



2022년 라이엇 게임즈 임팩트 리포트

RIOT GAMES





인사말

라이엇 게임즈가 하는 모든 일의 원동력은 플레이어입니다.

라이엇 게임즈가 하는 모든 일의 원동력은 플레이어입니다. 세계 각지 지역사회에 심금을 울리는 게임과 경험을 선사하는 라이엇의 능력은 플레이어 경험의 진화를 도모하고자 가능성의 한계에 도전하는 라이엇 직원들의 노력에서 비롯합니다. 게임은 우리가 사는 세상에 실질적이고 장기적인 변화를 줄 수 있습니다. 따라서 라이엇에서는 끊임없이 발전하려고 노력하는 동시에 라이엇 특유의 목표를 한결같이 추구합니다.

라이엇은 기업으로서 플레이어뿐만 아니라 라이엇 직원에게도 책임을 다해야 한다고 믿습니다. 수백만 달러의 플레이어 후원금을 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드에 적립하는 자선 행사를 진행해서 지역사회에 환원하고 중대한 인도적 위기가 발생하면 구호 활동에 나섬으로써 책임을 다합니다. 플레이어와 라이엇 직원에게 하나하나 주의를 기울이며 개개인을 아끼고 존중하는 환경을 만드는 데 모든 라이엇 직원이 이바지하는 회사가 됨으로써 책임을 다합니다. 사내에 존재하는 다양한 관점과 문화 경험을 활용해 라이엇의 게임에서 현실을 제대로 반영하는

챔피언과 요원을 구현함으로써 책임을 다합니다. 또한 차세대 게임 업계 지도자들이 우리가 사는 세계를 대표할 수 있도록 그동안 게임과 엔터테인먼트 업계에 진입하는데 어려움을 겪은 인재에게 투자하고 기회를 열어줌으로써 책임을 다합니다.

문화의 진화를 도모하고 세계적으로 변화를 주도하는 일의 규모는 어마어마합니다. 결실을 보려면 한 사람이나 단체의 노력으로는 역부족입니다. 플레이어와 협력 단체, 라이엇 직원이 힘을 합쳐야만 성과를 낼 수 있습니다. 세계 각지 다양한 사람의 경험을 아우르며 진정한 교감을 가능케 하는 굉장한 게임 업계에 속해 있어서 정말 복 받았다고 생각합니다.

라이엇의 팀들은 전 세계적으로 더 큰 변화를 도모하며 포용성과 다양성이 더 강한 미래를 게임 업계에서 열겠다는 목표를 공유합니다.

2019년에 이러한 보고서를 처음 발간하며 라이엇의 활동을 투명하게 공개하고자 했습니다. 사내 통계, 개발하던 제도, 사업 전방위적으로 일구어낸 발전 등을 투명하게 보여드리고 싶었습니다. 이후 라이엇이 하는 일은 진화했습니다. 하지만 진화는 특성상 절대 진정으로 끝나지 않습니다. 더 나은 세상과 라이엇, 게임 업계, 플레이어를 위한 더 밝은 미래라는 정상을 향해 나아가며 매년 라이엇의 진척을 보여드리고자 본 보고서를 발간합니다.



패티 딩글
D&I글로벌 총괄



제프리 버렐
사회공헌
글로벌 총괄



목차

⁰¹ 인사 04

숫자로 보는 인사 05

채용 07

복지 09

⁰² 지원 10

라이엇 직원 포용 모임 11

사회공헌 펀드 12

라이엇 직원 주도 변화 13

⁰³ 세계적 플레이어 경험 16

게임 내 대표성 17

게임 내 경험 21

게임계의 포용 22

신뢰와 보안 23

⁰⁴ 차세대 25

공동체에 투자 27

지속가능성 29



인사

라이엇은 프렐요드에서 굴러가는 월럼프의 눈덩이처럼 빠르게 커지고 있습니다.

2019년 이래 라이엇의 팀들은 두 배로 커졌습니다. 게임이 하나에서 다섯으로 늘었습니다. 세계 각지에서 더 많은 열혈 팬에게 더 많은 e스포츠 대회를 선사했습니다. 라이엇 최초의 TV 시리즈 아케인을 선보인 엔터테인먼트 부문을 출범했습니다.

겉으로 드러나는 변화만 해도 이렇게 많았습니다. 내부적으로는 라이엇 직원이 직장에서 자기의 정체성, 관점, 스타일, 역량 등 본모습을 보여줄 수 있는 환경을 조성하는 노력을 이어감으로써 소속감을 고취하고 어려운 문제를 해결하며 세계 각지의

플레이어에게 놀라운 경험을 선사할 수 있게 했습니다. 이러한 노력은 애초에 라이엇을 특별한 곳으로 만든 가치관을 유지하는 동시에 라이엇의 문화를 향상하고자 사내에서 주도한 변화와 활동 덕분에 가능했습니다

인증 및 표창

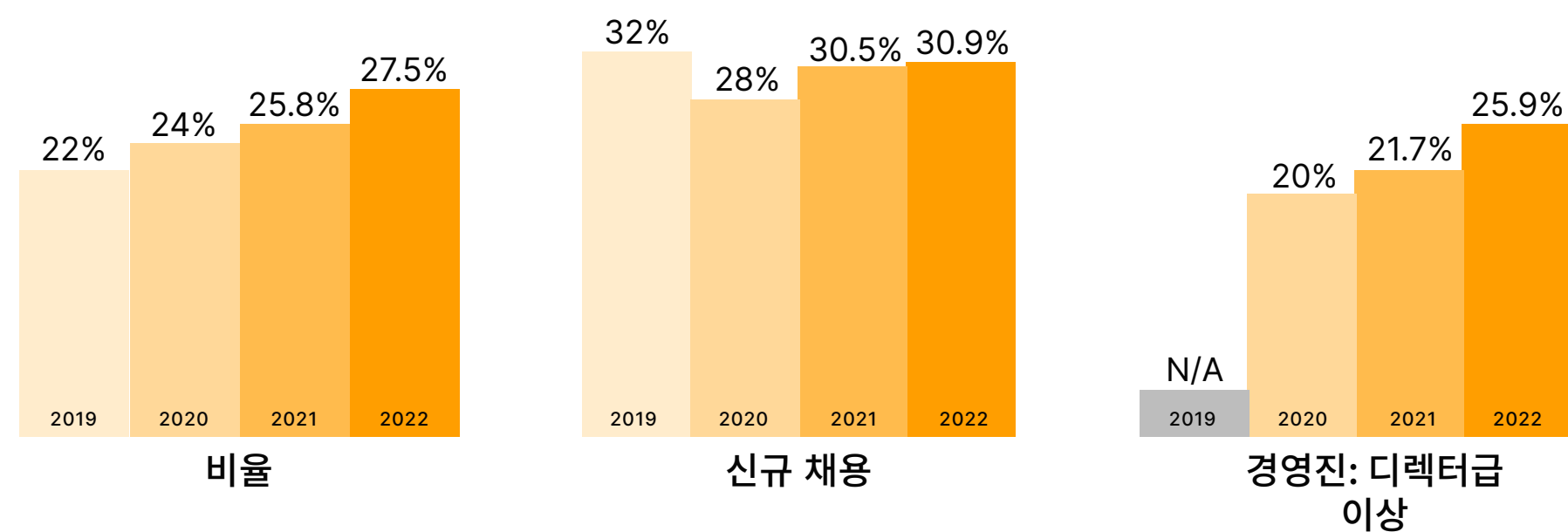
- [휴먼 라이트 캠페인 인증: 100점](#)
- [일하기 좋은 기업 인증, 라이엇 직원 95% 찬성](#)
- [부모에게 가장 좋은 직장 36위](#)
- [아일랜드 IT 분야 가장 좋은 직장 선정](#)





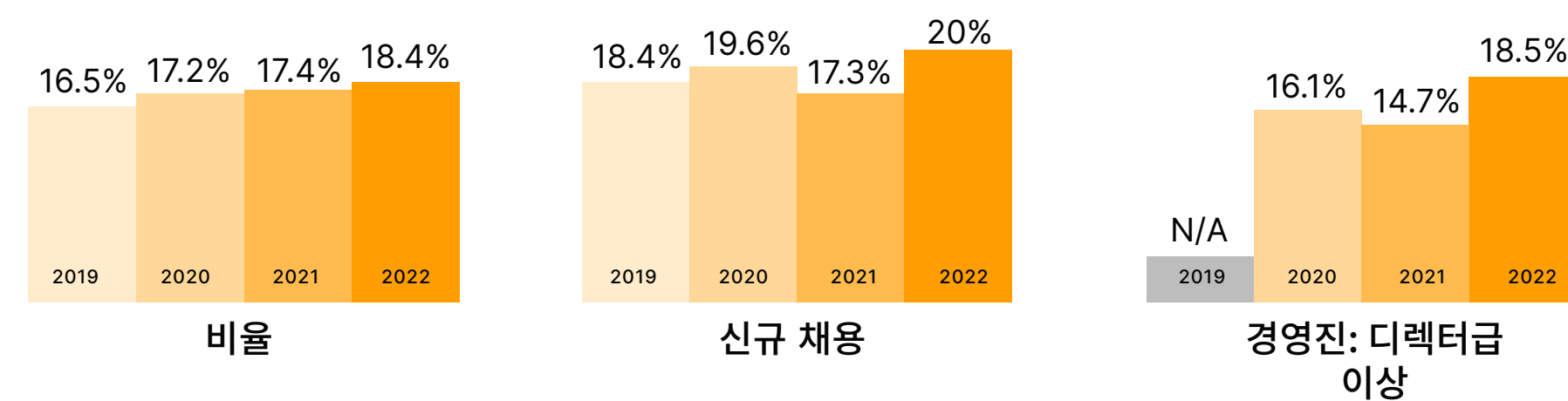
숫자로 보는 인사

여성 라이엇 직원

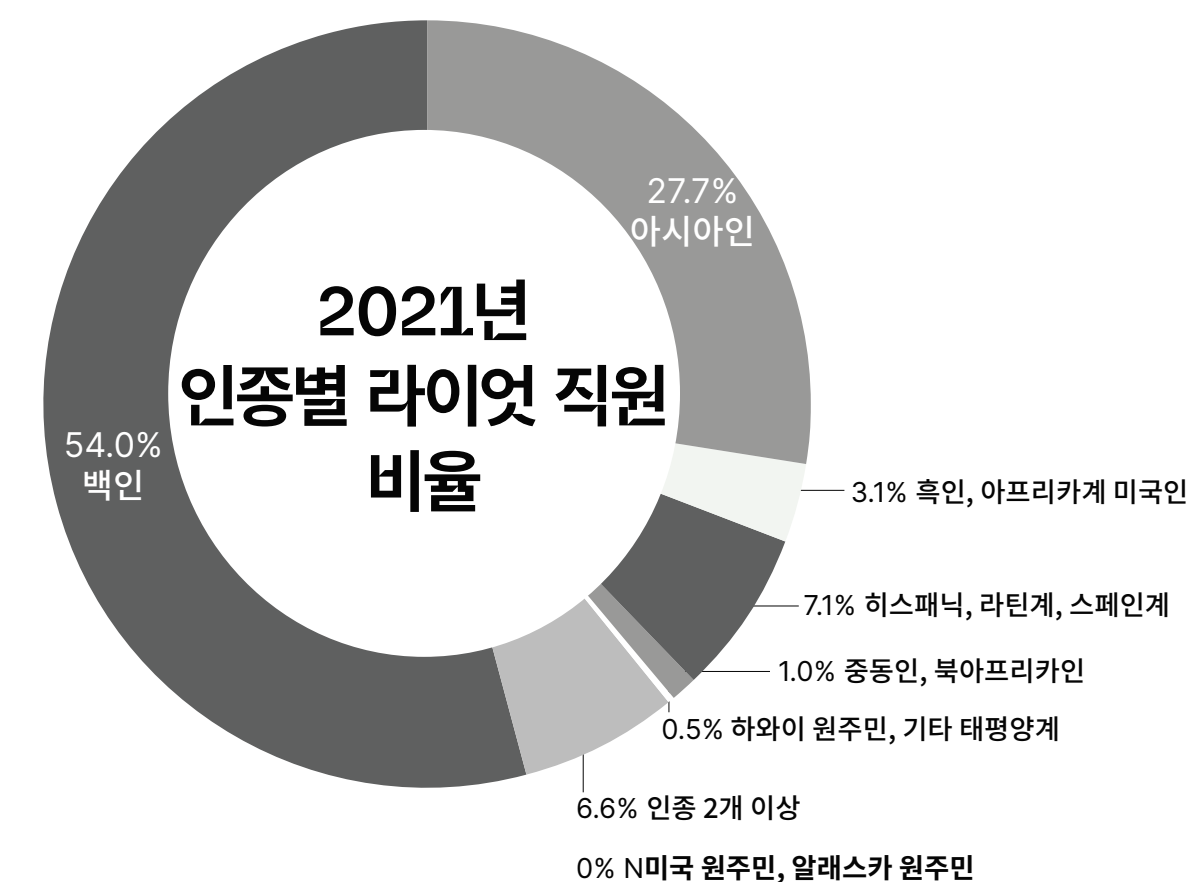
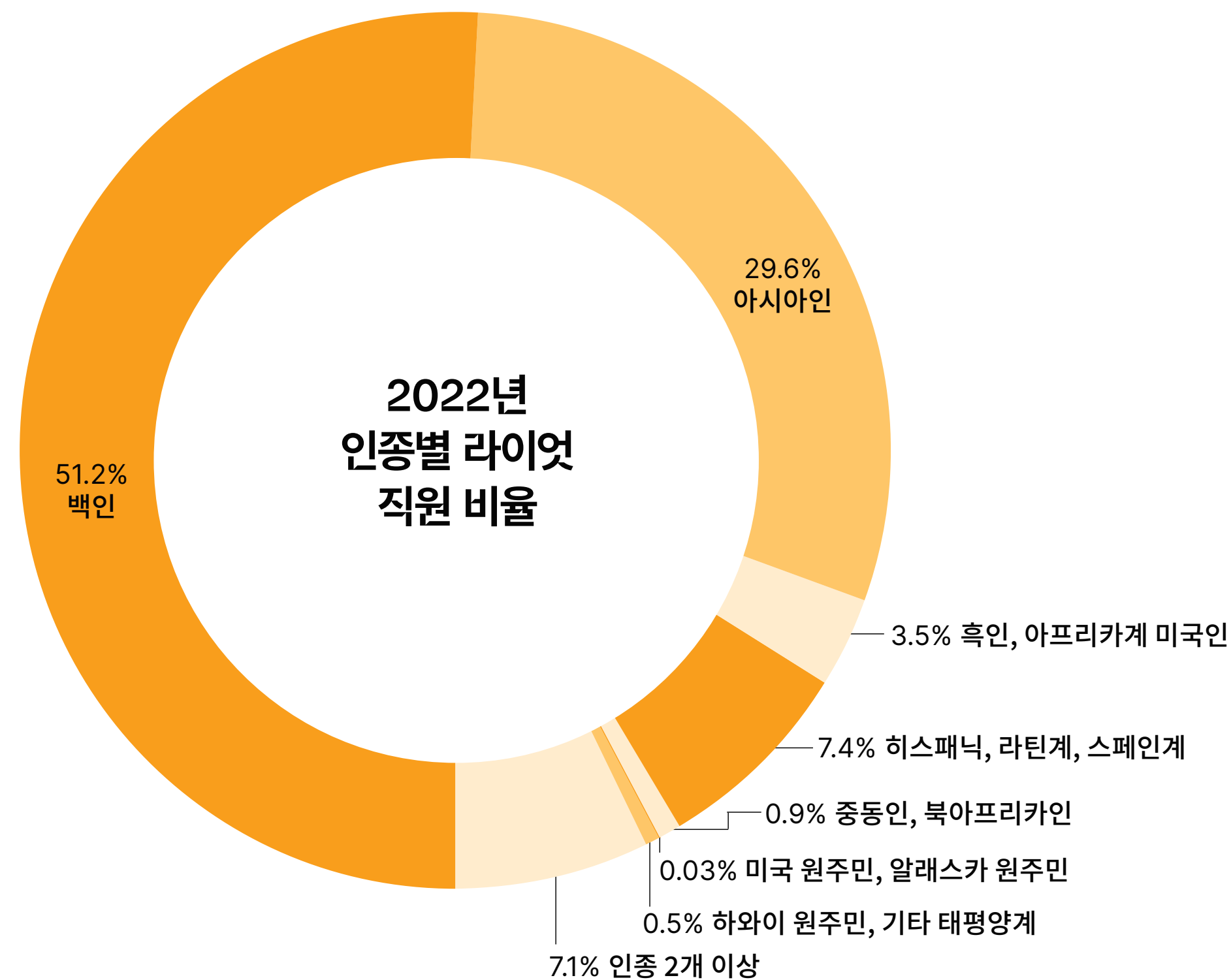


여성: 여성, 시스젠더 여성, 트랜스젠더 여성

미국 오피스 소수 집단 라이엇 직원



소수 집단: 미국 내의 흑인 또는 아프리카계 미국인, 히스패닉이나 라틴계 또는 스페인계, 미국 원주민 또는 알래스카 원주민, 하와이 원주민 또는 기타 태평양계, 인종이 2개 이상인 사람 등을 의미



숫자 들여다보기

게임 업계에서 대표성을 증진하는 여정에 오르고 진척을 투명하게 공유하기 시작하며 오랜 여정을 예상하기는 했습니다. 지난 몇 년에 걸쳐 성장하며 관리직과 고위직뿐만 아니라 라이엇 전반에 걸쳐 여성과 소수 집단 비율을 늘렸습니다.

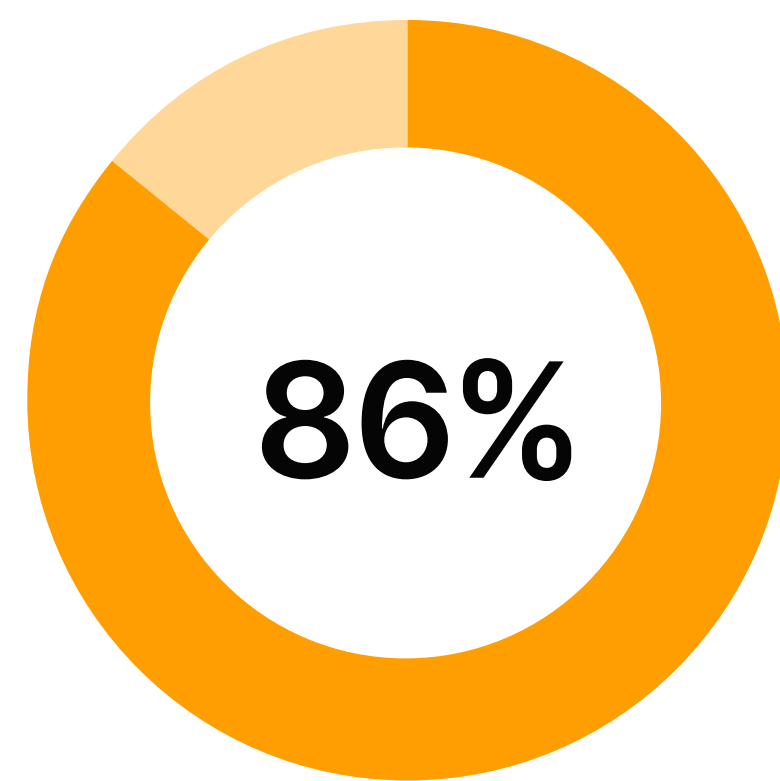
2022년에 미국에서 소수 집단 라이엇 직원의 비율은 모든 범주에 걸쳐 증가했습니다. 이러한 범주를 해마다 추적하면 D&I(Diversity & Inclusion, 다양성과 포용) 증진 활동이 성공적인지 판단하고 성공적이지 않으면 개선책을 수립하는 데 도움이 됩니다. 그동안 성장에 박차를 가하기는 했지만, 라이엇은 더욱더 높은 곳을 지향합니다. 2023년에는 다양한 배경의 입사지원자가 늘어나도록 신규 및 기존 채용 제휴처와 협력하고자 합니다. 또한 라이엇에 들어오면 누구나 성장과 발전의 기회를 누릴 수 있도록 직원 채용과 유지, 참여 증진과 관련해 인사 전략을 강화하는 노력을 이어가고자 합니다.

2022년에 저희는 인사관리 체계에 새로운 기능을 도입해 미국에서 일하는 라이엇 직원이 원하면 성적 지향을 드러낼 수 있게 하고 젠더 정체성을 표시할 때 선택할 수 있는 항목을 확대했습니다. 이러한 자료가 있으면 특정 라이엇 직원 집단의 참여도를 더 잘 파악하는 데 도움이 되며 중요하고 자세한 직원 구성 통계를 모을 수 있습니다. 여기에 대해서는 일 년 치 자료가 모인 후 2023년 연차보고서에서 말씀드리도록 하겠습니다.

포용 지표

저희는 매년 글로벌 라이엇 설문 조사(Global Riot Survey, 이하 GRS)의 일환으로 전사 차원에서 2개의 설문 조사를 진행합니다. GRS는 라이엇에서 무엇이 잘 되고 있는지부터 앞으로 더 많은 지원이 필요한 분야는 무엇인지까지에 대해 라이엇 직원들이 어떻게 생각하는지를 파악하는 수단입니다. 설문 조사는 라이엇에서 개인적으로 소속감을 느끼는지, (업무에 관해서든 기타 주제에 관해서든) 다른 라이엇 직원에게 재단 받지 않고 생각과 의견 및 관점을 공유할 수 있다고 느끼는지 등의 문항을 포함합니다.

설문 결과는 모든 라이엇 직원의 소속감을 고취하는 노력을 평가할 때 주요하게 살펴보는 포용 지표를 계산하는 데 사용합니다. 포용 지표를 살펴볼 때 라이엇 직원이 사내에서 경험하는 포용에 빈틈이 있다는 사실을 발견하면 사업부별 경영진과 직접 협력해 해당 팀에 적합한 맞춤형 D&I 실천 방안을 수립하고 시행합니다.



포용 지표

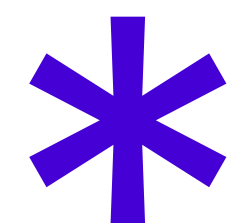




임금 평등

저희는 라이엇 직원이 자부할 수 있는 급여를 받기를 바랍니다.

인사고과 관리 방식의 공정성과 일관성을 강화하고자 다양한 배경과 직무를 아우르는 팀이 연간 성과 지표를 검토하며 사내 모든 직원층에 걸쳐 평등을 확보합니다. 라이엇은 외부 전문가와 계속 협력해 해마다 여러 번의 종합 임금 평등 조사를 진행합니다. 이러한 조사는 여성과 소수 집단의 보수 및 승진을 라이엇 직원 전체와 비교했을 때 평등한지 평가할 수 있도록 다양한 기준을 포함합니다.



평가를 진행한 결과 이러한 집단과 다른 집단의 보수와 승진에 통계적으로 유의미한 격차가 없음을 자신합니다.



채용 제휴와 대표성 증진

오늘의 라이엇은 내일의 라이엇을 책임집니다. 라이엇은 주요 게임 회사로서 배경과 경험에 구애받지 않고 누구나 환영하는 더 포용적인 업계를 만들어 나갈 책임이 있다고 믿습니다. 이러한 책임의 이행은 내부의 노력과 더불어 외부 제휴로 더 많은 기회를 제공하는 노력에서 시작합니다.

게이밍 커뮤니티

2022년에는 e스포츠와 게임 업계에서 흑인, 원주민, 유색인종에게 평등한 경력 개발 기회를 제공하고자 하는 비영리단체인 게이밍 커뮤니티 (Gaming Cxmmunity Co.)와 협력을 시작했습니다. 협력의 중점은 온라인 워크숍, 유급 인턴십, 궁극적으로는 커뮤니티가 연결해주는 학생을 입사지원자로 받는 데 있습니다.

월드 챔피언십이 애틀랜타에서 열렸을 때 라이엇 게임즈와 게이밍 커뮤니티, 커뮤니티 미디어 (Cxmmunity Media)는 소수 집단 고등학생과 흑인 대학(historically black colleges and

universities, 이하 HBCU)의 학생을 위해 '더 킥백(The KickBack, 영문 링크)'이라는 2 일간의 행사를 진행했습니다. 행사에서 흑인 라이엇 직원은 학생들에게 업계 경험, 라이엇 내 직장생활, 일반적인 진로 관련 조언을 공유해주었습니다. 영감을 주며 교감하고 라이엇 직원의 이야기를 공유함으로써 게임 업계 진로를 고려하는 흑인 학생이 봉착하는 난관을 조금이나마 줄이고자 했습니다.

“라이엇 직원들은 HBCU와 기타 다양한 배경의 학생에게 굉장한 헌신을 보여주었습니다. 월레 워크숍과 노변담화를 진행할 때 라이엇의 시간 투자와 통찰을 고마워하는 학생이 엄청나게 많았습니다. 개인적으로 가장 마음에 들고 공유하기를 좋아하는 이야기는 더 킥백에서 라이엇의 채용 담당자와 관리자가 직접 일대일로 학생들의 이력서를 검토해준 일화입니다.”
줄리언 피츠제럴드, 게이밍 커뮤니티 단장



더 킥백

- 1K+** 참석자
- 230** 10개 HBCU에서 참석한 학생
- 1.3M** 생방송 순 조회 수
- \$10K** 리그 오브 레전드 및 발로란트 특별 경기로 수여한 장학금



라이엇 누아르 소속 라이엇 직원이 아프로테크(Afrotech) 행사에 참석해 흑인 문화, 기술, 혁신에 대해 이야기를 나누고 QA 엔지니어와 소프트웨어 엔지니어 등 진행 중인 채용 공고에 맞는 지원자를 모집했습니다.



복지

어디서나 라이엇 직원을 뒷받침합니다.

라이엇의 직원 복지는 국가나 지역마다 다를 수 있지만, 기본적으로 라이엇 직원이 각자의 필요에 맞춰 일관적인 종합 대안 중에서 선택할 수 있게 하려고 합니다.

의료비 지원, 퇴직금, 무제한 유급휴가 제도 등에 추가로 **2022년에 미국 라이엇 직원에게 제공하는 새로운 복지는 아래와 같습니다.**

가족



주거지에서 떨어진 타주를 방문해야 하면 여비 지원, 타주에서 추가 도움이 필요하면 이주 관련 서비스 제공 등을 포함해 재생산 건강 혜택을 늘렸습니다.



포괄적 지원을 제공하고자 [카인드보디](#)(Kindbody, 영문 링크)를 통한 보조생식기술, 입양, 대리모 관련 지원과 더불어 기타 부수적 자원을 늘렸습니다.

휴식과 회복



7년 이상 근무한 라이엇 직원이 2개월에서 6개월까지 쉴 수 있는 유급 안식휴가 제도를 처음으로 도입했습니다. **2022년에는 자격을 충족한 라이엇 직원의 14.6%가 제도를 활용했습니다.**

건강과 사내 복지 시설



라이엇 최초로 최첨단 유산소운동, 근력운동, 크로스핏 장비, 마사지 건, 기타 편의 시설 등을 구비해 라이엇 직원과 계약직 직원이 사용할 수 있는 사내 체력단련실을 조성했습니다.



새로운 마음 챙김 플랫폼인 [이너 디멘션 TV](#)(Inner Dimension TV, 영문 링크)의 연간 구독권을 라이엇 직원과 계약직 직원에게 무료로 제공했습니다.

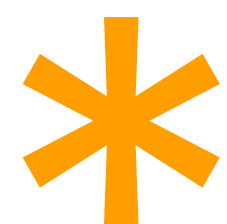
100% 추가 기부



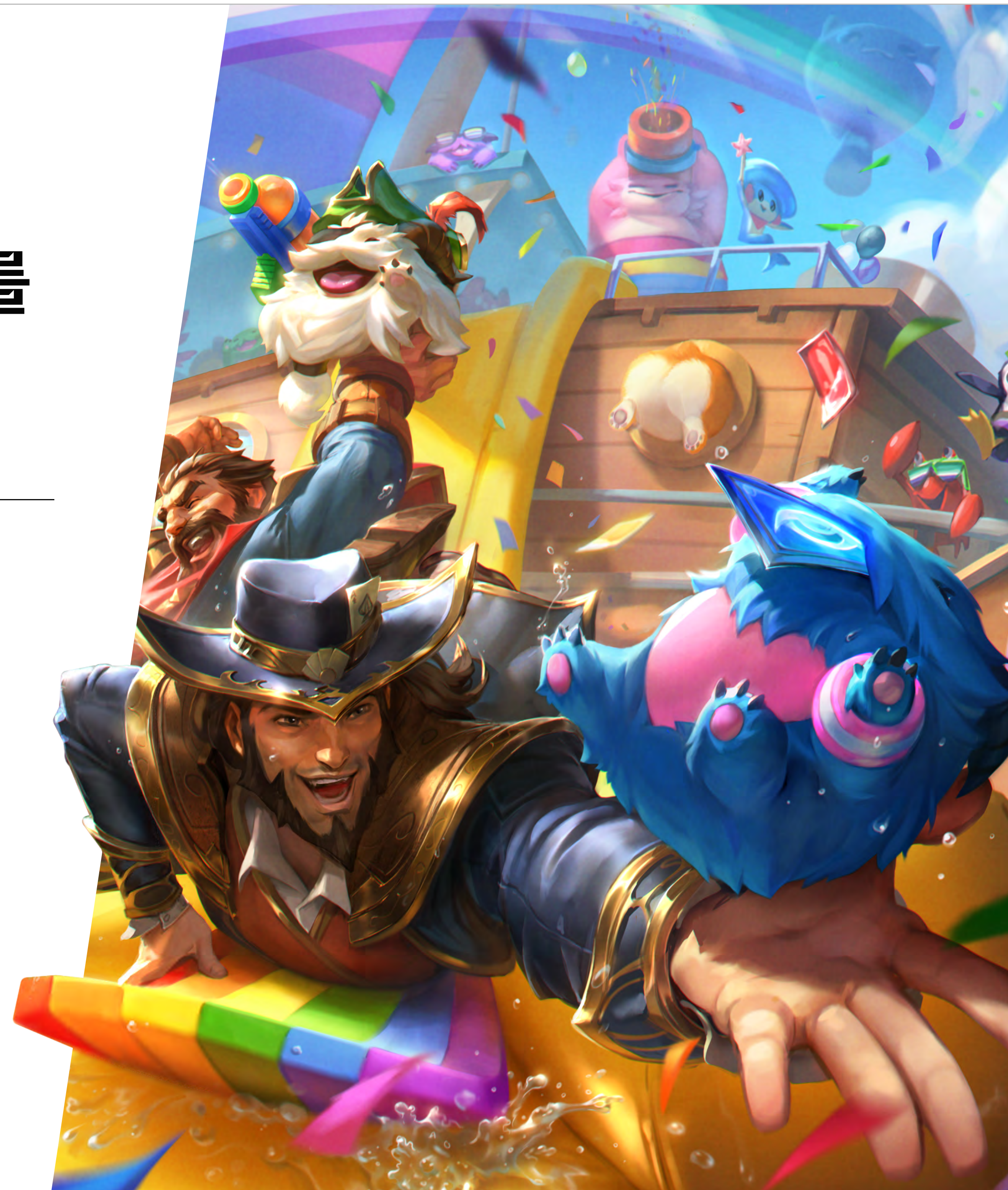
2022년에 직원 기부금 100% 추가 기부 제도를 여러 번 사용해 동유럽 인도적 활동, 재생산권, 재난 구호 활동 등 라이엇 직원이 중시하는 분야에 더 큰 힘을 보탤 수 있었습니다.

지원

사내에서 육성하는 공동체는 라이엇이 지원하고 받드는 세계 각지의 공동체에 긍정적 파급효과를 미칩니다.



여러 팀이 힘을 합치면 라이엇 게임즈를 구성하는 다채로운 문화를 통일해 불투명한 시기에 세계를 어떻게 헤쳐나가면 좋을지 분위기를 조성할 수 있습니다. 라이엇 문화의 큰 부분은 저희가 확고하게 믿는 행동과 원칙을 중심으로 합니다. 이러한 신념은 신뢰 구축, 공감대 형성, 타인 격려 등 소통 관련 역량을 포함합니다. 이는 라이엇의 게임에 성원을 보내는 세계 각지의 공동체에 투자하는 방법으로 이어집니다.





라이엇 직원 포용 모임

라이엇 직원 포용 모임(Rioter Inclusion Groups, 이하 RIG)은 공통의 정체성과 인생 경험을 바탕으로 함께하는 라이엇 직원의 소속감을 고취하고 전문 역량 개발과 개인의 발전을 촉진하는 데 도움을 주는 사내 직원 모임입니다. 각각의 RIG는 라이엇 직원이 비슷한 인생 경험을 겪은 라이엇 직원이 공동체를 형성할 수 있게 해주는 곳이지만, 아군이라면 해당 공동체를 전체적으로 더 잘 뒷받침할 수 있도록 정체성이나 소속 공동체에 구애받지 않고 어떤 라이엇 직원이든 가입을 환영합니다. RIG는 외부 협력처와 함께 행사를 준비하고 포용에 중점을 둔 교육 과정을 만들며 D&I 팀 및 지역별 라이엇 직원과 협력해 라이엇의 콘텐츠가 해당 공동체를 진정성 있게 대표할 수 있도록 게임 개발진을 지원합니다.

지역별 공동체

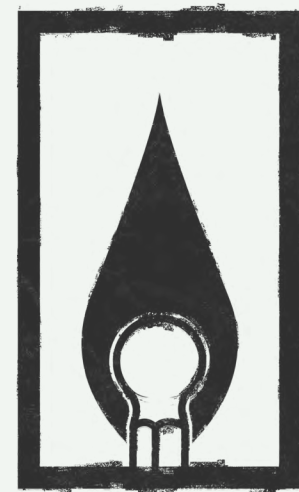
RIG는 처음부터 오피스나 소속 공동체와 상관없이 모든 라이엇 직원에게 열려 있었지만, 2022년에는 공식적으로 더 많은 지역으로 RIG를 확장했습니다. 지역별 RIG의 목표는 현지 지역사회에서 라이엇 직원이 겪는 문제에 특별히 중점을 두고 더 나은 교육 과정을 수립하는 것입니다. 라이엇 직원의 인생 경험과 배경은 다양하니 2022년에 라이엇 여성 EMEA(유럽, 중동, 아프리카), 무지개 라이엇 직원 EMEA, 라이엇 여성 아시아, 무지개 라이엇 직원 아시아 등을 설립해 라이엇 직원에게 공동체를 형성하고 국가별 차이점, 난관, 미묘한 특징을 이야기할 기회를 늘렸습니다.

“라이엇과 유니도스 RIG는 저희 단체에서 필요한 후원금뿐만 아니라 라이엇 생태계 안에서 방향을 찾고 지원을 받으며 공동체와 함께하는 데 어마어마한 도움을 주었습니다. 라이엇의 직원은 게임 업계의 라틴계(Latinx in Gaming)에서 진행하는 활동을 굉장한 열정으로 도와줍니다. 라이엇과 멋진 라이엇 직원의 도움 덕분에 소수 집단의 게임 업계 진출을 어렵게 할 수 있는 빈틈을 메우는 데 절실한 자원을 제공할 수 있습니다. 라이엇은 저희를 후원하는 데 그치지 않고 라이엇이 끼치는 영향에 전방위적으로 신경을 쓰기 때문에 라이엇과 맺은 제휴는 정말 소중합니다.”

크리스티나 아마야
게임 업계의 라틴계 회장 겸 공동설립자



RAINBOW RIOTERS



NOIR





발로란트 플레이어라면 누구나 알지만, 가끔은 팀원에게 소총을 던져주어야 라운드에서 승리할 수 있습니다. 강팀은 그렇게 움직입니다.

환원은 게임 내외에서 라이엇 직원에게 중요하며 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드를 통해 환원 활동을 대규모로 펼칠 수 있습니다.

자선단체에 기부하는 활동의 주축인 [라이엇 게임즈 사회공헌 펀드](#) 덕분에 전 세계의 플레이어가 현지 지역사회에서 선을 실천하는 힘이 될 수 있습니다. 사회공헌 펀드는 라이엇 게임즈와 독립적으로 운영되며 세계 각지에서 급박한 문제를 해결하고자 활동하는 단체에 직접 투자를 진행할 수 있게 해줍니다. 국제 자선단체에 기부하는 절차는 복잡하지만, 이러한 방식을 활용하면 지역과 상관없이 라이엇의 플레이어가 있는 곳에서 긍정적인 변화를 일으키는 비영리단체에 도움의 손길을 뻗고

플레이어에게 가장 중요한 현지 문제를 해결하는 데 일조할 수 있습니다. 인도적 구호 활동을 지원하고 받을 만한 비영리단체에 보조금을 전달하며 도움이 가장 필요한 곳으로 플레이어의 보조금을 보내는 데 도움을 주는 사회공헌 펀드는 실질적이고 장기적인 변화를 일으키는 라이엇의 비기입니다.



사회공헌 펀드는 2019년 출범 이래 미화 4,790만 달러를 모금했으며 28개 지역에 걸쳐 400여 개의 비영리단체를 후원했습니다.

사회공헌 활동

우크라이나 인도적 구호 활동

우크라이나에서 무력 충돌이 발발하자마자 라이엇은 난민 지원에 착수했습니다. 라이엇의 각종 게임에 걸쳐 **모금 행사를 진행**한 결과 플레이어들은 일주일 만에 인도적 구호 활동에 미화 440만 달러를 기여했습니다. 라이엇은 여기에 100만 달러를 직접 보태 총 540만 달러를 모았습니다. 모금액은 전액 국제의료봉사단, 국경없는의사회, 폴란드적십자사 등 동유럽에서 직접 인도적 구호 활동을 직접 지원하는 세 개의 비영리단체에 나누어 전달했습니다.

연중으로 세계 각지의 라이엇 직원은 계속해서 긍정적 변화를 주도할 방법을 강구했습니다. 5월에 라이엇은 폴란드 라이엇 직원인 빅토르 C. 님과 그제고시 S. 님이 만든 ‘게임을 통한 교육 및 사회 통합 계획’을 후원했습니다. 교육과정의 목표는 이제 폴란드에 사는 우크라이나 출신 아이들이 새로운 지역사회에 잘 적응하고 다가오는 학년에 준비할 수 있도록 게임과 아트, 코스튬 플레이를 활용해 현지 언어를 가르쳐주는 것이었습니다.

라이엇은 교육과정을 현실로 만들고자 게임 캠프와 교육과정을 진행하는 일을 전문으로 하는 e스포츠 및 게임 단체 Devils.one, 폴란드로 이민 온 우크라이나 가정의 아이와 청년을 위한 바르샤바 현지 학교 마테린카 학교 등 현지 협력처 두 곳과 손을 잡았습니다. 4개월의 교육과정이 끝난 후 8월에 참여 학생 100명 중 95%가 신학년을 시작하는데 필요한 언어 시험을 통과했습니다. 해당 시험의 평균 합격률은 71%입니다.

“세계적 회사인 라이엇은 이렇게 긍정적 변화를 일으킬 능력이 있지만, 라이엇 직원이 나서야만 가능합니다. 라이엇이 제 꿈을 현실로 만들고자 빠르게 움직이는 모습을 보며 영감을 얻고 감격했습니다. 라이엇은 이름일 뿐입니다. 하루하루 라이엇이라는 회사를 움직이고 멋진 곳으로 만드는 실질적인 원동력은 세계 각지에서 열정적으로 일하는 라이엇 직원입니다.” **빅토르 C., 게임을 통한 교육 및 사회 통합 계획 공동 수립자**

12월에는 우크라이나 라이엇 직원이 전쟁 때문에 집에서 내쫓기고 혹독한 겨울을 앞둔 우크라이나 사람들에게 줄 방한용품 꾸러미를 만드는 활동을 추진했습니다. 꾸러미에는 이불, 옷, 배낭 등 추위를 버티기 위한 필수품이 들어있었습니다.

아일랜드에서는 라이엇의 하이픽셀 스튜디오가 북아일랜드 데리에서 우크라이나 난민 54명의 이주, 지원, 거처 제공을 위해 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드를 활용했습니다.

“라이엇 게임즈가 국제의료봉사단에 오랫동안 한결같이 보내준 성원 덕분에 세계 각지에서 도움이 절실한 사람들에게 지원을 제공하는 능력이 대폭 향상됐습니다. 자연재해, 무력 충돌, 질병의 피해를 본 지역에서는 속도가 생명을 구합니다. 지난 수년 동안 라이엇 게임즈가 보낸 즉각적 지원 덕분에 원래는 도움을 못 받았을 수도 있는 사람까지 도울 수 있게 되는 경우가 많았습니다.”
리베카 밀너, 국제의료봉사단 최고 사회공헌 책임자



사회공헌 활동

세계 봉사의 달

라이엇이 지금 같은 회사가 될 수 있었던 이유는 라이엇의 게임을 즐기는 플레이어가 있었기 때문입니다. 플레이어를 지원하는 일은 단순히 사랑받는 게임 경험을 만드는 데 그치지 않습니다. 지역사회에 환원하고 자선단체에 기부하며 시간을 들여 봉사하고 라이엇 직원이 사회에 환원할 수단을 추가로 개발하는 일을 아우릅니다.

라이엇의 사회 환원 수단 중 하나는 [세계 봉사의 달](#)입니다. 지난 7년 동안 라이엇 직원은 여름에 힘을 합쳐 자선단체에서 봉사활동을 진행하고 지역사회에서 변화를 주도했습니다. 올해 세계 각지의 라이엇 직원은 사회 환원에 전력을 쏟았습니다.

대다수의 국가에서 코로나19 제한이 대부분 풀린 덕분에 로스앤젤레스, 세인트루이스, 상파울루, 홍콩, 서울, 멕시코시티, 상하이, 싱가포르 오피스에서 라이엇 직원이 모여 총 10개의 대면 행사를 진행할 수 있었습니다. 현지 학생 멘토링부터 지역사회 푸드뱅크 지원, 해변 미화 작업까지 각 오피스는 활동 분야를 정해서 봉사를 진행했습니다.

“2022년 8월에 라이엇 게임즈는 클럽 레인보우의 도움을 받는 아이 16명과 각자의 보호자를 라이엇 오피스에서 진행하는 직업 발견 워크숍에 초대했습니다. 워크숍에서 라이엇이 하는 일을 들여다보고 게임 업계의 다양한 진로를 더 잘 이해할 기회를 얻었습니다. 전반적으로 유용하고 신나는 경험이었습니다! 클럽 레인보우는 계속해서 아이들의 삶에 도움과 긍정적 변화를 줄 수 있도록 라이엇 게임즈와 뜻깊은 협력관계를 이어갈 수 있기를 기대합니다.”

소피아 림, 클럽 레인보우 싱가포르 부단장



사회공헌 활동



Legendary Support

플레이어 중심적인 회사인 라이엇에서는 플레이어를 지원하는 일이 게임에서 끝나지 않습니다. ‘전설적 고객지원’은 개중에서 돋보이는 플레이어 이야기를 발굴하는 제도이며 자원봉사자를 중심으로 운영합니다. 이러한 이야기를 찾으면 라이엇 직원의 힘을 빌려 해당 플레이어에게 선사할 굉장한 경험을 준비합니다.

올해는 한 플레이어가 리그 오브 레전드에 바치는 연애편지를 레딧에 올렸습니다.

치료를 받지 않은 녹내장의 영향으로 감퇴하는 시력 때문에 글을 올린 다음 이내 인생의 마지막 리그 오브 레전드 게임을 플레이할 거라는 이야기였습니다. 라이엇 직원은 사회공헌 팀에 이야기를 공유하며 전설적 고객지원 제도에 안성맞춤인 사연이라고 생각했습니다. 라이엇 직원들은 지극정성을 다해 해당 플레이어가 룬테라의 마법을 계속 만끽할 수 있도록 렉스 코믹의 오디오북과 3D 프린팅으로 렉스의 마법봉과 세나의 유물포를 만들어주었습니다.



한국 문화유산 보호 활동

2022년은 라이엇 게임즈가 한국의 문화유산을 복원하고 보존하는 노력을 함께한 지 만 10년이 되는 해였습니다. 이를 기념하기 위해 마련된 게임 내 이벤트에는 410만 명의 한국 리그 오브 레전드 플레이어가 함께 했습니다. 또 라이엇 게임즈의 지원 하에 19세기 조선시대의 왕실 유물 또한 제자리를 찾았습니다.

“한국의 문화유산을 보호하고 지원하는 라이엇 게임즈 코리아의 문화재 지킴이 사회공헌 활동은 10년 넘게 이어져 온 만큼 다른 기업의 활동보다 유난히 돋보입니다. 문화와 문화유산의 중요성을 다음 세대에 전하기 위해서는, 꾸준히 젊은 세대의 관심을 끌어내야 하는 데 이것이 항상 쉽지 않기 마련입니다. 문화재청은 이러한 일에 선뜻 나서주고 있는 라이엇 게임즈에 진심으로 감사합니다. 라이엇 게임즈의 지원은 70억이 넘는 그 규모는 물론, 일관성 차원에서도 독보적이라 생각합니다”

장영기, 문화재청 사무관

라이엇의 포부를 이끄는 힘은 플레이어입니다.

플레이어에게 몰입감 넘치는 경험을 더 많이 선사하고자 라이엇의 게임 세계관을 확장하며 세계 각지의 공동체를 반영하고자 캐릭터를 기획하는 방법을 개선했습니다. 덕분에 신선하고 진정성 있으며 시간이 지나도 퇴색하지 않으리라 생각하는 이야기가 나왔습니다. 이러한 이야기를 엮어내는 동시에 플레이어가 있는 지역사회에서 뜻깊은 변화를 일구어내고 싶습니다. 열정을 드러낼 길이 늘어나도록 게임 내 모금 행사를 진행했으며 플레이어들은 매년 큰 성원을 보내주었습니다.



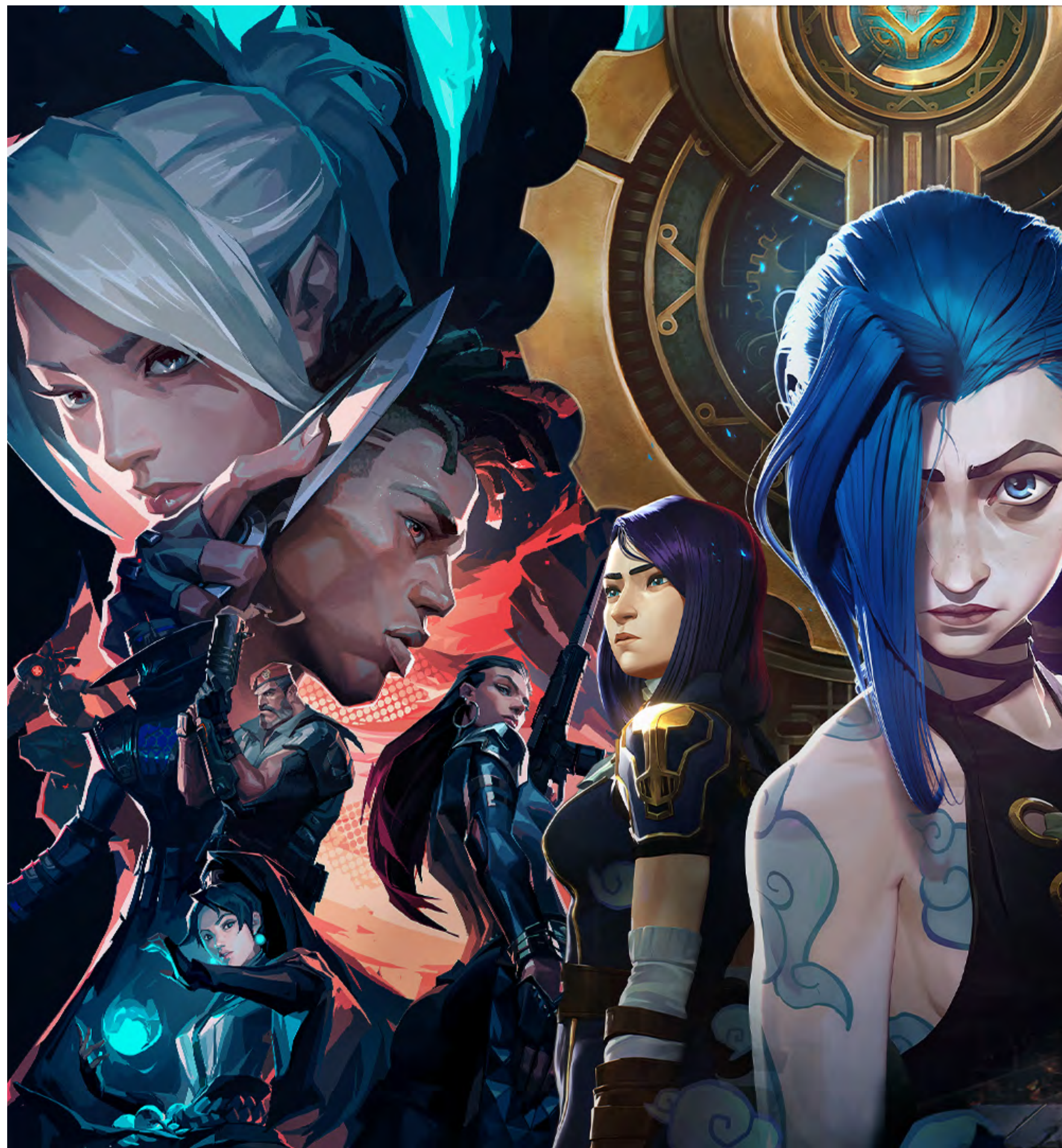
게임 내 대표성

오늘날 만든 게임은 수년 후에도 진정성이 느껴져야 합니다. 부모가 청소년 아이와 함께 처음으로 리그 오브 레전드를 플레이하려고 할 때 오늘 만들어진 챔피언은 그 전 세대와 똑같은 즐거움을 선사할 수 있어야 합니다. 라이엇의 게임에 등장하는 캐릭터가 다양하고 역동적이며 진정성 있게 하는 일은 대표성 차원뿐만 아니라 미래까지 염두에 둔 게임 내 세계를 만드는 차원에서도 중요합니다.

2022년에는 세계 각지의 공동체에서 영감을 받아 다양한 신규 챔피언과 요원을 만들었습니다. 정확하고 대표성을 지니며 문화적으로 진정성 있는 묘사를 위해 기획 관련 결정을 내릴 때 외부 전문가, RIG, 세계 각지의 팀과 직접 협력합니다.



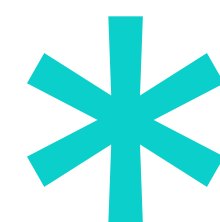
새로운 챔피언이나 요원을 개발할 때마다 D&I 담당자, 현지 라이엇 직원, RIG 구성원 등으로 이루어진 D&I 콘텐츠 특별팀이 관여해 기획, 서사, 아트 방향을 검토합니다. 이러한 절차는 세계 각지의 다양한 공동체, 특히 게임과 엔터테인먼트에서 흔히 접하지 못하는 배경 출신의 캐릭터를 더 많이 만드는 데 중대한 역할을 했습니다.



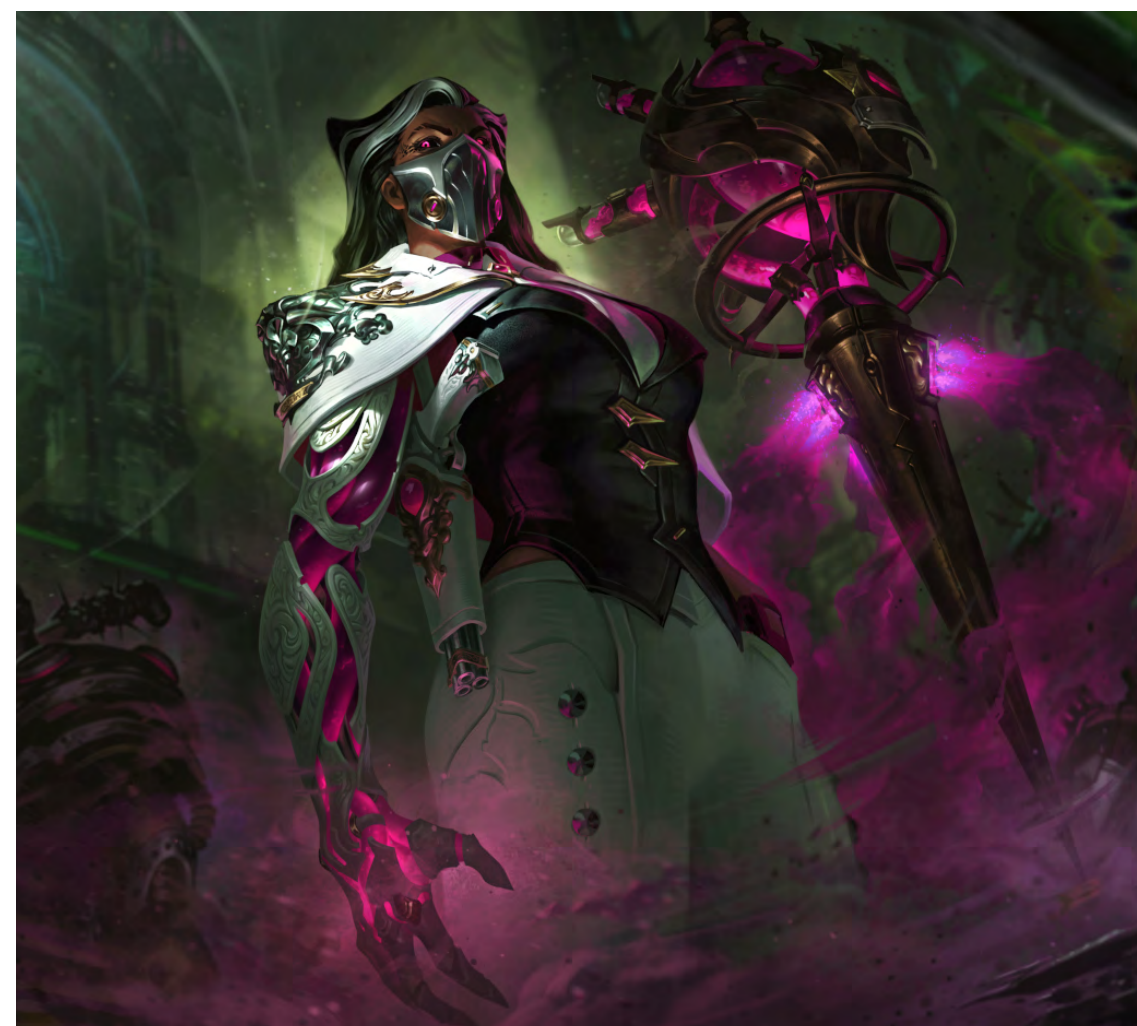


리그 오브 레전드 챔피언

2022년에는 총 다섯 명의 새로운 챔피언이 리그 오브 레전드에 합류했습니다. 크산테를 제외한 나머지 넷은 모두 여성입니다. 악마에게 사로잡혀 기쁨에 겨운 전사부터 삭막한 공허의 지도자까지, 룬테라의 여성을 구성하는 다양한 경험에 새로운 관점을 더해주는 챔피언을 출시했습니다.



이러한 챔피언이 풍기는 인상이나 지닌 능력은 제각기 완전히 다르지만, **엄청나게 강하며 자수성가한 여성**이라는 공통점이 있습니다. 이들을 틀에 박힌 사고로 재단하려고 한다면 큰코다칠 겁니다.



레나타 글라스크

무자비한 자본주의로 자운을 쥐락펴락하는 화공 남작입니다.



닐라

기쁨의 악마에게 사로잡혀 이제 멈추지 않는 희열을 느끼며 적을 물리치는 전사입니다.



벨베스

무의 세계를 바라는 동시에 만물을 탐하는 불가사의한 존재를 이끄는 공허의 여제입니다.



제리

자운의 네온 불빛 같은 측면을 보여주며 번개처럼 협곡을 달립니다.

크산테

2022년에 출시한 챔피언 중 마지막인 크산테는 리그 오브 레전드에 새로운 유형의 챔피언을 도입하고 싶다는 여러 팀의 바람에서 비롯한 챔피언입니다. 탱커인 크산테는 수비를 제쳐두고 가장 무시무시한 전투형 암살자와도 일대일로 맞붙습니다. 룬테라에 흑인으로서는 산다는 의미를 재조명하며 서아프리카 문화를 바탕으로 만들어졌습니다. 그리고 자신의 기대에 부응하려는 마음이 앞서는 바람에 가장 사랑하는 남자에게 아픔을 안겨주고 마는 유명한 괴물 사냥꾼입니다.

라이엇 직원들은 크산테를 기획하며 각자의 문화 배경을 소재로 삼았습니다. 크산테가 해당 공동체를 진정성 있게 반영하도록 여러 RIG의 조언을 받았습니다.

“어떡하면 기존 흑인 챔피언과 느낌이 다른 흑인 챔피언을 만들 수 있을지 생각하는 데 많은 시간을 투자했습니다. 세나, 루시안, 에코, 렐, 파이크는 전부 훌륭하지만.. 다 무언가에도 불구하고 훌륭한 인물입니다. 모두 자신에게 닥친 문제나 상황이 정체성의 중심에 있습니다. 대부분 자신의 삶과 이야기를 주체적으로 펼치지 못했습니다. 그렇다고 해서 이러한 챔피언 각자에게 문제가 있다는 말은 아닙니다. 자신이 겪는 문제가 정체성의 중심임에도 훌륭한 캐릭터는 많습니다. 하지만 리그 오브 레전드처럼 폭넓은 캐릭터가 등장할 경우 특히 모든 관점을 보여줄 때 바람직한 수준의 대표성이 갖춰집니다. 문제에 맞서지만, 정체성이 문제에 좌우되지 않는 가렌 같은 흑인 챔피언은 없습니다. 주체적인 흑인 챔피언이 없습니다. 그래서 그런 흑인 챔피언을 만들고 싶었습니다. 자신만의 문제가 있기는 하지만, 인생과 운명을 능동적으로 이끌어나가는 사람이자 나주마의 귀감인 인물을 만들고자 했습니다.” - AzuBK





발로란트 최신 요원



리그 오브 레전드와 다르게 발로란트 요원의 기반은 현실 세계에 더 가깝습니다. 각각 현실의 문화를 반영하는 데 그치지 않고 문화를 대표합니다.



페이드

페이드를 기획할 때는 헤나, 고양이, 악마의 눈 부적, 꿈, 악몽 등의 소재를 활용했습니다. 이러한 소재는 전부 튀르키예 문화에서 중요합니다. 발로란트 팀은 **튀르키예인 라이엇 직원과 직접 협력**하며 현지화 팀의 도움을 받아 게임에 흔히 등장하는 튀르키예인에 대한 고정관념을 피하는 동시에 튀르키예 문화를 대표하는 요원을 만들 수 있었습니다.



하버

발로란트 팀은 인도 출신 요원 하버를 만들며 인도인 라이엇 직원의 의견을 듣고 인도의 다채로운 역사, 신화, 문화를 제대로 대표하고자 학자에게 자문하기도 했습니다. 그 결과 발로란트 프로토콜 소속 요원의 깊이를 한층 더해주며 보물을 찾아다니는 다면적인 모험가 하버가 탄생했습니다.

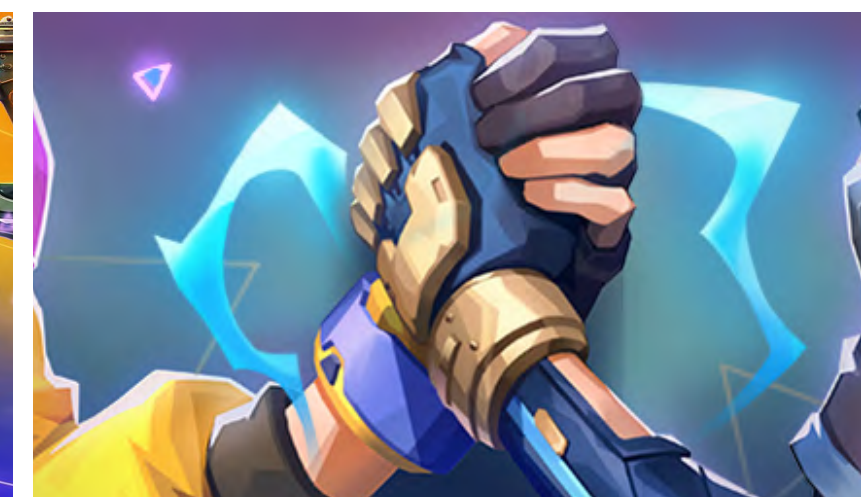
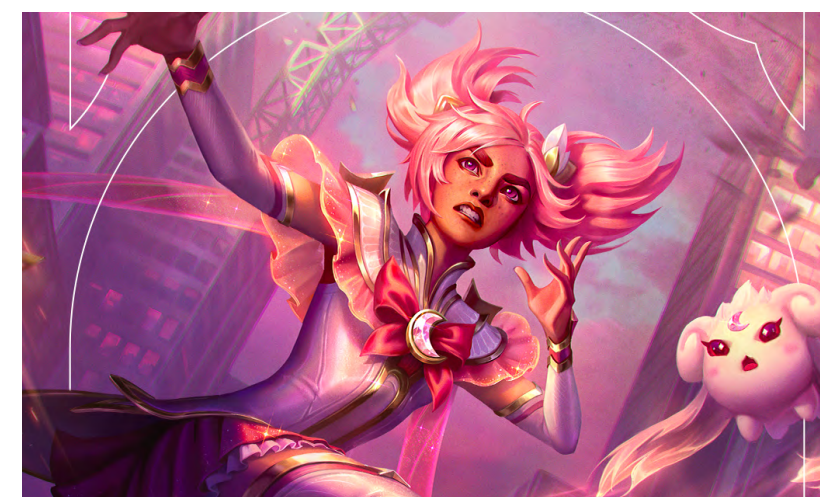


네온

제리가 리그 오브 레전드에서 혼란을 일으키는 가운데 발로란트에는 네온이 합류했습니다. 마닐라 출신 필리핀인 네온은 번개처럼 빠르며 강렬하게 다채롭고 필리핀인을 진정성 있게 대표합니다. 개발진은 필리핀인 라이엇 직원과 네온을 공동 기획했으며 싱가포르 오피스와 협력하기도 했습니다. 네온의 성우 역시 필리핀인이며 출시 발표 영상에 필리핀인 음악가 일로나 가르시아 님의 음악이 등장합니다.



게임 내 경험



세상을 구하는 별 수호자

별 수호자는 마법소녀 애니메이션 장르에서 영감을 받아 만든 이야기, 게임 모드, 장식 콘텐츠의 모음입니다. 평행 세계관을 배경으로 하며 리그 오브 레전드 챔피언이 악의 세력을 물리치고 세상을 구하려는 영웅으로 그려집니다.

리그 오브 레전드, 와일드 리프트, 레전드 오브 룬테라, 전략적 팀 전투에 걸쳐 전 세계 플레이어가 우주를 구하고자 뭉쳐서 장식 콘텐츠를 구매하고 게임 내 이벤트에 참여해 자선단체에 전달할 후원금을 모으며 별 수호자 세계관을 즐겼습니다.

세계 각지의 라이엇 직원은 플레이어가 별 수호자의 깊은 세계를 독특한 방식으로 경험할 수 있게 하는 동시에 마법소녀 장르를 기리고자 심혈을 기울였습니다. 중국 라이엇 직원은 팬덤을 사로잡은 일본 및 중국 동인지와 비슷하게 아름다운 팬아트를 책으로 엮었습니다. 한국 플레이어와 케이팝 팬은 포터 로빈슨 님의 2022 별 수호자 공식 테마곡 'Everything Goes On'을 한국 가수 청하 님이 감동적이고 영묘한 분위기로 소화한 한국어 리믹스 덕분에 즐거워했습니다.

미국에서는 북미 최대 규모의 애니메이션 박람회인 '애니메 엑스포(Anime Expo)'에 별 수호자가 등장했습니다. 애니메 엑스포의 부스에서 많은 애니메이션 팬이 별 수호자를 처음으로 접하게 되었습니다. 필리핀에서는 아시아 태평양 팀이 마닐라 소재 애니메이션 카페에서 별 수호자 미술 학원을 열었습니다. 마지막으로 브라질 라이엇 직원은 현지 음식점과 협력하고 브라질 플레이어를 위한 별 수호자 웹사이트를 만들고 별 수호자와 함께 '애니메 프렌즈 (Anime Friends)' 박람회에 참여하는 등 별 수호자에 완전히 몰두했습니다

\$5M

별 수호자 모금 행사 기간에 플레이어들이 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드에 적립한 금액

발로란트 자선 세트

2022년에 발로란트 플레이어들은 돌아왔으면 하는 지난 인기 무기 스킨 4종을 투표로 뽑았습니다. 뽑힌 무기 스킨 4종은 자선 세트에 포함되어 무기 스킨 수익금의 50%와 부가 콘텐츠 수익금의 100%가 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드에 직접 전달되었습니다. 발로란트 플레이어들은 자선 세트로 **미화 450만 달러**를 모금했습니다.

자선 투표 행사

라이엇의 게임으로 플레이어가 사회 환원을 실천할 길을 열어준다는 사실이 뿌듯합니다. 2022년에는 한 단계 더 나아가 620만 달러를 세계 각지의 자선단체에 배분하는 결정에 플레이어가 직접 참여할 수 있게 했습니다. 28개 지역을 선정해 지역마다 투표를 받을 수 있는 자선단체를 3개씩 선발했습니다. 각각의 자선단체는 하나도 빠짐없이 중요한 분야에서 활동하고 있으므로 모든 자선단체에 해당 지역에 할당된 금액의 25%를 전달하고 각 지역에서 최다 득표한 자선단체는 50%를 받게 했습니다.

자선 투표 행사 결과

775K
투표한 플레이어

\$6.2M
배분한 모금액

83
후원한 자선단체

\$15K
자선단체별 최소 후원금



게임계의 포용

현지화

현지화란 표면적으로는 한 언어의 말을 세계 각지 플레이어를 위해 다른 언어로 번역하는 일입니다. 하지만 라이엇에서는 표면적인 현지화에 그치지 않고 더 깊게 들어갑니다. 라이엇 현지화 팀의 목표는 전 세계 다양한 지역사회의 플레이어가 진정성 있고 공감을 자아내며 강렬한 인상을 남긴다고 느낄 수 있는 캐릭터와 이벤트를 만드는 것입니다. 다른 지역에서 개발한 게임을 현지에서 직접 개발한 듯하게 만드는 작업이 현지화의 핵심입니다.

현지화 팀은 페이드 같은 요원을 만들 때 관여하고 현지 플레이어에게 맞게 게임을 조정하고자 무수히 많은 결정을 내리며 전 세계가 e스포츠와 같은 실시간 행사를 경험할 수 있도록 지원을 제공합니다. 2022년에는 새로운 절차를 도입한 덕분에 e스포츠 방송을 생중계 종료 후 24시간 안에 지역별 언어로 제작할 수 있게 되었습니다.

*** 현지화는 게임이 플레이어에게 더 다가갈 수 있게 합니다. 플레이어에게 다가가는 일은 라이엇의 핵심입니다.**

이를 염두에 두고 2022년에 동남아시아 플레이어와 관계를 본격적으로 확대하고자 했습니다. 현지화 팀의 지원 덕분에 리그 오브 레전드의 현지 보급과 관련해 가레나와 협력한 10년을 뒤로하고 동남아시아 플레이어를 위해 라이엇의 모든 게임을 자체적으로 보급하기 시작했습니다.

테이크 디스

게임계에서 정신건강 지원을 증진하겠다는 라이엇의 목표를 공유하는 비영리단체인 테이크 디스(Take This)와 협력해 스트리머를 대상으로 시청자의 정신건강 고충을 대하는 방법과 스트리머 자신의 행복을 지키는 방법을 안내하는 무료 교육과정을 만들었습니다. 교육과정은 [콘텐츠 크리에이터의 기력 소진](#), (영문 링크) 타인 경계 존중, 시청자의 자살 생각에 대처하는 방법, 정신건강 지원을 옹호하는 일 등의 주제를 다룹니다.

또한 흑인, 원주민, 유색인종의 정신건강 고충과 보건의로 체계 경험담을 심도 있게 다루는 [영상 시리즈](#)(영문 링크)를 제작했습니다. 영상에 등장하는 각각의 공개 토론회는 정신건강 전문가가 진행했으며 정체성이 같은 게이머, 게임 제작업 종사자, 크리에이터가 함께했습니다.

“2022년에 라이엇에서 받은 지원은 테이크 디스의 업무 처리 능력을 확장해 수년간 제쳐두어야 했던 콘텐츠를 내놓을 수 있게 하는 데 중대한 역할을 했습니다. 라이엇의 너그러운 보조금 덕분에 테이크 디스는 새로운 직원을 채용하고 시간상 여력이 생겨 스트리머를 위해 획기적인 정신건강 자료를 새로 만드는 동시에 오랫동안 드러나지 못한 소수 집단의 목소리를 부각하고 대표하는 ‘정체성과 게임계 정신건강 공개 토론회 영상 시리즈(Identity and Gaming Mental Health Panel Series)’를 제작할 수 있었습니다. 라이엇은 저를 비롯한 테이크 디스가 양질의 콘텐츠를 만들 수 있겠다고 믿어주었으며 라이엇의 사회공헌 팀이 저희에게 허락해준 재량에서 그 신뢰가 십분 드러났습니다.”

이브 크레보셰이,
테이크 디스 단장



신뢰와 보안

신뢰 및 보안과 관련해 라이엇의 정책은 업계 모범 사례를 따르고 직접 세우기도 하며 라이엇의 게임을 이용하는 모든 플레이어에게 안전하고 보안이 확실하며 더 나은 온라인 공간을 제공하는 것입니다.

전 세계 모든 플레이어는 최소한 유럽연합의 일반 데이터 보호 규칙(General Data Protection Regulation)이 제시하는 보안 수준을 똑같이 누릴 수 있습니다.



온라인 안전과 보안: h캡차

플레이어가 자신의 계정에 많은 신경을 쓰며 게임 경험에는 더 많은 신경을 쓴다는 점을 잘 압니다. 2021년에 플레이어에게 한층 더 강한 계정 보안을 제공하고자 이메일 기반 2차 인증을 도입했습니다. 2022년에는 회원가입 절차에 h캡차(hCaptcha)를 도입해서 자동 프로그램과 건전하지 않은 의도에 의한 계정의 생성을 줄이고자 했습니다. 또한 h캡차는 무차별 대입 로그인 시도로 기존 계정의 보안이 침해되지 않게 보호하는 역할도 합니다.

자동 프로그램과 불건전한 계정은 공정한 경쟁과 플레이어의 전반적인 게임 경험을 해칩니다. 또한 불건전 행위자가 무단으로 접근 권한 또는 이점을 얻고자 이러한 수단으로 플레이어 또는 게임 체계를 공격하는 경우도 흔하므로 보안과 개인정보가 위협할 수 있습니다.

데이터 보관은 꼭 필요할 때까지만

간혹 자리를 비웠다가 다시는 돌아오지 않는 사람도 있습니다. 라이엇은 플레이어의 게임 경험 개선에 필요한 때까지만 정보를 보관하고자 합니다. 플레이어가 계정을 원하지 않는다면 해당 플레이어의 정보를 보관하지 않을 겁니다.

[2022년](#)(영문 링크)에 한동안 활동이 없었고 애초에 활동이 많지 않았던 계정을 삭제하는 조치를 시행하겠다고 발표했습니다. 예를 들어 아무것도 안 샀거나 게임을 많이 플레이하지 않았거나 획득한 콘텐츠가 많이 없는 계정이 대상이었습니다. 이렇게 뜸한 활동은 라이엇의 게임과 경험에 더는 관심이 없음을 의미합니다. 정보를 삭제함으로써 플레이어의 결정을 존중하고 개인정보를 보호하고자 합니다. 그렇지만 휴면 상태 해제 요건은 매우 느슨하며 돌아오고자 하는 플레이어는 언제나 환영합니다.

알 권리

플레이어에게는 라이엇이 자신에 대해 무엇을 알고 있는지 알 권리가 있습니다. 당연히 그럴 권리가 있다고 생각할 수 있지만, 고객의 정보를 연막 뒤에 숨기는 회사가 많습니다. 발로란트에서와 다르게 본인의 개인정보는 언제든지 ‘피킹’ 할 수 있습니다. 라이엇이 자기에 대해 무엇을 알고 있는지 궁금하면 물어보기만 하면 됩니다.

2022년에는 플레이어가 신청한 개인정보 열람 요구 29.2만여 건을 처리했습니다. 이는 작년의 20만 건에서 증가한 수치입니다. 개인정보 열람 기능은 일부 지역에서만 의무사항이지만, 라이엇은 전 세계 모든 플레이어가 개인정보 열람을 요구할 수 있게 했습니다. 라이엇이 보유한 데이터는 대부분 플레이어의 게임플레이와 관련 있으며 이는 게임 클라이언트 내에서 언제든지 확인할 수 있습니다.

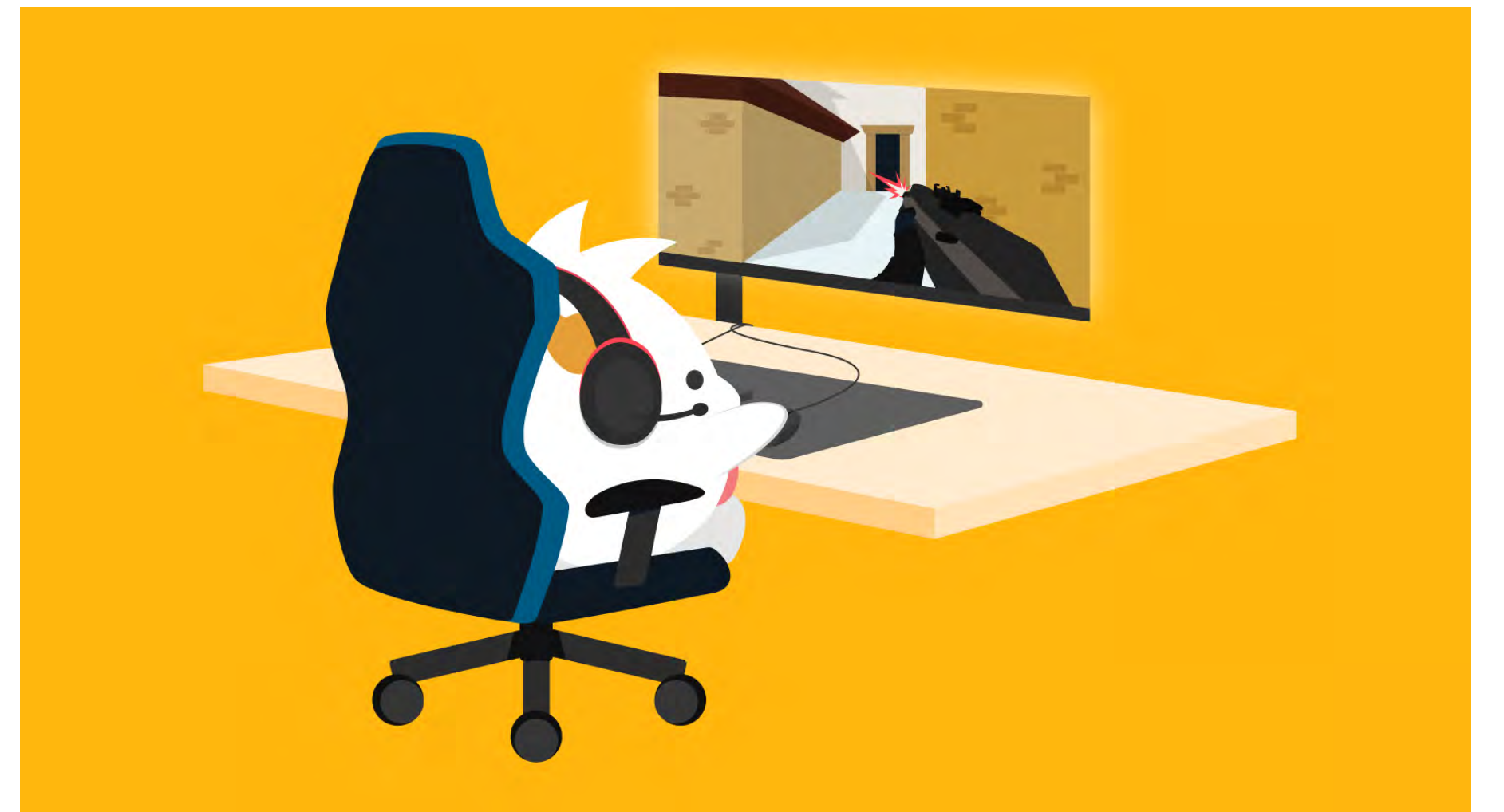
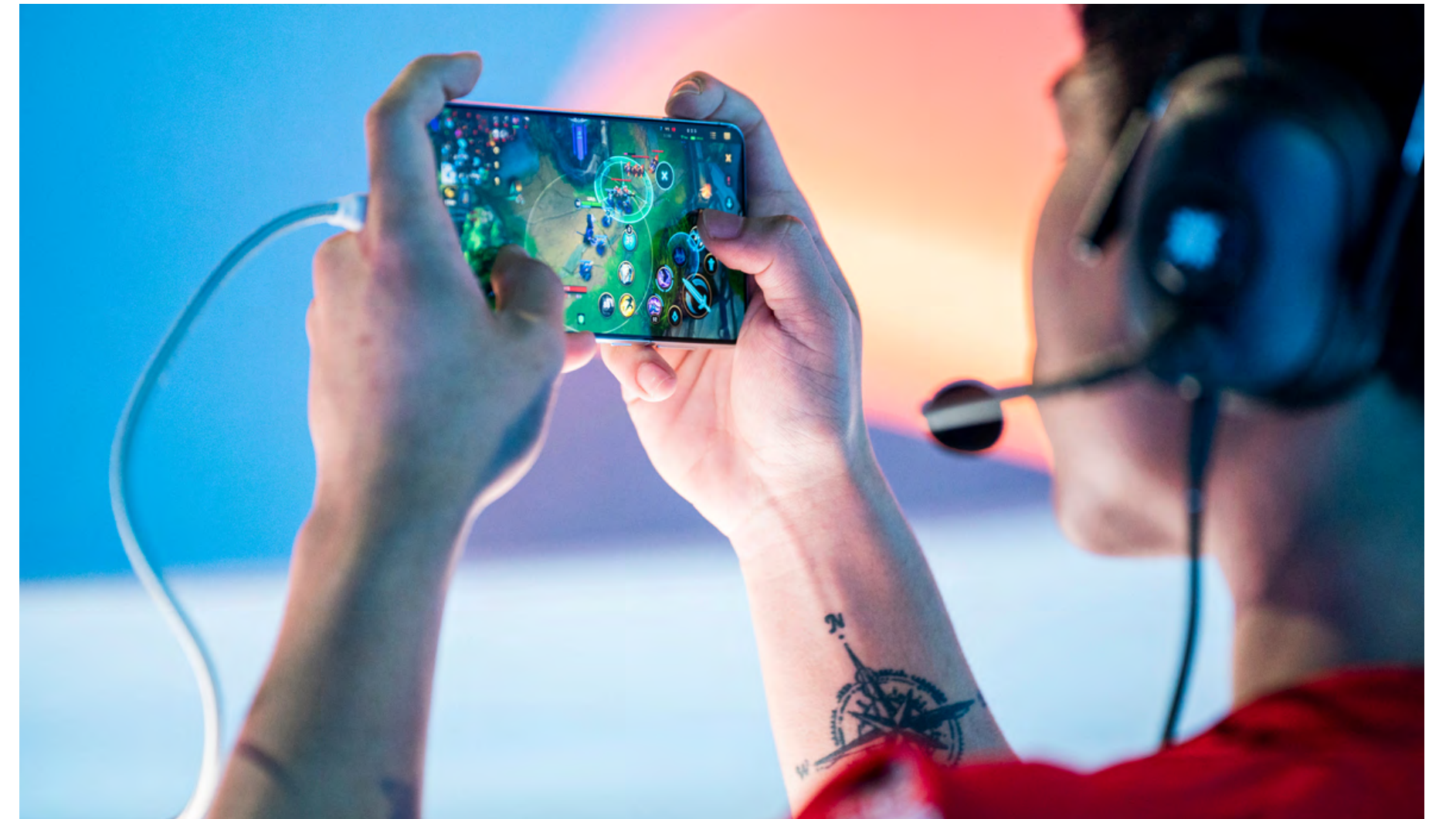
플레이어 관계분석으로 디지털 상호작용 개선

플레이어 관계분석의 요점은 게임과 온라인 공동체의 사회구조를 개선하는 일입니다. 이는 라이엇뿐만 아니라 게임 업계 전체가 직면한 엄청난 난제입니다. 문제가 있다는 사실은 알고 있습니다. 영상과 게임 내 행동에 관한 플레이어 제보를 확인했을 뿐만 아니라 게임을 플레이하면서 직접 경험해보기도 했습니다. 그래서 라이엇은 아래와 같은 조치를 하고 있습니다.

2022년에 라이엇은 기계 학습 역량을 강화하고자 **유비소프트**와 손을 잡았습니다. 라이엇의 운영 규모를 고려하면 각 게임에서 기계 학습과 복잡한 자동 체계는 더 나은 공동체를 조성하는 데 필수 불가결합니다. 유비소프트와 데이터를 합치면 기계가 불건전한 언어를 감지하고 제재를 부과하는 속도를 올릴 수 있습니다.

현재 기계 학습은 주로 텍스트 채팅에 영향을 주지만, 2022년에는 자동 음성 검토 체계의 베타 테스트를 시작했습니다. 게임 내 음성 채팅 관리 능력을 향상하고자 베타 테스트의 결과를 예의 주시하고 있으며 2023년에 해당 기능을 도입하고자 합니다.

***** 이러한 자동 기능의 효과가 나타나기 시작했습니다. 총신고 건수는 2021년 29억 건에서 2022년에 24억 건으로 감소했습니다. 유해한 언어나 불공정한 플레이가 게임플레이에 영향을 끼치고 신고로 이어지기 전에 자동 감지 체계에 걸리는 경우가 늘어났다는 의미입니다.



차세대

2022년에 라이엇과 플레이어가
일궈낸 성과가 뿌듯하지만, 빅토르와
마찬가지로 **진화를 거듭하고자**
꿈임없이 노력하고 현재와 미래 게임
업계의 지킴이가 되어야 합니다.



라이엇은 차세대 게임 개발자, 창작가, 라이엇 직원을
기다리며 취약계층에 더 많은 기회를 열어주고 모두에게
공정하고 안전한 게임 업계를 만들어나가는 데 기여하고자
합니다. 온라인과 오프라인 게임계에 미래 세대가 설
자리가 있음을 알리고 싶습니다

솔라 기술 및 기업가 정신 센터

8월에 [라이엇 게임즈 후원 솔라 기술 및 기업가 정신 센터](#)(SoLa Technology and Entrepreneurship Center Powered by Riot Games, 영문 링크)가 문을 열었습니다. 솔라 기술 센터는 사우스로스앤젤레스 지역사회에 기술 교육을 무상으로 제공합니다.

라이엇은 솔라 센터의 설립에 미화 225만 달러의 기부금을 기여했습니다. 1,200㎡ 규모의 솔라 센터는 e스포츠 경기장, 로봇공학 연구소, 가상현실 헤드셋, 음악 스튜디오 등을 갖췄습니다. 이제 매년 1,000명을 넘는 학생이 프로그래밍을 접하고 e스포츠, 애니메이션, 그래픽 디자인, 코딩, 디지털 콘텐츠 제작 분야의 진로를 살펴볼 기회를 전부 무료로 누릴 수 있습니다.

솔라 센터의 목표는 차세대 흑인 및 갈색인 게임 개발자, e스포츠 선수, 기술 업계 전문가, 리더, 기업가의 고취 및 양성입니다.

“저희와 같은 목표를 추구하는 라이엇 게임즈는 모든 비영리단체가 꿈꿀 만한 협력사입니다. 라이엇의 기술적 지도, 협력, 지원이 없었더라면 솔라 기술 및 기업가 정신 센터 역시 없었을 겁니다. 라이엇의 임직원은 사우스로스앤젤레스 출신 흑인과 갈색인을 차세대 기술 및 엔터테인먼트 분야 리더로 양성하고 고무하는 여정에 진정으로 함께했습니다. 솔라 아이 캔 재단(SoLa I CAN Foundation), 수백 명의 학생과 가족을 대표해 라이엇에 감사의 말을 전합니다!”

대니얼 로조브,
솔라 임팩트 사회공헌 제휴 디렉터





공동체에 투자

발로란트 챔피언스 투어 게임 체인저스

처음으로 열린 2022 VCT 게임 체인저스 챔피언십은 역대 가장 많이 시청된 여자 발로란트 대회가 되었으며 역대 두 번째로 많이 시청된 여성 전용 e스포츠 대회가 되었습니다. 2021년에 출범한 게임 체인저스 대회는 커뮤니티 대회와 최상급 대회의 조합으로 발로란트 e스포츠에 진출하려는 여성을 조명하며 새로운 기회를 제공하고자 창설했습니다. 2022년은 각 지역의 최강팀이 한곳에 모여 VCT 게임 체인저스 챔피언십 트로피를 들어 올리고자 격돌한 첫해가 되었습니다.

e스포츠 집중과정

라이엇의 e스포츠 집중과정은 게이밍 커뮤니티 (Gaming Cxmmunity Co.)와 협력해 소수 집단 학생을 위해 미국에서 진행하는 종합 e스포츠 교육입니다. 어린 나이부터 e스포츠 분야에 진출하고 싶은 학생이 많습니다. 이러한 특징을 염두에 두고 e스포츠 집중과정은 대회 제작, 사업 개발, 커뮤니케이션 등 e스포츠 분야에서 얼마나 다양한 직무가 필요한지 보여줍니다.

HBCU와 직접 협력하므로 e스포츠에 관심이 있는 지원자의 배경을 다양화하고 차세대 e스포츠 인재에게 꼭 필요한 교육을 제공할 수 있습니다. 집중과정을 연 첫해에는 협력 대학을 존슨 C. 스미스 대학교 한곳으로 제한했습니다. 2022년에는 더 많은 HBCU가 참여할 수 있게 해서 하워드 대학교, 오크우드 대학교, 서던 대학교 및 A&M 칼리지, 모어하우스 칼리지, 노스캐롤라이나 센트럴 대학교, 존슨 C. 스미스 대학교, 햄프턴 대학교의 학생을 받았습니다.

게임 업계 다양성 평등 포용 회담

라이엇은 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(Entertainment Software Association, 이하 ESA)가 라이엇의 로스앤젤레스 캠퍼스에서 최초의 범업계 다양성 평등 포용 회담을 열 수 있도록 도와주었습니다. 이틀간 열린 회담은 미국의 게임 업계 리더들이 모여 다양성과 평등, 포용과 관련해 오늘날 가장 시급한 문제를 해결하는 방법을 함께 구상할 수 있게 했습니다. ESA는 리더들이 모범 사례를 공유하고 서로에게 배우며 조직을 강화하는 실행 가능한 방법을 수립하고 게임 업계에 오래가는 영향을 끼치는 바람직한 행동을 추진할 수 있는 자리를 마련했습니다.

아이디오 혁신 제안 공모전

[아이디오](#)(IDEO, 영문 링크), [존 갠즈 쿠니 센터](#)(Joan Ganz Cooney Center, 영문 링크), [페어 플레이 얼라이언스](#)(Fair Play Alliance, 이하 FPA, 영문 링크)와 협력해 건강하고 포용적이며 자기의 진정한 본모습을 드러낼 수 있는 디지털 공간을 만드는 방법에 대한 새로운 관점을 받고자 혁신 제안 공모전을 진행했습니다. 공모전은 온라인 게임 공간에서 [디지털 활기](#)(digital thriving, 영문 링크)를 부르는 디자인을 장려하는 FPA의 노력에서 영감을 받아 구상했습니다. 40개국에서 총 179개의 응모작을 받았으며 [가장 우수한 10개의 제안](#)(영문 링크)에 미화 5,000~50,000달러의 보조금을 지원했습니다.

주요 사회공헌 활동

→ 2022년에 플레이어들은 사회공헌 펀드에 1,560만 달러를 적립했습니다.

→ 2,000명에 육박하는 미국 라이엇 직원이 기부한 33.1만여 달러에 라이엇이 100% 추가 기부 제도로 보태서 총 69.4만여 달러를 기부했습니다.

→ 연례 자선 베이크 세일과 스웍 세일로 라이엇 직원이 더 피플 컨선(The People Concern)을 위해 6.4만여 달러를 모금했습니다.

→ 걸스 후 코드(Girls Who Code) 여름 인턴십 프로그램에 학생 60명이 참여했습니다.



기술 기부

기술은 급속도로 끊임없이 변합니다. 라이엇의 IT 부서는 정보격차를 줄이는 데 기여하고자 필요한 학생에게 동종 최고의 장비를 기부합니다. 2022년에는 미국 전역에 걸쳐 자원이 부족한 지역사회의 기술 및 스팀 (STEAM: 과학, 기술, 공학, 예술, 수학) 교육 접근성을 향상하고자 노력하는 비영리단체 9개와 고등학교 3개에 맥북 프로, 아이맥, PC 노트북, PC 타워 등을 포함해 총 694대의 기기를 나누어주었습니다.

“ 라이엇 게임즈에서 지원한 기기는 USC 하이브리드 고등학교의 학생에게 매우 유용했습니다. 라이엇이 기부한 맥북 프로 덕분에 ‘창의적 졸업반 논문’ 같은 프로젝트를 진행할 수 있었습니다. 한 학생은 레머트 파크에서 자신이 사는 동네를 소개하는 논문을 썼고 게임 업계 내 라틴계 대표성을 다룬 학생도 있었습니다.”

세라 바티지,
USC 하이브리드 고등학교 칼리지 프렙 학생 생활 부교장

인종 평등 보조금

2020년부터 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드는 라이엇이 미국 내 인종 평등의 실현에 기여하고자 하는 노력의 일환으로 인종 평등 보조금을 출연하기 시작했습니다. 역대 보조금 수혜 단체는 미국자유인권협회 (American Civil Liberties Union) 재단과 이너선스 프로젝트(The Innocence Project), 컬러스택(ColorStack), 게임헤즈(Gameheads) 등이 있습니다.

올해의 미화 20만 달러 보조금은 사회 정의와 형사 사법제도 분야에서 활동하는 비영리단체인 리시디비즈(Recidiviz)가 받았습니다. 리시디비즈는 기술 전문가로 이루어졌으며 결정권자에게 더 나은 데이터를 제공해서 더 공정한 결과를 얻고자 합니다. 보조금 수혜 단체는 연중으로 라이엇 누아르의 봉사활동, IT 팀의 노트북을 기부, 글로벌 e스포츠 팀의 리그 오브 레전드 월드 챔피언십 입장권 기부 등 라이엇의 지원을 추가로 받습니다.

“ 라이엇 게임즈는 2021년에 협력을 시작한 이래 가장 소중한 협력처의 반열에 올랐습니다. 라이엇의 지원, 특히 라이엇 누아르의 공헌 덕분에 2022년에 커뮤니티 관리자와 마케팅 및 커뮤니케이션 관리자를 채용해 팀을 확장할 수 있었습니다. 팀을 확장한 결과 컬러스택의 회원이 받는 지원을 늘리고 컬러스택의 활동을 홍보할 수 있었습니다. 그래서 2022년에는 회원이 2,000명 이상 늘어났습니다. 컬러스택의 임무에 이바지한 라이엇 게임즈의 영향에 감사하며 앞으로도 계속 협력을 이어갈 수 있기를 기대합니다.”

제론 페티,
컬러스택 창립자 겸 최고경영자

소수 집단 창업자 지원기금

2020년에 라이엇은 게임계 소수 집단 창업자의 스타트업 프로그램에 투자하고자 [소수 집단 창업자 지원기금](#)(영문 링크)을 조성했습니다. 지원기금을 처음 조성할 때 1,000만 달러를 출연했으며 2022년에는 라이엇 전사 차원 투자 포트폴리오의 일부로 소수 집단 창업자 지원기금을 계속 유지하기로 했습니다. 현재 투자를 받은 15개의 게임 스튜디오가 온갖 모험과 경험을 열심히 만들고 있습니다.

2022년에 투자한 회사

→ [Everlight](#)

→ [Incredible Dream](#)

→ [NuChallenger](#)

→ [UMA](#)

→ [Wicked Saints Studios](#)

→ [Last Gameboard](#) (재투자)

→ [The MIX Games](#) (재투자)

→ [Twin Drums](#) (재투자)



지속가능성

라이엇의 경영활동과 세계 각지 공급사슬이 남기는 탄소발자국을 더 잘 이해하고 줄이는 데 최선을 다하고자 합니다. 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드 모금액을 관심 있는 활동 분야에 배분할 기회가 주어지자 세계자연기금, 보르네오 프로젝트(Borneo Project), 컬티바(Cultiva) 등 기후변화 완화에 집중하는 단체에 투표한 플레이어가 많았습니다. 2022년 자선 투표 행사에 할당된 미화 620만 달러 중 플레이어 투표에 따라 약 150만 달러가 기후변화에 대응하는 단체에 돌아갔습니다.

2022년에 심도 있는 조사를 진행하며 2021년을 기준으로 삼아 처음으로 온실가스 배출 현황을 계산했습니다. 이러한 현황은 라이엇의 스코프1~3 배출에 무엇이 있고 어디에서 발생하며 줄이는 방법을 이해하는 데 도움을 주며 이를 토대로 최선의 향후 방향을 정하고자 합니다. 결과는 아래와 같았습니다.

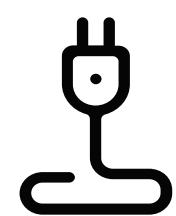
온실가스 기본 정보

이산화탄소(CO2)를 비롯해 몇 가지 다른 가스를 포함하는 온실가스는 기후에 오래가며 심각한 영향을 끼칩니다. 온실가스 프로토콜은 민간 및 공공 부문 회사를 위해 전 세계 표준 종합 측정 및 보고 체계를 마련해줍니다.



스코프1 배출은 회사 소유 또는 임대 및 임차 근무지나 데이터센터에서 사용하는 현장 연료 또는 냉매와 관련 있는 직접 배출을 의미합니다.

1,735 tCO2e



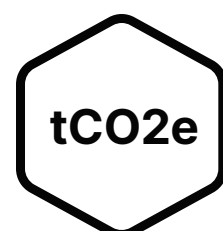
스코프2 배출은 회사 소유 또는 임대 및 임차 근무지나 데이터센터 운영을 위해 구매한 에너지(보통 전력)를 의미합니다.

6,907 tCO2e



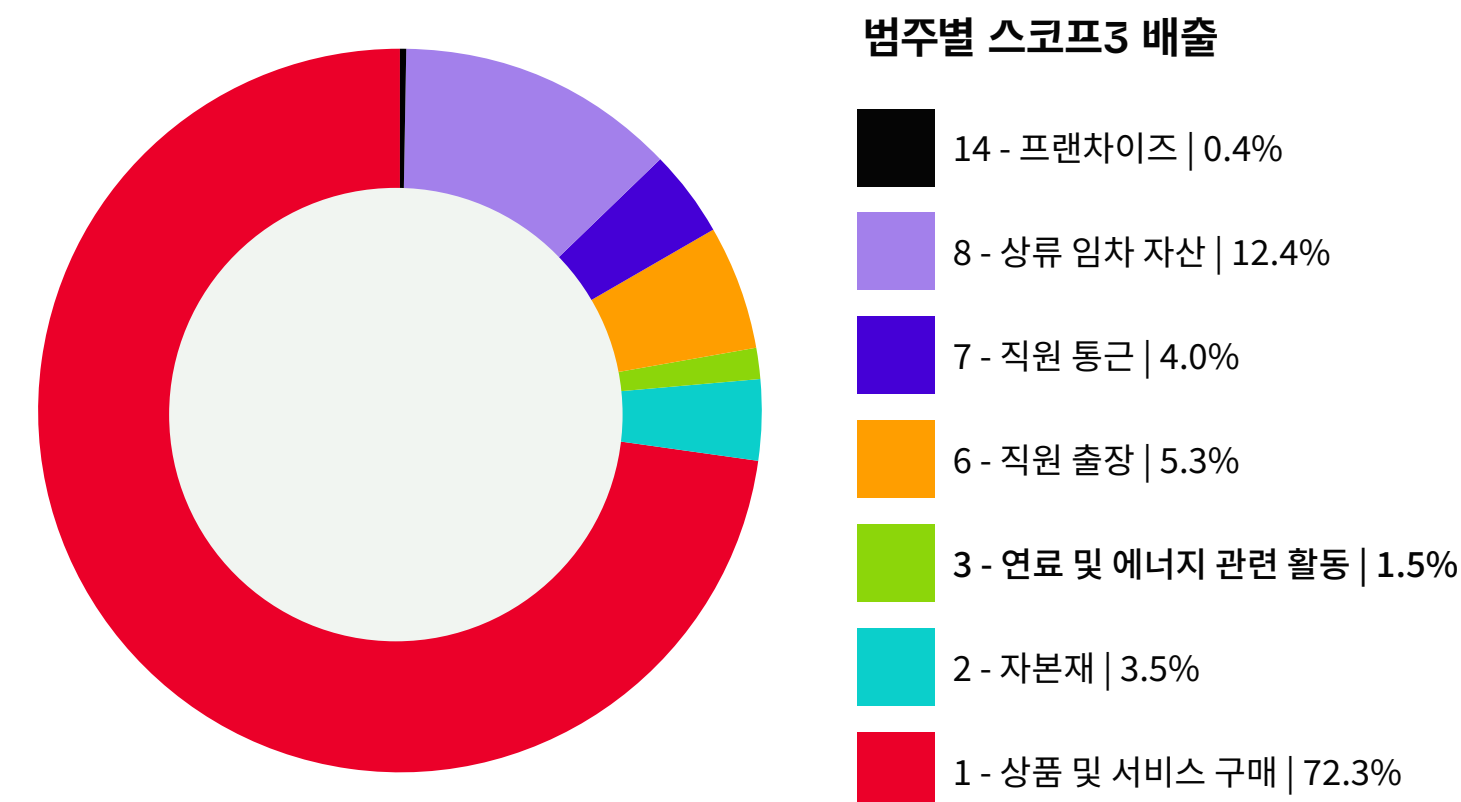
스코프 3 배출에는 상류 및 하류 배출이 있습니다. 여기에는 상품 및 서비스 구매, 직원 출장, 공공 클라우드 사용 등 기본적으로 회사의 경영활동과 관련 있는 모든 간접 배출이 포함됩니다.

92,369 tCO2e



2021년 온실가스 총배출량 = 101,011 tCO2e

라이엇의 탄소발자국은 대부분 스코프3에 해당하므로 스코프3 하위 범주별 배출을 살펴봤습니다.



향후 행보

온실가스 배출의 기준선을 설정했으니 이제 배출량 감소 목표를 세우고 목표 달성을 위한 구체적인 대책을 마련하고 있습니다. 아직 지속가능성 목표를 검토하는 중이므로 공급사슬 내에서 운영 방침과 관계를 조정할 시간이 더 필요합니다. 발전이 항상 직선으로 이루어지지만은 않다는 점을 알지만, 앞으로 온실가스 배출 현황과 진척을 매년 보고하고자 합니다.



본 보고서와 라이엇의 역사를 관통하는 불변의 신조는 **플레이어를 공정하게 대하기**입니다.

이는 라이엇이 회사로서 내리는 모든 결정의 기반이며 게임 업계 전반에 걸쳐 더 나은 미래로 나아갈 수 있게 도와주는 길잡이입니다. 다행히도 라이엇이 짐을 홀로 짊어져야 하지는 않습니다. 라이엇과 목표가 같으며 세계 각지에서 변화를 주도할 수 있게 도움을 주는 협력처와 함께하면 플레이어의 시간과 돈이 가장 필요한 분야를 지원하는 데 쓰이도록 라이엇이 길을 열어줄 수 있습니다.

여기까지 읽으셨다면 뻔하겠지만, 결국 모든 일은 플레이어 덕분입니다. 정글에서 시야 확보, B 지점에 설치할 준비, 레전드 오브 룬테라에서 모노 데마시아 텍 사용, 새로그침에 골드를 투자해 3성 캐리 완성 등에 시간을 보내는 세계 각지의 수백만 명이 없었더라면 위기 발생 시 구호 활동을 지원하거나 세계 각지의 자선단체에 기부금을 추가로 전달하거나 하루하루 최상의 상태로 출근할 수 없었을 겁니다.

그러니 라이엇의 게임을 플레이하는 모든 분께 감사의 말씀을 올립니다. 라이엇은 플레이어 여러분을 위해 헌신하는 회사입니다. 저희가 하는 모든 일은 더욱더 포용적이고 지속가능하며 자선을 베푸는 라이엇이 되어 더 나은 게임을 만들어서 현시대뿐만 아니라 앞으로 오랜 세월 전 세계에서 더욱더 긍정적인 변화를 주도하기 위함입니다.





제휴처

[9 Dots](#)

[Academy of Interactive Arts & Sciences Foundation](#)

[Active Minds](#)

[Black Girl Gamers](#)

[C-Squad Foundation](#)

[Catalyser](#)

[CHOC Walk](#)

[Chicago Parks District](#)

[City Year Los Angeles](#)

[Code Coven](#)

[ColorStack](#)

[Crisis Text Line](#)

[Cybergrants](#)

[Doctors Without Borders](#)

[Eden Reforestation Project](#)

[Foyle Search and Rescue](#)

[Gameheads](#)

[Gaming Cxmmunity Co](#)

[Games for Change](#)

[Girls Who Code](#)

[GlobalGiving](#)

[Hidden Genius Project](#)

[Human I-T](#)

[Humanitarian OpenStreetMap](#)

[ImpactAssets](#)

[Intentional Sports](#)

[International Medical Corps](#)

[I Play Games!](#)

[Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop](#)

[LA Food Bank](#)

[Latinx in Gaming](#)

[OpenIDEO](#)

[Polish Red Cross](#)

[Press Start Academy](#)

[Public Good Projects](#)

[Reboot Representation](#)

[Recidiviz](#)

[SoLa I CAN Foundation](#)

[State Farm](#)

[Take This](#)

[Teens Exploring Technology](#)

[Tec Leimert](#)

[The People Concern](#)

[Valence](#)

[Youth Guidance](#)



2022년 사회공헌 활동 보고서

RIOT GAMES

