스캠프를 기획하게 되었다.

루트임팩트는 JP모간의 후원을 받아 2015년부터 임팩트 베이스캠프를 통해 사회 혁신을 이끌어갈 수 있는 청년 인재들을 발굴, 육성하고 있다. 8주 동안 현장에서 문제를 발견, 정의하고 해결을 시도하는 팀 프로젝트를 기반으로, 멘토링을 통한 커리어 개발 지원도 함께 진행한다. 대상은 소셜벤처, 사회적기업, 비영리조직, 기업 사회공헌부서 등 사회적 가치를 창출하는 조직 혹은 직무에 관심을 가진 청년들이다. 기초생활수급자 및 차상위 계층, 차차상위 계층, 수도권 외 거주자 등 교육 기회에 상대적으로 소외된 청년들을 우선 고려한다. 임팩트 베이스캠프 0기부터 5기까지는 시즌 1로, 특정 소셜벤처가 당면한 비즈니스 문제 해결을 위한 프로젝트를 수행하였다. 6기부터 시작된 시즌 2는 참가자들이 지역 사회의 문제를 직접 선정하여 파고들며 문제 해결 역량의 출발점인 문제 정의 단계의 커리큘럼을 보다 강화하였다.

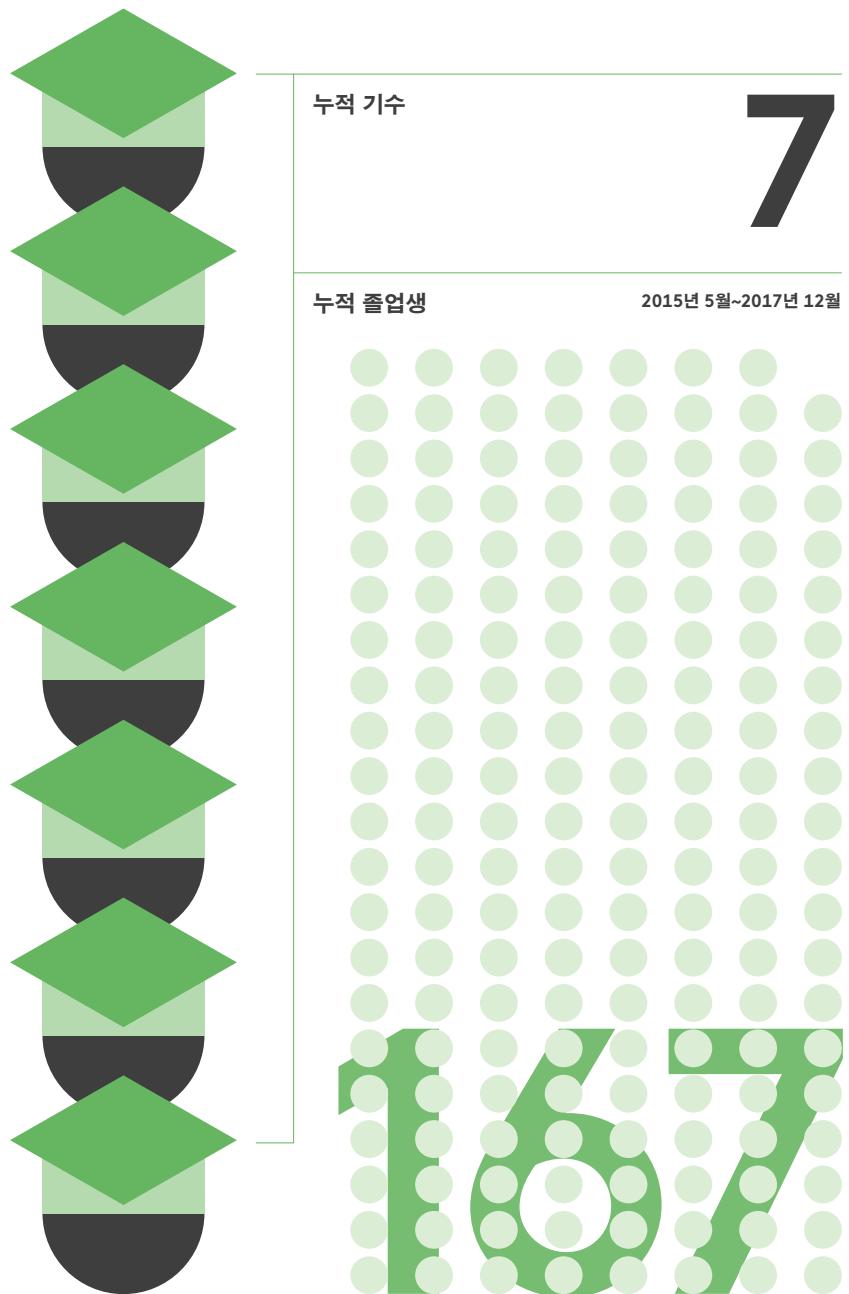
임팩트 베이스캠프의 커리큘럼은 다양한 방법론을 활용하여 구성하였고, 총 7개의 기수 운영 ①을 통해 고유한 콘텐츠로 완성도를 높였다. 커리큘럼은 논리와 구조를 만들고 분해하는 연습을 위한 '로지컬 씽킹', 빠르게 프로토타이핑과 테스트를 시도하고 반복하는 '디자인 씽킹', 자신과 팀 모두를 교재로 삼고 토론하는 '전략적 리더십의 실천'을 포함하고 있다. 커리큘럼 외에도 임팩트 베이스캠프 참가자들은 일대일 멘토링 및 그룹 세션 등을 통해 본인과 소셜 섹터의 커리어에 대해 깊이 이해하고 대화할 기회를 갖는다. 또한 프로그램 종료 이후에도 지속적으로 커리어 정보와 기회를 공유한다. ② 한편 참가자들은 함께한 동료들, 프로그램을 통해 만난 소셜 섹터의 다양한 사람들과 관계를 이어나가게 된다. 이는 커리어 정보 공유를 넘어, 함께 공부하거나 새로운 프로젝트를 하는 밀접하고 활발한 네트워크로 발전한다. 동질감을 가진 사람들과 함께 하는 커뮤니티 안에서, 젊은 체인지메이커들은 심리적인 안정감과 소속감을 얻게 된다. ③ ④

루트임팩트는 2019년까지 추가로 4개 기수를 모집, 운영하여 누적 총 250여 명의 졸업생을 기대하고 있다. 참가자들은 프로그램을 통해 문제를 발견하고 정의하는 역량, 근본 원인과 해결책을 끝까지 탐구하는 사고력, 자신에 대한 깊은 이해와 다른 사람과의 관계 조율 역량 등 총체적이고 실질적인 문제 해결 역량 향상을 목표로 한다.

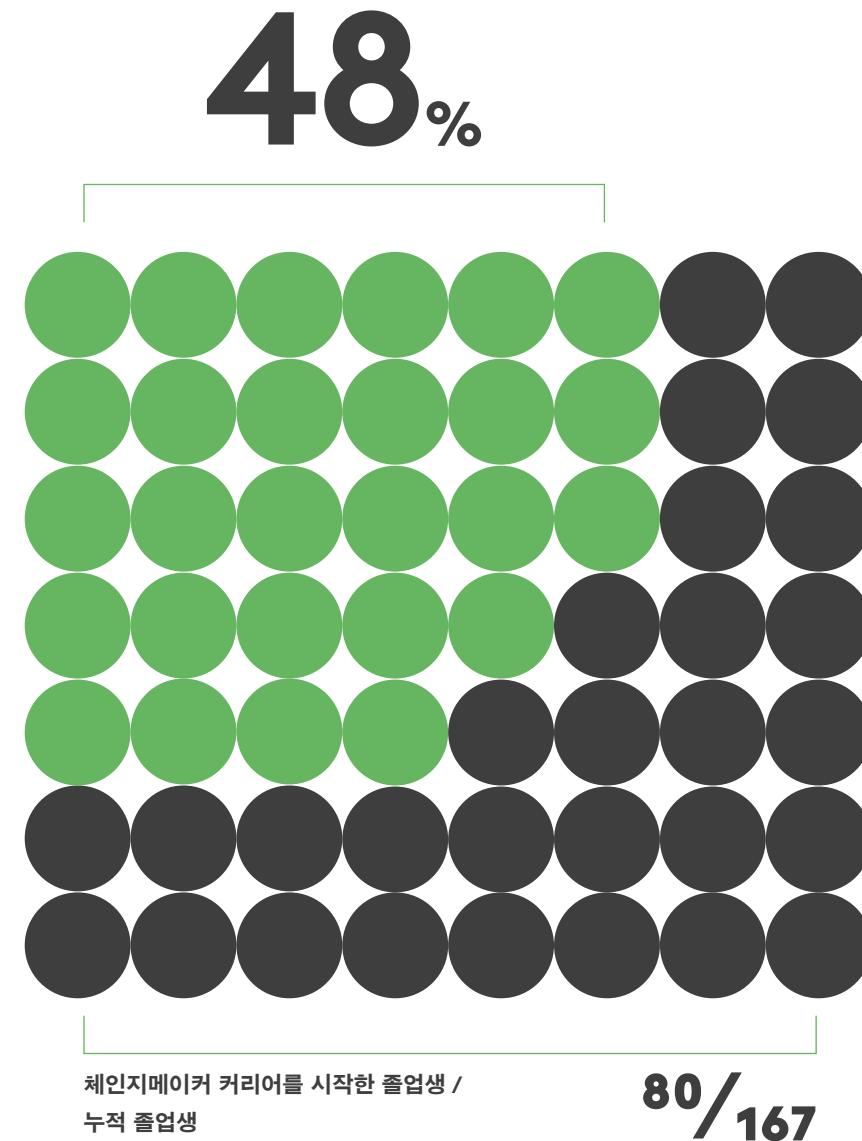
Supported by

J.P.Morgan

1 임팩트 베이스캠프에 참여한
청년 체인지메이커



2 임팩트 베이스캠프를 통해
체인지메이커 커리어를 시작한 졸업생



3 임팩트 베이스캠프와 함께하는 파트너



4 임팩트 베이스캠프에 대한 참가자들의 만족도

참가자
순추천고객지수
(NPS)

사회문제 해결에 대한
자신감 향상 정도

5.7

인적 네트워크 형성
정도

6.2

적성과 역량 파악 정도

5.6

커뮤니티로부터 얻은
정서적/감정적
지지 정도

5.8

50

순추천고객지수 NET PROMOTER SCORE, NPS는
브랜드나 제품/서비스에 대한 고객의 추천 의향을
11점0점~10점 척도로 측정하여 추천고객 비율9~10점을
준 고객의 비율에서 비추천고객 비율0~6점을 준 고객의
비율을 뺀 값을 뜻하며, -100부터 100까지 분포함.
(출처 : BAIN&COMPANY)

소셜임팩트 조직

청년 공동 채용 프로그램

임팩트커리어 Y

임팩트커리어 Y는 루트임팩트가 운영하는 소셜임팩트 조직의 청년 공동 채용 프로그램이다.

자신의 커리어를 통해 사회에 긍정적인 영향을 주고자 하는 청년 체인지메이커들이 조금씩 늘고 있지만, 여전히 본인이 추구하는 가치를 실현하고 있는 조직의 채용 정보를 쉽게 얻지 못하고 있다. 반면 소셜벤처, 비영리 단체 등 소셜임팩트를 창출하는 조직들은 적합한 인재를 채용하는 데 어려움을 겪고 있는 상황이다.

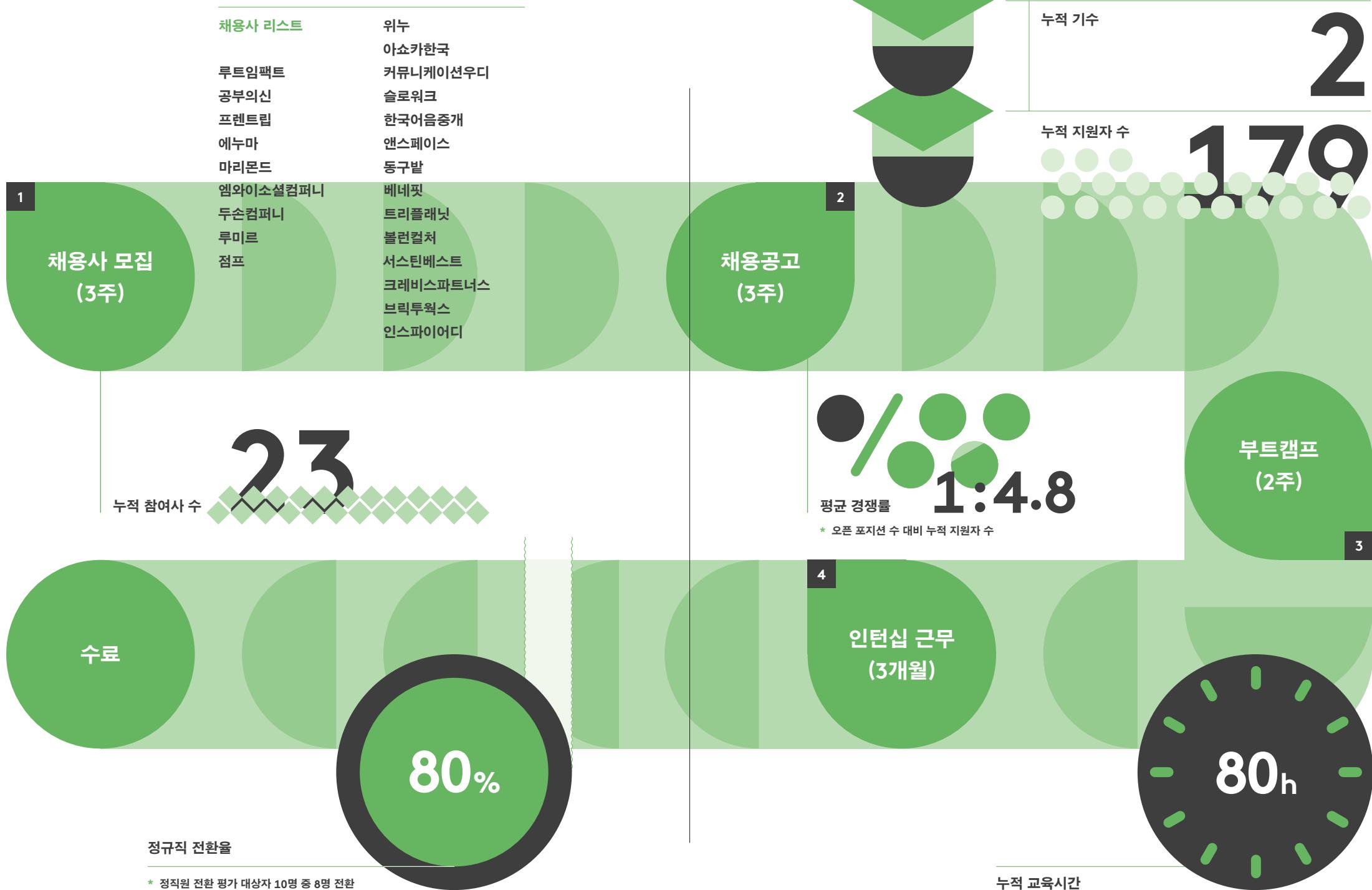
이를 해결하기 위해 루트임팩트는 일을 통해 사회적 가치를 만들어내고자 하는 청년 체인지메이커들과 진정성과 능력을 겸비한 인재를 채용하고자 하는 소셜임팩트 조직을 이어주기 위해 임팩트커리어 Y를 기획했다. 임팩트커리어 Y는 2016년 7월 Google.org에서 주최한 글로벌 비영리 프로젝트 공모전 Google Impact Challenge Korea에서 최종 결선에 올랐으며, 여기에서 수상한 2.5억 원의 상금을 바탕으로 2017년에 처음 론칭하였다.

임팩트커리어 Y는 상, 하반기에 걸쳐 연간 2회씩 진행한다. 임팩트커리어 Y에 참여하는 소셜 임팩트 조직은 1 임팩트커리어 온라인 플랫폼을 통해 채용공고 작성, 홍보, 서류접수, 면접, 합격자 선정 등 채용의 전 과정을 지원 받는다. 2 합격한 입사자는 2주 동안의 입사 전 교육 프로그램인 부트 캠프에 3 참여하여 입사할 조직을 깊이 이해하고 실무 능력도 기를 수 있다. 부트캠프 후에는 다양한 소셜 임팩트 조직에서 3개월간 인턴십을 수행한다. 4 이러한 과정에서 참가자들은 소셜 섹터에 함께 입문하는 동기들과 서로 지지하고 힘이 되어줄 수 있는 끈끈한 커뮤니티를 형성하고 있다.

임팩트커리어 Y는 앞으로 더 많은 청년들과 소셜 임팩트 조직을 연결하는 소셜 커리어 프로그램으로 발전할 예정이다. 청년 체인지메이커들에게는 소셜 섹터에서 활약하는 인재로 거듭나기 위한 등용문의 역할을, 소셜 임팩트 조직들에게는 조직이 추구하는 가치에 공감하고 직무능력을 갖춘 인재를 만날 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

Supported by

Google.org



여성 체인지메이커의 일과 삶, 배움을 위한 프로그램

임팩트커리어 W

루트임팩트는 2017년 여성 체인지메이커의 일과 삶, 배움의 변화를 위한 새로운 프로그램 임팩트커리어 W를 시작한다. 2017년 OECD 통계에 따르면, 한국은 고등교육을 받은 여성의 비율이 높은데도 불구하고 남성과 여성의 고용률 격차 남성 88.9%, 여성 63.8%가 매우 크다. ③ 경력단절여성이 181만 명 통계청, 2017년에 달하고 있는 현 상황은 일, 가정, 사회를 둘러싼 다양한 사회 문제의 원인이 되고 있다. 동시에, 소셜 임팩트 조직이 성장하면서 경력직 인재에 대한 채용 수요가 증가하고 있다.

임팩트커리어 W는 경력직 인재가 필요한 소셜 임팩트 조직과 여성 체인지메이커들을 연결하고, 이를 통해 여성과 남성의 구분 없이 모든 체인지메이커들이 일과 가정에서 지속 가능한 성장을 할 수 있도록 기반을 만들고자 한다. 본 프로그램은 임신, 출산, 육아 및 가족 돌봄 등을 이유로 일을 비자발적으로 중단할 수밖에 없었던 소위 경력단절여성을 위한 소셜섹터 공동채용 및 교육 프로그램이다. 이를 통해 여성들이 소셜섹터에서 커리어를 이어가며 체인지메이커로 성장할 수 있도록 경력직 채용을 고려하는 다양한 소셜 임팩트 조직들과 파트너십 등을 통해 지원한다.

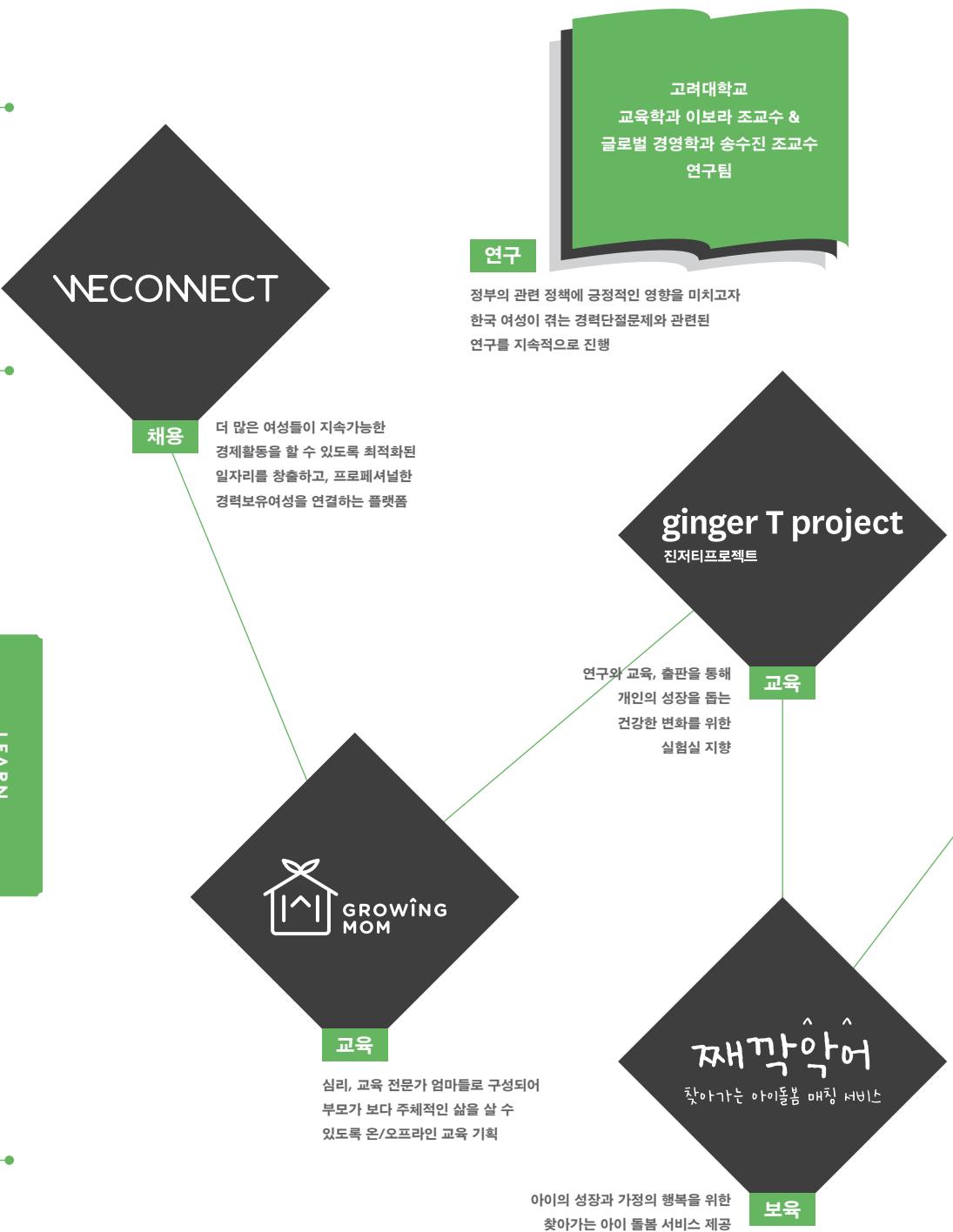
임팩트커리어 W는 5.5개월을 하나의 기수로 운영한다. 프로그램은 부모됨의 가치와 그로 인한 성장을 재발견하여 경력단절을 새로운 경험 및 경력 보유의 시간으로 바라보는 리커버리 캠프^{6주}와 그들을 채용한 소셜벤처에서 커리어를 다시 시작하는 펠로십 기간으로 구성되어 있다. 경력보유여성들은 임팩트커리어 W를 통해 자존감을 회복하며, 개인의 삶과 일의 목표를 다시 설정하여 안정적으로 일을 시작하는 계기를 마련할 수 있다. 또한 이들을 채용한 소셜벤처들은 다양한 경험과 전문 역량을 보유한 인재를 영입할 수 있으며, 성별과 무관하게 조직 구성원들이 일과 가정을 양립할 수 있도록 조직 문화, 직무 설계, 인사 정책을 점검할 수 있다. 이를 통해 잠재적으로 경력단절의 가능성 있는 현 재직자들의 지속가능성을 높이는 효과도 기대할 수 있다.

임팩트커리어 W는 경력보유여성과 그들을 채용할 소셜 임팩트 조직, 그리고 다양한 프로그램 파트너와 함께 성공 사례를 만들고자 한다. ① ② 루트임팩트는 이를 통해 정부의 경력단절 관련 정책에 긍정적 영향을 주고, 장기적으로는 경력단절 문제를 둘러싼 제반 시스템의 근본적 변화를 희망한다.

Supported by

FONDATION
CHANEL

1 임팩트커리어 W와 함께하는 파트너



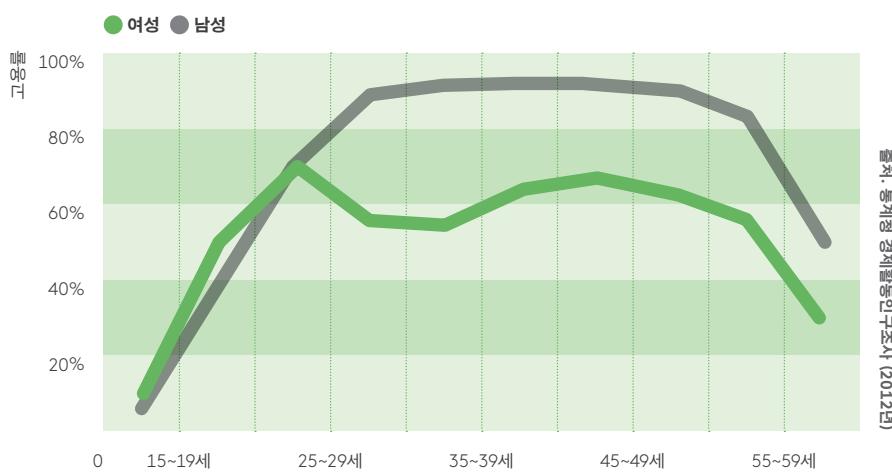
2 임팩트커리어 W의 운영 목표

사업 운영 기간
(2018년~2020년) 기준



3 임팩트커리어 W가 주목한 문제점

근로소득 손실분 60.2조원을 야기하는 M자형 여성 고용률





국내외 체인지메이커가

일, 삶, 배움에 대한
경험을
공유하는

체인지메이커 컨퍼런스

ENGAGEMENT

2017년 7월 13일, 루트임팩트는 제 1회 체인지메이커 컨퍼런스 “체인지메이커의 모든 것 All About Changemakers”을 개최하였다. 다양한 분야에서 활동하는 국내외 체인지메이커가 한 자리에 모여 체인지메이커의 일, 삶, 배움에 대한 경험을 공유하는 자리였다. 본 컨퍼런스는 체인지메이커 사업보고, 패널 토론, 스페셜 스피치와 분과토론으로 구성하였다.

체인지메이커 사업보고 시간에는 루트임팩트의 창립 5주년을 기념하여 각 사업 담당자들이 2012년부터 5년간의 사업 성과를 공유하였다. 루트임팩트의 최지훈, 김단비, 선종현 매니저가 각각 체인지메이커의 일, 삶, 배움을 지원하는 헤이그라운드, 디웰하우스, 임팩트 베이스캠프의 사업 배경, 철학, 비전과 그 결과를 공유하였다.

패널 토론 시간에는 매체, 스타트업, 공공기관, 건축, 비즈니스, 학계 등 여러 분야의 사회혁신가들이 참여하여 더욱 깊이 있는 논의를 나누었다. 토론의 주제였던 ‘건강한 성장을 위한 일의 변화’, ‘도시에서의 삶의 조건’, ‘체인지메이커, 태고나는가 혹은 길러지는가’는 체인지메이커들의 일, 삶, 배움에 대한 미래를 제시하였다. 또한 스페셜 스피치에서는 비콤B Corp인 닥터브로너스 Dr. Bronner's, 대학교육의 대안인 미네르바스쿨 Minerva Schools, 그리고 자포스 Zappos의 다운타운 프로젝트의 혁신 과정을 배울 수 있었다.

루트임팩트는 2017년을 기점으로 매년 새로운 혁신 주제를 깊이 연구하여 체인지메이커 컨퍼런스를 개최할 계획이다. 사회 변화에 대한 크고 작은 질문을 던지고 국내외 소셜임팩트 생태계의 다양한 체인지메이커들을 초대하여 그들의 경험과 영감을 나누는 자리가 될 것이다. 이를 통해 소셜 임팩트 생태계 조성자로서의 Thought Leadership을 확보하고, 체인지메이커들이 지속적으로 변화를 만들어 내는 동기 부여의 장을 마련하고자 한다.

참여자 수



참가자
순추천지수
(NPS)

32

순추천고객지수 NET PROMOTER SCORE,
NPS는 브랜드나 제품/서비스에 대한
고객의 추천 의향을 11점0점~10점 척도로
측정하여 추천고객 비율9~10점을 준 고객의
비율에서 비추천고객 비율0~6점을 준 고객의
비율을 뺀 값을 뜻하며, -100부터 100까지
분포함. (출처 : BAIN&COMPANY)

ENGAGEMENT

* 타임테이블

09:30 – 10:00 등록 및 입장 / Snack & Coffee

10:00 – 10:15 Welcome Speech 정경선 루트임팩트

10:15 – 10:30 축전 상영

10:30 – 10:45 체인지메이커의 삶 김단비 루트임팩트
루트임팩트 LIFE 사업보고

10:45 – 11:30 체인지메이커의 삶 김정현 우주하우스
도시에서의 삶의 조건 정원오 성동구청
조재원 공일스튜디오

11:30 – 11:50 체인지메이커의 삶 성그레이스 닥터브로너스
DR.BRONNER'S: 우리가 비누를 만드는 이유

11:50 – 13:00 점심 및 네트워킹

13:00 – 13:15 체인지메이커의 배움 선종현 루트임팩트
루트임팩트 LEARN 사업보고

13:15 – 14:00 체인지메이커의 배움 박태진 JP모간
체인지메이커, 타고나는가 혹은 길러지는가 이의현 사단법인 점프
이태경 양정여고

14:00 – 14:30 체인지메이커의 배움 Kenn Ross 미네르바 스쿨
Minerva: Changemakers in Higher Education

14:30 – 14:45 체인지메이커의 일 최지훈 루트임팩트
루트임팩트 WORK 사업보고

14:45 – 15:30 체인지메이커의 일 강보라 루트임팩트
건강한 성장을 위한 일의 변화 박란희 더나은미래
이기대 스타트업얼라이언스

15:30 – 16:00 Youth and the Workplace:
Lessons from Las Vegas Maggie Hsu
다운타운 프로젝트

분과 토론 및 투어 (시간 별 택 1)

16:10 – 16:50 분과 토론 - WORK A 분과 토론 - LIFE 헤이그라운드 투어 A

16:50 – 17:30 분과 토론 - WORK B 분과 토론 - LEARN 헤이그라운드 투어 B

17:30 – 17:45 Closing Remarks 하재형 루트임팩트

* 5주년 축전

서울특별시 시장 박원순

두손컴퍼니 대표 박찬재

고려대학교 총장 염재호

**Creating a physical community
of, by and for changemakers
will help us work together
more closely**

ASHOKA 창립자

Bill Drayton

AVPN CEO

**Naina
Batra**

프롬더바디 대표 이우연

불련컬처 대표

고다연

CHANGE FUSION 대표

**SUNIT
SHRESTHA**

C PROGRAM 대표

엄윤미

임팩트 베이스캠프 졸업생

남경숙&김유림

D3 Impact Nights



동북아시아

임팩트 투자 포럼

D3 Impact Nights

ENGAGEMENT

D3 Impact Nights는 임팩트 투자사인 디쓰리쥬빌리파트너스 D3 Jubilee Partners가 개최하는 동북아시아 임팩트 투자 포럼이다. 루트임팩트는 2017년 11월 제주에서 열린 두 번째 포럼에 공동기획 및 운영 파트너사로 참여하였다.

'Investing in Climate Action and the Care Economy'를 주제로 한 포럼에는 한국, 미국, 중국, 홍콩, 대만, 일본, 싱가포르, 인도네시아, 인도, 베트남 지역에서 활동하는 120명의 체인지메이커들이 참석했다. Toniic, Village Capital, Miller Center, AVPN, 배달의 민족, SK 행복나눔재단, 엘로우독, C Program 등 국내외 유수기관에서 온 임팩트 투자자, 임팩트 비즈니스 기업가, 중간 지원 조직 운영자 등의 참가자들은 임팩트 투자와 관련된 다양한 지식과 경험을 공유하고, 활발한 네트워킹을 통해 임팩트 비즈니스의 기회를 넓힐 수 있었다.

루트임팩트는 스피커 초청, 미디어 홍보 커뮤니케이션, 포럼 세션 진행 등 행사 기획 및 운영 전반을 담당하였으며, 보다 포용적이고 임팩트 있는 교육의 새로운 패러다임에 대해 논의한 세션에서는 루트임팩트의 선종현 매니저가 패널 스피커로 참여하기도 하였다. 또한 포럼이 종료된 후에도 포럼 초청 연사들과 함께 헤이그라운드에서 임팩트 생태계를 만들어가기 위한 세미나와 워크숍을 진행했다.

참여자 수 (단위. 명)

120

미디어 노출 (단위. 건)

8

포럼 초청 연사들과 (단위. 건)
별도의 세미나 및 워크샵 진행

3

- * MILLER CENTER
파멜라 루소 PAMELA ROUSSOS CIO
- * 배달의 민족 김봉진 대표
- * VILLAGE CAPITAL 다니엘 수 DANIEL HSU
- * D3쥬빌리 이덕준 대표

ENGAGEMENT



지속가능한 성장을 위한

휴식과 네트워킹 행사

Inspired 2017

ENGAGEMENT

Inspired 2017은 체인지메이커들의 지속가능한 성장을 위해 언컨퍼런스 **un-conference** 형식으로 휴식과 네트워킹의 기회를 제공하는 행사이다. 루트임팩트, C Program, sopoong가 주최하고 위즈덤이 주관하였으며, 2017년에는 루트임팩트가 메인 주최를 맡아 '쉼 **Hey, Be my guest!**'을 주제로 행사를 진행하였다.

제주도에서 진행된 Inspired 2017에는 전국 각지에서 다양한 사회 문제들을 해결하고 있는 100명의 체인지메이커를 초청하였고, 그 결과 86명의 체인지메이커가 참여하였다. 체인지메이커들은 함께 제주도를 여행하고 요가, 명상, 심리상담 등 각자가 가진 콘텐츠를 나누며 재충전의 시간을 가졌다. 또한 다른 지역과 분야에서 활동하는 동료 체인지메이커들과 영감을 나누기도 하였다.

루트임팩트는 참여자들의 네트워크를 지속시키기 위해 행사가 끝난 후에도 지역별 후속 모임을 지원하고 연말 Inspired 얼럼나이 모임을 개최하였다. 이를 통해 체인지메이커가 서로를 지지하고 응원하는 동료들의 네트워크 안에서 더욱 안정적으로 성장하며 사회혁신 활동을 지속할 수 있기를 기대하고 있다. 향후에도 Inspired를 통해 체인지메이커에게 휴식과 네트워킹의 기회를 마련하고자 한다.

참가한 지역 분포 (단위. 명)

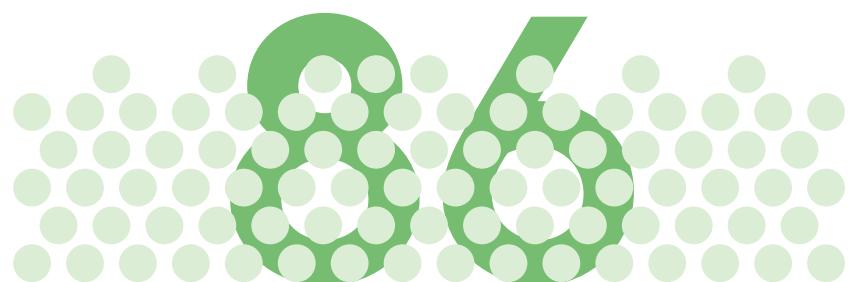
후속 네트워킹 파티 참가자 (단위. 명)
(2016, 2017 참가자 대상)



참여자 수

46

(단위. 명)



ENGAGEMENT

체인지
메이커를
위한

체인지
메이커

Board of Directors

(2018년 11월 기준)

허재형 대표이사

- 루트임팩트 대표CEO
- 前 루트임팩트 사무국장COO
- 前 베인앤컴파니Bain&Company 컨설턴트

강보라 이사

- Ground X, Eco & Social Impact 팀
- 前 루트임팩트 헤이그라운드 사업 총괄
- 前 LINE 신사업개발팀
- 前 네이버 Project Management Office

엄윤미 이사

- C Program 대표
- 現 재단법인 카카오임팩트 이사
- 前 이곤젠더Egon Zehnder 서울사무소 부사장
- 前 맥킨지McKinsey & Company 서울사무소 Engagement Manager

윤홍조 이사

- 주식회사 마리몬드 대표

임성택 이사

- 법무법인 지평 파트너 변호사
- 現 사단법인 두루 이사
- 現 국가인권위원회 인권위원
- 現 임팩트금융추진위원회 위원
- 現 장애인법연구회 회장

정선애 이사

- 서울시NPO지원센터 센터장
- 現 국무총리자문 시민사회발전위원회 위원
- 現 행정안전부 사회혁신민관협의회 위원
- 前 한국인권재단 사무처장

예종석 前 이사장 (~2017년 3월)

- 한양대학교 교수
- 現 사회복지공동모금회 회장
- 現 중소벤처기업부 정책기획단 단장
- 前 나눔국민운동본부 공동대표
- 前 아름다운재단 이사장
- 現 한양대학교 경영대학 학장

권혁일 前 이사 (~2018년 8월)

- 해피빈재단 설립자 & 명예이사장
- 前 네이버, 일본 네이버 CTO
- 前 NHN 사회공헌실 실장

김운호 前 이사 (~2018년 8월)

- 경희대학교 미래혁신원 원장/공공대학원 교수
- 現 사회복지공동모금회 나눔연구소 운영위원
- 現 생명보험사회공헌위원회 위원
- 現 아름다운재단 배분위원
- 現 서울시NPO지원센터 운영위원장

류영재 前 이사 (~2018년 8월)

- 서스틴베스트 대표
- 現 대통령직속 국민경제자문회의 위원
- 現 금융위원회 금융발전심의회 위원
- 現 수출입은행 EDCF 자문위원

Team

(2018년 11월 기준)

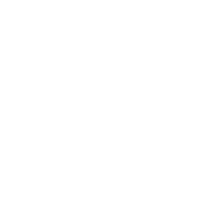
LEADERSHIP



허재형
CEO(Chief Executive Officer)



정경선
CIO(Chief Imagination Officer)



BUSINESS & MANAGEMENT



김형진
Finance Manager



선종현
Career Development Manager



최근형
Accounting Manager

GLOBAL PARTNERSHIP



신현정
Global Partnership Director



김은영
Space Experience Director



최근형
Accounting Manager



최근형
Accounting Manager



최근형
Accounting Manager



최근형
Accounting Manager

Team

WORK-헤이그라운드



김나영
Growth Manager



이형우
Community Manager



김영신
Brand Manager



최병주
Community Manager



박연경
Growth Manager



최지훈
Business Lead



황소희
Community Manager

LIFE-디웰하우스



김단비
Community Designer



허지용
Community Developer

LEARN- 임팩트 베이스캠프 / 임팩트 커리어 Y,W



박영은
Project Manager



송예리
Project Manager



권용직
Contents Creator



장선문
Marketing Director



나종일
Project Manager



정다현
Marketing Manager



서소령
Designer

01. 수익현황

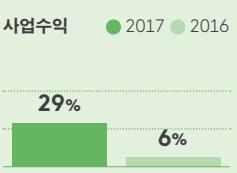
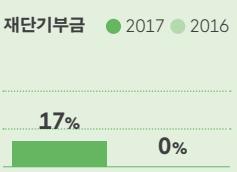
구분	2017 연간	2016 연간
개인 기부금*	1,357	1,201
재단 기부금*	439	-
사업 수익	739	75
기타 수익	16	19
수익 합계	2,551	1,295

02. 비용현황

구분	2017 연간	2016 연간
사업비	1,616	777
헤이그라운드	1,107	173
디헬하우스	239	158
임팩트커리어 Y	74	-
임팩트베이스캠프	61	202
오늘살롱	46	167
기타 사업	88	78
일반관리비	560	257
비용 합계	2,175	1,035

03. 운영성과

구분	2017 연간	2016 연간
수익	2,551	1,295
비용	2,175	1,035
순운영성과	376	261**



* 기부금 수입은 현금주의로 인식하고 있으며, 2017년에 수령한 재단 기부금에는 2018년 예산이 포함되어 있습니다.

** 2016년의 순운영성과는 대부분 2017년의 신규 유/무형자산 투자(2.4억원)에 활용되었습니다.

04. 재무 상태

구분	2017 연말	2016 연말
자산		
현금및현금성자산	832	933
정기예금	550	50
소셜벤처 흥자	55	74
소셜벤처 투자	91	92
유형자산	281	169
무형자산	70	2
임차보증금	430	70
기타자산	8	6
자산 총계	2,317	1,395
부채		
차입금	109	197
임대보증금	16	17
멤버십보증금	629	-
기타부채	38	33
부채 총계	792	247
자본		
기본재산	50	50
기금	1,474	1,099
자본 총계	1,524	1,149
부채와 자본 총계	2,317	1,395



Root Impact Directory



w rootimpact.org
a 서울시 성동구 뚝섬로1나길 5
헤이그라운드 G205
t 02 6495 0180
e rootimpact@rootimpact.org
b blog.naver.com/riblog
f facebook.com/RootImpact
i instagram.com/root_impact
b brunch.co.kr/@rootimpact
y youtube.com/rootimpact

뉴스레터 구독 신청 bit.ly/2HPdgIx