



2022年度 影響力 報告





來自領導者的話

玩家就是 我們工作的原動力。

玩家就是我們工作的原動力。我們之所以能夠為全球各地的社群提供深具共鳴的遊戲和體驗，都是因為 Riot 人不斷突破可能性的界限，提升玩家體驗。遊戲具有對周遭世界產生真實且持久影響的能力。這就是為什麼我們要不斷努力改進，同時堅持將 Riot 塑造成一間獨特不凡的公司。

作為一家公司，我們認為自己對玩家和 Riot 人都有應盡的責任。我們透過慈善活動回饋當地社區，將數百萬玩家的資金投入 Riot Games 社會影響力基金，並在重大人道主義危機發生時迅速反應。我們引領所有 Riot 人共同營造一個讓每位玩家與員工都能被聽見、被看見、被重視和被尊重的環境。我們也運用

不同的觀點和文化經歷，以在遊戲中創造寫實的英雄和特務。我們亦投入並為傳統上無法接觸遊戲和娛樂產業的人才敞開大門，以確保下一代的遊戲領袖能夠體現我們生活的世界。

培育文化並產生全球影響是一項龐大的工程。這不僅僅是個人或團體所帶來的成果，而是玩家、合作夥伴和 Riot 人共同努力的成果。我們非常榮幸能夠成為這非凡遊戲社群的一部分。這個產業橫跨了世界各地多元的人類經歷，讓我們建立了真正的聯繫。

我們的團隊正同心協力，為遊戲產業建立一個更具全球影響力、包容性和多元性的未來。

從2019年開始，Riot就持續分享這些報告，目的是為了保持公開透明。透明地呈現我們的數據、建立的計畫，以及各項業務的進展等等。自那時以來的數年間，我們的工作持續演化，但以本質而論，演化永遠不會有真正完成的一天。我們每年提出這份報告，目標是展示自身在為Riot、遊戲產業和玩家不斷追求更美好的世界和未來，及於此過程中所取得的進展。



Patty Dingle
全球多元與包容
部門主管



Jeffrey Burrell
全球社會影響力
部門主管



報告總覽

01 人員..... 04

數據展示.....05

招募.....08

福利.....09

02 支援..... 10

Riot人包容小組 (RIGs)11

社會影響力基金.....12

Riot人影響力.....13

03 全球玩家體驗..... 16

遊戲內代表性.....17

遊戲內體驗.....21

遊戲包容性.....22

信任與安全.....23

04 下一代..... 25

投入社區.....27

永續發展.....29



人員

就像威朗普穿越弗雷爾卓德的滾動雪球一樣，我們一直在快速成長。

自2019年以來，我們的團隊規模已經翻了一倍。旗下的遊戲從一款增加到了五款。我們在世界各地為更多的熱情粉絲帶來了更多的電競比賽。我們推出了娛樂部門，為玩家帶來了我們的第一部電視劇《奧術》。

這還只是大家在檯面上所看到的變化。在幕後，我們一直在努力培養一個能讓Riot人全身心投入工作的環境，無論其

身份認同、觀點、風格和專長為何，以促進歸屬感、解決挑戰，並為全球玩家帶來令人驚艷的體驗。這些成就的實現都仰賴於各項內部的轉型和倡議，在維護Riot獨特價值觀的同時，推動公司文化向前邁進。

成就認證

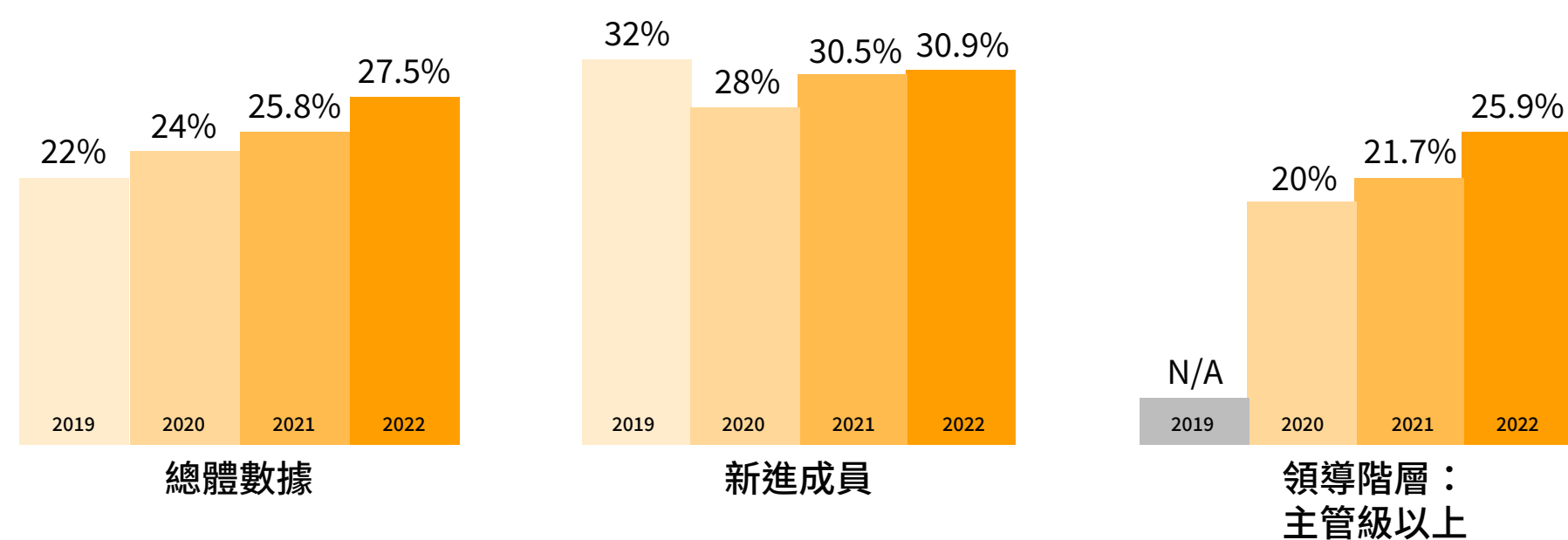
- [人權運動認證](#) - 得分100
- [「最佳職場」](#) 95% Riot人認可
- 排名第36位 [「育兒者最佳職場」](#) 榜單
- 榮獲提名 [北愛爾蘭科技業最佳職場](#)





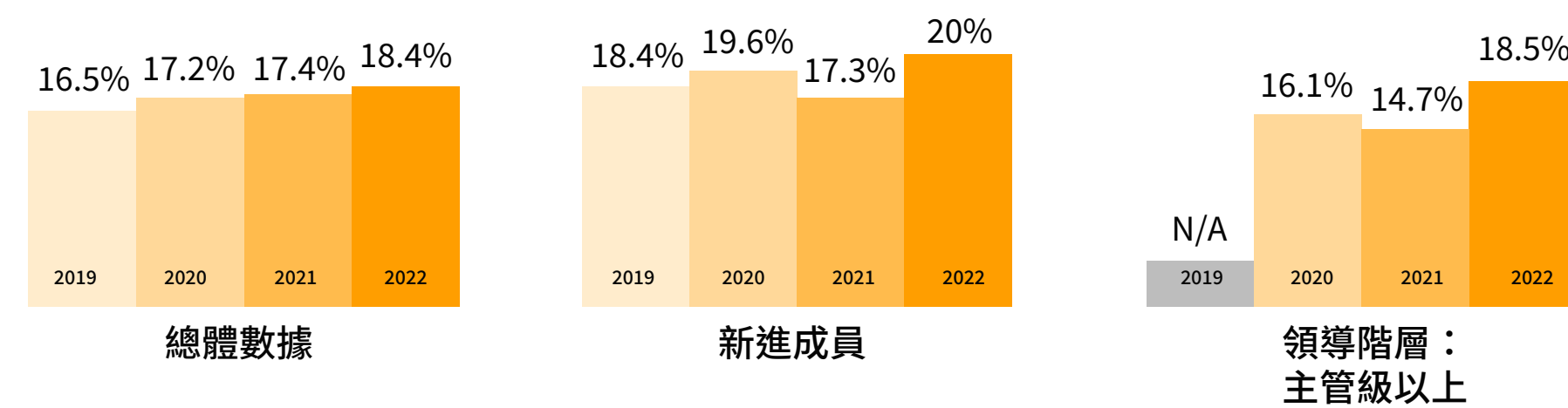
數據展示

女性Riot人

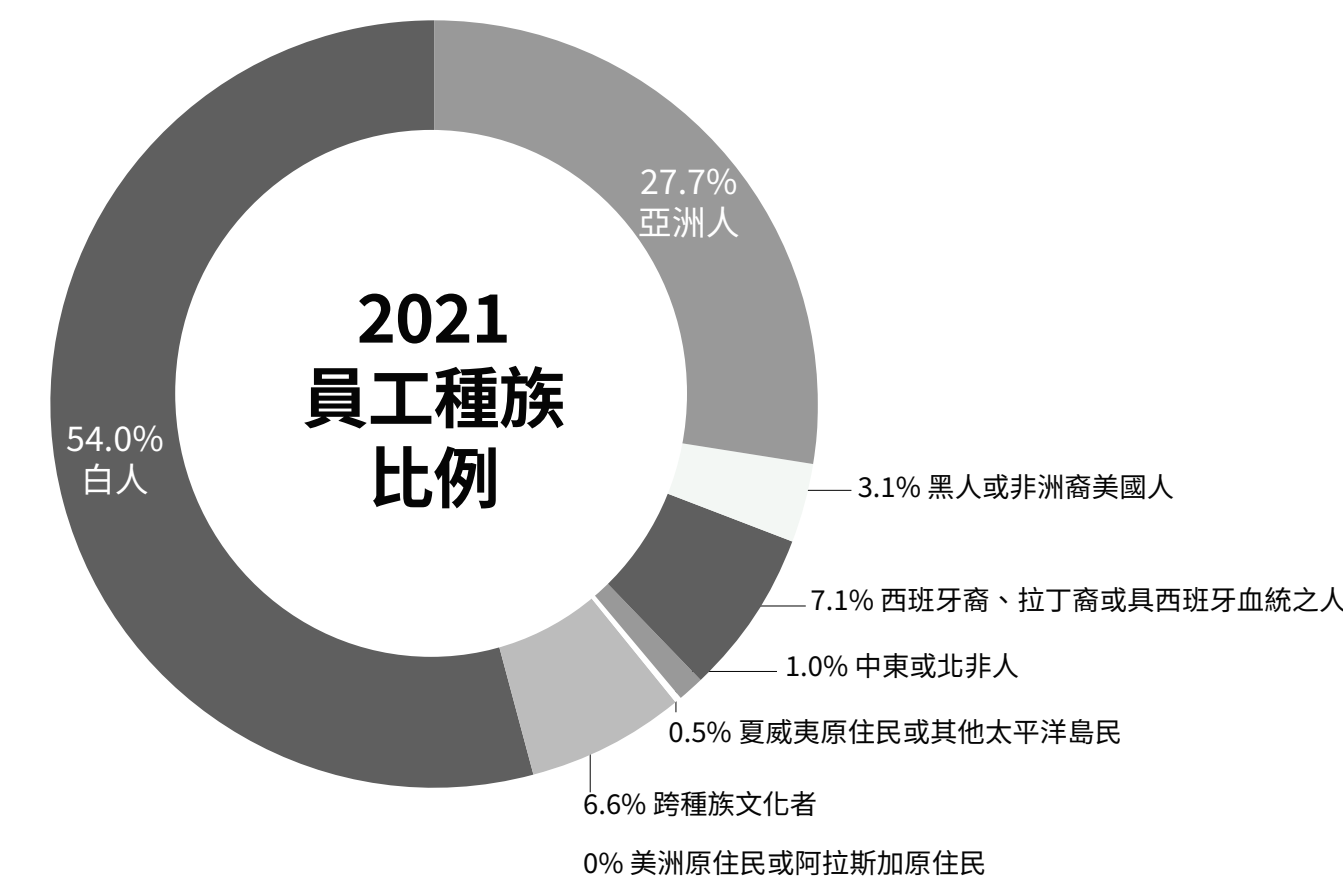
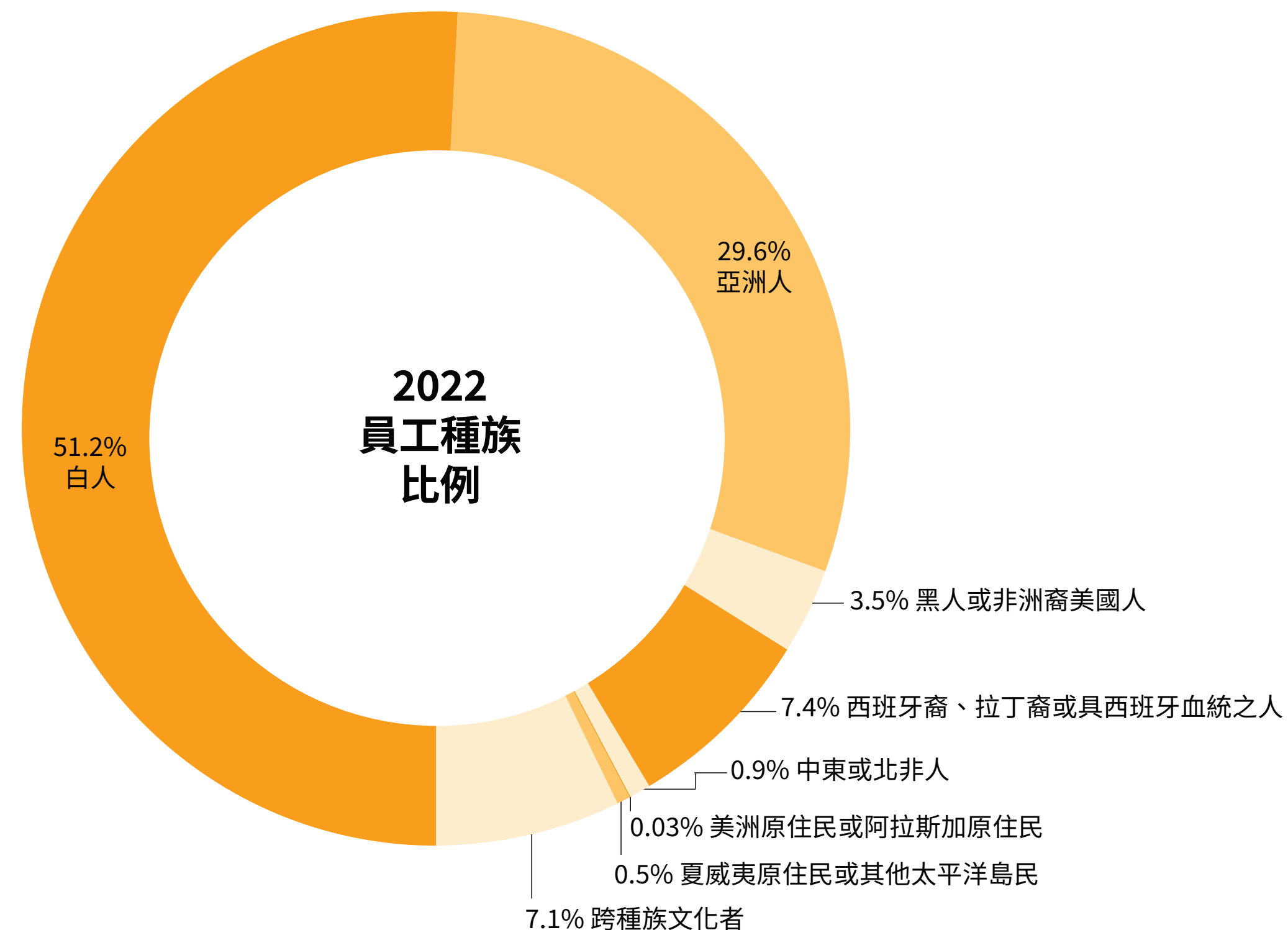


女性 = 女性、順性別女性、跨性別女性

在美國代表性不足的少數族裔



代表性不足的少數族裔 (URM) = 在美國的黑人或非洲裔美國人、西班牙裔、拉丁裔或具西班牙血統之人、美洲原住民、阿拉斯加原住民、夏威夷原住民或其他太平洋島民以及跨種族文化者。





深入了解

從我們開始致力於提高遊戲中的多元性並公佈進展時，我們就知道這項工作需要時間。隨著公司的成長，我們在過去數年中提高了女性和代表性不足的少數族裔在管理職位、領導職位，以及Riot整體中的比例。

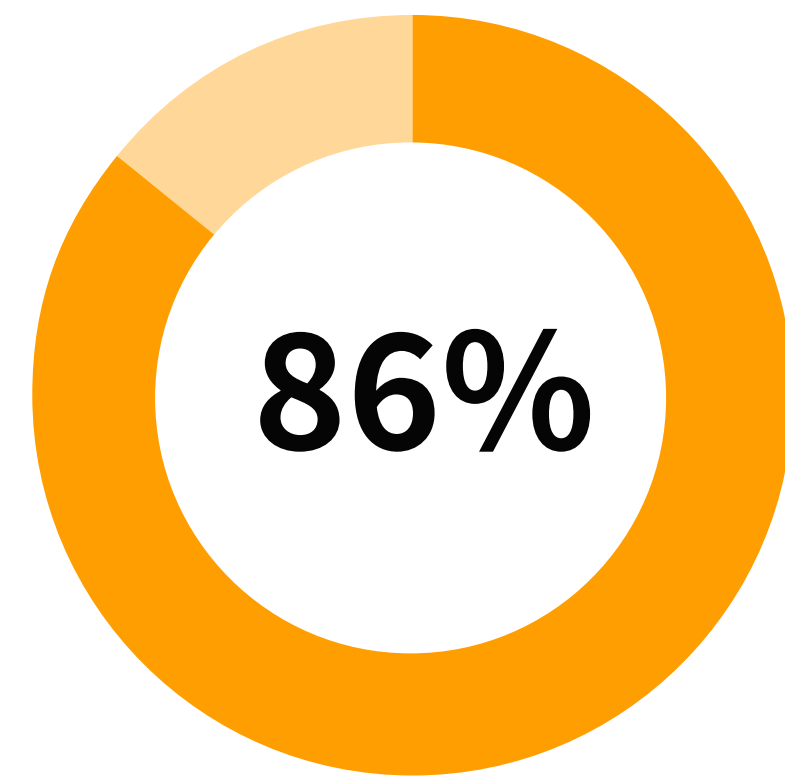
在美國，2022年Riot代表性不足的少數族裔在公司每個類別的工作人員中，所占的比例都有所增加。逐年追蹤這些類別有助於我們了解多元與包容工作是否有成功推動包容性的文化，並在沒有成功時作出改進。儘管增長有所提升，但我們仍然立志要做得更好。在2023年，我們將與新進和現有的合作夥伴共同努力、專注於招募工作，以增加Riot的多元應徵者數量。我們還將繼續完善在招募、保留和員工參與方面的人才策略，以便每個走進我們大門的人都有成長和發展的機會。

在2022年，Riot透過系統為美國的Riot人引入了一項新功能，讓他們可以自願選擇表明自己的性傾向，並增加了更多自我報告性別認同的選項。這些自願性的回應能助我們對特定Riot人的社群進行參與度衡量，並收集與員工組成比例相關的重要詳細數據。一旦我們獲得了整年的數據，便會在2023年的報告文件中進行報告。

包容指數

作為全球Riot調查（GRS）的一部分，我們每年皆會對Riot進行兩次內部調查。GRS是我們衡量Riot人情緒的方式，範圍從Riot的各方面表現，到未來需要更多支援的地方。調查要求Riot人回應如「我個人在Riot感覺受到包容」和「我可以在不受Riot人批評的情況下分享自己的想法、意見和觀點（與工作相關或其他方面皆可）」。

這些回應有助於了解我們的包容分數，公司會用這個關鍵指標來衡量我們培養Riot人歸屬感的工作成效。如果這項指數顯示出部分Riot人在Riot的包容性體驗與其他人有差距，我們便會直接與業務單位的領導者合作，為這些團隊量身定做並實施多元與包容行動計畫。



包容指數

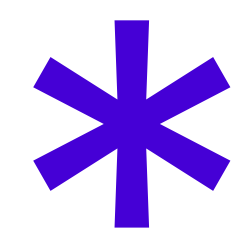




薪資平等

我們希望Riot人對自己的薪資充滿信心。

為了加強公平和一致性，Riot在管理員工績效方面有一個多元化的跨學科團隊，該團隊會負責審查年度績效的主要評分，以確保Riot的所有人員皆能獲得平等的待遇。此外，Riot與第三方專家建立了持續的合作關係，將於每年進行多次全面的薪資平等審查。過程中將使用多種不同的方法，來評估女性和代表性不足的少數族裔與所有Riot人相比，薪酬和晉升結果是否公平。



根據這些評估結果，我們十分相信這些群體的成員在薪資和晉升方面沒有統計學上的顯著差異。

招募合作夥伴與提高代表性

今天的Riot對未來的Riot是有責任的。作為一家大型遊戲公司，我們相信Riot有責任促進產業變得更為包容，歡迎所有來自不同背景和經歷的人。首先要做的，就是透過內部努力和外部合作來創造更多機會。

Gaming 'Cxmmunity' Co.

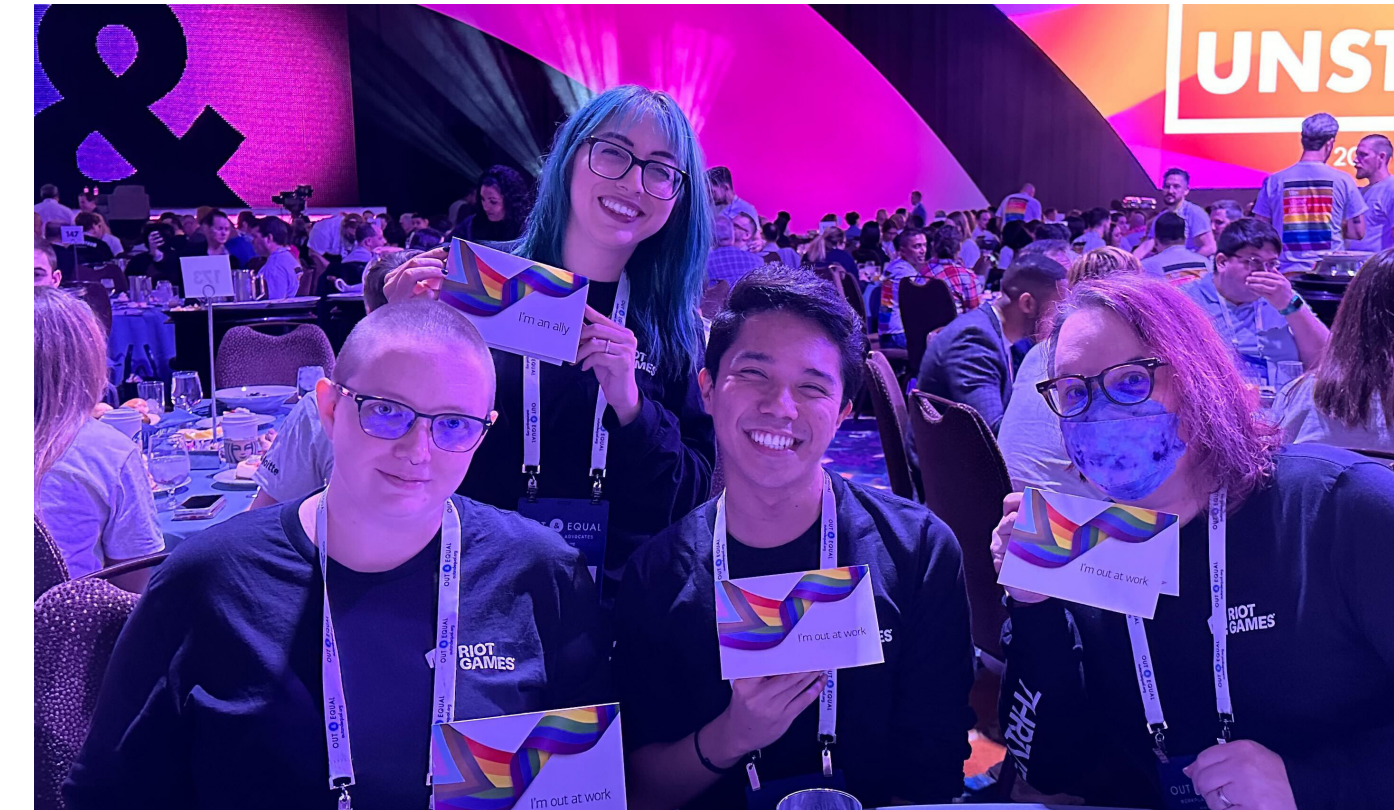
2022年，我們開始與非營利組織Gaming 'Cxmmunity' Co.合作，為黑人、原住民和有色人種（BIPOC）社群創造公平的電子競技和遊戲產業的勞動力發展機會。我們的合作重點是虛擬工作坊、有薪實習，希望能從Cxmmunity的學生中尋找適合的人選。

當世界大賽來到喬治亞州的亞特蘭大時，Riot Games、Gaming 'Cxmmunity' Co.和Cxmmunity Media舉辦了「The KickBack」活動，這個活動是為代表性不足的高中學生和傳統的黑人大學（HBCU）的學生所舉辦的。在為期兩天的活動中，黑人Riot人向學生分享了他們在產業內的經歷、Riot工作的經歷，以及通用的職涯建議。透過激勵、建立聯繫並分享Riot人的故事，我們希望消除黑人學生在展望遊戲產業未來時所遇到的一些障礙。



Riot人為傳統黑人大學和其他多元化學生群體所付出的心力遠遠超出期待。在每個月的研討會和爐邊談話之間，我收到了很多學生的致意，感激Riot為他們投入了時間和心力。我個人最喜歡的故事，是Riot的招募人員和招募經理在「The KickBack」期間，一對一地親自幫助學生審核他們的履歷。”

Julian Fitzgerald
Cxmmunity執行董事



在2022年的Out + Equal大會上，來自D&I、People和RIGs的Riot人與領袖們建立聯繫，分享改善LGBTQ+職場體驗的最佳方法。

「THE KICKBACK」活動

1千+ 名參與者

230 名來自10所學校的HBCU學生參與

130萬 次獨立直播觀看

\$1萬 透過英雄聯盟和特戰英豪展示所頒發的獎學金



Riot Noir的成員參加了Afrotech，就黑人文化、科技和創新進行對話，並為QA工程師和軟體工程師等職缺招募候選人。



福利

無論Riot人身在何處，我們都會照顧他們。

雖然公司的福利可能會因國家和地區而異，但我們致力於提供一致和全面的選擇，讓Riot人可以選擇適合自己所需的計畫和服務。

除了醫療健保、退休福利和開放的帶薪休假政策外， 以下是我們在2022年為美國Riot人所推出的一些新選擇：

家庭照顧



增加生育健保服務，包括跨州旅行費用和潛在的搬遷服務，為需要在本州以外獲得額外支援的人提供幫助。



透過Kindbody和其他的輔助資源，增加生育、領養和代孕的支援，以提供全面的幫助。

LGBTQ+



增加與LGBTQ+相關的醫療健保福利導航，為Riot人及其家庭中的該社群成員提供支持。

休息與恢復



Riot推出了首項帶薪休假計畫，為在職至少7年的Riot人提供2至6個月的個人休假時間。2022年，**14.6%**符合條件的Riot人選擇了這項計畫。

健康與現場支援



為Riot人和承包商提供首個現場健身房，包括先進的有氧運動、重量訓練和混合健身設備，以及按摩槍和其他便利設施等。



為Riot人和承包商提供新創正念平台[Inner Dimension TV](#)的年度免費訂閱。

配對捐款

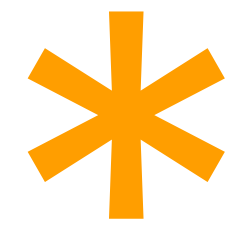


在2022年多次啟動2倍配對捐款，幫助Riot人為他們所重視的事業提供更多援助，包括東歐人道主義、生育權利、悲劇援助，以及LGBTQ+紀念和教育等。



支援

公司在Riot內部培養的社群 對我們支援和服務的全球社群 產生了正面的影響。



與團隊站在一起時，我們能將組成Riot Games的各種文化融為一體，為動盪不安的時刻應對世界的方式定下基調。公司的文化緊密圍繞著我們堅定秉持的行為和原則，它們構成了我們工作中柔性的一面，包括建立信任，培育同理心和激勵他人等。這也會決定我們將以何種方式，投入全球支持我們遊戲的社群。





Riot人包容小組 (RIGs)

Riot人包容小組 (RIGs) 是公司的員工資源團體，基於共同的身份和生活經歷、幫助 Riot人建立歸屬感、提高專業和個人發展所建立，並支援多元與包容策略。雖然RIGs為擁有共同生活經歷的Riot人提供了建立社群的空間，但它們歡迎各種身份或社群的Riot人，並鼓勵大家一同對社群提供支援。RIGs會與第三方合作夥伴組織社群活動，建立著重於包容性的教育計畫，並與我們的多元與包容團隊和地區的Riot人合作，來為遊戲團隊提供支援，並確保我們的內容有對他們的社群做出真實的表達。

地區社群

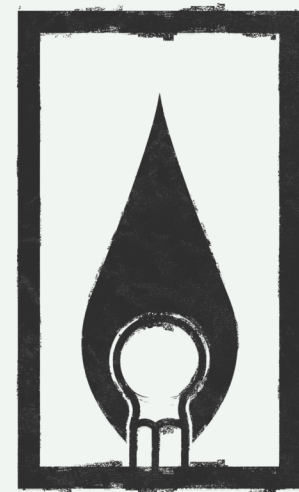
RIGs一直向所有的Riot人開放，無論他們在哪个辦公室工作或代表哪個社群都相同。但在2022年，我們開始正式將RIGs擴展到更多地區。這些地區性RIGs的目標是建立更好的地區教育倡議，以專門關注該社群的Riot人所面臨的問題。Riot人來自各種不同的生活經歷和背景，因此我們在2022年推出了歐中非女性Riot人、歐中非彩虹Riot人、亞洲女性Riot人和亞洲彩虹Riot人等。讓Riot人有更多機會建立社群，並討論不同國家之間的差異、挑戰和細微差別。

“Riot和Unidos對團隊獲得所需資金的幫助很大，不僅如此，他們還提供了指導與支援，並在Riot生態系統內建立了社群。Riot的員工對我們在Latinx in Gaming所做的工作充滿了熱情。由於Riot的協助和公司內無數與我們合作的優秀人士，我們可以更及時地提供資源，填補那些經常阻礙邊緣化群體進入遊戲領域的鴻溝。我們與Riot的合作非常有價值，因為他們不僅資助我們，而且從上到下都關心他們所產生的影響。”

Cristina Amaya
Latinx in Gaming總裁兼聯合創始人



RAINBOW RIOTERS



NOIR





每個《特戰英豪》玩家都知道，為了贏得勝利，有時你需把步槍扔給隊友。最好的團隊就是這樣運作的。

對Riot人來說，無論在遊戲內外，回饋對我們來說都很重要。同時，我們也透過Riot Games社會影響力基金將這點發揮到極致。

[Riot Games社會影響力基金](#)是支持我們慈善捐款的引擎，讓玩家在全球各地的社群中成為行善的力量。社會影響力基金是Riot Games的單獨實體，它使我們能直接投資全球各地的組織，以助他們努力解決世界上最緊迫的問題。向國際慈善機構捐款的過程十分複雜，而這種模式能使

我們接觸到在玩家生活的地方創造積極影響的非營利組織，並支持他們最關心的當地事業。透過支持人道救援、為值得的非營利組織提供撥款資助，以及讓玩家的錢用在最需要的地方，社會影響力基金是Riot得以發揮真切而持久的影響力的秘密武器。



自2019年建立社會影響力基金至今，我們已經籌集了4790萬美元，並在28個地區支持了超過400個非營利組織。



RIOT人影響力

烏克蘭人道救援工作

當烏克蘭爆發衝突時，Riot便立即開始支援該地區的難民。我們在遊戲中啟動了[遊戲內募捐活動](#)，僅僅一週內，玩家就為救援行動援助了440萬美元。Riot並另外援助100萬美元，總計540萬美元。這筆款項已全數捐給三個非營利組織，即國際醫療機構、無國界醫生和波蘭紅十字會，並直接協助東歐的人道救援工作。

在整整一年裡，世界各地的Riot人仍持續尋求能夠產生影響的方法。5月，Riot資助了「遊戲學習與融合倡議」，這是由兩位來自波蘭的Riot人，Wiktor C.和Grzegorz S.所創立的一個教育計畫。該計畫利用遊戲、藝術和角色扮演來幫助現在生活在波蘭的烏克蘭兒童學習當地語言，讓他們更能融入新的社群，並為即將到來的學年做好準備。

Riot與兩個當地合作夥伴攜手將此計畫付諸實現：Devils.one為一間電子競技和遊戲組織，專門組織和執行遊戲營隊與教育計畫；華沙的Materynka School則為一所當地學校，專為移居波蘭的烏克蘭兒童和青年所設立。參加計畫的100名兒童在8月完成了為期四個月的課程後，有95%通過了語言測試，使他們可以開始新的學年。這次測試的平均通過率為71%。

“作為一家全球公司，我們可以在世界各地帶來如此積極的變革，但這都取決於我們，Riot人。看到Riot如此迅速地將我的夢想變為現實，我感到非常激動和感動。Riot只是一個名字，但驅動這家公司並讓它每天都出類拔萃的，是遍布世界各地且充滿激情的Riot人。”

Wiktor C.，遊戲創新學習與融合計畫的聯合創始人

在12月，一名烏克蘭Riot人發起了一個倡議，來為因戰爭而流離失所並面臨嚴寒冬天的烏克蘭人製作禦寒的物資包。這些物資包包含毛毯、衣物、背包，以及禦寒所需的其他必需品。

在北愛爾蘭，Riot的Hypixel Studio利用Riot Games社會影響力基金，支援54名烏克蘭難民遷移並安置在北愛爾蘭的德里。

“Riot Games對國際醫療機構堅定、長期的付出，顯著地影響了我們在世界各地為極度貧困的人們提供幫助的能力。在遭受自然災害、衝突和疾病侵襲的地區，速度是救命的關鍵，而Riot Games多年來的即時支援經常打破局面，使我們得以幫助那些可能無法得到援助的人。”

Rebecca Milner，國際醫療機構影響長





RIOT人影響力

全球服務月

我們之所以成為今天這樣的公司，全因為遊玩我們遊戲的人。支援玩家不僅僅意味著創造他們喜愛的遊戲體驗。還意味著要回饋當地社群、進行慈善配對捐款和義工時數，以及開發能讓Riot人做出更多回饋的計畫。

其中一個計畫是[全球服務月](#)。在過去的七年裡，每年夏天Riot人都會聚在一起，為慈善機構提供義工支援，並在當地社群推動計畫。今年，來自世界各地的Riot人全力以赴回饋社會。

由於大多數國家的防疫限制基本上皆已解除，Riot人得以在洛杉磯、聖路易斯、聖保羅、香港、首爾、墨西哥城、上海，以及新加坡的辦公室親自參加十個活動。從指導當地學生、幫助儲備社區的食物銀行，到美化海灘等，每個辦公室都選擇了一個值得支持的事業，讓義工們投入工作。

“在2022年8月，Riot Games邀請了16位公司的青少年受益者及其照顧者，參加其辦公室舉行的職涯探索工作坊。他們會了解Riot的業務內容，並能更為了解遊戲產業中可供選擇的不同職業道路。對我們的青少年來說，這是一次受益良多且令人興奮的經歷！Club Rainbow期待繼續與Riot Games保持富有意義的合作夥伴關係，以支援並改變我們受益者的生活。”

Sophya Lim，Club Rainbow（新加坡）助理執行董事





RIOT人的影響力



傳奇支援

作為一個以玩家為核心的公司，為玩家社群提供服務從來都不僅限於遊戲本身。傳奇支援是一個義工的專案，我們會在其中尋找玩家獨特且出眾的故事。當找到這些故事時，我們會讓Riot人為這些玩家做一些令人難以置信的事情。

今年，一位玩家在Reddit上發表了一封致《英雄聯盟》的情書。

他分享了由於未能及時治療青光眼導致視力惡化的事情，並表示自己將在發布貼文後不久，進行最後一局《英雄聯盟》遊戲。Riot人知道這是我們傳奇支援計畫的完美對象，於是將這個故事分享給社會影響力團隊。Riot人不遺餘力地為他創作了拉克絲漫畫有聲書、拉克絲魔杖和3D列印版姍娜的槍，讓他可以繼續享受符文大地的魔法。



韓國文化與遺產計畫

2022年是我們與韓國文化遺產管理局合作、恢復和保護韓國國家文物的第十個年頭。今年，我們找回了一件19世紀朝鮮王朝的珍貴皇家遺物。此外，410萬名韓國的《英雄聯盟》玩家聚集在遊戲活動中，以慶祝該紀念日並促進人們對保護韓國豐富歷史的意識。

“Riot韓國社會影響力專案旨在保護和支持韓國的文化遺產，這項專案已持續了十多年的時間，是一項十分出眾的社會責任活動。要向下一代展示文化和文化遺產的重要性十分困難，因為它需要引人入勝的亮點來激發興趣。韓國文化遺產管理局對Riot Games在這項任務中所展現出的擔當與主動表示感激。毫無疑問，Riot Games在規模和堅持方面都是無與倫比的支持者。”

Young Ki Jang，韓國文化遺產管理局副主任



我們的目標由玩家所驅動。

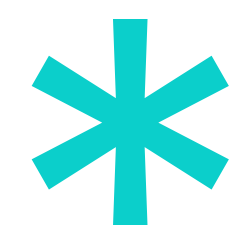
在我們擴展遊戲宇宙、為玩家帶來更沉浸式體驗的同時，我們也提升了設計角色的方式，以對全球社群的玩家做出回應。這讓我們得以創造新鮮、真實且經得住時間考驗的故事。在講述這些故事的同時，我們也希望能為玩家帶來有意義的變革。我們為玩家開闢了更多途徑，讓他們能透過遊戲內的籌款活動發揮熱情，而每年玩家們都會以極大的熱情參與其中。



遊戲內代表性

我們今天製作的遊戲在多年之後應仍具真實感。今天，當一位家長第一次和青少年子女一起玩《英雄聯盟》時，角色所帶來的樂趣應該要與上一代人的遊戲樂趣相同。確保遊戲角色的多元、生動與真實性不僅有益其代表性，也能確保我們所創造的遊戲世界符合未來的需要。

在2022年，我們推出了許多受到全球社群啟發和賦予靈感的新英雄和特務。為了確保每個角色皆能準確代表其真實文化，我們直接與第三方專家、RIGs和全球團隊合作，以監督設計上的選擇。



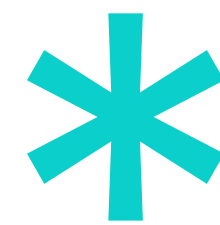
每次我們開發新的英雄或特務時，都會聘請由多元與包容實踐者、當地Riot人和RIG成員所組成的多元與包容內容突擊團隊來審查設計、敘事和美術的方向。這對於建立更多來自世界各地、不同社群的角色至關重要，尤其是那些我們在遊戲和娛樂中不常看到的角色。





《英雄聯盟》的英雄們

在2022年，共有五名新英雄加入了《英雄聯盟》的陣容。除了卡桑帝外，其他四名英雄都是女性。從被惡魔附身的歡樂戰士到虛空女皇，這些女性為符文大地的女性體驗提供了全新的視角。



這些角色在個性或能力上截然不同，但她們確實有些共同的特點：**她們都是女性，都自立自強，而且非常強大**。如果你把這些女性放進同一個房間，最後只會剩下一片斷垣殘壁。



睿娜妲·格萊斯克

以殘酷的資本主義掌控佐恩的化學女爵。



浼菘

被歡悅之魔附身的戰士，以無窮無盡的喜悅擊敗敵人。



貝爾薇斯

領導著神秘實體的虛空女皇，渴望吞噬一切又渴望創造一切。



婕莉

佐恩的霓虹光芒，如電光般奔馳在峽谷之中。

卡桑帝

卡桑帝是2022年最後一位加入《英雄聯盟》的英雄，他的誕生來自Riot多個團隊的合作，目標是創造一位能為英雄聯盟帶來新鮮感的英雄。他是一名重型坦克，能削減自己的防禦以和最可怕的決鬥者進行單挑對決。他是一名以西非文化為靈感的黑人男子，為符文大地的黑人帶來了新的視角。他還是一位傳奇的怪物獵人，為了追求對自身的期望，不惜傷害他最愛的人。

在設計卡桑帝時，Riot人深入挖掘了自身的文化。為了確保卡桑帝能真實地代表他們的社群，Riot Noir（我們的黑人Riot人包容小組）和 Rainbow Rioters（LGBTQ+ Riot人包容小組）都參與了諮詢。

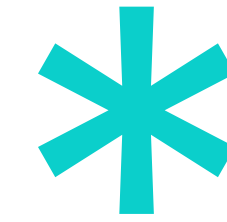


我花了很多時間，思考如何創造一個不同於我們其他現有黑人英雄的角色。姍娜、路西恩、艾克、銳兒和派克都是很棒的角色...儘管他們都有著一些問題。他們都是為自身的問題或境遇而存在的。在很大程度上，他們對自己的生活 and 故事都沒有主動權。

這並不代表這些英雄在個別層面上有問題，許多偉大的角色都是因自身的問題而存在的。但是，尤其是在《英雄聯盟》這樣擁有眾多角色的遊戲中，透過各種角度來呈現角色才能有好的代表性。而在黑人英雄中，沒有一個像蓋倫一樣面對問題，同時也因問題而存在的角色。沒有人掌握主動權。因此，我們希望創作一位這樣的黑人角色。是的，他有著自己的問題，但他能掌握自己的處境和命運，成為納祖瑪之傲。” - AzuBK



《特戰英豪》最新特務



與《英雄聯盟》不同，《特戰英豪》的角色更植根於現實世界。他們並非受到文化的啟發，而是代表著一個文化。



菲德

菲德的設計融合了指甲花、貓、邪惡之眼、夢和噩夢：這些都是土耳其文化中的重要元素。透過與土耳其的Riot人和本地化團隊直接合作，《特戰英豪》團隊建立了一個能代表土耳其文化的角色，同時避開了對土耳其的刻板印象。



哈泊

在建立印度角色哈泊時，《特戰英豪》團隊與印度的Riot人進行了討論，同時邀請了一位學術顧問來探討印度豐富的歷史、神話和文化。最終，我們得到了一位多面向的尋寶冒險家，為《特戰英豪》中的特務打開了新的維度。



妮虹

當婕莉在《英雄聯盟》中大肆破壞的同時，妮虹也加入了《特戰英豪》。這位來自馬尼拉的菲律賓特工行動迅速、色彩鮮豔，並具有道地的菲律賓風格。妮虹由一位菲律賓Riot人、我們團隊，以及新加坡辦公室所共同設計創造。她的配音也是由一位菲律賓女配音員完成，而她發布公告中的主題音樂也出自菲律賓裔音樂家伊洛娜·加西亞之手。



遊戲內體驗

星光戰士團拯救世界

星光戰士團是受魔法少女類型的動漫啟發的一系列故事、遊戲模式和風格裝飾，她們生活在一個平行宇宙，某些英雄在其中抵抗邪惡勢力以拯救世界。

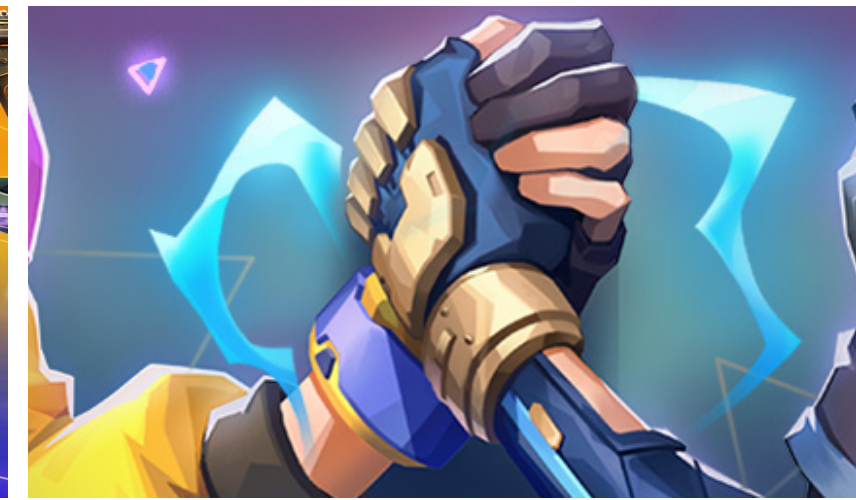
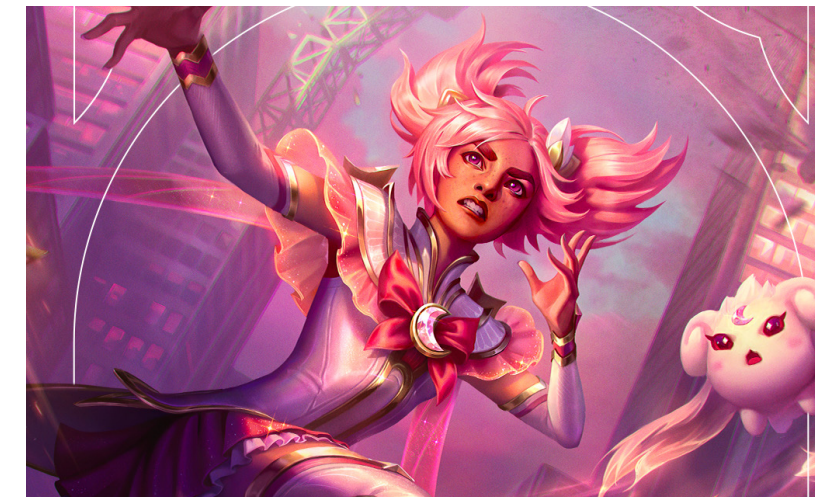
在《英雄聯盟》、《英雄聯盟：激鬥峽谷》、《符文大地傳說》和《聯盟戰棋》等遊戲中，來自世界各地的玩家會透過購買風格裝飾和參加遊戲內活動，來為慈善事業募款並享受星光戰士團宇宙的樂趣。

我們的全球團隊為玩家提供了一種獨特的方式，來體驗這個有著豐富內涵的世界，並向其靈感來源致敬。在中國的Riot人創作了一本收錄所有精美的粉絲藝術作品的書，類似於在中國和日本流行的同人誌。韓國玩家和K-pop的歌迷們很高興能看到由K-pop明星請夏所演唱，旋律空靈的韓文版《群星依舊閃爍》（Porter Robinson所演唱的2022年星光戰士團官方主題曲）。

在美國，星光戰士團在北美最大的動漫盛會Anime Expo露面並設有一個展位，讓許多動漫粉絲第一次接觸到星光戰士團。在菲律賓，我們的亞太團隊在馬尼拉的一家動漫咖啡廳推出了星光戰士團藝術學院。最後，在巴西的Riot人全力支援星光戰士團，並與當地的餐廳合作，為巴西玩家建立了一個網站，將星光戰士團帶到Anime Friends大會等等。

500萬

在星光戰士團活動期間，玩家為Riot Games社會影響力基金籌集了500萬美元。



《特戰英豪》回饋包

在2022年，《特戰英豪》玩家們投票選出想重返遊戲的四款最受粉絲喜愛的武器造型。這四款造型成為了回饋包的一部分，武器造型收益的一半，以及額外配件的全額收益將直接進入Riot Games社會影響力基金。通過回饋包，《特戰英豪》玩家為慈善事業籌集了**450萬美元**。

慈善投票活動

我們很自豪能透過自身遊戲為玩家提供回饋的途徑。2022年，我們進一步讓玩家直接參與，選擇社會影響力基金將620萬美元分配給[世界各地的慈善組織](#)的方式。一共會選出28個地區，每個地區都有三個參與投票的慈善組織。我們了解每個慈善組織所投入的事業都非常重要。因此，所有慈善組織皆能獲得其所在國家基金池的25%，而獲選的慈善組織則獲得50%。

慈善投票活動結果

 **77.5萬**
名玩家投票

 **620萬**
美元的分配總額

 **83個**
慈善組織

 **1.5萬**
每個慈善組織至少獲得1.5萬美元

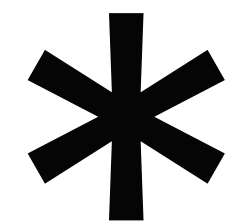


遊戲包容性

本地化

從表面上看，本地化是將一種語言的詞語翻譯成世界各地玩家的語言。但是Riot的本地化工作涉及的層次更深。我們本地化團隊的工作，是確保角色和活動能對來自全球社群的眾多玩家具備真實性、共鳴性和影響力。本地化實際上是將在某個地方開發的遊戲，轉變像是為你量身定做的那般。

我們的本地化團隊曾為菲德等角色提供意見，為本地玩家做出大量調整遊戲的決定，並幫助我們確保世界各地的玩家都能體驗到電競活動等現場活動。在2022年，團隊推出了新的流程，使現場直播的電競活動在結束後的24小時內即可用當地語言播出。



本地化有助於遊戲更貼近玩家。貼近玩家正是Riot的核心理念。

基於這一理念，我們在2022年致力於擴大與東南亞玩家的關係。在與Garena合作，並為東南亞地區《英雄聯盟》玩家提供了十年的遊戲服務後，我們在本地化團隊的支持下，開始自行為東南亞玩家發行我們所有的遊戲。

「Take This」活動

我們與非營利組織Take This有著相同的目標，因此一同合作，以提升遊戲對心理健康的支持。我們為遊戲實況主建立了一個免費的課程，協助他們在確保自身福祉的同時，也能處理社群成員的心理健康需求。涵蓋的主題包括[內容創作者的倦怠](#)、設定界限、如何疏導社群中的自殺想法、成為心理健康倡導者、自我照顧等。

他們還為黑人、原住民和有色人種（BIPOC）社群建立了一系列的[影片](#)，以深入探討他們的心理健康需求和在醫療系統中的經歷。每次的討論皆由一位心理健康專業人士主持，並有具備相同身份的遊戲玩家、遊戲製作人和創作者共同參與。



我們在2022年得到Riot的支持，讓我們有能力做更多的事並開始發布擱置多年的內容。Riot慷慨的資助讓Take This有能力聘請新員工，進而有時間來為遊戲實況主製作突破性的新心理健康資源，同時召開一系列的身份與遊戲心理健康座談會，以服務和代表曾遭到邊緣化的聲音。Riot信任我和我的團隊能製作出優秀的內容，而Riot的社會影響力團隊給予我們的自由，無疑是這種信任的體現。”

Eve Crevoshay
Take This執行總監

「Pride」活動

在Riot，Pride是一個橫跨遊戲內外的慶祝活動。在過去的五年裡，遊戲團隊建立了100%免費的Pride風格裝飾，讓玩家在遊戲中表達自己的身份。目前有58款慶祝LGBTQ+身份的獨特遊戲風格裝飾。

在遊戲之外，[眾多Riot人皆在世界各地慶祝Pride活動](#)。在洛杉磯的Riot人走上洛杉磯街頭慶祝。而在亞洲，我們的許多辦公室也在整個月的活動中掛上了彩虹裝飾。巴西的Riot人為LGBTQ+玩家舉辦了錦標賽，而在歐洲的Riot人則為ILGA-Europe舉辦了一場虛擬的Pride遊行，以此籌募資金。ILGA-Europe是一個歐洲倡導團體，致力於促進社群利益。





信任和安全

在信任和安全方面，我們的政策既遵循也幫助制定產業的最佳方案，為所有遊玩我們遊戲之人打造更加安全、可靠且優質的線上空間。

根據歐盟一般資料保護規則的嚴格原則，全球玩家皆需得到相同的最低標準保護。



線上安全與保護 - hCaptcha

我們知道玩家非常關心自身的帳號和遊戲體驗。在2021年，我們推出了針對電子郵件的雙重身份驗證，為玩家的帳號提供了更高層次的保護。在2022年，我們在註冊流程中推出了hCaptcha，以減少機器人和虛假帳號的建立。此外，hCaptcha還能使我們得以阻止暴力登入，進而保護現有帳號不被侵犯。

機器人和虛假帳號會破壞玩家的競爭公平性，以及整體的遊戲體驗。還可能會構成安全和隱私風險，因為惡意行為者常會利用它們來攻擊我們的玩家或遊戲系統，以期獲得未經授權的存取和利益。

只保留您需要的數據

人們有時會暫時離開遊戲，有時則可能會永久離線。我們僅會保留對改善您遊戲體驗有所幫助的數據，如果您不再需要自身帳號，我們也不會保留您的資訊。

在2022年，我們宣布將開始刪除長期無活動且幾乎沒有參與過遊戲的帳號。例如，從未購買過任何東西、進行過一場遊戲，或僅解鎖少許內容的帳號。從其無活動的狀態，我們能判斷遊戲和體驗已不再令他們感到興趣。我們希望以刪除他們的數據，表達對玩家的決定和隱私的尊重。話雖如此，恢復無活動帳號的門檻非常低，我們隨時歡迎這些玩家回來。

知情權

您有權知道我們了解您的哪些資料。這道理看似淺顯，但經常有公司會將您的資料隱藏在他們自己的保護之下。與在《特戰英豪》中不同，您可以隨時查看自身的資料。因此，如果您想知道我們了解您的哪些資料，只需提出請求即可。

在2022年，我們完成了超過29.2萬次玩家提出的資料請求，比去年的20萬次有所增加。原本這僅為某些地區的必備功能，但我們向全球所有的玩家都提供了這一功能。絕大部分我們所擁有的資料皆與玩家的遊玩過程相關，且這些資料在任何時候都可透過遊戲的客戶端輕鬆獲得。

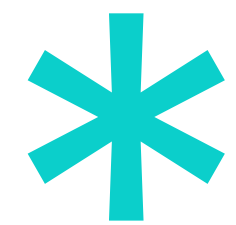


以玩家動態改善數位互動

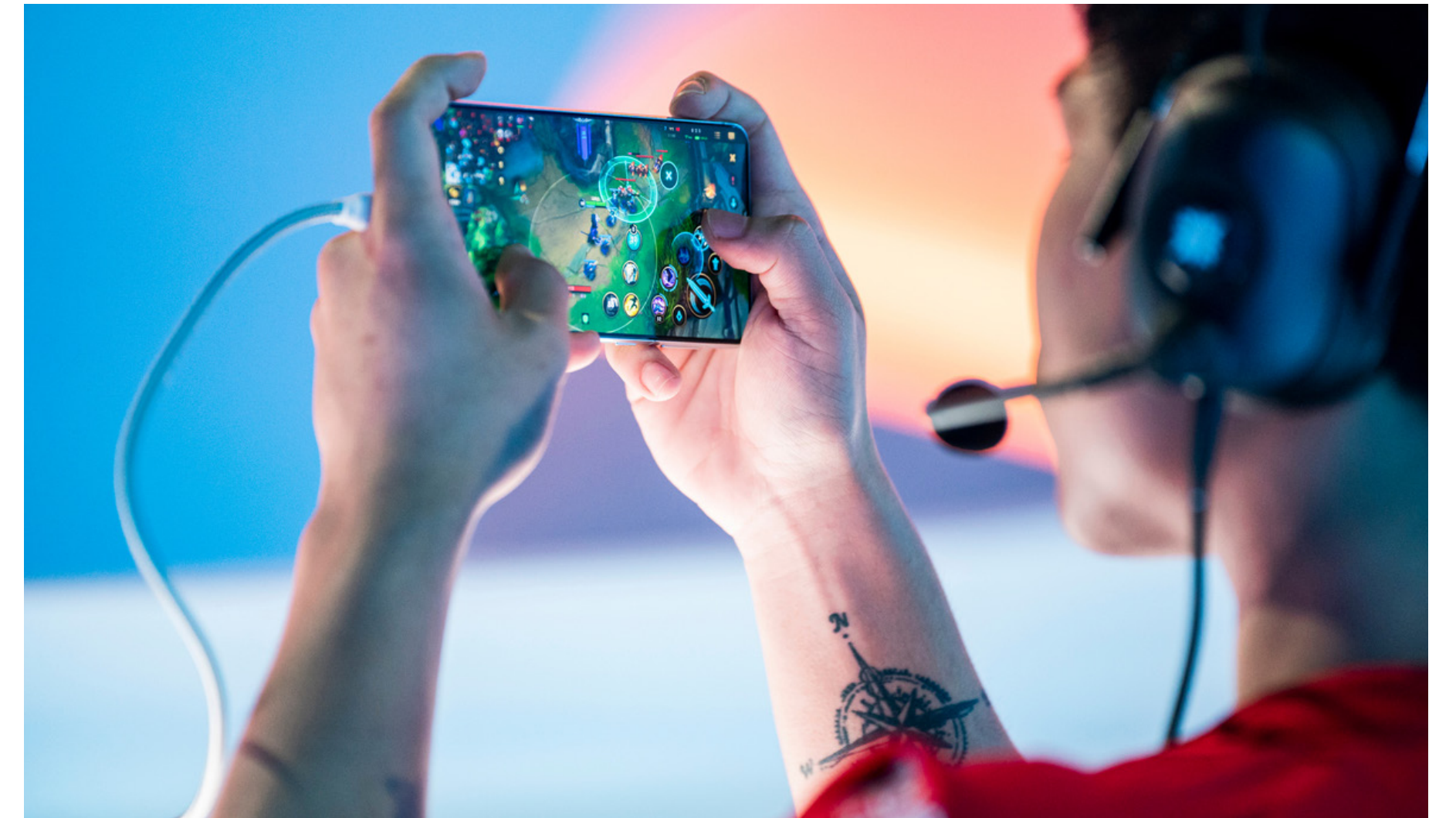
玩家動態的重點，是為了改善遊戲和線上社群的社交結構。這是Riot和整個遊戲產業所面臨最為困難的挑戰之一。我們知道有問題存在。我們看到了影片，聽到了玩家對遊戲中某些行為的意見，並在排隊時親身經歷了這一切。那麼，我們該怎麼應對呢？

在2022年，我們與Ubisoft合作，擴大了機器學習的能力。在我們的各項遊戲中，機器學習和複雜的自動化系統對建立更美好的社群來說至關重要，因為我們的營運規模非常龐大。透過數據集與Ubisoft的結合，我們正在加快機器檢測的速度並懲罰破壞性的言詞。

目前，機器學習主要影響的是文字溝通，但在2022年，我們開始了自動語音評估的測試計畫。我們正在積極監控測試結果，調整遊戲中語音聊天的狀態，並預計在2023年推出這些功能。



這些自動化功能已開始產生影響。**我們的總報告數從2021年的29億降至2022年的24億**，這意味著更多的有害言語或不公平的比賽在影響到遊戲體驗並觸發報告之前，就已被自動檢測系統捕捉。





下一代

我們為自己和玩家在2022年一起取得的成就感到自豪，但就像維克特一樣，**我們必須不斷推動自己進化**，督促產業的當下與未來變得更加美好。



在展望下一代遊戲開發者、創意人才和Riot人時，我們的目標是為弱勢社群提供更多機會，同時幫助遊戲產業成為一個屬於所有人的公平安全之地。我們希望盡自己所能，確保未來的一代人知道，他們在遊戲產業的線上和線下都佔有一席之地。





南洛杉磯科技與創業中心

在8月，由Riot Games贊助的南洛杉磯科技與創業中心正式開幕。該中心為南洛杉磯社群提供免費的技術教育。

該中心的部分資金來自於Riot所捐贈的225萬美元，佔地13,000平方英尺，並設有電競競技場、機器人實驗室、虛擬現實頭盔和音樂工作室。每年將有超過1,000名學生免費接觸程式設計，並有機會探索電競、動畫、平面設計、程式設計和數位內容創作等職業領域。

該中心旨在激勵和培養下一代黑人和有色人種的遊戲開發者、電競選手、科技專業人士、領導者和企業家。

“Riot Games是任何非營利組織夢寐以求與志同道合的合作夥伴。如果沒有他們的技術指導、合作和支持，南洛杉磯科技與創業中心將無法實現。Riot的領導階層和員工真正加入了我們的行列，為來自南洛杉磯的新一代黑人和棕色人種進行培訓，並催生科技和娛樂業的領袖及專業人士。我代表SoLa | CAN基金會，以及我們數百名的學生和家庭致上感謝！”

Daniel Rosove

SoLa Impact影響力合作夥伴總監





投入社區

《特戰英豪》冠軍巡迴賽 (VCT) 顛覆者計畫

2022年，首屆VCT顛覆者計畫全球錦標賽成為有史以來觀看人數最高的女子《特戰英豪》比賽，也是觀看人數第二高的女子電競活動。顛覆者計畫始於2021年，旨在透過結合社群活動和頂尖競賽，為尋求參加《特戰英豪》電競的女性開發新的機會並創造曝光。2022年是各個地區的最強隊伍首次齊聚一堂、互相爭奪，以成為首支獲得VCT顛覆者計畫冠軍獎杯的隊伍。

電競沉浸式計畫

Riot與Gaming 'Cxmmunity' Co.合作推出電競沉浸式計畫，為美國境內代表性不足的學生提供全方位的電競教育。電競領域通常需要學生在年輕時加入。因此，這個計畫展示了從活動製作、業務拓展，乃至於溝通等電競所需的各種角色。

與傳統黑人大學直接合作，讓該計畫能促進有興趣加入電競之人的多元性，並為下一代電競人才提供關鍵的教育。在計畫的第一年，我們僅與Johnson C. Smith大學 (JCSU) 合作。2022年，我們將該計畫更廣泛地開放給傳統黑人大學社群，錄取了來自霍華德大學、奧克伍德大學、南方農工大學、莫爾豪斯學院、北卡羅來納中央大學、JCSU和漢普頓大學的學生。

遊戲業多元、平等、開放峰會

Riot與娛樂軟體協會 (ESA) 攜手，在Riot的洛杉磯校區舉辦了首場針對全體產業的多元、平等、開放峰會。這場為期兩天的峰會將美國業界領袖聚集在一起，共同合作並構思該如何解決各種當今最迫切的多元、平等、開放議題。ESA創造了一個能讓領袖們分享最佳實踐、相互學習，以及強化組織建設可行步驟的空間，並朝創造對遊戲產業產生持久影響的正面方向邁進。

Open IDEO創新挑戰賽

我們與[IDEO](#)、[喬安·甘茲·庫尼中心](#)和[公平遊戲聯盟](#) (FPA) 攜手舉辦了一場公開的創新設計挑戰賽，邀請參賽者提交旨在建立健康、包容的數位空間的新觀點和想法，讓我們能成為最真實與最真誠的自我。這次挑戰賽的靈感，來自於FPA線上遊戲空間對[數位茁壯](#)設計的持續工作。挑戰賽總共收到了來自40個國家的179份提案，[前十名](#)分別獲得了5,000到50,000美元的獎金，以幫助他們實現自己的想法。

社會影響力亮點

→ 在2022年，玩家為社會影響力基金籌集了**1,560萬**美元

→ 在美國，近2,000名Riot人捐助了超過**33.1萬**美元，而Riot的捐款配對計畫總共籌集了超過**69.4萬**美元。

→ Riot人透過年度慈善烘焙銷售和周邊商品銷售，為People Concern組織籌募了超過**6.4萬**美元。

→ **60名**學生參與了「Girls Who Code」暑期實習計畫



科技捐贈

科技日新月異，發展迅速。為了盡其所能以解決數位鴻溝的問題，Riot的IT部門向有需要的學生捐贈了最高級的相關設備。2022年，我們將共694台電腦（包括MacBook Pro、iMac、筆記型電腦和PC主機）分發給三所高中和九個非營利組織，這些組織致力於為全國資源匱乏的社區提供更好的科技和STEAM教育。



Riot Games提供的技術對USC混合高中的學生來說無比珍貴。Riot的MacBook Pro捐贈讓我們有能力進行如「創意畢業論文」等專案，例如一位學生對Leimert Park街區的描述，或是一位學生對拉丁裔在電子遊戲產業的表現的專案等。”

Sarah Batizy，學生生活助理校長
USC混合高中預備學校

種族平等補助金

從2020年開始，作為Riot致力於推動美國種族平等的工作之一，Riot Games社會影響力基金開始了種族平等補助金計畫。過去獲得這些補助金的組織包括ACLU基金會、無辜者計畫、ColorStack和Gameheads等。

今年的20萬美元補助金授予了Recidiviz，他們是一個致力於透過科技專家團隊，以解決社會和刑事正義問題的非營利組織，他們為決策者提供更好的資料，以推動更為公平的刑事正義結果。我們的受助者還會在一年內陸續得到Riot的支援，如Riot Noir所付出的時間、IT團隊捐贈的筆記型電腦，到全球電子競技團隊捐贈的《英雄聯盟》世界錦標賽門票等。



自2021年開始合作以來，Riot Games一直是我們最珍貴的合作夥伴之一。多虧了他們的貢獻，特別是Riot Noir的幫助，我們得以在2022年擴大團隊，聘請了一位社群經理與一位行銷公關經理。因此，我們得以加強對會員的協助，並將此優秀工作傳播出去，使我們在2022年將會員數量增加了超過2,000名。我們十分感激Riot Games為我們的使命所帶來的影響，並期待能繼續合作。”

Jehron Petty
ColorStack創始人兼執行長

代表性不足創始人

2020年，Riot 創立了[代表性不足創始人計畫](#)，以投資遊戲社群中代表性不足之創始人的初創項目。我們最初在該計畫成立時承諾了1,000萬美元，並在2022年承諾將代表性不足創始人計畫作為Riotwide投資組合的一部分。目前，我們有15家遊戲工作室正在努力建立各種冒險和體驗。

2022年投資的公司：

→ [Everlight](#)

→ [Incredible Dream](#)

→ [NuChallenger](#)

→ [UMA](#)

→ [Wicked Saints工作室](#)

→ [Last Gameboard](#)（再投資）

→ [The MIX Games](#)（再投資）

→ [Twin Drums](#)（再投資）

永續發展

我們致力於提升對永續發展的理解，並減少我們在全球營運和供應鏈的碳足跡。當我們提供機會，讓玩家決定 Riot Games 社會影響力基金該如何分配資金到他們關心的事業時，許多玩家皆投票支持致力於氣候救援的組織，如世界自然基金會、婆羅洲計畫、雨林救援和 Cultiva 等。在 2022 年慈善投票活動分配的 620 萬美元中，約有 150 萬美元由玩家選擇用於對抗氣候變遷的組織。

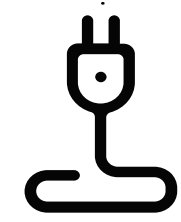
2022 年，我們花了時間進行深入研究，並根據 2021 年的基線資料首次計算出我們溫室氣體 (GHG) 的排放量。這份資料將幫助我們了解我們的第 1-3 類排放是什麼、來自哪裡，以及該如何減量，然後找出繼續前進的最好方式。以下為相關結果：

溫室氣體的基本概念是什麼？

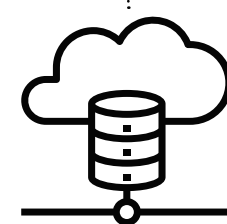
排放包括二氧化碳 (CO₂) 在內等其他相關氣體，其中一些會對氣候產生巨大的長期影響。溫室氣體協議確立了一個標準化的全球性綜合測量和報告框架，並適用於私人公司和國營企業。



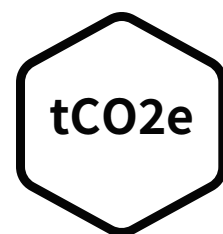
第 1 類排放指的是與公司擁有或租賃的任何工作場所或資料中心，所使用的現場燃料或冷卻劑相關的直接排放。
1,735 tCO₂e



第 2 類排放指的是從公用事業購買的能源（通常是電力），用來為公司擁有或租賃的任何工作場所或資料中心供電。
6,907 tCO₂e

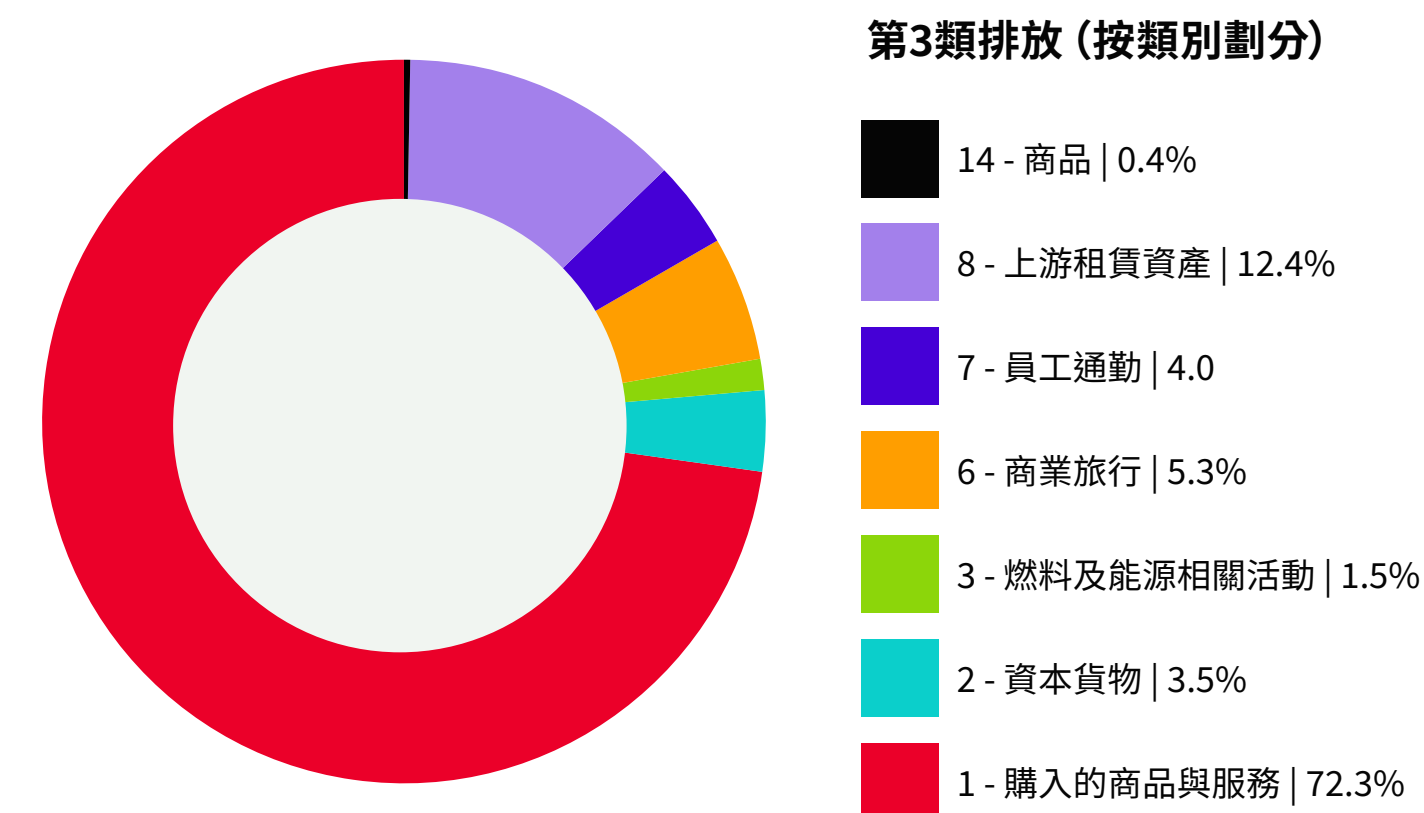


第 3 類排放指的是指上下游的排放。這些基本上皆是與公司業務相關的所有間接排放，例如購買的商品和服務、商務旅行和公共雲端的使用等。
92,369 tCO₂e



2021 年的總溫室氣體排放量 = 101,011 tCO₂e

由於第 3 類排放占我們碳足跡的最大部分，我們已區分出屬於第 3 類排放的特定類別。



那麼，我們接著該怎麼做呢？

現在我們已經確立了溫室氣體排放的基準，我們正在為減少排放設定目標，並找出 Riot 能採取的具體措施以實現這些目標。我們仍在評估自身的永續發展目標，並需要更多時間來調整我們的營運方式和供應鏈的關係。我們知道進步往往不是一蹴可及，但我們承諾逐年報告這些資料和我們的進展。



謝謝你們

在這整份報告以及Riot的整體歷史中，唯一不變的是我們始終努力**為玩家做到最好**。

這一信條指引著公司的每一個決策，並引領我們在整個遊戲領域建立更美好的未來。幸運的是，我們並不孤單。透過與擁有共同目標、並幫助我們在全球產生影響的合作夥伴共同努力，Riot得以將玩家的時間和金錢用於最需要的事業上。

如果你讀到這裡，此事已不是什麼秘密：一切都源於玩家。如果沒有來自世界各地數百萬的玩家花時間在野區中插視野、在B點裝炸彈、在符文大地傳說裡用純蒂瑪西亞陣容出戰，以及花費金幣刷三星英雄，我們就無法為危機提供幫助、為世界各地的慈善機構配對捐款，或每天以最佳狀態投入工作之中。

所以，我們要對那些玩我們遊戲的人說聲謝謝。作為一家公司，Riot將全心為各位服務。我們所做的一切工作皆為建立一個更具包容性、永續性和慈善性的Riot，以賦予我們力量來建立更好的遊戲，並對現今的世界和未來數代人產生更大的影響。





合
作
夥
伴

[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年度 影響力 報告

RIOT GAMES

