2022 YILLIK ETKİ RAPORU

RIOT GAMES

LİDERLERİMİZİN NOTU

Yaptığımız her şeyin ardındaki itici güç, oyuncular.

Yaptığımız her şeyin ardındaki itici güç, oyuncular. Dünyanın dört bir yanındaki topluluklara büyük yankı uyandıran oyun ve deneyimler sunabilmemiz, Riotçuların oyuncu deneyimini iyileştirmek için mevcut sınırları zorlamasından ileri geliyor. Oyunlar çevremizdeki dünya üstünde gerçek ve kalıcı bir etkiye sahip olabiliyor. Riot'u eşsiz kılan misyonumuzu korurken daima daha iyisini yapmaya çalışmamız işte bu yüzden önemli.

Şirket olarak hem oyunculara hem de Riotçulara karşı bir sorumluluğumuz olduğuna inanıyoruz. Bu, oyuncuların Riot Games Toplumsal Etki Fonu'na milyonlarca dolar bağışta bulunmasını sağlayan bağış etkinlikleriyle yerel topluluklarımıza yardım etmemiz ve büyük bir insani kriz yaşandığında elimizi uzatmamız anlamına geliyor. Bütün Riotçuların katkısıyla oluşmuş, tüm oyuncu ve Riotçuların seslerinin duyulduğu, dikkate alındığı, değer ve saygı gördüğü bir şirket olmamız anlamına geliyor. Oyunlarımızda özgün şampiyon ve ajanlar oluşturmak için farklı bakış açılarımızla kültürel deneyimlerimizden yararlanmamız anlamına geliyor. Oyun sektöründeki yeni nesil liderlerin içinde yaşadığımız dünyayı temsil etmesini sağlamak için oyun ve eğlence sektörlerine genel itibarıyla erişememiş yeteneklere yatırım yapmak ve onlar için fırsatlar oluşturmak anlamına geliyor.

Kültürü geliştirmek ve küresel bir etki oluşturmaksa devasa bir çalışmayla gerçekleşiyor. Bu, yalnızca bir kişinin veya grubun emeklerinin sonucu değil; oyuncuların, ortakların ve Riotçuların işbirliğinin neticesi. Dünyanın dört bir yanındaki farklı deneyimleri kapsayan ve birbirimize gerçekten bağlanmamıza imkân tanıyan inanılmaz oyun sektörü topluluğunun bir parçası olduğumuz için çok şanslıyız.

Ekiplerimizin ortak hedefi oyun dünyasında küresel açıdan daha etkili, kapsayıcı ve çeşitli bir gelecek oluşturmak.

Riot olarak bu raporları 2019'da paylaşmaya başladığımızda amacımız verilerimizde, planladığımız programlarda ve yaptığımız işin her alanında kaydettiğimiz ilerlemede şeffaflık sağlamaktı. O günden bugüne çalışmalarımızda gelişmeler yaşandı ancak gelişimin bir sonu yoktur. Her yıl yayınladığımız bu raporla Riot, oyun sektörü ve oyuncular için daha iyi bir dünya ve gelecek inşa etmedeki ilerlememizi göstermeyi hedefliyoruz.

Patty Dingle
Çeşitlilik ve Kapsayıcılık Küresel Lideri

Jeffrey Burrell
Toplumsal Etki Küresel Lideri

Rapor İçeriği

01 İNSANLAR 04

Sayılarla 05

İşe Alım 07

Yan Haklar 09

02 DESTEK 10

Riotçu Kapsayıcılık Grupları 11

Toplumsal Etki Fonu 12

Riotçu Etkisi 13

03 KÜRESEL OYUNCU DENEYİMLERİ 16

Oyun İçi Temsil 17

Oyun İçi Deneyimler 21

Oyun Sektöründe Kapsayıcılık 22

Güven ve Güvenlik 23

04 GELECEK NESİL 25

Topluluğa Yatırım Yapmak 27

Sürdürülebilirlik 29

İNSANLAR

Willump'ın Freljord'da yuvarladığı kartopu gibi biz de büyük bir hızla büyüyoruz.

2019'dan bu yana ekiplerimizin sayısı ikiye katlandı. Oyunlarımızın sayısı da birden beşe yükseldi. Dünyanın dört bir yanındaki tutkulu taraftarlar için espor turnuvalarımızı çoğalttık. Oyuncuları ilk televizyon dizimiz Arcane'le buluşturan bir eğlence departmanı kurduk.

Üstelik tüm bunlar yalnızca halka açık olan, sizin gördüğünüz değişiklikler. Perde arkasında Riotçuların işyerinde kimlik, bakış açısı, tarz ve uzmanlıkları fark etmeksizin kendileri gibi davranarak aidiyet duygularını geliştirebileceği, zorlukların üstesinden gelebileceği ve tüm dünyadaki oyuncuları muhteşem deneyimlerle buluşturabileceği bir ortam oluşturmak için çalışmaya devam ettik ve ediyoruz. Riot'u eşsiz kılan değerleri korurken kültürünü ileriye taşıyan, şirket içi dönüşüm ve girişimler olmasa bu çabaların hiçbiri sonuca ulaşamazdı.

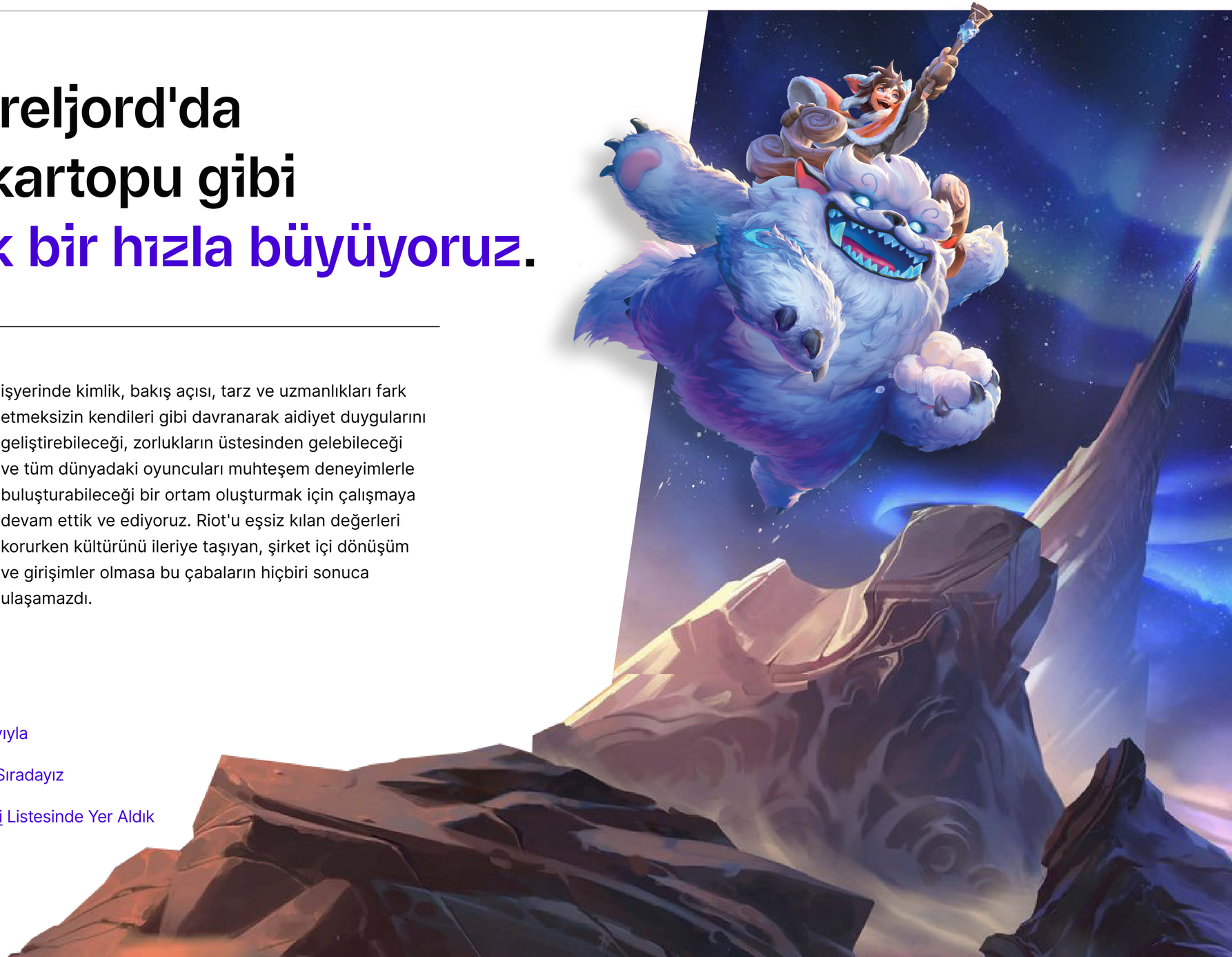
REFERANSLARIMIZ

→ Human Rights Campaign Sertifikası - 100 Puan

→ Great Place to Work Sertifikası - Riotçuların %95'inin Onayıyla

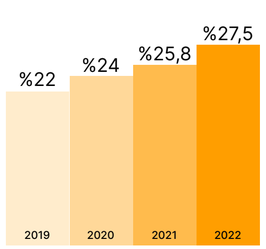
→ Ebeveynlerin Çalışabileceği En İyi İşyerleri Listesinde 36. Sıradayız

→ İrlanda'da Teknoloji Alanında Çalışılabilecek En İyi İşyerleri Listesinde Yer Aldık

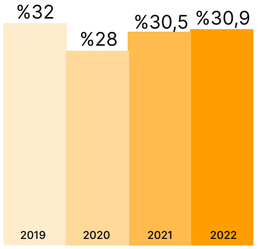


Sayılarla 2019-2022

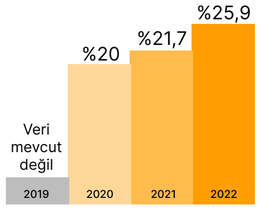
Kadın Riotçular



Temsil Edilme



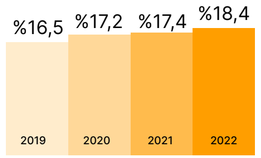
Yeni İşe Alımlar



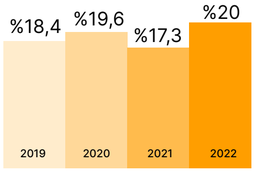
Liderlik:
Yönetici Seviyesi ve Üzeri

Kadın = Kadınlar, natrans kadınlar, transseksüel kadınlar

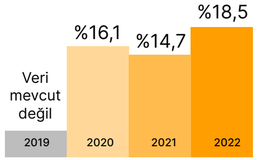
ABD'deki Yeterince Temsil Edilmeyen Azınlıklar



Temsil Edilme

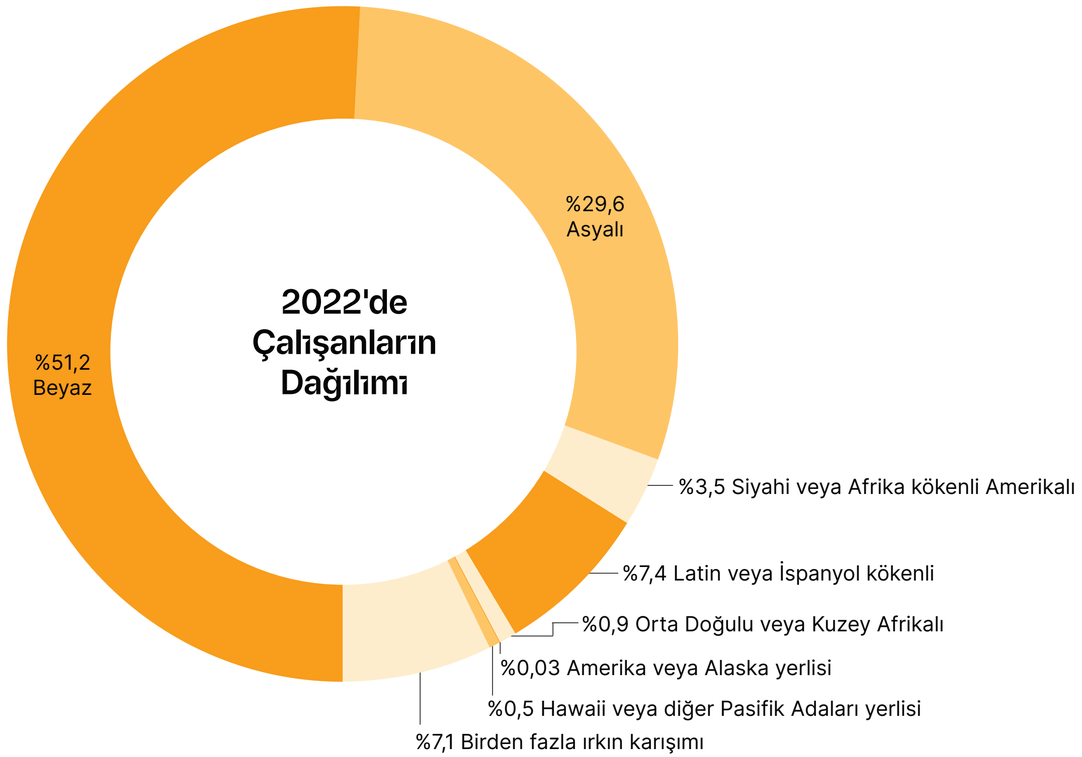


Yeni İşe Alımlar



Liderlik:
Yönetici Seviyesi ve Üzeri

Yeterince temsil edilmeyen azınlıklar = ABD'deki siyahiler veya Afrika kökenli Amerikalılar, Latin veya İspanyol kökenliler, Amerika veya Alaska yerlileri, Hawaii veya diğer Pasifik Adaları yerlileri ve birden fazla ırkın karışımı olan bireyler

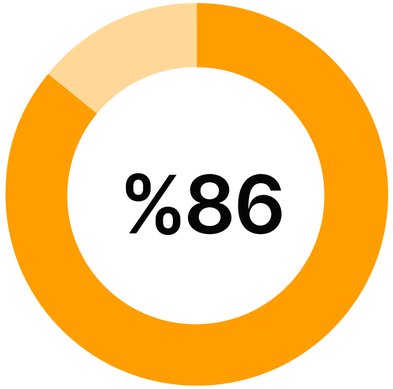


Yakından Bakıldığında

Oyunlarımızdaki temsil düzeyini arttırmak ve ilerlememiz hakkında şeffaf olmak amacıyla yola koyulduğumuzda bunun epey zaman alacağının farkındaydık. Son birkaç yıl içinde büyürken, yönetim ve liderlik pozisyonlarının yanı sıra genel itibarıyla Riot'ta kadınların ve yeterince temsil edilmeyen azınlıkların oranını da arttırdık.

ABD'de yeterince temsil edilmeyen azınlıkların Riot'taki oranı 2022'de Riot'un tüm işgücü kollarında yükseldi. Bu kategorileri yıldan yıla takip etmemiz çeşitlilik ve kapsayıcılık çabalarımızın kapsayıcılığı arttırmada başarılı olup olmadığını anlamamıza ve aksi durumda iyileştirmeler yapmamıza yardım ediyor. Büyümede artışlar gördük ancak hedefimiz daha iyisine ulaşmak. 2023'te Riot'a başvuran, çeşitli geçmişlere sahip adayların sayısını arttırmak adına işe alım faaliyetlerine odaklanan hem mevcut hem de yeni ortaklarımızla çalışacağız. Ayrıca kapılarımızdan giren herkesin büyüme ve gelişim fırsatlarına sahip olması için çalışanların işe alımı, elde tutulması ve katılımı konularındaki insan kaynakları stratejimizi de geliştirmeye devam edeceğiz.

Riot olarak 2022'de sistemlerimizde ABD'deki Riotçulara cinsel yönelimlerini gönüllü olarak belirtebilecekleri yeni bir özellik sunduk ve cinsel kimlik havuzumuzdaki seçeneklerin sayısını arttırdık. Gönüllü verilen yanıtlar belli başlı Riotçu topluluklarının etkileşimini daha iyi ölçmemize ve işgücümüzün dağılımı hakkında önemli ve ayrıntılı veriler elde etmemize yardımcı olacak. Tam bir yıla denk gelen verilere sahip olduğumuzda bu konuyu 2023 raporunda ele alacağız.



Kapsayıcılık Endeksi Skoru

Kapsayıcılık Endeksi Skoru

Riot'ta her yıl Küresel Riotçu Anketi kapsamında iki şirket içi anket yapıyoruz. Küresel Riotçu Anketi'yle Riotçuların Riot'ta nelerin yolunda olduğundan tutun hangi alanların daha çok iyileştirilmesi gerektiğine kadar birçok konudaki düşüncesini öğreniyoruz. Anketlerde Riotçulardan "Riot'ta dışlandığımı hissetmiyorum," ve "Düşüncelerimi, fikirlerimi ve bakış açımı (işle ilgili veya değil) diğer Riotçular beni yargılamadan paylaşabiliyorum," gibi ifadelere yanıt vermelerini istiyoruz.

Bu yanıtlar da tüm Riotçuların aidiyet hissini arttırmaya yönelik çabalarımızı ölçmek için kullandığımız kapsayıcılık endeksi skorumuzu belirlememize yardım ediyor. Endeks skoru aracılığıyla Riotçuların Riot'taki kapsayıcılık deneyimleri arasında farklar olduğunu tespit edersek söz konusu ekipler için özel tasarlanmış çeşitlilik ve kapsayıcılık eylem planları oluşturmak ve bu planları uygulamaya koymak için doğrudan birimlerin liderleriyle çalışıyoruz.

Maaş Eşitliği

Riotçuların maaşları konusunda özgüven sahibi olmasını istiyoruz.

Riot'un çalışan performansını yönetmedeki adilliğini ve tutarlılığını pekiştirmek amacıyla çeşitli ve çok disiplinli bir ekip Riot'taki tüm demografilerin eşitliğinden emin olmak için yıllık performans başlığı değerlendirmelerini inceliyor. Ek olarak Riot, maaşlardaki eşitliği yılda birkaç kez etraflıca inceleyen uzman bir üçüncü taraf şirketle devam eden bir ortaklığa sahip. Bu süreç kadınlarla yeterince temsil edilmeyen azınlıkların telafi ve terfiler bakımından elde ettiği sonuçların Riotçuların tümüne kıyasla adil olup olmadığını tespit etmek için çeşitli kriterlerden faydalanıyor.

* Yapılan incelemelerin sonuçlarına dayanarak bu gruplara mensup bireylerin maaş veya terfilerinde istatistiksel açıdan önem arz eden hiçbir farklılığın bulunmadığını rahatlıkla söyleyebiliyoruz.

İşe Alım Ortaklıkları ve Daha İyi Temsil

Gelecekteki Riot'tan günümüzdeki Riot sorumlu. Büyük bir oyun şirketi olarak arka plan ve deneyimleri fark etmeksizin herkese kucak açan daha kapsayıcı bir sektör oluşturmada sorumluluğumuz olduğunu düşünüyoruz. Bu da şirket içi çabalarla şirket dışı ortaklıkları bir araya getirerek fırsatlara erişimi arttırmakla başlıyor.

Gaming "Cxmmunity" Co.

2022'de espor ve oyun sektörlerinde siyahi, yerli ve azınlık topluluklar için adil işgücü geliştirme fırsatları oluşturmak adına çalışan kâr amacı gütmeyen kuruluş Gaming "Cxmmunity" Co. ile işbirliği yapmaya başladık. Ortaklığımız sanal atölyelere, ücretli stajlara ve nihayetinde Cxmmunity'nin öğrenci ağından adayları işe almaya odaklanıyor.

Dünya Şampiyonası Atlanta, Georgia'dayken Riot Games, Gaming "Cxmmunity" Co. ve Cxmmunity Media yeterince temsil edilmeyen lise öğrencileri ve uzun süredir siyahilerin eğitim aldığı üniversitelerdeki öğrenciler için iki gün süren "The Kickback" etkinliğini düzenledi.

Etkinlik sırasında siyahi Riotçular sektöre ve Riot'taki iş hayatlarına dair deneyimlerini öğrencilerle paylaştı ve onlara kariyer tavsiyelerinde bulundu. Oyun sektöründe bir gelecek hayal eden siyahi öğrencilere ilham kaynağı olarak, onlarla bağlantı kurarak ve Riotçuların hikâyelerini paylaşarak karşılarına çıkan engellerin bir kısmını kaldırmayı amaçlıyoruz.

"Riotçular uzun süredir siyahilerin eğitim aldığı üniversitelerimize ve diğer çeşitli öğrenci topluluklarına kendilerini adayarak sınırları aştı. Riot zaman ayırarak aylık atölye ve sohbetler düzenlediği ve sektöre dair bilgiler verdiği için öğrencilerimizden sayısız teşekkür aldım. The Kickback sırasındaki en sevdiğim şey Riot'un insan kaynakları personelleriyle işe alım müdürlerinin öğrencilerle bire bir ilgilenerek özgeçmişleri hakkında geribildirim vermesiydi."

Julian Fitzgerald
Cxmmunity'nin Baş Direktörü

THE KICKBACK

1000+	Katılımcı
230	Uzun süredir siyahilerin eğitim almakta olduğu 10 üniversiteden katılan öğrenci
1,3 MN.	Toplam canlı yayın izleyicisi
10.000 $	League of Legends ve VALORANT turnuvalarıyla ödül olarak verilen burslar

Riot Noir üyeleri siyahi kültürü, teknoloji ve yenilikler hakkında konuşmak ve kalite kontrol ile yazılım mühendisi gibi açık pozisyonlar için adaylar bulmak üzere Afrotech'e katıldı.

YAN HAKLAR

Riotçulara nerede oldukları fark etmeksizin yan haklar sağlıyoruz.

Sunduğumuz yan haklar ülke ve bölgelere göre değişiklik gösterse de Riotçulara ihtiyaçlarına uyan plan ve hizmetlere dahil olmalarına imkân tanıyan istikrarlı ve kapsamlı seçenekler sunmayı hedefliyoruz.

Sağlık ve emeklilik haklarıyla sınırsız ücretli izin politikamıza ek olarak 2022'de ABD'deki Riotçular için şu yeni yan hakları hayata geçirdik:

Aile Desteği

Üreme sağlığı haklarını genişleterek eyalet dışı seyahat masraflarını ve eyaletlerinin dışında ilave desteğe ihtiyaç duyanlar için olası yer değiştirme hizmetlerini kapsama aldık.

Kapsamlı destek sağlamak için Kindbody ve diğer yan kaynaklar aracılığıyla doğurganlık, evlat edinme ve taşıyıcı annelik haklarını arttırdık.

Dinlenme ve Yenilenme

En az 7 yıldır şirkette çalışan Riotçuların 2-6 aylığına ücretli izne çıkmasına imkân tanıyan ilk uzun vadeli ücretli izin programını devreye soktuk. 2022'de **bu şartı sağlayan Riotçuların %14,6**'sı programa dahil oldu.

Zindelik ve Kampüs Desteği

Riotçu ve yükleniciler için modern kardiyo, ağırlık ve CrossFit ekipmanlarının yanı sıra masaj tabancaları ve diğer rahatlama sağlayan aletleri içeren ilk kampüs içi spor salonunu kullanıma açtık.

Riotçu ve yüklenicilere yeni bir farkındalık platformu olan Inner Dimension TV için yıllık bedelsiz bir abonelik sağladık.

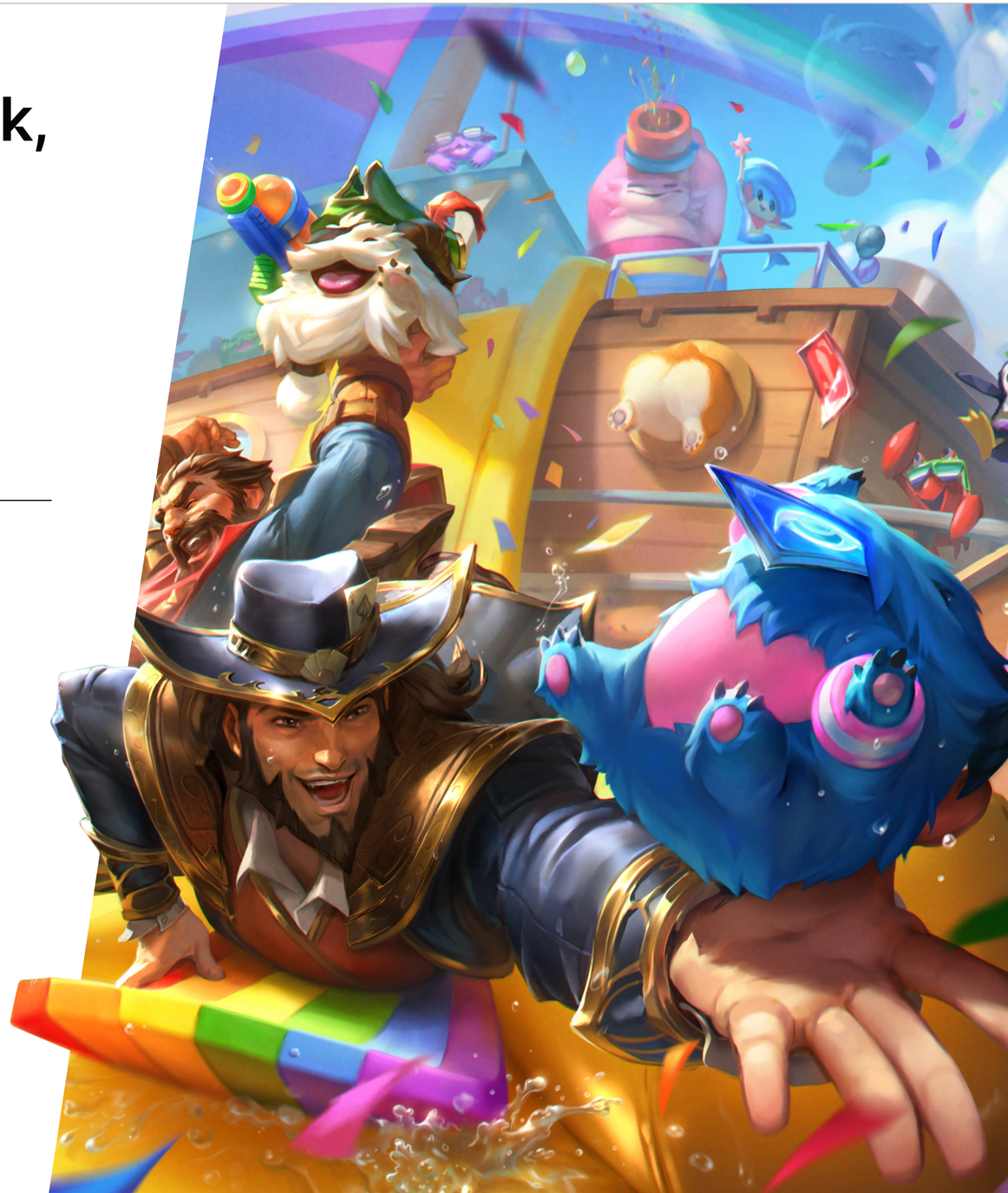
Bağış Yönlendirmesi

Riotçuların önemli buldukları amaçlara daha fazla yardım edebilmesine imkân tanımak için 2022'de iki katı bağış yönlendirmesini birçok kez devreye soktuk. Bu amaçların arasında Doğu Avrupa'ya insani yardım çabaları, üreme hakları ve trajedi destek yardımları da yer aldı.

DESTEK

Riot içinde geliştirdiğimiz topluluk, desteklediğimiz ve hizmet verdiğimiz küresel toplulukların üstünde bir hale etkisine sahip.

Ekiplerimizle bir araya geldiğimizde hem Riot Games'i oluşturan kültürel zenginlikleri buluşturuyor hem de dünyada belirsizliğin hâkim olduğu zamanlarda nasıl bir yol izleyeceğimizi belirliyoruz. Kültürümüzün büyük kısmı sıkı sıkıya bağlı olduğumuz davranış ve ilkelerin etrafında şekilleniyor. İşimizin sosyal boyutuna yön veren bu davranış ve ilkeler sayesinde güven ortamı oluşturuyor, empatiyi geliştiriyor ve diğerlerine ilham kaynağı oluyoruz. Bu da oyunlarımızı destekleyen, dünyanın dört bir yanındaki topluluklara nasıl yatırım yapacağımızı belirlememize zemin hazırlıyor.



Riotçu Kapsayıcılık Grupları

Riotçu Kapsayıcılık Grupları, şirketin ortak kimliklere ve hayat deneyimlerine dayanan personel kaynakları gruplarıdır. Bu gruplar Riotçuların aidiyet hissi geliştirmesine, profesyonel ve kişisel hayatlarını iyileştirmesine ve çeşitlilik ve kapsayıcılık stratejisini desteklemesine yardım ediyor. Riotçu Kapsayıcılık Grupları, ortak hayat deneyimlerine sahip Riotçuların bir topluluk oluşturmasına imkân tanırken kimlikleri veya toplulukla olan bağları fark etmeksizin tüm Riotçulara da kucak açıyor. Bunun amacı topluluğu bir bütün olarak desteklemeyi teşvik etmek. Üçüncü taraf ortaklarla topluluk etkinlikleri düzenliyor ve kapsayıcılığa odaklanan eğitim programları hazırlıyorlar. Ayrıca içeriklerimizin topluluklarını doğru bir biçimde temsil ettiğinden emin olmak adına oyun ekiplerini desteklemek için hem Çeşitlilik ve Kapsayıcılık Ekibimizle hem de bölgesel Riotçularla işbirliği yapıyorlar.

> *Riot ve Unidos, ekibimizi kurmamızda inanılmaz yardımcı oldu. Bize ihtiyaç duyduğumuz finansmanın yanı sıra Riot ekosisteminde rehberlik, destek ve bir topluluk sundular. Riotçular, Latinx in Gaming'de yaptıklarımıza yönelik büyük bir tutkuya sahip. Riot'un desteği ve şirketin her alanından birlikte çalıştığımız muhteşem insanlar sayesinde ötekileştirilmiş toplulukların oyun sektörüne girememesine neden olan engelleri ortadan kaldırmak için gereken kaynakları sağlayabiliyoruz. Riot'la olan partnerliğimiz çok değerli çünkü yalnızca bize finansman sağlamakla kalmıyor, aynı zamanda oluşturdukları etkiyi de çok önemsiyorlar."*

Cristina Amaya
Latinx in Gaming'in Başkanı ve Kurucu Ortağı

Bölgesel Topluluklar

Riotçu Kapsayıcılık Grupları, hangi ofiste çalıştıkları veya hangi topluluğu temsil ettikleri fark etmeksizin Riot'taki herkese açıktı. Ancak 2022'de bu grupların daha fazla bölgede olması için çalışmalarımızı resmen başlattık. Bu bölgesel Riotçu Kapsayıcılık Gruplarının amacı, söz konusu topluluktaki Riotçuların karşı karşıya kaldığı sorunlara odaklanan daha iyi bölgesel eğitim girişimleri oluşturmak. Riotçular çok çeşitli hayatlara ve geçmişlere sahip. Bu nedenle onlara bir topluluk oluşturabilmeleri ve ülkeler arasındaki farklar, zorluklar ve nüanslar hakkında konuşabilmeleri için daha fazla fırsat sunmak adına 2022'de Riot Women EMEA, Rainbow Rioters EMEA, Riot Women Asya ve Rainbow Rioters Asya gruplarını kurduk.

RIOT GAMES SOCIAL IMPACT FUND

VALORANT oyuncuları iyi bilir, bazen takım arkadaşınıza bir silah vermeniz turu kazanmak adına büyük öneme sahip olur. İşte en iyi ekipler de bu şekilde çalışır.

Oyun içinde veya dışında olsun, yardım etmek Riotçular için çok önemlidir. Biz de bunu Riot Games Toplumsal Etki Fonu aracılığıyla büyük ölçüde gerçekleştiriyoruz.

Bağışlarımızın itici gücü olan Riot Games Toplumsal Etki Fonu, dünyanın her yerindeki oyuncuların topluluklarına yardım edebilmesine imkân tanıyor. Riot Games'den ayrı bir oluşum olan Toplumsal Etki Fonu sayesinde dünyadaki en büyük sorunları çözmek için çabalayan çeşitli küresel kuruluşlara doğrudan yatırım yapabiliyoruz.

Uluslararası kuruluşlara bağış yapmak karmaşık bir süreç fakat bu bağış modeli sayesinde oyuncuların yaşadıkları yerlerde olumlu etkiler bırakan kâr amacı gütmeyen kuruluşlara ulaşabiliyor ve oyuncuların önemli bulduğu yerel amaçları destekleyebiliyoruz. İnsani yardımları desteklememize, değerli kâr amacı gütmeyen kuruluşlara bağış yapmamıza ve oyuncuların paralarını en çok ihtiyaç duyulan yerlere ulaştırmamıza imkân tanıyan Toplumsal Etki Fonu, Riot'un gerçek ve kalıcı bir etki bırakmadaki gizli silahı.

Toplumsal Etki Fonu'nun 2019'da kurulmasından bu yana 47,9 milyon dolar bağış topladık ve 28 bölgede 400'ü aşkın kâr amacı gütmeyen kuruluşu destekledik.

RIOTÇU ETKİSİ

Ukrayna'ya İnsani Yardım Çabaları

Ukrayna'daki çatışma başlayınca Riot bölgedeki sığınmacıları desteklemek için hiç vakit kaybetmeden işe koyuldu. Oyunlarımızda oyun içi bağış kampanyaları başlattık ve oyuncular yalnızca bir haftada yardım çabalarına 4,4 milyon dolar katkı sağladı. Riot bu meblağa doğrudan 1 milyon dolar ekleyerek toplam miktarı 5,4 milyon dolara çıkardı. Toplanan bağışların tamamı Doğu Avrupa'ya insani yardımda bulunan üç kâr amacı gütmeyen kuruluş arasında paylaştırıldı: Uluslararası Tıp Derneği, Sınır Tanımayan Doktorlar ve Polonya Kızılhaçı.

YIL BOYUNCA dünyanın dört bir yanındaki Riotçular fark yaratabilecekleri yollar aramaya devam etti. Mayıs ayında Riot, Polonyalı iki Riotçu (Wiktor C. ve Grzegorz S.) tarafından oluşturulan Oyunlar Sayesinde Öğrenmek ve Entegre Olmak adlı eğitim programına finansman sağladı. Program artık Polonya'da yaşayan Ukraynalı çocuklara yeni topluluklarına daha iyi uyum sağlamaları ve gelecek okul yılına hazır olmaları için yerel dili öğretmek amacıyla oyunlar, sanat ve cosplay'den faydalandı.

Riot bu programı hayata geçirmek için iki yerel ortakla işbirliği yaptı: oyun kampları düzenlemek ve eğitim programları gerçekleştirmekte uzmanlaşmış espor ve oyun kuruluşu Devils.one ile Varşova'da Polonya'ya göç eden Ukraynalı çocuklara ve gençlere eğitim veren Materynka School. Ağustosta sonlanan dört aylık eğitimin sonunda katılan çocukların %95'i dil testini başarıyla geçerek yeni okul yılına hazır olduğunu gösterdi. Bu testin ortalama geçer notu %71.

> *Küresel bir şirket olarak dünyada olumlu değişikliklere imza atabiliyoruz ancak bu bize, yani Riotçulara bağlı. Riot'un hayalimi gerçeğe dönüştürmek için ne kadar hızlı davrandığını görünce hem heyecanlandım hem de duygulandım. Tüm bunları Riot yapıyor ama şirketi eyleme geçiren ve her gün muhteşem olmasını sağlayanlar dünyanın dört bir yanındaki tutkulu Riotçular."*
> Oyunlar Sayesinde Öğrenmek ve Entegre Olmak Adlı Eğitim Programının Kurucu Ortağı Wiktor C.

ARALIKTA Ukraynalı bir Riotçu, savaş yüzünden evlerinden olan ve çetin kış şartlarıyla karşı karşıya kalan Ukraynalılar için bir kış paketi girişimi başlattı. Paketlerde soğuktan korunmak için kullanılabilecek battaniyeler, kıyafetler, sırt çantaları ve diğer temel gereksinimler yer aldı.

KUZEY İRLANDA'DA Riot bünyesindeki Hypixel Studios, Ukraynalı 54 sığınmacının Kuzey İrlanda'nın Derry şehrine taşınmasını sağlamak ve onları destekleyip barındırmak için Riot Games Toplumsal Etki Fonu'ndan faydalandı.

> *Riot Games'in Uluslararası Tıp Derneği'ne verdiği sürekli ve uzun vadeli destek, dünyanın dört bir yanındaki muhtaç insanlara yardım eli uzatma kabiliyetimizi önemli ölçüde etkiledi. Doğal felaketlerin vurduğu, çatışmaların yaşandığı veya hastalıkların yayıldığı bölgelere hızla müdahale etmek birçok hayatı kurtarabiliyor. Riot Games'in yıllardır bu gibi durumlarda hiç vakit kaybetmeden verdiği destekler aksi takdirde yardım alamayacak insanlara ulaşmamızda büyük rol oynadı."*
> Uluslararası Tıp Derneği'nin Baş Etki Direktörü Rebecca Milner

RIOTÇU ETKİSİ

Küresel Hizmet Ayı

Şirket olarak bugünkü durumumuza oyunlarımızı oynayanlar sayesinde geldik. Ancak oyuncuları desteklemek bizim için sevecekleri oyun deneyimleri oluşturmaktan daha fazlası anlamına geliyor. Oyuncuları desteklemek; yerel topluluklara yardım etmek, bağışlarla gönüllü çalışmaları koordine etmek ve Riotçuların daha fazla yardım etmesine imkân tanıyacak programlar geliştirmek anlamına geliyor.

Bu programlardan biri de Küresel Hizmet Ayı. Riotçular hayır kuruluşlarında gönüllü çalışmalara katılmak ve yerel topluluklarına yönelik projeleri yönetmek amacıyla son yedi yıldır yaz mevsiminde bir araya geliyor. Bu yıl da dünyanın dört bir yanındaki Riotçular ihtiyaç duyanlara yardım etmek için var gücüyle çalıştı.

Covid kısıtlamalarının genel itibarıyla çoğu ülkede kalkmasıyla Riotçular Los Angeles, St. Louis, São Paulo, Hong Kong, Seul, Meksiko, Şanghay ve Singapur'daki ofislerimizde on etkinlikte yüz yüze buluşabildi. Her ofis yerel öğrencilere danışmanlık yapmaktan tutun topluluğun aşevlerini doldurmaya veya sahilleri temizlemeye kadar çok çeşitli amaçtan birini seçtikten sonra gönüllüler işe koyuldu.

> *Ağustos 2022'de Riot Games, destek verdiğimiz gençlerden 16'sını ve bakıcılarını ofiste düzenlendikleri Kariyer Keşfi Atölyesi'ne davet etti. Onlara Riot'un faaliyetleri ve oyun sektöründeki farklı kariyer seçenekleri hakkında bilgi verildi. Atölye, gençlerimiz için oldukça bilgilendirici ve heyecan verici bir deneyim oldu! Club Rainbow olarak destek verdiğimiz kişilerin hayatlarında fark yaratabilmek amacıyla Riot Games'le olan anlamlı ortaklığımızı sürdürmeyi iple çekiyoruz."*
>
> Club Rainbow Singapur'un Baş Direktör Yardımcısı Sophya Lim

RIOTÇU ETKİSİ

Efsane Destek

Oyuncu odaklı bir şirket olarak oyuncu topluluğuna hizmet etmek bizim için daima oyunların ötesine geçti. Gönüllülük esasına dayanan bir program olan Efsane Destek'te oyuncular arasında öne çıkan eşsiz hikâyeler bulmaya çalışıyoruz. Bu hikâyeleri bulduğumuzda da söz konusu oyuncular için inanılmaz şeyler yapmak adına Riotçuların desteğini alıyoruz.

Bu yıl oyunculardan biri Reddit'te League of Legends'a yönelik sevgisini ifade ettiği bir mektup paylaştı.

Mektubunda tedavi edilmemiş glokom hastalığı yüzünden görme yetisinin giderek zayıfladığını ve bu paylaşımından kısa süre sonra son LoL karşılaşmasını oynayacağını belirtti. Bunun üzerine Riotçular bu hikâyenin Efsane Destek programı için harika olduğunu düşünerek mektubu Toplumsal Etki Ekibi'yle paylaştı. Ardından Riotçular bu oyuncunun Runeterra'nın sihrinden keyif almaya devam edebilmesi için canla başla çalışarak Lux çizgi hikâyemizin bir sesli kitabını ve Lux'ın asasıyla Senna'nın silahının 3 boyutlu modellerini oluşturdu.

Kore Kültürü ve Mirası Projesi

2022, Kore'nin ulusal eserlerini korumak ve restore etmek amacıyla Kore Kültürel Miras İdaresi'yle kurduğumuz ortaklığın 10. yılıydı. Bu yıl 19. yüzyıldan kalma, Joseon Hanedanlığı'na ait değerli bir eser elimize geçti. Buna ek olarak bu yıldönümünü kutlamak ve Kore'nin zengin tarihini koruma konusunda farkındalık yaratmak amacıyla Kore'de yaşayan 4,1 milyon League of Legends oyuncusu bir oyun içi etkinlikte bir araya geldi.

> *Riot Kore'nin Kore mirasını korumaya ve desteklemeye yönelik toplumsal etki projesi on yılı aşkın bir süredir devam ettiği için diğer sosyal sorumluluk kampanyalarının arasında öne çıkıyor. Gelecek nesle kültürün ve kültürel mirasın önemini anlatmak, heyecan uyandırabilecek ilgi çekici noktalar gerektirdiğinden epey zor olabiliyor. Kültürel Miras İdaresi olarak Riot Games'e bu zorlu göreve ön ayak olduğu için minnet duyduğumuzu ifade etmek istiyoruz. Riot Games, sağladığı desteğin boyutu ve sürekliliği bakımından tek kelimeyle rakipsiz bir destekçimiz."*
>
> Güney Kore Kültürel Miras İdaresi'nin Direktör Yardımcısı Young Ki Jang

Hedeflerimiz gücünü oyunculardan alıyor.

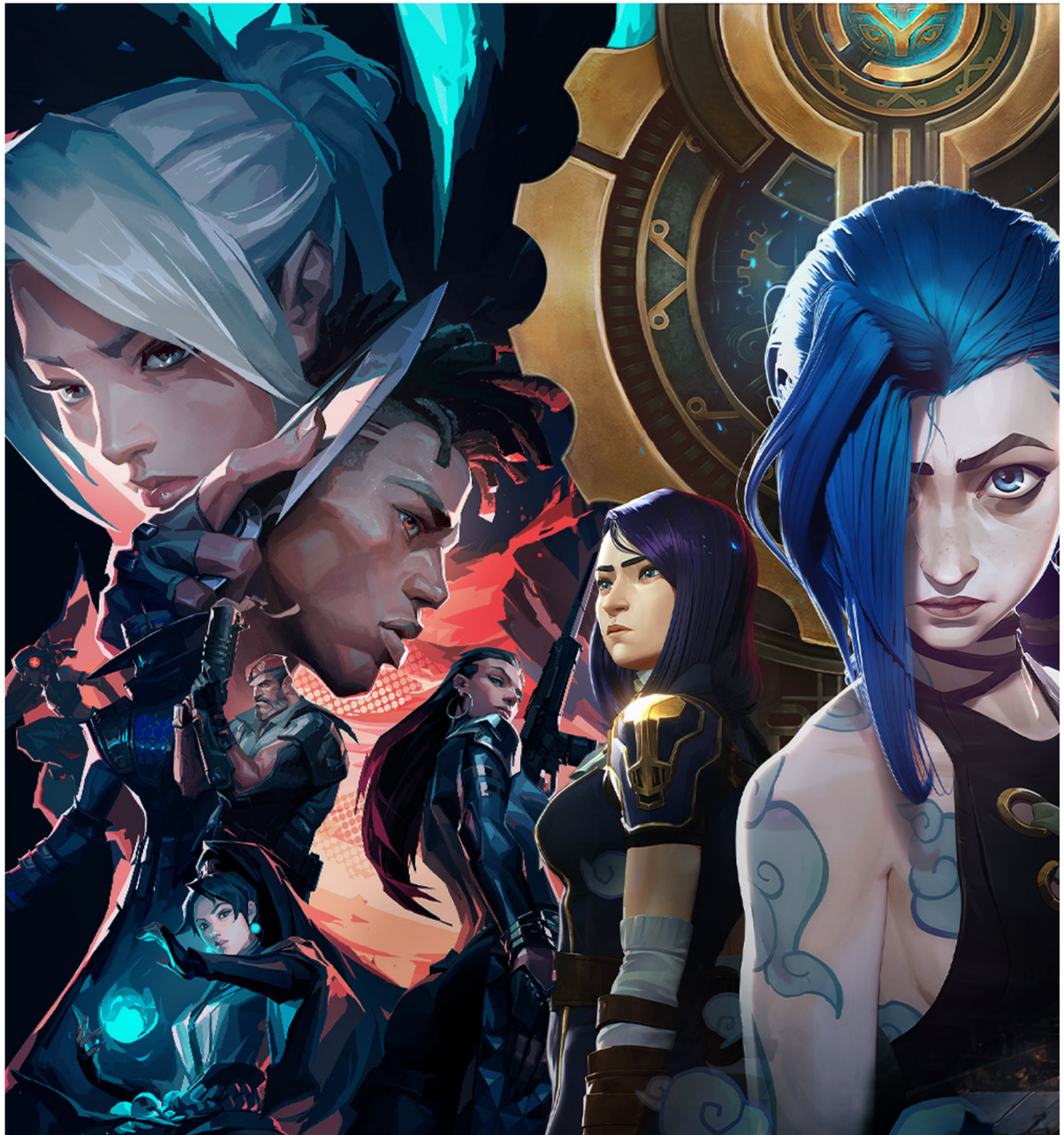
Oyunculara daha sürükleyici deneyimler sunabilmek adına evrenlerimizi genişletirken karakterlerimizin küresel topluluğu yansıtması için tasarım yöntemlerimize seviye atlattık. Bu da zamana meydan okuyacağını düşündüğümüz yeni ve özgün hikâyelerin ortaya çıkmasını sağladı. Bu hikâyeleri anlatırken oyuncuların bulunduğu bölgelerde de anlamlı değişikliklere vesile olmak istiyoruz. Oyuncular tutkularını oyun içi bağış kampanyaları aracılığıyla yönlendirebilsin diye olanakları arttırdık ve bağışlar her yıl bizi şaşırtmaya devam ediyor.

Oyun İçi Temsil

Oyuncular bugün yaptığımız oyunları yıllar sonra bile özgün bulabilmeli. Bir nesil sonra bir ebeveynin on üç on dört yaşlarındaki çocuğuyla ilk kez LoL oynadığını düşünün. Bugün çıkardığımız bir şampiyon gelecekte de bu çocuğa ebeveyninin aldığı keyfi verebilmeli. Oyunlarımızdaki karakterlerin çeşitli, dinamik ve özgün olması sadece temsili sağlamakla kalmıyor, aynı zamanda oyun içi dünyalarımızın geleceğe yönelik inşa edildiğinden emin olmamıza da imkân tanıyor.

2022'de dünyanın dört köşesindeki topluluklardan ilham alarak tasarladığımız bir dizi yeni şampiyon ve ajan çıkarttık. Her birinin doğru, temsil edici ve kültürel açıdan özgün olduğundan emin olmak adına tasarım tercihlerini denetlemeleri için doğrudan üçüncü taraf uzmanlar, Riotçu Kapsayıcılık Grupları ve küresel ekiplerle çalışıyoruz.

Yeni bir şampiyon veya ajan geliştirirken her seferinde tasarımı, hikâyeyi ve sanat yaklaşımını değerlendirmeleri için çeşitlilik ve kapsayıcılık uygulamalarına hâkim bireyler, bölgesel Riotçular ve Riotçu Kapsayıcılık Grubu üyelerinden oluşan Çeşitlilik ve Kapsayıcılık İçerik Denetim Ekibi'yle temasa geçiyoruz. Bu tutumumuz oyun ve eğlence sektörlerinde pek görmediğimiz topluluklar başta olmak üzere dünyadaki çeşitli topluluklardan gelen daha fazla karakterin ortaya çıkmasında kilit rol oynadı.



League of Legends Şampiyonları

2022'de League of Legends kadrosuna toplamda beş şampiyon katıldı. K'Sante hariç tüm şampiyonlar kadındı. Ele geçirilmiş neşeli savaşçıdan ruhsuz Hiçlik'in liderine kadar tüm bu kadın şampiyonlar Runeterra'daki kadınları meydana getiren deneyimlere yeni bakış açıları kattı.

Bu şampiyonlar kişilik ve yetenekleri bakımından bambaşkalar ancak ortak yönlere de sahipler. Bir kere hepsi kadın. Ayrıca bulundukları yerlere tırnaklarıyla kazıya kazıya gelmiş kimseler. Üstelik inanılmaz derecede güçlüler. Öyle ki bu kadınları bir odada toplayacak olsanız siz daha kapıyı kapatamadan odadan geriye hiçbir şey kalmazdı.

Renata Glasc

Acımasız bir kapitalizmle Zaun'a hükmeden Kimya Baronesi.

Nilah

Şimdilerde rakiplerini dizginsiz bir mutlulukla alt eden, neşe iblisi tarafından ele geçirilmiş bir savaşçı.

Bel'Veth

Aynı anda hem her şeye ihtiyaç duyan hem de hiçbir şeye ihtiyaç duymayan gizemli varlığı yöneten Hiçlik'in İmparatoriçesi.

Zeri

Vadi'de şimşek gibi koşan Zaun'un Kıvılcımı.

K'Sante

2022'nin son League of Legends şampiyonu olan K'Sante, LoL'e yeni bir oyun tarzı katmak isteyen Riot ekiplerinin ortak çalışmaları sonucunda ortaya çıktı. O, en korkunç düellocularla teke tek kapışmak için savunma niteliklerinden vazgeçen bir tank. Runeterra'da siyahi olmaya yeni bir bakış açısı kazandıran ve Batı Afrika kültüründen esintiler taşıyan bir şampiyon. Ayrıca kendi beklentilerini karşılama arzusu yüzünden sevdiği kişinin kalbini kıran meşhur bir canavar avcısı.

Riotçular K'Sante'yi tasarlarken kendi kültürlerinden ilham aldılar. K'Sante'nin topluluklarını gerçek anlamda temsil ettiğinden emin olmak için çeşitli Riotçu Kapsayıcılık Gruplarına danışıldı.

> *Tasarlayacağımız siyahi şampiyonun mevcut siyahi şampiyonlardan ne açıdan farklı olabileceği konusunda epey kafa yordum. Senna, Lucian, Ekko, Rell ve Pyke bir konu dışında muhteşem şampiyonlar. Hepsinin kimliği yaşadıkları sorunlar veya içinde bulundukları koşullara göre şekillenmiş durumda. Genel itibarıyla hiçbiri kendi hayatında ve hikâyesinde söz hakkına sahip olmamış.*
>
> *Üstelik bu durum yalnızca onlar için değil, birçok şampiyon için geçerli. Bir sürü muhteşem şampiyonun kimliği yaşadığı sorunlara göre şekillenmiş. Ancak özellikle de LoL'deki gibi büyük bir kadroda yer alan şampiyonların en iyi şekilde temsil edilebilmeleri için tüm bakış açılarına yer verilmesi gerekir. Garen gibi sorunlarla yüzleşen ancak kimliği onlar tarafından şekillenmeyen siyahi bir şampiyon yok. Siyahi şampiyonlarımızın hiçbirinin kendi hayatında söz hakkı yok. Bu nedenle hayatının kontrolü elinde olan bir siyahi şampiyon tasarlamaya karar verdik. Sorunlarla mücadele etmesine rağmen hayatına ve kaderine yön verebilen bir şampiyon olsun istedik ve Nazumah'nın Gururu'nu tasarladık."* - AzuBK

VALORANT'ın En Yeni Ajanları

LoL'e kıyasla VALORANT ajanları gerçek dünyayı daha çok temel alıyor. Kültürlerden ilham almak yerine o kültürleri temsil ediyorlar.

Fade

Fade'in tasarımında kına, kedi, nazar boncuğu, rüyalar ve kâbuslar gibi Türk kültürünün önemli unsurları yer alıyor. VALORANT ekibi hem yerelleştirme ekibiyle ve doğrudan Türk Riotçularla birlikte çalışarak hem de yaygın klişelerden uzak durmaya dikkat ederek Türk kültürünü temsil eden bir ajan tasarladı.

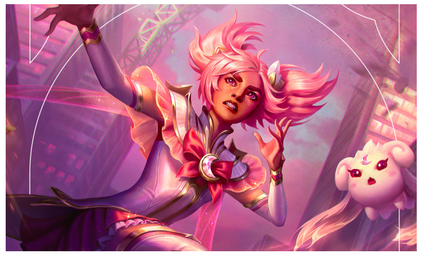
Harbor

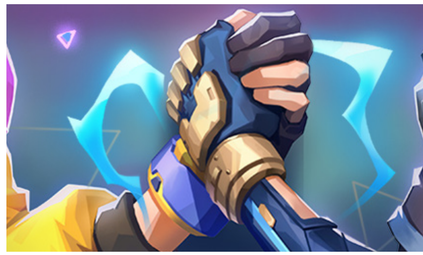
Ekip, Hintli ajan Harbor'ı tasarlarken de tavsiye almak için Hintli Riotçularla bir araya gelerek Hindistan'ın zengin tarihini, efsanelerini ve kültürünü temsil edebilmek adına bir akademik danışmandan yardım aldı. Bunun sonucunda da çok yönlü, maceraperest bir hazine avcısı, VALORANT Protokolü'ndeki ajanlara yeni bir boyut kattı.

Neon

Zeri, League of Legends'da ortalığı altüst ederken Neon da VALORANT'a merhaba demişti. Manila'dan aramıza katılan Neon yıldırım kadar hızlı, capcanlı renklere sahip ve gerçek bir Filipinli. Ekip, Filipinli bir Riotçuyla ortaklaşa tasarlanan Neon'u oluştururken Singapur ofisiyle de çalıştı. Ayrıca Neon hem Filipinli bir ses sanatçısı tarafından seslendirildi hem de çıkış duyurusunun müziğinde de Filipinli bir müzisyen olan Ylona Garcia'nın imzası vardı.

Oyun İçi Deneyimler





Yıldız Muhafızları Dünyayı Kurtarıyor

Büyülü güçleri olan kız konulu anime türünden ilham alan hikâyeler, oyun modları ve kozmetik içeriklerden oluşan Yıldız Muhafızları, bazı şampiyonlarımızın dünyayı kötülükten korumaya çalışan kahramanlar olarak tasavvur edildiği bir alternatif evren.

Dünyanın dört bir yanından oyuncular League of Legends, Wild Rift, Legends of Runeterra ve Teamfight Tactics oyunlarında kozmetik içerikler alarak, hayır kurumlarına bağış toplayan oyun içi etkinliklere dahil olarak ve Yıldız Muhafızı dünyasının tadını çıkararak evreni kurtarmak için bir araya geliyor.

Küresel ekiplerimiz, oyuncuların bu derin dünyayı özgün bir şekilde tecrübe etmesi ve ilham alınan anime türünü kutlamak için ciddi anlamda emek sarf etti. Çin'deki Riotçular, hayranların birbirinden güzel çizimlerini bir araya getiren ve Çin ile Japonya hayran topluluklarında yaygın olan doujinlere (bir çeşit manga) benzer bir kitap tasarladı. Koreli oyuncular ve K-pop hayranları, Porter Robinson'ın bestelediği "Everything Goes On" adlı resmi Yıldız Muhafızı 2022 şarkısının K-pop yıldızı Chungha tarafından dokunaklı ve içten bir şekilde yorumlanmasını heyecanla karşıladı.

ABD'de Yıldız Muhafızları, Kuzey Amerika'nın en büyük anime buluşması Anime Expo'da kendilerini göstererek birçok anime hayranının Yıldız Muhafızlarıyla tanışmasına vesile oldu. Filipinler'de Asya-Pasifik ekibimiz, Manila'daki bir anime kafesinde Yıldız Muhafızı Sanat Akademisi'ni kurdu. Son olarak da Brezilya'daki Riotçular yerel restoranlarla ortak çalışmak, Brezilyalı oyuncular için bir internet sitesi oluşturmak, Yıldız Muhafızlarını Anime Friends buluşmasına götürmek gibi çeşitli etkinliklerle Yıldız Muhafızları için ellerinden geleni yaptı.

5 MİLYON $ **Yıldız Muhafızı etkinliği esnasında oyuncular tarafından Riot Games Toplumsal Etki Fonu için toplanan miktar**

VALORANT İyiliği Paylaş Paketi

2022 yılında VALORANT oyuncuları çok sevilen ve oyuna dönmesini istedikleri dört silah kaplaması için oy verdi. Bu dört kaplama, silah görünümlerinden elde edilen gelirin yarısını ve ilave aksesuarlardan elde edilen gelirin tamamını doğrudan Riot Games Toplumsal Etki Fonu'na aktaran İyiliği Paylaş Paketi'nin bir parçası oldu. İyiliği Paylaş Paketi sayesinde VALORANT oyuncuları **4,5 milyon dolar** bağış topladı.

Hayır Kurumu Oy Kampanyası

Oyuncuların oyunlarımız aracılığıyla bağış yapabilmelerine imkân sağlamaktan gurur duyuyoruz. 2022 yılında Toplumsal Etki Fonu'nun 6,2 milyon doları dünyanın dört bir yanındaki hayır kurumlarına nasıl dağıtacağının belirlenmesinde oyunculara doğrudan söz hakkı tanıyarak bunu bir adım daha ileri götürdük. Her bölgeden oylamaya uygun üç hayır kurumu olacak şekilde 28 bölge seçildi. Tüm hayır kurumları önemli bir amaca hizmet ettiği için kazanan hayır kurumu bölgeye ayrılan bağış havuzunun %50'sini alırken diğer hayır kurumları da havuzun %25'ini aldı.

HAYIR KURUMU OY KAMPANYASI SONUÇLARI

775 BİN
oyuncu oy verdi

6,2 MİLYON $
bağışlandı

83
hayır kurumu

15.000 $
Tüm hayır kurumlarına bağışlanan asgari miktar

Oyun Sektöründe Kapsayıcılık

Yerelleştirme

Dışarıdan bakıldığında yerelleştirme, bir dildeki kelimeleri dünyanın dört bir yanındaki oyuncular için farklı bir dile çevirmekmiş gibi görünüyor. Fakat Riot için çok daha derin bir anlamı var. Yerelleştirme ekibimizin amacı karakterlerin ve etkinliklerin çok çeşitli küresel topluluklarda yer alan oyuncular için özgün olmasını ve kendilerinden bir parça taşımasını sağlamak. Yerelleştirme, farklı bir yerde geliştirilen oyunu sanki doğrudan sizin için yapılmış gibi bir hale getirmek demek.

Yerelleştirme ekiplerimiz; Fade gibi ajanlar için fikir sunuyorlar, oyunları o bölgenin oyuncuları için özelleştirmek adına pek çok karar alıyorlar ve dünyanın dört bir yanından herkesin espor gibi canlı etkinlikleri tecrübe edebilmesine yardımcı oluyorlar. 2022 yılında ekibimiz, espor etkinliklerinin canlı yayınlarını yayının üstünden 24 saat geçmeden yerel dillere uyarlamayı mümkün kılan yeni süreçler oluşturdu.

*** Yerelleştirme, oyunları oyunculara yakınlaştırır. Ve oyunculara yakın olmak Riot'un yegâne amacı.**

Bu amaç doğrultusunda 2022 yılında Güneydoğu Asya'daki oyuncularımızla aramızdaki bağı güçlendirmeye karar verdik. League of Legends'ı bu bölgede yayınlaması için Garena'yla yürüttüğümüz 10 yıllık ortaklığın ardından yerelleştirme ekibinin katkıları sayesinde Güneydoğu Asya'da da tüm oyunlarımızı kendimiz yayınlamaya başladık.

Take This

Oyuncuların ruh sağlığını destekleme konusunda bizimle aynı çizgide bir kâr amacı gütmeyen kuruluş olan Take This'le birlikte yayıncılar için ücretsiz bir eğitim programı oluşturduk. Bu programda bir yandan kendi mutluluklarını sağlarken bir yandan da izleyici topluluklarının psikolojik gereksinimlerini nasıl karşılayabilecekleri konusunda yol gösterdik. Üstünden geçilen konular arasında içerik üreticisi tükenmişliği, sınırlar, kitlenizdeki intihar düşünceleriyle baş etme, ruh sağlığını koruma, kişisel bakım ve daha fazlası yer alıyor.

Ayrıca siyahi, yerli ve azınlık topluluklar için sağlık sisteminden bahseden ve onların psikolojik ihtiyaçlarını ve deneyimlerini derinlemesine inceleyen bir video serisi oluşturuldu. Her bir oturum bu topluluğun üyeleri olan ruh sağlığı uzmanlarının yanı sıra oyuncular, oyun yapımcıları ve içerik üreticileri tarafından yürütüldü.

> *2022 yılında Riot'tan aldığımız destek, kapasitemizi genişletmemizde ve yıllardır geri planda tuttuğumuz içerikleri yayınlamamızda son derece yardımcı oldu. Riot'un kapasitemizi arttırmamızı sağlayan cömert bağışı, Take This'in ekibe yeni insanlar dahil etmesi ve yayıncıların ufkunu genişletecek ruh sağlığı kaynakları hazırlayabilmek için vakit ayırabilmesi anlamına geldi. Ayrıca bu sayede günümüze dek bastırılan sesleri temsil edebilmek ve onlara hizmet sunabilmek için Kimlik ve Oyunculuk - Ruh Sağlığı Paneli Serisi'ni (Identity and Gaming Mental Health Panel Series) hazırlayabildik. Riot bana ve ekibime harika içerikler üretmemiz için güvendi. Riot'un Toplumsal Etki ekibinin bize sağladığı özgürlük de bu güveni kanıtladı."*
>
> Eve Crevoshay
> Take This Baş Direktörü

Güven ve Güvenlik

Söz konusu güven ve güvenlik olduğunda çevrimiçi ortamları oyunlarımızla etkileşime geçen herkes için güvenli, emniyetli ve daha iyi kılmak amacıyla sektörün en iyi yöntemlerini takip etmeyi ve bunların belirlenmesine yardımcı olmayı politikamız olarak görüyoruz.

Oyuncuların her birine Avrupa Birliği Genel Veri Koruma Tüzüğü'nün sıkı kurallarına uygun, standart asgari koruma sağlıyoruz.

Çevrimiçi Güvenlik - hCaptcha

Oyuncuların hesaplarına çok, oyun deneyimlerine daha da çok önem verdiklerinin farkındayız. 2021 yılında oyuncuların hesap korumasını bir üst seviyeye çıkarmak için e-posta tabanlı iki aşamalı doğrulama sistemini hayata geçirdik. 2022 yılında botların ve sahte hesapların sayısını azaltmak için kayıt olma aşamasında hCaptcha sistemini yürürlüğe koyduk. Ayrıca hCaptcha, kaba kuvvet saldırısıyla (deneme yanılma yoluyla şifrenin bulunması) oturum açma yönteminden ötürü tehlikeye düşmelerine karşı mevcut hesapları korumamızı da sağlıyor.

Botlar ve sahte hesaplar oyuncular için rekabetçi bütünlüğü ve genel olarak oyun deneyimini mahvediyor. Üstüne üstlük güvenlik ve gizlilik açısından da bir risk teşkil ediyorlar çünkü kötü niyetli kullanıcılar, yetkisiz erişim ve avantaj kazanmak için oyunculara veya oyun sistemlerine saldırırken bunlardan faydalanıyor.

Verilerinizi Yalnızca İhtiyaç Duyduğunuz Müddetçe Saklıyoruz

Oyuncular oyuna ara verebiliyor ve bazen geri dönmüyor. Verileri yalnızca oyun deneyiminizi iyileştirmek için gereken süre boyunca saklamak ve artık hesabınıza gerek duymadığınız takdirde bilgilerinizi saklamamak konusunda kararlıyız.

2022 yılında hem bir süredir aktif olmayan hem de zaten pek bir faaliyet göstermemiş hesapları kaldırmaya başlayacağımızı duyurduk. Hiçbir şey almamış, çok oyun oynamamış veya pek içerik açmamış hesaplar bunların arasındaydı. Bu oyuncuların hesaplarını inceleyince sunduğumuz oyunların ve deneyimlerin artık ilgilerini çekmediğini görebiliyoruz. Oyuncuların kararlarına ve gizliliklerine verilerini silerek saygı göstermek istiyoruz. Bununla beraber kullanılmayan bir hesabı eski durumuna getirmek oldukça kolay ve geri dönen oyuncuları her zaman sıcak bir karşılama bekliyor.

Bilme Hakkı

Sizinle ilgili neler bildiğimizi öğrenmeye hakkınız var. Bu çok bariz bir şeymiş gibi görünse de çoğu zaman şirketler topladıkları verileri sizden gizliyor. Fakat VALORANT'ta öyle değil. VALORANT'ta verilerinize istediğiniz zaman göz atabilirsiniz. Bu nedenle hakkınızda ne bildiğimizi öğrenmek istiyorsanız tek yapmanız gereken şey sormak.

2022 yılında kendi verilerini görmek isteyen 292 binden fazla oyuncuya verilerini gösterdik. Bu değer, önceki yıl 200 bin kadardı. Bunu yapmamız yalnızca birkaç bölgede zorunlu olsa da biz dünya çapındaki tüm oyunculara bu imkânı sunuyoruz. Sahip olduğumuz verilerin büyük çoğunluğu oyuncuların oyun bilgileriyle ilgili ki bu veriler zaten oyun içi istemci aracılığıyla da istenildiği zaman görüntülenebiliyor.

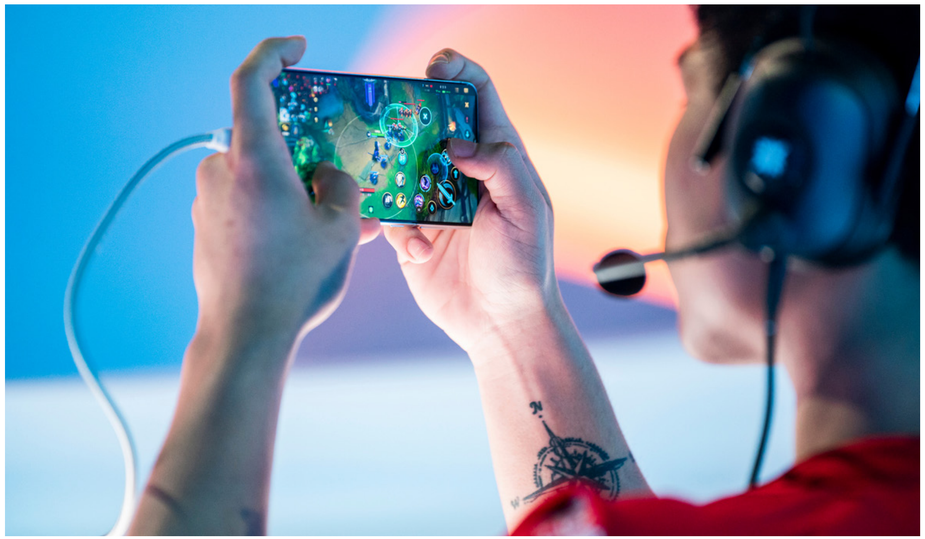
Oyuncu Dinamikleriyle Dijital Etkileşimleri Geliştirme

Oyuncu dinamikleri, oyunların ve çevrimiçi toplulukların sosyal yapılarını geliştirmek anlamına geliyor. Bu, yalnızca Riot'un değil, tüm oyun sektörünün karşılaştığı en büyük zorluklardan biri. Mevcut sorunlardan haberdarız. Kayıtları izledik, oyuncuların oyun içi davranışlarla ilgili düşüncelerine kulak verdik ve oyunları oynarken bu sorunlara bizzat tanık olduk. Peki bu konuda ne mi yapıyoruz?

2022 yılında makine öğrenimi kabiliyetlerimizi geliştirmek için Ubisoft'la işbirliği yaptık. Hizmet verdiğimiz hacmi göz önünde bulundurduğumuzda makine öğrenimi ve kompleks otomatikleştirilmiş sistemler tüm oyunlarımız için daha iyi topluluklar oluşturmak adına hayati önem taşıyor. Ubisoft'la veri setlerimizi birleştirerek makinelerin rahatsız edici dil kullanımını tespit edip cezalandırma hızını arttırıyoruz.

Makine öğrenimi halihazırda öncelikli olarak yazılı iletişimi etkiliyor ancak 2022 yılında sesli sohbeti de otomatik olarak değerlendiren bir beta programını hayata geçirdik. Oyunlardaki sesli sohbeti daha iyi yönetebilmek için beta sonuçlarını takip ediyoruz ve bu özellikleri 2023'te yayınlamayı planlıyoruz.

* Otomatikleştirilmiş özellikler etkilerini göstermeye başlıyor. **Elimize geçen toplam rapor sayısı 2021 yılındaki 2,9 milyara kıyasla 2022 yılında 2,4 milyara düştü.** Yani rahatsız edici dil kullanımlarının veya sportmenlik dışı hareketlerin daha büyük bir kısmı, oynanışı etkileyip bir rapora konu olmadan önce otomatikleştirilmiş tespit sistemi tarafından yakalanıyor.



GELECEK NESİL

Bizim ve oyuncuların 2022 yılında yaptıklarından gurur duyuyoruz fakat Viktor gibi biz de devamlı gelişmeye çabalamalı ve bu sektörün hem bugün hem de gelecekte örnek gösterilenleri olmalıyız.

* Oyun geliştiricilerinin, yaratıcı zihinlerin ve Riotçuların yeni nesli yetişirken yeterince göz önünde bulundurulmayan topluluklar için daha fazla fırsat oluşturmayı ve oyun sektörünün herkes için adil ve güvenli bir yer olmasına yardım etmeyi hedefliyoruz. Gelecek nesillerin çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlarda yerleri olduğunun farkında olmaları için üstümüze düşeni yapmak istiyoruz.

SoLa Teknoloji ve Girişimcilik Merkezi

Riot Games tarafından desteklenen SoLa Teknoloji ve Girişimcilik Merkezi (makale İngilizcedir) ağustos ayında büyük bir açılışla faaliyete geçti. Merkez, Güney Los Angeles topluluklarına ücretsiz teknoloji eğitimi sağlıyor.

Riot'un yaptığı 2,25 milyon dolarlık bağışın da katkısıyla açılan yaklaşık 1200 metrekarelik merkezde espor arenası, robot laboratuvarı, sanal gerçeklik başlıkları ve müzik stüdyosu yer alıyor. Her yıl 1000'den fazla öğrenciye hem programlama hem de espor, animasyon, grafik tasarım, kodlama ve dijital içerik üretimi gibi kariyerleri keşfetme imkânları sunulacak. Üstelik bu hizmetler tamamen ücretsiz.

Yeni yapının, azınlık etnik gruplara mensup yeni nesillerin oyun geliştiriciliğine, espor oyunculuğuna, teknoloji uzmanlığına, liderliğe ve girişimciliğe ilgilerini arttırması ve bu konuda gelişimlerine yardımcı olması hedefleniyor.

> *Riot Games, kâr amacı gütmeyen kuruluşların işbirliği yapmayı hayal ettiği bir misyon ortağı. Teknik rehberlikleri, işbirlikleri ve destekleri olmasaydı SoLa Teknoloji ve Girişimcilik Merkezi'ni hayata geçiremezdik. Riot'un yöneticileri ve çalışanları, Güney Los Angeles'ta yaşayan azınlık etnik gruplara mensup yeni nesilleri teknoloji ve eğlence sektöründe lider ve uzman olmaları için eğitmek ve onlara ilham olmak için çıktığımız yolculukta bize gerçek anlamda destek oldu. SoLa I CAN Foundation'ın yanı sıra yüzlerce öğrencimiz ve velileri adına teşekkürlerimi sunuyorum!"*

Daniel Rosove
SoLa Impact'te Impact Ortaklıkları Yöneticisi

Topluluğa Yatırım Yapmak

VALORANT Champions Tour (VCT) Game Changers

Birincisi düzenlenen küresel VCT 2022 Game Changers Championship hem en çok izlenen kadınlar VALORANT turnuvası hem de sadece kadınların katıldığı ikinci en çok izlenen espor etkinliği oldu. 2021'de başlatılan Game Changers girişimi, VALORANT Esporu'na bir dizi topluluk etkinliği ve üst düzey yarışma aracılığıyla katılmayı hedefleyen kadınlara yeni fırsatlar sunma ve deneyim kazandırma amacıyla kuruldu. 2022 yılında tüm sunuculardan en iyi takımlar bir araya gelerek VCT Game Changers Championship kupasını kaldıran ilk takım olmak için kıyasıya rekabet etti.

Espor Oryantasyon Programı

Riot'un Gaming 'Cxmmunity' Co. ile ortaklaşa yürüttüğü Espor Oryantasyon Programı, yeterince temsil edilmeyen öğrencilere yönelik, ABD'de gerçekleşen esporlarla ilgili kapsamlı bir eğitim programı. Espor genellikle öğrencilerin küçük yaşlardan itibaren kovaladığı özel bir alan olduğu için bu program, etkinlik prodüksiyonundan iş geliştirmeye ve iletişim birimlerine kadar esporda ihtiyaç duyulan çeşitli pozisyonları gençlere tanıtıyor.

Uzun zamandır siyahilerin eğitim aldığı üniversitelerle doğrudan çalışmak, programın espora ilgi duyan adaylarının daha çeşitli olmasını ve yeni nesil espor yetenekleri için hayati önem taşıyan bir eğitimin verilmesini sağlıyor. Programın ilk yılında yalnızca Johnson C. Smith Üniversitesi'yle (JCSU) çalıştık. 2022 yılında programı uzun zamandır siyahilerin eğitim aldığı üniversitelere açarak Howard Üniversitesi, Oakwood Üniversitesi, Southern Üniversitesi A&M, Morehouse Koleji, North Carolina Central Üniversitesi, JCSU ve Hampton Üniversitesi'nden de öğrenci almaya başladık.

Oyun Sektöründe Çeşitlilik, Eşitlik ve Kapsayıcılık Zirvesi

Riot, Entertainment Software Association (ESA) ile işbirliği yaparak sektördeki ilk çeşitlilik, eşitlik ve kapsayıcılık zirvesini Riot'un Los Angeles kampüsünde düzenlemelerine yardım etti. İki günlük zirve ABD'deki sektör liderlerini çeşitlilik, eşitlik ve kapsayıcılık gibi günümüzün en büyük zorluklarını aşma konusunda işbirliği yapmak ve fikir üretmek için bir araya getirdi. ESA, liderlerin en iyi yöntemleri paylaşmalarına, birbirlerinden öğrenmelerine, kuruluşlarını güçlendirmek için uygulanabilir adımlar oluşturmalarına ve oyun sektöründe kalıcı bir iz bırakmak için olumlu adımlar atmalarına imkân sağlayan bir ortam oluşturdu.

IDEO Yenilik Projesi

Katılımcıları en gerçek ve en hakiki benlikleriyle içinde var olabilecekleri, sağlıklı ve kapsayıcı dijital ortamlar oluşturmak adına yeni bakış açıları ve fikirler sunmaya davet eden Açık Yenilik Tasarımı Projesi'ne ev sahipliği yapmak için IDEO, Joan Ganz Cooney Center ve Fair Play Alliance (FPA) ile işbirliği yaptık. Bu proje, FPA'in çevrimiçi oyun ortamlarında halihazırda yürüttüğü Dijital Gelişim (Digital Thriving) tasarım çalışmalarından ilham alınarak hayata geçirildi. Proje toplamda 40 ülkeden 179 teklif aldı. İlk 10 teklife bunları hayata geçirebilmeleri için 5000 $ ila 50.000 $ bağışta bulunduk.

TOPLUMSAL ETKİ FONU'NUN ÖNE ÇIKANLARI

→ Oyuncular, Toplumsal Etki Fonu için 2022 yılında **15,6 milyon dolar** topladı.

→ ABD'de neredeyse 2000 Riotçu **331.000 dolardan** fazla bağış yaptı ve Riot da bağış yönlendirmesi programı aracılığıyla buna destek olarak toplam bağış miktarını **694.000 doların** üstüne çıkardı.

→ Riotçular, The People Concern için yıllık Fırın Ürünleri Kermesi ve Ürün Satışı aracılığıyla **64.000 dolardan** fazla bağış topladı.

→ Girls Who Code yaz stajı programına **60 öğrenci** katıldı.

Teknoloji Bağışları

Teknoloji sürekli olarak süratle değişiyor. Dijital ayrımı gidermekte payımıza düşeni yapmak amacıyla Riot'un bilgi işlem bölümü ihtiyaç sahibi öğrencilere sınıfının en iyisi ekipmanları bağışlıyor. 2022 yılında aralarında MacBook Pro, iMac, PC dizüstü ve PC masaüstü bilgisayarlar bulunan toplam 694 bilgisayarı 3 liseye ve ülkede yeterince kaynak edinemeyen toplulukların hem teknolojiye hem de fen, teknoloji, mühendislik, güzel sanatlar ve matematik eğitimine ulaşabilmesini hedefleyen 9 kâr amacı gütmeyen kuruluşa dağıtmayı başardık.

> *Riot Games'in sağladığı teknolojinin USC Hybrid High öğrencileri için değeri paha biçilemez. Riot'un MacBook Pro bağışı 'Yaratıcı Son Sınıf Tezi' gibi projeleri mümkün kıldı. Bu proje sayesinde bir öğrenci Leimert Park'taki sokağının profilini çıkardı, bir diğer öğrenciyse video oyun sektöründe Latin kökenlilerin temsili hakkında bir proje yaptı."*
>
> Sarah Batizy, Öğrenci İşleri Müdür Yardımcısı
> USC Hybrid High College Prep

Irksal Eşitlik Bağışı

Riot Games Toplumsal Etki Fonu, Riot'un ABD'de ırksal eşitliği sağlamaya kararlı desteğinin bir parçası olarak 2020 yılında Irksal Eşitlik Bağışı programını başlattı. Yapılan bağışlardan ACLU Foundation, Innocence Project, ColorStack ve Gameheads gibi kurumlar faydalandı.

Bu yılki 200.000 dolarlık bağış, karar mercilerine daha adil kararlar alabilmeleri için güvenilir veriler sağlayan teknoloji uzmanları aracılığıyla sosyal ve cezai adalet sorunlarını çözmeye adanmış bir kâr amacı gütmeyen kuruluş olan Recidiviz'e gitti. Bağış yaptığımız kurumlar Riot'tan yıl boyunca destek almaya da devam ediyor. Bu desteğe Riot Noir'ın ayırdığı vakit, Bilgi İşlem Ekibi'nin dizüstü bilgisayarları ve Küresel Espor Ekibi'nin League of Legends Dünya Şampiyonası biletlerini bağışlaması da dahil.

> *Riot Games, 2021 yılında işbirliğimiz başladığından beri en değerli ortaklarımızdan biri oldu. Özellikle Riot Noir'ın katkıları sayesinde 2022 yılında bir Topluluk Yöneticisi ve bir Pazarlama ve İletişim Müdürü işe alarak ekibimizi genişletebildik. Bu sayede üyelerimize olan desteğimizi arttırabildik ve yaptığımız çalışmaları daha çok insana anlatabildik. Böylelikle üye sayımız 2022 yılında 2000'den fazla arttı. Riot Games'in misyonumuza kattıklarından ötürü minnettarız ve kendileriyle birlikte çalışmaya devam etmek için sabırsızlanıyoruz."*
>
> Jehron Petty
> ColorStack, Kurucu ve CEO

Yeterince Temsil Edilmeyen Kurucular

2020 yılında Riot, oyuncu topluluğunda yeterince temsil edilmeyen kurucular tarafından kurulan şirketlere yatırım yapmak için Yeterince Temsil Edilmeyen Kurucular Programı'nı başlattı. Programın başlangıç aşamasında 10 milyon dolar yatırmaya, 2022 yılında da Yeterince Temsil Edilmeyen Kurucular'ı Riot çapındaki yatırım portföyünün bir parçası olarak devam ettirmeye karar verdik. An itibarıyla pek çok macera ve deneyim tasarlayan 15 oyun stüdyosundan oluşan bir kadromuz var.

2022 YILINDA YATIRIM YAPTIĞIMIZ ŞİRKETLER:

- → Everlight
- → Incredible Dream
- → NuChallenger
- → UMA
- → Wicked Saints Studios
- → Last Gameboard (Yeniden yatırım yapıldı.)
- → The MIX Games (Yeniden yatırım yapıldı.)
- → Twin Drums (Yeniden yatırım yapıldı.)

Sürdürülebilirlik

Dünya çapındaki faaliyetlerimizin ve tedarik zincirimizin karbon ayak izini daha iyi anlamaya ve azaltmaya kararlıyız. Birçok oyuncu, Riot Games Toplumsal Etki Fonu'ndan önem verdikleri amaçlara yönelik bağış yapmaları için imkân sunduğumuzda World Wildlife Foundation, The Borneo Project, Rainforest Rescue ve Cultiva gibi iklim değişikliğine karşı koymaya adanmış kuruluşlara oy verdi. Oyuncuların oyları neticesinde 2022 Hayır Kurumu Oy Kampanyası'na ayırdığımız 6,2 milyon doların yaklaşık 1,5 milyon doları iklim değişikliğine karşı savaşan organizasyonlara gitti.

2022 yılında vaktimizin bir kısmını derinlemesine araştırma yapmak ve 2021 yılının taban verilerini kullanarak ilk kez Sera Gazı Emisyon Envanterimizi hesaplamak için harcadık. Bu envanter hem Kapsam 1, 2 ve 3'te yer alan emisyonlarımızın neler olduğunu, neden kaynaklandıklarını ve onları nasıl azaltabileceğimizi anlamamıza hem de bu bilgiler ışığında geleceğe yönelik en iyi yol için doğru fırsatları belirlememize yardımcı olacak. Sonuçlar şöyle:

Sera gazları hakkında bilinmesi gerekenler neler?

Emisyonlar arasında karbon dioksit (CO2) ve birçok gaz yer alıyor. Bunların bazıları da iklim üzerinde büyük ve uzun vadeli etkilere sahip. Sera Gazı Protokolü hem standartlaşmış kapsamlı ve küresel önlemler sunuyor hem de özel sektör ve kamu sektörü şirketleri için bir bildiri sistemi tesis ediyor.

KAPSAM 1 EMİSYONLARI, sahip olduğumuz veya kiraladığımız iş veya veri merkezlerinde kullanılan yakıt veya soğutucularla doğrudan ilgili olan emisyonları kapsıyor.
1735 ton CO2 eşdeğeri

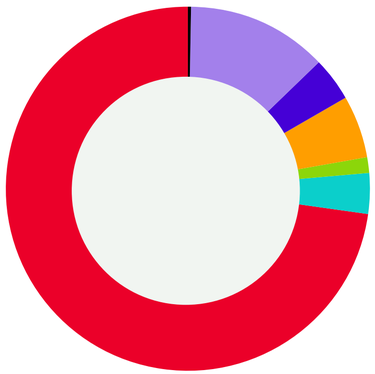
KAPSAM 2 EMİSYONLARI, şirketin sahibi olduğu veya kiraladığı iş veya veri merkezlerine güç sağlamak için bir kamu hizmet kuruluşundan satın alınan enerjiyi (genellikle elektrik) kapsıyor.
6907 ton CO2 eşdeğeri

KAPSAM 3 EMİSYONLARI ise dolaylı emisyonları kapsıyor. Satın alınan ürünler ve hizmetler, iş seyahatleri ve kamuya açık bulut hizmetlerinin kullanımı gibi şirketin faaliyetleriyle bağlantılı tüm dolaylı emisyonlar bu kategoride yer alıyor.
92.369 ton CO2 eşdeğeri

Ton CO2 eşdeğeri

2021 YILI İÇİN TOPLAM SERA GAZI EMİSYONU = 101.011 ton CO2 eşdeğeri

Kapsam 3, karbon ayak izimizin en büyük bölümünü oluşturduğundan onu kategorilere ayırdık.



KATEGORİLERE GÖRE KAPSAM 3 EMİSYONLARI

- 14 - Bayilikler | %0,4
- 8 - Kiralanmış Varlıklar | %12,4
- 7 - Çalışanların Ulaşımı | %4,0
- 6 - İş Seyahatleri | %5,3
- 3 - Yakıt ve Enerjiyle İlgili Faaliyetler | %1,5
- 2 - Sermaye Malları | %3,5
- 1 - Satın Alınan Mal ve Hizmetler | %72,3

Peki şimdi ne yapabiliriz?

Artık sera gazı emisyonlarımız hakkında bir temel oluşturduğumuza göre emisyonları azaltma hedefleri ve bu hedefleri tutturmak için Riot'un uygulayabileceği özel tedbirler belirlemeye başlıyoruz. Henüz sürdürülebilirlik hedeflerimizi değerlendirme sürecindeyiz. Dolayısıyla faaliyet yaklaşımımızı ve tedarik zincirimizdeki ilişkilerimizi düzenlemek için biraz daha zamana ihtiyacımız var. İlerlemenin daimi bir süreç olmadığının farkındayız fakat bu veriyi ve kat ettiğimiz ilerlemeyi her yıl yayınlamaya kararlıyız.

TEŞEKKÜR EDERİZ

Bu raporun başından sonuna ve Riot'un geçmişi boyunca değişmeyen tek şey oyuncular için elimizden geleni yapmaya yönelik çabamız oldu.

Bu düstur, şirketçe verdiğimiz her kararı şekillendiriyor ve oyun sektörü için daha iyi bir gelecek oluşturmamıza yardımcı oluyor. Bunu tek başımıza yapmak zorunda olmadığımız için de çok şanslıyız. Riot, hedeflerimizi paylaşan ve dünya çapında kalıcı bir etki bırakmamıza yardım eden ortaklarla birlikte çalışarak oyuncuların parasının ve zamanının bunlara en çok ihtiyaç duyan amaçlar uğruna kullanılmasına aracı olabiliyor.

Buraya kadar okuduysanız zaten farkındasınızdır: Tüm bunları oyunculara borçluyuz. Ormanda görüş sağlayan, B bölgesine Spike kuran, LoR'da sadece Demacia'dan oluşan desteler kullanan ve taşıyıcısını üç yıldıza yükseltmek için tüm altınıyla dükkânını yenileyen dünyanın dört bir yanındaki milyonlarca oyuncu olmasaydı her gün tüm benliğimizi vererek çalışamaz, kriz dönemlerinde yardımlara aracılık edemez veya dünya çapındaki çeşitli hayır kurumlarına yapılan yardımlara destek olamazdık.

Bu yüzden oyunlarımızı oynayan herkese çok teşekkür ediyoruz. Riot, size adanmış bir şirket. Burada yaptığımız her iş daha kapsayıcı, sürdürülebilir ve hayır işi yapan bir Riot oluşturmaya odaklı. Bu da dünyada hem şimdiki hem de yeni nesiller için daha büyük bir etki bırakan, daha iyi oyunlar tasarlamamız için bize güç veriyor.

KURUMSAL ORTAKLAR

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

Sınır Tanımayan Doktorlar

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

Uluslararası Tıp Derneği

I Play Games!

Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop

LA Food Bank

Latinx in Gaming

OpenIDEO

Polish Red Cross (Polonya Kızılhaçı)

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 YILLIK ETKİ RAPORU

RIOT GAMES