2022. ÉVI HATÁS-JELENTÉS

RIOT GAMES

VEZETŐI ELŐSZÓ

Számunkra mindig a játékosok érdeke az első.

Számunkra mindig a játékosok érdeke az első. A Riot munkatársai a játékélmény fejlesztése érdekében folyamatosan feszegetik a lehetőségeik határait, és ennek köszönhetően tudjuk világszerte megszólítani a játékosok széles körét játékainkkal és az eseményeinkkel. A játékok képesek valós és tartós hatást gyakorolni a minket körülvevő világra. Ezért fontos, hogy folyamatosan próbáljunk jobbá válni, kitartva a célkitűzéseink mellett, amelyek egyedi munkahellyé teszik a Riotot.

Az a vállalati hitvallásunk, hogy a játékosoknak és a Riot-munkatársaknak is felelősséggel tartozunk. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy jótékonysági eseményekkel támogatjuk a helyi közösségeket, amelyeknek hála a játékosok több millió dollárnyi adománya jutott el a Riot Games Social Impact Fundba, ezenkívül a jelentős humanitárius válságok idején is segítséget nyújtunk. Vállalatunk minden munkatársa részt vesz egy olyan környezet kialakításában, amelynek minden egyes játékos és Riot-munkatárs jól látható és hallható, értékes és megbecsült tagja lehet. Egyedi látásmódunkat és kulturális élményeinket felhasználva tudunk hiteles hősöket és ügynököket alkotni. Szélesre tárjuk a kapukat olyan tehetségek előtt, akik hagyományosan alulreprezentáltak a játék- és szórakoztatóiparban, és segítjük a fejlődésüket, hogy a játékipari vezetők következő nemzedékének összetétele pontosabban tükrözze a mindennapi valóságot.

A belső kultúra fejlesztése és a nemzetközi hatásra való törekvés hatalmas kihívást jelent. Egyetlen személy vagy csoport nem is lenne képes rá, a játékosok, a partnereink és a Riot-munkatársak együttműködését igényli. Szerencsésnek érezzük magunkat, amiért egy lenyűgöző játékosközösség tagjai lehetünk, egy iparágé, amely megannyi látásmódot képes megjeleníteni világszerte, és valódi kapcsolatot teremt tagjai között.

Csapataink elkötelezetten dolgoznak a közös célért, hogy a jövő játékai minél nagyobb nemzetközi hatású, befogadóbb és változatosabb élményeket nyújtsanak.

A Riot első ilyen, 2019-ben készült jelentése az átláthatóság jegyében született. Átláthatóságot szerettünk volna teremteni az adatok, az elindított programok és a vállalat különböző területein elért eredmények terén. Az azóta eltelt években megváltozott a jelentés funkciója, de a fejlődés természeténél fogva sosem zárul le. Évente megjelenő jelentésünk célja, hogy bemutassuk, milyen eredményeket hoztak a Riot, a játékipar és a játékosok jelenének és jövőjének jobbá tételére irányuló erőfeszítéseink.

Patty Dingle
A sokszínűségért és befogadásért felelős csapat nemzetközi felelőse

Jeffrey Burrell
A társadalmi hatás nemzetközi felelőse

A jelentés tartalma

01 EMBERI ERŐFORRÁSOK 04

A számok nyelvén 05

Toborzás 07

Juttatások 09

02 TÁMOGATÁS 10

Rioter Inclusion Group-csoportok 11

A Social Impact Fund 12

Munkatársaink akcióban 13

03 GLOBÁLIS JÁTÉKÉLMÉNY 16

Játékon belüli reprezentáció 17

A játékélmény 21

Befogadó játékvilág 22

Bizalom és adatbiztonság 23

04 AZ ÚJ GENERÁCIÓ 25

Befektetés a közösségbe 27

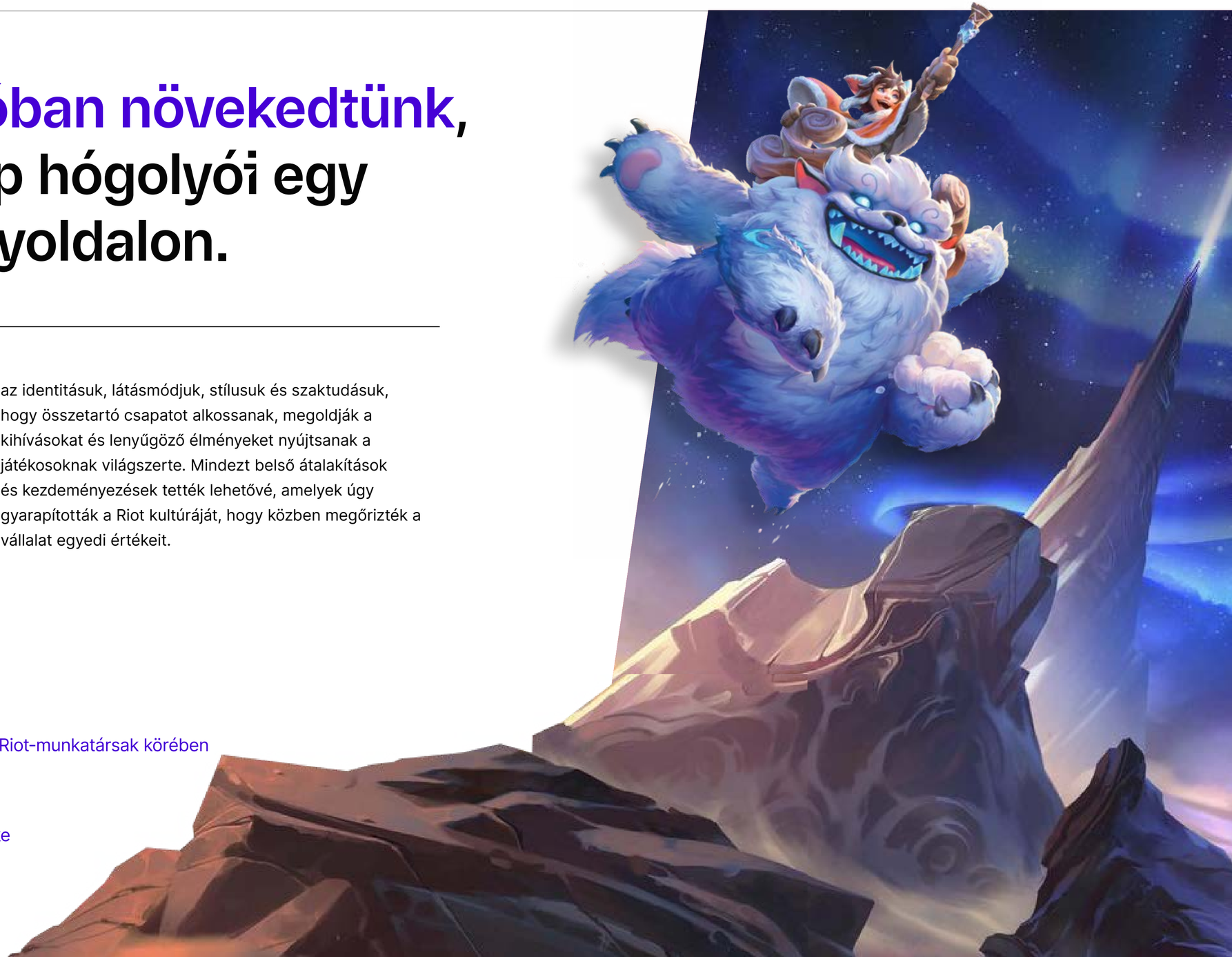
Fenntarthatóság 29

EMBERI ERŐFORRÁSOK

Olyan tempóban növekedtünk, mint Willump hógolyói egy freljordi hegyoldalon.

2019 óta megduplázódott a csapataink mérete. Egy játék helyett ötön dolgozunk. Még több e-sport-versenyt rendeztünk még több lelkes szurkolónak világszerte. Létrejött szórakoztatóipari részlegünk, amely első tévésorozatunkkal, az Arcane-nel mutatkozott be.

És ezek csak a kívülről is látható változások. A színfalak mögött tovább dolgoztunk azon, hogy a Riot-munkatársak teljesen önmaguk lehessenek nálunk, érvényesülhessen az identitásuk, látásmódjuk, stílusuk és szaktudásuk, hogy összetartó csapatot alkossanak, megoldják a kihívásokat és lenyűgöző élményeket nyújtsanak a játékosoknak világszerte. Mindezt belső átalakítások és kezdeményezések tették lehetővé, amelyek úgy gyarapították a Riot kultúráját, hogy közben megőrizték a vállalat egyedi értékeit.

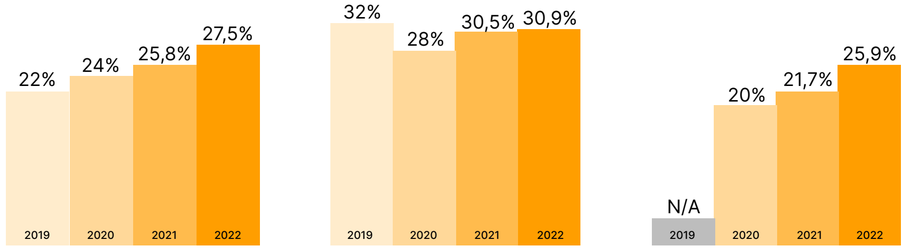


ELISMERÉSEK

- → Human Rights Campaign-minősítés – 100 pont
- → Jó munkahely Hitelesített 95%-os pozitív értékelés a Riot-munkatársak körében
- → 36. helyezés a Best Workplaces for Parents listán
- → A Best Workplaces in Tech írországi jelöltjeinek egyike

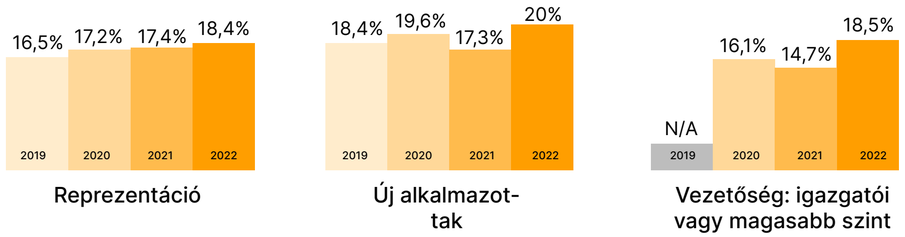
A számok nyelvén

Női Riot-munkatársak

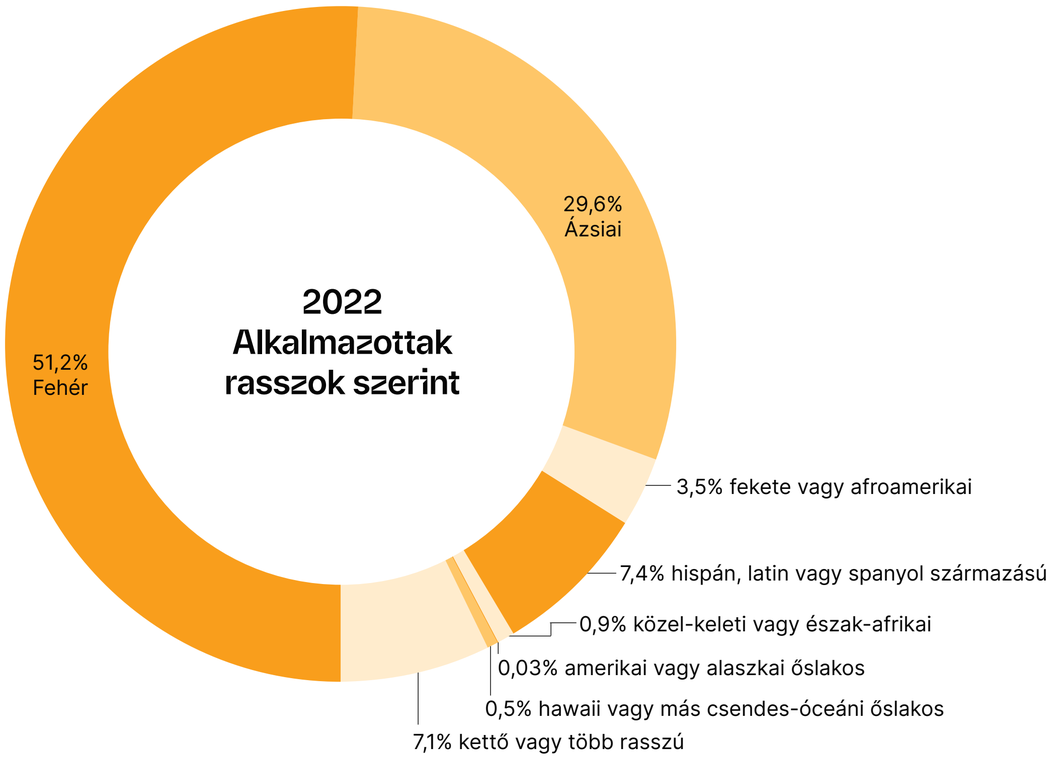


Nők = nő, cisznemű nő, transznemű nő

Az USA alulreprezentált kisebbségei



Alulreprezentált kisebbségek (URM) = fekete vagy afroamerikai, hispán, latin vagy spanyol származású, amerikai vagy alaszkai őslakos, hawaii vagy más csendes-óceáni őslakos és két vagy több rasszba tartozó amerikai.

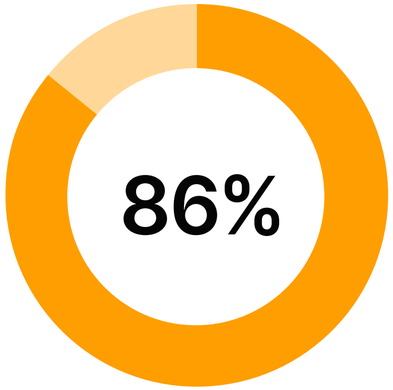


A számokon túl

Amikor kitűztük magunk elé a játékbeli reprezentáció javításának célját és a fejlődésünk átláthatóságának növelését, tudtuk, hogy hosszú távú projektbe vágunk. Az elmúlt évek bővítései során növeltük a nők és az alulreprezentált kisebbségek arányát a döntéshozói és vezetői szerepekben, és a Riot egészében.

A 2022-es év során minden egyesült államokbeli irodánkban nőtt az alulreprezentált kisebbségek aránya a Riot alkalmazotti körében. A kategóriák éves szintű összehasonlítása segít megállapítani, hogy sikeresek-e a diverzitás és befogadás terén tett erőfeszítéseink – és ha nem, mi szorul javításra. Bár láthatók pozitív trendek, szeretnénk még többet tenni. 2023-ban a toborzásban segítő új és meglévő partnereinkkel együttműködve arra törekszünk, hogy növeljük a Riothoz jelentkező jelöltek sokszínűségét. Folyamatosan fejlesztjük HR-stratégiánk munkaerő-toborzási és -megőrzési aspektusát, és bátorítjuk az alkalmazotti részvételt, hogy minden belépőnek garantálni tudjuk a fejlődés lehetőségét.

2022-ben a Riot lehetővé tette az USA-beli irodákban, hogy a munkatársak önkéntes alapon jelezhessék szexuális beállítottságukat, és több lehetőséget biztosítunk a nemi önmeghatározásra. Az önkéntes válaszok segítenek pontosabban mérni a Riot-munkatársak közösségeinek bevonódását, és fontos, részletes adatokat kapunk a munkaerőnk összetételéről. Ezeket először a 2023-as jelentésben tüntetjük fel, egy teljes év adatgyűjtése nyomán.



Befogadási index

Befogadási index

Minden évben két belső kérdőívet küldünk ki a Riot összes munkatársának a Globális Riot-felmérés (GRS) keretében. A GRS segítségével mérjük a Riot-munkatársak elégedettségét, hogy mi működik jól, és mi igényelne nagyobb figyelmet. A kérdőívben olyan állításokra kell reagálni, mint „Úgy érzem, befogadtak a Riotnál” és „Megoszthatom gondolataimat, véleményemet és meglátásaimat (munka- vagy magánügyekben) anélkül, hogy a munkatársaim ítélkeznének felettem.”

A válaszok alapján számítjuk ki a befogadási indexet, a Riot-munkatársak beilleszkedéséért tett erőfeszítéseinket mérő legfontosabb mérőszámot. Ha az index alapján a Riot-munkatársak a befogadás hiányát tapasztalják valahol a Riotban, közvetlenül a vállalati egységek vezetőivel együttműködve dolgozunk ki a csoportra szabott D&I-akciótervet.

Egyenlő fizetések

Szeretnénk, ha egy Riot-munkatársnak sem kellene aggódnia a fizetése miatt.

A Riot alkalmazotti teljesítményértékeléseinek korrekt és következetes alkalmazása érdekében sokszínű, több szakterület képviselőit magába foglaló csapat ellenőrzi az éves értékeléseket, hogy ne érjen hátrány semmilyen demográfiai csoportot. Ezenkívül a Riot egy állandó külső szakértőt kért fel, hogy évente többször ellenőrizze, megvalósul-e az egyenlő fizetés elve. Ennek részeként megvizsgálják, hogy a nők és alulreprezentált kisebbségek a Riot-munkaerő egészéhez hasonlóan részesülnek-e kompenzációkban és az előléptetésekben.

* Az ellenőrzések alapján ki merjük jelenteni, hogy nincsenek statisztikailag szignifikáns különbségek az említett csoportok fizetése és előléptetései terén.

Toborzási partnerek és megnövelt reprezentáció

A mai Riot építi a jövő Riotját. Jelentős videójáték-fejlesztőként a Riotnak kötelessége befogadóbbá tenni az iparágat, háttértől és tapasztalattól függetlenül szívesen látni a szakma iránt érdeklődőket. Ehhez először is megfelelő lehetőségeket kell teremteni belső erőfeszítések és külső partneri kapcsolatok útján.

Gaming 'Cxmmunity' Co.

2022-ben kezdtünk együttműködni a Gaming 'Cxmmunity' Co. nevű nonprofit szervezettel, hogy egyenlő munkaerő-fejlesztési lehetőségeket teremtsünk az e-sport és játékfejlesztési iparágakban a fekete, őslakos és színesbőrű (BIPOC) közösségek tagjai számára. Virtuális műhelyfoglalkozásokat és fizetett gyakornoki munkát kínálunk, és végül a Cxmmunity tanulói hálózatából keresünk jelölteket.

Amikor a vb egyik állomása a georgiai Atlanta volt, a Riot Games, a Gaming 'Cxmmunity' Co. és a Cxmmunity Media kétnapos eseményt szervezett „The KickBack" címmel alulreprezentált gimnáziumi tanulók és hagyományosan feketéket oktató főiskolák és egyetemek (HBCU) hallgatói számára.

Itt fekete Riot-munkatársak osztották meg iparági és a Riottal kapcsolatos élményeiket, és karriertanácsadást nyújtottak. Bátorítással, jó példákkal és kapcsolatépítéssel próbáljuk ledönteni a gaming iparba készülő fekete tanulók előtt tornyosuló akadályokat.

> ***A Riot-munkatársak apait-anyait beleadtak, amikor az HBCU-hallgatókról és más színesbőrű tanulói csoportokról volt szó. Havi műhelyfoglalkozásokat és beszélgetéseket tartanak, és a hallgatóim nagyon hálásak, amiért a Riot időt és energiát szán rájuk. A személyes kedvencem az volt, amikor a The KickBack során a Riot toborzói mindenkivel egyenként átnézték a szakmai életrajzaikat."***
>
> Julian Fitzgerald
> A Cxmmunity ügyvezető igazgatója

THE KICKBACK

1000+	résztvevő
230	HBCU-hallgató 10 iskolából
1,3 millió	egyedi megtekintés a közvetítés alatt
10 ezer dollár	értékű ösztöndíj League of Legends- és VALORANT-bemutatómeccseken

Az Out + Equal 2022 során a Riot D&I, az Emberi erőforrások és RIG szakemberei osztották meg bevált gyakorlataikat a munkahelyi LMBTQ+ élmények kapcsán.

A Riot Noir tagjai részt vettek az Afrotechen, hogy elbeszélgessenek a fekete kultúráról, a technológiáról és innovációról, és hogy jelentkezőket toborozzanak nyitott pozíciókra.

JUTTATÁSOK

A Riot-munkatársak mindig számíthatnak ránk.

Bár a konkrét juttatások országonként és régiónként eltérnek, szeretnénk egységes és átfogó ajánlatokat nyújtani a Riot-munkatársaknak, hogy kiválaszthassák a nekik tetsző szolgáltatásokat.

Az egészségbiztosítás, nyugdíjjuttatások és rugalmas fizetett szabadságok mellett íme néhány 2022-es újdonság az USA-beli Riot-munkatársak számára:

Családtámogatás

Kiemelt reprodukciós egészségügyi támogatás, akár az államon kívüli utazás és az esetleges költözés költségeinek megtérítésével, ha az ellátás ezt megkívánja.

Kiemelt termékenységi, örökbefogadási és béranya-szolgáltatások a Kindbody és egyéb kiegészítő szolgáltatók közvetítésével.

LMBTQ+

Kiemelt LMBTQ+ érintettségű egészségügyi szolgáltatások a Riot-munkatársaknak és a közösséghez tartozó családtagjaik számára.

Pihenés és kikapcsolódás

A Riot első ilyen típusú programja keretében 2–6 hónap fizetett alkotói szabadságot biztosít a legalább 7 éve a vállalatnál dolgozó Riot-munkatársaknak. **A jogosult Riot-munkatársak 14,6%-a** élt a lehetőséggel 2022-ben.

Munkahelyi wellness

Létrehoztuk az első helyszíni edzőtermünket alkalmazottaink számára csúcskategóriás kardio-, súlyemelő- és CrossFit-eszközökkel, masszáspisztolyokkal és egyéb kényelmi szolgáltatásokkal.

Éves előfizetés az új Inner Dimension TV mindfulness platformra, a Riot-munkatársak és -alvállalkozók számára.

Adományduplázás

2022-ben többször is kínáltunk adományduplázást, hogy munkatársaink támogatni tudják az olyan, számukra fontos ügyeket, mint például a kelet-európai humanitárius segélyprogramok, a katasztrófa utáni segítségnyújtás, valamint az LMBTQ+ emlékünnepek és oktatás.

TÁMOGATÁS

A Riotnál megteremtett közösség pozitív hatással van az általunk támogatott és kiszolgált nemzetközi közösségekre.

Amikor összegyűlnek a nálunk dolgozó csapatok, az így létrejövő kulturális mozaik adja a Riot Games lényegét, meghatározva, hogyan reagálunk a mai, bizonytalansággal teli időkben. A vállalati kultúránk nagyrészt a szigorúan betartott alapelveinkre épül, de ugyanígy része a bizalomépítés, az empátia erősítése és a jó példa mutatása másoknak. Ez is segít eldönteni, hogyan fektessünk be a játékainkat támogató közösségekbe világszerte.

Rioter Inclusion Group-csoportok

A Rioter Inclusion Group-csoportok (RIG-ek) közös identitáson vagy élményeken alapuló alkalmazotti erőforráscsoportok, amelyek a közösség élményét nyújtják a Riot-munkatársaknak, segítik a szakmai és személyes fejlődést, valamint a D&I-stratégiánk megtervezését. Bár a RIG-ek elsősorban a Riot-munkatársak közös élményeire építenek, minden Riot-munkatársat szívesen látnak identitástól vagy hovatartozástól függetlenül, mivel a közösség egésze minden újabb résztvevővel gazdagodik. A RIG-ek közösségi eseményeket szerveznek külső partnerekkel, a befogadásra koncentráló oktatási programokat hoznak létre, és a D&I csapattal és regionális Riot-munkatársakkal együttműködve biztosítják, hogy a közösségük hitelesen legyen ábrázolva tartalmainkban.

> A Riot és a Unidos hihetetlenül segítőkészek voltak a csapat összeállításában és a finanszírozás megszerzésében, de később is útmutatást és támogatást nyújtottak a Riot ökoszisztémáján keresztül. A Riot munkatársai látható lelkesedéssel segítik a Latinx in Gaming munkáját. A vállalat és a munkatársaik segítségével létfontosságú erőforrásokat tudunk juttatni a mellőzött közösségeknek, amelyek tagjai gyakran kiszorulnak a videójátékok világából. A Riottal kötött partnerségünk azért különleges, mert nemcsak pénzzel segítenek, hanem valóban fontos számukra mindaz, amit igyekeznek elérni."
>
> Cristina Amaya
> A Latinx in Gaming elnöke és társalapítója

Regionális közösségek

A RIG-ek ajtaja mindenki előtt nyitva áll, függetlenül attól, hol dolgozik a Riotban, vagy melyik közösséget képviseli, de 2022-ben hivatalosan is elkezdtük kiterjeszteni a RIG-ek rendszerét újabb régiókra. A regionális RIG-ek célja, hogy regionális képzési kezdeményezésekkel kezelhessük az adott közösség Riot-munkatársainak egyedi kihívásait. A Riot-munkatársak háttere és élettapasztalat rendkívül változatos, ezért 2022-ben létrehoztuk a Riot Women EMEA, a Rainbow Rioters EMEA, a Riot Women Asia és a Rainbow Rioters Asia csoportokat, hogy több lehetőségük legyen közösséget építeni, és megbeszélni az országok különbségeit és kihívásait.

RIOT GAMES SOCIAL IMPACT FUND

Minden VALORANT-játékos tudja, hogy néha csak úgy nyerhetsz, ha a csapattársadnak adod a fegyvered. Így működik egy jó csapat.

A Riot-munkatársaknak a játékban és azon kívül is fontos az önzetlen segítségnyújtás, ami a Riot Games Social Impact Fund fő feladata.

A Riot Games Social Impact Fund a jótékonysági adományainkat elosztó szervezet, a játékosok ezen keresztül segíthetnek másokon világszerte. A Social Impact Fund a Riot Gamestől különálló szervezet, amelyen keresztül közvetlen befektetésekkel segíthetjük számos, a világ legsürgetőbb problémáinak megoldásán dolgozó nemzetközi szervezet munkáját.

A nemzetközi jótékonysági szervezeteknek való adományozás összetett folyamat, és ezzel a modellel könnyebb pozitív hatást elérni a játékosaink közvetlen környezetében, a számukra fontos helyi ügyeket támogatva. Humanitárius segélyek, arra méltó nonprofit szervezetek támogatása, a pénz eljuttatása oda, ahol a legtöbbet segít: a Social Impact Fund a Riot titkos fegyvere a valódi és tartós pozitív hatás eléréséhez.

A Social Impact Fund 2019-es létrehozása óta 47,9 millió dollárt gyűjtöttünk, amit 28 régió 400 nonprofit szervezete között osztottunk szét.

MUNKATÁRSAINK AKCIÓBAN

Ukrajnai humanitárius segítség

Amikor kitört az ukrajnai konfliktus, a Riot azonnal akcióba lépett a menekültek segítése érdekében. Játékbeli adománygyűjtés indult minden játékunkban, és egy hét alatt 4,4 millió dollár gyűlt össze segélyekre. A Riot által hozzáadott további 1 millió dollárral összesen 5,4 millió dollár gyűlt össze. A teljes összeget három nonprofit szervezet, az International Medical Corps, az Orvosok Határok Nélkül és a Lengyel Vöröskereszt között osztottuk szét, amelyek a helyszínen segítették a Kelet-Európába menekülőket.

AZ ÉV SORÁN a Riot-munkatársak fáradhatatlanul keresték, hol tudnának érdemben segíteni. Májusban a Riot finanszírozta a Learning & Integrating Through Gaming Initiative oktatási programot, amelyet két lengyel Riot-munkatárs, Wiktor C. és Grzegorz S. hozott létre, hogy a játékok, művészet és cosplay útján segítsék a Lengyelországba menekült ukrán gyereket a nyelvtanulásban, megkönnyítve a beilleszkedésüket az új környezetbe és a tanév megkezdését.

A Riot két helyi partnert talált a program megvalósítására: a Devils.one e-sport- és gamingszervezet videójátékos táborok és oktatási programok szervezésében szerzett tapasztalatokat; a Materynka School nevű varsói iskola pedig Lengyelországba emigrált ukrán gyerekeket és fiatalokat tanít. Az augusztusban lezárult négy hónapos képzésen részt vett 100 gyermek 95%-a le tudta tenni nyelvvizsgáját, így megkezdhette a tanévet. Átlagosan 71%-os eredményt értek el a vizsgán.

> Nemzetközi vállalatként sok pozitív változást indíthatunk el a világban, de ez rajtunk, a Riot munkatársain múlik. Lelkesítő és megható volt, hogy a Riot milyen gyorsan segített valóra váltani az álmomat. A Riot csak egy név, a világszerte ott dolgozó csodálatos és segítőkész emberek sokasága teszi ilyen dinamikus és klassz céggé."
> Wiktor C., a Learning & Integrating Through Gaming Initiative társalapítója

DECEMBERBEN egy ukrán Riot-munkatárs kezdeményezésére téli csomagokat állítottunk össze a kemény tél elé néző ukrán háborús menekülteknek. A csomagokba takarók, ruhák, hátizsákok és a hideg elleni védekezéshez szükséges más alapvető eszközök kerültek.

ÉSZAK-ÍRORSZÁGBAN a Riot Hypixel Studiója a Riot Games Social Impact Fund segítségével biztosított támogatást és lakhatást 54 ukrán menekültnek az észak-írországi Derryben.

> ***A Riot Games az International Medical Corps megbízható és hosszú távú támogatója, ami jelentősen bővítette a lehetőségeinket, hogy elérjük a leginkább rászorulókat világszerte. A természeti csapások, konfliktusok és járványok idején a gyors reakció életet ment, és a Riot Games az évek során sokszor nyújtott azonnali támogatást, így olyanokat tudtunk elérni, akik egyébként nem jutottak volna segítséghez."***
> Rebecca Milner, hatáselemzési felelős, International Medical Corps

MUNKATÁRSAINK AKCIÓBAN

Globális szolgálati hónap

Az elért eredményeinkért a játékosainknak tartozunk hálával. A játékosaink támogatása nem merül ki abban, hogy jó játékélményt nyújtunk nekik. Segítjük a helyi közösségeket, megduplázzuk a jótékonysági adományokat, önkénteskedünk és programokat dolgozunk ki, hogy a Riot-munkatársak újabb módokon segíthessenek.

Az egyik ilyen programunk a Globális szolgálati hónap. Az elmúlt hét évben a Riot-munkatársak nyaranta összefogtak, hogy jótékonysági szervezeteknél önkénteskedjenek, vagy projekteket vezessenek helyi közösségekben. Idén minden korábbinál nagyobb volt a lelkesedés.

A legtöbb országban megszűntek a Covid-korlátozások, így kollégáink személyesen is részt vehettek a Riot irodáiban szervezett tíz eseményen Los Angelesben, St. Louisban, São Paulóban, Hongkongban, Szöulban, Mexikóvárosban, Sanghajban és Szingapúrban. Helyi tanulók mentorálása, élelmiszerbankok feltöltése, egy tengerpart megtisztítása: mindenhol találtak egy jó helyi ügyet, és munkához láttak.

> ***2022 augusztusában a Riot Games 16 ifjú támogatottunkat és gondviselőiket látta vendégül irodánkban egy karrierfelfedező műhelyfoglalkozáson. Betekintést nyerhettek a Riotnál folyó munkába, és megismerték a játékiparban elérhető különböző karrierutakat. Tanulságos és izgalmas élmény volt az ifjú látogatók számára! A Club Rainbow alig várja, hogy folytatódjon a Riot Gamesszel közös, tartalmas partneri kapcsolat, amely érdemi változást hoz az általunk támogatottak életébe.”***
>
> Sophya Lim, ügyvezetőigazgató-helyettes, Club Rainbow (Singapore)

MUNKATÁRSAINK AKCIÓBAN

Legendary Support

Játékosközpontú vállalatként mindig is azt vallottuk, hogy nem csak a játékokban kell szolgálnunk a közösséget. A Legendary Support egy önkéntes program, amelyben játékosaink egyedi és kiemelkedő történeteit mutatjuk be. Ha ilyen történetre akadunk, akkor valami igazán különlegessel kedveskedünk az illetőnek.

Idén az egyik játékosunk megírta a Redditen, milyen sokat jelent számára a League of Legends.

Elmondta, hogy kezeletlen zöldhályog miatt rohamosan romlik a látása, és a bejegyzés közzététele után fogja lejátszani élete utolsó LoL-meccsét. Riot-munkatársak hívták fel a Social Impact-csapat figyelmét a Legendary Support programba kívánkozó történetre. A csapat igazán kitett magáért: a Lux-képregény hangoskönyvváltozata mellett 3D nyomtással készült Lux-pálcával és Senna-ágyúval is meglepték a játékost, hogy vele maradjon Runaterra varázsa.

Korean Culture & Heritage Project

2022-ben lépett 10. évébe együttműködésünk a Korean Cultural Heritage Administrationnel, amelynek célja a koreai műalkotások restaurálása és megőrzése. Idén a Csoszon-dinasztia egyik 19. századi királyi ereklyéje volt soron. Ezenkívül 4,1 millió koreai League of Legends-játékos vett részt a játékbeli eseményen, hogy megünnepeljék az évfordulót, és felhívják a figyelmet a koreai nemzeti emlékek megőrzésének fontosságára.

> ***A Riot Korea Social Impact-projektje a koreai örökség védelmét és népszerűsítését szolgálja, és azzal emelkedik ki a hasonló kezdeményezések közül, hogy tíz éves múltra tekint vissza. Nem egyszerű meggyőzni az új nemzedékeket a kultúra és a kulturális örökség fontosságáról, valamivel meg kell ragadni a figyelmüket. A Cultural Heritage Administration óriási hálával tartozik a Riot Gamesnek, amiért magukra vállalták ezt a feladatot. A Riot Games odaadása és kitartása hatalmas segítséget jelent.”***
>
> Jang Ki Dzsang, a South Korea Cultural Heritage Administration igazgatóhelyettese

GLOBÁLIS JÁTÉKÉLMÉNY

A lelkesedésünket a játékosoknak köszönhetjük.

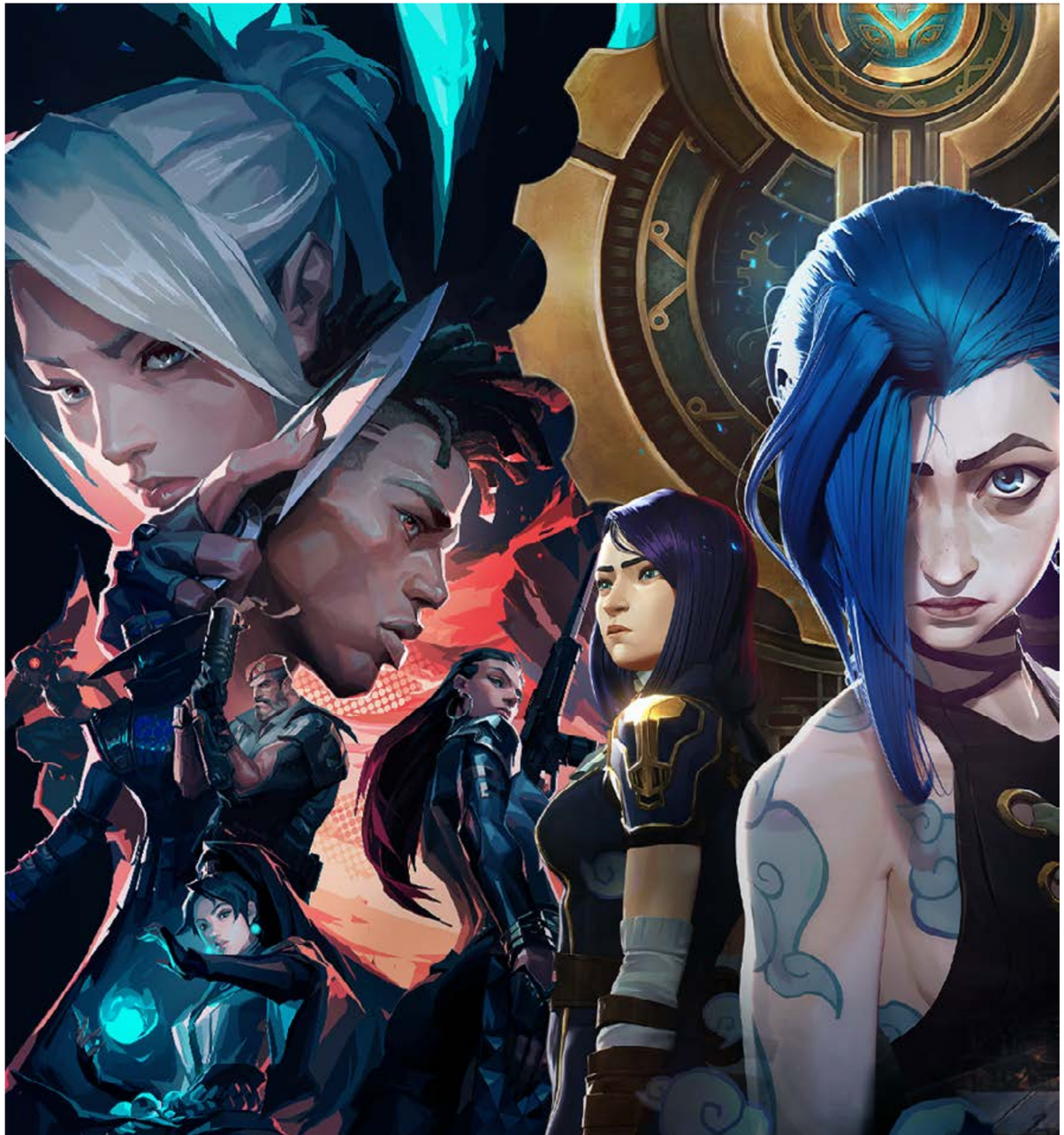
Ahogy egyre bővítjük játékaink univerzumát, egyre magával ragadóbb élményeket nyújtunk, és szintet lépett a karakterek tervezése is, hogy tükrözzék közösségünk nemzetközi jellegét. Új és hiteles történetek születtek, amelyek szerintünk ki fogják állni az idő próbáját. A történeteken keresztül szeretnénk érdemi változásokat elérni. A játékbeli adománygyűjtésekkel a játékosok újabb módot kaptak szenvedélyük kifejezésére, és minden alkalommal rendkívül nagylelkűek voltak.

Játékbeli reprezentáció

A ma kiadott játékoknak évek múlva is hitelesnek kell tűnniük. Amikor egy szülő leül LoL-ozni a tizenéves gyerekével, a ma tervezett hősnek ugyanannyi örömet kell nyújtania, mint egy nemzedékkel korábban. Nemcsak a reprezentáció miatt fontos, hogy sokszínű, dinamikus és hiteles legyen a hősök kínálata, hanem hogy a játékbeli világok időtállóak legyenek.

2022-ben számos hős jelent meg, akikhez a világ különböző közösségeiből merítettünk ihletet. A pontos, reprezentatív és kulturálisan hiteles karakterek létrehozása érdekében külső szakértőkkel, RIG-ekkel és nemzetközi csapatokkal állunk közvetlen kapcsolatban a tervezés során.

* Minden új hős vagy ügynök előkészítésekor megkeressük a D&I-tartalomértékelő csapatunkat, ahol D&I-szakemberek, regionális Riot-munkatársak és RIG-tagok tekintik át a kialakítást, a narratívát és a látványterveket. Ez kulcsfontosságúnak bizonyult az olyan közösségekből származó hősök ábrázolásakor, amelyek ritkán jelennek meg a szórakoztató médiumokban.



League of Legends-hősök

2022-ben összesen öt hőssel bővült a League of Legends kínálata. K'Sante mellett négy női karakter érkezett. Az öröm szellemét megtestesítő harcostól a lélektelen Üresség vezéréig mindegyikük egy új szempontból mutatja be, mi mindenre lehet képes egy nő Runaterra földjén.

A hősök személyisége és képességei is gyökeresen eltérnek, mégis vannak közös vonásaik: nők, önerőből érték el sikereiket és borzasztóan veszélyesek. Ha megpróbálnád beskatulyázni őket, megnézhetnéd magad.

Renata Glasc

A Zaunt kíméletlen kapitalizmussal irányító vegybárónő.

Nilah

Az öröm démona által megszállt harcos töretlen jókedvvel győzi le ellenfeleit.

Bel'Veth

Az Üresség császárnője a titokzatos világ vezetője, amely egyszerre vágyik mindenre és semmire.

Zeri

Zaun neonszínű lakója, aki villámként cikázik a Szurdokban.

K’Sante

K’Sante, a 2022-ben kiadott utolsó hősünk a Riot különféle csapatai igyekezetének az eredménye, akik szerettek volna egy újszerű hőst alkotni a LoL számára: egy tankot, aki háttérbe helyezi a védekezést, hogy egyedül elbánjon a legrémületesebb párbajhősökkel. Egy ember, aki új fényben tünteti fel, mit is jelent Runaterrában feketének lenni, és a nyugat-afrikai kultúrából merít inspirációt. Egyben legendás szörnyvadász, akiben ég a vágy, hogy megfeleljen a saját maga számára támasztott elvárásoknak, ám ezzel fájdalmat okoz az általa hőn szeretett férfinak.

K’Sante megtervezésekor a Riot-munkatársak a saját kulturális gyökereikből merítettek. Mind a Riot Noir, az afroamerikai Riot-munkatársak RIG-je, mind a Rainbow Rioters, az LMBTQ+ Riot-munkatársak RIG-je be lett vonva, hogy K’Sante hiteles képviselője lehessen a közösségüknek.

> ***Sokat gondolkodtam azon, hogyan alkothatnánk egy fekete hőst, aki érezhetően eltér a már meglévőktől. Senna, Lucian, Ekko, Rell és Pyke izgalmas karakterek… bizonyos hibáik ellenére. Mindegyiküket a problémáik, a körülményeik határozzák meg. A többségüknek alig volt beleszólása a saját életébe és történetébe.***
>
> ***A jelenség nem korlátozódik ezekre a hősökre, számos jelentős karaktert határoznak meg a problémáik. De egy olyan széles hőspaletta esetében, mint a LoL-é, lehetőségünk van mindenre példát mutatni. Nincsen olyan fekete hősünk, mint Garen, aki súlyos problémákkal néz szembe, de azok nem határozzák meg az életét. Nincs fekete hős, aki a maga ura lenne. Egy ilyen hőst szerettünk volna alkotni. Akinek vannak gondjai, nagyon is, de a saját útját járja, és a maga erejéből Nazumah eszményképévé vált.”*** – AzuBK

A VALORANT legújabb ügynökei

A LoL-lal ellentétben a VALORANT ügynökei közelebb állnak a valós világhoz. Náluk nemcsak ihletet merítünk a különböző kultúrákból, hanem azok képviselőit alkotjuk meg.

Fade

Fade karaktertervének elemei a henna, a macskák, a nazar amulett, az álmok és a rémálmok: mind a török kultúra fontos részei. A VALORANT csapata a török Riot-munkatársakkal és a honosításért felelős csapattal közvetlenül együttműködve egy olyan ügynököt alkotott meg, aki úgy képviseli a török kultúrát, hogy közben kerüli a játékokban gyakran megjelenő török sztereotípiákat.

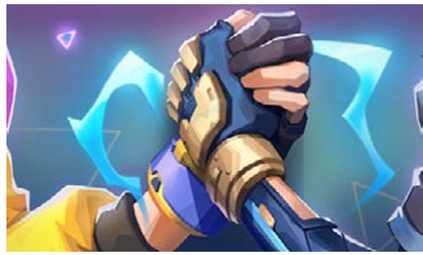
Harbor

Az indiai ügynök, Harbor megalkotásakor a VALORANT csapata az indiai Riot-munkatársaktól kért javaslatokat, valamint egy tudományos szakértőt is bevont, hogy megfelelően tudják ábrázolni India gazdag történelmét, legendáit és kultúráját. Az eredmény egy sokoldalú kincsvadász kalandor, aki új színt hoz a VALORANT Protocol ügynökei közé.

Neon

Miközben a League of Legendsben épp Zeri pusztított, a VALORANT ügynökeinek köre Neonnal bővült. A Fülöp-szigeteki, manilai ügynök villámgyors, színpompás és hiteles képviselője a Fülöp-szigetek kultúrájának. Egy Fülöp-szigeteki Riot-munkatárssal kiegészülve a csapat a szingapúri irodánkkal együttműködve alkotta meg Neont. A hangját is egy Fülöp-szigeteki szinkronszínész adta, a megjelenésének közleményét kísérő zene pedig Ylona Garcia Fülöp-szigeteki zenész közreműködésével készült.

Játékbeli tapasztalatok



A Csillagőrzők megmentik a világot

A Csillagőrzőket a varázserejű lányokról szóló animék ihlették, és számos történetben és játékmódban megjelennek, valamint több kinézetmódosító érhető el hozzájuk. Ezek a hősök egy alternatív univerzumban azért küzdenek, hogy megmentsék a világot a gonosztól.

A League of Legends, a Wild Rift, a Legends of Runeterra és a Teamfight Tactics játékosai világszerte arra törekedtek, hogy megmentsék az világot kinézetmódosítók vásárlásával, jótékonysági célra pénzt gyűjtő játékbeli eseményeken való részvétellel, és a Csillagőrzők világának átélésével.

A globális csapatok komoly munka árán igyekeznek elérni, hogy a játékosok egyedi módon tapasztalhassák meg ezt a magával ragadó világot, és élvezhessék a műfajt, amely ihlette. Kínában a Riot-munkatársak egy könyvet szerkesztettek a rajongók gyönyörű alkotásaiból a kínai és japán rajongótáborok körében népszerű dódzsinsik mintájára. A koreai játékosok és a K-pop rajongói nagyra értékelték a 2022-es Csillagőrzők esemény hivatalos himnuszának, Porter Robinson „Everything Goes On” című számának gyönyörű koreai változatát, amelyet a K-pop egyik csillaga, Chungha adott elő.

Az Egyesült Államokban a Csillagőrzők az Anime Expón, Észak-Amerika legnagyobb animés rendezvényén is megjelentek, és sok animerajongó ennél a standnál találkozott velük először. A Fülöp-szigeteken az APAC-csapatunk Csillagőrző témájú művészeti akadémiát indított egy manilai animekávézóban. Végezetül pedig a brazíliai Riot-munkatársak minden tőlük telhetőt megtettek a Csillagőrzőkért, többek között helyi éttermekkel léptek együttműködésre, létrehoztak egy weboldalt a brazil játékosoknak, és elvitték a Csillagőrzőket az Anime Friends nevű rendezvényre is.

5 **millió dollárt gyűjtöttek össze a játékosok a Riot Games Social Impact Fundnak a Csillagőrzők kampányán keresztül.**

VALORANT Give Back Bundle

2022-ben a VALORANT játékosai megszavazták, melyik négy rajongói kedvenc fegyverkinézetet látnák szívesen visszatérni a játékba. Ez a négy kinézet a Give Back Bundle része lett, és az ebbe a csomagba tartozó fegyverkinézetekből származó bevétel fele, az egyéb kiegészítőkből származó bevételnek pedig a 100%-a közvetlenül a Riot Games Social Impact Fundhoz került. A Give Back Bundle keretében a VALORANT játékosai **4,5 millió dollárt** adományoztak.

Jótékonysági szavazási kampány

Büszkék vagyunk arra, hogy a játékainkon keresztül lehetőséget adunk a játékosoknak az adományozásra. 2022-ben újdonságként a játékosoknak is közvetlen beleszólást adtunk abba, hogyan osszon szét a Social Impact Fund 6,2 millió dollárt a világ különböző jótékonysági szervezetei között. 28 régió három-három jótékonysági szervezetére lehetett szavazni. Tisztában voltunk vele, hogy mindegyik szervezet egy fontos ügynek szentelte magát, ezért mindegyikük megkapta az adott országnak szánt adomány 25%-át, míg a győztes szervezet az adomány 50%-ában részesült.

A JÓTÉKONYSÁGI SZAVAZÁSI KAMPÁNY EREDMÉNYEI

775 000
játékos szavazott

6,2 MILLIÓ
dollárt osztottunk szét

83
jótékonysági szervezet

15 000
dollár minimális adomány mindegyik szervezetnek

Befogadó játékvilág

Honosítás

Első pillantásra a honosítás arról szól, hogy fogjuk az adott nyelvű szavakat, és lefordítjuk őket a más régiókban élő játékosoknak. De a Riot értelmezésében ennél több rejlik benne. A honosítási csapatunk feladata gondoskodni arról, hogy a karakterek és az események hitelesek és érzékletesek legyenek, és valódi élményt nyújtsanak a változatos nemzetközi közösségekből kikerülő játékosoknak. A honosítás valódi célja, hogy a játékos úgy érezze, a tőle távol fejlesztett játék is közvetlenül neki készült.

A honosítási csapataink segítenek az olyan ügynökök megalkotásában, mint Fade, rengeteg döntést hoznak, hogy a helyi játékosokhoz igazítsák a játékokat, és gondoskodnak arról, hogy a világon mindenki átélhesse az élő eseményeket, például az e-sport-rendezvényeket. 2022-ben a csapat új folyamatokat vezetett be, amelyeknek köszönhetően az e-sport-események élő közvetítése 24 órával a lezárásukat követően már elérhetők helyi nyelveken.

A honosítás közelebb hozza a játékokat a játékosokhoz. És a Riot célja pontosan ez.

Ezt szem előtt tartva 2022-ben arra törekedtünk, hogy szorosabbra fűzzük a kapcsolatunkat a délkelet-ázsiai játékosokkal. Miután egy évtizeden át a Garenával együttműködésben adtuk ki a League of Legendset a régióban, immár magunk biztosítjuk az összes játékunkat a délkelet-ázsiai játékosoknak, köszönhetően a honosítási csapat támogatásának.

Take This

A nonprofit Take This szervezettel együtt, amely szintén a mentális egészség támogatásának fokozására törekszik a játékvilágban, létrehoztunk egy ingyenes oktatóanyagot streamereknek, amely útmutatást nyújt ahhoz, hogyan figyeljenek oda a közösségük mentális egészségére, és hogyan gondoskodjanak a saját jóllétükről is. A témakörök felölelik többek között a tartalomkészítők kiégését, a határokat, a közösségben megjelenő öngyilkos gondolatokat, azt, hogy mit jelent a mentális egészség szószólójának lenni, és hogyan kell gondoskodnunk saját magunkról.

Emellett készítettek egy a BIPOC közösségeknek szóló videósorozatot is, amely részletesen taglalja a mentális egészséggel kapcsolatos igényeiket, és az egészségügyi rendszerben szerzett tapasztalataikat. Minden beszélgetést a mentális egészség egy szakértője vezetett, akihez megegyező identitású játékosok, játékkészítők és tartalomkészítők csatlakoztak.

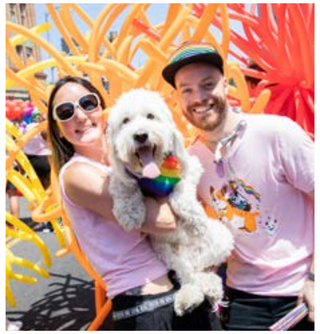
A támogatás, amelyet a Riottól kaptunk 2022-ben, nélkülözhetetlen volt ahhoz, hogy megnöveljük a kapacitásunkat, és kiadhassunk olyan tartalmakat, amelyek már évek óta a fiókban porosodtak. A Riot nagylelkű kapacitásfejlesztési adományának köszönhetően a Take This új alkalmazottakat vehetett fel, és több időnk volt úttörő forrásokat készíteni streamereknek a mentális egészséggel kapcsolatban, miközben egy teljes, identitással és a játék világában való mentális egészséggel foglalkozó panelsorozatot is készíthettünk a már régóta kirekesztett csoportok megsegítése és képviselése érdekében. A Riot bízott abban, hogy a csapatommal együtt kiváló tartalmat fogunk készíteni, és ezt határozottan tükrözte a Riot Social Impact csapata által biztosított szabadság is.”

Eve Crevoshay,
a Take This ügyvezető igazgatója

Pride

A Riotnál a Pride játékon belül és kívül is nagy esemény. Az elmúlt öt évben az egyes játékok csapatai több teljesen ingyenes Pride-kinézetmódosítót készítettek, hogy a játékosok kifejezhessék az identitásukat játék közben. Jelenleg 58 egyedi kinézetmódosítóval tudják megmutatni LMBTQ+-identitásukat.

A Riot-munkatársak a játékon kívül is világszerte megünnepelték a Pride-ot. Los Angelesben az utcán ünnepeltek, míg több ázsiai iroda is szivárványba öltözött a hónap során megrendezett események alkalmából. A brazíliai Riot-munkatársak versenysorozatokat rendeztek az LMBTQ+-játékosoknak, Európában pedig virtuális Pride-felvonulást szerveztek, amellyel egy a közösség érdekeit képviselő európai csoportnak, az ILGA-Europe-nak gyűjtöttek adományt.



Biztonság és adatvédelem

Ha a biztonságról és az adatvédelemről van szó, irányelveink szerint törekszünk arra, hogy kövessük és magunk is formáljuk azokat az iparági bevált gyakorlatokat, amelyek révén biztonságos, megbízható és kellemesebb online légkör alakulhat ki a játékaink valamennyi felhasználója számára.

Világszerte minden játékosunk megkapja az Európai Unió általános adatvédelmi rendeletének szigorú rendelkezései alapján neki járó minimális szintű védelmet.

Online biztonság – hCaptcha

Tudjuk, hogy milyen értékes minden játékos számára a saját fiókja, és hogy még ennél is fontosabb nekik maga a játékélmény. 2021-ben bevezettük az e-mail-alapú kéttényezős hitelesítést, hogy tovább növeljük a fiókok és minden bennük lévő adat védelmét. 2022-ben, a regisztrációk megnövekedésekor bevezettük a hCaptchát a botok és a létrehozott valótlan fiókok számának csökkentése érdekében. A hCaptcha emellett azt is lehetővé teszi, hogy megvédjük a meglévő fiókokat a találgatásos bejelentkezési kísérletekkel szemben.

A botok és a valótlan fiókok gyakran igazságtalanná teszik a meccseket, és általánosságban véve rontják a játékosok élményét. Emellett biztonsági és adatvédelmi kockázatot is jelentenek, mert rosszindulatú szereplők gyakran ezeken keresztül támadják meg a játékosokat vagy a játékrendszereket a jogosulatlan hozzáférés és előnyszerzés reményében.

Csak addig őrizzük meg az adatokat, amíg szükségünk van rájuk

Van, hogy valaki feláll a játék elől, és soha többé nem is jön vissza. Csak addig őrizzük meg az adataidat, amíg szükségünk van rájuk ahhoz, hogy fejleszteni tudjuk a Neked nyújtott játékélményt, és ha már nem tartasz igényt a fiókodra, az adataidat is töröljük.

2022-ben bejelentettük, hogy eltávolítjuk az olyan fiókokat, amelyek már jó ideje nem voltak aktívak, és előtte sem használták sokat őket. Például soha nem vásároltak velük, nem játszottak sok meccset, és nem oldottak fel túl sok tartalmat. Az inaktivitás egyértelmű jele annak, hogy ezeket a játékosokat már nem érdeklik a játékaink és az általuk nyújtott élmény. Tiszteletben szeretnénk tartani a döntésüket és az adatvédelemhez való jogukat azáltal, hogy ilyen esetben eltávolítjuk az adataikat. Ugyanakkor nagyon egyszerű visszaállítani egy inaktív fiókot, és bármikor örömmel látjuk viszont ezeket a játékosokat.

A tájékoztatáshoz való jog

Jogodban áll tudni, hogy mit tudunk rólad. Ez magától értetődőnek tűnhet, de számos vállalat rejtegeti a felhasználói elől, hogy milyen adatokat tárol róluk. Nálunk az adataidat füstgránáttal sem lehet elrejteni, és bármikor ellenőrizheted őket. Ha tudni szeretnéd, mit tudunk rólad, csak meg kell kérdezned.

2022-ben több mint 292 ezer adatokra vonatkozó játékosi kérelmet teljesítettünk – a tavalyi évi 200 ezerhez képest. Ez csak bizonyos régiókban jogszabályi előírás, de mi világszerte az összes játékosunk számára elérhetővé tettük ezt a lehetőséget. A nálunk tárolt adatok túlnyomó része a játékmenetre vonatkozik, ezeket közvetlenül a kliensben is meg lehet tekinteni.

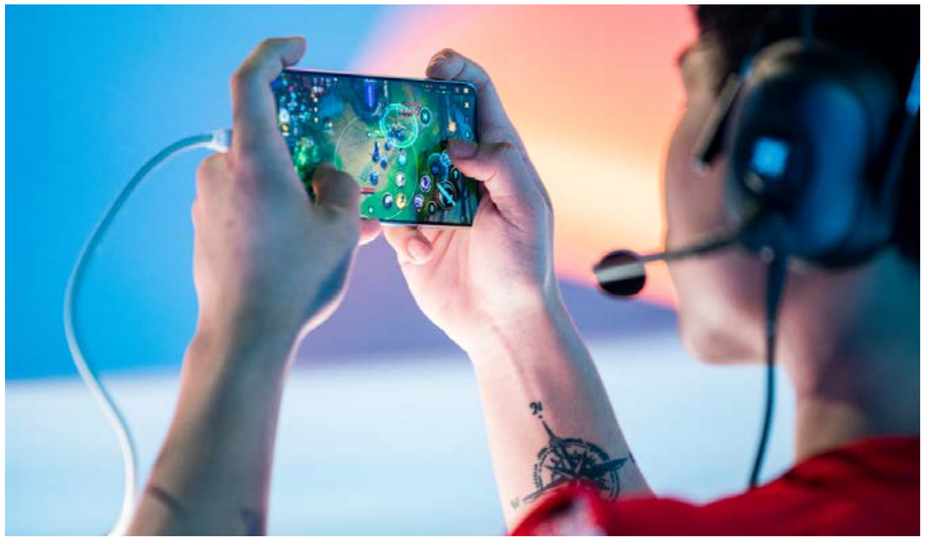
A digitális kommunikáció fejlesztése játékosdinamikával

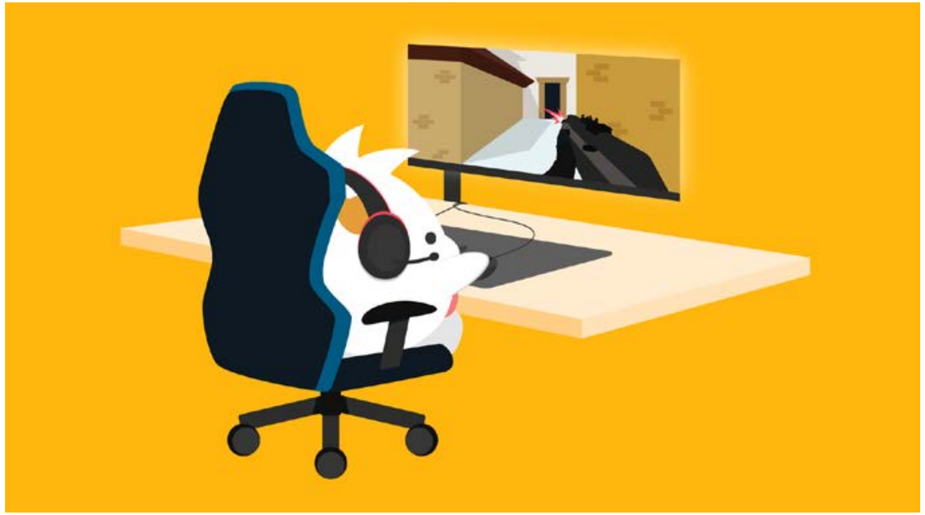
A játékosdinamika célja a játékok és online közösségek szociális struktúrájának fejlesztése. Ez nemcsak a Riot, hanem a teljes játékipar egyik legnagyobb kihívása. Tudjuk, hogy vannak gondok. Láttuk a videókat, hallottuk, hogyan viselkednek egyesek a játékban, és saját magunk is átélünk hasonlókat. Mihez kezdünk ezzel?

2022-ben együttműködésre léptünk a Ubisofttal, hogy bővítsük a gépi tanulási lehetőségeinket. Figyelembe véve, mennyire kiterjedt a játékosbázisunk, mindegyik játékunkban nélkülözhetetlen a gépi tanulás és az összetett automatizált rendszerek használata a közösségek működésének javítása érdekében. Az adatkészletünket a Ubisoftéval egyesítve a gépeink gyorsabban észlelik és büntetik a bomlasztó nyelvhasználatot.

Jelenleg a gépi tanulás leginkább a szöveges kommunikációra van kihegyezve, de 2022-ben elindítottunk egy bétaprogramot a beszéd automatikus kiértékelésére. Aktívan figyeljük a béta eredményeit, hogy jobban moderálhassuk a játékok hangcsevegését, és 2023-ban be is vezetjük ezeket a funkciókat.

* Ezek az automatizált funkciók lassan célt érnek. **A jelentések száma a 2021-es 2,9 milliárdról 2022-ben 2,4 milliárdra csökkent**, vagyis az automatikus észlelés egyre többször csípi el a bomlasztó nyelvhasználatot és a tisztességtelen játékot azelőtt, hogy ezek rontanák a játékmenetet, és a játékosoknak kellene jelenteniük őket.





AZ ÚJ GENERÁCIÓ

Büszkék vagyunk arra, amit 2022-ben a játékosainkkal együtt elértünk, de Viktorhoz hasonlóan nekünk is folyamatosan azon kell dolgoznunk, hogy még tovább fejlődjünk, és gondoskodjunk az iparág védelméről ma és a jövőben egyaránt.

* A játékfejlesztők, kreatív szakemberek és Riot-munkatársak következő generációját illetően a célunk az, hogy több lehetőséget biztosíthassunk az alulreprezentált közösségeknek, és hozzájáruljunk ahhoz, hogy a játékipar mindenki számára méltányos és biztonságos közeg lehessen. Szeretnénk gondoskodni arról, hogy a jövő nemzedékei a játékközösség részének érezhessék magukat az online térben és a valódi világban egyaránt.

SoLa Technology and Entrepreneurship Center

Augusztusban sor került a SoLa Technology and Entrepreneurship Center Powered by Riot Games ünnepélyes megnyitójára. A központ ingyenes műszaki oktatást nyújt Dél-Los Angeles közösségének.

A részben a Riot 2,25 millió dolláros adományából megvalósult több mint 1200 négyzetméteres központ egy e-sport-arénával, egy robotikai laborral, VR-headsetekkel és egy zenei stúdióval is fel van szerelve. Évente több mint 1000 tanuló ismerkedhet meg a programozással és kaphat karriertanácsadást az e-sport, az animáció, a grafikai tervezés, a programozás és a digitális tartalomkészítés területén – teljesen ingyen.

A központ célja a sötét bőrű játékfejlesztők, e-sportolók, technológiai szakemberek, vezetők és vállalkozók következő generációjának inspirálása és fejlesztése.

> ***A Riot Games a céltudatosságával minden nonprofit szervezet álompartnere. A műszaki útmutatásuk, együttműködésük és támogatásuk nélkül a SoLa Technology and Entrepreneurship Center nem valósulhatott volna meg. A Riot vezetősége és alkalmazottai valóban részesévé váltak a Dél-Los Angeles-i sötét bőrű technológiai és szórakoztatóipari vezetők és szakemberek következő generációjának képzéséhez és inspirációjához vezető útnak. A SoLa I CAN Foundation, a több száz diákunk és a családjuk nevében köszönöm!”***
>
> Daniel Rosove
> A SoLa Impact társadalmi hatás eléréséért kötött partnerkapcsolatokért felelős igazgatója

Befektetés a közösségbe

VALORANT Champions Tour (VCT) Game Changers

A 2022-ben elsőként megrendezett VCT Game Changers nemzetközi bajnokság minden idők legnézettebb női VALORANT-versenysorozata és második legnézettebb, csak női versenyzők részvételével szervezett e-sport-eseményének bizonyult. A 2021-ben elindított Game Changers kezdeményezés azért jött létre, hogy közösségi események és magas szintű bajnokságok kombinációjával új lehetőségeket teremtsen és felfedezési csatornát biztosítson az olyan nőknek, akik részt szeretnének venni a VALORANT e-sportban. 2022 volt az első év, amikor a régiók legjobb csapatai összegyűltek, hogy összemérjék erejüket, és kiderüljön, melyikük lesz az első csapat, aki a magasba emelheti a VCT Game Changers bajnokság trófeáját.

Esports Immersion Program

A Riot és a Gaming 'Cxmmunity' Co. vállalat együttműködésében létrejött Esports Immersion Program átfogó oktatást biztosít az e-sportokkal kapcsolatban az egyesült-államokbeli alulreprezentált diákok számára. A diákok gyakran elég korán úgy döntenek, hogy az e-sporttal szeretnének foglalkozni. Ezt szem előtt tartva a program bemutatja, mennyiféle szerepet lehet betölteni az e-sportban a rendezvényszervezéstől az üzletfejlesztésen át a kommunikációig.

Közvetlenül a HBCU-kkal együttműködve a program sokszínűbbé teszi az e-sport iránt érdeklődő jelentkezők körét, és nélkülözhetetlen oktatást nyújt a tehetséges e-sportolók új generációjának. A program első évében csak a Johnson C. Smith Universityvel (JCSU) dolgoztunk együtt. 2022-ben szélesebb körben is elérhetővé tettük a programot a HBCU-közösségen belül, és felvettünk a Howard Universityn, az Oakwood Universityn, a Southern University A&M-en, a Morehouse College-ben, a North Carolina Central Universityn, a JCSU-n és a Hampton Universityn tanuló hallgatókat is.

DEI Games iparági csúcstalálkozó

A Riot az Entertainment Software Associationnel (ESA) együttműködve segített az egyesületnek megszervezni az első, a teljes iparágra kiterjedő DEI csúcstalálkozót a Riot Los Angeles-i kampuszán. A kétnapos DEI csúcson az Egyesült Államok iparági vezetői gyűltek össze, hogy közösen ötleteljenek azon, hogyan lehet megoldani a jelen legsürgetőbb problémáit. Az ESA olyan légkört teremtett, ahol a vezetők megoszthatták egymással bevált gyakorlataikat, tanulhattak egymástól, végrehajtható lépéseket fektettek le a szervezeteik megerősítése érdekében, és megalapozhatták a játékipar fejlődésére tett hosszú távú pozitív hatásokat.

Az IDEO nyílt innovációs kihívása

Az IDEO, a Joan Ganz Cooney Center és a Fair Play Alliance (FPA) együttműködésével egy nyílt innovációs tervezési kihívást hirdettünk meg, felkérve a résztvevőket, hogy küldjenek be új elképzeléseket és ötleteket az egészséges és befogadó digitális légkör megteremtésére, amelyben mindenki megmutathatja a legvalódibb, leghitelesebb énjét. A kihívást az FPA-nak a Tervezés a Digitális Jólétért keretében az online játékvilágban jelenleg is végzett munkája ihlette. A kihívásra összesen 179 pályázat érkezett 40 országból, és a legjobb tíz közülük 5000 dollár és 50 000 dollár közötti díjazásban részesült, hogy megvalósíthassák az ötleteiket.

A TÁRSADALMI HATÁSSAL KAPCSOLATOS KIEMELT EREDMÉNYEK

→ A játékosok 2022-ben **15,6 millió dollárt** gyűjtöttek össze a Social Impact Fundnak

→ Az Egyesült Államokban közel 2000 Riot-munkatárs adományozott több mint **331 000 dollárt**, amelyet a Riot az adománydupláz keretében több mint **694 000 dollárra** egészített ki.

→ A Riot munkatársai több mint **64 000 dollárt** gyűjtöttek össze a The People Concern szervezetnek az éves jótékonysági sütivásáron és az ajándéktárgyvásáron.

→ **60 diák** vett részt a Girls Who Code nyári gyakornoki programban.

Technológiai adományok

A technológia folyamatosan és villámgyorsan változik. Annak érdekében, hogy mi is kivegyük a részünket a digitális szakadék csökkentéséből, a Riot informatikai részlege kategóriavezető felszerelést adományoz a rászoruló diákoknak. 2022-ben összesen 694 gépet tudtunk szétosztani – köztük MacBook Prókat, iMaceket, PC-laptopokat és PC-tornyokat – három középiskolának és kilenc nonprofit szervezetnek, amelyek azon dolgoznak, hogy jobb technológiai hozzáférést, valamint természettudományos és művészeti oktatási lehetőségeket biztosítsanak az erőforrásokat nélkülöző közösségeknek országszerte.

> ***A Riot Games által biztosított technológia felbecsülhetetlen segítség az USC Hybrid High diákjainak. A Riottól kapott Macbook Prók olyan projekteket tettek lehetővé, mint a „Kreatív végzős kutatások", amelynek keretében az egyik diákunk elkészítette a Leimert Park-i háztömbjének profilját, egy másik pedig a latin-amerikaiak reprezentációját vizsgálta a videójáték-iparban."***
>
> Sarah Batizy, diákéletért felelős igazgatóhelyettes
> USC Hybrid High College Prep

Adományok a faji egyenlőségért

A Riot Games Social Impact Fund 2020-ban indította el a Racial Equity Grant programot, hogy a Riot ezáltal is segíthessen a faji egyenlőség megteremtésében az Egyesült Államokban. Ilyen adományban részesült korábban az ACLU Foundation, az Innocence Project, a ColorStack és a Gameheads is.

Az idei 200 000 dolláros adományt a Recidiviz nonprofit szervezet kapta, amelynek technológiai szakemberei a társadalmi és bűnügyi méltányosság elősegítése érdekében jobb adatokat biztosítanak a döntéshozóknak, hogy a bűnügyi igazságszolgáltatás méltányosabb eredményeket mutathasson fel. A kedvezményezettek emellett az év folyamán végig támogatást kapnak a Riottól: a Riot Noir például az idejét ajánlja fel, az informatikai csapat laptopokat adományoz, a globális e-sportért felelős csapat pedig jegyeket ajándékoz a League of Legends-világbajnokságra.

> ***Az együttműködésünk 2021-es indulása óta a Riot Games az egyik legértékesebb partnerünk. A hozzájárulásaiknak, különösen a Riot Noir támogatásának köszönhetően 2022-ben bővíteni tudtuk a csapatunkat egy közösségszervezővel és egy marketing- és kommunikációs vezetővel. Ennek eredményeként jobban tudjuk támogatni a tagjainkat, és több emberhez el tudjuk juttatni a jó célért végzett munkánk hírét, így 2022-ben több mint 2000 új taggal bővültünk. Hálásak vagyunk azért, amit a Riot Games a küldetésünk érdekében tett, és örömmel folytatjuk a közös munkát."***
>
> Jehron Petty
> Alapító és vezérigazgató, ColorStack

Underrepresented Founders

2020-ban a Riot elindította az Underrepresented Founders programot, amely a játékosközösség alulreprezentált vállalkozóinak szóló startup-programokba fektet be. A program kezdetekor 10 millió dollárt szántunk rá, és 2022-ben úgy döntöttük, folytatjuk a URF-et az egész Riotra kiterjedő befektetési portfóliónk egyik elemeként. Jelenleg 15 játékstúdió dolgozik keményen azon, hogy változatos kalandokat és élményeket teremtsenek.

BEFEKTETÉSSEL TÁMOGATOTT VÁLLALATOK 2022-BEN:

→ Everlight
→ Incredible Dream
→ NuChallenger
→ UMA
→ Wicked Saints Studios
→ Last Gameboard (ismételt befektetés)
→ The MIX Games (ismételt befektetés)
→ Twin Drums (ismételt befektetés)

Fenntarthatóság

Elkötelezetten igyekszünk megérteni és csökkenteni a működésünk és a beszállítási láncunk karbonlábnyomát világszerte. Amikor lehetőséget adtunk a játékosainknak, hogy szétosszák a Riot Games Social Impact Fund adományát az általuk fontosnak tartott ügyek között, sokan a klímaváltozás mérséklésére tevékenykedő szervezetekre szavaztak, mint amilyen a World Wildlife Foundation, a Borneo Project, a Rainforest Rescue és a Cultiva. A 2022-es jótékonysági szavazási kampányra szánt 6,2 millió dollárból 1,5 millió dollár a játékosok döntése alapján a klímaváltozás ellen küzdő szervezetekhez került.

2022-ben időt fordítottunk arra, hogy alapos kutatást végezzünk, és 2021-es kiindulási adatok alapján összeállítsuk a legelső üvegházhatásúgáz-kibocsátási leltárunkat. A leltár segítségével jobban átláthatjuk a Scope 1–3 kategóriájú kibocsátási tételeket, ezek forrását, illetve a csökkentésük lehetőségeit a legjobb előremutató megoldások megtalálása érdekében. Az eredmények:

Tudnivalók az üvegházhatású gázokról

A kibocsátott gázok közé tartozik a szén-dioxid (CO2) és más gázok is, amelyek közül néhány jelentős hosszú távú hatással van az éghajlatra. A GHG Protocol egy szabványosított, globális mérési és jelentéskészítési keretrendszert fektetett le a köz- és magánszférában működő vállalatoknak egyaránt.

A **SCOPE 1 KATEGÓRIÁJÚ KIBOCSÁTÁS** a közvetlen gázkibocsátást jelenti, amely üzemanyag és hűtőanyagok helyszíni felhasználásakor megy végbe bármilyen, a vállalat tulajdonában álló vagy általa bérelt munkaterületen vagy adatközpontban.
1735 tCO2e

A **SCOPE 2 KATEGÓRIÁJÚ KIBOCSÁTÁS** a közműszolgáltatóktól a vállalat tulajdonában álló vagy általa bérelt munkaterületek vagy adatközpontok energiaellátásához vásárolt energiát (általában villamos áramot) jelenti.
6907 tCO2e

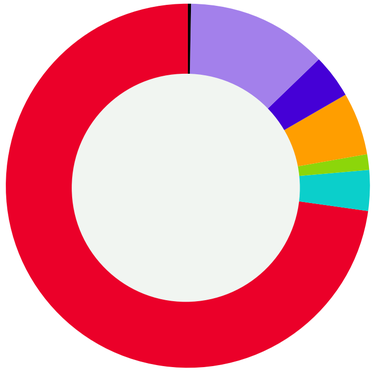
A **SCOPE 3 KATEGÓRIÁJÚ KIBOCSÁTÁS** a közvetett kibocsátást jelenti. Ez a közvetett kibocsátás általában a vállalat műveleteihez, például a vásárolt árukhoz és szolgáltatásokhoz, az üzleti utakhoz és a nyilvános felhők használatához kapcsolódik.
92 369 tCO2e

tCO2e

ÜVEGHÁZHATÁSÚ GÁZOK KIBOCSÁTÁSA ÖSSZESEN 2021-BEN = 101 011 tCO2e

Mivel a karbonlábnyomunk legjelentősebb részét a Scope 3-kibocsátás teszi ki, tételesen megvizsgáltuk, pontosan milyen kategóriák tartoznak ide.

SCOPE 3-KIBOCSÁTÁS KATEGÓRIÁNKÉNT



- 14 – Franchise | 0,4%
- 8 – Lízingelt eszközök | 12,4%
- 7 – Ingázó alkalmazottak | 4,0%
- 6 – Üzleti utazások | 5,3%
- 3 – Az üzemanyaghoz és energiához kapcsolódó tevékenységek | 1,5%
- 2 – Tőkeeszközök | 3,5%
- 1 – Megvásárolt termékek és szolgáltatások | 72,3%

Mi a következő lépés?

Most, hogy megállapítottuk az üvegházhatású gázok kibocsátásának kiindulópontját, elkezdünk célokat kitűzni a kibocsátás csökkentésére, és azonosítani a konkrét intézkedéseket, amelyekkel a Riot elérheti ezeket a célokat. Még folyamatban van a fenntarthatósági céljaink kiértékelése, és szükségünk van egy kis időre, hogy átalakítsuk a működési módunkat és a beszállítási láncunkon belüli kapcsolatokat. Tudjuk, hogy a cél felé vezető út göröngyös lesz, de évről évre jelentést fogunk adni ezekről az adatokról és az elért eredményekről.

KÖSZÖNJÜK

Ebben a jelentésben és a Riot eddigi történetében egy dolog állandó: tenni akarunk a játékosokért.

Ez a mantra az alapja minden döntésnek, amelyet vállalatként hozunk, és utat mutat ahhoz, hogyan tehetjük jobbá a játékipar jövőjét. És szerencsések vagyunk, hogy ezt nem egyedül kell véghez vinnünk. A céljainkban osztozó, és velünk együtt világszerte egy jobb jövőért tevékenykedő partnereinkkel a Riot lehetővé teszi, hogy a játékosok ideje és pénze a leginkább rászoruló ügyeket segítse.

Ha eddig eljutottál az olvasásban, akkor nem ér meglepetésként, ha azt mondjuk: minden a játékosokon múlik. Nem tudnánk segítséget nyújtani vészhelyzetekben, adományozni a világ jótékonysági szervezeteinek vagy napról napra teljes erőbedobással dolgozni, ha nem lenne az a milliónyi ember szerte a világban, akik a dzsungelben igyekeznek rálátást szerezni, tüskét helyeznek el a B területen, kizárólag demaciai lapokkal játszanak a LoR-ban, és újrasorsolják az aranyukat, hogy 3 csillagosra fejlesszék a lövészüket.

Hálával tartozunk mindenkinek, aki a játékainkkal játszik.

A Riot mint vállalat mindannyiótok lekötelezettje. A munkánkkal arra törekszünk, hogy egy befogadóbb, fenntarthatóbb és jótékonyabb Riotot teremtsünk, ahol jobb játékokat fejleszthetünk, általuk pedig jobbá tegyük a világot most és még sok-sok nemzedéken át.

VÁLLALATI PARTNEREK

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

Orvosok határok nélkül

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 – Sesame Workshop

LA Food Bank

Latinx in Gaming

OpenIDEO

Lengyel Vöröskereszt

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. ÉVI HATÁS-JELENTÉS

RIOT GAMES