

2025 사회공헌 활동 보고서





2025 - 새로운 한 해

2025년은 새로운 플레이 방식, 새롭게 형성된 커뮤니티 그리고 극복해야 할 새로운 과제가 나타난 한 해였습니다.

수년 만에 처음 선보인 두 개의 신작 2XKO와 Riftbound(리프트바운드)로 게임 목록을 확장했습니다. 이는 열정적인 커뮤니티를 환영하고, 라이엇 전반에 새로운 역량을 키우며, 이 모든 것을 실현하기 위해 새로운 라이어터를 맞이한다는 것을 의미했습니다.

포트폴리오가 성장함에 따라 게임 만들기에 가장 좋은 곳이 되겠다는 라이엇의 다짐 또한 더욱 확고해졌습니다. 16주년을 맞이한 리그 오브 레전드를 지원하든, 연구 및 개발 단계에서 완전히 새로운 무언가를 만드는 팀을 돕든, 핵심은 언제나 라이어터가 커리어 최고의 성과를 내는 데 필요한 지원을 아끼지 않는 것입니다.

이러한 다짐은 [로스앤젤레스 전역에 산불이 번졌을 때](#) 시험대에 올랐습니다. 그중 가장 큰 산불은 글로벌 본부에서 불과 몇 킬로미터 떨어진 곳에서 발생했습니다. 라이엇은 피해를 입은 라이어터에게 긴급 지원금을 지급하고, 구급대원들에게 사내 식당에서 준비한 식사를 전달했으며, 정전이 발생했을 때 소방관들에게 예비 발전기를 지원했습니다. 이후에는 플레이어 여러분이 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드에 참여할 수 있도록 게임 내 자선 모금을 진행했고, 이 기금은 로스앤젤레스를 비롯한 전 세계 자연재해 복구 단체에 전달되었습니다.

모든 신작, 모든 새 이정표 그리고 모든 새로운 기회 속에서도 변하지 않는 단 한 가지가 있습니다. 바로 라이엇 구성원이 있기에 라이엇이 게임 만들기에 가장 좋은 곳이 된다는 점입니다. 이 보고서에서는 라이엇이 라이어터를 어떻게 지원했는지 그리고 지원을 받은 그들이 전 세계 플레이어와 커뮤니티를 위해 어떤 활동을 했는지 확인하실 수 있습니다.



라이엇에서의 생활

훌륭한 게임을 만드는 것은 게임을 만들기 좋은 환경을 조성하는 것에서 시작됩니다. 라이엇은 1년 내내 라이어터가 창의성을 발휘하고, 유대감을 강화하고, 커뮤니티를 지원하고, 다 함께 게임을 즐길 기회를 마련합니다.



함께 만들기 @ 썬더돔

라이엇의 해커톤인 썬더돔(Thunderdome)은 라이어터에게 본업에서 벗어나 아이디어를 마음껏 상상하고 직접 구현해 볼 수 있는 며칠의 시간을 제공합니다. 어떤 프로젝트는 실제 게임 기능이나 내부 도구, [심지어 아케이드 오락기](#)로 구현되기도 합니다. 나머지는 실제로 출시되지는 않지만, 바로 그 점이 핵심입니다. 썬더돔은 라이엇 전사에 걸쳐 실험과 호기심 그리고 협업의 장을 마련하기 위해 존재합니다.



함께 플레이하기 @ 잠시 멈춰 플레이

새로운 게임은 새로운 플레이 방식을 의미합니다. 라이엇 내부에서도 말이죠. 대부분 '잠시 멈춰 플레이(Pause to Play)' 날의 풍경은 익숙합니다. PC방을 가득 채운 라이어터들이 조만간 출시될 디지털 게임을 플레이하는 모습이죠. 하지만 리프트바운드는 이 풍경을 바꾸어 놓았습니다. 라이엇의 새로운 테이블탑 카드 게임 덕분에 사내 식당은 게임용 매트와 덱 슬리브로 가득 찼고, 라이어터들은 게임을 배우고 맞대결을 펼치며 처음으로 뽑은 카드를 서로 자랑했습니다.



함께 나누기 @ 세계 봉사의 달

로스앤젤레스의 벽화 작업, 싱가포르의 구조건 장난감 만들기, 중국의 어린이 미술 프로그램. 이러한 프로젝트를 비롯한 수많은 활동은 라이어터가 자신이 속한 지역사회에 기여하는 기회인 세계 봉사의 달 행사의 일환으로 진행되었습니다. 2025년은 세계 봉사의 달이 10주년을 맞이한 해로, 전 세계 20개 이상의 오피스가 동참해 서로를 돌보고, 이웃과 함께하며, 지금의 라이엇을 있게 한 지역사회와 온정을 나누는 시간을 가졌습니다.



함께 성장하기 @ 리더십 간담회

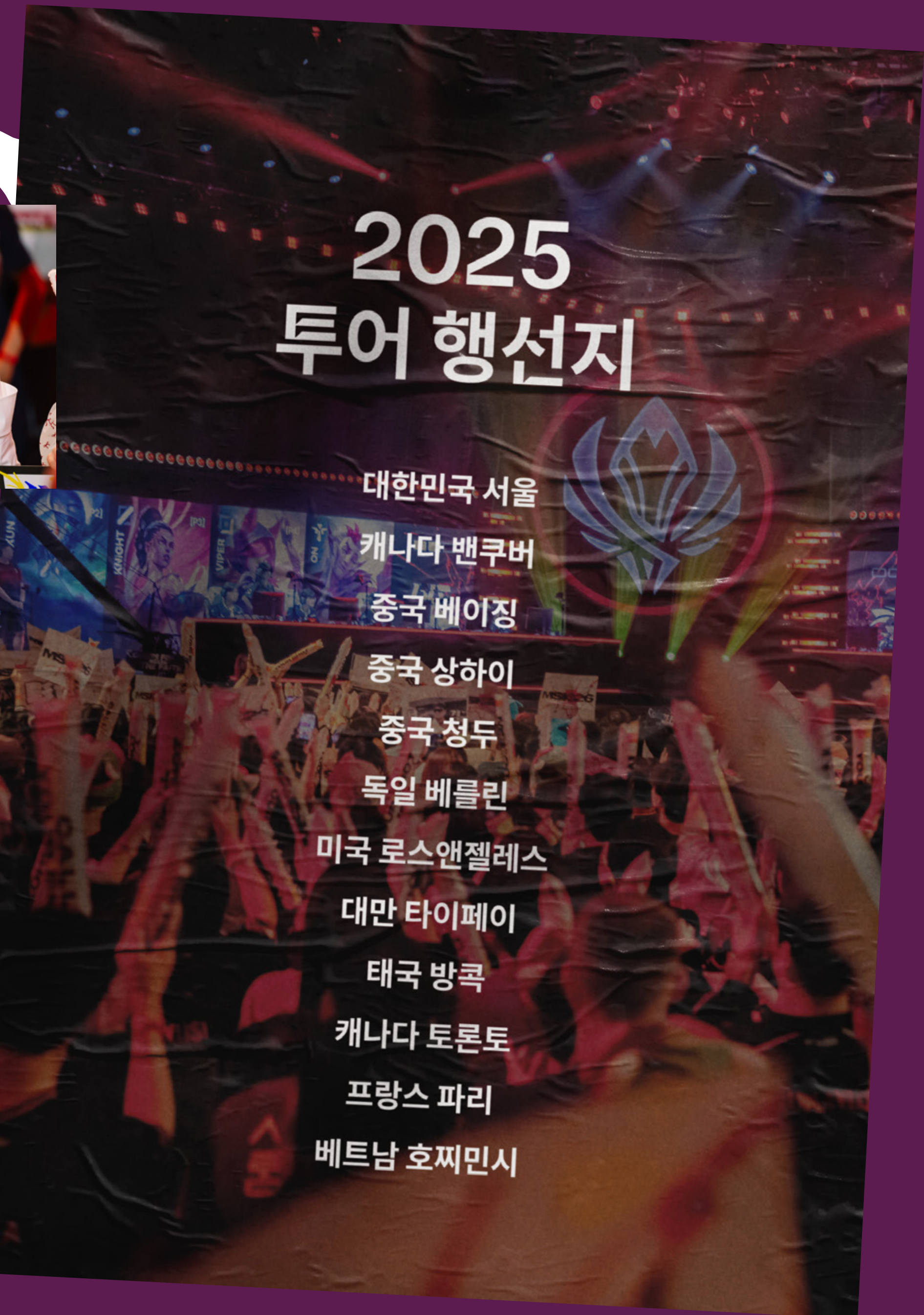
훌륭한 팀에는 훌륭한 리더가 필요합니다. 라이엇 전사에 걸쳐 450명이 넘는 리더가 한자리에 모인 이유 또한 팀과 문화 그리고 크리에이티브 방향성을 만드는 이들에게 투자하기 위해서였습니다. 함께 배우고, 솔직한 대화를 나누며, 의미 있는 협업을 진행한 이번 간담회는 라이엇을 게임 만들기에 가장 좋은 곳으로 만들겠다는 리더들의 공통된 다짐을 다시 한번 확고히 하는 계기가 되었습니다.



이스포츠 월드 투어

2025년에 리그 오브 레전드, 발로란트, 전략적 팀 전투, 와일드 리프트는 전 세계를 누비며
열정적인 커뮤니티에 이스포츠 최고의 순간을 선사했습니다.

모든 행선지는 단순한 대회를 넘어선 공간이었습니다. 각 지역 팀은 팬 페스티벌, 워치 파티, 커뮤니티 활동
및 현지 맞춤형 체험을 통해 경기장 티켓 소지 여부와 상관없이 대회를 모든 플레이어가 한데 모일 수 있는
하나의 축제로 만들었습니다.



대한민국 서울
캐나다 밴쿠버
중국 베이징
중국 상하이
중국 청두
독일 베를린
미국 로스앤젤레스
대만 타이페이
태국 방콕
캐나다 토론토
프랑스 파리
베트남 호찌민시



라이엇은 기회가 될 때마다 이러한 순간을 더 뜻깊게 만들 방법을 고민합니다.
발로란트 마스터스 방콕 기간에는 방콕 출신인 성우 모 로드바니치 님이 연기한
태국 출신 타격대 웨이레이를 최초 공개했습니다. 단순한 국제 대회를 넘어,
태국 발로란트 플레이어의 기억에 오래 남을
문화적 정체성을 표현하는 순간이 된 것입니다.





소속감의 문화

훌륭한 게임은 다양한 시각, 경험, 아이디어를 지닌 팀에서 탄생합니다. 이것이 바로 게임 업계로 진입하는 길을 열고, 모든 라이어터가 기여 및 성장할 수 있는 환경을 가꾸며, 더 많은 이들이 이 산업에서 자신의 미래를 그릴 수 있도록 하는 데 투자하는 이유 중 하나입니다.



파워 스파이크 소개

올해 D&I 팀은 라이어터의 개인적 성장과 커리어 발전을 지원하기 위해 파워 스파이크(Power Spike)라는 새로운 프로그램을 선보였습니다. 이 프로그램은 역량 개발, 존재감 확인, 커뮤니티 형성 기회를 제공합니다. 주요 행사 중 하나로, VCT 챔피언스 우승을 이끈 크리스틴 "potter" 치 코치가 연사로 나서 자신의 커리어 전반에서 얻은 교훈을 라이어터와 나누었습니다. 이 프로그램은 미국 내 라이어터를 대상으로 먼저 시작되었으며, 2026년에는 전 세계로 확대될 예정입니다.



미래 인재 지원

직접적인 실무 경험 없이 이스포츠 방송 업계로 진출하기란 쉽지 않습니다. 이것이 바로 1,000 드림즈 펀드(1,000 Dreams Fund)와 AWS가 함께하는 1,000 드림즈 방송 예비 종사자 훈련의 목표입니다. 멘토링, 커리어 지도 및 라이브 프로덕션 경험을 결합한 이 3개월짜리 유료 프로그램은, 2024년 더블린에서 시작되었으며, 2025년에는 AWS가 후원하는 시애틀의 원격 방송 센터에서 진행되었습니다.



아프로테크를 찾은 라이어터

아프로테크(AFROTECH)는 게임과 기술에 관심이 있는 흑인 전문가와 소통하는 기회로서, 라이엇이 뜻깊게 여기는 행사 중 하나입니다. 2025년, 라이어터들은 다시 한번 휴스턴을 찾아 참가자들과 커리어, 창의성 그리고 라이엇에서의 생활에 대해 이야기를 나누었습니다. 며칠 동안 많은 참가자가 라이엇 부스를 찾아와 라이어터와 만났고, 게임 나이트 행사도 함께 즐겼습니다. 이러한 행사에 참석해 라이엇에서 게임을 만드는 경험을 직접 소개하는 일을 항상 즐거운 마음으로 이어가고 있습니다.



라이어터 포용 모임 야시장

음식, 음악, 지역 상인들 그리고 수많은 라이어터가 함께합니다. 몇 년 전, 태평양계@라이엇(API@Riot)은 아시아 전역에서 흔히 볼 수 있는 야외 시장에서 영감을 얻어 야시장을 개최했습니다. 이제 대부분의 라이어터 포용 모임(RIG)이 LAX 캠퍼스에서 저마다 야시장을 열고, 각 모임 커뮤니티의 지역 상인들과 함께 음식, 음악, 게임 등 다채로운 즐길 거리를 선보입니다. 자부심의 달을 맞아 성소수자 상인들을 초청한 무지개 라이어터(Rainbow Rioters)부터, 현지 라틴 아메리카 커뮤니티와 손을 잡은 라이엇 우니도스(Riot Unidos)까지, 라이엇의 모두가 야시장이 열리는 날을 손꼽아 기다립니다.



사회 환원

라이엇 게임즈 사회공헌 펀드는 플레이어의 따뜻한 마음을 전 세계 커뮤니티를 향한 지원으로 전환합니다. 긴급 구호부터 장기적인 공헌 활동 투자에 이르기까지, 이 기금은 도움이 가장 절실한 순간에 라이엇이 신속하게 대응할 수 있게 해 줍니다.

\$74M+

2019년 이후

450+

지원받은 단체



\$5M+
모금액

발로란트의 자선 세트

발로란트 5주년을 맞아, 지난 수년간 많은 사랑을 받은 일부 인기 장식 요소를 모아 자선 세트를 구성했으며, 판매 수익 일부는 자선 단체에 전달되었습니다.



\$3M+
모금액

리그 오브 레전드의 판다 친구 렉스

렉스는 언제나 리그 오브 레전드에서 많은 사랑을 받는 챔피언 중 하나였던 만큼, 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드 모금 대상 신규 스킨으로 판다 친구 렉스가 선택된 건 너무나 자연스러운 결정이었습니다.



\$5M+
기부 금액 합계

자선 투표 행사

플레이어가 직접 모금한 기금인 만큼, 기부처 결정 과정에도 플레이어가 참여하도록 했습니다. 2025년, 라이엇은 자선 투표 행사를 통해 29개국 87개 비영리 단체를 지원하며 지속가능성, 교육, 빈곤 퇴치 등을 실현하는 데 앞장섰습니다.

직원 기부 매칭

라이어터 또한 나눔을 실천했습니다. 직원 기부 매칭 캠페인을 통해 라이엇과 라이어터는 2025년 한 해 동안 미화 100만 달러 이상을 기부하며 전 세계 800개 이상의 비영리 단체를 지원했습니다.

자연재해 복구 자선 모금회

로스앤젤레스 전역에 산불이 번졌을 때, 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드는 플레이어가 나눔에 동참할 기회를 마련했습니다. 리그 오브 레전드와 발로란트에서 자선 모금회를 진행하여 자연재해 복구를 위해 미화 300만 달러 이상의 기금이 모였습니다. 이 기금으로 자연재해 복구 활동을 펼치는 9개 단체를 지원했습니다.

ESA 나이트 투 유나이트 수상

모든 모금 활동은 플레이어, 라이어터 및 파트너가 게임 너머의 가치를 지원하고자 한데 모였다는 것을 뜻합니다. 2025년, 이러한 공동의 노력이 결실을 맺어 ESA 재단이 개최한 나이트 투 유나이트(Nite to Unite) 행사에서 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드가 챔피언 어워드를 수상하는 영예를 안았습니다.

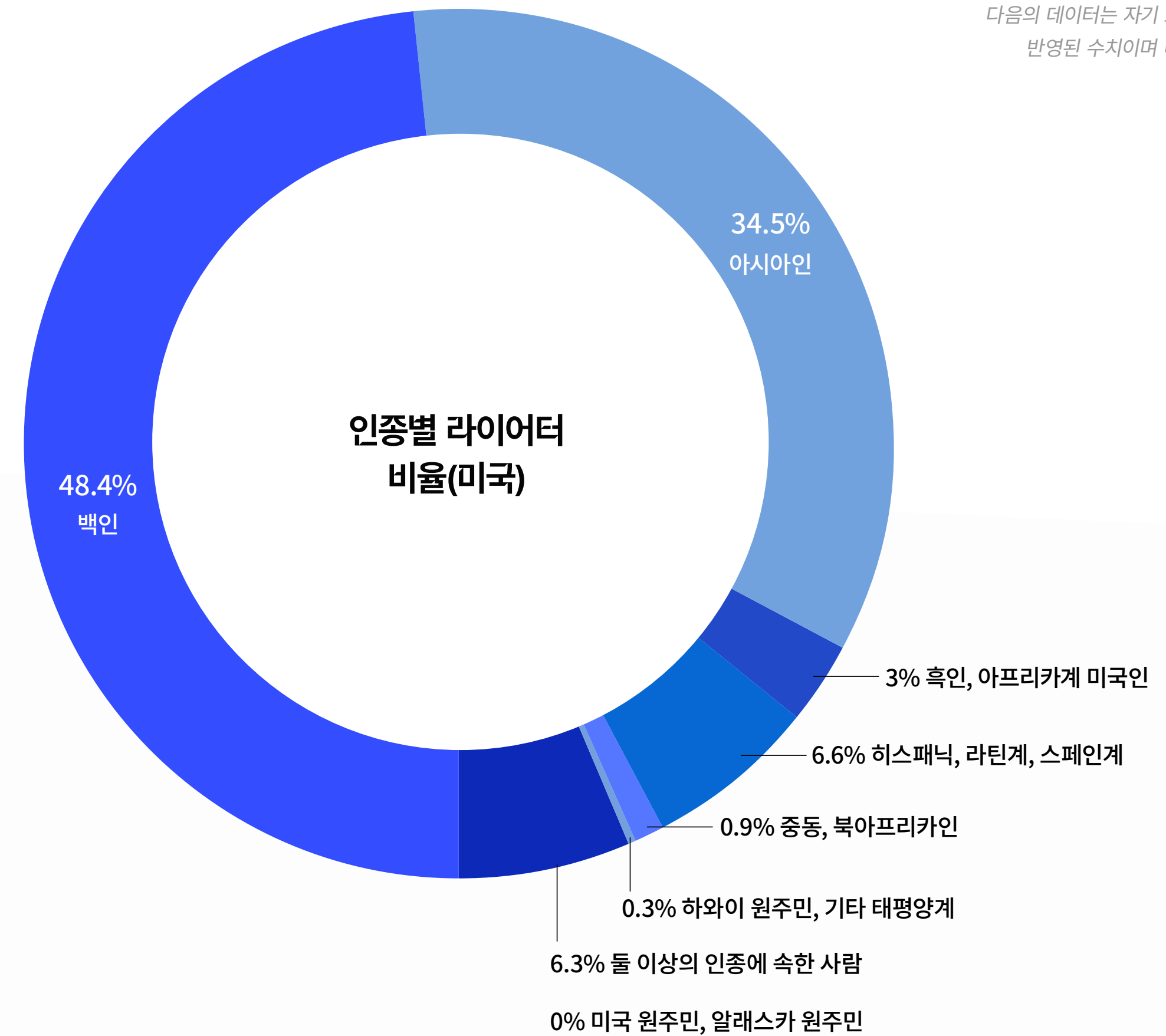
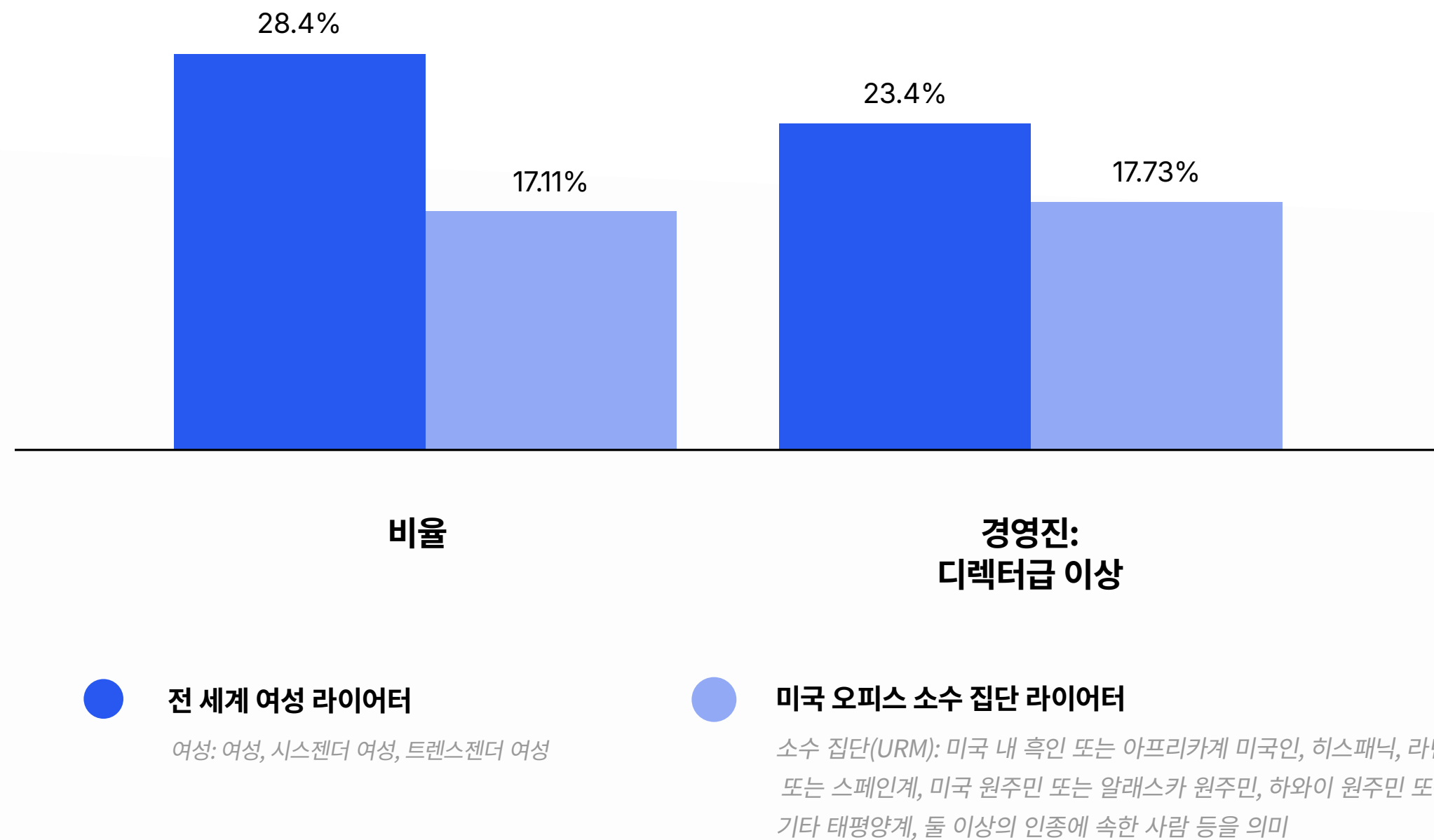




라이엇 인사 통계

투명성 확보 노력의 일환으로 2025년 라이어터의 인구 통계 현황을 공유합니다.

인구 통계 분석



다음의 데이터는 자기 보고에 동의한 미국 라이어터만 반영된 수치이며 미국 오피스의 전체 라이어터를 반영하지 않습니다.

고용 평등

라이엇은 외부 전문가와 협력해 한 해 동안 여러 차례의 종합 임금 평등 조사를 진행합니다. 이러한 조사는 다양한 기준을 통해 조직 전체를 검토하여 보수 및 승진 결과가 모든 라이어터에게 평등한지 평가합니다. 라이엇은 라이엇 동의 명령의 일환으로 다른 외부 전문가와 협력해 대체 방법을 활용한 종합적인 성별 임금 평등 분석을 진행하고 있습니다. 라이엇은 두 가지 방법을 모두 이용해 조직 내에서 통계적으로 보수 또는 승진에 있어 중대한 격차가 발생하지 않도록 지속적으로 방지하고 있습니다.

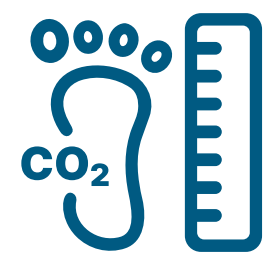


라이엇의 접근 방법

지속가능성@라이엇

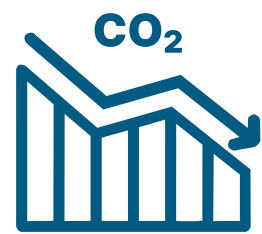
라이엇의 지속가능성은 우리가 미치는 영향력을 이해하는 것에서 시작됩니다. 글로벌 기업으로서 라이엇의 발자취는 오피스부터 현장 이벤트, 이스포츠, 출장, 제품, 협력사 및 전 세계 플레이어에게 게임을 전달하는 디지털 인프라에 이르기까지 비즈니스 전반에 걸쳐 있습니다.

라이엇의 지속가능성 여정은 세 가지 핵심 분야에 초점을 맞춥니다.



탄소 발자국 측정

라이엇의 기업 운영 및 가치 사슬 전반에서 탄소 배출 원인을 명확하게 파악합니다.



배출량 감축

파악한 정보를 바탕으로 라이엇이 앞으로 노력을 집중해야 할 영역을 정하고, 더 의미 있는 진전을 이루어 냅니다.



영향력 이해 및 보고

시간 흐름에 따라 더 투명하고 일관되며 유용한 정보를 공유할 수 있도록 정보의 품질을 개선합니다.



라이엇은 온실가스 기준에 맞춰 온실가스 배출 총량을 추적하고 있으며, 이 과정을 통해 탄소 발자국을 더 명확히 파악하여 보고의 품질을 지속적으로 개선합니다. 지속가능성 보고에 대한 기대 수준이 지속적으로 높아짐에 따라, 더 완전하고 일관되며 신뢰할 수 있는 정보 공개를 위해 관리, 문서화 및 보고 절차를 강화하고 있습니다.

친환경 이스포츠 대회 운영부터 음식물 쓰레기 감축에 이르기까지, 모든 행동이 의미 있는 변화를 만들어냅니다.





온실가스 배출 총량

	2025 온실가스 배출량	2024 온실가스 배출량	2023 온실가스 배출량
Scope 1 사업장 내 연료 사용	694 tCO2e	1,189 tCO2e	1,655 tCO2e
Scope 2 구매 에너지	6,887 tCO2e	6,724 tCO2e	7,698 tCO2e
Scope 3 가치사슬 상/하류 배출	176,835 tCO2e	171,527 tCO2e	249,112 tCO2e

데이터 관련 유의 사항: 라이엇은 가능한 가장 정확한 배출량을 산출하기 위해 최선을 다하고 있습니다. 다만, 온실가스 측정은 하나의 체계로서 여전히 발전 중인 분야입니다. 새로운 탄소 측정 도구를 도입하고 데이터의 완성도를 개선함에 따라, 향후 보고되는 배출량 수치에 변동이 발생할 수 있습니다. 특히 측정 방식이 지속적으로 발전하고 있는 Scope 3 영역이 이에 해당합니다.



2025

온실가스 배출량

Scope 1 및 2 배출량

2025년, 라이엇은 추정치 의존도를 줄이고 공공요금 청구서 또는 계량기 측정값 등 실제 운영 데이터를 적극 활용함으로써 Scope 1 및 Scope 2 배출량 데이터 수집 방식을 개선했습니다. 이를 통해 라이엇 오피스 및 운영 전반에서 발생하는 배출량을 더 명확히 파악하고, 향후 배출량 추적과 감축 노력을 어디에 집중해야 할지 알게 되었습니다.

Scope 3 배출량

Scope 3 영역에서는 주요 항목 전반에 걸쳐 더 완전한 활동 데이터 및 정제된 배출량 요인을 적용하여 데이터 수집 체계를 계속해서 업그레이드했습니다. 그 결과, 데이터 수집 범위가 한층 확대되면서 자본재, 사업장 발생 폐기물, 상류 운송 및 유통 등 일부 항목의 배출량이 전년 대비 증가했습니다.

한편, 산정 방법 개선에 따라 출장 및 투자 등 특정 항목에서는 보고 배출량이 감소했습니다.

이러한 변화는 라이엇의 가치 사슬 전반에 걸친 데이터 품질, 포괄 범위, 일관성 개선에 따른 라이엇 온실가스 인벤토리의 지속적인 발전을 잘 보여줍니다.



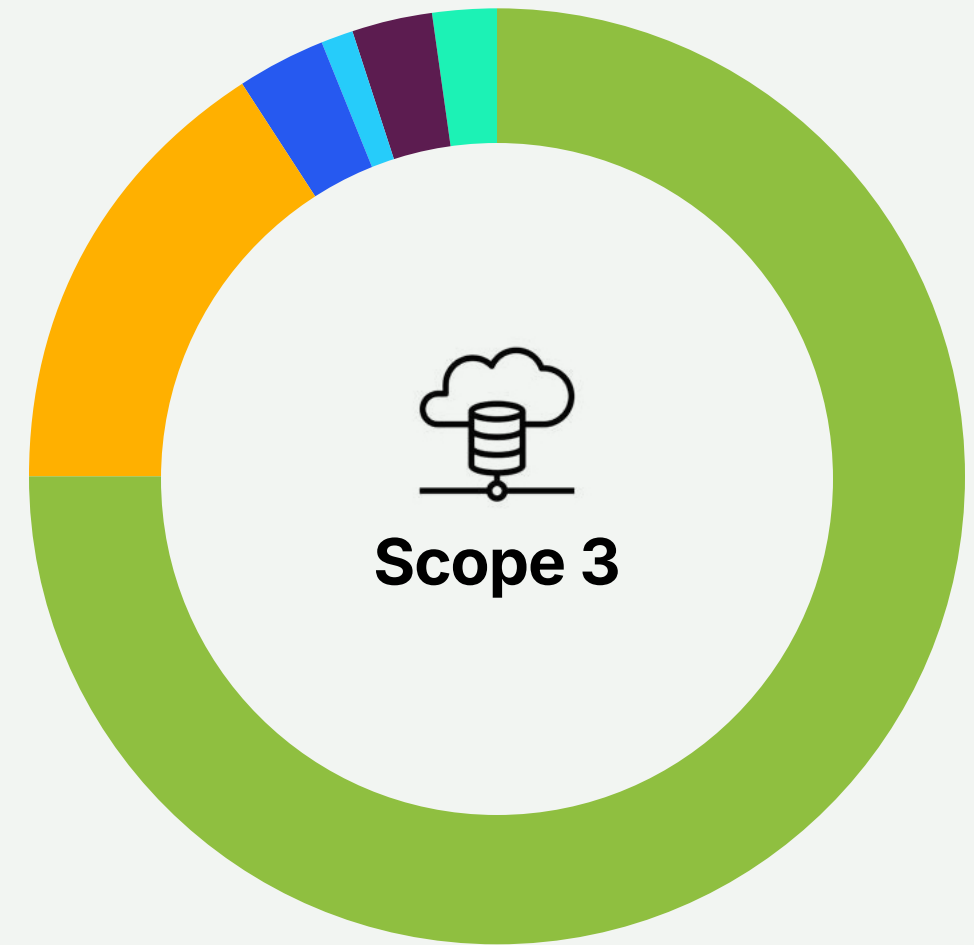
Scope 1

694 tCO₂e



Scope 2

6,887 tCO₂e



	구매 물품 및 서비스	75%
	출장	16%
	임직원 출퇴근 및 재택근무	3%
	연료 및 에너지 관련 배출량	1%
	자본재	3%
	기타	2%



실천하는 지속가능성

지속가능성은 다양한 형태로 나타나지만, 라이엇의 모든 노력은 기후변화에 미치는 영향을 최소화하는 것이 목표입니다. 친환경 이스포츠 대회 운영부터 음식물 쓰레기 감축에 이르기까지, 모든 행동이 의미 있는 변화를 만들어냅니다.

눔즈 음식물 쓰레기 감축

본사 구내 식당인눔즈(NOMs)는 매주 수천 명에 달하는 라이어터의 식사를 책임지고 있습니다. 독특한 메뉴와 다양한 식단 그리고 전문 셰프진을 바탕으로 매일 식사를 제공하는 과정 자체도 정교한 운영을 필요로 하지만,눔즈는 이에 그치지 않고 한 발 더 나아갔습니다.눔즈는 2022년부터 음식물 쓰레기 수거함을 촬영하는 카메라 시스템인 윈나우(Winnow)를 도입해 버려지는 음식물을 추적하기 시작했습니다. 수집된 정보를 활용해 메뉴를 조정함으로써, 자칫 버려질 뻔했던 수 톤에 달하는 음식물 쓰레기를 줄일 수 있었습니다.

2022년 이후:

307.2
톤
음식물 쓰레기 감소

1,306
톤
이산화탄소 총량 감소

지속가능한 원격 방송 센터 구축

시애틀과 더블린에 위치한 AWS에서 후원하는 원격 방송 센터(RBC)는 글로벌 이스포츠 대회를 이끄는 핵심 거점입니다. 두 센터 모두 지속가능성을 최우선으로 두고 다각적인 노력을 기울였습니다.더블린 RBC는 환경 성과를 지속적으로 개선하기 위해 구축한 체계적인 환경경영시스템을 인정받아, 독립적인 심사를 통해 환경경영시스템을 평가하고 인증하는 국제 공인 표준인 ISO 14001 인증을 다시 한번 획득했습니다.

이스포츠에서의 지속가능성

전 세계 경기장에서 매진을 이어가는 이스포츠 대회 규모를 고려하면, 현장의 지속가능성 실천 방안을 개선하는 것은 환경에 미치는 영향을 줄이는 데 큰 역할을 합니다. 경기장 주요 거점에 정수기를 전략적으로 배치해 플라스틱 물병을 대체함으로써, 이스포츠 대회 현장 스태프가 배출하는 플라스틱 물병 폐기물 대부분을 감축할 수 있었습니다.

2024년 이후:

93%
물병 폐기물
감소

~95,000
플라스틱병
폐기물 배출 절감



