



2023 年次 インパクト レポート





2023年を振り返る

2023年、私たちは自社のゲームを世界中のプレイヤーにとってさらに身近な存在にし、世界各地のオフィスと共に行うゲーム開発の手法をレベルアップしたほか、[新たなCEOを迎えました](#)。ソウルトーナメントではサミーラが試練を戦い抜き、2XKO (旧“Project L”) が[EVOで初めて](#)一般公開されてプレイ可能になり、VALORANT Champions Tour (VCT) では[新たな大会形式が導入](#)されました。

これらは、ゲーム、eスポーツ、そしてイベントが満載だった1年間の一部にすぎません。社内では、ライアターへの新たな福利厚生の提供が始まったほか、[サステナビリティのコミットメント](#)の導入や、コミュニティにとって重要な慈善活動の支援を行い、パートナーと協力しながらゲーム業界、ライアット、そして世界中のプレイヤーにとって、より良い未来を推進する活動に取り組みました。

私たちの目標は、プレイヤーの皆さんに最高のゲーム体験をお届けすることです。それを実現するためには、ゲームを生み出すための最高の職場環境が必要です。それはつまり、すべてのライアターを人として、プレイヤーとして、そしてプロフェッショナルとして支援すること、あらゆる声が無視されない環境となること、そして、現在もこれからも私たちがプレイヤーへのサービス提供を改善する方法を常に模索し続けることを意味しています。

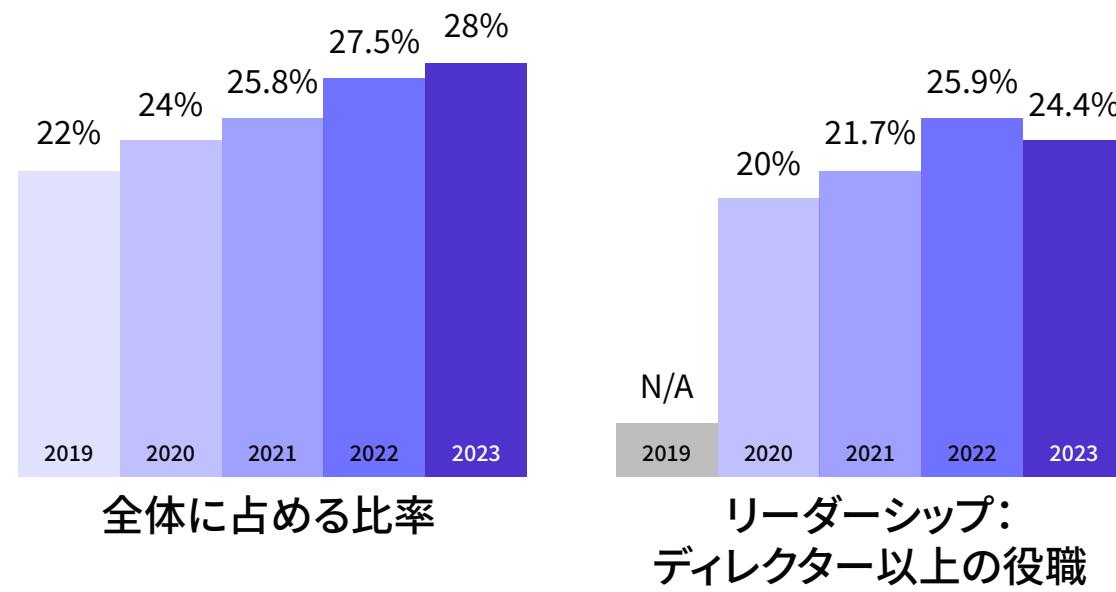




ライアットの人々

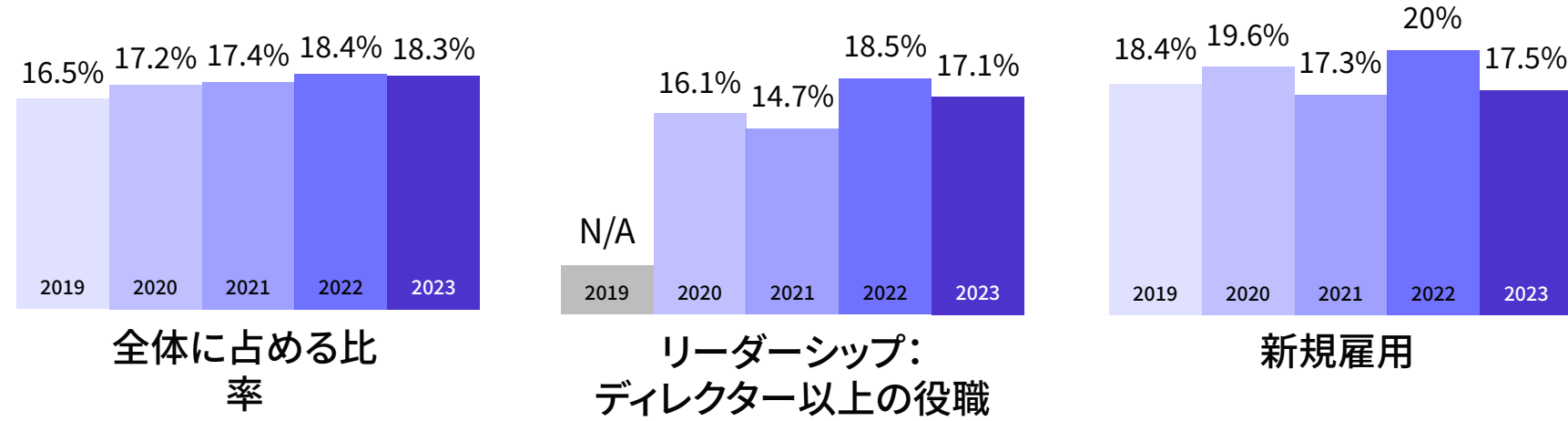
ライアターのアイデンティティーに関する統計には、会社全体の現状を把握するため毎年目を向けています。このデータは、前へと進み続ける私たちの現在地を示す上で有用なスナップショットと言えるでしょう。2023年のデータはこちらです。

全世界のライアターの女性比率

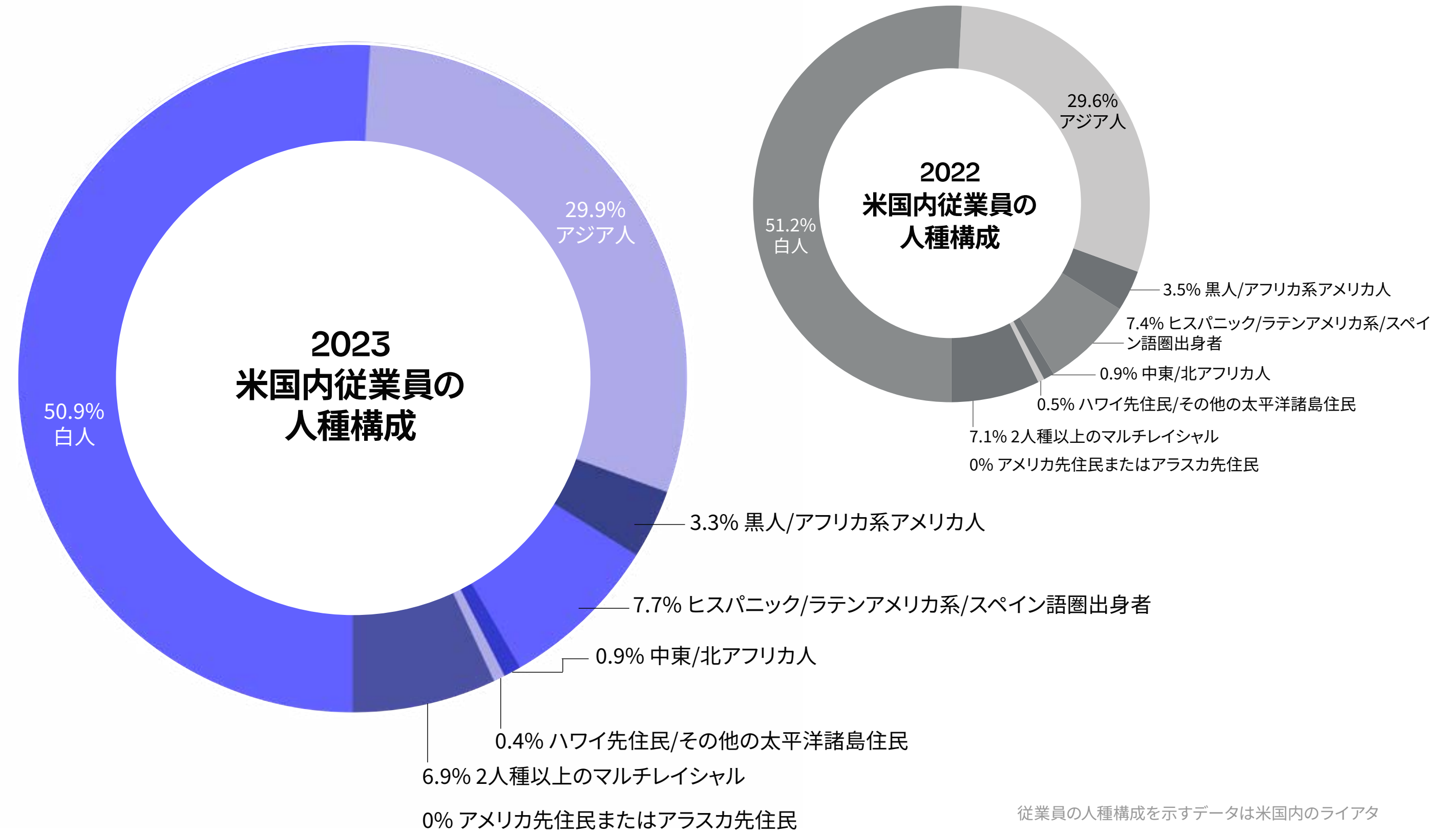


女性=女性、シスジェンダー女性、トランスジェンダー女性

米国内の低代表マイノリティーの比率



低代表マイノリティー (URM) : 米国における黒人、ヒスパニック、ラテンアメリカ系/スペイン語圏出身者、アメリカ/アラスカ先住民、ハワイ先住民、太平洋諸島出身者、マルチレイシャル



従業員の 人種構成を示すデータは米国内のライアターのみを対象です

給与の平等性

ライアットは第三者の専門家と協力して、給与の公平性に対する包括的なレビューを年に数回実施しています。このレビューでは女性/低代表マイノリティーライアターとそれ以外の全ライアターの給与/昇進結果が平等であるかをさまざまな点から比較・評価します。ライアットでは現在、自社のコンセンティクリー (同意判決) の一環として、代替手法を用いた性別間給与平等性の包括的な分析のため、さらなる第三者の専門家とも協力しています。いずれの方法論においても、ライアット社内では依然として、支払い・昇進に関する統計上有意な体系的格差は見られていません。



ライアットの福利厚生

ライアターが関心を持つ慈善活動への投資支援や、長期休暇の提供など、私たちは2023年に既存の福利厚生をさらに向上させました。ライアターがプレイヤーのために夢を描き、それを叶えられるように支援するためです。自分自身にとって最高の人生を送ることが、「Pay to Win」（課金者有利）となるべきではありません。ライアットの福利厚生は、活躍するために必要なリソースに誰もがアクセスできるよう、すべてのライアターにとって公平な環境を生み出すことを狙いとしています。



ライアットのマッチング寄付プラットフォーム: Benevity

ギビングチューズデーにあわせて、Benevityと提携し、ライアターのために「Rioter Giving Platform」と呼ばれる新たなマッチング寄付プラットフォームを導入しました。これはライアター個人が社会的インパクトや慈善活動に関する目標を成し遂げるための機能を一ヶ所にまとめた総合プラットフォームです。これを通じ、世界の様々な非営利団体へのマッチング寄付を支援したり、ライアターが独自のキャンペーンを開始することができるほか、ライアターがボランティアを行う際に寄付可能なクレジットを提供することができます。本プラットフォームの始動を記念して、各ライアターには自ら選んだ非営利団体に寄付できる\$50のクレジットが提供されました。

1,510 ギビングチューズデーに Benevityに参加したライアターの数

1,000以上 支援した非営利団体の数

\$31万 ギビングチューズデーに集まった寄付額



長期休暇プログラム

フレヨルドでのハイキング、覇者の海での航海、アイオニアの砂浜でくつろぎの一時、あるいはその全部を満喫したりするならば、8週間は十分な時間と言えるでしょう。ライアターにその努力にふさわしい長期休暇を提供するサバティカル（長期休暇）プログラムは、7年間勤務したライアターに対する8週間の休暇に始まり、勤続年数が1年増えるごとに2週間が休暇期間に追加されます。

17.3% 対象となるライアターのうち、2023年に長期休暇プログラムを利用した割合

“ライアットでの勤務10年目を迎えた私にとって、長期休暇はまさに必要としていたものでした。飛行訓練からピラティスまであらゆるクラスを受講することや、多くの本を読んだり、自分のアートスタジオで絵を描き、作業し、彫刻に取り組んだりすることに時間を費やしました。”

サバティカルで得た時間と空間によって、ゆとりを持ち、自分自身の声に耳を傾け、自らを信じることを思い出しました。戻ってきたときには本当の自分を取り戻すことができたと感じました”

- マーケティングコミュニケーション シニアマネージャー Sarah K.、
ライアットパートナープログラム



ライターの旅路の支援

自らが進む道を築く

ハイマーディンガーの講義からスターガーディアンへの授業まで、学びの方法というのは数多く存在します。私たちは学習、人材開発、教育を通して、ライターがレベルアップすることを全面的に支援します。

学習と人材開発 (L&D)

プレイヤーへの価値提供のため、ライターはキャリアを通して成長していく必要があります。L&Dチームは、社内外の区別や、自習か専門的な能力開発や正規教育かを問わず、ライターのために継続的な学習の機会の情報を集め、学びの場を創出しています。



学資支援プログラム

スカーナーの尻尾を正確に描くためにアートの授業を受講したり、次回TFTセットのリリースをスムーズに進めるべくマネジメントのセミナーに参加したいライターのために、学資支援プログラムを設けています。L&Dチームは本プログラムの始動により、ライターがキャリアの成長を目指し、個々のニーズに応じてスキルを高めるためのさらなる機会を提供しています。ライターは大学・大学院の学位課程、専門的能力開発などで年間最大\$5,250までの学費の補助を会社から受けることができます。

159

ライターたちが8か国で修了した教育課程

~\$23.8万

学資支援額



私はニューサウスウェールズ大学のオーストラリア経営大学院でアダプティブリーダーシッププログラムを受講しました。このプログラムでは、シニアリーダーたちが様々な状況におけるありきたりな考え方をいかに打ち破るかを学びます。私の職務においては、複雑な課題に対して柔軟な解決策が求められますが、この課程は自分のアプローチの変革のきっかけになりました。このような取り組みで従業員の成長を後押しするライターのコミットメントに心から感謝しています。これにより、私たちのコミュニティにおける継続的な成長と革新が促進されると感じています。

- 開発管理部門 シニアマネージャー、Stefano M.





ライアットの多様性と包摂性 (D&I)

多様性と包摂性に対する全社的アプローチは、世界中のプレイヤーが深く共感できるゲームを作り出すライアットの能力に直接的な影響を与えます。私たちの目標は、20以上のオフィスで働くすべてのライアターが、十分なサポートやエンパワーメント、そして尊重を感じられる環境を育むことです。これを実現することで、私たちを取り巻く活気あふれるコミュニティを反映し、素晴らしいゲームと文化的に正統な体験を生み出すライアット全体の能力の強化に繋がります。



RIGsと共にコミュニティを構築

Rioter Inclusion Groups (RIGs)は、従業員リソースグループ (ERGs) とも呼ばれ、2023年に複数のイベントを実施しました。ゲームの多様な未来を後押しするために、Latinas in TechではRiot Unidosが[バーチャルブース](#)をセットアップしたほか、Filipinos at Riotは[GDCミートアップ](#)を開催し、Riot Noirは[Afrotech](#)で大規模なインスタレーションを披露しました。ライアットのオフィスでは、Veterans@Riotがメモリアル・デーにあわせて非営利団体の[Stack UpにPCを寄付](#)し、API@Riotは[旧正月のセレブレーション](#)を開催したほか、Rainbow Riotersが[LGBTプライドに関する様々な取り組み](#)を実施しました。個々人のアイデンティティが集まって作り上げる文化的モザイクを尊重し、リソースの提供、コミュニティの構築にそれぞれのRIGが全力で取り組みました。



Women@Riot

Women@Riotは現在活動を続けている全社的な取り組みで、世界中の同僚たちとともに、社内の女性に向けたコミュニティやその他リソースを提供しています。コーヒーチャットからワークショップ、ゲストスピーカーの招待まで、メンバーたちはこの取り組みを通じてコミュニティを構築し、ライアットの内外でお互いの成功を支援することができます。

2023年には、プログラム内でコミュニティの活性化を促すため、アイデンティティや地域、職種などに基づくグループを導入しました。これには黒人女性のグループや、韓国、メキシコ、ブラジルのオフィスの女性、テクニカルアートに携わる女性のグループなどが含まれます。EMEA地域では、リーダーシップスキル、未来に向けた戦略的ビジョン、効果的なコミュニケーション能力の向上を支援することを目的として、Women@Riotがイェール大学と提携し、25人のシニアレベルのライアターにYale's Women Leadership Programに参加する機会を提供しました。

35以上 全社内グループ数 **76以上** 2021年以降の実施イベント数



ライターの取り組み

ライアット社内、そしてコミュニティでの変革を応援しています。

メンターボランティアプログラム

メンターの存在は重要です - ヴァイだって、ヴァンダーなしでは今の彼女にはなれなかったでしょう。[Good City Mentors](#)との協力のもと、ライターたちが10週間に渡ってロサンゼルス統一学区 (LAUSD) の生徒のグループと毎週ユニバーシティ高校で面会し、メンターとなってサポートを提供しました。それぞれの生徒は、2~3名のメンターから学ぶ機会を得て、リーダーシップのスキルに磨きをかけました。メンターボランティアプログラムは2023年に2回実施され、合計300時間以上のボランティア活動に繋がりました。



新たなRIGs

2023年にはRIGsの活動がグローバルに展開され、RIGのロスターに5つの新たなグループが追加されました。Riot WomenおよびRainbow Riotersの支部がEMEAとAPACに拡大したことで、新たなRIGsによって地域に寄り添うコミュニティと、それらの地域固有の問題への支援を提供できました。RIGsのグローバル展開に加えて、障がいに関心をもち、障がいに焦点を当てた新たなRIGも立ち上げました。



Riot Women EMEA & APAC

女性ライターの意見が適切に尊重され、また自信を持って能力を発揮できる包摂的な環境を実現します。



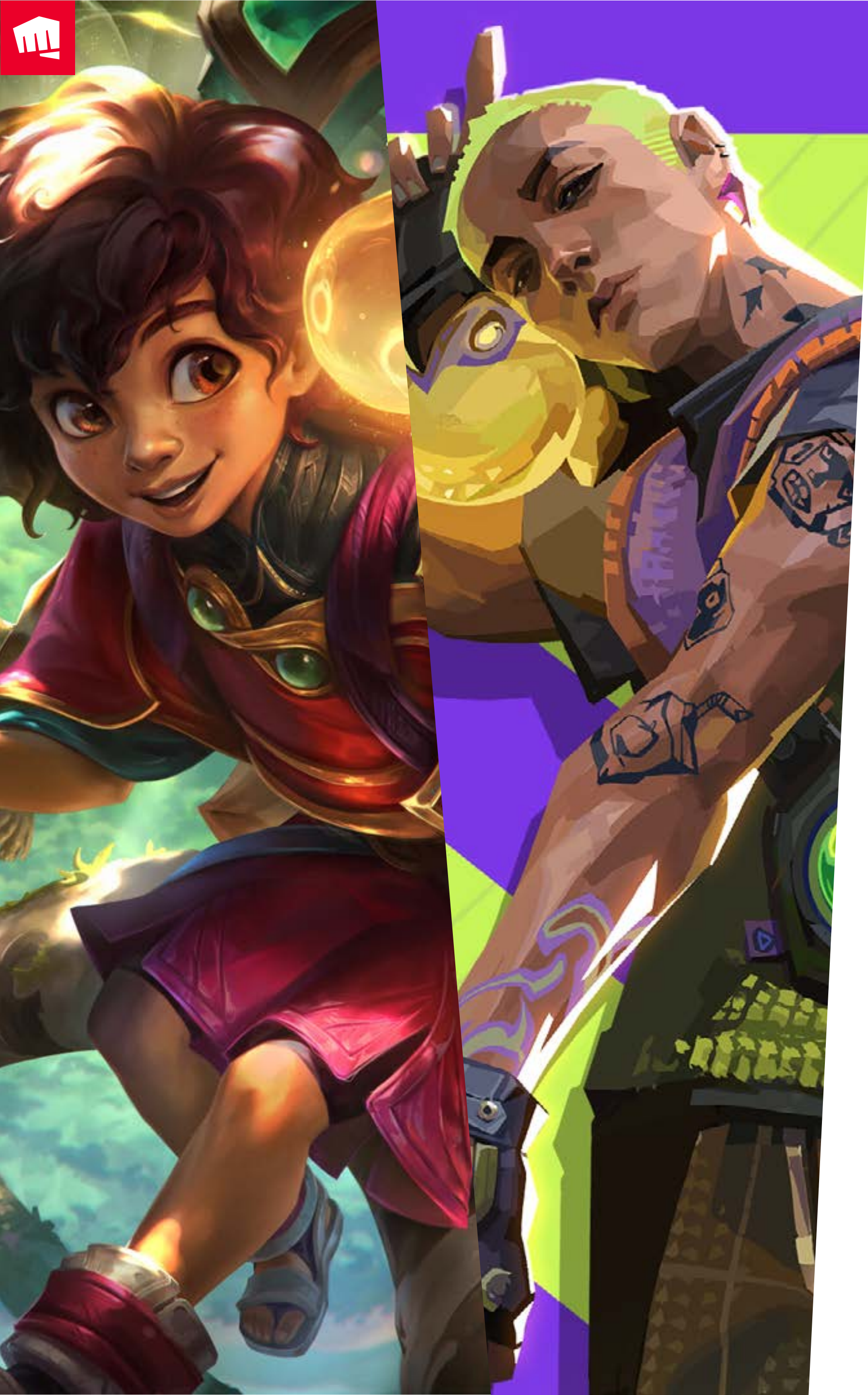
Rainbow Rioters EMEA & APAC

社内外を問わず、包摂性に優れたLGBTQIA+コミュニティ/プロダクト/体験の発展を目指します。



DiverseAbility

障がいというアイデンティティを持つライター、およびそうした現実と直面する人の介護者、親、パートナー、家族を含む包摂の文化を育みます。



ゲーム内における代表性

ルーンテラとVALORANTにラテンアメリカ文化を代表する新たなキャラクターをリリース。

ミリオ

2023年3月、若きイシュタル人のエンchanターがリリースされ、サモナーズリフトに新たなエレメンタルの魔法が登場しました。ルーンテラの一地域であるイシュタルはラテンアメリカの文化からインスピレーションを得ており、ミリオのリリースでは、ラテンアメリカのライアターたちのRIGであるRiot Unidosが[チャンピオン開発チームと協力](#)して、彼の顔の特徴から服の色、髪の毛のくせまで、あらゆるものの調整を行いました。

音楽制作チームは、ラテンアメリカ出身のパーカッション奏者 Alex Acuñaとフルート奏者 Pedro Eustacheと共に、[ミリオのチャンピオンテーマを制作](#)し、イシュタル独自のサウンドと現実世界の文化的影響を結びつけました。

ミリオとゲッコーを故郷のそばへ

これらのキャラクターのリリースを受けて、[メキシコシティ](#)を拠点とするLATAMチームは、彼らをLATAM地域のプレイヤーに紹介するキャンペーンを実施しました。「Hola Milio」では地域のプレイヤーに陽気な若きエンchanターの元気を届けたほか、[Twincosplayと協力してミリオを現実世界に登場](#)させました。

ゲッコーに関しては、チリ、メキシコ、ペルーでEl Barrio de Gekkoと呼ばれるコミュニティイベントを開催したほか、ゲッコーとその仲間たちをアルファアースに歓迎するウォールアートの制作を依頼しました。

ゲッコー

ルーンテラの世界が現実世界の文化からインスピレーションを得ている一方、VALORANTのアルファアースは私たちが生きる世界の未来を描いた姿です。ゲッコーはかわいい仲間たちを連れたメキシコ系アメリカ人のイニシエーターであり、ロサンゼルス東部の出身です。メキシコ人の両親の息子として生まれた[ゲッコーの物語](#)は、移民第一世代として2つの文化に属しながら、ロサンゼルスのような多文化都市で生活すること、そして彼の心の中心にある家族との関係性をテーマにしています。

“ゲッコーのリリースに関わったことは、私がライアットで行ってきたことのなかで最も充実した経験のひとつでした。Unidosのメンバーが彼の故郷についてのアイデア構築のための洞察を提供し、彼のキャラクターに私たちの個人的な体験に根ざしたリアリティを持たせることができました。VALORANTチームはとても協力的で、[彼のリリーストレーラー](#)にUnidosのイースターエッグを忍ばせてくれました。プレイヤーコミュニティからゲッコーに対する共感を得ることができ、彼を見ていると友人や家族を思い出すと言ってくれたことで、私たちが丁寧に、愛を込めてこのエージェントを開発した努力が報われたと感じました”

- Riot Unidosの共同代表、Joshua F.





RIOT GAMES

Social Impact Fund

2019年にRiot Games Social Impact Fundを立ち上げて以来、この基金は世界中にポジティブな変化をもたらすために努力している幅広い慈善活動の支援に役立てられています。2023年には、本基金での寄付金総額が5千万ドルを超える節目を迎えました。これはリーグ・オブ・レジェンド、VALORANT、チームファイト タクティクス、ワイルドリフト、レジェンド・オブ・ルーンテラで過去数年に渡って実施されたチャリティーキャンペーンの影響を示す重要なマイルストーンです。

\$5千万

募金総額

450以上

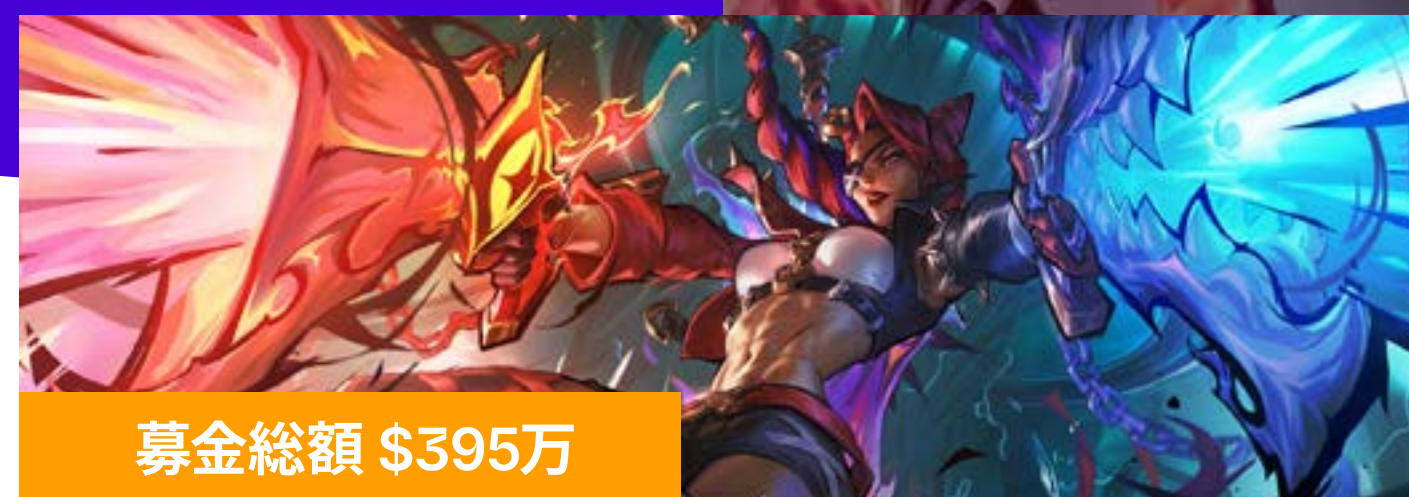
支援団体数

28

地域数



\$450万を配分



募金総額 \$395万



募金総額 \$330万

チャリティー投票キャンペーン

毎年恒例の[チャリティー投票キャンペーン](#)では、Social Impact Fundの寄付先の選定についてプレイヤーが意見を寄せることができます。[GlobalGiving](#)および地域のライアターたちと協力し、28地域で84の非営利団体が選出されました。各地域の非営利団体への寄付金配分割合を決めるため、589,000人のプレイヤーが3つの選択肢のいずれかに票を投じました。

ソウルファイターイベント

昨夏の[ソウルトーナメント](#)ではソウルファイターたちが戦いを繰り広げ、ルーンテラがベースとなるライアットのすべてのゲームで、シネマティックや新たなモードなどが楽しめました。

イベントを通じて、ソウルファイターイベントパス、ソウルファイター サミーラ、無敵の賞金稼ぎセットなどの収益の20%が、Social Impact Fundに寄付されました。

ギブ・バック セット

VALORANTの2023年のギブ・バック セットでは、ショップに復活してほしい過去のスキンがプレイヤーたちの手により選ばれました。何万人ものプレイヤーが投票した結果、ガイアズ・ヴェンジェンス ヴァンダル、リコン スペクター、メガパンク シェリフ、リーヴァー ガーディアンが選出され、3つの追加アクセサリーとセットで販売されました。武器スキンの収益の50%とアクセサリーの収益の100%は、Riot Games Social Impact Fundに寄付されました。



業界のさまざまな 組織・団体への支援

私たちは、支援するコミュニティに対して、世代を超えた影響を生み出せるよう力を注ぐパートナーたちと協力しています。

DonorsChoose

[DonorsChoose](#)の協力のもと、20万ドル規模の寄付マッチングキャンペーンを実施し、ゲームデザインやゲーム開発、eスポーツに関連したプロジェクトの資金を集める中学・高校の教師を支援しました。最も身近な地域の教師たちを支援するため、当時カリフォルニアでDonorsChooseのプラットフォーム上にあった中学・高校のeスポーツおよびゲーミング関連の全プロジェクトに資金を提供しました。

本キャンペーンでは530個近いプロジェクトに資金を提供し、300校以上で5,400人以上の生徒に影響を与えました。資金提供を受け取った学校の大半は、低代表マイノリティーや低所得者のコミュニティにある公立校でした。



Wicked Saints

2020年に[Underrepresented Founders Program](#) (URF) を立ち上げて以来、私たちは幅広いスタジオに資金を提供してきました。Wicked Saints Studiosは、2024年にフラッグシップゲームとなる『[World Reborn](#)』のベータ版リリースを予定しています。彼らが世界初のアドベンチャーアクティビズムゲームだと説明する本作は、現実世界でアクションを完了するとゲーム内でプレイヤーにパワーが与えられ、ゲームの内外でヒーローになることを可能にします。



この業界ではアウトサイダーである若い黒人女性として、ライアットのURFプログラムの支援を受けられたことは、私にとって大きな意義がありました。これがなければ手の届かなかった資金、人材、専門的技術へアクセスする扉を開いてくれたのです。2023年に、黒人の創設者に付与されたベンチャー資金は0.5%のみであり、そのうち黒人女性創設者の比率はごく僅かです。2回目の資金調達ラウンドでは、ライアットのチームが紹介を行い、キャピタルコールに参加して、条件についてアドバイスしてくれました。最終的には、ライアットが共同リードとなる形で目標額を上回ることができました。URFプログラムが私たちに支援してくれた恩は絶対に忘れません”

- CEO/Co-founder of Wicked Saints StudiosのCEO/共同創設者、Jessica M.



業界全体のさまざまな団体を支援



SoLa Impact

ライアットが225万ドルを寄付したSoLa Technology and Entrepreneurship Centerは、2022年に創設され、2023年にはクラスの数が増加し、すでに2,500名の学生がセンターの影響を受けています。ライアターたちも定期的にボランティアでセンターを訪れてロサンゼルス南部のコミュニティのためにイベントを開催しています。

1,000 Dreams Fund

Esports Broadcasting Cadetship Powered by Riot Gamesは1,000 Dreams Fundとの提携による3か月間に渡る有給研修制度です。このプログラムはeスポーツ制作やゲーミングの分野で働く女性を支援し、Riot GamesダブリンにあるライアットゲームズのRemote Broadcast Center Powered by AWSでeスポーツ業界の舞台裏を学ぶ機会を提供します。

British Esports

ロンドン開催のMSIでは、British Esportsと協力して、地域の高校生に意義のある体験を作り出しました。低代表コミュニティに属する80名以上の学生を招待し、この大規模なイベントをライアットが実現するまでの舞台裏、キャリアに関するディスカッションパネル、対戦開催日の進行を現地で見学してもらいました。

AfroTech

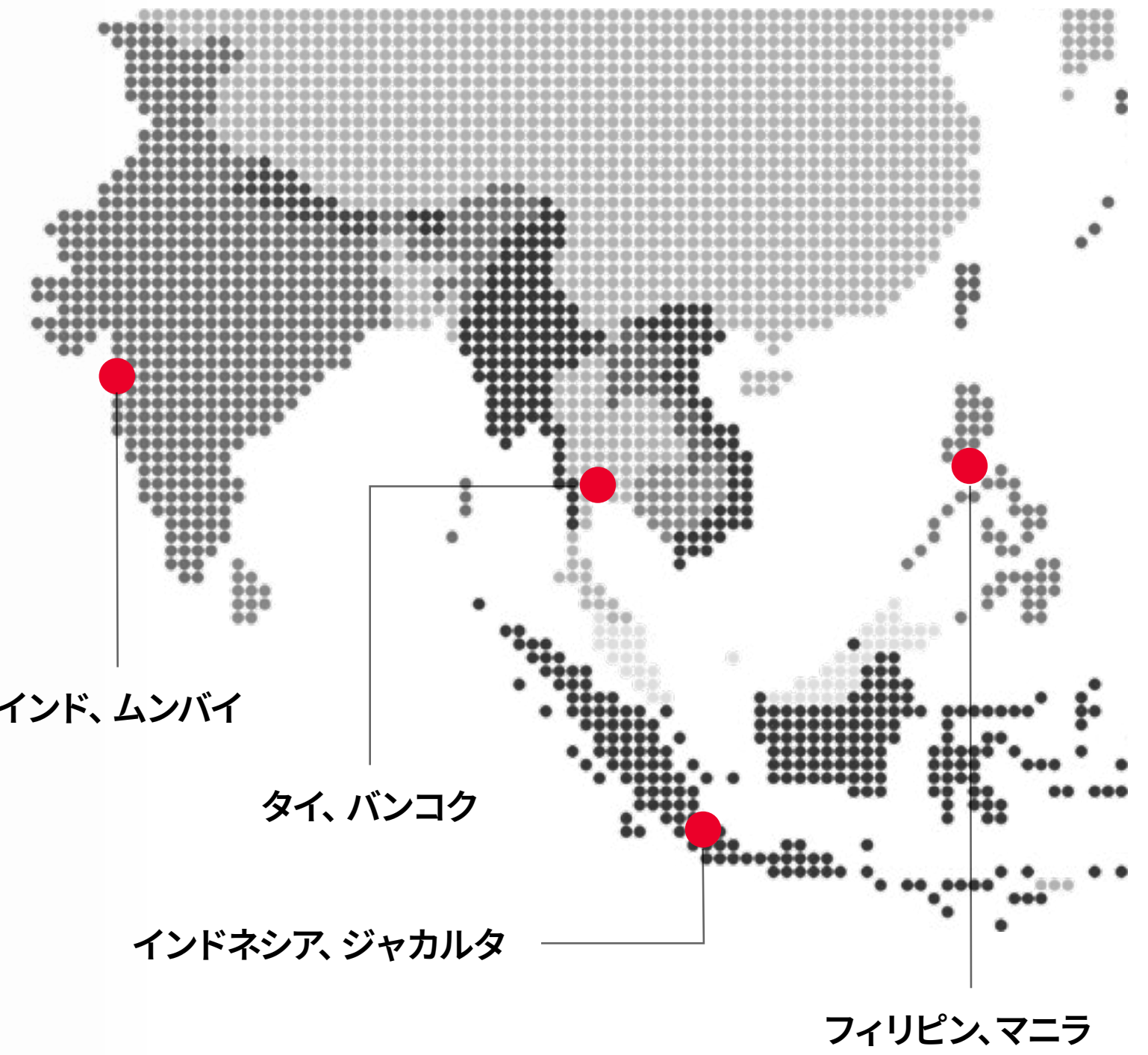
AfroTech 2023ではライアットが大規模なイベントを開催しました。黒人ライアターのRIGであるRiot Noirがテキサス州オースティンに集まり、参加者たちと話をし、業界全体の黒人コミュニティと人脈を築き、ライアットが製品にD&Iを導入する方法についての知見を提供しました。



世界中のプレイヤーを支援

私たちの20以上のオフィスはそれぞれの地域に特化し、世界中のプレイヤーにゲーム体験を届けています。

アジア太平洋地域のプレイヤーとの距離を縮める



2023年に、ライアットは東南アジアとインドの情熱的なプレイヤーと親密な関係を構築するために、インドネシアのジャカルタ、フィリピンのマニラ、インドのムンバイ、タイのバンコクにチームを確立・拡大しました。インドのチームがムンバイに移動し、ライアットが東南アジアで自社のゲームを自らパブリッシングし始めたことで、2023年はアジア太平洋全体のチームがレベルアップしました。



ライアットファミリーにシドニースタジオが追加

2022年には、オーストラリアのゲーム業界で長い歴史を持つエンジニアやアーティスト、デザイナーの多様なチームであるWargaming Sydneyがライアットに加わりました。シドニーのチームは2023年にライブゲーム、R&Dタイトル、コアテックプロジェクトでグローバルスタジオと協力しました。



北欧地域のホーム拠点

2011年にスウェーデンのヨンショーピングで開催された初のLeague of Legends Worldsから、2022年のVALORANT Masters Copenhagenまで、北欧地域では多くの素晴らしい時間を過ごしました。2023年には、この地域のプレイヤーとの距離を縮めるために、スウェーデンのストックホルムに拠点を置く準備を行いました。北欧のライアターたちは、この地域のプレイヤーに最高のパブリッシング体験を提供するために努力しています。

地域に特化したサービスをプレイヤーに提供

上海



ランタンフェスティバル

特大のランタンを披露しましょう。旧正月を祝うために、[上海オフィス](#)のライアターは、自貢灯会実行委員会 (Zigong Lantern Show Association) と共同で、ブリッツクランクヤリー・シンなどが登場する[ルーンテラをテーマにした灯籠ショー](#)を中国の四川省で企画しました。彼らはさらにTencentと協力して、中国剪紙 (切り絵) 博物館で公開される[イレリアとケイトリンが登場する動画](#)を制作しました。

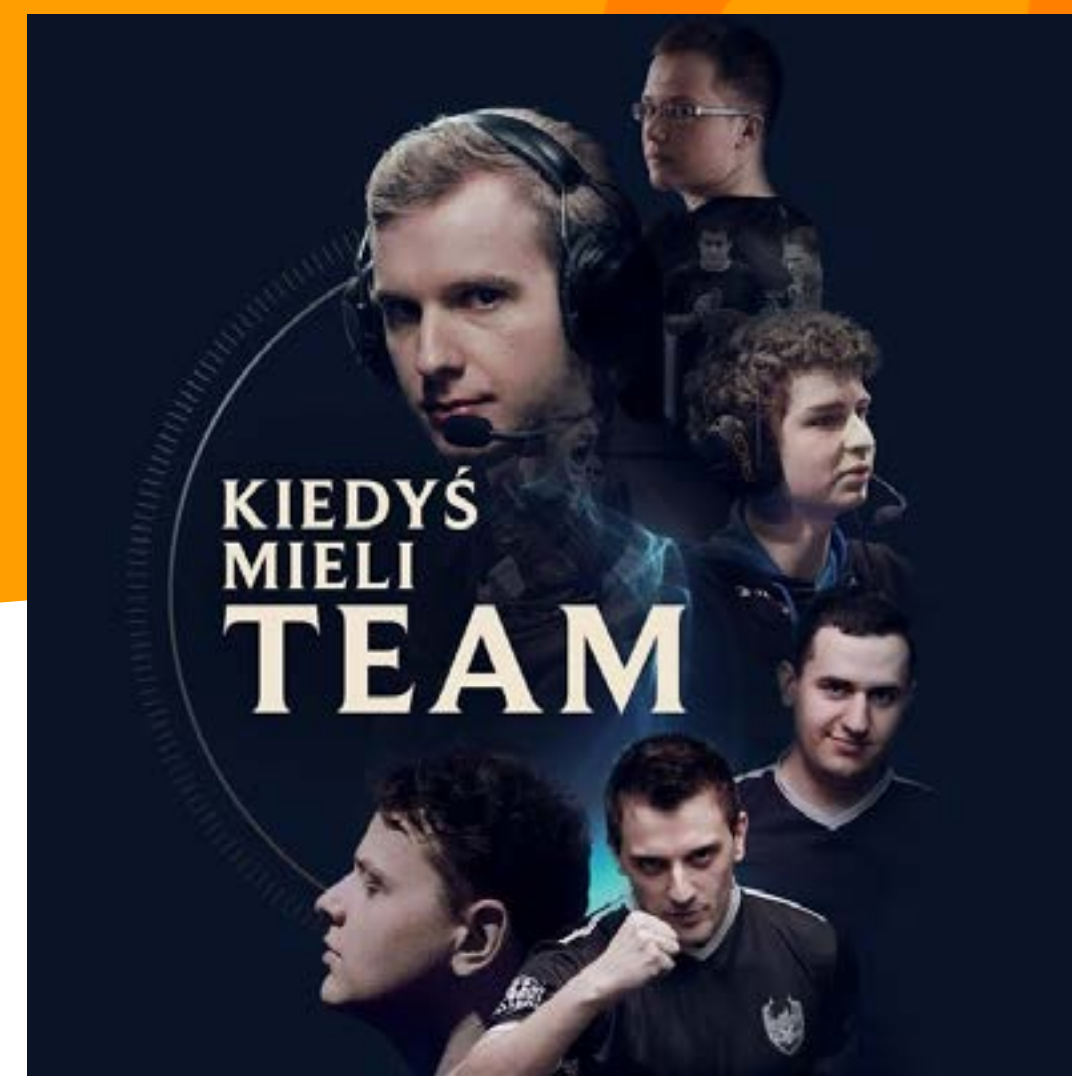
ソウル



アジア競技大会

Fakerが席卷する秋となりました。韓国開催のLeague of Legends Worldsの前に、アジア競技大会ではトップ中のトップのプレイヤーたちが母国の誇りをかけて戦いました。FakerやChovyを始めとする韓国のスター選手たちが金メダルを自国に持ち帰る前に、[ソウルのライアターたち](#)は動画、ゲーム内ミッション、韓国の国内イベントでWarriorsキャンペーンを実施していました。

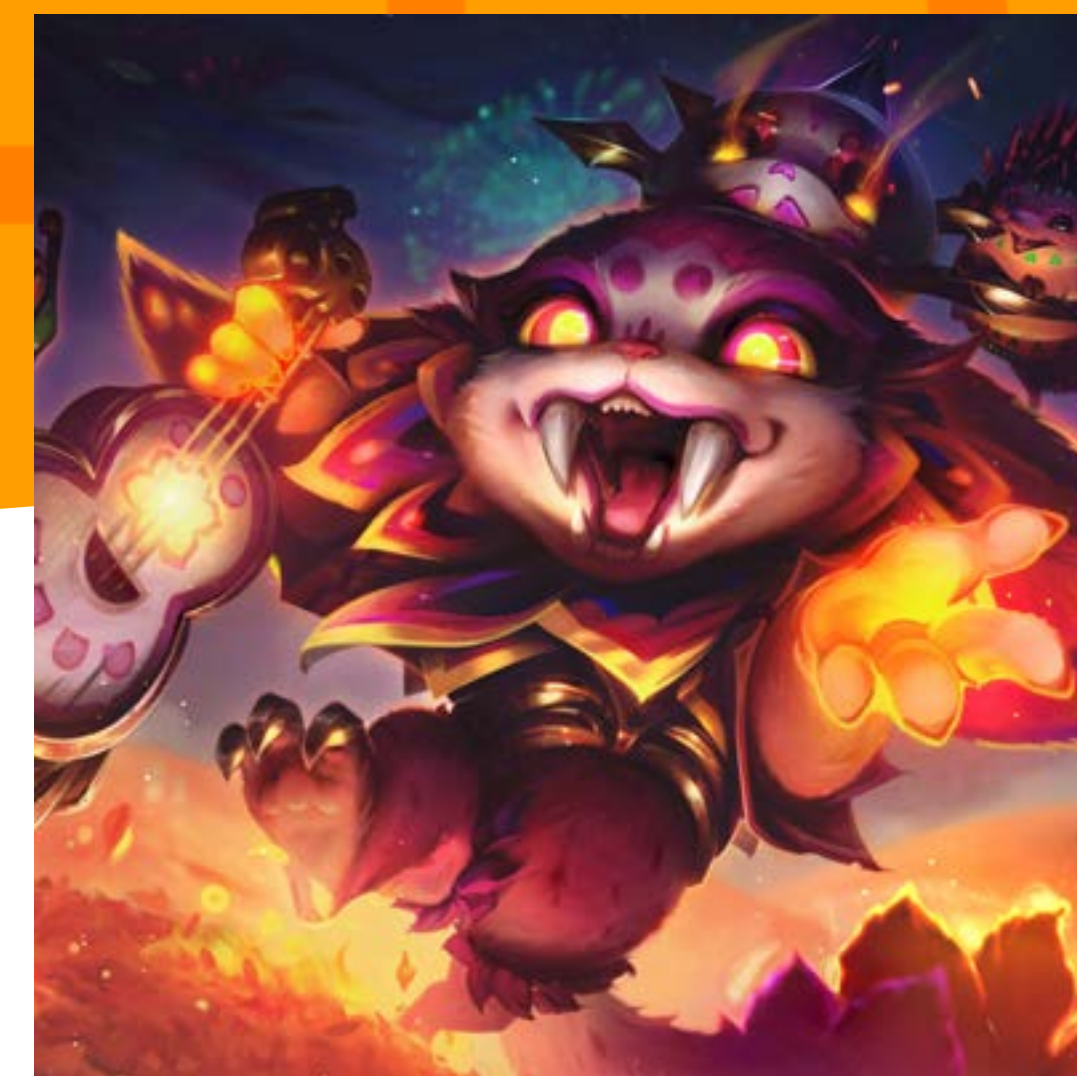
ベルリン



Kiedyś Mielniのチームドキュメンタリー

JankosからIEM Katowiceまで、ポーランドにはeスポーツの長い歴史があります。[ベルリンを拠点](#)とする東欧チームは、90分間のドキュメンタリーを制作して、ポーランドのLoLのeスポーツコミュニティの黎明期から現在までの進化の歴史を紹介しました。この動画は、ポーランドのウッチとポーランドの[リーグ・オブ・レジェンドの公式YouTubeチャンネル](#)でプレミア公開されました。

メキシコシティ

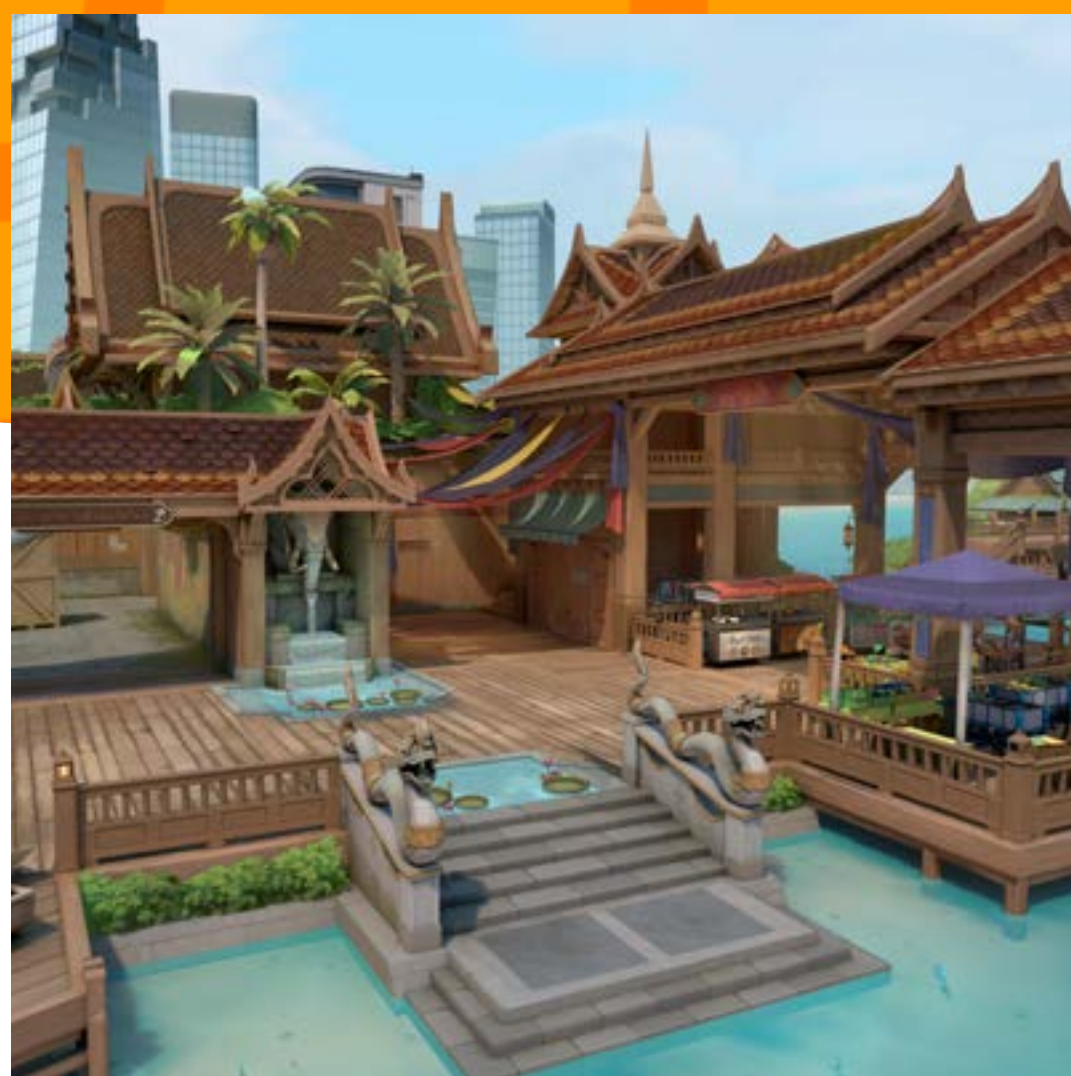


死者の日スキン

レナータ・グラスクのデカンターは最高です。10月には、ディア・デ・ロス・ムエルトス (死者の日) をテーマにした「ラ・イルシオン」スキンがレナータ・グラスク、ドレイヴン、ジグス、ナー、キヤナ、ニダリーにリリースされました。[メキシコシティのチーム](#)はこれらのスキンの開発に協力し、オフレンダの装飾に使用する[チャンピオンをかたどったパペルピカド](#) (紙細工) を作成しました。

地域に特化したサービスをプレイヤーに提供

バンコク



ドリフト: Loy Thara

砂浜から水辺に浮かぶ市場まで、VALORANTの[チームデスマッチマップ](#)である「ドリフト」は本作で初めてタイの文化が表現されています。バンコクのライアターたちは、このマップをプレイヤーに届けるために、コスプレイヤーと協力し、親善マッチを実施し、ローンチイベントを開催して、地域内のメディアの注目を集めました。

イスタンブール



100周年記念

トルコカップで勝利を目指しましょう。トルコ共和国の100周年を記念して、LoL、TFT、ワイルドリフト、レジェンド・オブ・ルーンテラ、VALORANTのすべてにおいて、トルコ国内で独自のトーナメントを実施しました。プレイヤーはカスタムゲーミングチェアの賞品を懸けて争い、[イスタンブールのチーム](#)もインフルエンサーやeスポーツチーム、プレイヤーに100周年記念コインを贈りました。

ストックホルム



北欧のショーダウン

VALORANTのノルウェー出身のセンチネルである[デッドロック](#)のリリースを受けて、イギリス・アイルランドのチームは地域のライバル関係を取り上げた親善試合を実施しました。ノルウェーとスウェーデンのVALORANTコミュニティが国家間の対決に挑み、最後はオスロとストックホルムでライブイベントが開催されました。そしてスウェーデンが勝利し、北欧のVALORANT王者の称号を獲得しました。

サンパウロ



AFROPUNK

Afropunkはレイズにぴったりのイベントです。この黒人文化を祝福するグローバルなフェスティバルは音楽とファッション、ライフスタイルを融合させたもので、VALORANTの人気デュエリストの故郷であるサルバドール・バイアで最大規模のイベントです。Afropunk 2023では、[ブラジルのチーム](#)がサンパウロ、リオデジャネイロ、サルバドール・バイアでイベントを実施し、ダンスコンテストやゲームプレイセッションなどを開催しました。



健全な環境を育む

プレイヤー体験を改善するためには、ゲームは安全でセキュリティーが確保され、誰もが歓迎される必要があります。

リアルタイムのプレイヤーダイナミクス

ライアットのプレイヤーダイナミクスチームは悪意のある言動を減らし、すべてのプレイヤーのゲーム体験を改善するための専門のチームです。VALORANTにおいて、チームは北アメリカで暴言検出機能のベータテストを無事に完了することができました。このシステムは試合中にボイスチャット内の悪意のある言葉を検出して制限するもので、2023年にはおよそ50万件もの制限が課されました。

75% 制限後に違反をしなくなったプレイヤーの割合

リーグ・オブ・レジェンドで実効性が得られたことを受けて、2023年にはボイス評価に加えてリアルタイムテキスト評価機能の運用が全世界のVALORANTに拡大されて、マッチ中の暴言からプレイヤーを守りました。

23% VALORANTで使用された過激な言葉の減少割合

データに関するセキュリティーとプライバシー

プレイヤーの皆さんには、「私たちが何を知っているかを知る権利」があります。当たり前のように思えるかもしれませんが、多くの企業は個人データをユーザーの目に触れないようにしがちです。しかしライアットのゲームでは、いつでも自分のデータを確認することができます。Riotが保管しているご自分の個人データの内容を知りたいときは、いつでもお知らせください。

このようなデータの提供は特定地域の法令でしか要求されていませんが、私たちは全世界のプレイヤーが入手可能にしています。なお私たちの持つ情報のほとんどはゲームプレイに関連するもので、ゲームのクライアント上で直接確認できます。

6.7万 プレイヤーのデータ要請に応じた回数





レジェンダリーサポート

これは素晴らしい物語を持つプレイヤーたちに特別な支援を行うボランティアベースのプログラムです。



Rusticles

「誠実なるアドネア」と彼の「鳥見番」をご紹介します。レジェンド・オブ・ルーンテラに登場するこのヴァスタヤ族のフォロワーは、ゲーム内で自分の娘たちを支援して成長させます。このカードの美しさはアートだけでなくデザイナーにも由来しています。

このカードをデザインしたRusticles氏は高ランクのLoRプレイヤーで、ALS（筋萎縮性側索硬化症）を患っているために視線を追跡するアイトラッキング技術を使って本作をプレイしています。Rusticles氏はLoRチームと協力して、[このカードのあらゆる側面を制作](#)しました。このカードは彼自身と彼の3人の娘たちへのオマージュであり、同時にALSを啓蒙するためのものでもあります。

新たなカードに加えて、「アドネアの旅路」と呼ばれる新たなクエストでは、プレイヤーが他の[ゲーム内クエスト](#)を完了することで最大\$25,000がRiot Games Social Impact Fundに寄付されました。Rusticles氏の名のもとに、ライアットの2023年のチャリティーベークセールでは\$10,000近い金額が集まり、ALS患者の生活改善を目的とした組織であるTeam Gleasonに寄付されました。



出来上がるまでの過程を含めて、この上なく満足しています。カードのゲームデザインには親と子供がお互いを想う気持ちと両者の絆が表現できていますし、ストーリーには、不治の病と戦い続ける親としての喜びと悲しみを含む、家族の真髄を描くことができました。カードアートは本当に素晴らしく、見るたびに満面の笑みが抑えられず、口角が耳まで届きそうになります。それぞれの開発工程では、他にもここでは書き切れないほどの出来事があり、様々なことを考えましたが、いずれにせよ、こんなに素敵な形で実を結ぶことができ、とても嬉しく思います”

- Rusticles



Lotus

Lotusの人生は高校生だった15歳の時に大きく変化しました。彼女はスキー事故で下半身麻痺になり、指の動きが制限されました。しかし変わらなかったのは、彼女の回復力と革新を求める性格、そしてゲームへの情熱です。

彼女はアイオワ州にあるUnityPoint Health St. Luke'sリハビリ病院の“Generate” Labと協力して、主に手首だけを利用してVALORANTをプレイできるようになるカスタムデバイスのデザインと制作を行いました。さらに、彼女は細かい運動能力を回復するための作業療法にLoLとTFTも取り入れました。

私たちはLotusをロサンゼルスキャンパスに招待しました。彼女はライアターたちと会い、Riot Games ArenaでVALORANTを数マッチプレイして、ゲーム業界のキャリアについて学ぶ一方で、出会った人々に刺激を与えました。



グローバルサービス月間

8回目の開催となる毎年恒例のグローバルサービス月間で、ライアットの世界中のオフィスが再び地域のコミュニティに貢献を行いました。



レッドウッドシティ

サンフランシスコのプレシディオ国立公園の復興作業を手伝いました。

ロサンゼルス

City Yearと協力して地域の学校を元気づけ、LA Food Bankと協力して必要とする人々に生活必需品を提供しました。

サンパウロ

Vocaçãと協力して、学生のゲーム産業についての学習を手助けしました。

ダブリン

Clean Coastと協力して海岸の清掃を行い、30kgのゴミを回収しました。

パリ

Serve the City Parisとともに、ホームレスの人々に食事と衛生キットを配布しました。

ソウル

国家遺産庁と協力して、ソンジョンヌン（宣靖陵）王墓の清掃と草刈りを行いました。

上海

Global Foodbanking Networkと協力して必要としている人々のためにフードボックスの梱包を行いました。

シンガポール

Sarah Active Aging Centerで高齢者のために食料品を梱包しました。

シドニー

Thread Togetherと協力して必要としている人々のための衣服の選別と梱包を行いました。

これらはグローバルサービス月間に参加したオフィスの一部にすぎません。上記以外にもセントルイス、ベルビュー、バルセロナ、レディング、ベルリン、イスタンブール、ドバイのオフィスも参加しています。



ライアットの環境持続可能性

2023年に、私たちは社内全体で環境持続可能性のコミットメントをローンチし、その実現に向けて前進を続けています。



温室効果ガス (GHG) 排出量に関するパリ協定に整合する「科学に基づく短期目標」(Near-term SBT) を設定:

地球の気温上昇を1.5°C未満に抑えるべく、ライアット全体の温室効果ガス排出量を低減していきます。



2050年までに温室効果ガス排出量ネットゼロ達成:

今後も排出量の継続的低減に注力し、低減不可分野ではオフセットも計画していきます。



2030年までに自社の事業運営を再生可能エネルギー100%へ移行:

石油燃料よりもクリーン/持続可能な電力に移行する世界的な変化を支持していきます。



Remote Broadcast Center Powered by AWS

2022年、AWSを利用した当社初のリモート配信センターをダブリンにオープンしました。さらに、今年初めにシアトルで2つ目のセンターが稼働する予定です。eスポーツ体験を集約して世界中のファンに配信を届けることに加えて、これらのセンターは100%再生可能エネルギーを利用しており、ソーラーパネルから建設資材まで、環境持続可能性を念頭に置いて構築されています。ダブリンのセンターは2023年夏にISO認証を取得しました。

86%
のゴミをリサイクルまたは回収

食品廃棄の削減

ロサンゼルスにあるライアットの本部には、キャンパス内に全額補助を受けるNOMsというレストランがあり、一括調理を活用したり、食材の廃棄部分をスープやソースの出汁として再利用したり、金曜日のディナーを余剰材料を使った特別なシェフのおすすめメニューにして、食品廃棄の削減に努めています。

2022年の基準値と比較した2023年のデータ:

92 トンの食品廃棄を削減

394 トンのCO2排出量を削減

207,675 食分の食品廃棄を削減



環境持続可能性

長期的な取り組み

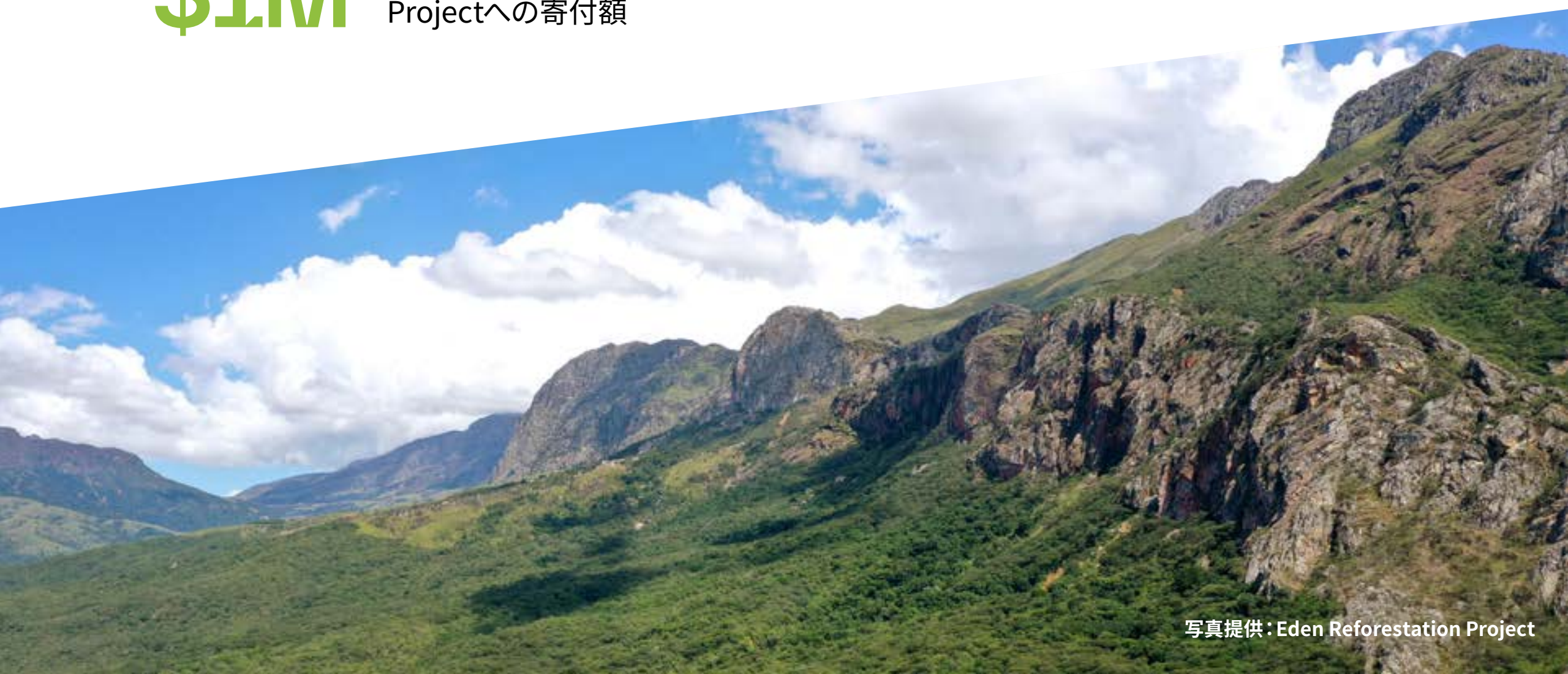
ライアットのゲームを今後何世代ものプレイヤーに楽しんでもらうためには、私たちが未来を守る取り組みに参加することが不可欠です。

Eden Reforestation Project

Worlds 2023ではマオカイがサモナーズリフトに根を下ろしましたが、私たちはプレイヤーが現実世界に優しい根を下ろすための貢献も行いました。Worldsイベントパスでは、プレイヤーがミッションを100個完了するごとにRiot Gamesソーシャルインパクト基金からEden Reforestation Project (エデン森林再生プロジェクト) に1ドルが寄付されました (上限100万ドル)。

寄付額はすぐに上限に到達し、モザンビークのチマニマニで森林再生の取り組みを開始することができました。

\$1M Eden Reforestation Projectへの寄付額



写真提供: Eden Reforestation Project



Take the Drake for Water's Sake

Worlds 2023の期間中、Amazon Web Services (AWS) と協力し、世界中の人々に清潔な飲用水を届ける重要性を啓発する新キャンペーンを展開しました。グループステージからファイナルまで、試合中にオーシャンドレイクが倒されるたびに、Water.orgに寄付が行われました。

70 体のオーシャンドレイクを討伐

\$3.5万 をWater.orgに寄付

これにより **70,000** 人に継続的に安全な水を提供



