2022 VÝROČNÍ IMPACT REPORT

RIOT GAMES

POZNÁMKA OD NAŠICH VŮDCŮ

Hráči jsou hnací silou všeho, co děláme.

Hráči jsou hnací silou všeho, co děláme. Naše schopnost sloužit komunitám po celém světě díky vysoce rezonantním hrám a zážitkům je možná jen díky tomu, že Rioteři posouvají hranice možného, aby rozvíjeli hráčský zážitek. Hry mají možnost vytvořit skutečný a dlouhodobý dopad na svět kolem nás. Právě proto je důležité, abychom se neustále snažili zlepšovat a zároveň se drželi cíle, díky kterému je Riot jedinečným místem.

Jako firma věříme, že máme odpovědnost vůči hráčům i Rioterům. Znamená to podporovat naše lokální komunity díky charitativním událostem, které přispívají miliony dolary od hráčů na Riot Games Social Impact Fund a reagují na výzvy velkých humanitárních krizí. Znamená to být firmou, kde mohou všichni Rioteři přispívat k prostředí, aby měl každý hráč a Rioter pocit, že je slyšen, viděn, oceněn a respektován. Znamená to využívat různých perspektiv a kulturních zážitků, abychom do svých her mohli vytvářet autentické šampiony a agenty. A znamená to investovat a otevírat dveře talentům, které tradičně neměly přístup k hernímu a zábavnímu průmyslu, aby příští generace herních vůdců dobře reprezentovala svět, ve kterém žijeme.

Rozvíjet kulturu a snažit se o globální dopad je obrovské úsilí. Není to výsledek jen jednoho člověka či skupiny; je to výsledek hráčů, partnerů a Rioterů, kteří pracují společně. Máme velké štěstí, že jsme součástí této neuvěřitelné herní komunity – oboru, který pokrývá rozmanité lidské zážitky z celého světa a umožňuje nám skutečné propojení.

Naše týmy mají stejný cíl, který spočívá ve tvorbě globálně významné, inkluzivní a rozmanité budoucnosti hraní.

Když Riot začal sdílet tyto zprávy v roce 2019, byla to snaha o transparentnost. Transparentnost ohledně našich dat, programů, které vytváříme, a pokroku, který děláme ve všech součástech našeho podnikání. Za ty roky se naše práce vyvinula, ale evoluce podle definice nikdy skutečně neskončí. Každoročním cílem této zprávy je ukázat náš pokrok, zatímco zdoláváme horu vstříc lepšímu světu a budoucnosti pro Riot, herní průmysl a hráče.

Patty Dingle
Globální šéfka diverzity a inkluze

Jeffrey Burrell
Globální šéf Social Impact

Obsah této zprávy

01 LIDÉ 04
- V číslech 05
- Nábor 07
- Benefity 09

02 PODPORA 10
- Inkluzivní skupiny Rioterů 11
- Social Impact Fund 12
- Vliv Rioterů 13

03 GLOBÁLNÍ ZÁŽITKY HRÁČŮ 16
- Zastoupení ve hrách 17
- Zážitky ve hrách 21
- Inkluze ve hrách 22
- Důvěra a bezpečí 23

04 PŘÍŠTÍ GENERACE 25
- Investice do komunity 27
- Udržitelnost 29

LIDÉ

Stejně jako Willumpova sněhová koule, která se kutálí po Freljordu, se rozvíjíme rychle.

Od roku 2019 se velikost našich týmů zdvojnásobila. Přešli jsme od jedné hry k pěti. Přinesli jsme víc esportovních soutěží víc vášnivým fanouškům z celého světa. Založili jsme zábavní divizi, která hráčům přinesla Arcane, náš první televizní seriál.

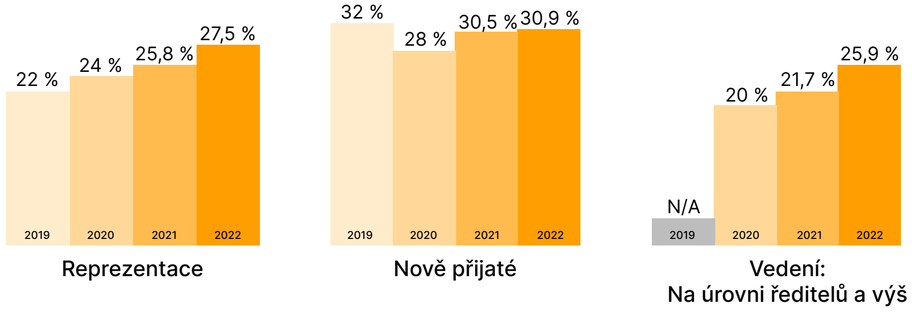
A to jsou jen ty změny, které vidí veřejnost. V zákulisí jsme nadále kultivovali místo, kam mohou Rioteři do práce nosit své celé já – identity, perspektivy, styly a řemesla – a podporovat tak sounáležitost, řešit výzvy a přinášet úžasné zážitky hráčům po celém světě. Toto úsilí by nebylo možné bez interních transformací a iniciativ, které posouvaly kulturu Riotu kupředu a zároveň zachovávaly hodnoty, díky kterým byla tato firma jedinečná už předtím.

UZNÁNÍ

- → Human Rights Campaign Certified – skóre 100
- → Certifikát Skvělé pracoviště s 95% schválením Rioterů
- → 36. místo na seznamu skvělých pracovišť pro rodiče
- → Jmenování nejlepším pracovištěm v Irsku v oboru technologií

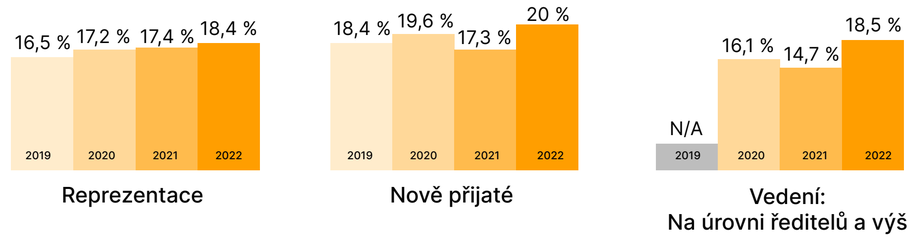
V číslech

Rioterky

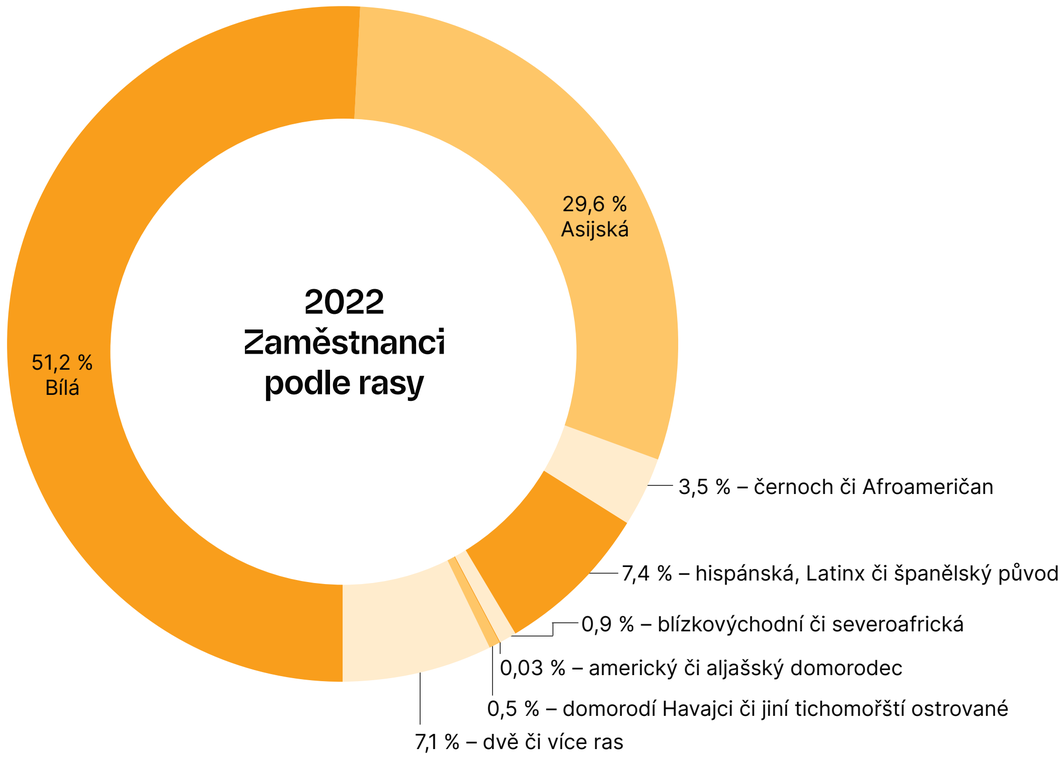


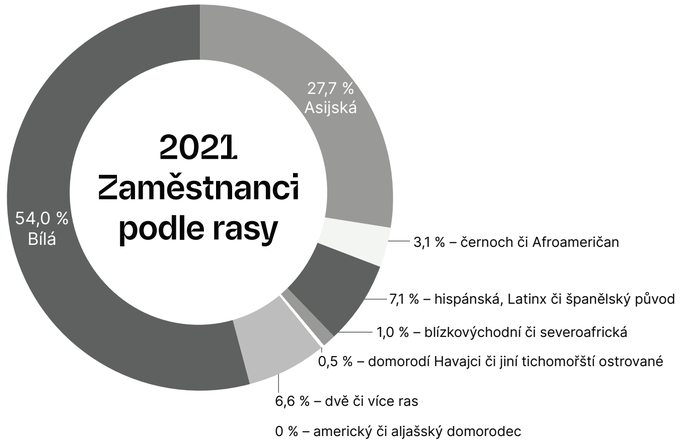
Ženy = žena, cisgender žena, transgender žena

Nedostatečně zastoupené menšiny v USA



Nedostatečně zastoupené menšiny = černí či Afroameričané, Hispánci, Latinx či španělský původ, domorodí Američané či domorodí Aljaščané, domorodí Havajci či jiní tichomořští ostrované a dvě či více rasy v USA



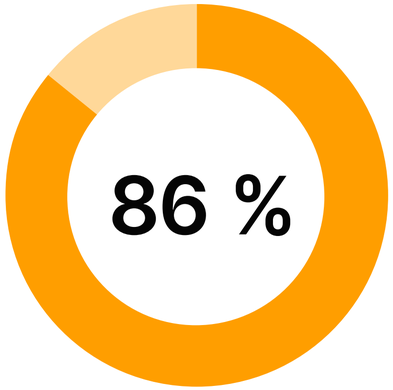


Pod lupou

Když jsme se vydali na cestu za zlepšením reprezentace ve hrách a transparentností ohledně našeho postupu, věděli jsme, že to bude nějakou dobu trvat. Zatímco jsme se během posledních pár let rozvíjeli, zvýšili jsme procento jak žen, tak nedostatečně zastoupených menšin na manažerských pozicích, vedoucích pozicích i v celém Riotu.

V USA se v roce 2022 procento nedostatečně zastoupených menšin v Riotu zvýšilo v úplně každé kategorii pracovních sil Riotu. Meziroční sledování těchto kategorií nám pomáhá pochopit, jestli se našim snahám v rámci D&I daří podporovat inkluzi – a pomáhá nám ji zlepšovat, pokud ji nepodporuje. Ačkoliv jsme v růstu zaznamenali pokroky, chceme se snažit ještě víc. V roce 2023 budeme pracovat s novými i stávajícími partnery zaměřenými na nábor, aby nám pomohli zvýšit počet rozmanitých kandidátů, kteří se hlásí do Riotu. Rovněž budeme nadále rozšiřovat lidskou strategii v náboru, udržení a zapojení zaměstnanců, aby každý, kdo projde našimi dveřmi, měl příležitost k růstu a vývoji.

V roce 2022 Riot představil novou funkci v rámci našich systémů pro Riotery v Americe, kde se mohou dobrovolně přihlásit ke své sexuální orientaci, a rozšířili jsme možnosti vlastního popisu genderové identity. Tyto dobrovolné reakce nám pomohou lépe měřit zapojení konkrétních komunit Rioterů a získávat důležitá, detailní data o složení naší pracovní síly. O tomhle vás budeme informovat ve zprávě z roku 2023, až budeme mít data za celý rok.



Hodnocení indexu inkluze

Hodnocení indexu inkluze

Každý rok v rámci globální ankety Riotu (GRS) provádíme v celém Riotu dvě interní ankety. GRS je pro nás způsobem, jak měřit pocity Rioterů ohledně toho, co v Riotu funguje dobře a co do budoucna potřebuje větší podporu. Anketa po Rioterech chce, aby odpovídali na otázky jako „Mám pocit, že jsem osobně součástí Riotu“ a „Můžu sdílet své myšlenky, názory a perspektivu (o práci i jiných věcech), aniž by mě ostatní Rioteři soudili.“

Jejich odpovědi nám pomáhají určit hodnocení inkluze, což je klíčová metrika, pomocí které měříme naše snažení v rámci kultivace sounáležitosti se všemi Riotery. Pokud hodnocení indexu poukáže na mezery v tom, jak Rioteři v Riotu vnímají inkluzi, pracujeme přímo s vedoucími obchodních jednotek, abychom vytvořili a implementovali akční plány D&I, které jsou těmto týmům šité na míru.

Rovnost platů

Chceme, aby si Rioteři byli svými platy jistí.

Abychom pomohli posílit spravedlnost a konzistenci ve způsobu, jakým Riot spravuje výkon zaměstnanců, rozmanitý multidisciplinární tým reviduje každoroční výkonnostní žebříčky a stará se o rovnost na všech demografických úrovních v Riotu. Riot má navíc dlouhodobé partnerství s expertní třetí stranou kvůli provádění komplexních kontrol platové rovnosti několikrát do roka. Tento proces využívá různých kontrol, aby vyhodnotil, jestli jsou výsledky platů a povyšování pro ženy a málo zastoupené menšiny srovnatelné se všemi Riotery.

* Na základě výsledků tohoto hodnocení jsme si jistí, že neexistují žádné statisticky významné rozdíly v platech ani povyšování u lidí v těchto skupinách.

Náborová partnerství a větší zastoupení

Dnešní Riot je zodpovědný za Riot v budoucnu. Coby velká herní společnost se domníváme, že Riot má odpovědnost podporovat inkluzivnější průmysl, který bude vítat lidi nehledě na jejich původ či zážitky. Tohle začíná vytvořením většího přístupu k příležitostem prostřednictvím kombinace interního úsilí a externích partnerství.

Gaming 'Cxmmunity' Co.

V roce 2022 jsme uzavřeli partnerství s neziskovou organizací Gaming 'Cxmmunity' Co., která vytváří rovné příležitosti pro rozvoj pracovní síly v esportech a herním průmyslu pro černé, domorodé a barevné komunity. Naše partnerství se soustředí na virtuální workshopy, placené stáže a nakonec na nábor kandidátů ze studentské sítě Cxmmunity.

Když MS zavítalo do Atlanty v Georgii, Riot Games, Gaming 'Cxmmunity' Co. a Cxmmunity Media uspořádaly dvoudenní událost „The KickBack" pro málo zastoupené studenty středních škol a Historically Black College and University (HBCU).

Během události sdíleli černí Rioteři se studenty své zážitky z oboru i z práce v Riotu a dávali jim obecné kariérní rady. Díky inspiraci, propojování a sdílení příběhů Rioterů chceme odstranit některé překážky, kterým černí studenti čelí, zatímco usilují o budoucnost ve hrách.

> Rioteři se překonali a oddali se HBCU a dalším rozmanitým studentským publikům. Díky měsíčním workshopům a besed jsem se dočkal velkého vděku od studentů za to, že Riot do nich investuje čas a informace. Můj oblíbený příběh se točí kolem toho, že během The KickBack pomáhali náboráři a náboroví manažeři Riotu studentům revidovat životopisy naživo, prezenčně."
>
> Julian Fitzgerald
> Výkonný ředitel Cxmmunity

THE KICKBACK

1000+ účastníků

230 studentů HBCU z 10 škol se zúčastnilo

1,3 mil. jedinečných zhlédnutí živého streamu celkem

10 tis. $ uděleno v rámci stipendií prostřednictvím přehlídky League of Legends a VALORANTU

Na akci Out + Equal 2022 se Rioteři z týmů D&I, Lidé a RIG spojili s vůdci, aby sdíleli ty nejlepší metody pro zlepšování zážitků LGBTQ+ na pracovišti.

Členové Riot Noir se zúčastnili akce Afrotech, aby si popovídali o černé kultuře, technologii a inovaci a verbovali kandidáty na volné pozice, včetně techniků QA a softwarových inženýrů.

BENEFITY

Staráme se o Riotery, ať už jsou kdekoliv.

Ačkoliv se benefity můžou lišit podle země a regionu, snažíme se poskytovat konzistentní a komplexní možnosti, které Rioterům umožní vybrat si plány a služby podle svých potřeb.

Kromě zdravotní péče, důchodových benefitů a otevřené zásadě placeného volného času jsou zde nové možnosti, které jsme americkým Rioterům dali v roce 2022:

Rodinná péče

Zvýšená reproduktivní zdravotní péče, která zahrnuje náklady na cesty do zahraničí a případné relokační služby pro každého, kdo potřebuje dodatečnou podporu mimo svůj stát.

Zvýšená plodnost, adopce a náhradní mateřství díky Kindbody a dalším pomocným zdrojům, které poskytují komplexní podporu.

LGBTQ+

Zvýšené benefity v rámci zdravotní péče spojené s LGBTQ+ pro Riotery a jejich rodiny, které jsou součástí komunity.

Odpočinek a zotavení

Riot spustil první placený dovolenkový program, který dává Rioterů s alespoň 7 odpracovanými roky 2 až 6 měsíců osobního volna. V roce 2022 se do tohoto programu přihlásilo **14,6 % oprávněných Rioterů**.

Wellness a podpora na místě

Přidali jsme první posilovnu na pracovišti pro Riotery a kontraktory včetně moderního vybavení pro kardio, posilování a CrossFit a také masážní pistole a další vymoženosti.

Poskytovali jsme každoroční bezplatné předplatné Inner Dimension TV, nové platformy duševního zdraví pro Riotery a kontraktory.

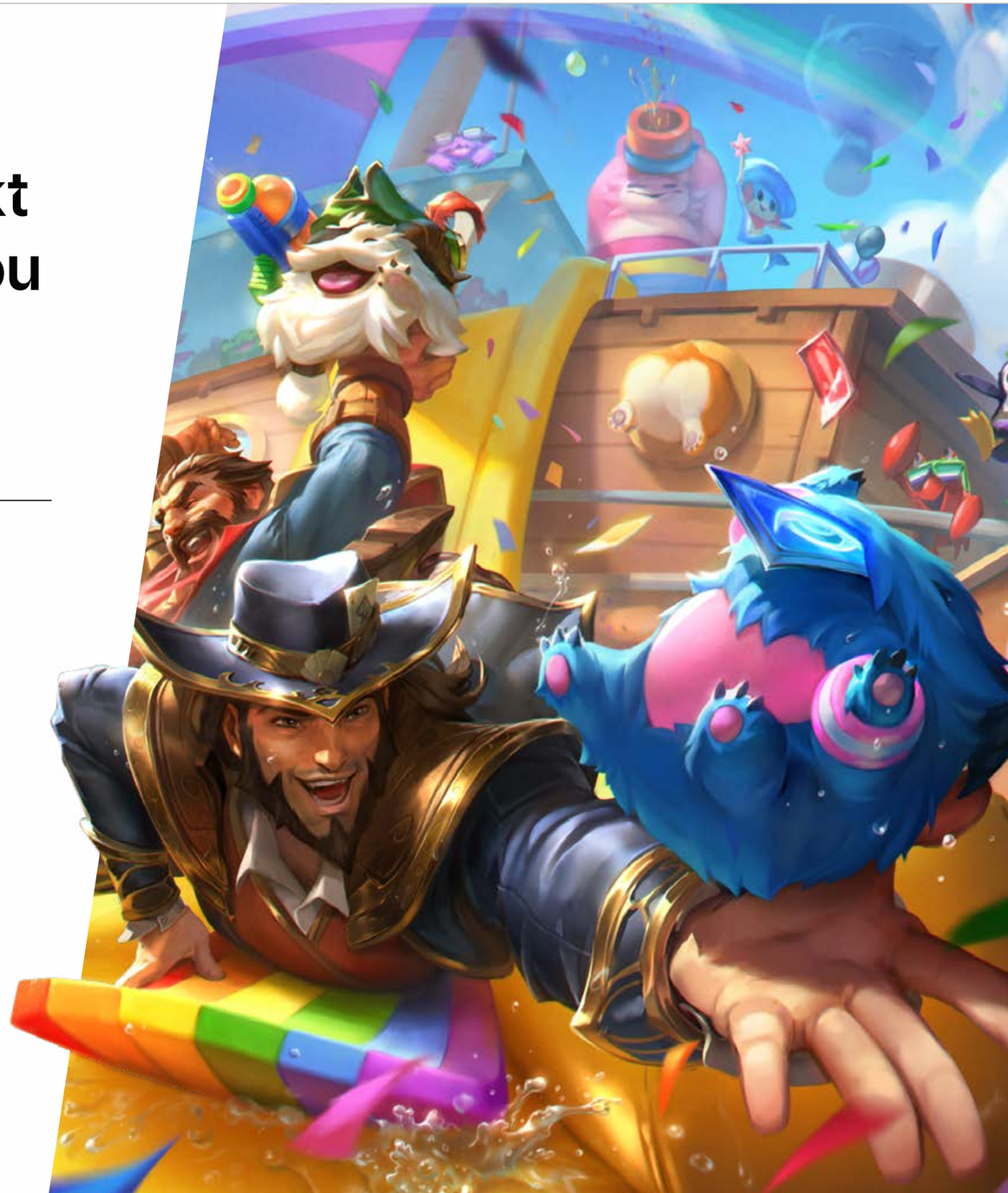
Dorovnávání příspěvků

V roce 2022 jsme několikrát aktivovali dvojnásobné dorovnávání příspěvků, abychom Rioterům pomohli poskytovat větší pomoc programům, které jsou pro ně důležité, včetně humanitárního úsilí ve východní Evropě, práv na reprodukci, mírnění tragédií a památku a osvětu ohledně LGBTQ+.

PODPORA

Komunita, kterou v Riotu podporujeme, má dominový efekt na globální komunity, kterým svou podporou sloužíme.

Když se sejdeme s našimi týmy, sjednocujeme mozaiku kultur, ze kterých se Riot Games skládá, a udáváme rytmus tomu, jak procházíme světem během nejistého období. Velká část naší kultury se soustředí kolem chování a zásad, které jsou pro nás důležité – ty tvoří tu jemnější stránku naší práce: budování důvěry, kultivace empatie a povzbuzování ostatních. Toto úsilí vede k tomu, jak investujeme do komunit, které podporují naše hry po celém světě.



Inkluzivní skupiny Rioterů (RIG)

Inkluzivní skupiny Rioterů (RIG) jsou firemní zaměstnanecké skupiny založené na sdílené identitě a životních zážitcích, které Rioterům pomáhají vybudovat pocit sounáležitosti, obohacovat profesní a osobní vývoj a podporovat strategii D&I. Ačkoliv RIG nabízejí prostor Rioterům se společnými prožitými zážitky, aby mohli budovat komunitu, jsou otevřené všem Rioterům nehledě na identitu či příslušnost ke komunitě, aby povzbudily spojence, kteří tak budou moci lépe podporovat komunitu jako celek. RIG pořádají komunitní události s externími partnery, vytvářejí osvětové programy zaměřené na inkluzi a pracují s naším týmem D&I a regionálními Riotery na podpoře herních týmů, aby náš obsah autenticky reprezentoval jejich komunitu.

> ***Riot a Unidos našemu týmu nesmírně pomohly, nejen nezbytnými financemi, ale také radami, podporou a komunitou v rámci ekosystému Riotu. Zaměstnanci Riotu jsou obrovsky zapálení do práce, kterou děláme v rámci Latinx in Gaming. Díky pomoci Riotu a skvělých lidí, se kterými pracujeme po celé zemi, můžeme poskytovat tolik potřebné zdroje na zaplnění mezer, kvůli kterým lidé na okraji často nemohou vstoupit do herního prostoru. Naše partnerství s Riotem je tak cenné, protože nám pomáhají nejen s financováním, ale od začátku do konce se zajímají o dopad, jaký budou mít.“***
> Cristina Amaya
> Prezidentka a spoluzakladatelka Latinx in Gaming

Regionální komunity

RIG byly vždy otevřené každému Rioterovi nehledě na to, ve které pobočce pracuje nebo jakou komunitu reprezentuje, ale v roce 2022 jsme začali oficiálně rozšiřovat přítomnost RIG do více regionů. Cílem těchto regionálních RIG je vytvořit lepší regionální osvětové programy, které se konkrétně zaměřují na problémy, jimž čelí Rioteři v dané komunitě. Rioteři pocházejí ze široké množiny prožitých zážitků a původů, a tak jsme v roce 2022 založili Riot Women EMEA, Duhové Riotery EMEA, Riot Women Asia a Duhové Riotery v Asii, abychom Rioterům dali více šancí budovat komunitu a mluvit o rozdílech, výzvách a nuancích mezi jednotlivými zeměmi.

RIOT GAMES SOCIAL IMPACT FUND

Každý hráč VALORANTU ví, že občas je důležité hodit pušku spoluhráči, abyste vám pomohl vyhrát kolo. Takhle fungují ty nejlepší týmy.

Pomáhat je pro Riotery důležité ve hře i mimo ni a to v jistém měřítku děláme prostřednictvím Riot Games Social Impact Fund.

Riot Games Social Impact Fund je motor, který pohání naše charitativní příspěvky a umožňuje hráčům být silou dobra v komunitách po celém světě. Social Impact Fund je oddělená entita nezávislá na Riot Games, díky čemuž můžeme napřímo poskytovat investice organizacím po celém světě, které usilují o řešení některých nejpalčivějších problémů světa.

Příspěvky mezinárodním charitám jsou komplexní proces a tento model nám umožňuje oslovit neziskovky, které vytvářejí pozitivní dopad všude tam, kde naši hráči žijí, a podporují místní aktivity, které jsou pro ně nejdůležitější. Díky tomu, že podporujeme humanitární pomoc, poskytujeme finanční granty vhodným neziskovkám a pomáháme dostat peníze od hráčů tam, kde jsou nejvíc zapotřebí, je Social Impact Fund tajnou zbraní Riotu pro budování skutečného a dlouhodobého dopadu.

Od založení Social Impact Fund v roce 2019 jsme vybrali 47,9 milionů dolarů (přes miliardu korun) a podpořili jsme přes 400 neziskovek ve 28 regionech.

VLIV RIOTERŮ

Humanitární pomoc Ukrajině

Když vypukl konflikt na Ukrajině, Riot se okamžitě pustil do práce a podporoval uprchlíky v tomto regionu. Spustili jsme herní benefice v našich hrách a za pouhý týden hráči přispěli 4,4 miliony dolarů (přes 94 milionů korun). Riot sám přidal další 1 milion dolarů (přes 21 milionů korun), což dohromady dělalo 5,4 milionů dolarů (přes 115 milionů korun). 100 % těchto peněz se rozdělilo mezi tři neziskové organizace – International Medical Corps, Lékaři bez hranic a Polský červený kříž – které se napřímo věnují humanitární pomoci ve východní Evropě.

BĚHEM ROKU Rioteři z celého světa nadále hledali způsoby, jak pomáhat. V květnu Riot financoval vzdělávací program Learning & Integrating Through Gaming Initiative, který vytvořili dva Rioteři z Polska Wiktor C. a Grzegorz S. a který díky hrám, umění a cosplayi učil ukrajinské děti, jež nyní žijí v Polsku, místní jazyk, aby jim pomohl lépe se integrovat do nové komunity a připravit se na nadcházející školní rok.

Riot se spojil se dvěma místními partnery, aby tento program uskutečnil: s esportovní a herní organizací Devils.one, která se specializuje na pořádání herních táborů a osvětových programů, a se školou Materynka, místní školou ve Varšavě pro děti a mládež z ukrajinských rodin, jež emigrovaly do Polska. Poté, co tento čtyřměsíční kurz v srpnu skončil, 95 % ze 100 zúčastněných dětí úspěšně složilo jazykový test, který jim umožnil začít nový školní rok. Průměrná úspěšnost tohoto testu je 71 %.

> ***Jakožto globální firma můžeme ve světě způsobit velkou pozitivní změnu, ale záleží to na nás, na Rioterech. To, jak rychle Riot zareagoval, aby můj sen uskutečnil, mě inspirovalo a dojalo. Riot je jen název, ale jsou to právě Rioteři, zapálení lidé pracující po celém světě, kteří tuto firmu pohánějí a každý den se starají o to, aby byla úžasná.“***
> Wiktor C., spoluzakladatel Learning & Integrating Through Gaming Initiative

V PROSINCI ukrajinský Rioter vedl iniciativu na vyrobení sad do chladného počasí pro Ukrajince, kteří přišli o domov kvůli válce a čelili kruté zimě. Tyto sady zahrnovaly deky, oblečení, batohy a další nezbytné předměty pro překonání chladu.

V IRSKU Hypixel Studio Riotu využilo Riot Games Social Impact Fund k přemístění, podporování a ubytování 54 ukrajinských uprchlíků v severoirském Derry.

> ***Dlouhodobý a neochvějný závazek Riot Games vůči International Medical Corps měl výrazný dopad na naši schopnost dostat se k lidem ve velké nouzi po celém světě. V oblastech zasažených přírodními katastrofami, konflikty a nemocemi rychlost zachraňuje životy a okamžitá podpora Riot Games během té řady let se často ukázala jako klíčový prvek, který nám pomohl dostat se k lidem, kteří by se jinak pomoci nemuseli dočkat.“***
> Rebecca Milner, hlavní důstojník dopadu, International Medical Corps

VLIV RIOTERŮ

Global Service Month

Firmou, kterou jsme dnes, jsme díky lidem, kteří hrají naše hry. Podpora hráčů znamená víc než jen vytváření herních zážitků, které mají rádi. Znamená to podporovat lokální komunity, dorovnávat charitativní příspěvky a dobrovolnické hodiny a rozvíjet programy, které vytvářejí další způsoby, jak mohou Rioteři pomáhat.

Jedním z takových programů je Global Service Month. Během posledních sedmi let se Rioteři v létě scházeli, aby v rámci dobrovolnické práce pomáhali charitám a vedli projekty ve svých lokálních komunitách. Letos se Rioteři z celého světa do této pomoci vrhli naplno.

Jelikož ve většině zemí byla omezení kvůli COVIDu z velké části zrušena, Rioteři se mohli sejít osobně na deseti akcích v našich pobočkách v Los Angeles, St. Louis, São Paulu, Hong Kongu, Soulu, Ciudad de México, Šanghaji a Singapuru. Od vedení lokálních studentů přes pomáhání se zásobováním komunitních potravinových bank až po zkrášlování pláže – každá pobočka se rozhodla pro cíl, který chce podporovat, a dobrovolníci se vrhli do práce.

> ***V srpnu 2022 Riot Games pozvalo 16 našich mladých beneficientů a jejich opatrovníků, aby se na své pobočce přidali k workshopu Career Discovery. Díky tomu se mohli podívat, co Riot dělá, a lépe pochopit různé kariérní možnosti dostupné v herním průmyslu. Byl to celkově obohacující a vzrušující zážitek pro naši mládež! Club Rainbow se těší na další významná partnerství s Riot Games, aby mohl podporovat a měnit životy našich beneficientů.“***
>
> Sophya Lim, pomocná výkonná ředitelka, Club Rainbow (Singapur)

VLIV RIOTERŮ

Legendary Support

Jelikož jsme firma, která se soustředí na hráče, služba hráčské komunitě vždy přesahovala samotné hry. Legendary Support je dobrovolnický program, v jehož rámci hledáme jedinečné příběhy hráčů, které vyčnívají mezi ostatními. Když takové příběhy najdeme, vybereme Riotery, kteří pro tyto hráče udělají něco neuvěřitelného.

Letos jeden z našich hráčů zveřejnil na Redditu milostný dopis věnovaný League of Legends.

Napsal, že kvůli zhoršujícímu se zraku kvůli neléčenému zelenému zákalu brzy po zveřejnění svého příspěvku odehraje svůj poslední zápas v LoL. Rioteři tento příběh předali týmu Social Impact a věděli, že to bude dokonalá příležitost pro náš program Legendary Support. Rioteři do toho šli naplno a vytvořili audioknihu komiksu o Lux a 3D výtisky Luxiny hole a Senniny zbraně, aby si mohl nadále užívat kouzlo Runeterry.

Projekt korejské kultury a dědictví

Rok 2022 značil 10. výročí našeho partnerství s Korean Cultural Heritage Administration, která si klade za cíl restaurovat a uchovávat korejské národní artefakty. Letos jsme zachránili cennou královskou relikvii z dynastie Čoson z 19. století. V rámci herní události se navíc sešlo 4,1 milionu korejských hráčů League of Legends, aby toto výročí oslavili a šířili povědomí o zachování bohaté korejské historie.

> ***Projekt Riot Korea Social Impact na ochranu a podporu korejského dědictví vyčnívá z řady ostatních kampaní sociální odpovědnosti, protože trvá už přes deset let. Ukázat nové generaci význam kultury a kulturního dědictví je obtížné, protože vyžaduje fascinující body, které dokážou vyvolat vzrušení. Cultural Heritage Administration by ráda vyjádřila vděk Riot Games za to, že v rámci tohoto úkolu přebrali iniciativu. Riot Games je nepochybně bezkonkurenční podporovatel co do šíře i konzistence.“***
>
> Young Ki Jang, zástupce ředitele, Sout Korea Cultural Heritage Administration

GLOBÁLNÍ ZÁŽITKY HRÁČŮ

Zdrojem našich ambicí jsou hráči.

Jelikož jsme rozšířili své světy, abychom hráčům poskytli podmanivější zážitky, vylepšili jsme způsob, jak navrhujeme postavy, aby odrážely globální komunitu. Tento krok vedl ke svěžím a autentickým příběhům, které podle nás ustojí zkoušku času. Zatímco tyto příběhy vyprávíme, chceme zároveň dělat významné změny přímo u hráčů. Díky našim herním beneficím jsme zpřístupnili víc možností, jak mohou hráči projevovat svou vášeň, a letos do toho hráči opravdu šlápli naplno.

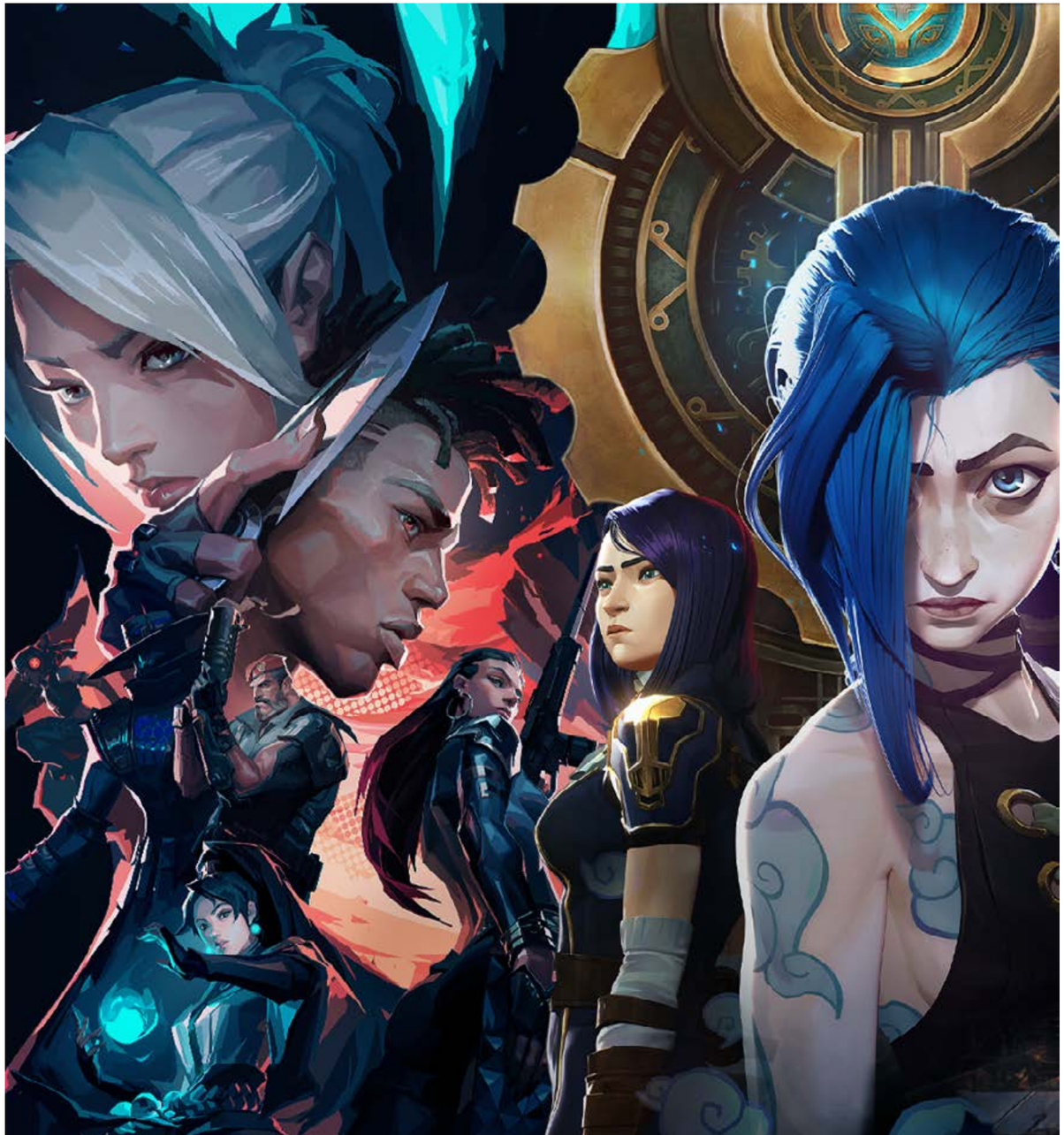
Zastoupení ve hrách

Hry, které děláme dnes, by měly působit autenticky i za několik let. Když si rodič poprvé sedne se svým náctiletým dítětem, aby si zahráli LoL, dnes vytvořený šampion by měl přinášet stejnou zábavu jako o generaci dřív. Starat se o to, aby postavy v našich hrách byly rozmanité, dynamické a autentické, není důležité jen pro reprezentaci, ale také proto, aby byly naše herní světy stvořeny pro budoucnost.

V roce 2022 jsme viděli řadu nových šampionů a agentů, kteří čerpali inspiraci z komunit po celém světě. Aby byl každý z nich přesný, reprezentativní a kulturně autentický, spolupracujeme přímo s externími experty, RIG a globálními týmy v rámci dohledu nad designovými volbami.

*

Pokaždé, když vyvíjíme nového šampiona či agenta, požádáme náš úderný tým D&I složený z profesionálů D&I, regionálních Rioterů a členů RIG, aby revidovali design, příběh a umělecké směřování. Toto rozhodnutí je klíčové pro tvorbu dalších postav z různých komunit z celého světa, zejména z těch, které ve hrách a zábavním průmyslu často nevídáme.



Šampioni v League of Legends

V roce 2022 se do soupisky League of Legends přidalo celkem pět nových šampionů. Kromě K'Santeho byly další čtyři samé ženy. Od posedlé veselé válečnice po vůdkyni bezduché Prázdnoty – tyto ženy poskytovaly nové pohledy na celou řadu zážitků, které utvářejí ženy na Runeterře.

Osobnosti a schopnosti těchto šampionek jsou sice velmi odlišné, ale mají několik společných rysů; jsou to ženy, proslavily se samy a jsou nesmírně mocné. Pokud byste chtěli tyto ženy strčit do jednoho pytle, zbylo by vám jen pár roztrhaných hadrů.

Renata Glasc

Chemobaronka, která ovládá Zaun pomocí nelítostného kapitalismu.

Nilah

Válečnice posedlá démonem radosti, která nyní likviduje nepřátele s nekonečným jásotem.

Bel'Veth

Císařovna Prázdnoty vede záhadné jsoucno, které nechce nic a zároveň všechno.

Zeri

Neonová stránka Zaunu, která po Žlebu běhá jako blesk.

K'Sante

K'Sante, poslední šampion z League of Legends, který vyšel v roce 2022, je výsledek práce týmů z celého Riotu, které chtěly vytvořit šampiona, jenž do LoL přinese něco nového. Je to tank, který odhazuje obranu, aby si to mohl rozdat 1v1 proti těm nejděsivějším duelistům. Muž, který představuje nový pohled na to, jaké to je být černochem na Runeterře, a čerpá inspiraci ze západoafrické kultury. A bájný lovec příšer, který kvůli touze dostát vlastnímu očekávání ublížil muži, kterého miluje ze všeho nejvíc.

Při vytváření K'Santeho čerpali Rioteři z vlastních kulturních zdrojů. Vše jsme konzultovali s Riot Noir, naším RIG pro černé Riotery, a Rainbow Rioters, RIG pro Riotery LGBTQ+, abychom zajistili, že K'Sante bude autenticky reprezentovat jejich komunity.

> ***Strávil jsem hodně času přemýšlením o tom, jak bychom mohli vytvořit černého šampiona, který by působil jinak než ti, které už máme. Senna, Lucian, Ekko, Rell a Pyke jsou skvělé postavy... které proti něčemu bojují. Všechny je definují jejich problémy či okolnosti. Z větší části nebyli hybateli vlastního života a příběhu.***
>
> ***Tím nechci říct, že je to pro tyto jednotlivé šampiony problém – spoustu skvělých postav definují jejich problémy. Ale dobrá reprezentace, zejména v široké soupisce, jako je v LoL, pochází z prezentace všech úhlů. Není tu žádný černý šampion jako Garen, který problémům čelí, ale nenechá se jimi definovat. Nikdo to nemá pod kontrolou. A tak jsme chtěli vytvořit právě takovou černou postavu. Někoho, kdo má problémy, ano, ale někoho, kdo má situaci, život a svůj osud pod kontrolou, prostě vzor Nazumah.“*** - AzuBK

Nejnovější agenti VALORANTU *

Na rozdíl od LoL mají agenti VALORANTU mnohem pevnější kořeny ve skutečném světě. Místo aby z kultur čerpali inspiraci, přímo je zastupují.

Fade

Design Fade v sobě zahrnuje hennu, kočky, korálky pro ochranu před uřknutím, sny a noční můry: samé důležité části turecké kultury. Díky spolupráci přímo s tureckými Riotery a lokalizačním týmem vytvořil tým VALORANTU agenta, který reprezentoval tureckou kulturu, a zároveň se vyhnul stereotypům, jež jsou při zobrazování Turků v hrách obvyklé.

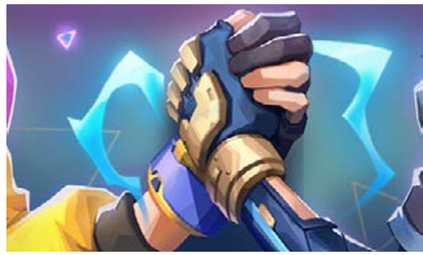
Harbor

Při tvorbě indického agenta Harbora se tým VALORANTU setkal s indickými Riotery, aby se seznámil s jejich pohledem, a využil i služeb akademického konzultanta pro zachycení indické bohaté historie, tamní mytologie a kultury. Výsledkem je dobrodruh hledající poklady, který má složitý charakter a dodává agentům v protokolu VALORANTU další rozměr.

Neon

Zatímco v League of Legends šířila chaos Zeri, do VALORANTU přibyla Neon. Tato filipínská agentka z Manily je bleskově rychlá, hýří barvami a je Filipínkou do morku kostí. Neon vytvářel náš tým v singapurské pobočce společně s filipínským Rioterem. O její dabing se postarala filipínská herečka a hudba doprovázející oznámení jejího vydání je z pera filipínské hudebnice jménem Ylona Garcia.

Zážitky ve hrách



Hvězdní strážci zachraňují svět

Hvězdní strážci – soubor příběhů, herních režimů a kosmetického obsahu, čerpající inspiraci z anime o dívkách nadaných magickými silami – žijí v alternativním vesmíru, ve kterém jsou někteří z našich šampionů vyobrazeni jako hrdinové, snažící se zachránit svět před silami zla.

V League of Legends, Wild Rift, Legends of Runeterra a Teamfight Tactics se hráči z celého světa spojují k záchraně vesmíru kupováním kosmetického obsahu, účastí v herních festivalech, v rámci nichž se vybírají peníze na dobročinné účely, a také tím, že se zkrátka dobře baví ve světě Hvězdných strážců.

Naše celosvětové týmy vynaložily nemalé úsilí, aby hráčům poskytly jedinečnou možnost ponořit se do tohoto komplexně propracovaného světa a oslavit žánr, který mu byl inspirací. V Číně vytvořili Rioteři knihu plnou krásných fanouškovských kreseb ve stylu čínských a japonských doujinů, které dominují fandomům. Korejští hráči a milovníci K-popu si mohli vychutnat emocionální a nadpozemskou korejskou verzi oficiální hymny Hvězdných strážců 2022 „Everything Goes On“ od Portera Robinsona v podání K-popové hvězdy Chunghy.

Ve Spojených státech se Hvězdní strážci objevili na Anime Expo, největším anime setkání v Severní Americe, a to včetně stánku, ve kterém se mohli mnozí milovníci anime s Hvězdnými strážci poprvé seznámit. Na Filipínách spustil náš tým pro region APAC v anime kavárně v Manile Uměleckou akademii Hvězdných strážců. A na závěr Rioteři v Brazílii se naprosto překonali a spojili se kvůli Hvězdným strážcům s místními restauracemi, vytvořili webovou stránku pro brazilské hráče, vzali Hvězdné strážce na setkání Anime Friends a udělali i mnoho dalšího.

5 mil. $ **vybrali hráči pro Riot Games Social Impact Fund během kampaně Hvězdných strážců.**

Balík Give Back Bundle ve VALORANTU

V roce 2022 hlasovali hráči VALORANTU ohledně toho, které čtyři předchozí oblíbené skiny zbraní chtějí znovu vidět ve hře. Ty se pak staly součástí balíku Give Back Bundle, ze kterého polovina výnosů za skiny zbraní a 100 % výnosů za dodatečný obsah putovalo přímo do Riot Games Social Impact Fund. Prostřednictvím balíku Give Back Bundle tak hráči VALORANTU vybrali na dobročinné účely **4,5 milionu dolarů**.

Kampaň s hlasováním o charitách

Jsme hrdí na to, že přinášíme různé způsoby, jak mohou hráči prostřednictvím našich titulů přispívat na dobrou věc. V roce 2022 jsme tuto možnost posunuli opět o krok dál a dali hráčům příležitost přímo vybrat, jakým způsobem má Social Impact Fund rozdělit 6,2 milionů dolarů mezi dobročinné organizace z celého světa. Vybrali jsme 28 regionů, přičemž v každém z nich bylo možné hlasovat o třech charitách. Jelikož každá z nich se zabývá nějakou důležitou věcí, obdržely všechny po 25 % z celkové množiny příspěvků pro svou oblast, přičemž vítězné dobročinné organizaci připadlo 50 %.

VÝSLEDKY KAMPANĚ S HLASOVÁNÍM O CHARITÁCH

775 TIS.
hráčů hlasovalo

6,2 MIL. $
rozděleno

83
charit

15 TIS. $
minimální příspěvek pro každou charitu

Inkluze ve hrách

Lokalizace

V základu je lokalizace o tom, že vezmete slova v jednom jazyce a přeložíte je do různých řečí pro potřeby hráčů po celém světě. Ale v Riotu jde lokalizace hlouběji. Úkolem našeho lokalizačního týmu je zajistit, aby byly postavy a festivaly autentické, dávaly hráčům to, co od nich očekávají, a oslovovaly široké spektrum globálních komunit. Lokalizace je vlastně o tom, že vezmete hru vytvořenou na jednom místě a vyvoláte pocit, jako by byla vyrobena přímo pro vás.

Naše lokalizační týmy se podílejí na přípravě agentů, jako je Fade, přijímají nesčetná rozhodnutí ohledně úprav her pro místní komunity a pomáhají zajistit, aby si všichni na celém světě mohli vychutnávat různé živé události, jako jsou například esporty. V roce 2022 náš tým zavedl nové procesy, díky kterým lze zpracovat živé přenosy našich esportů do lokálních jazykových verzí během méně než 24 hodin od skončení vysílání.

* **Lokalizace pomáhá přibližovat hry jejich uživatelům. A být hráčům nablízku je přesně to, co chce Riot ze všeho nejvíc.**

S ohledem na to jsme se v roce 2022 zavázali prohloubit naše vztahy s hráči v jihovýchodní Asii. Po desetileté spolupráci se společností Garena, která v tomto regionu zajišťovala vydavatelský servis pro League of Legends, jsme díky podpoře lokalizačního týmu začali vydávat v jihovýchodní Asii všechny naše tituly sami.

Take This

Ve spolupráci s neziskovou organizací Take This, která sdílí náš cíl zvýšit podporu duševního zdraví v oblasti her, jsme vytvořili bezplatný výukový program pro streamery, který poskytuje návod, jak se ve svých komunitách vypořádat s potřebami pro duševní zdraví a zároveň zajistit vlastní pohodu. Zabývali jsme se tématy jako vyhoření tvůrce obsahu, hranice, řešení myšlenek na sebevraždu v rámci komunity, aktivní ochrana duševního zdraví, péči o sebe a dalšími.

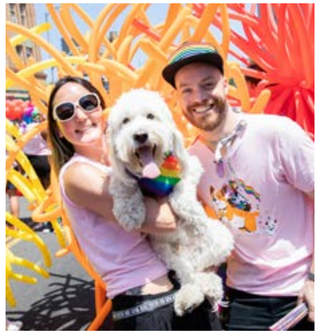
Naši partneři také vytvořili video sérii pro komunity BIPOC, která se věnuje jejich potřebám na duševní zdraví a zkušenostem se systémem zdravotní péče. Každou debatu vedl lékař zabývající se otázkou duševního zdraví a spolu s ním se jí účastnili hráči, vývojáři a tvůrci obsahu se stejnou identitou.

> ***Podpora, kterou jsme obdrželi od Riotu v roce 2022, nám pomohla rozšířit naše kapacity a začít vydávat obsah, na který jsme se už léta chystali. Díky velkorysému grantu od Riotu na vybudování kapacit mohlo Take This najmout nové zaměstnance a vyhradit čas na vytvoření nových revolučních materiálů ohledně duševního zdraví pro streamery a zároveň připravit celou sérii panelů o duševním zdraví v oblasti identit a her, které slouží historicky marginalizovaným skupinám a reprezentuje jejich hlas. Riot vložil do mě a mého týmu důvěru, že budeme vytvářet skvělý obsah, a svoboda, kterou nám tým Riot Social Impact nabídl, tuto důvěru v nemalé míře odráží.“***
>
> Eve Crevoshay
> Výkonná ředitelka Take This

Pride

Pro Riot je Pride oslavou ve hře i mimo ni. Posledních pět let vytvářejí herní týmy 100% bezplatný kosmetický obsah s tematikou Pride, jehož prostřednictvím mohou hráči během hraní vyjadřovat svou identitu. V současné době nabízíme 58 jedinečných kosmetických předmětů oslavujících identity LGBTQ+.

Mimo hru oslavovali Rioteři Pride po celém světě. V Los Angeles se Rioteři účastnili pouličních slavností, v Asii zase byly některé naše kanceláře vyzdobené duhami u příležitosti měsíce oslav. Rioteři v Brazílii pořádali turnaje pro hráče z komunity LGBTQ+ a v Evropě uspořádali virtuální průvod Pride spojený s výběrem prostředků pro ILGA-Europe, evropskou advokační skupinu prosazující zájmy této komunity.



Důvěra a bezpečí

Co se důvěry a zabezpečení týče, naší zásadou je sledovat a pomáhat vytvářet nejlepší postupy v oboru, aby byly online prostory bezpečné, zajištěné a lepší pro každého, kdo přichází do kontaktu s našimi hrami.

Všichni hráči po celém světě mají k dispozici stejný minimální standard ochrany na základě přísných zásad Obecného nařízení o ochraně osobních údajů (GDPR) Evropské unie.

Online zabezpečení – hCaptcha

Víme, že našim hráčům na jejich účtech velmi záleží a na prožitku z hraní ještě víc. V roce 2021 jsme spustili e-mailové dvoufázové ověřování, které hráčům poskytlo další úroveň ochrany pro veškerý obsah na jejich účtech. V roce 2022 jsme do procesu registrace začlenili systém hCaptcha pro snížení počtu vytvářených botovacích a neautentických účtů. Systém hCaptcha nám navíc umožňuje chránit stávající účty před napadením prostřednictvím pokusů o přihlášení tzv. „hrubou silou“.

Boti a neautentické účty často ničí soutěžní integritu hry a celkový herní prožitek. Mohou také představovat bezpečnostní riziko a riziko pro soukromí, protože útočníci je často využívají k napadání hráčů nebo herních systémů v naději, že získají neoprávněný přístup a různé výhody.

Uchovávání dat jen tak dlouho, dokud je potřebujete

Občas lidé odejdou a už se nevrátí. Jsme přesvědčeni, že data je vhodné uchovávat pouze po dobu nezbytně nutnou ke zlepšování vašeho prožitku z her, a pokud už svůj účet nechcete, nebudeme vaše informace dál držet v systémech.

V roce 2022 jsme oznámili, že začneme odstraňovat účty, které už nějakou dobu nebyly aktivní a nikdy na nich nedošlo k žádné výraznější aktivitě. Například si nikdy nic nekoupily, neodehrály moc zápasů a neodemkly si mnoho obsahu. Z jejich nečinnosti je zřejmé, že naše hry a nabízené zážitky je přestaly zajímat. Chceme respektovat rozhodnutí a soukromí hráčů, a tak jejich údaje mažeme. Obnovení neaktivního účtu je ovšem velice snadné a my tyto hráče s radostí kdykoli uvítáme zpět.

Právo vědět

Máte právo vědět, co o vás víme. Může se to zdát samozřejmé, ale firmy často skrývají vaše údaje za kouřovou clonu. Na rozdíl od VALORANTU, kde se před vámi může protivník skrývat, máte možnost se na svá data kdykoliv podívat. Takže pokud budete chtít vidět, co o vás víme, stačí se jen zeptat.

V roce 2022 jsme vyřídili více než 292 000 žádostí, které hráči ohledně svých údajů vznesli – oproti 200 000 z minulého roku se tedy počet výrazně zvýšil. V některých regionech je tato možnost vyžadovaná zákonem, my ji však zpřístupnili všem hráčům po celém světě. Drtivá většina údajů, které máme, se týká hraní hráčů, a tyto údaje jsou dostupné kdykoliv v herním klientu.

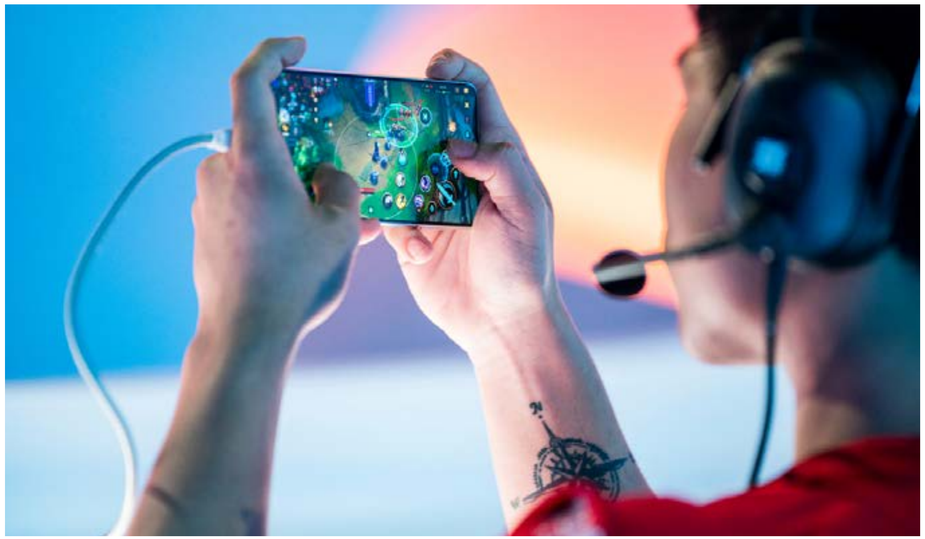
Vylepšení digitálních interakcí s hráčskou dynamikou

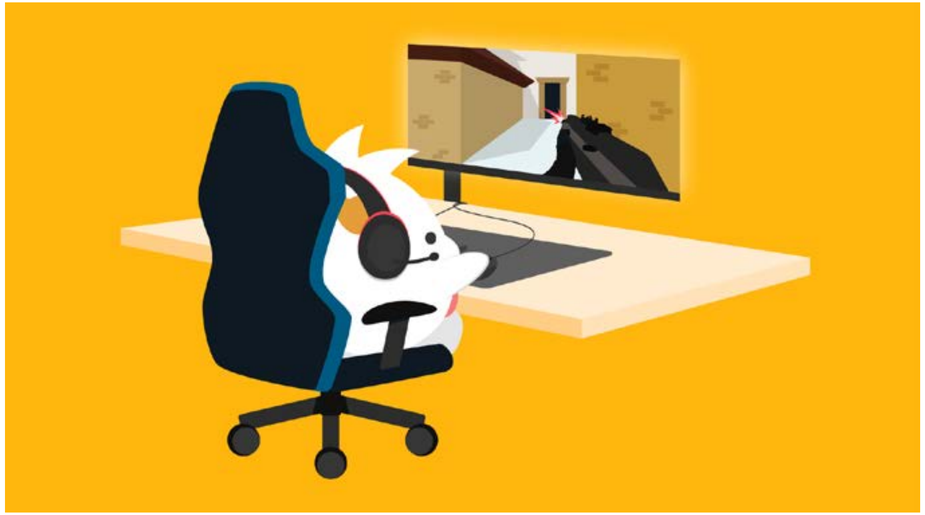
Hráčská dynamika se plně točí kolem vylepšování sociálních struktur her a online komunit. Jedná se o jednu z nejnáročnějších výzev, které čelí nejen Riot, ale celý herní průmysl. Víme, že existují problémy. Viděli jsme klipy, slyšeli jsme komentáře hráčů o chování v našich hrách a zažili jsme to na vlastní kůži, když se zařadíme do fronty. Co s tím tedy děláme?

V roce 2022 jsme spojili síly s Ubisoftem s cílem rozšířit naše možnosti strojového učení. Vzhledem k rozsahu našich aktivit sehrávají strojové učení a komplexní automatizované systémy klíčovou roli při vytváření lepších komunit ve všech našich titulech. Díky spojení našich dat se společností Ubisoft umožňujeme strojům rychleji odhalovat a trestat používání rušivých výrazů.

V současné době se strojové učení zaměřuje především na textovou komunikaci, ovšem v roce 2022 jsme spustili beta verzi automatického vyhodnocování hlasového chatu. Výsledky z bety aktivně monitorujeme, abychom mohli lépe moderovat hlasovou komunikaci v hrách, a plnou verzi těchto funkcí spustíme v roce 2023.

* Tyto automatické systémy nesou už teď své ovoce. **Celkový počet hlášení klesl z 2,9 mld. v roce 2021 na 2,4 mld. v roce 2022**, což znamená, že systémy pro automatickou detekci zachytávají víc škodlivých výrazů a neférového jednání dřív, než vůbec stihnou ovlivnit hru a vyvolat důvod k nahlášení.





PŘÍŠTÍ GENERACE

Jsme hrdí na vše, čeho jsme v roce 2022 společně s našimi hráči dosáhli, ale stejně jako Viktor nesmíme polevovat v úsilí dál se vyvíjet a být opatrovníky tohoto odvětví jak dnes, tak i zítra.

*

Zatímco vyhlížíme nové generace herních vývojářů, tvůrčích myslí a Rioterů, snažíme se zpřístupňovat další příležitosti pro málo zastoupené komunity a zároveň napomáhat tomu, aby byl herní průmysl spravedlivým a bezpečným místem pro všechny. Chceme odvést svůj díl práce na tom, aby budoucí generace věděly, že mají své místo v herním světě i mimo něj.

SoLa Technology and Entrepreneurship Center

V srpnu bylo slavnostně otevřeno SoLa Technology and Entrepreneurship Center Powered by Riot Games. Toto centrum poskytuje bezplatné technické vzdělání komunitě jižního Los Angeles.

V areálu o rozloze 1200 metrů čtverečních, který byl částečně financován darem od Riotu ve výši 2,25 milionu dolarů, se nachází esportovní aréna, robotická laboratoř, VR headsety a hudební studio. Každý rok se tu více než 1000 studentů seznámí s programováním a kariérními možnostmi v oblasti esportů, animace, grafického designu, kódování a tvorby digitálního obsahu – a to vše zcela zdarma.

Toto centrum má inspirovat a rozvíjet novou generaci černých a hnědých herních vývojářů, esportovců, technologických profesionálů, vůdčích osobností a podnikatelů.

> ***Každá nezisková organizace sní při dosahování svého cíle o partnerovi, jakým je společnost Riot Games. Bez jejího technického vedení, spolupráce a podpory by SoLa Technology and Entrepreneurship Center nikdy nevzniklo. Vedení a zaměstnanci Riotu neváhali plně podstoupit tuto cestu společně s námi, aby mohli školit a inspirovat novou generaci černých a hnědých lídrů a profesionálů v oblasti technologie a zábavy z jižního Los Angeles. Jménem nadace SoLa I CAN, stovek našich studentů a jejich rodin děkujeme!“***
>
> Daniel Rosove
> Ředitel dopadového partnerství v SoLa Impact

Investice do komunity

VALORANT Champions Tour (VCT) Game Changers

Každoroční celosvětový turnaj VCT 2022 Game Changers se stal nejsledovanějším ženským turnajem ve VALORANTU všech dob a druhou nejsledovanější událostí v celé historii ženských esportů. Iniciativa Game Changers, spuštěná v roce 2021, byla založena s cílem rozvíjet nové příležitosti a zviditelňovat ženy, které se chtějí účastnit esportů VALORANTU, a to kombinací komunitních turnajů a špičkových soutěží. V roce 2022 se týmy ze všech regionů poprvé sjely na jedno místo, aby bojovaly o to, který z nich pozvedne nad hlavu turnajovou trofej z VCT Game Changers.

Imerzivní program esportů

Imerzivní program esportů Riotu ve spolupráci s Gaming ‚Cxmmunity' Co. představuje komplexní vzdělávání ve všech oblastech esportu pro studenty z nedostatečně zastoupených komunit, konající se v rámci USA. Esporty jsou často specifickou oblastí, které se studenti chtějí věnovat již od útlého věku. Proto tento program prezentuje pestrou škálu rolí, které jsou v esportech zapotřebí, od produkce turnajů přes rozvoj podnikání až po komunikaci.

Díky přímé spolupráci s univerzitami HBCU může program diverzifikovat okruh uchazečů zajímajících se o esporty a poskytovat nezbytné vzdělání nové generaci talentů esportů. Během prvního roku tohoto programu jsme spolupracovali exkluzivně s Johnson C. Smith University (JCSU). V roce 2022 jsme program otevřeli širší komunitě HBCU a začali do něj přijímat studenty z Howard University, Oakwood University, Southern University A&M, Morehouse College, North Carolina Central University, JCSU a Hampton University.

Summit herního průmyslu DEI

Riot spojil síly s asociací Entertainment Software Association (ESA) a pomohl jí uspořádat první celosvětový summit DEI v areálu Riotu v Los Angeles. Na tomto dvoudenním summitu se sešli čelní oboroví představitelé z USA, aby navázali spolupráci a hledali způsoby, jak řešit nejnaléhavější výzvy v oblasti diverzity, rovnosti a inkluze. ESA vytvořila prostor, kde mohou přední hráči na tomto poli sdílet osvědčené postupy, učit se jeden od druhého, vytvářet realizovatelné plány k posílení svých organizací a podnikat pozitivní kroky k vytvoření trvalého dopadu v herním průmyslu.

Otevřená inovační výzva IDEO

Spojili jsme se s IDEO, Joan Ganz Cooney Center a Fair Play Alliance (FPA) a společně uspořádali Otevřenou výzvu inovačního designu, v rámci které mohli účastníci předkládat nové pohledy a nápady zaměřené na vytváření zdravých a inkluzivních digitálních prostorů, kde může být každý naplno sám sebou. Tuto výzvu inspirovaly probíhající aktivity FPA v oblasti designu pro Digital Thriving v rámci online herních prostorů. Celkem do výzvy dorazilo 179 návrhů ze 40 zemí, přičemž deset nejlepších obdrželo granty v rozmezí od 5000 dolarů do 50 000 dolarů na pomoc s jejich realizací.

SOCIAL IMPACT V ČÍSLECH

→ V roce 2022 vybrali hráči **15,6 milionu dolarů** na Social Impact Fund.

→ Téměř 2000 Rioterů z USA darovalo více než **331 000 dolarů**, které Riot doplnil v rámci programu dorovnávání příspěvků na více než **694 000 dolarů**.

→ Prostřednictvím našeho každoročního charitativního prodeje pečiva a oděvů vybrali Rioteři více než **64 000 dolarů** na organizaci People Concern.

→ **60 studentů** se zúčastnilo letního stážového programu Girls Who Code.

Technické dary

Technologie se závratným tempem neustále mění. Ve snaze přispět k řešení digitální propasti věnuje IT oddělení Riotu potřebným studentům to nejlepší vybavení v dané třídě. V roce 2022 se nám podařilo rozdat celkem 694 počítačů, například MacBooky Pro, iMacy, notebooky a PC sestavy třem středním školám a devíti neziskovým organizacím, které se snaží zajistit lepší přístup k technologiím a vzdělávání STEAM v komunitách s nedostatečnými zdroji po celé zemi.

> ***Zařízení od Riot Games poskytlo studentům USC Hybrid High nedocenitelnou službu. Díky MacBookům Pro darovaným od Riotu jsme mohli realizovat různé projekty, například naše ‚kreativní maturitní práce' včetně profilu jedné studentky o jejím bloku v Leimert Park a projektu jiného studenta o zastoupení latinskoamerických osob ve videoherním průmyslu."***
>
> Sarah Batizy, zástupce ředitele pro život studentů
> Univerzitní přípravná škola USC Hybrid High

Granty pro rasovou rovnost

V rámci úsilí společnosti Riot Games pomáhat při prosazování rasové rovnosti v USA provozuje Riot Games Social Impact Fund od roku 2020 program grantů pro rasovou rovnost. Mezi dřívější příjemce těchto grantů patří ACLU Foundation, Innocence Project, ColorStack a Gameheads.

Letošní grant ve výši 200 000 dolarů obdržela nezisková organizace Recidiviz, která se zabývá řešením sociálních a trestněprávních otázek prostřednictvím týmu technologů, kteří poskytují rozhodovacím orgánům lepší data s cílem dosáhnout spravedlivějších výsledků v oblasti trestního soudnictví. Příjemci grantů navíc dostávají podporu od Riotu v průběhu celého roku, počínaje časem členů Riot Noir přes notebooky darované IT týmem až po tým globálních esportů, jenž věnuje vstupenky na mistrovství světa v League of Legends.

> ***Riot Games byli jedním z našich nejcennějších partnerů už od chvíle, kdy jsme v roce 2021 naši spolupráci zahájili. Díky jejich příspěvkům, zejména od Riot Noir, jsme mohli v roce 2022 rozšířit náš tým o komunitního manažera a manažera marketingu a komunikace. To nám následně umožnilo zvýšit podporu pro naše členy a rozšířit povědomí o naší dobré práci, což vedlo k tomu, že jsme v roce 2022 rozšířili členskou základnu o více než 2000 členů. Jsme vděční za dopad, který má společnost Riot Games na plnění našich cílů, a těšíme se na další spolupráci."***
>
> Jehron Petty
> Zakladatel a výkonný ředitel ColorStack

Underrepresented Founders

V roce 2020 Riot založil Underrepresented Founders Program s cílem investovat do startupových programů, jejichž zakladatelé patří v herní komunitě mezi nedostatečně zastoupené skupiny. Při spuštění tohoto programu jsme do něj původně vyčlenili 10 milionů dolarů a v roce 2022 jsme se zavázali pokračovat v programu URF jakožto součásti celkového investičního portfolia Riotu. V současné době máme sadu 15 herních studií, která usilovně pracují na řadě různých dobrodružství a zážitků.

SPOLEČNOSTI, DO KTERÝCH JSME INVESTOVALI V ROCE 2022:

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

Udržitelnost

Děláme maximum pro to, abychom lépe chápali a snižovali uhlíkovou stopu našich provozů a dodavatelského řetězce po celém světě. Když jsme hráčům nabídli možnost rozdělit peníze z fondu Riot Games Social Impact Fund na účely, na kterých jim záleží, mnoho z nich hlasovalo pro organizace věnující se pomoci klimatu, jako jsou World Wildlife Foundation, Borneo Project, Rainforest Rescue a Cultiva. Z 6,2 milionu dolarů, které byly vyčleněny na kampaň Charity Voting 2022, šlo přibližně 1,5 milionu dolarů organizacím bojujícím proti změně klimatu, které si zvolili sami hráči.

V roce 2022 jsme provedli podrobný výzkum a výpočet našeho úplně prvního emisního inventáře skleníkových plynů (GHG) na základě výchozích údajů z roku 2021. Tento inventář nám pomáhá zjistit, jaké jsou naše emise 1.–3. úrovně, odkud pocházejí a jak je můžeme snížit, abychom nadále identifikovali správné příležitosti do budoucna. Výsledky jsou následující:

Základní informace o uhlíkové stopě

Emise zahrnují oxid uhličitý (CO_2) a několik dalších plynů, z nichž některé mají obrovský a dlouhodobý dopad na klima. Protokol GHG zavádí standardizovaný komplexní globální rámec pro měření a vykazování pro společnosti ze soukromého i veřejného sektoru.

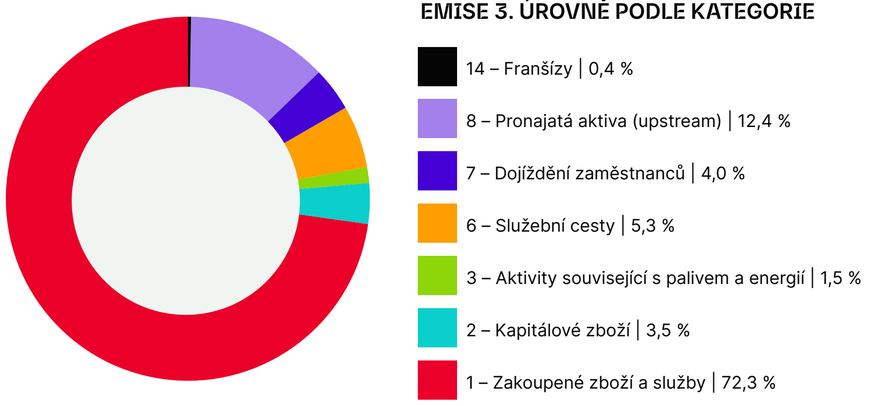
EMISE 1. ÚROVNĚ jsou přímé emise související s palivy nebo chladivy používanými na jakémkoli vlastním nebo pronajatém pracovišti nebo datovém centru.
1,735 tCO_2e

EMISE 2. ÚROVNĚ představují zakoupenou energii (obvykle elektřinu) od dodavatele pro napájení jakéhokoliv vlastního nebo pronajatého pracoviště nebo datového centra.
6,907 tCO_2e

EMISE 3. ÚROVNĚ jsou předcházející (upstream) a následné (downstream) emise. Jedná se v podstatě o všechny nepřímé emise, které souvisejí s provozem společnosti, jako jsou například nakupované zboží a služby, služební cesty a využívání veřejného cloudu.
92,369 tCO_2e

tCO_2e **CELKOVÉ EMISE GHG ZA ROK 2021 = 101,011 tCO_2e**

Jelikož 3. úroveň představuje největší část naší uhlíkové stopy, rozepsali jsme, jaké konkrétní kategorie do 3. úrovně spadají.



Takže co bude dál?

Když jsme nyní definovali výchozí úroveň emisí skleníkových plynů, začínáme si stanovovat cíle pro jejich snížení a určovat konkrétní opatření, která může Riot k jejich dosažení přijmout. Stále jsme ve fázi vyhodnocování našich cílů v oblasti udržitelnosti a potřebujeme čas na úpravu našeho provozního přístupu a vztahů v rámci dodavatelského řetězce. Víme, že pokrok nebude vždy přímočarý, ale zavazujeme se, že budeme meziročně informovat o těchto ukazatelích a našem pokroku.

DĚKUJEME VÁM

V celé této zprávě i historii Riotu jako takové je univerzální konstantou snaha jednat správně v souladu s tím, jak to vidí hráči.

Tato mantra je základem každého rozhodnutí, které jako společnost činíme, a pomáhá nám směřovat k lepší budoucnosti v celém herním průmyslu. A máme to štěstí, že v tom nejsme sami. Díky spolupráci s partnery, kteří sdílejí naše cíle a pomáhají nám ovlivňovat dění po celém světě, může Riot snáze věnovat čas a peníze hráčů na účely, které je nejvíce potřebují.

Pokud jste vše dočetli až sem, není žádným tajemstvím, že základem všeho jsou hráči. Nebyli bychom schopni pomáhat v krizových situacích, dorovnávat příspěvky charitativním organizacím z celého světa a vydávat ze sebe v práci maximum, kdyby nebylo milionů lidí po celém světě, kteří tráví svůj čas tím, že si pořizují výhled do džungle, pokládají Spike na B, používají mono Demacii v LoR a utrácejí zlaťáky ve snaze vylepšit svého tahouna na tři hvězdy.

Děkujeme tedy všem, kdo hrají naše tituly.
Riot jako firma patří svým způsobem vám všem. Cílem veškeré práce, kterou zde provádíme, je vytvořit inkluzivnější, udržitelnější a charitativnější Riot, který nám umožní vytvářet lepší hry s větším dopadem na svět, a to jak nyní, tak i pro další generace.

FIREMNÍ PARTNEŘI

9 Dots

Academy of Interactive Arts & Sciences Foundation

Active Minds

Black Girl Gamers

C-Squad Foundation

Catalyser

CHOC Walk

Chicago Parks District

City Year Los Angeles

Code Coven

ColorStack

Crisis Text Line

Cybergrants

Doctors Without Borders

Eden Reforestation Project

Foyle Search and Rescue

Gameheads

Gaming Cxmmunity Co

Games for Change

Girls Who Code

GlobalGiving

Hidden Genius Project

Human I-T

Humanitarian OpenStreetMap

ImpactAssets

Intentional Sports

International Medical Corps

I Play Games!

Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop

LA Food Bank

Latinx in Gaming

OpenIDEO

Polish Red Cross

Press Start Academy

Public Good Projects

Reboot Representation

Recidiviz

SoLa I CAN Foundation

State Farm

Take This

Teens Exploring Technology

Tec Leimert

The People Concern

Valence

Youth Guidance

2022 VÝROČNÍ IMPACT REPORT

RIOT GAMES