2022: JÄHRLICHER ENGAGMENT BERICHT

RIOT GAMES

ANMERKUNG DER FÜHRUNGSEBENE

Die Spieler sind die treibende Kraft hinter all unseren Handlungen.

Die Spieler sind die treibende Kraft hinter all unseren Handlungen. Nur weil Rioter die Grenzen des Möglichen sprengen, um das Spielerlebnis weiterzuentwickeln, ist es uns möglich, Communitys auf der ganzen Welt an Spielen und Erlebnissen, mit denen sie sich identifizieren können, teilhaben zu lassen. Spiele haben die Kraft, reale und bleibende Veränderungen in der Welt um uns herum zu bewirken. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass wir ständig versuchen uns zu verbessern und gleichzeitig der Mission, die Riot so einzigartig macht, treu bleiben.

Als Unternehmen sind wir der Meinung, dass wir sowohl den Spielern als auch unseren Mitarbeitern gegenüber eine Verantwortung haben. Das bedeutet, uns mit Wohltätigkeitsaktionen, durch die Gelder von Spielern in Millionenhöhe in den Riot Games Social Impact Fund fließen, bei unseren örtlichen Communitys erkenntlich zu zeigen und zur Stelle zu sein, wenn sich eine größere humanitäre Krise ereignet. Es bedeutet, ein Unternehmen zu sein, in dem alle Mitarbeiter einen Einfluss auf das Umfeld haben, damit jeder Spieler und jeder Rioter sich verstanden, berücksichtigt, geschätzt und respektiert fühlt. Es bedeutet, unterschiedliche Blickwinkel und verschiedene kulturelle Lebenserfahrungen heranzuziehen, um so authentische Champions und Agenten für unsere Spiele zu schaffen. Und es bedeutet, in Talente zu investieren, die zuvor keinen wirklichen Zugang zur Spiele- und zur Unterhaltungsindustrie hatten, und neue Möglichkeiten für sie zu schaffen.

Die Weiterentwicklung einer Kultur und globale Einflussnahme sind gewaltige Unterfangen. Sie sind nicht das Ergebnis einer Person oder Gruppe, sondern entspringen der Zusammenarbeit von Spielern, Partnern und Riotern. Wir können uns extrem glücklich schätzen, dass wir Teil der unglaublichen Gaming-Community sind, einer Industrie, die die facettenreiche menschliche Erfahrungswelt umfasst und es uns ermöglicht, uns wirklich zu vernetzen.

Unsere Teams verfolgen das Ziel, die Gaming-Industrie in eine global bedeutendere, inklusivere und vielfältigere Zukunft zu führen.

Als Riot im Jahr 2019 damit begann, diese Berichte zu veröffentlichen, diente dies vor allem der Transparenz. Transparenz in Bezug auf unsere Daten, die Programme, an denen wir arbeiteten, und den Fortschritt, den wir in allen Geschäftsbereichen machten. In den Jahren seither hat sich unsere Arbeit weiterentwickelt, aber – und so liegt das in der Natur der Sache – die Evolution kennt keinen wirklichen Endzustand. Dieser Bericht soll in jedem Jahr den Fortschritt zeigen, den wir bei unseren Bemühungen machen, eine bessere Welt und Zukunft für Riot, die Gaming-Industrie und die Spieler zu erschaffen.

Patty Dingle
Globale Leiterin der Abteilung für Vielfalt und Inklusion

Jeffrey Burrell
Globaler Leiter der Abteilung für soziales Engagement

In diesem Bericht

01 MENSCHEN 04

In Zahlen 05

Personalbeschaffung 07

Sozialleistungen 09

02 HILFEN 10

Rioter Inclusion Groups (RIGs) 11

Social Impact Fund 12

Soziales Engagement von Riotern 13

03 GLOBALES SPIELERLEBNIS 16

Repräsentation im Spiel 17

Erfahrungen im Spiel 21

Inklusion im Bereich Gaming 22

Vertrauen und Sicherheit 23

04 DIE NÄCHSTE GENERATION 25

Leistungen für die Community 27

Nachhaltigkeit 29

MENSCHEN

Wir wachsen genauso schnell wie Willumps Schneeball beim Rollen durch Freljord.

Die Größe unserer Teams hat sich seit 2019 verdoppelt. Erst hatten wir ein Spiel und jetzt haben wir fünf. Wir haben mehr E-Sport-Veranstaltungen zu noch mehr Fans rund um den Globus gebracht. Wir haben eine Abteilung für Unterhaltung gegründet, die uns Arcane, unsere allererste TV-Serie, brachte.

Und das sind lediglich die Veränderungen, die öffentlich sichtbar sind. Hinter den Kulissen haben wir uns weiterhin um die Schaffung eines Ortes bemüht, an dem Platz für noch so verschiedene Identitäten, Perspektiven, Stile und Künste ist, und an dem Rioter sich selbst in ihrer Arbeit entfalten und so ein Gefühl der Zugehörigkeit aufbauen, Herausforderungen meistern und unseren Spielern weltweit tolle Erlebnisse liefern können. All das wäre ohne die internen Veränderungen und Initiativen, die die Unternehmenskultur von Riot vorangetrieben, aber trotzdem nicht an den Werten gerüttelt haben, die das Unternehmen so einzigartig machen, nicht möglich gewesen.

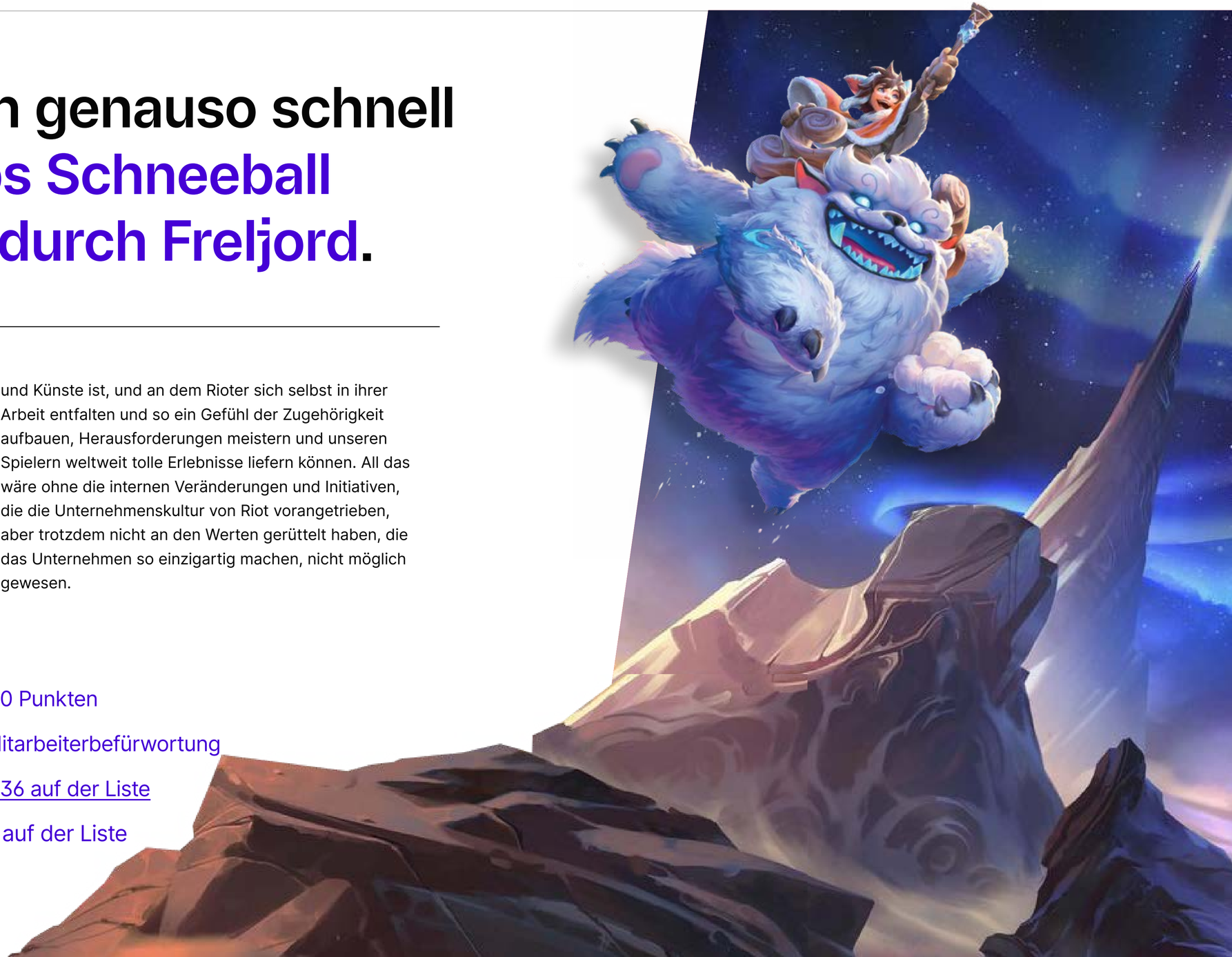
AUSZEICHNUNGEN

→ Human Rights Campaign – zertifiziert mit 100 Punkten

→ Great Place to Work – zertifiziert mit 95 % Mitarbeiterbefürwortung

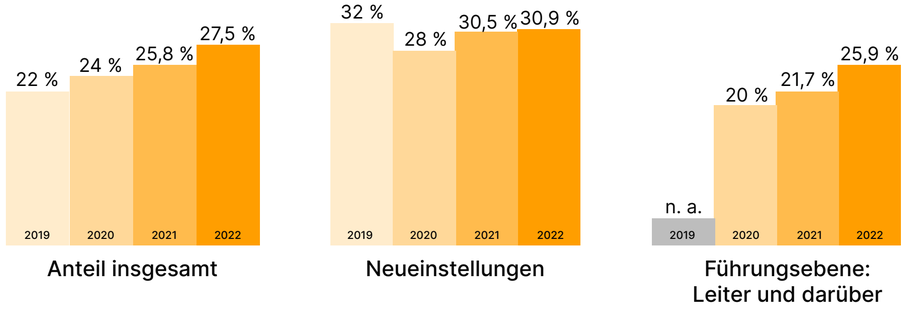
→ Best Workplaces for Parents List – Platz Nr. 36 auf der Liste

→ Best Workplaces in Tech in Ireland – Platz auf der Liste

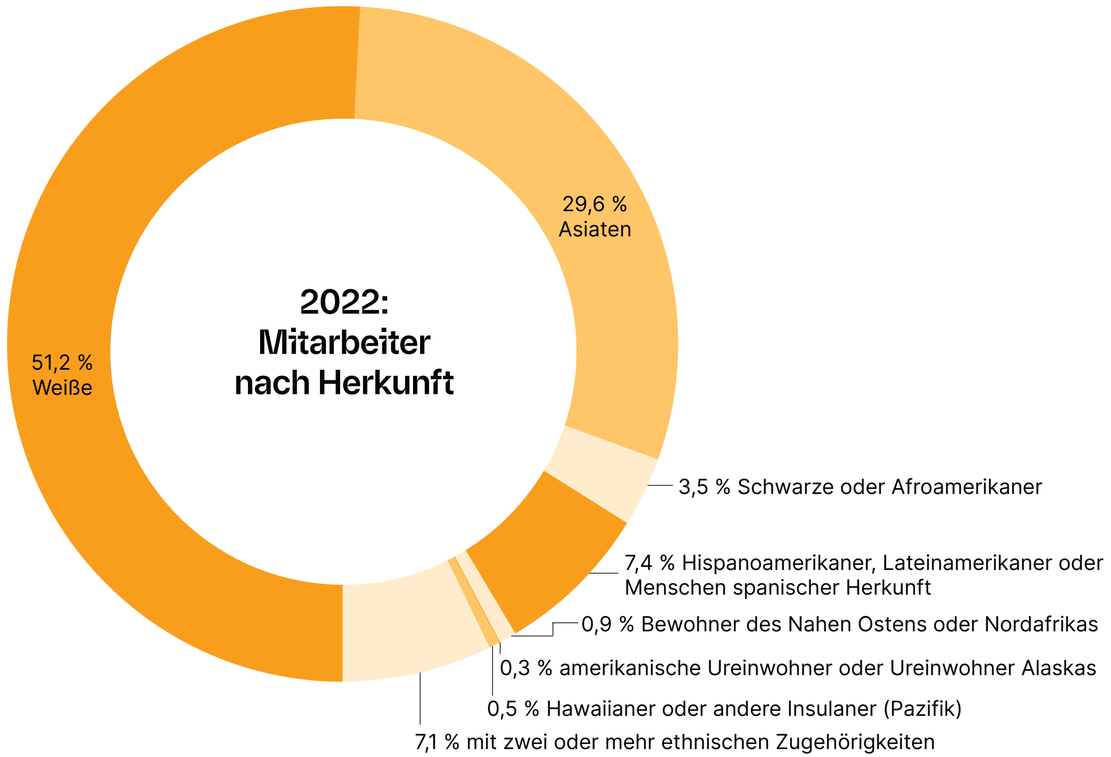


In Zahlen

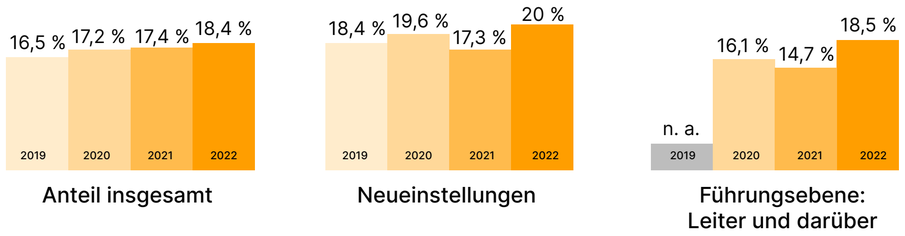
Frauen bei Riot



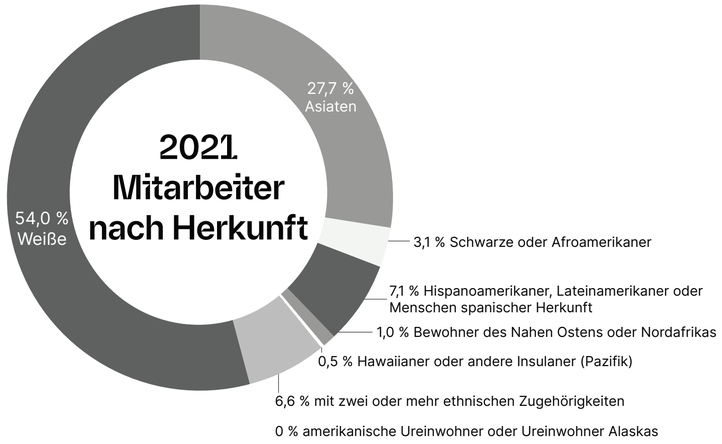
Frauen = Frauen, Cisfrauen, Transfrauen



Unterrepräsentierte Minderheiten in den Vereinigten Staaten



Unterrepräsentierte Minderheit: Schwarze oder Afroamerikaner, Hispanoamerikaner, Lateinamerikaner oder Menschen spanischer Herkunft, amerikanische Ureinwohner oder Ureinwohner Alaskas, Hawaiianer oder andere Insulaner von pazifischen Inseln und Personen mit zwei oder mehr ethnischen Zugehörigkeiten in den Vereinigten Staaten

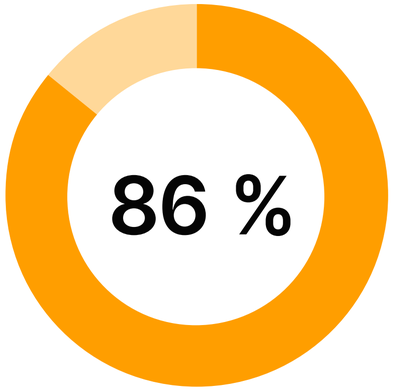


Unterm Mikroskop

Als wir unsere Reise zur Verbesserung der Repräsentation in Videospielen und der Erhöhung der Transparenz in Bezug auf unseren Fortschritt antraten, war uns klar, dass wir einen langen Weg vor uns hatten. Mit unserem Wachstum im Verlauf der vergangenen paar Jahre haben wir auch den Anteil an Frauen und Personen aus unterrepräsentierten Minderheiten in Managerpositionen, in Führungspositionen und in der Firma allgemein erhöht.

In den Vereinigten Staaten ist 2022 der Anteil unterrepräsentierter Minderheiten in jeder einzelnen Belegschaftskategorie bei Riot gestiegen. Diese Kategorien Jahr für Jahr im Auge zu behalten hilft uns dabei, zu verstehen, ob unsere Bemühungen um Vielfalt und Inklusion auch erfolgreich sind – und mit dem Vornehmen von Verbesserungen, sollten sie es nicht sein. Es hat zwar Wachstumsschübe gegeben, aber wir haben uns vorgenommen, die Dinge noch besser zu machen. 2023 werden wir mit neuen und bereits bestehenden Partnern, die auf die Anwerbung von Personal spezialisiert sind, zusammenarbeiten, um die Zahl von Bewerbungen bei Riot von Personen unterschiedlichster Hintergründe zu steigern. Wir werden auch weiterhin unsere Personalstrategie in den Bereichen Personalbeschaffung, Personalerhaltung und Mitarbeitermotivation verbessern, damit allen, die durch unsere Pforten schreiten, Wachstumsmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

2022 hat Riot eine neue Funktion eingeführt, mit der Rioter in den USA ganz freiwillig ihre sexuelle Orientierung angeben können, und die Möglichkeiten zur Selbstangabe der eigenen Geschlechtsidentität erweitert. Diese freiwilligen Angaben werden uns dabei helfen, die Beteiligung von bestimmten Rioter-Communitys besser zu messen und wichtige und detaillierte Daten über die Zusammensetzung unserer Belegschaft zu sammeln. Eine Auswertung davon wird es im Engagementbericht 2023 geben, da wir dann die Daten von einem ganzen Jahr vorliegen haben.



Inklusionsindex

Inklusionsindex

Im Zuge der „Global Riot Survey“ (GRS) führen wir bei Riot jedes Jahr zwei interne Umfragen durch. Ziel der GRS ist es, die Meinungen der Rioter zu hören: Was läuft in der Firma gut? Was bedarf in Zukunft noch mehr Aufmerksamkeit? In der Umfrage werden Riot-Mitarbeiter darum gebeten, anzugeben, inwieweit sie Aussagen wie „Ich habe bei Riot das Gefühl, dazuzugehören“ und „Ich kann meine Gedanken, Meinungen und Perspektiven (in Bezug auf die Arbeit oder Sonstiges) mitteilen, ohne von anderen Riotern beurteilt zu werden“ zustimmen.

Diese Angaben fließen in unseren Inklusionsindex ein, bei dem es sich um die Schlüsselmetrik handelt, die wir zur Bewertung unserer Bemühungen zum Aufbau einer inklusiven Umgebung für alle Rioter heranziehen. Sind am Indexwert Lücken in der Art und Weise erkennbar, wie Vielfalt und Inklusion bei Riot von den Mitarbeitern wahrgenommen werden, setzen wir uns direkt mit den entsprechenden Abteilungsleitern zusammen und überlegen uns und ergreifen Maßnahmen, die auf die einzelnen Teams zugeschnitten sind.

Lohngleichheit

Wir wollen, dass Rioter ihre Gehälter für fair halten.

Zur Stärkung der Fairness und Einheitlichkeit der Art und Weise, wie Riot die Leistung von Mitarbeitern evaluiert, werden die jährlichen Leistungskennzahlen von einem gemischten, multidisziplinären Team geprüft mit dem Ziel, Gleichheit unter all den demographischen Gruppen bei Riot zu gewährleisten. Zusätzlich arbeiten wir mit einem Drittanbieter zusammen, um mehrmals pro Jahr umfassende Lohngleichheitsstudien anzustellen. Im Rahmen dieses Prozesses wird auf verschiedenste Weise geprüft, ob die Gehälter und Beförderungen von Frauen und Personen aus unterrepräsentierten Minderheiten im Vergleich zu allen anderen Riot-Mitarbeitern gerecht sind.

* Basierend auf den Ergebnissen dieser Evaluierungen können wir zuversichtlich sagen, dass es in diesen Gruppen keine statistisch signifikanten Unterschiede bei der Vergütung und den Beförderungen gibt.

Anwerbungspartner und stärkere Repräsentation

Das Riot von heute ist verantwortlich für das Riot von morgen. Wir sind der Meinung, dass Riot als großes Spielunternehmen mitverantwortlich für die Schaffung einer Spieleindustrie ist, die Menschen unterschiedlichster Herkunft und Lebenslagen mit offenen Armen empfängt. Und das beginnt mit dem Schaffen eines offeneren Zugangs zu Sprungbrettern durch eine Kombination aus internen Bemühungen und externen Partnerschaften.

Gaming Cxmmunity Co.

2022 startete unsere Partnerschaft mit Gaming Cxmmunity Co., einer Non-Profit-Organisation, die sich die Schaffung von Karrierechancen in der E-Sport- und Spieleindustrie für die Mitglieder von ethnischen Minderheitsgruppen zum Ziel gesetzt hat. Der Fokus unserer Partnerschaft liegt auf virtuellen Workshops, bezahlten Praktika und letztlich der Anwerbung von Personen aus dem Netzwerk von Cxmmunity.

Zur Zeit der WM in Atlanta (USA) richteten Riot Games, Gaming Cxmmunity Co. und Cxmmunity Media „The KickBack“ aus, eine zweitägige Veranstaltung für Oberstufenschüler aus unterrepräsentierten Minderheiten und Studenten an historisch afroamerikanischen Colleges und Hochschulen (HBCUs).

Im Laufe der Veranstaltung erzählten schwarze Rioter den Teilnehmern von ihren Erfahrungen in der Spieleindustrie sowie ihren Erfahrungen als Mitarbeiter von Riot und gaben allgemeine Karrieretipps. Unser Ziel ist, dass wir ein paar der Hürden, mit denen schwarze Schüler und Studenten zu kämpfen haben, wenn sie eine Karriere in der Spielebranche anstreben, aus dem Weg räumen können, indem wir begeistern, Verbindungen knüpfen und die Geschichten von Riotern mit anderen teilen.

> ***Die Mitarbeiter von Riot haben sich in ihrem Einsatz für unsere historisch afroamerikanischen Colleges und Hochschulen und weitere kulturell diverse Gruppen selbst übertroffen. In den monatlichen Workshops und bei Kamingesprächen habe ich eine Menge Dankbarkeit von unseren Schülern und Studenten dafür erfahren, dass ich die Leute von Riot dazu anregen konnte, ihnen ihre Zeit und Energie zu schenken. Mein persönlicher Lieblingsmoment ereignete sich bei „The KickBack“: Die Recruiter und Personalverantwortlichen von Riot halfen Teilnehmern einzeln mit ihren Lebensläufen.“***
>
> Julian Fitzgerald
> Geschäftsführer von Cxmmunity

THE KICKBACK

1.000+	Teilnehmer
230	Studenten von zehn HBCUs nahmen teil
1,3 Millionen	einmalige Livestream-Aufrufe insgesamt
10.000 USD	wurden im Rahmen von LoL- und VALORANT-Ausstellungen als Stipendien vergeben

Bei „Out & Equal 2022“ fanden Rioter aus der Abteilung für Vielfalt und Inklusion und RIGs sich mit Führungskräften zusammen und tauschten sich über bewährte Verfahren zur Verbesserung des Arbeitsumfeldes für Mitglieder der LGBTQ+-Community aus.

Mitglieder von Riot Noir besuchten die AfroTech, wo sie sich über die schwarze Kultur, Technologie und Innovation unterhielten und nach Kandidaten für offene Stellen suchten, darunter als Qualitätssicherungs- oder Softwareingenieur.

SOZIALLEISTUNGEN

Wir kümmern uns um unsere Mitarbeiter, wo auch immer sie sind.

Unsere Leistungen können zwar je nach Land und Region variieren, aber wir wollen stets Optionen anbieten, die den Bedürfnissen unserer Mitarbeiter entsprechen.

Hier sind ein paar der neuen Leistungen, die wir 2022 für Rioter in den USA zusätzlich zur Gesundheitsfürsorge, der Altersvorsorge und dem unbegrenzten bezahlten Urlaub eingeführt haben:

Familienfürsorge

Bessere Gesundheitsversorgung in Bezug auf Fortpflanzung. Darin enthalten sind die Kosten für Reisen in einen anderen Bundesstaat und potenzielle Umzugsdienstleistungen für alle, die auf Hilfe von außerhalb ihres Bundesstaates angewiesen sind.

Behandlungen zur Steigerung der Fortpflanzungsfähigkeit, Adoptionsoptionen, Leihmutterschaften via Kindbody und weitere Hilfsmittel, die umfassende Unterstützung garantieren.

LGBTQ+

Unterstützung bei der Findung passender Gesundheitsversorgung für Mitglieder der LGBTQ+-Community. Diese Leistungen stehen Riot-Mitarbeitern und ihren Familienmitgliedern offen.

Erholung

Riot hat ein Programm für bezahlte Sabbaticals gestartet, mit dem Riotern, die seit mindestens 7 Jahren bei der Firma sind, eine Freistellung in der Länge von 2 bis 6 Monaten zusteht. **14,6 % der anspruchsberechtigten Mitarbeiter** haben sich 2022 für das Programm eingeschrieben.

Wohlbefinden und Unterstützung vor Ort

Wir haben unser erstes Fitnessstudio für Mitarbeiter und Vertragspartner vor Ort eingerichtet: Wir haben modernste Fitnessgeräte sowie Massagepistolen und noch mehr.

Riotern und Vertragspartnern wird ein kostenloses Inner Dimension TV-Jahresabonnement bereitgestellt. Inner Dimension TV ist eine neue Meditations- und Entspannungsplattform.

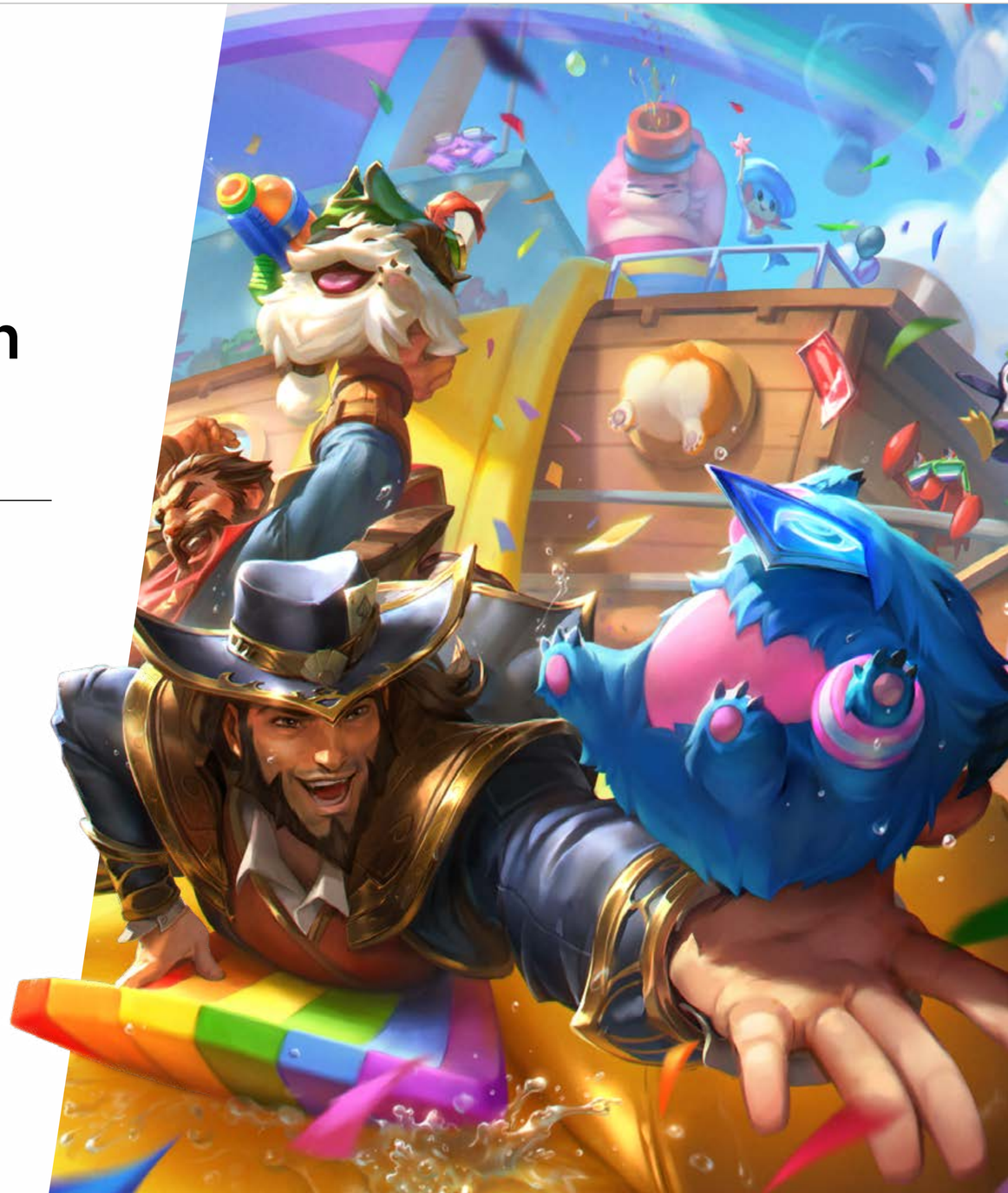
Spendenverdopplung

2022 wurden Spenden mehrmals von uns verdoppelt, damit unsere Mitarbeiter mehr Hilfen für jene wohltätigen Zwecke, die ihnen wichtig waren, aufbringen konnten. Darunter waren Hilfsaktionen für Osteuropa, für Kämpfe um reproduktive Rechte, für die LGBTQ+-Community und für Gebiete, die mit Katastrophen zu kämpfen hatten.

HILFEN

Die Community, die wir bei Riot fördern, hat positive Auswirkungen auf die globalen Communitys, die wir unterstützen und denen wir dienen.

Wenn wir mit unseren Teams und Menschen zusammenkommen, vervollständigen wir das Mosaik aus Kulturen, aus dem Riot Games besteht, und bestimmen, wie wir in Zeiten der Ungewissheit unser Schiff navigieren. Ein großer Teil unserer Arbeitskultur stützt sich auf die Verhaltensweisen und Prinzipien, an denen wir festhalten: dem Aufbauen von Vertrauen, dem Schaffen von Einfühlungsvermögen und dem Inspirieren anderer. Das macht so die etwas sanftere Seite unserer Arbeit aus. Und daraus ergibt sich die Art und Weise, wie wir Ressourcen in die Communitys investieren, die rund um den Globus unsere Spiele spielen.



Rioter Inclusion Groups (RIGs)

Die Rioter Inclusion Groups (RIGs) sind Gruppen von Mitarbeitern, die sich aufgrund gleicher Identitäten und Lebenserfahrung zusammengeschlossen haben und anderen Riotern dabei helfen, ein Gefühl der Zugehörigkeit zu entwickeln, sich beruflich und persönlich weiterzuentwickeln und sich an den Initiativen zur Förderung der Vielfalt und Inklusion aktiv zu beteiligen. Die RIGs sind zwar grundsätzlich dafür da, Rioter mit gleichen Lebenserfahrungen zusammenzubringen, aber sie stehen allen Riotern offen, egal mit welchem Geschlecht sie sich identifizieren oder welcher Community sie sich zugehörig fühlen, damit auch diese dazu angeregt werden, sich für die Community als Ganzes einzusetzen. Die RIGs organisieren Veranstaltungen mit Drittpartnern, stellen Bildungsprogramme zusammen, bei denen Inklusion im Mittelpunkt steht, und arbeiten mit unserem Team für Vielfalt und Inklusion zusammen, um die Entwicklungsteams zu unterstützen und dafür zu sorgen, dass die Inhalte die Communitys, denen sie angehören, auch wirklich akkurat darstellen.

> ***Riot und Unidos waren so ausgesprochen hilfreich dabei, unserem Team nicht nur die nötigen finanziellen Mittel, sondern auch Rat, Unterstützung und einen Platz innerhalb des Netzwerkes von Riot zu verschaffen. Die Mitarbeiter von Riot zeigen sich so leidenschaftlich für die Arbeit, die wir bei Latinx in Gaming leisten. Dank der Unterstützung durch Riot und den großartigen Leuten, mit denen wir zusammenarbeiten, haben wir endlich die nötigen Ressourcen, um die Lücken schließen zu können, die oft dazu führen, dass Personen aus Minderheiten den Schritt in die Spielebranche nicht schaffen. Unsere Partnerschaft mit Riot ist so unglaublich wertvoll, weil sie uns nicht nur bloß finanziell unterstützen, sondern sie auch wirklich einen großen Wert darauf legen, einen positiven Einfluss zu haben."***
>
> Cristina Amaya
> Präsidentin und Mitbegründerin von Latinx in Gaming

Regionale Communitys

Die RIGs waren schon immer jeder Person bei Riot zugänglich – dabei spielte es keine Rolle, in welchem Büro sie arbeiteten oder welcher Community sie angehörten –, aber 2022 haben wir erstmals angefangen, auch in anderen Regionen für die Präsenz von RIGs zu sorgen. Das Ziel, das wir mit diesen regionalen RIGs verfolgen, ist es, bessere regionale Bildungsinitiativen auf die Beine zu stellen, die gezielt auf die Probleme von Riot-Mitarbeitern in der entsprechenden Community eingehen. Unsere Mitarbeiter kommen aus den verschiedensten Hintergründen, also haben wir 2022 Riot Women EMEA, Rainbow Rioters EMEA, Riot Women Asia und Rainbow Rioters Asia gegründet, um ihnen mehr Möglichkeiten zu bieten, eine Gemeinschaft aufzubauen und einen Austausch über länderbezogene Unterschiede, Herausforderungen und Nuancen zu unterhalten.

RIOT GAMES SOCIAL IMPACT FUND

Jeder VALORANT-Spieler weiß, dass man manchmal einfach seinem Teamkameraden eine Waffe zuwerfen muss, um die Runde zu gewinnen. So machen das die besten Teams.

Sowohl innerhalb unserer Spiele als auch außerhalb ist es unseren Mitarbeitern wichtig, sich erkenntlich zu zeigen, und wir machen das im entsprechenden Umfang durch den Riot Games Social Impact Fund.

Der Riot Games Social Impact Fund ist das Herz unserer finanziellen Unterstützungsleistungen und ermöglicht es unseren Spielern weltweit, sich in ihren Communitys für gute Zwecke einzusetzen. Der Social Impact Fund ist ein von Riot Games getrenntes Unternehmen, das uns ermöglicht, direkt in Organisationen in aller Welt zu investieren, die daran arbeiten, einige der dringlichsten Probleme der Menschheit zu lösen.

Spenden für internationale Wohltätigkeitsorganisationen sind eine komplexe Angelegenheit, und mit diesem Modell können wir gemeinnützige Organisationen erreichen, die überall, wo unsere Spieler leben, positive Wirkungen erzielen, und die sich für jene Zwecke einsetzen, die für unsere Spieler von Bedeutung sind. Der Social Impact Fund ist die Geheimwaffe von Riot, wenn es darum geht, bedeutende und bleibende Wirkungen zu erzielen. Mit ihm können wir humanitäre Hilfe leisten, großartige Non-Profit-Organisationen finanziell unterstützen und bewirken, dass die Spenden der Spieler überall dort hingehen, wo sie wirklich gebraucht werden.

Seit der Gründung des Social Impact Fund im Jahre 2019 haben wir 47,9 Mio. USD gesammelt und 400 Non-Profit-Organisationen aus 28 Regionen finanziell unterstützt.

SOZIALES ENGAGEMENT VON RIOTERN

Humanitäre Hilfe für die Ukraine

Als der Konflikt in der Ukraine ausbrach, war Riot sofort zur Stelle und hat Flüchtlinge in der Region unterstützt. Wir starteten Spendenaktionen in unseren Spielen und innerhalb einer einzigen Woche spendeten unsere Spieler 4,4 Mio. USD. Riot gab 1 Mio. dazu, was die Gesamtsumme auf 5,4 Mio. USD brachte. Das gesamte Geld wurde auf drei Non-Profit-Organisationen aufgeteilt: das Internationale Medizinische Korps, Ärzte ohne Grenzen und das Polnische Rote Kreuz. Alle drei bieten humanitäre Hilfe in Osteuropa.

DAS JAHR ÜBER haben Riot-Mitarbeiter rund um den Globus nach Möglichkeiten gesucht, etwas zu bewirken. Im Mai finanzierte Riot die Initiative „Learning & Integrating Through Gaming“, ein Bildungsprogramm, das von zwei Riotern aus Polen, Wiktor C. und Grzegorz S., ins Leben gerufen wurde und in dem auf Computerspiele, Kunst und Kostüme gesetzt wurde, um ukrainischen Kindern in Polen die Landessprache beizubringen und bei der Integration und der Vorbereitung auf das kommende Schuljahr unter die Arme zu greifen.

Riot hat sich mit zwei örtlichen Partnern zusammengetan, um dieses Programm Wirklichkeit werden zu lassen: Devils.one, einer E-Sport- und Gaming-Organisation, die darauf spezialisiert ist, Gaming-Freizeitlager zu organisieren und Bildungsprogramme ins Rollen zu bringen, und der Schule Materynka in Warschau für Kinder und Jugendliche aus ukrainischen Einwanderfamilien. Am Ende des viermonatigen Kurses im August bestanden 95 % der 100 teilnehmenden Kinder ihre Sprachprüfung und durften damit eine Schule besuchen. Im Durchschnitt bestehen 71 % der Prüfungsteilnehmer die Prüfung.

> ***Als globales Unternehmen können wir so viel Gutes in der Welt bewirken, aber letzten Endes hängt es alles von uns, den Riotern, ab. Ich war so hingerissen davon, wie schnell die Firma aufgesprungen ist, um dann meinen Traum wahr werden zu lassen. Riot ist nur ein Name; die Rioter, diese Leute, die überall auf der Welt voller Leidenschaft arbeiten, sind, was das Unternehmen antreibt und es so großartig macht.“***
> Wiktor C., Mitgestalter der Initiative „Learning & Integrating Through Gaming“

IM DEZEMBER leitete ein Rioter aus der Ukraine eine Initiative, die Personen aus der Ukraine, die durch den Krieg vertrieben worden waren und einen harten Winter vor sich hatten, mit Dingen gegen die Kälte versorgen sollte. Zu diesen Dingen zählten Decken, Kleidung, Rucksäcke und weitere nützliche Sachen.

IN NORDIRLAND hat das Riot-Studio Hypixel Studios mithilfe des Riot Games Social Impact Fund 54 ukrainische Flüchtlinge unterstützt und für sie Unterkünfte in Derry gefunden.

> ***Die beständige, langjährige Unterstützung, die wir von Riot erfahren haben, hat es uns wesentlich leichter gemacht, Menschen in Not auf der ganzen Welt Hilfe zukommen zu lassen. Für Regionen, die Opfer von Naturkatastrophen, Krieg oder Krankheiten geworden sind, zählt jede Sekunde und die schnelle Hilfe von Riot hat es uns über die Jahre oft ermöglicht, Menschen, die sonst vielleicht keine Hilfe erhalten hätten, rechtzeitig zu erreichen.“***
> Rebecca Miller, Chief Impact Officer, Internationales Medizinisches Korps

SOZIALES ENGAGEMENT VON RIOTERN

Global Service Month

Wir sind die Firma, die wir heute sind, wegen der Leute, die unsere Spiele spielen. Spieler zu unterstützen bedeutet mehr, als nur Spielerlebnisse für sie zu entwickeln. Es bedeutet, sich bei örtlichen Communitys erkenntlich zu zeigen, wie auch unsere Spieler Spendenleistungen zu erbringen und Freiwilligenarbeit zu leisten und Programme zu entwickeln, die es unseren Mitarbeitern besser ermöglichen, ihren eigenen Beitrag zu leisten.

Eines dieser Programme ist der Global Service Month. Seit sieben Jahren kommen Riot-Mitarbeiter jährlich im Sommer zusammen, um gemeinsam ehrenamtliche Arbeit zu leisten und ihre örtlichen Communitys mit Projekten zu unterstützen. Dieses Jahr haben sich unsere Mitarbeiter überall auf der Welt richtig ins Zeug gelegt, um Wohltätiges zu tun.

Da die COVID-19-Beschränkungen in den meisten Ländern aufgehoben worden waren, konnten sie persönlich bei zehn Veranstaltungen erscheinen, die in unseren Büros in Los Angeles, St. Louis, São Paulo, Hongkong, Seoul, Mexiko-Stadt, Schanghai und Singapur abgehalten wurden. Jedes Büro wählte einen wohltätigen Zweck und die Mitarbeiter machten sich ans Werk: Von der Betreuung örtlicher Schüler und Studenten übers Helfen beim Aufstocken von Lebensmitteltafeln bis hin zur Verschönerung von Stränden war alles vertreten.

> ***Im August 2022 luden wir 16 unserer jungen Begünstigten und ihre Betreuer zu einem Workshop zur Karrierefindung in unserem Büro ein. Sie bekamen einen Einblick in die Arbeit von Riot und in die verschiedenen Karrieremöglichkeiten, die es in der Spieleindustrie gibt. Es war insgesamt ein bereicherndes und spannendes Erlebnis für unseren Nachwuchs. Club Rainbow hofft auf eine lange Weiterführung der bedeutungsvollen Partnerschaft mit Riot Games, die unseren Begünstigten Hilfestellung leistet und ihre Leben entscheidend verändert.“***
>
> Sophya Lim, Assistentin der Direktion, Club Rainbow (Singapore)

SOZIALES ENGAGEMENT VON RIOTERN

Legendary Support

Als spielerorientiertes Unternehmen waren wir schon immer der Ansicht, dass der Dienst für unsere Spieler über den Rahmen unserer Spiele hinausgeht. „Legendary Support“ ist ein Programm auf Freiwilligenbasis, das auf die Suche nach einzigartigen Spielergeschichten ausgelegt ist. Wenn wir auf solche Geschichten stoßen, dann machen wir mit unseren Mitarbeitern etwas Tolles für die entsprechenden Spieler.

Dieses Jahr hat einer unserer Spieler einen Liebesbrief an League of Legends auf Reddit gepostet.

Er hat erzählt, dass er wegen seiner sich verschlechternden Sehkraft aufgrund eines unbehandelten Glaukoms schon bald seine letzte Runde League of Legends spielen würde. Die Rioter, die den Beitrag gesehen hatten, haben sofort gewusst, dass sich das perfekt für das „Legendary Support“-Programm eignen würde, und die Geschichte mit unserem Team für soziales Engagement geteilt. Unsere Mitarbeiter haben sich richtig ins Zeug gelegt und unseren Lux-Comic in ein Hörbuch verwandelt und 3D-Drucke von Lux’ Zauberstab und Sennas Waffe angefertigt, um es ihm zu ermöglichen, sich weiterhin an der magischen Welt von Runeterra zu erfreuen.

Projekt „Koreanische Kultur und koreanisches Kulturerbe“

2022 feierten wir das zehnjährige Jubiläum unserer Partnerschaft mit der Cultural Heritage Administration in Südkorea zur Restaurierung und Erhaltung koreanischer Kulturartefakte. Dieses Jahr haben wir ein wertvolles königliches Relikt, das aus der Joseon-Dynastie des 19. Jahrhunderts stammt, geborgen. Zusätzlich kamen in Korea 4,1 Mio. „League of Legends“-Spieler im Spiel durch ein Event zusammen, um das Jubiläum zu feiern und auf die Bedeutsamkeit der Wahrung der reichen Geschichte Koreas aufmerksam zu machen.

> ***Das Projekt „Korea Social Impact“ von Riot zur Wahrung des koreanischen Kulturerbes hebt sich von anderen sozialen Initiativen dadurch ab, dass es bereits seit über zehn Jahren besteht. Der nächsten Generation die Bedeutung von Kultur und Kulturerbe aufzuzeigen ist schwierig, da es dazu gewisser Dinge bedarf, die mitreißen und begeistern können. Die Cultural Heritage Administration möchte sich bei Riot Games aus tiefstem Herzen dafür bedanken, dass das Unternehmen sich dieser Aufgabe angenommen hat. Riot Games ist zweifelsohne ein unvergleichlicher Partner – sowohl was den Umfang als auch die Konsequenz betrifft.“***
>
> Young Ki Jang, Direktionsstellvertretung, Cultural Heritage Administration (Südkorea)

GLOBALES SPIELERLEBNIS

Unsere Spieler sind unsere treibende Kraft.

Während wir unsere Universen erweitert haben, um den Spielern noch packendere Erlebnisse zu bieten, sind wir auch besser darin geworden, die globale Community in den Designs unserer Charaktere einzufangen. Daraus haben sich neue und authentische Geschichten ergeben, von denen wir glauben, dass sie zeitlos sind. Gleichzeitig möchten wir auf bedeutende Weise die Leben unserer Spieler beeinflussen. Wir haben durch unsere Spendenaktionen im Spiel mehr Wege für unsere Spieler eröffnet, ihrer Leidenschaft Ausdruck zu verleihen, und jedes Jahr beteiligen sich unsere Spieler im ganz großen Stil.

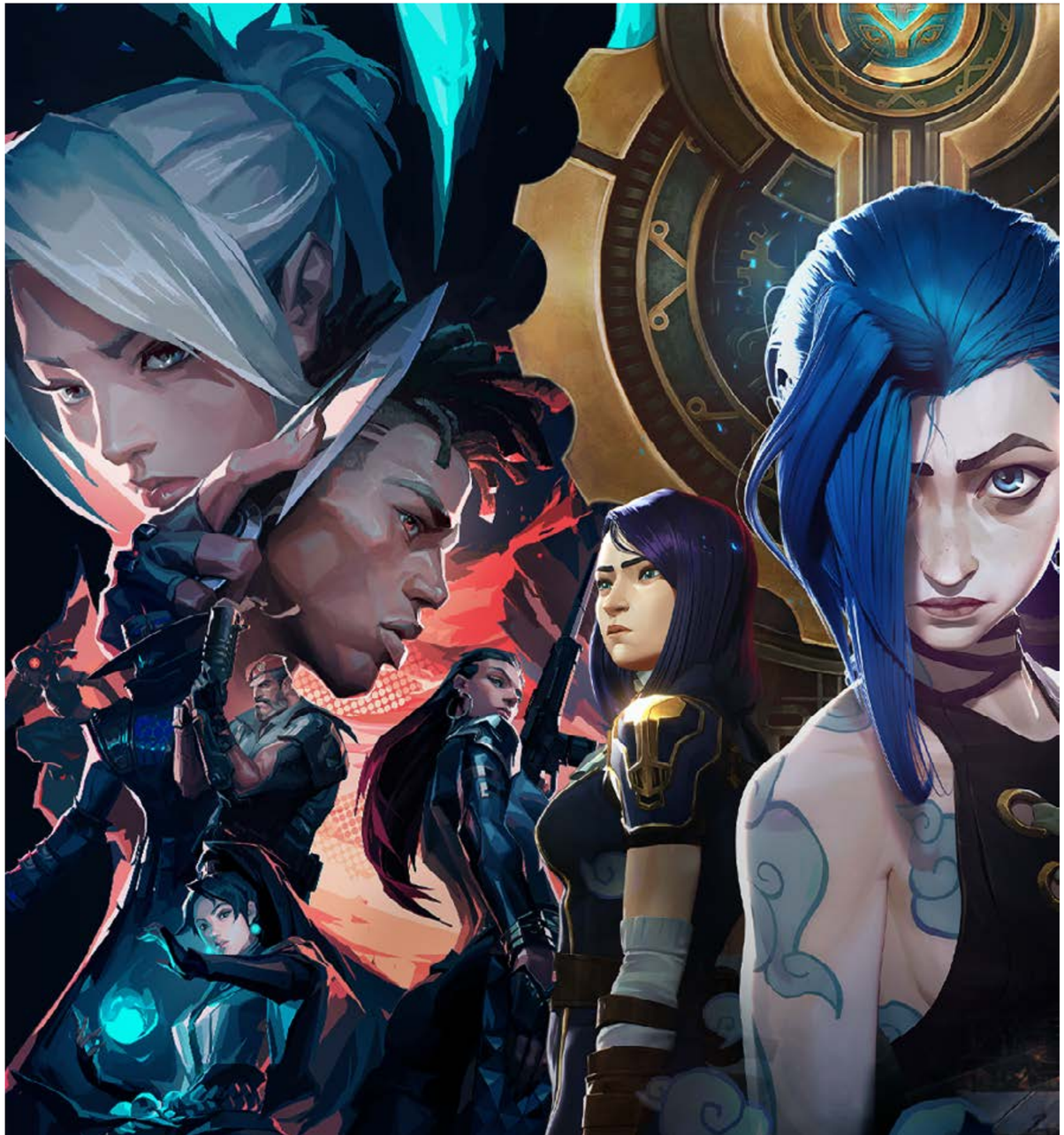
Repräsentation im Spiel

Die Spiele, die wir heute machen, sollten auch in mehreren Jahren die Dinge noch genau treffen. Wenn sich in der Zukunft ein Elternteil vor den Computer setzt, um zum ersten Mal eine Runde League mit seinem Kind zu spielen, sollte ein Champion von heute in gleichem Maße Freude bereiten, wie es eine Generation davor der Fall war. Dafür zu sorgen, dass die Charaktere in unseren Spielen vielfältig, dynamisch und lebensnah sind, ist nicht nur wichtig in Bezug auf die Repräsentation, sondern auch in Bezug auf die Eigenschaft unserer Spielwelten als Dinge, die für die Zukunft gebaut sind.

2022 hatten wir eine Vielzahl neuer Champions und Agenten, die Kulturen und Communitys aus aller Welt zur Vorlage hatten. Um sicherzustellen, dass jede Figur auch ihre entsprechende Kultur oder Community auch wirklich akkurat wiedergibt, arbeiten wir mit externen Experten, unseren RIGs und internationalen Teams zusammen, die unsere Designarbeit beaufsichtigen.

*

Immer wenn wir einen neuen Champion oder Agenten entwickeln, schalten wir unser Vul-Einsatzkommando ein, das aus Arbeitenden im Bereich Vielfalt und Inklusion, Riotern aus der entsprechenden Region und RIG-Mitgliedern besteht. Dieses Expertenteam evaluiert dann das Design, die Geschichte und den künstlerischen Stil. Dieses Vorgehen war bei der Entwicklung von Charakteren mit unterschiedlichen (kulturellen) Hintergründen von unschätzbarem Wert – insbesondere bei der Entwicklung von denen, die man in Spielen und anderen Unterhaltungsmedien nicht so oft antrifft.



Champions für League of Legends

Im Jahr 2022 sind fünf neue Champions zum Championpool von League of Legends gestoßen. Abgesehen von K'Sante waren alle anderen neuen Champions Frauen. Von einer besessenen fröhlichen Kriegerin bis hin zur Herrscherin über die seelenlose Leere – diese Frauen verliehen den weiblichen Charakteren von Runeterra neue Facetten.

Diese Champions könnten zwar in Bezug auf ihre Persönlichkeiten und Fähigkeiten nicht unterschiedlicher sein, weisen jedoch einige Gemeinsamkeiten auf: sie sind Frauen, haben aus eigener Kraft etwas erreicht und besitzen eine enorme Macht. Wenn man versuchen würde, diese Frauen in eine Schublade zu stecken, dann würden sie lediglich zersplittertes Holz hinterlassen.

Renata Glasc

Die gnadenlose Chem-Baronin, die Zhaun mithilfe des Kapitalismus kontrolliert.

Nilah

Eine Kriegerin, die vom Dämonen der Freude besessen ist und ihre Gegner mit endlosem Jubel ausschaltet.

Bel'Veth

Die Kaiserin der Leere herrscht über das mysteriöse Gebilde, dass gleichzeitig nichts und alles will.

Zeri

Sie repräsentiert die Neonseite von Zhaun und läuft wie ein Blitz durch die Kluft.

K’Sante

K’Sante, der letzte Champion für League of Legends, der im Jahr 2022 veröffentlicht wurde, ist das Werk von Teams bei Riot, die einen Charakter schaffen wollten, den es so in League noch nicht gegeben hatte. Er ist ein Tank, der aus der Defensive in die Offensive übergeht, um sich Duelle mit den furchteinflößendsten Zweikämpfern zu liefern. Ein Mann, der uns aus einem neuen Blickwinkel zeigt, was es heißt, ein Schwarzer in Runeterra zu sein, und dessen Design sich an die Kultur Westafrikas anlehnt. Und ein sagenumwobener Monsterjäger, dessen Verlangen, seinen eigenen Erwartungen gerecht zu werden, dazu führt, dass er den Mann, den er am meisten liebt, verletzt.

Für das Design von K’Sante haben sich die Rioter an ihren eigenen kulturellen Einflüssen orientiert. Wir haben sowohl Riot Noir, unsere RIG für schwarze Rioter, als auch Rainbow Rioters, unsere RIG für „LGBTQ+“-Rioter, konsultiert, um sicherzustellen, dass K’Sante beide Communitys angemessen repräsentiert.

> ***Ich habe viel Zeit damit verbracht, darüber nachzudenken, wie wir einen schwarzen Champion entwickeln könnten, der sich von den bereits erschienenen abhebt. Senna, Lucian, Ekko, Rell und Pyke sind allesamt tolle Charaktere … aber irgendetwas fehlt. Sie alle werden von ihren Problemen oder Umständen definiert. Im Großen und Ganzen hatte keiner von ihnen einen Einfluss auf ihr eigenes Schicksal.***
>
> ***Das bedeutet aber nicht, dass das für diese Champions ein Problem darstellt. Viele tolle Charaktere werden von ihren Problemen definiert. Aber gute Repräsentation, vor allem bei einem so großen Championpool wie in League, bedeutet auch, alle Facetten darzustellen. Es gibt keinen schwarzen Champion, der sich seinen Problemen stellt, aber nicht von ihnen definiert wird, so wie das zum Beispiel Garen tut. Niemand sticht da heraus. Und deshalb wollten wir einen schwarzen Charakter entwickeln, der in dieses Kriterium passt. Ein Charakter mit Problemen, der jedoch sein Leben und Schicksal voll im Griff hat. Ein Vorbild für Nazumah.“*** – AzuBK

Die neuesten Agenten von VALORANT

Anders als die Champions von League sind die Agenten von VALORANT stärker in der realen Welt verwurzelt. Sie werden also nicht nur von Kulturen inspiriert, sondern repräsentieren diese auch.

Fade

Fades Design umfasst Hennas, Katzen, das Amulett zum Schutz vor dem bösen Blick, Träume und Albträume – allesamt wichtige Aspekte der türkischen Kultur. Das VALORANT-Team konnte durch die direkte Zusammenarbeit mit türkischen Riotern und dem Lokalisierungsteam eine Agentin entwickeln, die die türkische Kultur repräsentiert, gleichzeitig jedoch keine der Klischees erfüllt, die in Spielen häufig zu sehen sind.

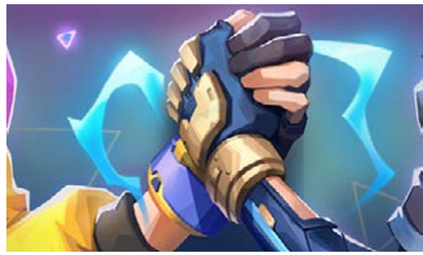
Harbor

Bei der Entwicklung des indischen Agenten Harbor hat das VALORANT-Team auf die Expertise von indischen Riotern zurückgegriffen und einen wissenschaftlichen Berater hinzugezogen, um die reichhaltige Geschichte, die Mythen und die Kultur Indiens angemessen repräsentieren zu können. Das Ergebnis ist ein facettenreicher, schatzsuchender Abenteurer, der den Agenten des VALORANT-Protokolls eine weitere Dimension verleiht.

Neon

Während Zeri in League of Legends bereits Chaos stiftete, stieß Neon neu zu VALORANT. Die Agentin aus Manila ist blitzschnell, bunt und eine authentische Philippinerin. Das Team hat Neon zusammen mit philippinischen Riotern designt und mit dem Büro in Singapur entwickelt. Außerdem wurde sie von einer philippinischen Synchronsprecherin vertont, während das Lied für ihre Veröffentlichung von der philippinischen Sängerin Ylona Garcia gesungen wurde.

Erfahrungen im Spiel



Die Sternenwächter retten den Tag

Die Sternenwächter (eine Reihe von Geschichten, Spielmodi und kosmetischen Inhalte, die vom „Magical Girl"-Anime-Genre inspiriert wurden), leben in einem alternativen Universum, in dem einige unserer Champions in die Rolle von Helden schlüpfen, die die Welt vor den Mächten des Bösen bewahren.

Spieler aus der ganzen Welt haben in League of Legends, Wild Rift, Legends of Runeterra und Teamfight Tactics kosmetische Inhalte gekauft, an Spenden-Events für wohltätige Zwecke teilgenommen und einfach versucht, das Sternenwächter-Universum zu retten und zu genießen.

Unsere Teams haben jede Menge Arbeit geleistet, um den Spielern eine einzigartige Möglichkeit zu bieten, diese ausgetüftelte Welt zu erleben, und das Genre, das als ihre Inspiration dient, zu feiern. In China haben Rioter ein Buch mit wunderschönen Fankunstwerken erstellt, dass an die Dōjin-Kultur Chinas und Japans erinnert. Die Spieler in Korea und K-Pop-Fans konnten sich auf eine emotionale und ätherische Neuinterpretation von Porter Robinsons „Everything Goes On", der offiziellen Hymne für Sternenwächter 2022, durch den K-Pop-Star Chungha freuen.

In Amerika statteten die Sternenwächter der Anime Expo, der größten Anime-Messe Nordamerikas, einen Besuch ab und stellten sich bei ihrem Stand Anime-Fans vor, die zuvor noch nie von ihnen gehört hatten. Auf den Philippinen gründete unser APAC-Team die „Star Guardian Art Academy" in einem Anime-Kaffee in Manila. Und in Brasilien feierten die Rioter die Sternenwächter durch Partnerschaften mit lokalen Restaurants, einer Webseite für brasilianische Spieler, einem Stand bei der „Anime Friends"-Messe sowie weiteren tollen Aktionen.

5 Millionen USD **das ist der Spendenbetrag, den die Spieler während der Sternenwächter-Kampagne für den Riot Games Social Impact Fund sammelten.**

VALORANT-Wohltätigkeitspaket

Im Jahr 2022 stimmten die VALORANT-Spieler für vier ehemalige beliebte Waffen-Skins ab, die im Spiel wieder erhältlich sein sollten. Diese vier Skins wurden Teil des Wohltätigkeitspakets, von dem die Hälfte der Einnahmen durch die Waffen-Skins und 100 % der Einnahmen durch weiteres Zubehör direkt an den Riot Games Social Impact Fund flossen. Die VALORANT-Spieler spendeten mithilfe des Wohltätigkeitspakets **4,5 Millionen USD** für wohltätige Zecke.

Wohltätigkeitsabstimmungskampagne

Wir sind stolz, den Spielern durch unsere Spiele Gelegenheiten bieten zu können, wohltätige Zwecke zu unterstützen. Im Jahr 2022 sind wir sogar noch einen Schritt weitergegangen und haben den Spielern die Möglichkeit gegeben, darüber zu entscheiden, wie der Social Impact Fund 6.2 Millionen USD an Wohltätigkeitsorganisationen auf der ganzen Welt aufteilen soll. Dazu wurden 28 Regionen mit jeweils drei Wohltätigkeitsorganisationen ausgewählt, denen die Spieler ihre Stimmen geben konnten. Da sich jede einzelne Wohltätigkeitsorganisation einem wichtigen Bereich verschrieben hat, haben alle Wohltätigkeitsorganisationen mindestens 25 % der Gelder aus dem Spendenpool für das jeweilige Land erhalten, während die Wohltätigkeitsorganisation mit den meisten Stimmen sogar 50 % erhielt.

ERGEBNISSE DER WOHLTÄTIGKEITS-ABSTIMMUNGSKAMPAGNE

775.000
Spieler haben sich beteiligt

6.2 **MILLIONEN USD**
wurden verteilt

83
Wohltätigkeits-organisationen

MINDESTENS
15.000 **USD**
für jede Wohltätigkeits-organisation

Inklusion im Gaming-Bereich

Lokalisierung

Oberflächlich betrachtet geht es bei der Lokalisierung darum, Wörter einer Sprache in die Sprachen der Spieler auf der ganzen Welt zu übersetzen. Doch bei Riot ist die Lokalisierung weit mehr als das. Die Aufgabe unseres Lokalisierungsteams besteht darin, sicherzustellen, dass unsere Charaktere und Events authentisch sind und bei den Mitgliedern vieler globaler Communitys Anklang finden. Bei der Lokalisierung geht es darum, ein Spiel, das an einem bestimmten Ort entwickelt wurde, so zu gestalten, dass die Spieler das Gefühl bekommen, es wäre direkt für sie entwickelt worden.

Unsere Lokalisierungsteams leisten ihren Beitrag zu Agenten wie Fade, treffen eine Vielzahl von Entscheidungen, um Spiele für lokale Spieler zu optimieren, und tragen dazu bei, dass jeder auf der Welt Live-Events wie unsere E-Sport-Turniere erleben kann. Im Jahr 2022 führte das Team neue Prozesse ein, die es uns ermöglichen, Live-Übertragungen unserer E-Sport-Events in weniger als 24 Stunden nach ihrem Ende in den jeweiligen Landessprachen ausstrahlen zu können.

*** Die Lokalisierung hilft dabei, die Spiele näher an die Spieler zu bringen. Und bei Riot dreht sich schließlich alles um die Spieler.**

In diesem Sinne haben wir uns im Jahr 2022 vorgenommen, unsere Beziehungen zu den Spielern in Südostasien auszubauen. Nach einer jahrzehntelangen Partnerschaft mit Garena zur Veröffentlichung von League of Legends in Südostasien haben wir mithilfe der Unterstützung des Lokalisierungsteams begonnen, unsere Spiele in der Region selbst zu veröffentlichen.

Take This

Wir haben zusammen mit Take This, einer Wohltätigkeitsorganisation, die genau wie wir die psychische Gesundheit im Gaming-Bereich fördern möchte, einen kostenlosen Lehrplan für Streamer erstellt, in dem sie erfahren, wie sie auf die Bedürfnisse ihrer Communitys eingehen und gleichzeitig auf ihr eigenes Wohlergehen achten können. Dieser Lehrplan umfasst unter anderem Themen wie Burnouts von Content Creators, Grenzen, die richtige Reaktion auf selbstmörderische Gedanken innerhalb der Community, die Befürwortung mentaler Gesundheit, Selbstfürsorge und mehr.

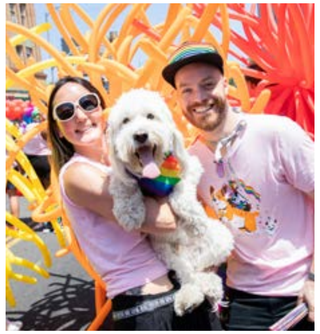
Take This hat auch eine Videoreihe für BIPOC-Communitys erstellt, die sich mit Bedürfnissen im Zusammenhang mit mentaler Gesundheit und Erfahrungen mit der Gesundheitsversorgung befassen. Jede Diskussion wurde von einem Spezialisten für psychische Gesundheit geleitet, dem sich Gamer, Spielehersteller und Creator mit einer ähnlichen Gesinnung anschlossen.

> ***Die Unterstützung, die wir im Jahr 2022 von Riot erhalten haben, hat uns dabei geholfen, unsere Kapazitäten zu erweitern und Inhalte zu veröffentlichen, die wir seit Jahren auf Eis gelegt hatten. Dank des großzügigen Zuschusses von Riot für den Aufbau von Kapazitäten konnte Take This weitere Mitarbeiter einstellen und die Zeit nutzen, um bahnbrechende neue Ressourcen für die psychische Gesundheit von Streamern zu erstellen und gleichzeitig eine ganze Reihe von Diskussionsforen zur psychischen Gesundheit im Bereich Identität und Gaming zu veranstalten, um Vertreter historisch marginalisierter Gruppen zu unterstützen und zu repräsentieren. Riot hat mir und meinem Team das Vertrauen geschenkt, großartige Inhalte zu produzieren, und die Freiheit, die Riots Team für sozialen Einfluss uns bot, spiegelte dieses Vertrauen in großem Maße wider.“***
> Eve Crevoshay
> Leitende Verantwortliche von Take This

Pride

Pride wird bei Riot sowohl im Spiel als auch abseits davon gefeiert. In den letzten fünf Jahren haben die Teams der Spiele kostenlose kosmetische Pride-Inhalte entwickelt, um den Spielern die Möglichkeit zu geben, ihre Identitäten während des Spiels zum Ausdruck bringen zu können. Aktuell gibt es 58 verschiedene kosmetische Inhalte zur Feier der „LGBTQ+“-Identitäten.

Außerhalb unserer Spiele haben die Rioter Pride auf der ganzen Welt gefeiert. In Los Angeles feierten die Rioter auf den Straßen, während einige unserer Büros in Asien für Veranstaltungen im Laufe des Monats mit Regenbögen geschmückt wurden. Die Rioter in Brasilien veranstalteten Turniere für „LGBTQ+“-Spieler und in Europa organisierten Rioter einen virtuellen Marsch für Pride, um Geld für ILGA-Europe, eine europäische Interessenvertretung für die Community, zu sammeln.



Vertrauen und Sicherheit

Was das Vertrauen und die Sicherheit betrifft, so haben wir es uns zur Aufgabe gemacht, uns an die besten Standards der Industrie zu halten und neue zu setzen, um sicherzustellen, dass unsere Online-Umgebungen für alle Menschen sicher sind, die mit unseren Spielen interagieren.

Jeder unserer Spieler auf der ganzen Welt erhält den gleichen Minimalschutz, wie er in den strengen Grundsätzen der Datenschutz-Grundverordnung der EU niedergelegt ist.

Online-Sicherheit – hCaptcha

Wir wissen, dass den Spielern ihre Konten sehr wichtig und ihre Spielerlebnisse noch wichtiger sind. Im Jahr 2021 haben wir eine Zwei-Faktor-Authentifizierung eingeführt, die auf der E-Mail-Adresse basiert, um den Spielern eine weitere Schutzstufe für ihre Konten zu bieten. Im Jahr 2022 haben wir hCaptcha in den Anmeldevorgang integriert, um die Anzahl an Bots und nicht authentischen Konten zu reduzieren. Darüber hinaus können wir mit hCaptcha bestehende Konten davor schützen, durch Brute-Force-Anmeldeversuche kompromittiert zu werden.

Bots und nicht authentische Konten zerstören häufig die Wettkampfintegrität und das allgemeine Spielerlebnis der Spieler. Sie können aber auch ein Risiko für die Sicherheit und den Datenschutz darstellen, da böswillige Akteure sie häufig nutzen, um unsere Spieler oder Spielsysteme anzugreifen und zu versuchen, sich Zugang und Vorteile zu verschaffen.

Daten werden nur solange wie nötig gespeichert

Manchmal kehren Menschen Spielen den Rücken und kommen nie wieder zurück. Wir verpflichten uns, Daten nur so lange aufzubewahren, wie es nötig ist, um dein Spielerlebnis zu verbessern, und wenn du dein Konto nicht mehr brauchst, werden wir deine Daten nicht aufbewahren.

Wir haben im Jahr 2022 angekündigt, dass wir Konten löschen werden, die schon länger nicht mehr aktiv waren und auch sonst kaum genutzt wurden. Dazu zählen Konten, mit denen nie etwas gekauft, kaum Spiele absolviert und nur wenige Inhalte freigeschaltet wurden. Die Inaktivität dieser Konten zeigt eindeutig, dass ihre Besitzer kein Interesse mehr an unseren Spielen und Erfahrungen haben. Wir möchten die Entscheidungen und die Privatsphäre der Spieler respektieren, indem wir ihre Daten löschen. Dennoch gibt es nur eine sehr niedrige Hürde zur Reaktivierung eines inaktiven Kontos und wir heißen diese Spieler jederzeit wieder willkommen.

Recht auf Wissen

Du hast das Recht, zu wissen, was wir über dich wissen. Das mag dir selbstverständlich vorkommen, aber häufig verstecken Unternehmen deine Daten hinter Rauchwolken. Und anders als in VALORANT kannst du dir deine Daten jederzeit ansehen. Wenn du also sehen willst, was wir über dich wissen, musst du nur fragen.

Wir haben im Jahr 2022 mehr als 292.000 Spieleranfragen zu ihren Daten beantwortet – im Jahr davor waren es lediglich 200.000. Diese Funktion ist zwar nur in einigen Regionen gesetzlich vorgeschrieben, wir haben sie aber allen Spielern weltweit zugänglich gemacht. Die große Mehrheit unserer Daten bezieht sich auf das Gameplay der Spieler und ist jederzeit in den Spiel-Clients einsehbar.

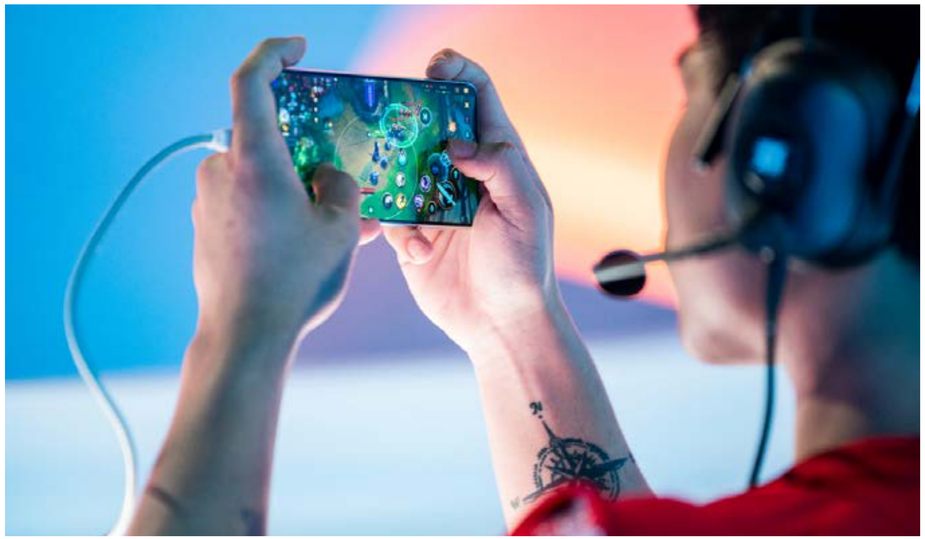
Bessere digitale Interaktionen durch die Spielerdynamik

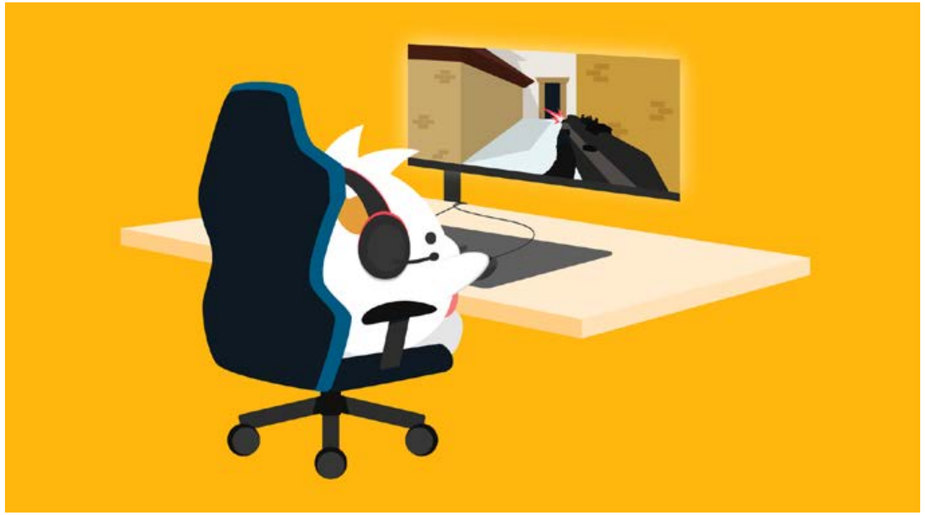
Die Spielerdynamik dreht sich einzig und allein um die Verbesserung der sozialen Strukturen von Spielen und Online-Communitys. Und das ist eine der größten Herausforderungen, denen nicht nur Riot, sondern die gesamte Gaming-Industrie gegenübersteht. Wir wissen, dass es Probleme gibt. Wir haben die Videos gesehen, wir haben die Geschichten über das Verhalten in anderen Spielen gehört und es selbst beim Spielen erlebt. Also was unternehmen wir dagegen?

Im Jahr 2022 haben wir uns mit Ubisoft zusammengetan, um unsere Machine-Learning-Fähigkeiten zu erweitern. In unseren Spielen sind Machine Learning und komplexe automatisierte Systeme von entscheidender Bedeutung, um angesichts der Größenordnung, mit der wir uns befassen, bessere Communitys aufbauen zu können. Indem wir unseren Datensatz mit Ubisoft kombinieren, beschleunigen wir die Geschwindigkeit, mit der Maschinen negative Aussagen erkennen und bestrafen können.

Aktuell wirkt sich das Machine Learning vor allem auf die Textkommunikation aus, aber im Jahr 2022 haben wir ein Beta-Programm für die automatische Sprachbewertung gestartet. Wir werten die Beta-Ergebnisse aktiv aus, um den Sprachchat in unseren Spielen besser moderieren zu können, und werden diese Funktionen im Jahr 2023 veröffentlichen.

* Diese automatisierten Funktionen machen sich langsam bemerkbar. **Die Gesamtzahl an Meldungen hat sich von 2,9 Milliarden im Jahr 2021 auf 2,4 Milliarden im Jahr 2022 verringert**, was wiederum bedeutet, dass mehr negative Aussagen und Spielmuster von den automatisierten Erkennungssystemen erkannt werden, bevor sie sich auf das Gameplay auswirken und eine Meldung nach sich ziehen können.





NÄCHSTE GENERATION

Wir sind stolz auf die Arbeit, die wir und unsere Spieler im Jahr 2022 geleistet haben, aber wir müssen uns wie Viktor ständig weiterentwickeln, um sowohl heute als auch in Zukunft als Beispiel für die gesamte Industrie dienen zu können.

*

Was die nächste Generation an Spieleentwicklern, Kreativköpfen und Riotern betrifft, so möchten wir unterrepräsentierten Communitys mehr Möglichkeiten bieten und dabei helfen, die Gaming-Industrie zu einem fairen und sicheren Ort für alle Menschen zu machen. Wir möchten unseren Teil dazu beitragen, dass künftige Generationen wissen, dass sie einen Platz im Gaming-Bereich haben – sowohl on- als auch offline.

SoLa Technology and Entrepreneurship Center

Im August feierte das SoLa Technology and Entrepreneurship Center Powered by Riot Games seine große Eröffnung. Das Center bietet eine kostenlose Technologieausbildung in der Region South Los Angeles.

Das Zentrum wurde zum Teil durch eine Spende von Riot in Höhe von 2,25 Millionen USD finanziert und bietet auf 13.000 Quadratmetern Platz für eine E-Sport-Arena, ein Robotik-Labor, VR-Headsets und ein Musikstudio. Jedes Jahr werden mehr als 1.000 Studenten Zugang zu Programmierunterricht und Karriereausblicke in den Bereichen E-Sport, Animation, Grafikdesign, Codierung und digitale Inhaltserstellung erhalten – ohne dafür auch nur einen Cent bezahlen zu müssen.

Das Zentrum soll die nächste Generation an Spieleentwicklern, E-Sportlern, Fach- und Führungskräften sowie Unternehmern aus ethnischen Minderheitsgruppen inspirieren und fördern.

> ***Riot Games ist ein Partner, von dem jede gemeinnützige Organisation träumen würde. Ohne ihre fachliche Expertise und Unterstützung wäre das SoLa Technology and Entrepreneurship Center nicht gebaut worden. Die Verantwortlichen und Mitarbeiter von Riot haben vollständig an unserem Bestreben teilgenommen, eine neue Generation an Fachkräften aus ethnischen Minderheitsgruppen für die Technik- und Unterhaltungsbranche aus South Los Angeles auszubilden und zu inspirieren. Und dafür möchte ich mich im Namen der SoLa I CAN Foundation, unserer Schüler und unserer Familien bedanken!“***
>
> Daniel Rosove
> Leiter der Abteilung für strategische Partnerschaften von SoLa Impact

Leistungen für die Community

VALORANT Champions Tour (VCT): Game Changers

Die erste VCT Game Changers Global Championship im Jahr 2022 wurde zum meistgesehenen VALORANT-Turnier für Frauen und zum zweitmeistgesehenen E-Sport-Event für Frauen aller Zeiten. Die „Game Changers"-Initiative, die im Jahr 2021 ins Leben gerufen wurde, verfolgt das Ziel, durch eine Kombination aus Community-Events und hochkarätigen Wettbewerben neue Möglichkeiten für Frauen zu schaffen, die am E-Sport von VALORANT teilnehmen möchten. Im Jahr 2022 kamen zum ersten Mal die besten Mannschaften aus allen Regionen an einem Ort zusammen, um sich die Meisterschaftstrophäe für das VCT Game Changers zu sichern.

E-Sport-Immersionsprogramm

Das E-Sport-Immersionsprogramm von Riot in Zusammenarbeit mit Gaming Cxmmunity Co. ist eine umfassende Ausbildung in allen Bereichen des E-Sports für Schüler aus unterrepräsentierten Gruppen, die in den Vereinigten Staaten stattfindet, da Schüler häufig schon in frühen Jahren eine Karriere im E-Sport-Bereich einschlagen wollen. In diesem Sinne zeigt das Programm die große Vielfalt der Aufgaben im E-Sport-Bereich auf – von der Event-Produktion über die Geschäftsentwicklung bis hin zur Kommunikation.

Die direkte Zusammenarbeit mit HBCUs sorgt für ein breitgefächertes Feld an Bewerbern, die sich für den E-Sport interessieren, und bietet der nächsten Generation an E-Sport-Enthusiasten die Ausbildung, die sie benötigen, um erfolgreich zu sein. Im ersten Jahr des Programms haben wir exklusiv mit der Johnson C. Smith University (JCSU) zusammengearbeitet. 2022 haben wir das Programm jedoch der HBCU-Community zugänglich gemacht und Schüler der folgenden Institute angenommen: Howard University, Oakwood University, Southern University A&M, Morehouse College, North Carolina Central University, JCSU und Hampton University.

Spieleindustriegipfel zu den Bereichen Vielfalt, Gleichheit und Inklusion

Riot hat sich mit der Entertainment Software Association (ESA) zusammengetan, um ihr dabei zu helfen, am Campus von Riot in Los Angeles den ersten industrieübergreifenden Gipfel für Vielfalt, Gleichheit und Inklusion zu veranstalten. Bei diesem zweitägigen Gipfel sind führende Industrievertreter der Vereinigten Staaten zusammengekommen, um über die dringlichsten Herausforderungen in den Bereichen Vielfalt, Gleichheit und Inklusion zu diskutieren. Die ESA hat den Führungskräften eine Plattform geboten, um bewährte Praktiken zu erörtern, von einander zu lernen, umsetzbare Pläne zur Stärkung ihrer Organisationen auszuarbeiten und positive Schritte für nachhaltige Auswirkungen auf die Spieleindustrie zu setzen.

Offene Innovationsinitiative von IDEO

Wir haben uns mit IDEO, dem Joan Ganz Cooney Center und der Fair Play Alliance (FPA) zusammengetan, um eine offene Innovationsinitiative zu veranstalten, für die die Teilnehmer neue Perspektiven und Ideen zum Aufbau inklusiver digitaler Räume, in denen alle ihr wahres und authentisches Ich zeigen können, einreichen konnten. Diese Initiative wurde von den fortlaufenden Bestrebungen der FPA inspiriert, das Digital Thriving in Online-Gaming-Umgebungen zu fördern. Insgesamt wurden 179 Vorschläge aus 40 Ländern eingereicht, wobei die zehn besten von ihnen zwischen 5.000 und 50.000 USD zur Umsetzung erhielten.

HÖHEPUNKTE IM BEREICH DES SOZIALEN EINFLUSSES

→ Die Spieler haben im Jahr 2022 mehr als **15,6 Millionen USD** an Spendengeldern für den Riot Games Social Impact Fund gespendet.

→ In den Vereinigten Staaten haben beinahe 2.000 Rioter über **331.000 USD** gespendet – eine Summe, die Riot auf über **694.000 USD** verdoppelte.

→ Die Rioter haben im Zuge unseres jährlichen Kuchen- und Goodie-Verkaufs über **64.000 USD** für The People Concern gesammelt.

→ **60 Schülerinnen** haben am „Girls Who Code"-Sommerpraktikum teilgenommen.

Technologiespenden

Die Technologie verändert sich ständig in rasantem Tempo. Um einen Beitrag zur Überwindung der digitalen Kluft zu leisten, spendet die IT-Abteilung von Riot erstklassige Geräte an bedürftige Schüler. Im Jahr 2022 konnten wir insgesamt 694 Geräte, darunter MacBook Pros, iMacs, Laptops und PCs, an drei High Schools und neun gemeinnützige Organisationen verteilen, die sich für einen besseren Zugang zu Technologie und MINKT-Bildung in unterversorgten Communitys im ganzen Land einsetzen.

> ***Die von Riot Games bereitgestellte Technologie ist für die Schülerinnen und Schüler der USC Hybrid High von unschätzbarem Wert. Die Spende von MacBook Pros von Riot hat Projekte wie unsere ‚Creative Senior Theses' ermöglicht, durch die unter anderem das Profil einer Schülerin über ihren Wohnblock in Leimert Park und das Projekt eines anderen Schülers über die Repräsentation von Lateinamerikanern in der Videospielindustrie entstanden sind."***
>
> Sarah Batizy, stellvertretende Direktorin von Student Life Vorbereitung auf das USC Hybrid High College

Ausgaben für Rassengleichheit

Im Jahr 2020 startete der Riot Games Social Impact Fund ein Programm mit Ausgaben für die Rassengleichheit als Teil von Riots Engagement für mehr Rassengerechtigkeit in den Vereinigten Staaten. Zu den bisherigen Empfängern dieser Gelder zählen die ACLU Foundation, das Innocence Project, ColorStack und Gameheads.

Die diesjährigen Gelder in Höhe von 200.000 USD ging an Recidiviz, eine Wohltätigkeitsorganisation, die sich mithilfe eines Teams aus Technologen der sozialen und strafrechtlichen Gerechtigkeit widmet, um Entscheidungsträgern bessere Daten zu liefern und so gerechtere Ergebnisse in der Strafjustiz zu erzielen. Unsere Zuwendungsempfänger erhalten außerdem das ganze Jahr über Unterstützung von Riot. So investiert Riot Noir beispielsweise Zeit, um dem IT-Team zu helfen, und spendet den globalen E-Sport-Mannschaften Laptops sowie Tickets für die Weltmeisterschaft von League of Legends.

> ***Riot Games ist seit dem Beginn unserer Zusammenarbeit im Jahr 2021 einer unserer wertvollsten Partner. Dank ihrer Beiträge (vor allem von Riot Noir) konnten wir im Jahr 2022 unser Team erweitern und einen Community-Manager sowie einen Marketing- & Kommunikations-Manager einstellen. Dadurch konnten wir die Unterstützung für unsere Mitglieder ausbauen und unsere Arbeit einem breiteren Publikum näherbringen, was dazu führte, dass wir unsere Mitgliederzahl im Jahr 2022 um über 2.000 Mitglieder erhöhen konnten. Wir sind dankbar, dass Riot Games uns auf unsere Mission unterstützt, und freuen uns auf die weitere Zusammenarbeit."***
>
> Jehron Petty
> Gründer und leitender Geschäftsführer von ColorStack

Underrepresented Founders

Im Jahr 2020 gründete Riot das Underrepresented Founders Program (URF), um in Startup-Programme von unterrepräsentierten Gründern innerhalb der Gaming-Community investieren zu können. Wir haben bei der Einführung des Programms zunächst 10 Millionen USD bereitgestellt und uns im Jahr 2022 dazu verpflichtet, URF als Bestandteil unseres Investitionsportfolios weiterzuführen. Aktuell arbeiten 15 Spielestudios an verschiedenen Abenteuern und Erfahrungen.

UNTERNEHMEN, IN DIE WIR IM JAHR 2022 INVESTIERT HABEN:

- → Everlight
- → Incredible Dream
- → NuChallenger
- → UMA
- → Wicked Saints Studios
- → Last Gameboard (erneutes Investment)
- → The MIX Games (erneutes Investment)
- → Twin Drums (erneutes Investment)

Nachhaltigkeit

Wir setzen uns dafür ein, den CO2-Fußabdruck unserer Betriebe und Lieferketten auf der ganzen Welt besser zu verstehen und zu reduzieren. Als wir den Spielern die Möglichkeit gaben, Geld aus dem Riot Games Social Impact Fund an Organisationen zu verteilen, die ihnen am Herzen liegen, haben viele Spieler für Organisationen gestimmt, die sich für den Klimaschutz einsetzen, wie die World Wildlife Foundation, das Borneo Project, Rainforest Rescue und Cultiva. Von den 6,2 Millionen USD, die durch die Wohltätigkeitsabstimmungskampagne 2022 zusammengekommen sind, gingen etwa 1,5 Millionen USD an Organisationen, die den Klimawandel bekämpfen.

Im Jahr 2022 haben wir ausführliche Untersuchungen angestellt und unser erstes Greenhouse Gas (GHG) Emissions Inventory anhand der Daten aus dem Jahr 2021 berechnet. Dieses Inventar wird uns dabei helfen, zu verstehen, wie hoch unsere Emissionen in den Kategorien 1–3 (Scopes) sind, wodurch sie verursacht werden und wie wir sie verringern können. Anschließend haben wir diese Daten genutzt, um nach geeigneten Möglichkeiten für die beste Vorgehensweise zu suchen. Das sind die Ergebnisse:

Was sind die GHG-Grundlagen?

Zu den Emissionen gehören Kohlendioxid (CO2) und eine Handvoll anderer Gase, von denen einige große, langfristige Auswirkungen auf das Klima haben. Das GHG Protocol legt einen standardisierten, umfassenden globalen Mess- und Melderahmen für Unternehmen des privaten und öffentlichen Sektors fest.

SCOPE-1-EMISSIONEN sind direkte Emissionen in Zusammenhang mit Kraftstoffen oder Kältemitteln vor Ort, die bei Arbeitsplätzen oder Datenzentren zum Einsatz kommen.
1.735 tCO2e

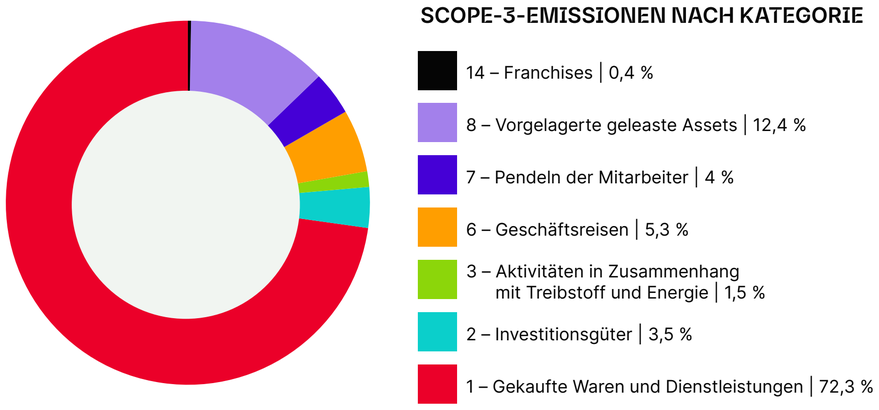
SCOPE-2-EMISSIONEN sind indirekte Emissionen aus zugekaufter Energie (in der Regel Elektrizität), die zum Betrieb von Arbeitsplätzen oder Datenzentren genutzt wird.
6.907 tCO2e

SCOPE-3-EMISSIONEN sind vorgelagerte und nachgelagerte Emissionen. Hierbei handelt es sich im Grunde um alle indirekten Emissionen, die direkt mit den Tätigkeiten des Unternehmens wie gekauften Waren und Dienstleistungen, Geschäftsreisen und öffentlichen Clouds zusammenhängen.
92.369 tCO2e

tCO2e

GESAMTMENGE AN GHG-EMISSIONEN IM JAHR 2021: 101.011 tCO2e

Da der größte Teil unserer Emissionen aus Scope 3 stammt, haben wir Scope 3 in einzelne Kategorien unterteilt.



Wie geht es nun weiter?

Jetzt, da wir unseren Ausgangswert für die Treibhausgasemissionen ermittelt haben, beginnen wir damit, Ziele für die Emissionsreduzierung festzulegen und spezifische Maßnahmen zu bestimmen, die Riot ergreifen kann, um diese Ziele zu erreichen. Wir sind noch dabei, unsere Nachhaltigkeitsziele zu bewerten, und brauchen noch etwas Zeit, um unsere Arbeitsweise und die Beziehungen innerhalb unserer Lieferketten anzupassen. Wir wissen, dass der Fortschritt nicht immer geradlinig verläuft, aber wir verpflichten uns, diese Daten und unsere Fortschritte Jahr für Jahr bekanntzugeben.

VIELEN DANK

Dieser Bericht und die Geschichte von Riot selbst zeigen, dass wir stets bestrebt sind, uns gegenüber den Spielern anständig zu verhalten.

Dieses Mantra wirkt sich auf jede Entscheidung aus, die wir als Unternehmen treffen, und hilft uns dabei, eine bessere Zukunft für den Gaming-Bereich im Allgemeinen aufzubauen. Und wir schätzen uns glücklich, dieses Ziel nicht allein verfolgen zu müssen. Durch die Zusammenarbeit mit Partnern, die unsere Ziele teilen und uns dabei helfen, auf der ganzen Welt etwas zu bewirken, kann Riot dazu beitragen, dass die Zeit und das Geld der Spieler den Dingen zugutekommen, die sie am meisten benötigen.

Wenn du diesen Bericht bis hierher gelesen hast, dann sollte Folgendes kein Geheimnis mehr sein: Es kommt alles auf die Spieler an. Wir wären nicht in der Lage, bei Krisen Hilfe zu leisten, Spenden für Wohltätigkeitsorganisationen auf der ganzen Welt zu sammeln oder jeden Tag unser Bestes zu geben, wenn es nicht Millionen von Menschen auf der ganzen Welt gäbe, die ihre Zeit damit verbringen, im Dschungel zu farmen, den Spike auf B zu platzieren, in LoR ganz auf Demacia zu setzen und ihr Gold auszugeben, damit ihr Carry endlich Sternenwertung 3 erreicht.

Daher möchten wir uns bei den Menschen bedanken, die unsere Spiele spielen.

Riot als Unternehmen ist seinen Spielern verpflichtet. Unsere Arbeit hier zielt darauf ab, ein inklusiveres, nachhaltigeres und wohltätigeres Riot zu schaffen, das uns befähigt, bessere Spiele zu entwickeln, die einen größeren Einfluss auf die Welt haben – heute und für alle zukünftigen Generationen.

UNTERNEHMENSPARTNER

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

Ärzte ohne Grenzen

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

2022: JÄHRLICHER ENGAGMENT BERICHT

RIOT GAMES