더 높은 곳으로

2021년
다양성과
포용 활동
연차보고서

RIOT GAMES

D&I 팀의 서문

올해로써 D&I(Diversity & Inclusion, 다양성과 포용) 활동의 성과를 공유해드리기 시작한 지 3년째를 맞았습니다. 지나간 해를 뒤돌아보며 라이엇의 문화에 영향을 준 사람과 경험, 순간 등 그동안 있었던 일을 전부 기억해내려면 한참을 생각해야 할 수도 있습니다. 본 보고서를 해마다 발간하는 이유는 지금까지의 여정을 돌아보고 앞으로의 과업을 살펴볼 수 있기 때문이기도 합니다.

2021년에 전 세계가 계속해서 수많은 변수를 헤쳐나가는 가운데 라이엇은 변함없이 라이어터와 플레이어에게 최고의 경험을 선사하는 데 집중했습니다. 라이엇이라는 조직은 계속 새로운 장을 열어가고 있습니다. 그동안 게임이 하나인 회사에서 여러 개인 회사로, 하나의 주요 e스포츠를 만들어가는 회사에서 다수의 세계적인 e스포츠를 만들어가는 회사로, 게임에 전념하는 회사에서 완전한 엔터테인먼트 회사로 (라이엇 최초의 TV 애니메이션 시리즈 아케인 덕분이기도 하죠!) 변신했습니다.

뒤돌아보니 라이엇은 코로나19 사태 이후로 다른 회사가 되었습니다. 또한 세계에서 가장 플레이어 중심적인 게임 회사가 되겠다는 목표를 달성하려면 현재와 미래의 라이어터가 잠재력을 최대한 발휘할 수 있는 환경을 만들어야 함을 이해합니다. 다양성과 포용은 확실히 라이엇 문화의 핵심입니다. 그 이유는 모든 라이어터가 최대한 집중할 수 있는 환경을 조성하기 때문입니다. 그러면 진정성을 담아 플레이어와 커뮤니티를 위해 일할 수 있습니다.

본 보고서는 2021년이라는 한 시점의 상황을 보여줍니다. 2021년은 새로운 변혁의 장이 열릴 수 있도록 기반을 다져주는 해였다고 믿습니다. 수많은 외부 변수의 영향으로 한 치 앞도 내다볼 수 없는 상황에서도 업무 절차를 개선하고 플레이어 경험이라는 초점을 잃지 않았습니다. 플레이어가 라이엇의 게임 안에서 자신을 반영하는 모습을 더 다양한 방법으로 만나볼 수 있게 하는 노력을 비롯해 차세대 게임 전문 인력과 크리에이터에게 투자하는 자원을 늘리는 등 발전을 이어갔습니다. 물론 라이엇이 회사로서 D&I를 실현하는 방법은 일차원적이지 않습니다. 끊임없는 학습과 평가, 수정으로 발전을 거듭하고자 합니다. 라이어터와 업무 절차, 사내 문화, 프로덕트에 중점을 둔 라이엇의 D&I 활동은 항상 진화하기 마련이므로 한번 충족하기만 하면 끝인 불변의 기준이란 없다고 생각합니다.

01 사람 및 절차

03쪽

02 문화

11쪽

03 업계 및 프로덕트

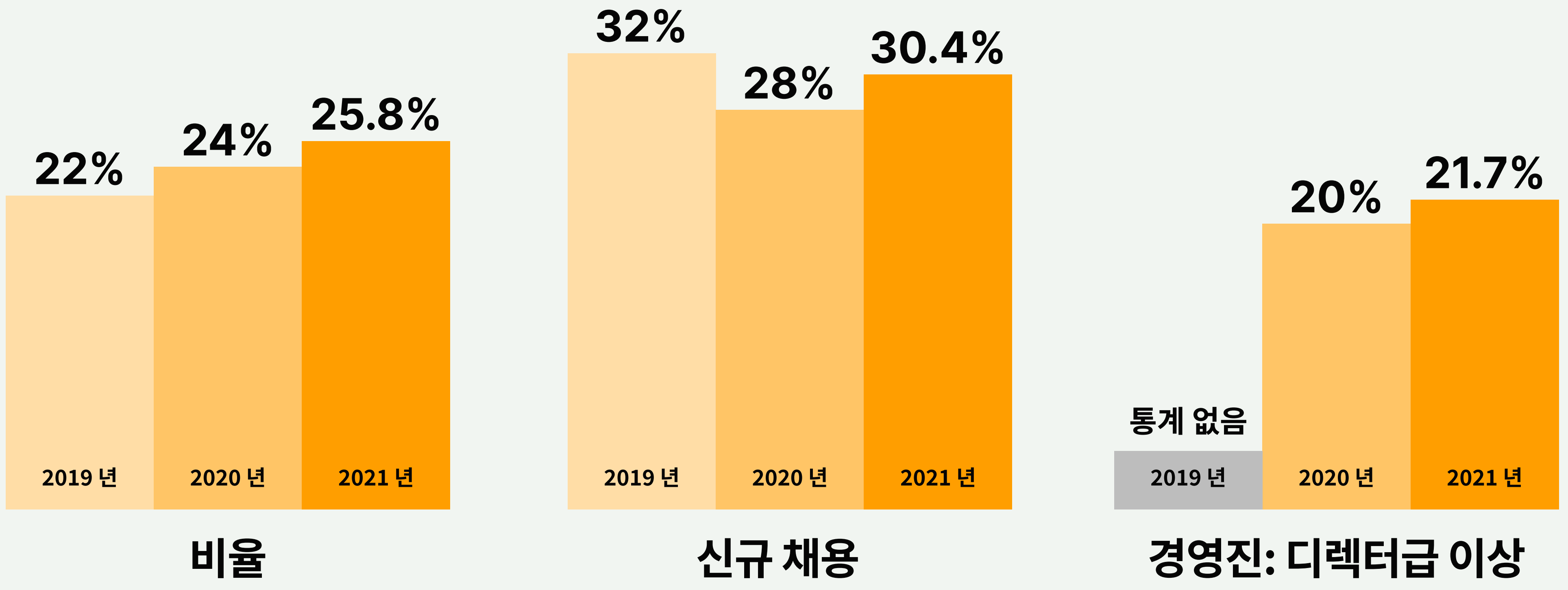
16쪽

사람 및 절차

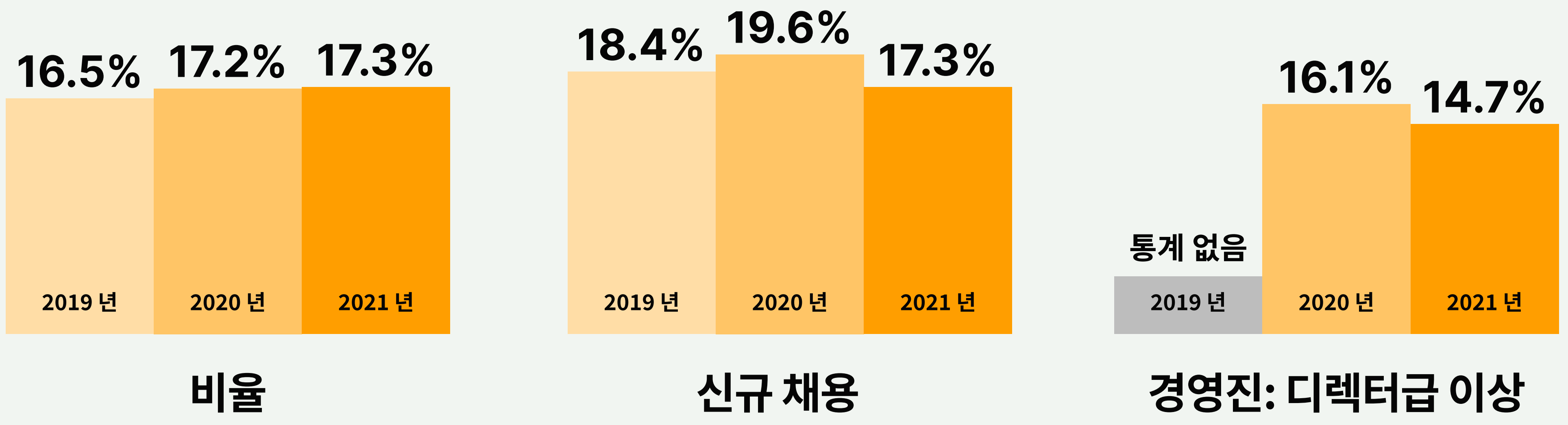
01

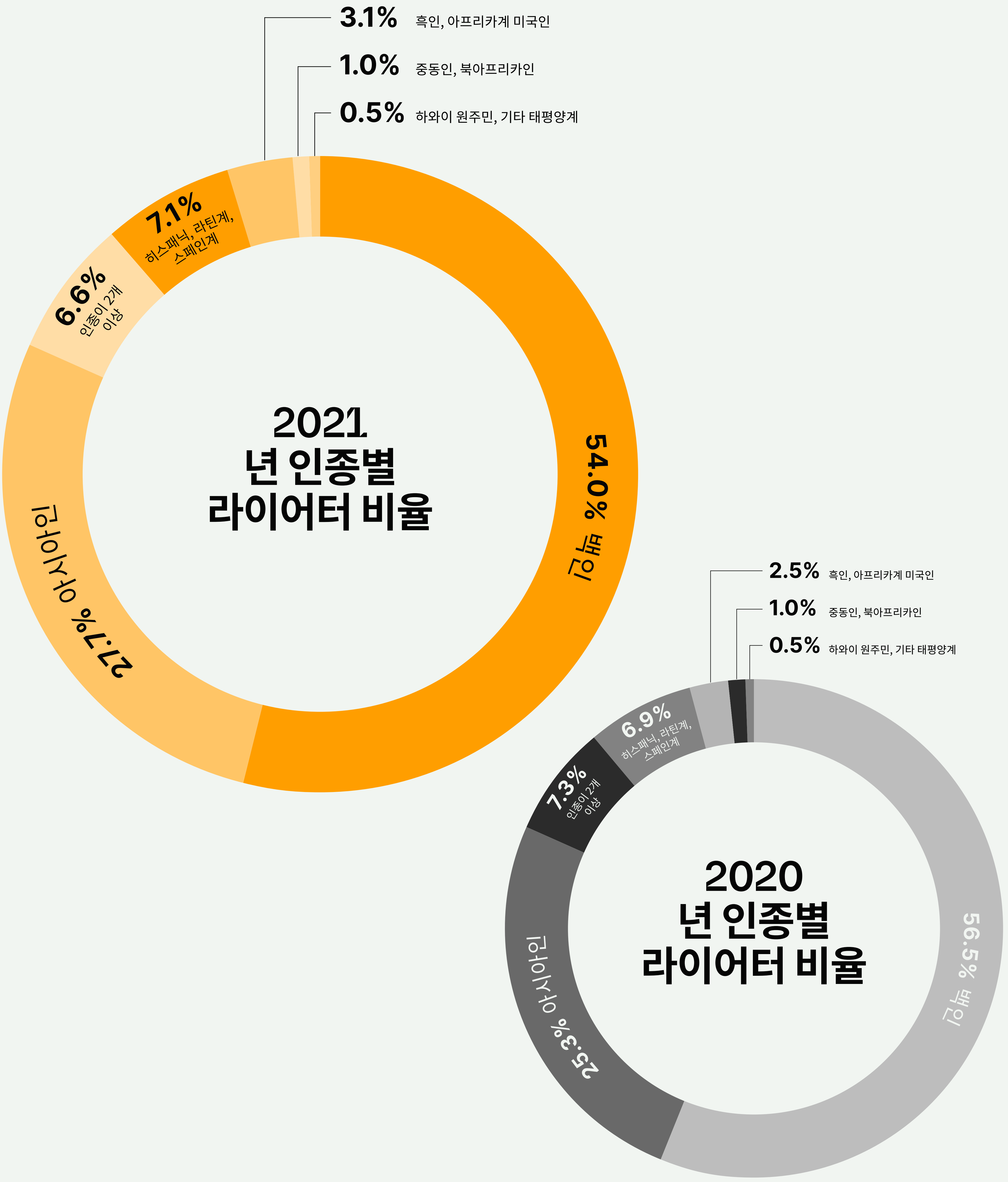
숫자로 보는 2021년

전 세계 여성 라이어터



미국 오피스 소수 집단 라이어터





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

단편적으로 발전을 이룩했지만, 여전히 먼 앞길

팀이 다 함께 성공하려면 다양성과 포용력을 겸비해야만 합니다. 플레이어에게 혁신적인 경험과 장르를 선도하는 게임을 선사할 수 있도록 협업과 창의적 사고, 세계적인 활동을 장려하는 문화를 조성해야 합니다.

인사업무 분야에서 핵심은 직원 다양성 및 채용 통계의 투명성입니다. 올해에는 통계를 보여주는 방식에 아래와 같이 두 가지 변화를 주었습니다.

→ 경영진 범주에 직급이 디렉터 이상인 라이어터가 포함되도록 정의를 변경했습니다. 이는 내부적으로 사용하는 고위 경영진의 정의를 반영하며 라이엇의 다양성 중심 채용 정책과 들어맞습니다.

→ 소수 집단에 "인종이 2개 이상인 사람"이 포함되도록 정의를 변경했습니다. 이는 소수 집단을 더 전체적으로 아우르며 내부 보고 기준 및 D&I 모범 사례와 더 잘 맞는 기준입니다.

전 세계적으로 여성 라이어터가 증가하는 등 일부 직원층에서는 명확한 발전이 이루어졌지만, 새로운 정의로 인해 소수 집단 비율이 하락한 범주도 있었습니다. 그러므로 다양한 인재를 채용하고 유지하는 방법의 효과를 끊임없이 재평가하는 노력이 중요합니다. 퇴보는 언제나 실망스럽기 마련이지만, 관련 절차를 개선하고 채용 활동을 재정비하고자 노력하고 있으니 2022년에는 더 잘하고 더 높은 곳을 바라볼 수 있습니다.

경영진의 의지

라이엇 고위 경영진의 D&I 책무 이행 수준은 D&I 점수 평가표상 진척과 대응하는 D&I 실천 방안을 참고해 부문별로 추적합니다. D&I 점수 평가표는 연례 GRS를 토대로 집계됩니다. 조사 진행 시 라이어터들은 참여 증진, 포용 지표, D&I에 대한 경영진의 의지, 발전 기회 등 4가지 핵심 분야에 따라 라이엇을 평가하게 됩니다. 점수 평가표의 목적은 젠더 및 미국 내 소수 집단과 관련해 다양성, 채용, 이직률 등의 연도별 진척을 드러내는 것입니다. 평가표를 토대로 사람, 문화, 책무 등 3개의 범주에 따라 구체적인 계획이 담긴 D&I 실천 방안을 수립하게 됩니다.

85% 라이엇 포용 지표

저희는 매년 글로벌 라이엇 설문 조사(Global Riot Survey, 이하 GRS)의 일환으로 전사 차원에서 2개의 설문 조사를 진행합니다. GRS는 라이엇이 현재 얼마나 잘하고 있는지, 라이엇에서 무엇이 잘 되고 있는지, 앞으로 중점을 두고 개선할 수 있는 분야는 무엇인지 등에 대해 라이어터들이 어떻게 생각하는지를 파악하는 수단입니다. 이렇게 수집된 라이어터의 데이터는 바람직한 조직과 문화를 조성하는 데 매우 중요합니다.

또한 GRS로 모은 라이어터의 응답을 토대로 '포용 지표'를 계산합니다. 포용 지표는 D&I 팀과 분석팀이 함께 개발했으며 다른 사람에게 존중받는지, 개인적으로 소속감과 포용을 느끼는지, 직장에서 자신의 본모습을 드러낼 수 있는지 등 중요한 기준을 포함합니다. 포용적인 문화를 갖춘 조직이 더 혁신적이고 민첩할 뿐만 아니라 더 나은 경영 성과를 달성할 가능성이 더 크다는 점을 잘 알고 있습니다.

보수와 인사업무 절차의 공평성

2021년에도 계속 보수와 인사업무 절차에서 공평성과 포용에 집중하며 다양한 인재를 유치하는 노력에 박차를 가하고 출신 배경과 상관없이 모든 라이어터를 위한 지원을 늘리고자 의료 혜택을 확대했습니다. 인사고과를 진행할 때는 인사 분석, 법무, 인재 개발 팀이 협력해 결과를 젠더 및 소수 집단과 연결 지어 살펴봅니다. 성과관리 절차에서 공평성과 일관성이 확보되도록 여러 직무를 아우르는 D&I 전담 팀이 인사고과 결과를 세세하게 검토합니다.

라이엇은 외부 전문가와 계속 협력해서 반기마다 종합 임금 평등 조사를 진행하고 보수 및 승진 결과의 사내 공평성을 확인합니다. 같거나 비슷한 직무의 결과는 조사 및 검토 대상입니다. 이러한 노력이 결실로 이어졌다는 소식을 전해드릴 수 있어 자랑스럽습니다. 현재 라이엇에서 여성 및 소수 집단과 다른 집단 사이에 통계적으로 유의미한 임금 격차가 없습니다. 또한 승진과 관련해 좋은 성과를 거두어 여성 인재 양성과정의 발전에 기여했습니다. 이는 게임 업계에서 더 많은 여성이 활약할 수 있도록 상황을 바꾸고자 하는 라이엇의 의지를 보여줍니다.

다양한 인재를 확보하는 경로

모든 오피스에 걸쳐 다양한 지원자를 확보하는 경로를 늘리고자 합니다. 채용 시 처음부터 다양한 후보를 고려하는 접근법과 더불어 파워투플라이(PowerToFly), EMEA(유럽, 중동, 아프리카) 및 아시아 태평양 지역의 우먼 인 게임스(Women in Games), 아프로테크(Afrotech) 등과 협력한 덕분에 여러 직군의 라이어터가 목소리를 내고 진정성 있는 방식으로 경력을 개발할 수 있었습니다. 그 결과 채용을 진행할 때 더 다양한 인재가 지원하게 되었습니다.

라이엇의 모든 활동 지역에 걸쳐 신규입사자 및 임직원 교육 과정에 현지 문화와 관습을 강조하면서 D&I를 접목했습니다. 아시아 태평양 지역에서는 모든 신입 라이어터가 포용을 통한 협업과 창의력의 중요성을 강조하는 D&I 입문 과정을 밟았습니다. EMEA 지역의 라이어터를 대상으로는 포용적인 팀을 구축하기 위한 지식과 도구를 갖출 수 있도록 '포용의 문화 조성하기(Creating a Culture of Inclusion)'라는 교육을 진행하기 시작했습니다. 또한 EMEA 지역에서는 유럽 내 경영진과 국가별 총괄 대표를 대상으로 '포용적 리더십(Inclusive Leadership)' 교육 과정을 진행합니다. 교육 과정은 포용적 리더십과 관련된 9가지 행동에 대해 각 참가자의 이해도를 높이는 데 중점을 두고 있습니다.

"

라이엇과 그동안 구축한 사내 문화는 개선에 필요한 위험을 무릅쓸 수 있게 해준다고 생각합니다. 라이엇만큼 핵심 가치를 제대로 실현하는 회사는 본 적이 없습니다. 라이엇의 핵심 가치는 벽에 붙어 있는 포스터로 끝나지 않습니다. 면접 절차, 인사고과 진행 시 피드백을 주는 방식, 궁극적으로는 서로에게 책임을 묻는 방법 등에 녹아들어 있습니다. 정말 특별합니다."

사라 L.
매니저
기술 프로그램 관리

차세대 게임 전문 인력

게임 업계와 그 너머에서 포용적인 미래를 만들어나가려면 차세대 라이어터와 게임 전문 인력을 생각해야 한다고 믿습니다. 라이엇은 흑인 대학(historically black colleges and universities, 이하 HBCU)의 학생을 후보로 추천해주는 흑인 대학 게임 협회(Black Collegiate Gaming Association)와 같은 협력 단체, 여성 위주의 행사에서 후보를 집중적으로 모집하는 EMEA 인턴십 프로그램 등을 통해 다양한 배경의 인턴을 채용하는 데 집중했습니다.

지난 몇 년 사이 e스포츠가 어마어마한 성장을 보이며 관련 채용 기회가 늘어났습니다. 학생들이 e스포츠 업계에서 성공할 준비를 더 잘할 수 있도록 라이엇과 매년 협력하는 HBCU인 존슨 C. 스미스 대학교의 학생과 함께 e스포츠 /ALL 라이엇 e스포츠 인턴십 프로그램을 개시했습니다. 시범적으로 진행하는 여름 프로그램에 선발된 학생은 라이엇 e스포츠 경험을 직접 볼 기회를 얻은 최초의 인턴이었습니다. 인턴들은 라이엇의 글로벌 e스포츠 조직에 걸쳐 여러 팀과 긴밀히 협력하며 전방위적인 실제 업무 경험을 쌓았습니다.

업계 및 프로덕트
문화
사람 및 절차
다양성과 포용 활동 연차보고서

사내 복지 시설

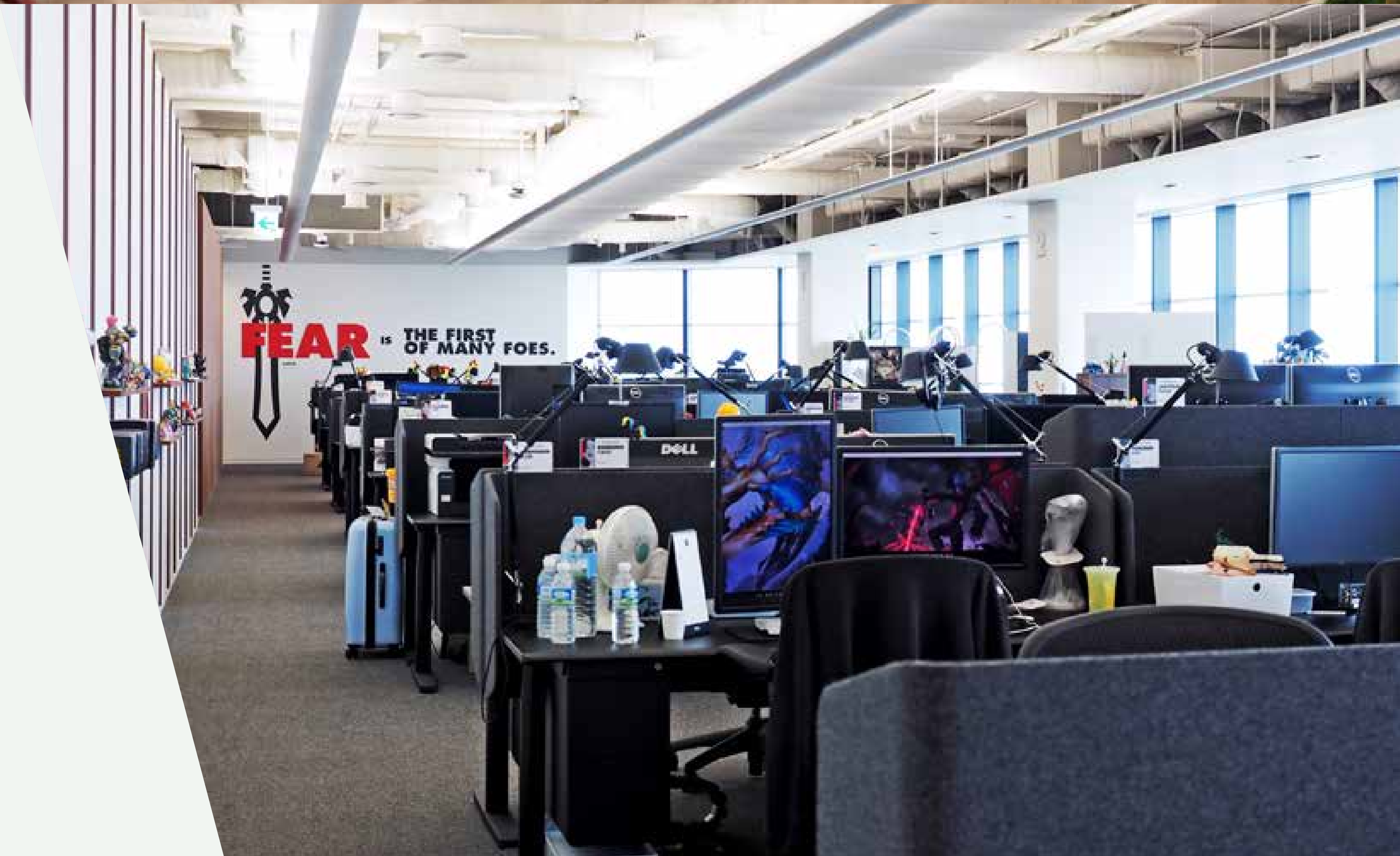
2022년에 캠퍼스 출근 재개에 대비해 세계 각지에서 직원 복지 향상을 목표로 사무 공간을 새로 단장했습니다. 최근에 부모가 된 직원이 대면 근무로 편안하게 돌아갈 수 있도록 도와주는 시설과 명상이나 기도 혹은 사색에 걸맞은 조용한 방을 만들었습니다.

로스앤젤레스 오피스에서는 새내기 부모를 따듯하게 맞아주는 공간을 제공하고자 캠퍼스 곳곳에 7개의 널찍한 최첨단 수유실을 만들었습니다. 2022년에 사무 공간을 확장하면서 수유실을 더 추가할 계획입니다.

더블린에서는 예약제로 운영되며 다양한 용도로 사용할 수 있는 조용한 방을 도입했습니다. 로스앤젤레스 오피스에도 이러한 공간이 10개 있으며 내년 사무 공간 확장의 일환으로 더 늘릴 계획입니다.

2021년에 문을 연 라이엇의 더블린 원격 방송 센터의 초기 계획 및 디자인 단계에서는 항상 접근성을 염두에 두었습니다. 시설 팀은 D&I 팀과 긴밀히 협력해 포용을 장려하는 다양한 공간을 도입했습니다. 새로운 시설은 다양한 용도로 사용할 수 있는 조용한 방과 공간, 장애인 친화적인 젠더 무관 화장실, 샤워 시설 등을 갖췄습니다. 또한 기획 과정에서 감각에 대한 욕구도 고려해 협업 공간과 화장실, 공용 공간에 적용되는 완전한 조명, 온도, 음향 프로그램을 만들었습니다.

2022년에는 모든 오피스를 철저하게 살펴보며 현재와 미래 라이어터가 느끼는 반가움과 접근성을 최대화하는 환경을 조성하기 위한 개선사항을 도입할 계획입니다. 정신과 신체 건강, 능력, 지속가능성, 문화 등 다방면을 고려해 직장에서 라이어터가 자신을 온전히 드러낼 수 있는 공간을 만들고자 합니다.



문화

02

포용적이고 세계적인 공동체를 만들기 위한 노력

16개국에 걸쳐 20곳 이상의 오피스로 이루어진 세계적인 회사로서 문화를 조성하는 노력은 오피스와 나라마다 다른 모습을 띕니다. 하지만 세계에서 가장 플레이어 중심적인 게임 회사가 되고자 하는 라이엇의 목표는 어디를 가든 바뀌지 않습니다. 이러한 포부를 달성하려는 노력은 게임을 담당하는 팀에만 국한되지 않고 라이엇의 근간에 새겨져 있습니다.

현재 라이엇에는 6개의 RIG가 있으며 로스앤젤레스에 가장 많지만, 내년부터 전 세계적으로 도입하고자 합니다. 또한 2021년부터 2022년 발족을 목표로 아시아 태평양계 RIG의 기반을 다지기 시작했습니다.

라이어터 포용 모임

올해 라이엇의 사내 모임인 라이어터 정체성 모임(Riot Identity Group)의 이름을 라이어터 포용 모임(Rioter Inclusion Group, 이하 RIG)으로 바꾸었습니다. 이는 교차성 논의에서 참여 증진, 포용, 행동을 장려하는 동시에 세계 각지의 문화에 대한 호기심을 자극하기 위함입니다. 모든 RIG의 핵심은 공동체입니다. RIG는 라이어터들이 단합해 다양성을 기리고, 게임 업계에서 다양한 집단이 진정성 있게 대표될 수 있게 하고, 라이엇에 깊은 소속감을 느끼게 함으로써 모든 배경의 라이어터가 성공할 수 있게 하는 데 중요한 역할을 합니다. RIG의 통찰력, 프로그램, 활동은 앞으로도 계속 확실하게 포용적인 공동체를 만드는 노력의 중요한 부분이 될 것입니다.

RIG의 훌륭한 공헌과 RIG 활동을 이끄는 데 투자한 시간, 라이엇에서 다양성과 포용을 증진하기 위한 노력을 치하하고자 각 RIG의 임원진에 보너스를 지급했습니다.

국제 성소수자 혐오 반대의 날에 모인 라이어터

라이엇의 필리핀인

목표: 라이엇과 게임 업계의 필리핀인에게 힘을 실어주며 단합할 자리를 마련해주고 필리핀인을 기리고자 합니다.

라이엇의 필리핀인에서는 필리핀계 미국인 역사의 달(영문 링크)을 맞아 필리핀계 미국인 배우 단테 바스코를 초청해 필리핀계 미국인으로서 엔터테인먼트 업계를 헤쳐나간 경험, 필리핀 문화의 대표성 확대를 옹호한 방법에 관한 이야기를 라이어터에게 들려주도록 했습니다. 내용이 궁금하면 여기(영문 링크)에서 확인할 수 있습니다!

무지개 라이어터

목표: 라이엇 내외에서 성소수자를 포용하는 공동체와 프로덕트를 장려하고자 합니다.

무지개 라이어터는 자부심의 달(영문 링크), 국제 성소수자 혐오 반대의 날, 커밍아웃의 날 기념행사를 진행했습니다. 트위치, 성소수자 콘텐츠 크리에이터와 협력해 자부심 스트리밍 마라톤(영문 링크)을 진행했으며 세계 각지에서 349,000여 명의 시청자가 방송에 함께했습니다. 유럽에서는 라이어터들이 집과 동네에서 온라인으로 함께하는 '자부심을 위한 행진'을 통해 도움이 절실한 유럽의 국제 레즈비언 게이 양성애자 트랜스 인터섹스 협회(ILGA)에 전달할 지원금을 모금했습니다. 또한 수익금의 100%가 성소수자 단체를 지원하는 데 쓰이는 자부심 테마의 상품을 출시했습니다.

라이엇 내 다양한 젠더의 연합

목표: 라이엇을 젠더와 상관없이 누구나 성공을 누리고 자신의 모습을 반영하는 게임을 만나볼 수 있는 곳으로 만들고자 합니다.

여성 역사의 달을 맞아 모든 라이엇 지역에서 여성들의 굉장함을 기리는 활동을 진행했습니다. 유럽에서는 사회, 경제, 문화, 정치 분야에서 여성이 일구어낸 업적을 기리고자 라이어터들을 패널로 초대해 자신의 이야기와 창작 과정, 진실된 대표성을 증진하는 노력이 플레이어와 팬에게 끼치는 영향 등에 관한 이야기를 나누는 시간을 가졌습니다.

라이엇 누아르

목표: 흑인의 목소리에 힘을 실어주고 라이엇 내에서 프로덕트 내외로 흑인 대표성을 늘리고자 합니다.

라이엇 누아르에서는 흑인 역사의 달(영문 링크)을 기념하고 게임과 엔터테인먼트 분야에서 흑인의 성과를 기리고자 모였습니다. 상식 퀴즈와 게임의 밤 행사를 진행하고 대전 격투 게임 커뮤니티에서 흑인 선구자의 공로에 관한 이야기(영문 링크)를 나누는 등 라이엇 누아르는 흑인 역사의 달을 빌려 흑인의 목소리를 증폭하고 라이엇과 업계 전반에 걸쳐 흑인 대표성을 늘리고자 하는 지속적인 노력을 보여주었습니다.

라이엇 우니도스

목표: 라틴계 인식 제고, 문화적 유대 형성, 지역사회와 교류, 라이엇 게임즈 전반에 걸친 긍정적인 변화 등을 옹호해서 라틴계 라이어터와 동료에게 포용적인 환경을 만들고자 합니다.

라이엇 우니도스는 멕시코시티 오피스와 협력해 라틴계 문화유산의 달(영문 링크) 기념으로 홍보 영상을 만들었습니다. 영상은 라이어터들이 라이엇의 게임과 라틴 아메리카 지역사회에서 플레이어에게 최고의 경험을 선사하고자 얼마나 열심히 일하는지를 보여줍니다. 여기(영문 링크)에서 확인할 수 있습니다!

재향군인@라이엇

목표: 재향군인 라이어터를 돕는 동시에 게임 및 엔터테인먼트 업계에서 재향군인의 입지를 넓히고자 합니다.

재향군인@라이엇은 라이어터들이 정신건강의 날, 재향군인의 날 활동에 참여하고 하이어 히어로스(Hire Heroes)나 스택 업(Stack Up)과 같은 단체와 협력할 기회를 마련했습니다.

현지 관점에서 진행한 문화 활동 및 프로그램

2021년에는 세계 각지 라이어터의 문화와 지역사회를 기념했습니다. 또한 중요한 기념일을 인지하고 주변의 세계를 생각하는 시간을 보냈습니다. 준틴스(Juneteenth: 미국 흑인 노예 해방 기념일)에는 라이엇 누아르, 무지개 라이어터와 협력해 웰니스 포 더 피플(Wellness for the People)을 초대하고 교차성에 관한 이야기를 나누는 '웰니스 시간'을 보냈습니다. 또한 게임과 정신건강의 수렴을 전공으로 하는 게임 기획자 제인 맥고니걸과 건강 심리학자 켈리 맥고니걸을 초청해 라이어터와 이야기를 나누었습니다. 맥고니걸 자매는 정신건강의 날을 맞아 일상생활의 스트레스에 대처하는 방법을 공유해주었습니다.

라틴 아메리카 오피스에서는 유엔에서 추진한 히포시(HeForShe) 연대의 철학을 중심으로 워크숍을 진행했습니다. 중점적으로 다룬 분야 중 하나는 라틴 아메리카 남성성에 대해 사회적으로 구성된 인식을 이해함으로써 성평등을 장려하는 환경을 뒷받침하는 방법이었습니다.

라마단의 마지막 날인 이드 알피트르를 기념해 중동 및 북아프리카 오피스의 발로란트 팀이 협력해 'Anta Al Batal'의 뮤직비디오를 만들었습니다. 뮤직비디오에는 여러 언어와 북아프리카, 레반트, 걸프 지역 국가 등 주요 하위 지역 3곳의 현지 인기 주류 아티스트가 꼭 등장하도록 했습니다. 지역이 같아도 다른 위치 출신의 다양한 아티스트와 함께함으로써 현지에 가장 가까운 수준에서 최대한 많은 플레이어에게 폭넓은 문화를 표현할 수 있었습니다.

"D&I는 사내 EMEA 지역 대표성과 포용의 핵심입니다. 다른 라이어터와 문화적 경험을 공유할 수단을 제공해주고 종교 활동을 할 수 있도록 기도실을 마련해준 덕분에 라이엇에서의 경험이 크게 바뀌었으며 세계적인 회사로서 라이엇의 미래가 밝다고 생각할 수 있게 되었습니다. 무엇보다 이러한 노력은 다양한 출신 배경과 문화의 플레이어를 위해 멋지고 공감을 자아내는 경험을 만들어내는 노력으로 이어집니다."

알리 M.
중동 및 북아프리카, 인도 총괄 대표

"코로나19 때문에 오피스의 다른 라이어터와 만날 기회가 많이 없었습니다. 여성@라이엇 행사 덕분에 소속 오피스뿐만 아니라 모든 오피스의 라이어터와 교류하며 영감을 얻을 기회가 생겼습니다. 싱가포르에서는 그동안 여러 단계의 봉쇄 조치가 내려졌으며 다른 사람과 단절된 느낌이 들기 쉽습니다. 비슷한 상황을 겪고 있는 다른 여성과 이야기를 나눌 수 있는 공동체가 있어서 매우 좋았습니다. 여성@라이엇을 통해 소속감을 느끼게 되었습니다."

메이 X.
매니저
게임 제작

여성 라이어터 지원

여성@라이엇(Women@Riot)은 여성 라이어터의 직업적 및 개인적 성장을 돕는 프로그램이며 멘토링, 코칭, 인맥 형성에 중점을 둡니다. 분기별 글로벌 워크숍을 진행했으며 고위 임원과 함께하는 월별 온라인 커피 간담회를 통해 라이어터들은 편안한 분위기에서 유익한 대화를 나누며 질문하고 조언을 구하고 멘토를 찾을 기회를 얻었습니다. 이러한 온라인 커피 간담회는 세계 각지의 참가자 사이에 진정한 공동체 의식을 고취시켜주었습니다. 매달 1시간 동안 진행된 간담회는 그냥 함께 시간을 보내며 소속감을 느끼게 해주었습니다. 또한 "Radical Candor (지독한 솔직함, 번역서 제목: 실리콘밸리의 팀장들)"의 저자인 킴 스콧 등 연사를 초청해 이러한 경영철학을 직장에서 적용하는 방법에 관한 이야기를 들었습니다.

킴 스콧(우측), "Radical Candor" 저자

업계 및 프로덕트

03

"라이엇 우니도스가 게임 업계의 라틴계(Latinx in Gaming)와 같은 훌륭한 단체와 협력하게 되어 매우 신났습니다. 저는 라이어터들이 라틴 아메리카 지역의 e스포츠 사랑과 열기를 제대로 보여준 2번의 토론에서 사회자를 맡았습니다. 따로 시간을 내서 로스앤젤레스 도심 빈민가 출신 라이어터의 이야기를 감명 깊게 들었다고 말해준 사람도 있었습니다. 라틴계 사람들에게 자신과 비슷하게 생기고 비슷하게 말하며 비슷하게 게임을 하는 사람들이 e스포츠 분야와 라이엇에서 이룩한 굉장한 업적을 알려줄 수 있게 해준 이번 기회는 라이엇에서 제가 진행한 일 중 손꼽을 정도로 보람찼습니다."

칼로스 H.
IT 전문가

차세대 게임 인재 양성

포용 증진에 임할 때는 총체적으로 접근해야 하며 여기에는 업계 전반의 변화를 도모하는 노력도 포함됩니다. 소수 집단의 게임 기획자와 개발자에게 투자해서 상황을 개선하려는 노력, 업계에서 성공하는 데 필요한 도구를 미래 세대에 쥐여 주는 노력 등으로 포용을 장기적으로 촉진하려면 공동체 전반에 걸친 지원이 필요합니다.

e스포츠 /ALL

라이엇은 새로운 시각을 환영하고 찾아가는 교육으로 업계 접근성을 향상하며 소수 집단의 발전을 장려하는 문화를 옹호함으로써 다양하고 포용적이며 번창하는 e스포츠 생태계를 조성하고자 2020년에 e스포츠 /ALL 연합을 설립했습니다. e스포츠 /ALL은 진정으로 세계적인 연합이며 e스포츠 팀으로만 이루어져 있습니다. 구성원은 e스포츠 D&I와 사회공헌 활동에 관심이 있고 e스포츠 접근성을 보편화하겠다는 목표를 공유합니다. 2021년에는 지휘 체계를 구축하고 시범 인턴십 프로그램을 선보이며 기반을 강화했습니다.

소수 집단 창업자 지원기금

2020년에는 소수 집단 창업자 지원기금(영문 링크)을 출범했습니다. 출범 이래 처음에 약속한 미화 1,000만 달러 중 벌써 700만 달러를 투자했습니다.

투자한 회사

→ WICKED SAINTS

→ WINGS

→ TWIN DRUMS

→ DOUBLE LOOP GAMES

→ CARRY 1ST

→ THE LAST GAMEBOARD

→ THE MIX GAMES

→ GAMEDEV.WORLD

→ THEGAMEHERS

→ WILDSEED GAMES

→ WABISABI GAMES

세계 각지의 게임 체인저스

게임 체인저스 프로그램은 커뮤니티 대회와 최상급 대회를 통해 발로란트 e스포츠에 진출하려는 여성을 조명하며 새로운 기회를 제공하고자 2021년에 처음 시작했습니다. 대회에 추가로 게임 체인저스는 여성과 성소수자가 e스포츠 업계에 진출할 수 있도록 힘을 실어주는 훈련 프로그램을 진행합니다.

또한 라이엇은 여성이 프로 선수로 진출하고 본보기가 될 수 있도록 도움을 주고자 2019년에 처음 시작된 육성 프로그램을 **우먼 인 게임스 프랑스 지부**와 함께 진행했습니다. 2021년에는 리그 오브 레전드 선수와 발로란트 선수 모두 프로 선수의 1대1 코칭을 받고 G2 Esports 및 GamersOrigin과 함께 훈련했으며 유럽 내 주요 아마추어 및 준프로 대회에 나갔습니다.

VCT 게임 체인저스는 라이엇 지역 중 8곳에 도입되어 e스포츠 분야에서 여성의 기회를 그 어느 때보다 풍부하게 늘려주고 있습니다.

유럽, 중동, 아프리카

50여 개
대회에 참가한 팀

18개
팀을 영입한 저명 e스포츠 구단

5명
라이엇 육성 및 훈련 프로그램을 통해 팀에 영입된 여성

중국

50%
훈련 중인 VCT 방송 캐스터 중 여성 비율

동남아시아

120여 개
팀과 18개국이 토너먼트 시리즈에 참가

북미

1번째
최초의 게임 체인저스 캐스터 프로그램 구성

트위치에서 최다 시청자 수 기록한 여성 대회의 반열에 오름

우먼 인 게임스 상 수상

라틴 아메리카

+
니베아(Nivea)가 브랜드 파트너로서 게임 체인저스 대회와 마스터 클래스, 강연 후원

브라질

50여 개
팀이 2차례의 게임 체인저스 시리즈에 걸쳐 경쟁을 펼치고 게임 체인저스 이야기 팟캐스트 시작

포용 증진을 위한 업계의 담론에 참여

라이어터는 현재와 미래 세대를 위해 더 나은 업계를 만들어나가고자 플레이어와 전문가, 동료에게 자신의 값진 통찰과 독특한 경험을 선뜻 공유합니다.

→ 샌디에이고 코믹콘

라이어터와 방송인 겸 프로듀서 에린 애슐리 사이먼이 업계 전반에 걸쳐 직장에서 장애물을 돌파하는 여성에 관한 솔직한 이야기를 나누었습니다.

→ 흑인으로서 게임하기

라이엇 누아르는 '우리의 피부(The Skin We're In)'라는 담론에 참여해 게임에 등장하는 흑인 캐릭터, 잘 묘사되었던 경우와 그렇지 않았던 경우 등을 다루었습니다.

→ 게임 업계의 라틴계

로스앤젤레스와 멕시코시티의 라이어터가 게임 업계의 라틴계 트위치 채널에서 방송된 공개 토론회에 참여해 e스포츠 분야 내 대표성에 관한 이야기를 나누었습니다.

→ 아프로테크

라이어터가 '내 취미가 나와 꼭 맞는 직업이 될 수도 있습니다(Your Hobby Could Make for the Perfect Career)'라는 온라인 토론회에 참여해 게임 업계에서 흑인 크리에이터가 겪는 경험을 이야기했습니다.

"

라이엇 누아르는 다른 사람과 달라도 남을 흉내 낼 필요 없이 전문가가 될 수 있는 공간을 흑인에게 제공해줌으로써 라이엇에 더 큰 힘을 보탤 수 있게 해줍니다. 또한 우리가 문화와 직업의 교차점을 살펴보고 배운 점을 다른 라이어터와 공유할 수 있게 해줍니다. 라이엇 누아르는 흑인 직원의 참여에 힘입어 빠른 속도로 지식과 경험의 보물창고가 되었으며 이는 라이엇뿐만 아니라 게임 업계 전체에도 도움이 됩니다. 누아르와 함께한 덕분에 라이엇 내에서 직군과 직급이 다양한 사람뿐만 아니라 라이엇 바깥의 사람과도 전문 지식을 나눌 수 있었습니다.

라이엇의 주된 트위치 페이지에서 열린 첫 D&I 행사 'Celebrating Black Excellence in Esports(e스포츠 분야에서 흑인이 달성한 성과를 기리는 시간, 영문 링크)'의 진행을 맡았을 때 흑인 e스포츠 선수와 작가의 이야기를 공유할 수 있어서 뿌듯했습니다. 그리고 저와 다른 라이엇 누아르 단원은 흑인으로서 게임하기(Gaming While Black) 유튜브 채널에서 라이엇이 다양한 콘텐츠를 만들 수 있도록 라이엇 누아르가 기여하는 방법을 공유할 수 있었습니다. 이와 같은 행사를 통해 라이엇 누아르는 라이어터가 직장에서 있는 그대로의 본모습을 보여줄 수 있게 함으로써 라이엇의 프로덕트에서 플레이어들도 있는 그대로의 자신을 볼 수 있게 합니다!"

조지 O.
기술 게임 기획자

2021 년에는 여러 501c 비영리 단체에 지원금을 전달했습니다

$9.5만
COLORSTACK

$9.5만
GAMEHEADS

$5.0만
BLACK COLLEGIATE GAMING ASSOCIATION

$1.5만
IT GETS BETTER PROJECT

$1.0만
TEC LEIMERT

$0.5만
GAME DEV OF COLOR EXPO

집중적으로 진행하는 프로그램과 활동으로 지원 제공

2021년 미국 전역에서 아시아인을 대상으로 하는 혐오범죄가 급증함에 따라 라이어터에게 지원을 제공하고 사내 아군을 교육하는 데 집중했습니다. 스탠퍼드 대학교 교직원 담당 심리학자 겸 강사 겸 스탠퍼드 아시아계 미국인 활동 센터 연락 담당자인 헬렌 수 박사가 아시아인에 대한 폭력의 역사, 정신건강과 웰니스 전략 등을 라이어터에게 가르쳐주었습니다. 또한 할라백(Hollaback!)이라는 단체를 초대해서 상황이 발생했을 때 친구와 가족, 동료를 도울 수 있도록 라이어터를 대상으로 행인 개입 교육(영문 링크)을 진행했습니다. 마지막으로 오렌지 카운티 아시아 태평양계 공동체 연합을 통해 경제적 어려움을 겪는 400가구에 지원금을 기부했습니다.

미국 곳곳에서 반트랜스 법안이 발의되고 통과되는 가운데 라이엇은 직원 복지와 국제 파견 정책을 개선하는 동시에 트랜스 평등 이니셔티브를 통해 라이어터에게 트랜스젠더가 겪는 어려움을 교육했습니다.

투자와 자원을 통해 인종 평등에 집중

2021년에 사회공헌 팀은 라이엇 누아르 RIG와 협력해 차세대 게임 전문 인력 양성에 힘쓰는 비영리 단체에 인종 평등 지원금을 전달했습니다. 게임헤즈(Gameheads)는 유색인종 청년에게 성공에 필요한 기술 지식과 일상생활기술을 교육하는 기술 훈련 프로그램을 진행합니다. 이와 비슷하게 컬러스택(ColorStack)의 목표는 더 많은 흑인 및 라틴계 컴퓨터 과학과 졸업생이 기술 업계에 진출해 보람찬 직장 생활을 누릴 수 있게 하는 것입니다. 게임헤즈와 컬러스택은 소수 집단이 게임 및 기술 업계에 진출할 길을 열어주고자 하는 라이엇의 목표를 공유하며 앞으로 두 단체의 성과를 전해드릴 생각에 기대됩니다. 라이엇의 사회공헌 활동이 궁금하면 2021년 보고서를 확인해보시기를 바랍니다.

오늘날 만든 게임은 수년 후에도 유의미하고 진정성이 느껴져야 한다고 확고하게 믿습니다

예전부터 D&I는 세계 각지의 플레이어를 위한 게임과 경험을 개발하는 노력의 중심이었습니다. 새로운 리그 오브 레전드 챔피언과 발로란트 요원을 개발할 때 조언을 구하고자 RIG와 협력할 때든 퍼블리싱에서 문화적으로 공감할 수 있는 경험을 만들고자 특정 지역과 협력할 때든 대표성이 중요함을 잘 압니다.

대표성은 게임마다 다른 방식으로 드러날 수 있지만, D&I 팀은 라이엇 전반의 프로덕트 팀과 긴밀히 협력해 플레이어에게 깊은 공감을 받는 캐릭터를 만들고 발전시키고자 합니다. 모든 플레이어가 라이엇에서 만든 다양한 캐릭터와 조금이라도 유대감을 느낄 수 있기를 바랍니다. 특정 지역의 경험에 중점을 둔 캐릭터일수록 더더욱 그랬으면 좋겠습니다. 하지만 항상 성공할 수는 없기 마련임을 알고 있습니다. D&I 노력을 계속 이어가는 가운데 상상과 다르게 잘 풀리지 않아서 도중에 재작업이 필요했던 상황도 있었습니다. 리그 오브 레전드 세계의 챔피언이든 현실 세계에 존재하는 장소 출신의 사람을 묘사한 발로란트 요원이든 문화적 순간을 기리는 게임 내 장식 콘텐츠든 플레이어가 자신을 표현하고 자신이 속한 공동체를 재미있고 유의미한 방식으로 기릴 수 있기를 바랍니다.

2021년에는 라이엇의 게임과 그 안의 대표성에 큰 발전이 이루어졌습니다. 룬테라 세계관에는 남아시아 출신의 아크샨과 재향군인을 대표하는 군도의 수호자 등 다양한 캐릭터를 추가했습니다. 지구를 배경으로 하는 발로란트에서는 지금까지 14개가 넘는 나라의 현지 문화를 대표하는 요원을 만들었습니다. 예를 들자면 시공간을 찢어서 구멍을 내고 적진 깊숙이 잠입하는 일본 출신의 요루, 대량의 폭발물로 좁은 지역을 초토화하기로 유명한 브라질 사우바도르 출신의 레이즈 등이 있습니다. 발로란트 팀은 플레이어의 마음을 사로잡을 뿐만 아니라 공감을 얻을 수 있다고 확신하는 요원을 만듭니다.

D&I 팀은 2021년을 마무리하며 라이엇의 게임에서 모든 문화가 진실되게 그려지도록 새로운 절차를 수립했습니다. 이러한 절차는 라이브 서비스 중인 게임뿐만 아니라 연구 개발 단계에 있는 게임까지 운영에 필요한 자원과 인재를 제대로 갖추어 언제나 플레이어의 심금을 울리는 이야기와 캐릭터를 선보이고자 합니다.

> “라이엇에서 D&I 노력을 강화하는 일은 지금까지 직장 생활에서 제가 이룬 업적 중 최고로 손꼽을 수 있으며 여전히 진행 중입니다. 게임 세계 안에서 문화 요소를 제대로 묘사하는 데 도움이 되는 참고자료를 찾을 때든 새로운 목소리에 힘을 실어줄 때든 저는 라이엇의 게임에 최대한 진실된 경험을 접목하려고 최선을 다합니다. 라이엇은 매우 개방적이고 이해심이 많으며 진실된 경험을 선사하는 프로덕트를 지향합니다. 또한 라이어터들이 대표성 향상을 끊임없이 추구할 수 있도록 필요한 자원을 확보하는 데 노력을 아끼지 않습니다.”

로언 W.
전임 서사 작가
레전드 오브 룬테라

"제가 라이엇에서 하는 일의 핵심은 게임 및 홍보 콘텐츠의 검토이며 D&I는 업무의 큰 부분을 차지합니다. 저는 전문가와 지역별 팀을 최대한 효율적으로 연계해주고 항상 게임의 맥락에서 창의적인 아이디어와 관련된 구체적인 결정이 됐든 더 거시적으로 세계 각지에서 아트가 어떻게 받아들여질 수 있는지에 영향을 줄 수 있는 문화 관련 논의가 됐든 언제나 사람들의 동기를 이해하려고 노력하는 데 중점을 둡니다. 검토 과정 내내 문화적으로 예민할수록 업무를 더 잘 (그리고 더 쉽게) 처리할 수 있으며 이는 플레이어 경험의 개선으로 이어집니다."

마티 M.
프로듀서
이용등급

→ 아크샨

떠도는 감시자 아크샨의 초기 컨셉 작업을 진행할 때 게임 팀은 남아시아를 대표하는 챔피언을 만들어보면 좋겠다는 결정을 내렸습니다. 남아시아 묘사가 유의미한 방식으로 이루어질 수 있도록 기획 팀의 라이어터들에게 도움을 받아 아크샨을 만들어나갔습니다. 자신을 남아시아인으로 여기는 라이어터 한 명은 개인적으로 겪은 경험과 문화에서 영감을 얻을 수 있었으며 다른 남아시아인 라이어터와 긴밀히 협력해 피드백과 관점을 듣고 게임 내에서 무엇이 꼭 묘사되어야 한다고 생각하는지 확인했습니다.

→ 군도의 수호자

레전드 오브 룬테라 팀은 군도의 수호자를 기획하기 시작하며 재향군인을 진정으로 대표하는 특징을 꼭 포함해야겠다고 생각했습니다. 제작 과정 내내 재향군인@라이엇과 협력해 재향군인이거나 재향군인을 아는 플레이어들이 열렬히 받아들일 만한 추종자를 만들고자 했습니다.

→ 아스트라

아스트라가 현실 세계의 가나 문화를 충실하게 반영하도록 가나 소재 외부 자문 위원의 도움을 받았습니다. 이는 아스트라의 외형, 음성 대사, 배경 이야기 등에 아스트라의 탄생에 영감을 준 가나 문화의 특징이 녹아들어 있고 진정한 공감을 자아낼 수 있게 하기 위한 노력이었습니다.

“

전략적 팀 전투를 담당하는 장식 콘텐츠 이니셔티브 팀은 세계 각지에서 온 라이어터로 이루어져 있으며 시간대가 다른 지역에 떨어져 있기 때문에 최고로 멋진 전략적 팀 전투 콘텐츠를 만들 수 있도록 모두가 안전하게 모일 수 있는 공간은 필수입니다! 출신 배경과 문화, 직무가 무엇이든 건강하고 안전한 업무 환경을 조성하는 노력은 중요합니다. 그래야 팀과 직군 간 협력을 더 잘할 수 있도록 자유로운 토론을 장려하는 동시에 서로를 뒷받침하는 다재다능한 팀을 구축할 수 있습니다.”

크리스틴 L.
프로듀서
전략적 팀 전투

프로덕트 내 D&I 이해도

2021년에는 D&I 입문 교육을 만들었으며 플레이어 플랫폼 팀과 발로란트 팀을 대상으로 시범적으로 진행한 8차례의 수업에는 150여 명이 참석했습니다. 교육 목표는 다양성과 포용이 무엇인지와 왜 필요한지를 다 같이 이해하기, 결정을 내릴 때 무의식적으로 작용하는 편견의 영향을 이해하기, ‘우리’를 중심으로 하는 문화를 장려하는 계획을 따르기 등이었습니다.

88%

D&I 입문 교육을 들은 후 다른 라이어터에게 추천하겠다는 참가자의 비율

세계 각지에서 기리는 다양성

라이엇에서 퍼블리싱은 세계 각지의 플레이어와 소통하는 수단입니다. 라이엇이 계속해서 게임, 음악, TV 등에 걸쳐 새로운 경험을 선사하는 가운데 퍼블리싱 부문은 전 세계 플레이어를 모시는 집사가 되고자 합니다. 퍼블리싱 팀은 플레이어와 진심 어린 관계를 맺고 통일된 라이엇 경험을 선사하는 동시에 각 지역의 문화적 다양성을 존중하고 기리고자 합니다. 2021년에는 현지 지역사회의 심금을 울리는 동시에 세계 각지의 플레이어에게 흥미롭고 신나는 경험을 만드는 방법을 찾았습니다.

→ 브라질의 발로란트 카니발

발로란트 1주년을 맞아 브라질 팀은 카니발 및 음악 우상 다니엘라 메르쿠리를 초청해 대표 명곡을 불러달라고 부탁했고 D&I를 집중 조명했습니다.

→ 일본의 협곡 하나리프

2017년에 시작된 '하나리프'는 일본에서 진행되는 연례 리그 오브 레전드 이벤트입니다. 이벤트는 3월 말과 4월 사이에 벚꽃을 즐기는 일본 풍습인 '하나미(꽃놀이)' 철과 같은 시기에 진행됩니다. 개인으로 플레이하고 공동체의 일원으로서 플레이하며 보상을 획득할 수 있었습니다. 또한 동시에 진행된 팬아트 공모전에는 놀라운 작품이 출품되었습니다.

> "저는 발로란트를 광적으로 플레이하는 레이즈 주력 플레이어입니다. 브라질인에다가 흑인이고 특유의 말투와 움직임까지 제대로인 캐릭터로 플레이할 수 있다니 감개무량합니다. 플레이어로서뿐만 아니라 라이어터로서도 신나는 일입니다. 브라질에서 팀과 함께 이곳의 지역사회와 브라질 전체를 대표하고 상징하는 레이즈 관련 캠페인을 기획할 수 있으니까요."

비토리아 L.
제작 리드
게임 및 엔터테인먼트 전략

"EMEA 지역의 퍼블리싱 오피스에서 저희의 목적은 지역사회와 소통하는 것입니다. 저희는 플레이어에게 자신이 대변되었다고 느끼게 하는 계획을 세우려고 노력합니다. 또한 사회적 또는 민족적 배경과 상관없이 잠재력을 최대한 발휘하며 참여할 수 있는 안전한 공간을 장려하고자 합니다. 현지 지역사회의 플레이어를 글로벌 팀에 가장 잘 보여주는 방법을 찾고자 플레이어의 목소리에 귀를 기울입니다. 저희는 플레이어가 라이엇의 게임, 캐릭터, 게임 내 이벤트, 운영에 대해 어떻게 생각하는지와 더불어 미흡한 부분이 있는지(당연히 종종 있습니다)를 알고 싶습니다. 플레이어를 위해 최고의 경험을 만들 수 있도록 의견을 정중하게 받아들이고 해결책을 찾는 게 저희의 일입니다."

메이 S.
마케팅 및 커뮤니케이션 매니저

→ 한국의 추석과 함께 나눈 감사의 마음

한국 팀은 전통 명절인 추석을 기리고자 사랑스러운 단편 애니메이션을 만들었습니다. 이벤트 동안 한국 플레이어들은 게임 내 보상을 획득할 독특한 기회를 누릴 수 있었습니다. 한국 팀은 이벤트를 통해 리그 오브 레전드 커뮤니티의 성원에 보답할 수 있었습니다. 영상은 한국 밖에서도 인기를 끌어서 세계 각지의 플레이어가 축제에 함께했습니다.

→ 동남아시아 신축년 설맞이 축제

지역 최대의 명절을 기리고자 동남아시아 팀은 여러 시장에 걸쳐 음력설 행사를 진행했으며 여기에는 인기 스트리머가 와일드 리프트 실력을 겨루는 인플루언서 대결도 포함되었습니다. 또한 동남아시아 전역에 걸쳐 플레이어와 인플루언서가 레전드 오브 룬테라 및 와일드 리프트 관련 팬아트, 만화, 코스튬 플레이, 애니메이션 형태의 가이드 등 풍부한 양의 새해 야수 콘텐츠를 만들었습니다.

앞길을 내다보며

D&I는 여전히 세계 각지의 플레이어에게 라이엇이 회사로서 어떻게 보이는지에 큰 영향을 끼칩니다. 본 보고서는 자리가 어디에 있든 전문 분야가 무엇이든 라이어터라면 누구나 환영받는 직장을 만들고 더욱더 개선하려는 노력에 계속해서 박차를 가하는 방법이기도 합니다.

그러나 보고서의 내용은 경험과 문화, 출신 배경이 다양한 수천 명의 노고를 총망라하지 못한다는 점을 인정합니다. 이들은 플레이어에게 놀라운 경험을 선사할 수 있도록 근무일마다 일터에서 서로에게 힘을 실어줍니다. 모든 라이어터는 어떻게든 라이엇의 문화를 만들어가는 데 기여합니다. 따라서 마지막 마침표를 찍고 보고서의 '최종본'을 게시한 다음에도 추가할 만한 내용이 남아있다는 느낌을 지울 수 없습니다.

2022년 활동이 이미 시작된 가운데 D&I 노력이 중요한 이유는 라이엇에 사업적으로 중요하기 때문일 뿐만 아니라 플레이어에게 중요하기 때문이라는 것을 말하고 싶습니다. 플레이어의 깊은 공감을 받을 수 있기를 바라는 다채로운 챔피언과 요원부터 전 세계적으로 공동체 의식을 고취시켜줄 프로그램까지 D&I는 라이엇의 모든 오피스에 걸쳐 세계에서 가장 플레이어 중심적인 게임 회사가 되겠다는 목표에 다가가는 데 도움이 됩니다. 새로운 하루가 밝을 때마다 더 높은 곳으로 도약할 새로운 기회가 찾아옵니다. 라이엇은 기회가 있을 때마다 더 높은 곳을 목표할 것입니다.

"2021년에 라이엇은 2022년에 다가올 일의 기반을 다지는 데 시간을 할애했습니다. 라이엇이 열어갈 다양성과 포용의 미래에 매우 큰 기대를 품고 있습니다. 특히 EMEA와 아시아 태평양 및 라틴 아메리카 지역에 RIG 도입, 프로덕트 및 파트너십 전략 확대, 인재 채용과 유지 및 개발 지원 등 전 세계의 D&I 노력에 계획적이고 선제적인 접근법을 적용하고자 합니다. 또한 학습 및 개발 센터 등 라이엇의 우수성 추구 연구 센터와 의도적으로 협력해 평등과 포용을 중시하는 사고방식을 전파할 수 있도록 세계적이고 문화적으로 유의미한 교육 과정을 수립하고자 합니다. 여기에 대해서는 내년에 더 많은 소식을 전해드릴 수 있을 것입니다."

패티 딩글
다양성과 포용 글로벌 총괄

2021년
다양성과
포용 활동
연차보고서

RIOT GAMES