

2020
2020

2020년 사회공헌
활동 돌아보기

보통 같았으면 작년 사회공헌 활동의 성과에 대한 감동적인 말과 지금까지의 진행 상황을 공유해드리는 내용이 서두를 장식했겠지만, 이번에는 그 전에 감사의 말씀부터 올리고 싶습니다. 플레이어, 파트너, 라이어터, 지역사회 구성원 여러분, 감사합니다. 라이엇 게임즈의 사회공헌 활동은 2020년에 큰 성공을 거두었습니다. 여러분의 도움이 없었다면 절대 불가능했을 수준의 성공이며 저는 여기에 일조하며 보람을 느꼈습니다. 세계적인 전염병이라는 악조건에도 불구하고 여러분의 노력이 맺은 결실은 감탄, 영감, 희망을 안겨주었습니다. 모두가 서로 도우며 협력할 때 해낼 수 있는 일이란 참으로 놀랍습니다.

2020년이 우리의 집단 기억에 남을 이유는 많지만, 그중에서 개인적으로 특히 인상적이었던 일은 정말 많은 사람과 단체, 지역사회가 연이어 빠르게 일어난 여러 가지 위급상황에 대처하기 위해 한마음으로 협력했다는 사실입니다. [라이엇의 핵심 가치](#)에 대한 저희의 헌신은 이러한 상황에서 빛을 발합니다. 덕분에 중심을 잃지 않고 핵심 가치를 길잡이로 삼아 게임 내외에서 플레이어에게 더 나은 경험을 선사해드릴 수 있습니다.

계속해서 교육, 기회, 시민의식 등의 [핵심 활동 분야](#)에 중점을 두고자 하며 여러분과 함께하는 여정은 이제 시작이라고 생각합니다. 2021년에는 온갖 흥미로운 일을 진행할 예정이며 자세한 내용을 하루빨리 공유해드리고 싶습니다.



제프리 버렐
사회적 책임 활동 총괄

2020년 주요 활동

- 플레이어가 빛의 인도자 카르마, 코로나19 구호 활동 지원 세트, 나무정령 오른 모금 행사에서 주요 비영리 단체를 위해 미화 1,400만 달러가 넘는 후원금을 모았습니다.
- [빛의 인도자 카르마 모금 행사](#)에서 전 세계적으로 700만 명이 넘는 플레이어가 46여 개의 지역별 비영리 단체를 후원하기 위한 투표를 진행했습니다.
- 프로 선수들이 건강한 마음가짐을 유지하는 방법에 관한 [조언과 이야기를 공유](#)(영문 링크)했고 라이엇 게임즈는 비밀이 보장되는 무료 정신건강 상담을 플레이어에게 제공하기 위해 [크라이시스 텍스트 라인\(Crisis Text Line\)](#)과 [협력](#)(영문 링크)했습니다.
- 라이어터들이 연중으로 계속 지역의 비영리 단체를 후원했으며 라이엇은 개인이 기부한 금액 22만여 달러에 1대1로 같은 금액을 보태 총 50만 달러에 육박하는 기부금을 전달했습니다.
- 소수 집단에 속한 소상공인 지원, 소수 집단에 기회 제공, 직장 내 편견과 차별에 대응, 사법개혁 지원 등을 위해 100만 달러를 약속했습니다.
- 저희 모두 재택근무 중이었지만 코로나19 사태 내내 지원부서(보안, 시설, 비정규직 등) 소속 직원의 급여를 삭감하지 않았습니다.

01

라이엇 게임즈
사회공헌 펀드

저희는 세계 각지에서 진행하는 사회공헌 활동을 강화하고자 2019년에 [라이엇 게임즈 사회공헌 펀드](#)(영문 링크)를 설립했습니다. 이듬해에 사회공헌 펀드가 지원을 제공하는 데 이렇게 큰 역할을 할 줄은 몰랐습니다.

사회공헌 펀드의 주목표는 교육, 기회, 시민의식 등 앞서 말씀드린 핵심 분야에 걸친 활동을 통해 뿌리 깊은 제도적 문제에 대응하고 행동의 변화를 불러일으키는 것입니다. 목표 달성을 위해 지원하고자 하는 분야에 입증된 방식으로 오래가는 영향을 줄 수 있는 독특한 이론을 찾으려고 노력합니다. 이러한 접근법은 시간, 연구, 지원사업의 공동개발 등이 필요하지만, 가장 효과적인 결과로 이어진다고 생각합니다.

라이엇은 이제 여러 게임을 운영하는 회사가 되었으니(이런 시대에 살고 있어서 행복합니다!) 게임과 상관없이 모든 플레이어가 하나 될 수 있으면서 공동의 노력으로 일궈낸 변화를 공유할 수 있기를 바랍니다. 저희가 계획한 일에 큰 기대를 걸고 있으며 올해 후반에 더 자세한 내용을 공유해드릴 예정입니다.

\$13.3M

출범 후 1,330만 달러 지원

25+

25여 개국의 단체에 기부

400+

지금까지 전 세계적으로 400여 개의 비영리 단체 후원



지원사업을 검토하고 우선순위를 정하는 일은 복합적인 문제이며 정해진 공식이 없습니다. 지원 여부는 아래 기준에 따라 결정합니다.

- 01** 지원하고자 하는 지역사회에 미치는 영향의 크기와 필요성에 대한 근거
- 02** 라이엇의 우선순위, 핵심 가치, 플레이어 관심사와 일치 여부
- 03** 제안하는 해결책을 실현할 능력을 보유한 단체인지
- 04** 혁신적인 방법이나 기존에 시도되지 않은 대담한 접근법 적용 여부

02

코로나19 구호 활동



플레이어들은 라이엇과 함께 세계 각지
코로나19 구호 활동 지원을 위해 700만
달러가 넘는 금액을 기부했습니다.

여기에는 [리그 오브 레전드 게임 내 모금 행사](#)와 미드시즌 스트리밍 마라톤을 통해 모은 250만여 달러도 포함됩니다. 68개국(바레인에서 기부해주신 한 분, 감사합니다!)의 플레이어가 코로나19 구호 활동에 기부했습니다. 평균 기부금은 20달러 아래였습니다. 정말 티끌 모아 태산이죠!



플레이어들의 너그러운 기부금 덕분에 미국에서 수십만 개의 개인 방역용품을 구매했고 아시아에서는 동네 PC방의 파산을 막았으며 취약계층을 위해 힘쓰는 세계 각지의 단체 400여 개를 지원했습니다.

텐센트와 협력해 올리브 뷰 UCLA 메디컬 센터에 아래의 품목을 포함해 개인 방역용품과 의료용품을 기부했습니다.

- 환풍기 10개
- KN95 마스크 100,000개
- 일회용 마스크 100,000개
- 방역 가운 10,000개

위의 의료용품은 로스앤젤레스 카운티에 걸쳐 병원에 배급되어 지원이 가장 필요한 곳으로 전달되었습니다.

20K

한국 오피스는 의료진을 위한 방호복을 제작하는 방식으로 대한의사협회를 지원했습니다. 인증된 방호복을 생산할 수 있는 공장을 확보하고 수술복과 방호복 등 20,000개의 의료용품을 제공했습니다.

6,500

또한 더블린 오피스는 지원이 필요한 병원과 양로원에 개인 방역용품을 제공했습니다. 더블린과 로스앤젤레스의 라이어터는 자진해서 개인 시간과 자원을 투자해 3D프린팅으로 제작한 안면 보호구 6,500여 개를 제작하고 배부했습니다.



라이엇 게임즈의 본사가 있는 로스앤젤레스는 코로나19에 유독 큰 타격을 받았습니다. 지역사회에서 가장 취약한 계층을 돕고자 저희는 마크 메릴과 브랜든 벡 공동창업자와 함께 봉쇄 조치가 시행된 직후 개인 방역용품을 구매하고 식량 부족을 겪는 사람들에게 음식을 제공하기 위해 150만 달러를 기부했습니다.

로스앤젤레스 유나이티드웨이(LA United Way)와 푸드뱅크(LA Food Bank)에 전달할 기부금 모금을 위해 진행된 로스앤젤레스 램스와 ABC7의 모금 방송에 20만 달러를 기부했습니다. 단체들은 기부금 덕분에 한 달 동안 60만 명을 추가로 도울 수 있었습니다.

또한 페이 잇 포워드(Pay-It-Forward) 코로나19 지원사업을 통해 동네 식당과 노점 음식점에 경제적인 지원을 제공했습니다. 큰 금액을 선급으로 충전하는 방식으로 저희가 즐겨 찾는 음식점이 코로나19로 인한 경제적 어려움을 버티는 데 도움을 주었습니다. 2022년 말이 되었는데 음식점이 여전히 어려움을 겪고 있는 경우 충전한 금액은 기부금으로 간주되고 음식점의 책임은 면제됩니다.

\$1.5M

개인 방역용품 구매를 위해 150만 달러 기부

\$200K

로스앤젤레스 유나이티드웨이 및 푸드뱅크를 위해 20만 달러 기부



03 사회 정의

저희는 오래전부터 인종차별, 편견, 제도적 불평등의 피해자로 살아온 유색인종의 편에 섭니다. 이러한 현실은 끔찍한 폭력과 사회적 불평등의 형태로 지속되어 왔습니다. 조지 플로이드가 부당하게 살해당함에 따라 저희는 흑인, 원주민, 유색인종에 대한 차별과 불공평을 퇴치하기 위한 노력에 박차를 가했습니다.

사회 정의에 대한 [헌신을 다룬 글](#)(영문 링크)에서 말씀드린 대로 사회공헌 펀드를 통해 사법개혁 증진, 소수 집단에 속한 소상공인 지원, 게임 업계 내 소수 집단에 기회 제공, 직장 내 편견과 차별에 대응 등을 위해 100만 달러를 약속했습니다.

\$100K

또한 흑인 직원을 위한 직장 내 모임인 라이엇 누아르(Riot Noir)와 협력해 [미국자유인권협회](#)(American Civil Liberties Union, 영문 링크) 재단과 [이너선스 프로젝트](#)(The Innocence Project, 영문 링크)에 각각 5만 달러의 기부금을 전달했습니다. 앞으로도 계속 내부 파트너들과 협력해 제도적인 인종차별과 불평등에 맞서 싸우는 주요 단체를 발굴하고 지원할 계획입니다.

ACLU
AMERICAN CIVIL LIBERTIES UNION
FOUNDATION

**INNOCENCE
PROJECT**

\$1,000,000

04

자선 모금 행사

이렇게 다양하고 열정적인 플레이어로 이루어진 커뮤니티가 있어서 큰 행운이라고 생각합니다. 세계 각지에 플레이어가 있으니 전 세계 어디에서나 의미 있는 변화를 일궈낼 수 있습니다. 이를 실현하기 위한 주된 수단은 게임 내 모금 행사입니다.

빛의 인도자 카르마

2020년 초 플레이어들은 리그 오브 레전드 빛의 인도자 카르마 모금 행사가 진행되는 동안 15개의 지역에 걸쳐 46개의 비영리 단체를 후원하기 위해 600만 달러가 넘는 금액을 모았습니다. 그다음 700만 명이 넘는 플레이어가 소속 지역에서 활동하는 3개의 비영리 단체 중 후원하고 싶은 단체 하나에 투표했습니다. 각 지역의 최다 득표 단체는 모인 금액의 50%를 받고 나머지 단체는 각각 25%를 받았으며 모든 단체는 최소 1만 달러의 기부금을 보장받았습니다.

\$6M

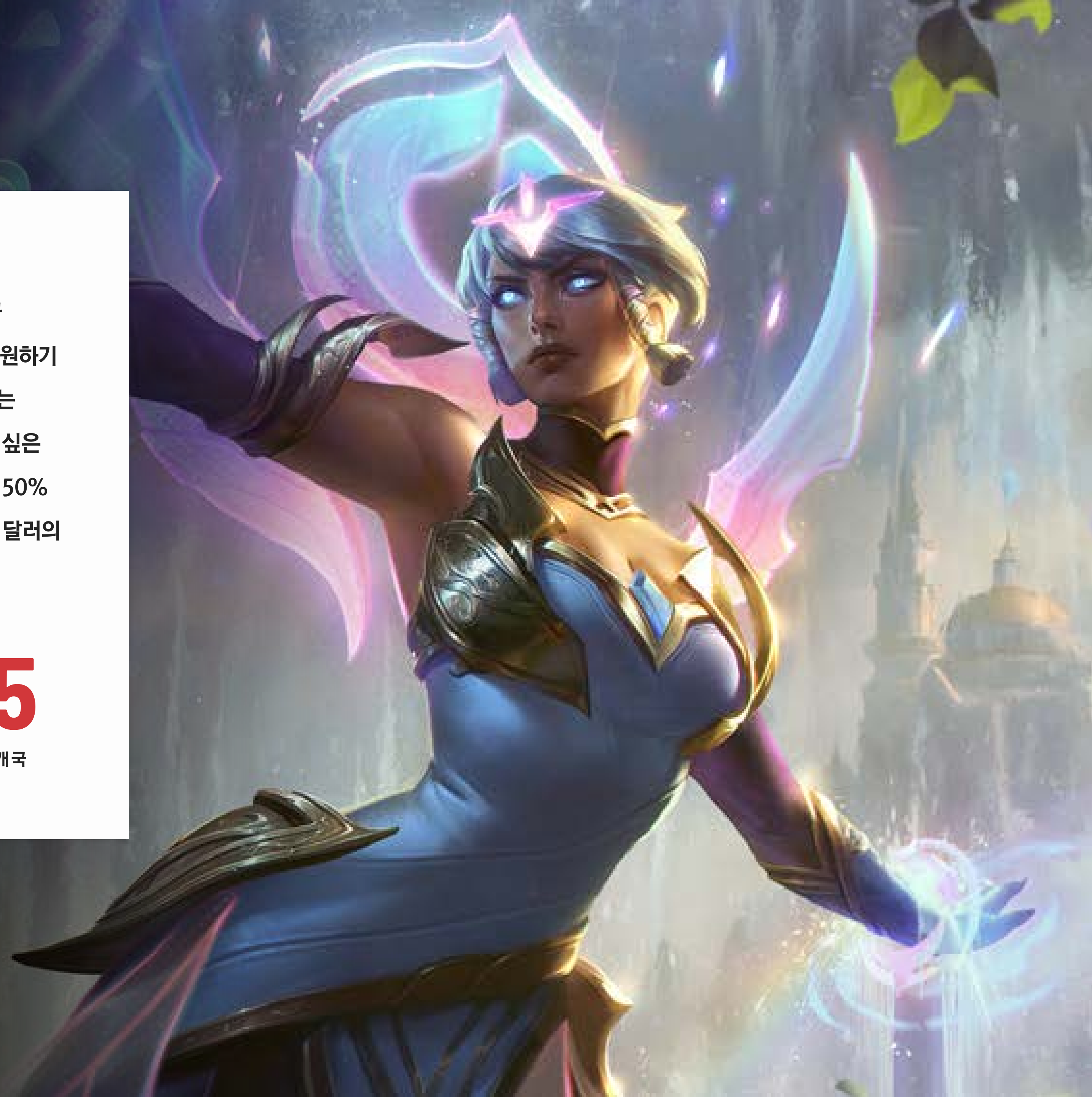
600만 달러 모금

46

46개의 비영리 단체

15

15개국



나무정령 오른

2020년은 나무정령 오른 모금 행사로 마무리했으며 이때 전 세계 플레이어들은 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드를 위해 700만여 달러를 모금했습니다. 2021년에 다시 한번 힘을 합쳐 지역사회가 주도하는 비영리 단체를 후원해 플레이어의 지역사회에서 오래가는 변화를 일으키고 싶습니다.

\$7M

전 세계 플레이어가 700만 달러 모금

05

환영 편지

01 기회

기본 인권의 보장에 기여해 사람들이
자신의 잠재력을 발휘할 수 있게 합니다.

02 교육

03 시민의식

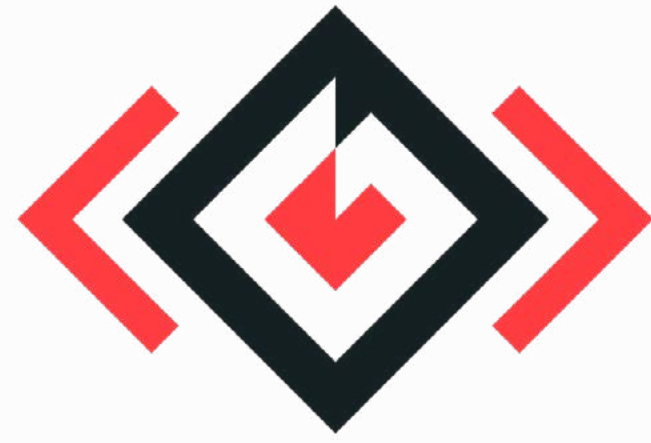
REBOOT REPRESENTATION

리부트 레프레젠테이션 기술 연합(Reboot Representation Tech Coalition)의 목표는 2025년까지 기술 분야 학위를 취득하는 유색인종 여성의 수를 2배로 늘리는 것입니다.

2년 연속 고위 회원의 자격으로 [리부트 레프레젠테이션 기술 연합 \(영문 링크\)](#)을 계속 지원할 수 있어서 자랑스럽습니다.

고등 교육에 등록하는 유색인종 여성의 수는 코로나19에 불균형적으로 큰 타격을 받았지만, 지금까지의 지원이 좋은 결과로 이어지고 있습니다. 지원을 받은 한 기관은 교사 훈련과 고등학교 AP 컴퓨터 과학 수업의 양성평등을 위한 장려책을 제공했습니다.

지금까지 25명의 교사가 훈련을 받은 결과 유색인종 여성 학생의 비율이 47%가 되었으며 그중 67%가 시험에 합격했습니다(전체 수험생의 합격률은 66%입니다).

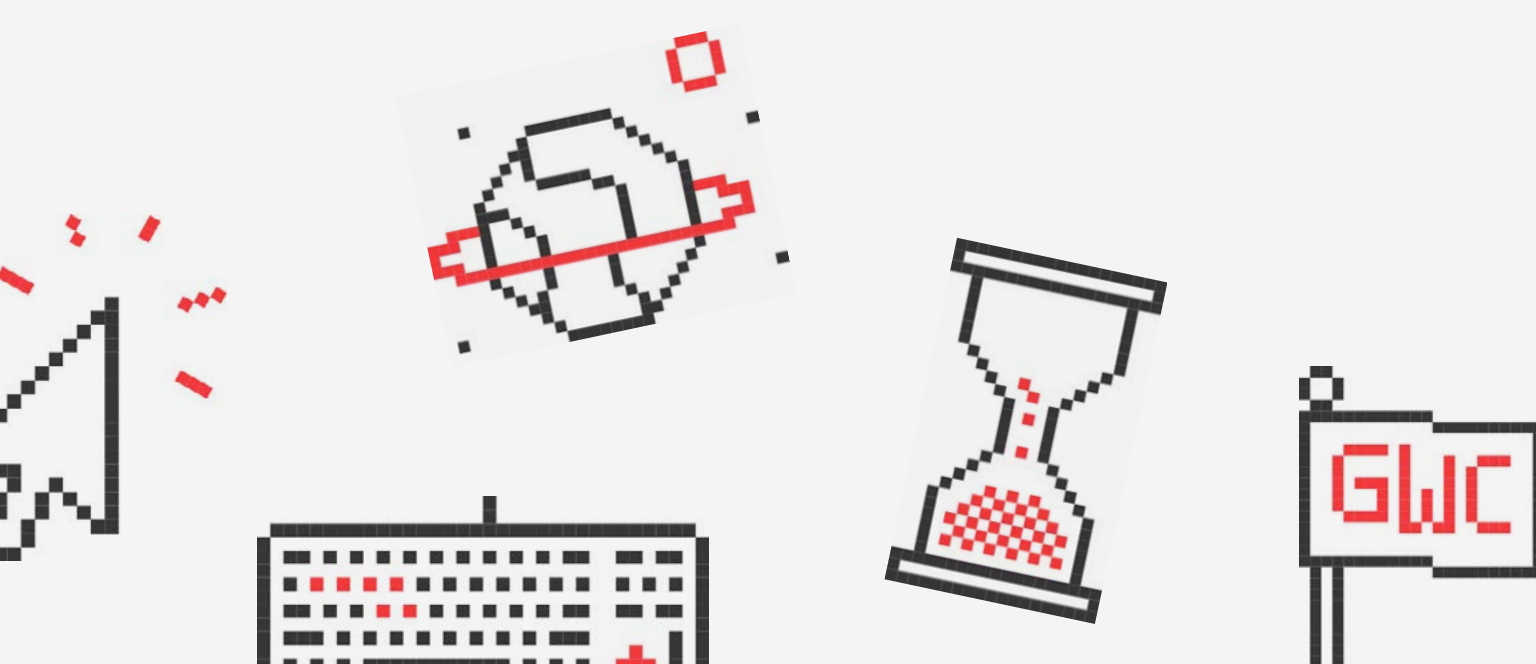


GIRLS WHO CODE
RIOT GAMES

라이엇은 2017년부터 **걸스 후 코드(GIRLS WHO CODE, 영문 링크)**의 협력사로 활동해왔으며 이번에 두 번째 **여름 집중과정(영문 링크)**을 주최했습니다.

6월에 2주간(코로나19 사태 7주 전) 11학년과 12학년으로 올라갈 예정인 여고생들이 컴퓨터 과학 및 공학에 대해 라이어터에게 직접 배웠습니다.

이번에는 교육과정을 100% 온라인으로 진행했기 때문에 학생 수를 전년도보다 2배 이상으로 늘렸습니다. 교실의 물리적인 크기라는 제한이 없어서 학생의 거주 지역과 무관하게 교육을 제공할 수 있었습니다.





2020~2021학년도에는 6명의 라이어터가 [TEALS](#)(TECHNOLOGY EDUCATION AND LITERACY IN SCHOOLS: 학교 내 기술 교육 및 이해, 영문 링크)를 통해 로스앤젤레스 대도시권의 학교 5곳에서 컴퓨터 과학을 가르치기로 했습니다. TEALS는 미국 전역에서 활동하며 기술 분야 기업에서 전문가를 초청해 도움이 필요한 공립 학교에서 컴퓨터 과학을 가르치게 하는 비영리 단체입니다.

원거리 수업에 필요한 주변기기가 없는 학생이 많았습니다. 학생들을 돕고자 TEALS를 통해 로스앤젤레스 대도시권에서 컴퓨터 과학을 배우는 취약계층 학생 107명과 [TXT](#)(Teens Exploring Technology: 기술을 탐구하는 청소년, 영문 링크)를 통해 학생 20명의 주변기기(마우스와 헤드셋)를 업그레이드해주었습니다.

active minds

2020년 3월에 LCS는 [액티브 마인드\(ACTIVE MINDS, 영문 링크\)](#)와 협력해 게임을 건전하게 플레이하는 방법과 프로 선수의 정신건강 여정을 공유했습니다.

동시에 자해나 자살을 고려하고 있거나 단순히 대화 상대가 필요한 플레이어를 지원하기 위해 [크라이시스 텍스트 라인\(영문 링크\)](#)과 협력하기 시작했습니다.

CRISIS TEXT LINE |

미국과 캐나다에 있는 플레이어라면 741741번으로 크라이시스 텍스트 라인에 RIOT이라는 문자를 보내 비밀이 보장되는 무료 정신건강 상담을 받을 수 있습니다.



01 기회

02 교육

03 시민의식

저희는 학생들이 미래의 경제에서 일할 준비가 되도록 스팀(STEAM: 과학, 기술, 공학, 예술, 수학) 교육과 사회 정서 학습을 제공하고 이러한 교육의 접근성을 높이고자 합니다.



취약지역의 학생에게 필요한 지원과 취약지역의 학교에 확보된 자원 사이의 간극을 메우는 노력에 기여하고자 [시티 이어\(CITY YEAR, 영문 링크\)](#)에 대한 지원을 계속 이어가고 있습니다.

로스앤젤레스 와츠 소재 조던 고등학교의 [시티 이어 로스앤젤레스](#) 프로그램과 봄방학 모금 행사를 후원한 바 있으며 시티 이어 로스앤젤레스 아메리코(AmeriCorps) 단원과 원탁 토의, 아메리코 감사의 날, 졸업식 등의 모임을 1년 내내 여러 차례에 걸쳐 온라인으로 진행했습니다.





9 DOTS

10월에는 2년짜리 지원금의 2차 금액을 9다츠(9 DOTS)에 전달했습니다. 9다츠는 유치원부터 6학년까지 모든 학생이 컴퓨터 과학 교육을 받을 수 있도록 노력하는 로스앤젤레스 기반 비영리 단체입니다.

9다츠는 라이엇의 지원금과 라이어터의 도움으로 이야기를 기반으로 진행되는 초등학생 대상 컴퓨터 과학 경험을 개발했습니다. 이러한 수업은 로스앤젤레스 카운티의 학교에서 시범적으로 운영되었으며 교육과정 개선에 활용될 겁니다.



01
기회

02
교육

03
시민의식

온라인 및 오프라인에서 포용적이고 서로 돕는
지역사회를 장려, 구축, 보호하고자 합니다.



게임 내 지장을 초래하는 불건전 행위 분석 체계

저희는 수백 개의 게임 회사 및 단체와 한 팀이 되어 전 세계 플레이어에게 더 포용적인 경험을 선사하고자 하는 게임 회사의 세계적인 연합인 [페어 플레이 얼라이언스](#)(Fair Play Alliance, [영문 링크](#))에 가입했습니다.



페어 플레이 얼라이언스는 [반명예훼손연맹\(Anti-Defamation League\)](#)의 [기술 사회 센터](#)([영문 링크](#))와 협력해 게임에서 일어나는 반사회적 행동과 괴롭힘의 유형, 원인, 영향에 대한 포괄적인 내용을 포함하는 [게임 내 지장을 초래하는 불건전 행위 분석 체계](#)([영문 링크](#))를 공개했습니다. 라이엇 게임즈 사회공헌 펀드의 지원을 받아 만들어진 이 체계에는 파악된 문제에 대응하는 데 도움이 되고 무료로 배포되는 새로운 ‘개발사를 위한 모범 사례’가 포함되었습니다. 2021년과 이후에 더 많은 내용이 추가될 예정입니다.



국제 의료 봉사단 및 로스앤젤레스 푸드뱅크

2020년은 모두에게 어려움이 가득한 해였을 뿐만 아니라 파괴적인 산불의 해이기도 했습니다. 2019년~2020년 호주와 미국 서해안 지역의 산불로 인해 기록적인 손실과 파괴가 발생했습니다. 다행히 연초에 [국제 의료 봉사단](#)(영문 링크)에 지원금을 전달한 덕분에 신속한 구호 활동이 가능했습니다. 저희는 2015년부터 국제 의료 봉사단을 지원해왔으며 앞으로도 계속 지원할 계획입니다.



연구에 따르면 자연재해 발생 후 최초 72시간이 인명구조, 구호 지원, 기반시설 재건에 가장 중요한 것으로 나타났습니다. 선제적 후원 방식 덕분에 라이엇은 보통 재해 발생 후 24~48시간 안에 구호 활동의 최전선에 지원금을 전달할 수 있었습니다.



이러한 작품이 젊은 세대에게 영감을 주어 향후 무형문화재 보호에 앞장서게 하는 계기가 되기를 바랍니다.



‘아리’다운 우리 한복

한국 오피스는 2012년부터 [문화재청](#)과 협력해왔으며 오늘날 한국의 문화유산을 보호하기 위한 문화재청의 오랜 노력을 이어가고 있습니다. 2020년에는 ‘아리다운 우리 한복’이라는 작품이 2년 끝에 완성되어 유튜브와 온라인 전시회를 통해 [공개](#)되었습니다.

작품에는 아래와 같은 무형문화재 장인들과 한국화 작가의 전통 한복 제작 기술이 드러나 한국 커뮤니티에 매우 독특한 경험을 선사했습니다.

- 바느질 기술의 장인 (침선장): 구혜자
- 전통 신을 만드는 장인 (화혜장): 황해봉
- 매듭 장식의 장인 (매듭장): 정봉섭
- 금박 기술의 장인 (금박장): 김기호
- 한국화 작가: 이동연

06

라이어터의 참여

2020년의 어려움은 내부 프로그램, 프로젝트, 행사를 새로운 관점에서 다시 구상해볼 기회라고 생각했습니다.

예를 들어 코로나19 사태 동안 '세계 봉사의 날'을 '세계 봉사의 달'로 전환하는 데 성공했습니다. 행사는 온라인으로만 진행되기 때문에 사회공헌 팀은 라이어터들에게 새롭고 신나면서 안전한 기회를 제공하는 방법을 찾기 위해 기존 계획을 다시 생각해봐야 했습니다. 이전에는 봉사의 달이 되면 오피스마다 따로 행사를 진행했습니다. 하지만 이번에는 모든 라이어터가 모여 전례 없는 새로운 방식으로 참여하면 좋겠다고 생각했습니다.

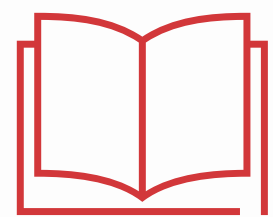
1년에 걸쳐 300명이 넘는 라이어터가 다양한 사회공헌 프로그램에 참여했습니다.

올해 사회공헌 팀은 참여도와 사회적 선호가 다양한 라이어터를 위해 행사를 포용적으로 만드는 데 큰 노력을 기울였습니다. 라이어터가 혼자 알아서 등록할 수 있도록 단체로 진행되는 봉사활동부터 개인으로 참여할 수 있는 활동까지 다양하게 주최했습니다.

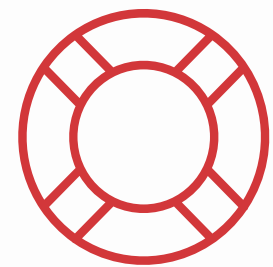
또한 올해는 처음으로 세계 봉사의 달 활동을 평일에도 진행했습니다.

원래는 주말에만 활동이 진행되었지만, 라이어터들이 주말에 편안하게 재충전할 수 있도록 봉사활동을 주중에 진행하는 방식으로 전환했습니다.

올해 사회공헌 팀이 주도한 봉사활동 몇 가지를 소개해드리겠습니다.



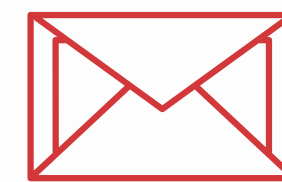
아동 도서 낭독 녹음



홍수 재해 구호 활동



학생과 취업 면접



학생과 펜팔 카드



미국 적십자사의 미싱 맵 (MISSING MAP) 프로젝트



라이어터들은 1년 내내 재미있는 기회를 통해 라이엇의 사회공헌 프로그램에 참여할 수 있었습니다.

\$4,800

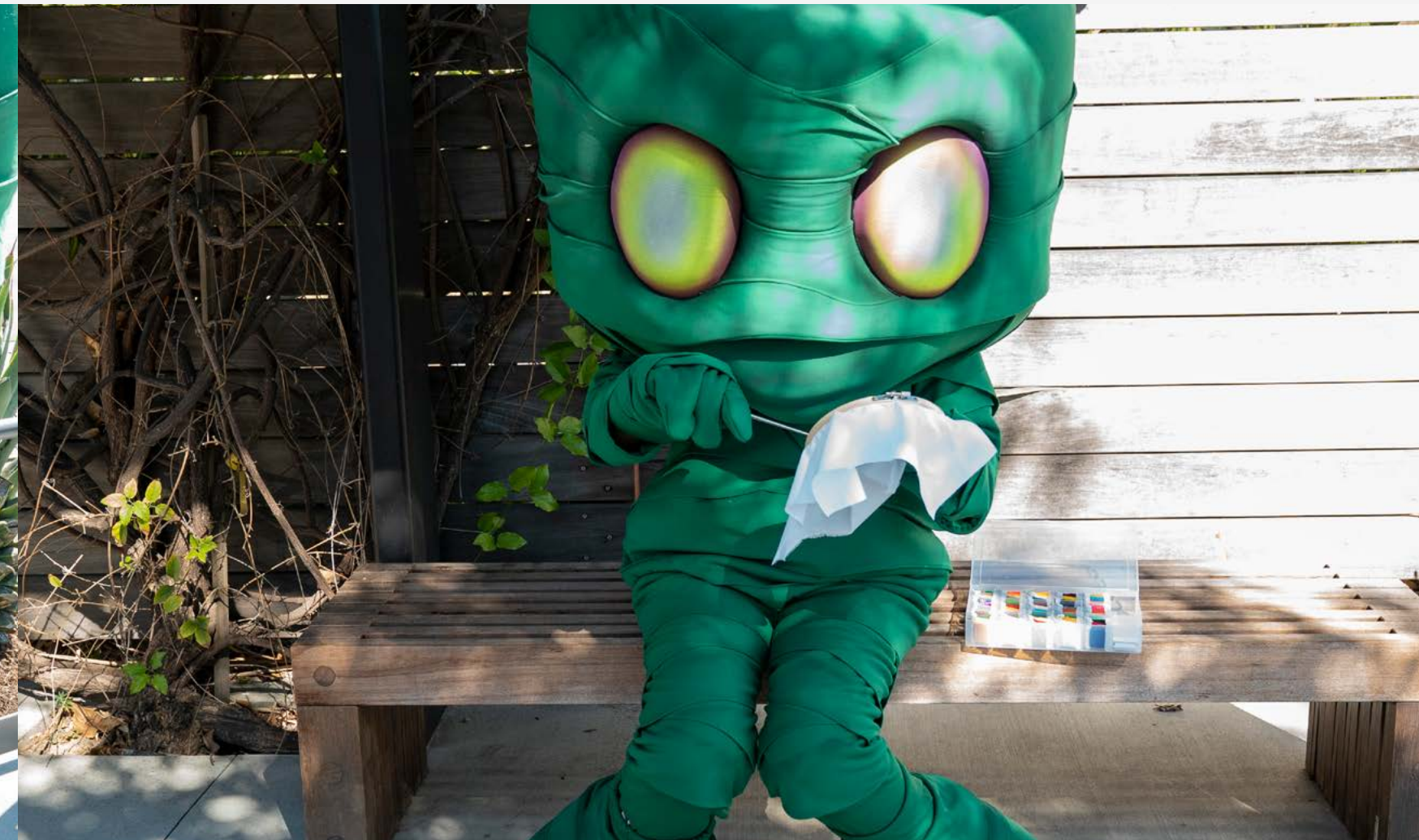
연례 자선 베이크 세일에서 라이어터들이 잘 만든 쿠키는 누구나 좋아한다는 사실을 다시 한번 보여주었습니다!

라이어트 사내 파티시에가 구운 맛있는 쿠키, 파이, 블론디 등은 가장 먼저 등록한 120명의 라이어터에게 비대면으로 배달되었습니다.

수익금 전액인 4,800달러는 [더 피플 컨선\(The People Concern, 영문 링크\)](#)에 기부했습니다.

\$1,300

또한 라이엇 최초의 십자수 자선 판매 행사를 열어 손재주가 뛰어난 라이어터가 직접 만든 십자수 장식품을 라이어터들에게 팔았습니다. 행사를 통해 모금한 1,300 달러는 [남부 캘리포니아 미국자유인권협회\(영문 링크\)](#)에 기부했습니다.



A dark, atmospheric landscape with a prominent, jagged mountain peak in the foreground, set against a starry night sky. The scene is rendered in a dark, moody style with a blue and black color palette. The text "감사합니다!" is centered in the middle of the image in a bold, white font.

감사합니다!