ЕЖЕГОДНЫЙ ОТЧЕТ ПО РАЗНООБРАЗИЮ И САМОРЕАЛИЗАЦИИ ЗА 2022 ГОД

RIOT GAMES

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ НАШИХ РУКОВОДИТЕЛЕЙ

Игроки – наша главная движущая сила.

Игроки – наша главная движущая сила. Нам удается создавать проекты, которые находят отклик в сердцах игроков со всего мира, потому что наши сотрудники всегда ищут новые способы выйти за рамки ожидаемого и расширить границы возможного. Игры способны менять мир вокруг нас, поэтому мы никогда не останавливаемся на достигнутом и стараемся сохранить все то, что делает Riot Games уникальной компанией.
Riot Games несет ответственность не только перед своими игроками, но и перед сотрудниками. Мы помогаем региональным сообществам, устраивая благотворительные акции, собирая миллионы долларов для фонда социального влияния и оказываем помощь в возникающих гуманитарных кризисах.
Мы также стремимся к тому, чтобы наши сотрудники участвовали в создании среды, в которой каждый чувствует, что его слышат, ценят и уважают.

Мы подключаем к рабочему процессу специалистов разных культур и взглядов, чтобы создавать аутентичных чемпионов и агентов. Кроме того, мы открываем возможности для талантливых людей, у которых раньше не было шанса попасть в игровую и развлекательную индустрии, чтобы следующее поколение ведущих игровых разработчиков отражало все разнообразие мира, в котором мы живем.
Улучшать культуру и влиять на игровую индустрию по всему миру – задача не из простых. Для ее достижения игроки, партнеры и сотрудники Riot должны работать вместе. Нам невероятно повезло быть частью потрясающего сообщества. Игровая индустрия позволяет самым разным людям со всего света узнавать друг друга и вступать в сотрудничество.

Наши сотрудники делают все для того, чтобы будущее игрового сообщества было более ярким, инклюзивным и разнообразным с точки зрения культуры.

Впервые мы опубликовали подобный отчет в 2019 году. Мы взялись за эту инициативу, потому что хотели, чтобы наша работа была абсолютно прозрачной, и игроки знали об используемых нами данных, создаваемых программах и проделанном прогрессе. Публикуя каждый год этот отчет, мы показываем, чего достигли на пути к лучшему будущему для Riot, игровой индустрии и игроков.

Пэтти Дингл
Директор
по разнообразию
и самореализации

Джеффри Барелл
директор фонда
социального
влияния

Оглавление

01 ЛЮДИ 04

Цифры 05

Прием на работу 07

Преимущества работы у нас 09

02 ПОДДЕРЖКА 10

Группы самореализации (Rioter Inclusion Groups) 11

Фонд социального влияния 12

Влияние сотрудников Riot 13

03 ВПЕЧАТЛЕНИЯ ИГРОКОВ 16

Представленность в играх 17

Внутриигровые события 21

Инклюзивность в играх 22

Доверие и безопасность 23

04 СЛЕДУЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ 25

Инвестирование в сообщество 27

Экологичность 29

ЛЮДИ

Наша компания растет со скоростью снежного кома, который Нуну и Виллумп катят по Фрельйорду.

Наши команды удвоилась в размере с 2019 года. Теперь у нас не одна игра, а пять. Киберспортсмены со всего мира участвовали в наших соревнованиях. Мы даже создали отдел развлекательных материалов, который подарил миру наш первый телесериал "Аркейн".

И это – только то, что лежит на поверхности. Внутри компании мы продолжаем работать над тем, чтобы наши сотрудники могли использовать свои уникальные способности, взгляды и творческие подходы, строя инклюзивное сообщество, вместе решать проблемы и создавать то, что вызывает восторг у игроков со всего мира. Все это было бы невозможно без внутренней перестройки компании и запуска новых инициатив, которые способствуют развитию культуры Riot и помогают сохранить ее уникальность.

ПРИЗНАНИЕ

→ Сертификат Human Rights Campaign – 100 баллов

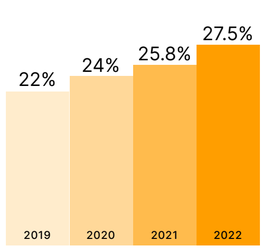
→ Прекрасное место для работы (по свидетельствам 95% сотрудников)

→ 36-е место в списке "Лучших компаний для работающих родителей"

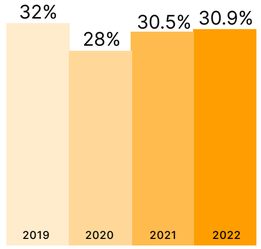
→ Одна из лучших технических компаний в Ирландии

Цифры

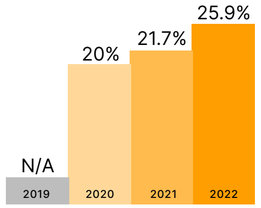
Женщины Riot



Процент от всех сотрудников



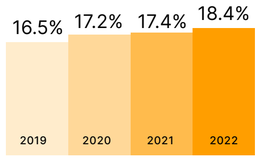
Новые сотрудники



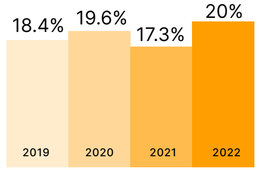
Руководящие должности: Директора и выше

Women = Woman, Cisgender Woman, Transgender Woman

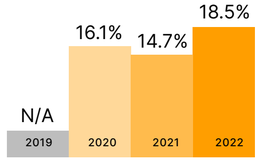
Недостаточно представленные меньшинства в США



Процент от всех сотрудников

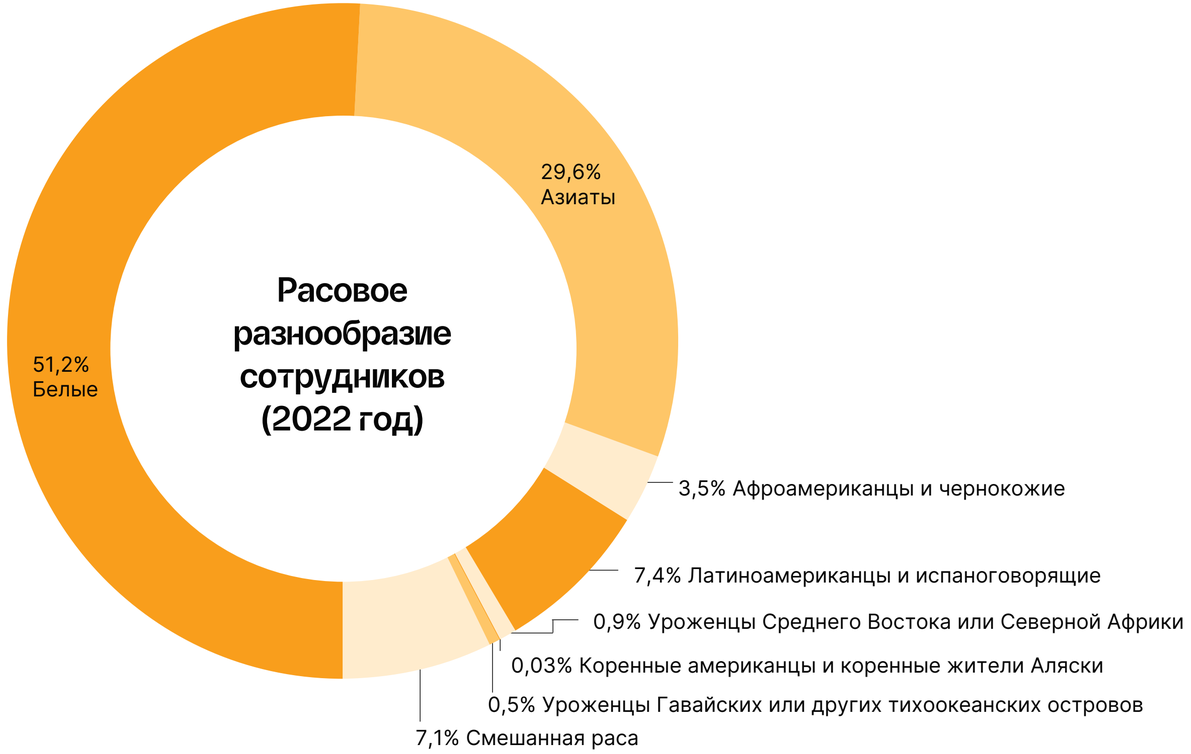


Новые сотрудники



Руководящие должности: Директора и выше

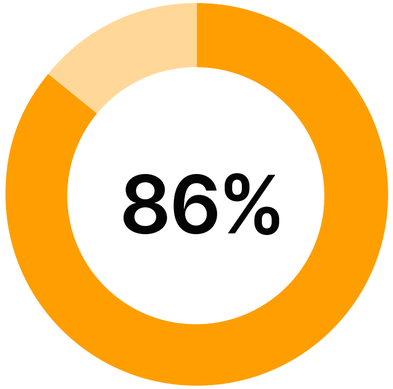
Недостаточно представленные меньшинства в США – афроамериканцы и чернокожие, латиноамериканцы и испаноговорящие, коренные американцы, коренные жители Аляски, уроженцы Гавайских или других тихоокеанских островов, а также представители смешанных рас.



Увеличиваем масштаб

Когда мы решили расширить представленность в играх и обеспечить прозрачность нашего прогресса, то знали, что на это уйдет немало времени. За последние годы нам удалось увеличить процент женщин и недостаточно представленных меньшинств на управленческих и руководящих должностях, а также в компании в целом. В 2022 году в компании также вырос процент недостаточно представленных меньшинств во всех категориях. Мы сравниваем статистику разных лет, чтобы понять, насколько эффективна наша инициатива "Разнообразие и самореализация" и при необходимости внести в нее коррективы. Хотя представителей меньшинств в компании стало больше, нам все еще есть к чему стремиться. В 2023 году мы планируем продолжить сотрудничество с нашими давними и новыми партнерами, чтобы обеспечить устойчивое разнообразие на всех уровнях компании. Мы также продолжим развивать наши стратегии подбора, удержания и вовлечения персонала, чтобы у всех наших сотрудников были возможности для роста и развития.

В 2022 году Riot Games добавила во внутреннюю базу данных функцию, с помощью которой находящиеся в США сотрудники компании могут при желании указать свою сексуальную ориентацию и гендерную идентичность. Это поможет нам точнее оценивать, насколько конкретные сообщества вовлечены в жизнь компании, и собирать более полную информацию о составе нашего рабочего коллектива. В 2023 году мы проанализируем эти данные и опубликуем результаты исследования в следующем отчете.



Индекс инклюзивности

Индекс инклюзивности

Каждый год мы проводим среди наших сотрудников глобальный опрос Riot Games, чтобы оценить их удовлетворенность тем, в каком направлении движется компания, и собрать предложения о том, что можно улучшить. Например, мы просим наших сотрудников указать, согласны или они с утверждениями вроде: "Я чувствую себя частью коллектива Riot Games." и "Я могу делиться своими мыслями, мнениями и взглядами (о работе и не только), не боясь осуждения со стороны коллег."

Подобные опросы помогают нам определить уровень инклюзивности и понять, насколько нашим сотрудникам комфортно в сообществе Riot. Если какая-то часть нашего коллектива чувствует себя недостаточно включенной в рабочие процессы, мы обращаемся к руководителям отделов, чтобы применить специально разработанные стратегии для улучшения ситуации.

Равенство зарплат

Мы хотим, чтобы у наших сотрудников не было сомнений в том, что их труд справедливо оплачивается.

Riot Games собрала специальную команду, которая оценивает работу сотрудников во всех демографических группах и следит за тем, чтобы выплата зарплат, премий и компенсаций была справедливой. Кроме того, Riot сотрудничает с независимыми экспертами, которые несколько раз в год оценивают справедливость оплаты труда всех сотрудников.
С помощью специально разработанной системы проверок они ищут статистически значимые отклонения в оплате и перспективах повышения зарплат женщин и недостаточно представленных меньшинств.

* Благодаря этим мерам мы можем быть уверены в том, что никто из наших сотрудников не подвергается дискриминации при расчете заработной платы.

Набор сотрудников и расширение представленности

Сегодняшние изменения определяют будущее Riot. Мы верим, что, будучи одной из крупнейших игровых компаний, Riot Games несет определенную ответственность за то, чтобы в игровом сообществе были представлены люди любого происхождения. Чтобы добиться этого, мы создаем собственные инициативы и объединяем усилия с партнерами.

Gaming ‘Cxmmunity’ Co.

В 2022 году мы начали сотрудничать с Gaming ‘Cxmmunity’ Co. – НКО, которая создает возможности профессионального развития для людей с разным цветом кожи в киберспорте и игровой индустрии в целом. В рамках этого партнерства мы открываем виртуальные мастерские и оплачиваемые стажировки, а также ищем будущих сотрудников среди студентов.

Чемпионат мира прошел в Атланте, штат Джорджия. В это время Riot Games совместно с Gaming ‘Cxmmunity’ Co. и Cxmmunity Media провели двухдневное мероприятие для учащихся университетов, в которых исторически учится большое количество чернокожих.
В рамках этого события наши чернокожие сотрудники рассказали студентам о своем опыте работы в игровой индустрии в целом и конкретно в Riot Games, а также дали советы по выбору и развитию карьеры. С помощью подобных мероприятий мы стараемся устранить препятствия, стоящие на пути чернокожих студентов, которые стремятся работать в игровой индустрии.

Компании Riot удалось многого достигнуть, наладив контакты с университетами и колледжами, обладающими разнообразным этническим составом. Во время проведенных мероприятий рекрутеры и менеджеры, принимающие решение о найме, рассмотрели резюме каждого заинтересованного студента и провели личные беседы. Многие студенты выразили благодарность Riot за наши ежемесячные мастерские и беседы со специалистами."

Джулиан Фицджеральд
Исполнительный директор Cxmmunity

ВСТРЕЧА СО СТУДЕНТАМИ

1000+ участников

230 чернокожих студентов из 10 университетов и колледжей

1,3 миллиона просмотров прямой трансляции события

10 тысяч долларов с турниров по League of Legends и VALORANT пожертвовано на стипендии

Члены "Riot Hyap" посетили Afrotech и обсудили культуру афроамериканцев, технологии и инновации, а также занялись поиском новых сотрудников, в том числе на должности инженеров из отдела контроля качества и инженеров по программному обеспечению.

Преимущества работы у нас

Мы заботимся о наших сотрудниках, где бы они ни находились.

Преимущества работы у нас могут различаться в зависимости от страны и региона, но мы все делаем для того, чтобы у наших сотрудников было все необходимое для комфортной работы.

Помимо медицинской страховки, достойной пенсии и неограниченного оплачиваемого отпуска, в 2022 году сотрудникам Riot станет доступно следующее:

Социальная помощь

Доступ к репродуктивной медицине теперь покрывает расходы на поездки за пределы штата и услуги по переезду.

Повышение фертильности, усыновление и удочерение, суррогатное материнство при поддержке Kindbody и использовании прочих вспомогательных ресурсов.

Отдых и восстановление сил

Недавно Riot ввела первую программу отпусков, позволяющую сотрудникам со стажем работы в компании от семи лет взять оплачиваемый отпуск длительностью от двух месяцев до полугода. **14,6% сотрудников Riot** с достаточным стажем воспользовались данной опцией в 2022 году.

Укрепление здоровья и тренировки

Мы построили для сотрудников и подрядчиков Riot спортзал с современными кардиотренажерами, оборудованием для силовых тренировок и кроссфита, а также перкуссионными массажерами и многим другим.

Мы предоставили сотрудникам и подрядчикам бесплатную подписку на платформу для развития осознанности Inner Dimension TV.

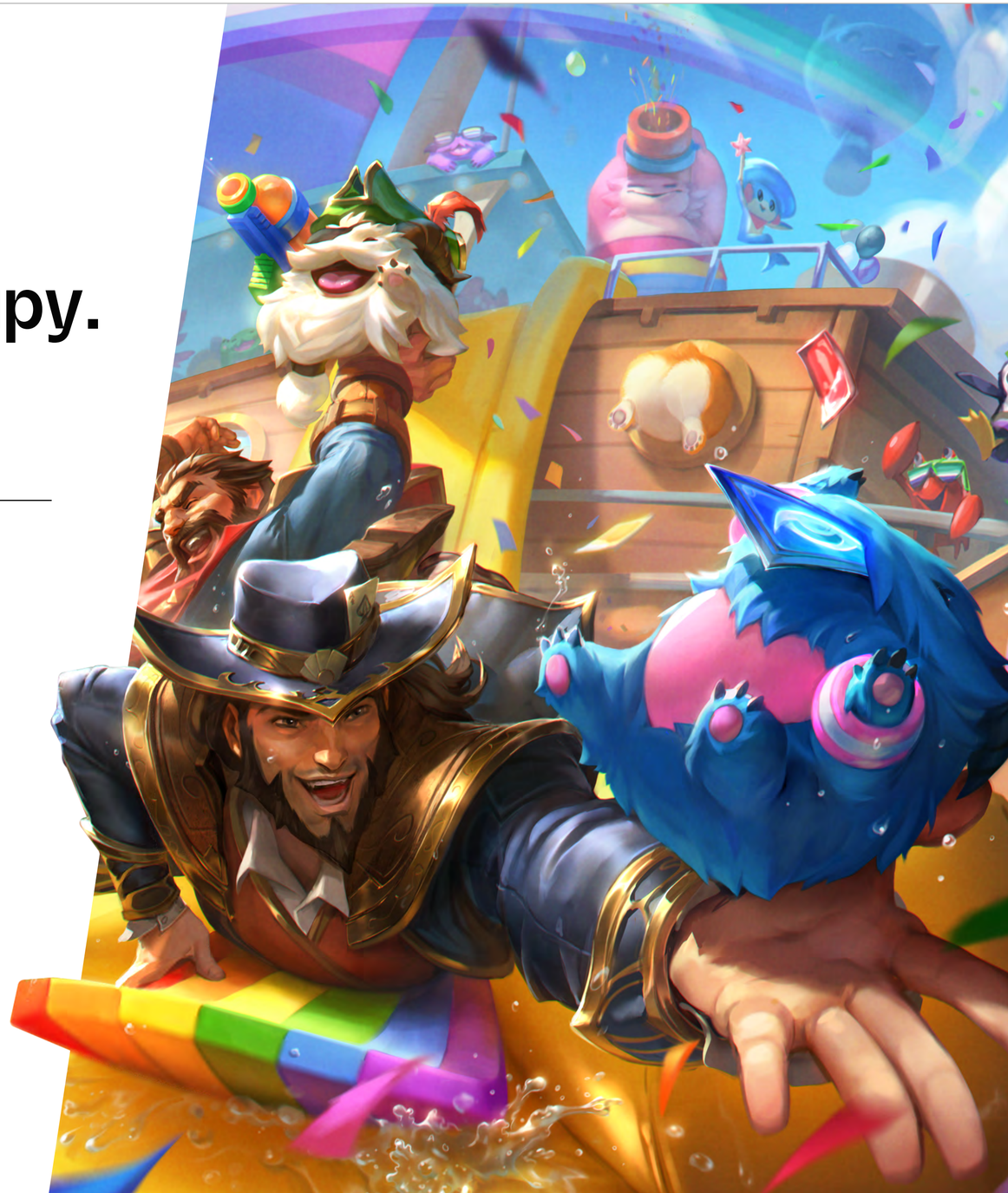
Совместная благотворительность

В 2022 году мы неоднократно проводили совместные благотворительные акции, в которых сотрудники Riot могли жертвовать средства на важные для них цели, например, гуманитарную помощь в Восточной Европе, защиту репродуктивных прав и помощь в ликвидации последствий бедствий.

ПОДДЕРЖКА

Внутренняя корпоративная культура Riot влияет на сообщества по всему миру.

Riot Games – это мозаика культур, представители которых помогают нам принимать непростые решения в периоды неопределенности. Для нас чрезвычайно важно строить доверительные отношения и соблюдать принципы уважения и сочувствия. Мы надеемся, что нам удастся вдохновить игроков по всему миру на создание таких же теплых отношений с другими членами игрового сообщества.



Группы самореализации (Rioter Inclusion Groups)

Участники наших групп самореализации (Rioter Inclusion Groups) имеют сходный опыт, который позволяет им налаживать дружеские отношения в коллективе, помогать сотрудникам с личным и профессиональным ростом и развитием, а также поддерживать нашу инициативу "Разнообразие и самореализация". Несмотря на то, что данные группы были созданы для поддержки меньшинств, в них рады всем независимо от идентичности. Группы самореализации устраивают мероприятия совместно с партнерами Riot Games, создают инклюзивные образовательные программы и сотрудничают с командой D&I и региональными командами Riot, следя за тем, чтобы в нашем контенте были представлены разные культуры.

> *"Riot Унидос" не только предоставили нашей команде необходимое финансирование, но и активно направляли и поддерживали нашу работу внутри экосистемы Riot. Сотрудники этой компании разделяют нашу страсть к той работе, которой мы занимаемся в Latinx in Gaming. Благодаря их помощи нам удается предоставлять необходимые ресурсы страдающим от дискриминации людям, которым иначе было бы трудно попасть в игровую индустрию. Мы невероятно ценим наше сотрудничество с Riot, ведь они не только спонсируют нас, но и искренне заботятся о своем вкладе в развитие мирового сообщества".*
>
> Кристина Амайя
> Президент и одна из основателей Latinx in Gaming

Региональные сообщества

Группы самореализации всегда старались помогать всем сотрудникам, вне зависимости от того, в каком офисе они работают и представителями какого сообщества являются, но в 2022 году мы решили увеличить их влияние в регионах, создав инициативы, сконцентрированные на решении конкретных проблем компании. У сотрудников Riot самые разные биографии и жизненный опыт, и мы хотели всем обеспечить поддержку. В 2022 году мы создали группы "Женщин Riot" и "Радужный Riot" в EMEA и Азии, чтобы у наших сотрудников из разных стран была возможность обсудить свой уникальный опыт и проблемы, с которыми они сталкивались.

RIOT GAMES SOCIAL IMPACT FUND

Каждый игрок VALORANT знает, как важно иногда передать оружие союзнику, чтобы выиграть раунд. Командная работа помогает одержать победу.

Этот принцип работает не только в играх. Сотрудники Riot Games оказывают поддержку нуждающимся с помощью фонда социального влияния.
Фонд социального влияния Riot Games позволяет нашим игрокам помогать различным сообществам по всему миру. Он действует независимо от Riot Games и распределяет средства между НКО, занятыми борьбой с глобальными проблемами.

Финансирование международных благотворительных организаций – процесс бюрократически сложный, а фонд позволяет ускорить его во всех регионах, где живут игроки. Этот фонд позволяет Riot оказывать гуманитарную помощь, финансировать НКО и направлять пожертвования игроков туда, где они нужны больше всего. Это наше секретное оружие в борьбе за лучшее будущее.

С момента создания фонда социального влияния в 2019 году мы собрали 47,9 миллиона долларов и направили их 400 НКО в 28 регионах.

ВЛИЯНИЕ СОТРУДНИКОВ RIOT

Гуманитарная помощь в Украине

После начала вооруженного конфликта в Украине Riot немедленно начала сбор средств на помощь беженцам. Всего за неделю благотворительных сборов наши игроки пожертвовали 4,4 миллиона долларов. Riot добавила к этой сумме еще один миллион, и на поддержку работы трех гуманитарных организаций (Международный медицинский корпус, "Врачи без границ" и Польский Красный Крест) было направлено в сумме 5,4 миллиона долларов.

В ТЕЧЕНИЕ ГОДА, сотрудники Riot продолжали искать способы помочь людям по всему миру. В мае два наших сотрудника из Польши, Виктор Ц. и Гжегож С., разработали инициативу "Игры как средство обучения и интеграции в общество" в помощь украинским детям, которым пришлось перебраться в Польшу. Главные задачи этой инициативы – через игры, творчество и косплей помочь им выучить польский, интегрироваться в местное сообщество и подготовиться к учебному году.

Для разработки данной инициативы Riot Games объединилась с киберспортивной и игровой организацией Devils.one, специализирующейся на создании обучающих программ для игровых лагерей, и школой Материнка для детей эмигрировавших в Варшаву украинцев. Курс длился четыре месяца, и после его завершения 95 из ста проходивших его детей сдали тест на знание языка, что позволило им пойти в школу в новой стране. Средний процент прохождения этого теста составляет 71%.

> *Riot является крупной международной компанией, обладающей значительным влиянием, однако перемены начинаются с нас, сотрудников. Меня невероятно тронуло и вдохновило то, как Riot превратила мою мечту в реальность. Именно сотрудники Riot, которые любят свое дело и стараются сделать мир лучше, делают эту фирму такой потрясающей", –* утверждает Виктор Ц., один из создателей инициативы "Игры как средство обучения и интеграции в общество"

В ДЕКАБРЕ, сотрудник Riot из Украины возглавил инициативу по созданию зимних наборов для беженцев из Украины, в которые вошли одеяла, одежда, рюкзаки и прочие предметы, необходимые для того, чтобы пережить холода.

В ИРЛАНДИИ, Hypixel Studio совместно с фондом социального влияния помогли 54 беженцам из Украины найти новое жилье в Дерри, на севере Ирландии.

> *Неизменная поддержка Riot позволила Международному медицинскому корпусу эффективнее оказывать помощь остро нуждающимся в ней людям по всему миру. Зачастую скорость оказания помощи пострадавшим от стихийных бедствий, военных конфликтов и болезней решает, сколько жизней удастся сохранить. Мгновенная реакция Riot на катастрофы помогла нам спасти огромное количество людей".*
> Ребекка Мильнер, старший менеджер Международного медицинского корпуса

ВЛИЯНИЕ СОТРУДНИКОВ RIOT

Месяц всеобщей помощи

Наша компания обязана своим успехом всем тем, кто играет в наши игры. Поддерживать игроков означает не только создавать проекты, в которые им будет интересно играть. Необходимо также поддерживать местные сообщества, проводить акции совместной благотворительности и разрабатывать программы, которые позволят нашим сотрудникам помогать другим.

Одной из таких программ является Месяц всеобщей помощи. Сотрудники Riot последние семь лет занимались волонтерской работой и помогали местным благотворительным организациям. Этот год не стал исключением.

Большинство стран отменили ковидные ограничения, благодаря чему компании Riot удалось провести десять мероприятий в своих офисах в Лос-Анджелесе, Сент-Луисе, Сан-Паулу, Гонконге, Сеуле, Мехико, Шанхае и Сингапуре. Каждый офис нашел, чем поддержать местное сообщество: от помощи студентам и вклада в продовольственные банки до уборки на пляжах.

> *В августе 2022 года Riot Games пригласила 16 наших подопечных в свой офис в рамках программы выбора профессии. Им показали, как устроена работа компании и рассказали о разных карьерных возможностях в игровой индустрии. Это был познавательный и увлекательный опыт для учащихся! Club Rainbow с радостью продолжит сотрудничество с Riot Games и в будущем".*
>
> София Лим, помощница исполнительного директора Club Rainbow (Сингапур)

ВЛИЯНИЕ СОТРУДНИКОВ RIOT

Легендарная программа поддержки

Мы всегда ищем новые способы порадовать наших игроков, как в играх, так и в реальном мире. В рамках легендарной программы поддержки волонтеры из Riot находят игроков с уникальными историями, которые выделяются на общем фоне. Наши сотрудники стараются сделать для таких игроков нечто особенное.

В этом году один из наших игроков опубликовал на Reddit признание в любви League of Legends.

Он рассказал о том, что у него пропадает зрение из-за глаукомы, и скоро он сыграет в Лигу в последний раз. Сотрудники Riot передали его историю фонду социального влияния, и этот игрок стал участником нашей легендарной программы поддержки. Мы записали для него аудиокнигу по нашему комиксу о Люкс и напечатали на 3D-принтере посох Люкс и ружье Сенны, чтобы ему не пришлось расставаться с магией Рунтерры.

Проект по сохранению корейской культуры и истории

Мы уже десять лет сотрудничаем с Администрацией культурного наследия Южной Кореи, которое восстанавливает и защищает национальные сокровища страны. В этом году нам удалось отыскать ценную реликвию династии Чосон XIX века. Кроме того, 4,1 миллиона корейских игроков поучаствовали в событии в League of Legends, посвященном богатой истории Кореи и необходимости сохранить ее наследие.

> *Данный проект фонда социального влияния Riot выделяется тем, что существует уже более десяти лет. Объяснить новому поколению важность культуры и исторического наследия бывает непросто, ведь для этого нужно преподнести информацию в интересной и увлекательной форме. Администрация культурного наследия очень благодарна Riot Games за неизменную преданную помощь. Усилия компании в этом направлении сложно переоценить".*

Юнг-Ки Янг, заместитель директора Администрации культурного наследия Южной Кореи

Игроки подпитывают наши амбиции.

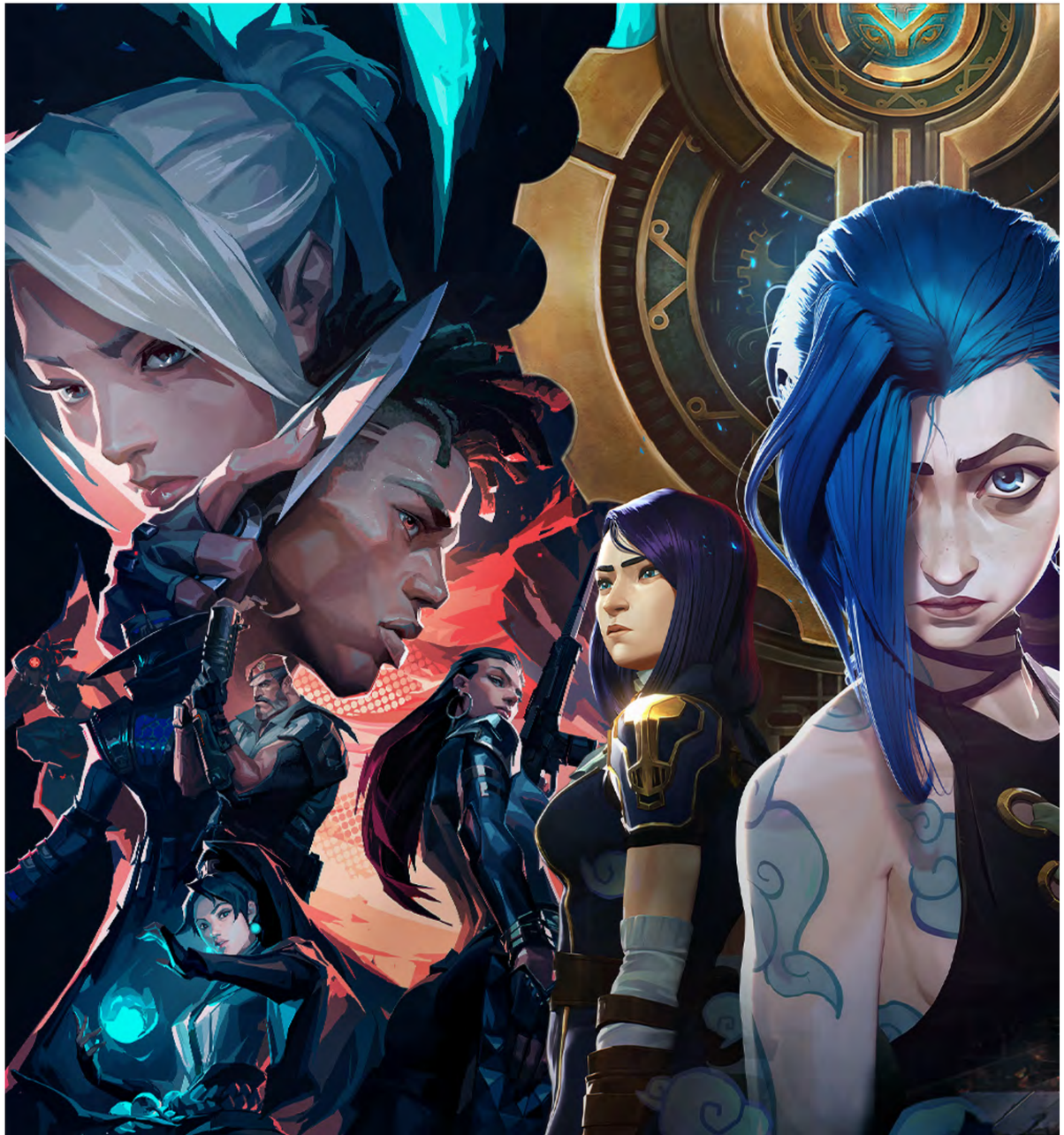
Мы расширили вселенные наших игр, чтобы сделать их более иммерсивными, и изменили подход к дизайну персонажей, чтобы они лучше отражали разные части мирового сообщества. Это привело к появлению новых аутентичных историй, у которых есть все шансы выдержать испытание временем. Мы также предоставили игрокам возможность стать супергероями в реальной жизни, приняв участие в сборе средств на благотворительность через события в играх, чем они не преминули воспользоваться!

Представленность в играх

Игры, которые мы создаем сегодня, должны оставаться актуальными еще долгие годы. Когда подростки, которые играют в наши игры сейчас, впервые сыграют в них со своими детьми, они должны приносить им такую же радость, как и сейчас. Мы стараемся создавать разнообразных, живых и аутентичных персонажей не только для того, чтобы улучшить представленность сегодня, но и для того, чтобы миры наших игр оставались актуальными в будущем.

в 2022 году мы создали ряд новых чемпионов и агентов, вдохновленных самыми разными сообществами со всего мира. Мы привлекали к работе экспертов, группы самореализации и международных экспертов, чтобы результат был аутентичным и репрезентативным.

* Создавая нового чемпиона или агента, мы собираем настоящую суперкоманду, обращаясь к региональным сотрудникам Riot и членам групп самореализации, чтобы они оценили дизайн, историю героя и общее стилистическое направление. Поскольку мы создаем персонажей, вдохновленных разными культурами, которые до сих пор нечасто встречаются в играх, мы стараемся вовлечь в процесс как можно больше экспертов.



Чемпионы League of Legends

Всего в мире League of Legends в 2022 году появилось пять новых чемпионов, среди которых единственным мужчиной был К'Санте. Остальные четыре дамы разнообразили Рунтерру, позволив взглянуть на нее новыми глазами: от одержимой демоном радости воительницы до императрицы бездушной бездны.

Эти новые чемпионки разительно отличаются друг от друга, но кое-что общее у них есть: все это сильные женщины, самостоятельно добившиеся успеха. Если вы попытаетесь загнать их в какие-то рамки, те просто разлетятся вдребезги.

Рената Гласк

Химбаронесса, контролирующая Заун в лучших традициях безжалостного капитализма.

Нила

Одержимая демоном радости воительница, уничтожающая своих врагов с улыбкой на лице.

Бел'Вет

Императрица Бездны воплощает таинственную сущность, которая одновременно не хочет ничего и жаждет всего сразу.

Зери

Искра Зауна, которая молнией проносится по Ущелью.

К'Санте

К'Санте, последний выпущенный в 2022 году чемпион, – совместное творение нескольких команд, которые хотели, чтобы в Лиге появился необычный герой. Танк, способный отказаться от защиты, чтобы бросить вызов самым опасным дуэлянтам. Этот персонаж отсылает нас к западноафриканской культуре и приглашает по-новому взглянуть на темнокожее население Рунтерры. Прославленный охотник на монстров, который ставит перед собой амбициозные цели, но, стремясь к ним, невольно ранит самых близких людей.

При создании К'Санте сотрудникам Riot Games потребовалось проконсультироваться с несколькими группами самореализации, чтобы правильно передать особенности сообществ, послуживших источником вдохновения для персонажа.

> ***Я долго размышлял над тем, чем новый темнокожий чемпион может отличаться от тех, кто у нас уже есть. Сенна, Люциан, Экко, Релл и Пайк – потрясающие персонажи... Но все они хороши вопреки чему-то. Характер каждого из них сформировался под воздействием не самых приятных обстоятельств. Судьбы этих героев сложились под влиянием внешних сил, над которыми у них не было власти.***
>
> ***Конечно, нельзя назвать это исключительно проблемой перечисленных чемпионов. Множество отличных персонажей обрели себя под воздействием пережитых трудностей. Однако при таком большом разнообразии чемпионов, как в Лиге, нужно учитывать разные перспективы. В игре до сих пор не было темнокожего чемпиона, на судьбу которого борьба с трудностями не оказала решающего воздействия. Того, кто был бы хозяином своей судьбы – например, как Гарен. Вот такого темнокожего персонажа мы и решили создать. У него есть проблемы, но он берет инициативу в свои руки и управляет своей жизнью. Это герой Назумы", – AzuBK***

Новые агенты VALORANT

В отличие от чемпионов Лиги, агенты VALORANT не просто вдохновлены существующими в реальном мире культурами, но и напрямую представляют их.

Fade

В дизайне Fade переплелись менди, назары, коты, сны и кошмары – все это важные элементы турецкой культуры. Команда VALORANT консультировалась с турецкими сотрудниками Riot и командой локализации, чтобы создать агента, который представлял бы турецкую культуру, и при этом избежать стереотипов, которые часто встречаются в играх.

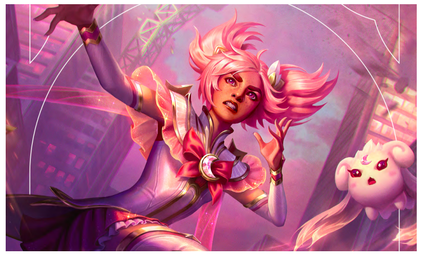
Harbor

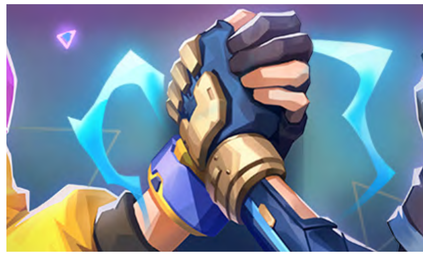
Разрабатывая агента индийского происхождения по имени Harbor, команда VALORANT консультировалась не только с индийскими работниками Riot, но и с научным сотрудником, чтобы получить более полную информацию о богатой истории, культуре и мифологии Индии. В результате удалось создать нешаблонного искателя приключений и сокровищ, который обогатил мир VALORANT.

Neon

Пока в League of Legends бесчинствовала Зери, в VALORANT появилась Neon, филиппинский агент из Манилы – быстрая как молния и такая же яркая. Наш филиппинский разработчик сотрудничал с командой в Сингапуре, чтобы создать Neon. Озвучила ее филиппинская актриса, а в официальном анонсе приняла участие филиппинская певица Илона Гарсия.

Внутриигровые события





Звездные защитники спешат на помощь

Вселенная Звездных защитников представлена коллекцией историй, игровых режимов и косметических предметов в стиле аниме о девочках-волшебницах. Эти девочки живут в параллельной реальности, где некоторые из наших чемпионов героически борются со злом. Игроки в League of Legends, Wild Rift, Legends of Runeterra и Teamfight Tactics со всего мира объединились, чтобы спасти вселенную. Для этого они покупали косметические предметы, участвовали во внутриигровых событиях, приуроченных к благотворительным сборам, и просто наслаждались миром Звездных защитников.

Наши команды по всему миру приложили немало усилий, чтобы подарить игрокам незабываемые впечатления и достойно представить жанр, который послужил источником вдохновения для Звездных защитников. Сотрудники Riot в Китае собрали целую книгу фанатских рисунков, напоминающих популярные в Японии и Китае додзинси. А корейские игроки были приятно удивлены, услышав, как официальный гимн Звездных защитников 2022 года, песню Портера Робинсона “Everything Goes On”, исполняет звезда K-pop Chungha.

В США Звездные защитники появились на крупнейшем в Северной Америке аниме-фестивале Anime Expo. На Филиппинах наша команда из азиатско-тихоокеанского региона организовала в аниме-кафе в Маниле художественную школу Звездных защитников. Наконец, в Бразилии сотрудники Riot развернули особенно бурную деятельность: они договорились о сотрудничестве с местными ресторанами, создали для бразильских игроков специальный вебсайт, а также отправили Звездных защитников на конвенцию Anime Friends.

В рамках кампании Звездных Защитников фонд социального влияния собрал 5 миллионов долларов.

Набор "Возвращение" в VALORANT

В 2022 году мы попросили игроков в VALORANT проголосовать и выбрать четыре ранее выпущенных облика оружия, которые они хотели бы снова увидеть в игре. Так появился набор "Возвращение". Половина выручки от его продаж и вся выручка от продаж дополнительных аксессуаров были направлены в фонд социального влияния Riot Games. Всего на благотворительность было таким образом собрано **4,5 миллиона долларов**.

Голосование за благотворительность

Мы всегда рады предоставить нашим игрокам возможность поучаствовать в благотворительности. В 2022 году мы решили пойти еще дальше и позволить им выбрать, как фонд социального влияния распределит 6,2 миллиона долларов среди благотворительных организаций в 28 регионах. Так как все отобранные нами организации (по три на регион) служат благим целям, две из них получили по 25% собранных в регионе средств, а победитель голосования получил 50%.

РЕЗУЛЬТАТЫ ГОЛОСОВАНИЯ ЗА БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ

775 тысяч

игроков участвовало в голосовании

6,2 миллиона долларов

собраны и распределены

83

благотворительные организации

15 тысяч долларов

минимальная сумма, полученная благотворительными организациями

Инклюзивность в играх

Локализация

Локализация в Riot Games – это не просто перевод слов с одного языка на другой. Задача наших команд локализации – сделать так, чтобы персонажи и события в наших играх органично вписывались в местный языковой контекст и находили отклик в любой культуре и сообществе. Суть локализации в том, чтобы взять игру на одном языке и перевести ее так, чтобы игрокам из других стран казалось, что ее изначально создавали специально для них.

Наши команды локализации также участвуют в создании новых агентов вроде Fade, постоянно принимают решения относительно перевода и (при необходимости) изменения имен и названий, а также помогают нам с переводом видео с киберспортивных турниров. В 2022 году наша команда организовала рабочий процесс так, что перевод трансляций турниров становился доступен менее чем через сутки после события.

Локализация сокращает расстояние между игрой и игроками. Именно к этому стремится Riot.

Вот почему в 2022 году мы решили приблизиться к игрокам в Юго-Восточной Азии. Благодаря команде локализации мы смогли самостоятельно издать все наши игры в этом регионе после завершения десятилетнего сотрудничества с Garena, которая ранее была издателем League of Legends.

Take This

Take This

Совместно с НКО Take This, поддерживающей людей с психическими расстройствами в игровом сообществе, мы создали образовательную программу для стримеров, которая учит бережно относиться к душевному здоровью участников сообщества и своему собственному. В частности, в программе содержатся рекомендации о том, как справляться с выгоранием, соблюдать личные границы, бороться с суицидальными мыслями и следить за собственным психическим здоровьем в целом.

Кроме того, они создали отдельную серию видеороликов для сообществ людей с разным цветом кожи, посвященных их душевному здоровью и опыту обращения за медицинской помощью. Каждую дискуссию с игроками, разработчиками игр и создателями контента проводил специалист в области психического здоровья.

> *Благодаря поддержке, которую Riot Games оказала нам в 2022 году, мы наконец начали выпускать материалы, до которых у нас долгие годы не доходили руки. Щедрое финансирование от Riot позволило Take This нанять новых сотрудников и освободить время для создания инновационных руководств по психологической поддержке для стримеров. Более того, мы выпустили целую серию видео об идентичности и психическом здоровье в игровой индустрии, чтобы помочь людям, страдающим от дискриминации. Компания Riot Games доверилась нам и не ограничивала нашу свободу, что позволило нам создать по-настоящему полезные материалы."*
>
> Ева Кревошей
> Исполнительный директор Take This

Доверие и безопасность

Для нас важно доверие и безопасность, и мы стремимся сделать общение в сети максимально безопасным и комфортным для всех, кто играет в наши игры.

При разработке и поддержке наших игр мы следуем стандартам, принятым в отрасли, а также общему регламенту Европейского союза по защите персональных данных (GDPR).

Безопасность в сети – hCaptcha

Мы понимаем, как важны для игроков их учетные записи и прогресс в играх. В 2021 году мы ввели возможность дополнительно защитить учетные записи Riot с помощью двухэтапной аутентификации на основе электронной почты. В 2022 году мы добавили проверку hCaptcha при регистрации, чтобы уменьшить количество фальшивых учетных записей. Кроме того, hCaptcha помогает нам защищать существующие учетные записи от попыток взлома с помощью грубого подбора пароля.

Боты и фальшивые учетные записи нарушают соревновательную целостность и зачастую портят удовольствие от игры. Кроме того, они представляют опасность с точки зрения защиты данных, так как нарушители нередко используют их для атаки на наших игроков и системы в надежде получить неавторизованный доступ.

Мы храним информацию только до тех пор, пока она вам нужна

Иногда люди уходят из игры и уже не возвращаются. Мы будем хранить вашу информацию, только если она еще может вам понадобиться. В противном случае мы ее удалим.

В 2022 году мы объявили о решении удалять учетные записи, которые долгое время были неактивны и которыми вообще не особо пользовались. Например, если владелец учетной записи никогда ничего не покупал, мало играл и почти ничего не разблокировал в наших играх, то очевидно, что они ему больше не интересны. Мы уважаем решения наших игроков и серьезно относимся к защите их персональных данных, поэтому отныне подобные учетные записи будут удалены. Однако восстановить их очень просто, так что игроки всегда смогут вернуться.

Право знать

Вы имеете право знать, что именно мы знаем о вас. Это кажется очевидным, однако многие компании предпочитают скрывать подобную информацию за густыми клубами дыма. Это не бой в VALORANT, так что вы можете в любой момент развеять этот дым и поинтересоваться о том, что мы знаем о вас. Достаточно просто спросить.

В 2022 году мы обработали более 292 тысяч запросов личной информации от игроков, тогда как в прошлом году их было 200 тысяч. В некоторых регионах мы обязаны это делать, но эта функция в любом случае доступна для всех пользователей. Почти вся имеющаяся у нас информация касается игрового процесса, и получить к ней доступ можно напрямую из клиента игры.

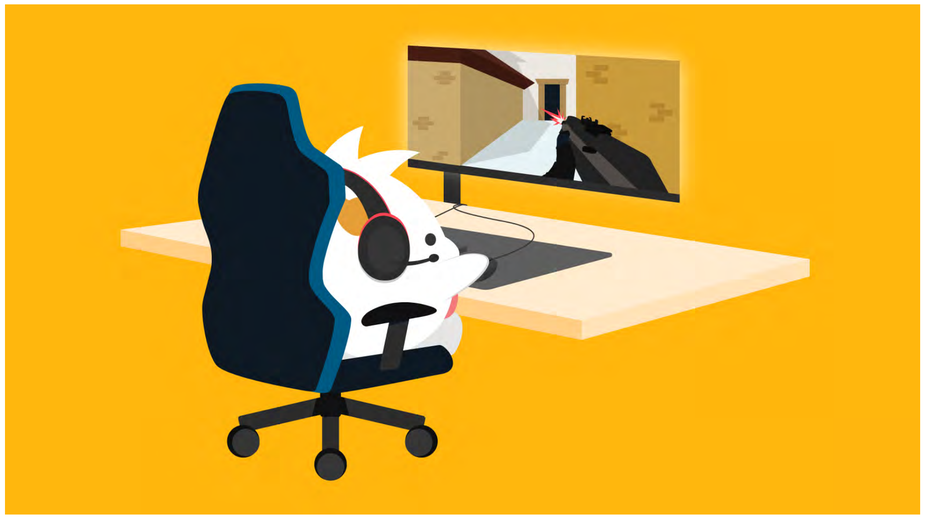
Улучшение взаимодействия между игроками

Улучшение взаимодействия между людьми в играх и сетевых сообществах – одна из самых непростых задач, стоящих не только перед Riot, но и перед всей игровой индустрией в целом. Нам хорошо известно о существующих проблемах. Мы видели видеозаписи, слышали жалобы на неадекватное поведение, да и сами сталкивались с ним в матчах.
Какие же меры мы принимаем?

В 2022 году мы объединили усилия с Ubisoft, чтобы использовать продвинутые методики машинного обучения, которые, в сочетании с автоматизированными системами, помогают нам улучшать сетевые сообщества. Сотрудничая с Ubisoft, мы ускоряем поиск негативных высказываний и назначение наказаний. Это важно, ведь мы имеем дело с огромным количеством пользователей.

Сейчас боты в основном анализируют текстовую переписку, но в 2022 году мы также запустили первую версию программы автоматического анализа голосовых данных. Сейчас проходит бета-тест данной функции, но мы рассчитываем на то, что уже в 2023 году сможем эффективнее модерировать голосовые чаты.

Новые меры уже принесли результаты. **В 2022 году мы получили 2,4 миллиарда жалоб – на 0,5 миллиарда меньше, чем в 2021 году.** Это значит, что наши боты смогли отследить немало негативных высказываний в чатах и проявлений нечестной игры и разобраться с ними до того, как игрокам понадобилось писать жалобу.



СЛЕДУЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ

Мы гордимся достижениями наших сотрудников и игроков в 2022 году. Однако, подобно Виктору, мы стремимся к эволюции и не собираемся останавливаться на достигнутом.

* Одной из наших целей является поддержка следующих поколений разработчиков и будущих сотрудников Riot. Открыв перед учащимися из малообеспеченных семей новые возможности, мы надеемся предоставить равные шансы всем, кто стремится попасть в игровую индустрию, а также сделать мир в сети и за ее пределами максимально безопасным.

Центр технологии и предпринимательства SoLa Impact

Центр технологии и предпринимательства SoLa Impact, построенный при участии Riot Games, торжественно открылся в Лос-Анджелесе в августе 2022 года. Он подарит новые возможности следующему поколению специалистов, предоставляя бесплатное обучение в сфере IT.

Riot Games направила 2,25 миллиона долларов на строительство этого центра площадью более 1200 квадратных метров. В нем находится арена для киберспортивных турниров, лаборатория робототехники, зал с VR-гарнитурами и музыкальная студия. Каждый год более тысячи студентов смогут бесплатно обучаться в нем анимации, графическому дизайну, программированию и созданию цифрового контента.

Мы хотим, чтобы больше темнокожих людей получили доступ к технологиям и стали игровыми разработчиками, киберспортсменами, специалистами в сфере IT, руководителями и предпринимателями.

> *О таком партнере, как Riot Games, любая НКО может только мечтать. Без технических рекомендаций и поддержки со стороны этой компании нам не удалось бы построить Центр технологии и предпринимательства SoLa Impact. Руководители и сотрудники Riot помогли нам создать в Лос-Анджелесе такое место, где будут готовить новое поколение темнокожих специалистов в сфере IT и развлечений. Я хочу поблагодарить Riot Games от лица фонда SoLa I CAN, а также сотен наших студентов и их семей!"*
>
> Дэниэл Росоув
> Директор по работе с партнерами SoLa Impact

Инвестирование в сообщество

VALORANT Champions Tour (VCT) Game Changers

Первый турнир VCT Game Changers, который Riot Games провела в 2022 году, собрал больше просмотров, чем все предыдущие женские турниры по VALORANT, и занял второе место по просмотрам среди всех женских киберспортивных мероприятий в принципе. Инициатива Game Changers была создана в 2021 году, чтобы открыть женщинам путь на соревновательную сцену с помощью турниров и мероприятий, организованных сообществом. В 2022 году лучшие команды из всех регионов впервые собрались в одном месте, чтобы побороться за кубок VCT Game Changers.

Программа погружения в киберспорт

Программа погружения в киберспорт Riot, созданная в сотрудничестве с Gaming 'Cxmmunity' Co., – это комплексная программа обучения основам киберспорта для студентов из недостаточно представленных групп населения США. Киберспорт – специфическое направление, карьеру в котором зачастую нужно начинать в раннем возрасте. В рамках данной программы ученики узнают обо всех видах профессий, существующих внутри этой индустрии: от организаторов мероприятий до специалистов по развитию бизнеса и коммуникациям.

Работая напрямую с колледжами и университетами, в которых исторически учится большое количество темнокожих, организаторы программы обучают следующее поколение киберспортсменов. В первый год существования программы мы работали с университетом Джонсона С. Смита. В 2022 году мы расширили программу, и в ней смогли поучаствовать студенты Говардского, Оквудского, Южного университета, колледжа Морхаус, Центрального университета Северной Каролины, университета Джонсона С. Смита и Хамптонского университета.

Встреча рабочей группы по разнообразию, равенству и самореализации в игровой индустрии

Компания Riot предоставила Американской ассоциации производителей развлекательного ПО (ESA) свой офис в Лос-Анджелесе для организации первой двухдневной встречи рабочей группы по разнообразию, равенству и самореализации в игровой индустрии. Лидирующие игровые компании обсудили основные проблемы, с которыми они столкнулись в последние годы, поделились друг с другом опытом и идеями, а также подготовили планы для улучшения игровой индустрии в целом и своих организаций в частности.

Инновационный проект IDEO

Вместе с IDEO, центром Джоан Ганз Куни и Союзом честных игр (Fair Play Alliance) мы создали инновационный проект, в рамках которого участники представили свои идеи о том, как создать безопасные и инклюзивные виртуальные пространства, где каждый может быть самими собой. На это нас вдохновила работа Fair Play Alliance по повышению уровня комфортности в многопользовательских играх и игровых сообществах. Всего мы получили 179 предложений из 40 стран. Из них мы отобрали десять и передали им гранты суммой от 5 до 50 тысяч долларов.

СОЦИАЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ: ГЛАВНОЕ

→ Благодаря игрокам в фонд социального влияния Riot Games в 2022 году поступило **15,6 миллиона долларов**

→ Около двух тысяч сотрудников Riot в США пожертвовали более **331 тысячи долларов** на благотворительность. Затем компания удвоила эту сумму, и всего в НКО было направлено более **694 тысяч долларов**.

→ Сотрудники Riot Games собрали более **64 тысяч долларов** для организации The People Concern, приняв участие в благотворительной распродаже выпечки и сувенирной продукции.

→ **60 студенток** приняли участие в летней стажировке, организованной совместно с Girls Who Code.

Технологические пожертвования

Технологии стремительно развиваются. Чтобы ликвидировать цифровой разрыв между разными группами населения, отдел IT Riot предоставляет высококачественное компьютерное оборудование учащимся, которые в нем нуждаются. В 2022 году мы пожертвовали 694 устройства, включая MacBook Pro, iMac, ноутбуки и стационарные ПК, трем старшим школам и девяти НКО, которые работают над тем, чтобы у малообеспеченных сообществ по всей стране был доступ к технологиям и возможность изучать гуманитарные и ночные науки.

> *Устройства, подаренные компанией Riot Games, очень пригодились учащимся старшей школы USC Hybrid High. Благодаря появлению MacBook Pro ученики смогли написать доклады, которые мы назвали "креативными дипломными работами". Например, одна ученица посвятила свой доклад Леймерт-парку, а другой ученик стал автором проекта о представленности латиноамериканцев в игровой индустрии".*
>
> Сара Батизы, заместитель директора по учебной работе для подготовки к поступлению в колледж в USC Hybrid High

Гранты на поддержку расового равноправия

В 2020 году фонд социального влияния Riot Games создал программу, выделяющую гранты на поддержку расового равноправия в рамках борьбы с дискриминацией. С тех пор гранты получили Американский союз защиты гражданских свобод (ACLU Foundation), проект "Невиновность" (The Innocence Project), ColorStack и Gameheads.

В этом году грант суммой 200 тысяч долларов достался Recidiviz – НКО, чья команда технических специалистов занимается проблемами социального и уголовного правосудия, собирая информацию для лиц, принимающих решения в данной сфере, чтобы исключить несправедливые обвинения. Сотрудники Riot также оказывают получателям гранта помощь в течение всего года. Каждый помогает по-своему: группа "Riot Hyap" проводит образовательные беседы, техническая команда передает школам ноутбуки, международный отдел киберспорта оплачивает билеты на Чемпионат мира по League of Legends и так далее.

> *В 2021 году компания Riot Games стала для нас незаменимым партнером. Благодаря «Riot Hyap» в 2022 году мы смогли нанять менеджера по работе с сообществом, а также менеджера по маркетинговым коммуникациям. В результате качество наших услуг выросло, о нас узнало больше людей, и в том же году к нам присоединилось более двух тысяч человек. Мы благодарны Riot Games за оказанную поддержку и надеемся, что в будущем мы продолжим работать вместе".*
>
> Джерон Петти
> Основатель и генеральный директор ColorStack

Поддержка недостаточно представленных разработчиков

В 2020 году Riot вложила 10 миллионов долларов в программу поддержки недостаточно представленных разработчиков и стартапов в игровом сообществе. Мы продолжили финансирование этой программы и в 2022 году. На сегодняшний день мы сотрудничаем с 15 студиями, работающими над разнообразными проектами.

В 2022 году мы финансировали следующие компании:

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

Экологичность

Мы твердо намерены уменьшить углеродный след Riot Games, оптимизировав рабочие процессы и логистику в компании. Получив возможность распределить средства, собранные нашим фондом социального влияния, множество игроков выбрало организации, защищающие окружающую среду, вроде Всемирного фонда дикой природы, The Borneo Project, Rainforest Rescue и Cultiva. После голосования за благотворительность 2022 года около 1,5 из собранных 6,2 миллиона долларов были направлены организациям, которые борются с глобальным потеплением.

В 2022 году мы впервые провели тщательные расчеты выбросов парниковых газов компанией Riot Games за предыдущий год, чтобы узнать, какие у нас показатели в каждой из трех категорий, что является основным источником выбросов и что мы можем сделать, чтобы улучшить ситуацию в будущем. И вот результаты:

Что такое углеродный след?

Это совокупность парниковых газов, включая диоксид углерода (CO2), которые выбрасываются в атмосферу и оказывают долгосрочное влияние на климат. Протокол о парниковом газе – это мировой стандарт для учета подобных выбросов компаниями государственного и частного секторов.

Категория 1 – это выбросы непосредственно из собственных или контролируемых компанией источников (офисов, центров обработки данных и т. д.).
1 735 тонн CO2-эквивалента

Категория 2 – это выбросы, которые образуются из-за потребления энергии (в основном электричества) самой компанией или контролируемыми ей источниками (офисами, центрами обработки данных и т. д.).
6 907 тонн CO2-эквивалента

Категория 3 – это все прочие выбросы, которые возникают в результате деятельности организации: транспортировка продуктов, путешествия, использование публичных облаков и так далее.
92 369 тонн CO2-эквивалента

tCO2e

ОБЩИЙ ОБЪЕМ ВЫБРОСОВ ПАРНИКОВЫХ ГАЗОВ ЗА 2021 ГОД = 101 011 ТОНН CO2-ЭКВИВАЛЕНТА

Поскольку большая часть нашего углеродного следа пришлась на третью категорию, мы решили рассмотреть ее подробнее.

ВЫБРОСЫ ТРЕТЬЕЙ КАТЕГОРИИ

Что мы планируем предпринять?

Мы определили, из-за каких действий компаний увеличивается ее углеродный след. Теперь мы можем установить цели по уменьшению выбросов в данных категориях и стремиться к тому, чтобы не превышать определенный порог. Вероятно, нам понадобится некоторое время, чтобы оптимизировать рабочие процессы компании. Мы знаем, что нам предстоит еще много работы в этом направлении, но мы обязательно продолжим собирать данные и публиковать их в наших отчетах каждый год.

СПАСИБО

Публикуя этот отчет, мы хотим показать, что всегда стараемся порадовать наших игроков и принести пользу игровому сообществу.

Каждое принятое нами решение служит этим целям. Мы хотим улучшать и развивать не только собственную компанию, но и игровую индустрию в целом. К счастью, мы не одиноки в этом желании. У нас есть множество партнеров, которые стремятся к тем же целям и помогают нам менять мир. Они помогли нам упростить процесс участия наших игроков в благотворительности.

Если вы прочитали наш отчет, то наверняка уже поняли, что всеми успехами мы обязаны нашим игрокам. Именно благодаря им компании Riot Games удается собирать средства для самых разных НКО. Миллионы людей по всему миру помогают нам каждый день, отправляясь в джунгли, устанавливая Spike, собирая демасийскую колоду в LoR и обновляя магазин, чтобы получить трехзвездочных кэрри.

Мы от всей души благодарим всех, кто играет в наши игры.

Компания Riot Games будет и дальше вас радовать. Мы надеемся, что нам удастся создать более инклюзивное сообщество, которое будет меньше загрязнять окружающую среду и активнее поддерживать благотворительные организации. Мы продолжим делать отличные игры и менять этот мир к лучшему.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПАРТНЕРЫ

9 Dots

Академия интерактивных искусств и наук

(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

Врачи без границ

Eden Reforestation Projects

Foyle Search and Rescue

Gameheads

Gaming ‘Cxmmunity’ Co.

Games for Change

Girls Who Code

GlobalGiving

Проект Hidden Genius

Human I-T

Humanitarian OpenStreetMap

ImpactAssets

Infinity Sports

Международный медицинский корпус

I Play Games!

Центр Джоан Ганз Куни под эгидой Sesame Workshop

LA Food Bank

Latinx in Gaming

OpenIDEO

Польский Красный Крест

Press Start Academy

Public Good Projects

Reboot Representation

Recidiviz

Фонд I CAN SoLA Impact

State Farm

Take This

Teens Exploring Technology

Tec Leimert

The People Concern

Valence

Youth Guidance

ЕЖЕГОДНЫЙ ОТЧЕТ ПО РАЗНООБРАЗИЮ И САМОРЕАЛИЗАЦИИ ЗА 2022 ГОД

RIOT GAMES