



# 2022 ΕΤΗΣΙΑ ΕΚΘΕΣΗ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΥ







ΜΙΑ ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ

# Οι παίκτες αποτελούν την κινητήρια δύναμη που τροφοδοτεί ό,τι κάνουμε.

Οι παίκτες αποτελούν την κινητήρια δύναμη που τροφοδοτεί ό,τι κάνουμε. Η από μέρους μας προσφορά παιχνιδιών και εμπειριών με μεγάλη απήχηση στις κοινότητες ανά τον κόσμο καθίσταται δυνατή, επειδή οι Rioter εξελίσσουν συνεχώς την εμπειρία παιχνιδιού. Τα παιχνίδια μπορούν να κάνουν μια πραγματική διαφορά που διαρκεί στον κόσμο γύρω μας. Για αυτόν τον λόγο είναι σημαντικό να προσπαθούμε συνεχώς να βελτιωνόμαστε, ενώ παράλληλα να συνεχίζουμε να τηρούμε την αποστολή μας, η οποία κάνει τη Riot πραγματικά μοναδική.

Ως εταιρεία, πιστεύουμε πως είμαστε υπεύθυνοι και για τους παίκτες μας και για τους Rioter. Στις ευθύνες αυτές συμπεριλαμβάνεται η προσφορά στις τοπικές κοινότητες μέσω φιλανθρωπικών εκδηλώσεων, από τις οποίες το Ταμείο Κοινωνικού Αντίκτυπου της Riot Games λαμβάνει εκατομμύρια δολάρια από τους παίκτες και είναι έτοιμο να τα προσφέρει σε περίπτωση ανθρωπιστικής κρίσης. Είμαστε μια εταιρεία στην οποία συμβάλλουν όλοι οι Rioter για να δημιουργήσουν ένα περιβάλλον, στο οποίο όλοι

αισθάνονται ότι οι απόψεις τους ακούγονται και οι ίδιοι παραμένουν ορατοί και αντιμετωπίζονται με αξιοπρέπεια και σεβασμό. Σημαίνει να αξιοποιούμε τις διαφορετικές προοπτικές και τις πολιτιστικές μας εμπειρίες για να δημιουργούμε αυθεντικούς Ήρωες και Agents στα παιχνίδια μας. Χρειάζονται επενδύσεις, χρειάζεται να ανοίγουμε την πόρτα σε ταλέντα που έως τώρα δεν είχαν πρόσβαση στον κλάδο του gaming και της ψυχαγωγίας, ώστε να διασφαλίσουμε πως η επόμενη γενιά των ηγετών του gaming θα αντιπροσωπεύει τον σύγχρονο κόσμο.

Η εξέλιξη του πολιτισμού και ο παγκόσμιος αντίκτυπος είναι ένα τεράστιο εγχείρημα. Δεν πρόκειται για το αποτέλεσμα ενός ανθρώπου ή μιας ομάδας, αλλά για το αποτέλεσμα της ευρύτερης συνεργασίας των παικτών, των συνεργατών και των Rioter. Είμαστε πολύ τυχεροί που αποτελούμε μέρος αυτής της απίστευτης κοινότητας παιχνιδιών—μιας βιομηχανίας που εκτείνεται στην ποικιλόμορφη ανθρώπινη εμπειρία σε όλο τον κόσμο και μας επιτρέπει να συνδεόμαστε πραγματικά.

**Οι ομάδες μας μοιράζονται έναν κοινό στόχο, τη δημιουργία ενός ποικιλόμορφου μέλλοντος για το gaming, χωρίς αποκλεισμούς, με επιρροή σε παγκόσμιο επίπεδο.**

Όταν η Riot ξεκίνησε να κοινοποιεί αυτές τις αναφορές το 2019, το έκανε με στόχο τη διαφάνεια. Διαφάνεια με τα δεδομένα μας, τα προγράμματα που δημιουργούσαμε και την πρόοδο που σημειώναμε σε όλους τους τομείς της επιχείρησης. Από τότε η δουλειά μας έχει εξελιχθεί, αλλά η εξέλιξη είναι από τη φύση της μια διαδικασία που δεν ολοκληρώνεται ποτέ. Κάθε χρόνο, ο στόχος αυτής της αναφοράς είναι να δείξουμε την πρόοδο που έχουμε σημειώσει, για να χτίσουμε ένα καλύτερο κόσμο και μέλλον για τη Riot, για τον κλάδο του gaming και για τους παίκτες.



**Patty Dingle**  
Γενική Διευθύντρια  
Διαφορετικότητας και  
Ένταξης



**Jeffrey Burrell**  
Γενικός Διευθυντής  
Κοινωνικού  
Αντίκτυπου



# Σε αυτήν την αναφορά

---

## **01 ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΔΥΝΑΜΙΚΟ..... 04**

Τα στατιστικά.....05

Νεοσύλλεκτοι.....07

Οφέλη.....09

## **02 ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ .....10**

Ομάδες Ένταξης των Rioter (RIG) ..... 11

Ταμείο Κοινωνικού Αντίκτυπου.....12

Αντίκτυπος των Rioter .....13

## **03 ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ ΠΑΙΚΤΩΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΩΣ.....16**

Εκπροσώπηση εντός του παιχνιδιού.....17

Εμπειρίες εντός του παιχνιδιού .....21

Ένταξη στο gaming.....22

Εμπιστοσύνη και ασφάλεια.....23

## **04 Η ΕΠΟΜΕΝΗ ΓΕΝΙΑ..... 25**

Επένδυση στην κοινότητα .....27

Βιωσιμότητα.....29





# Αναπτυσσόμαστε γρήγορα, σαν τη χιονόμπαλα του Γουίλαμπ στο Φρέλιορντ.

Από το 2019 οι ομάδες μας έχουν διπλασιαστεί. Κάποτε είχαμε ένα μόνο παιχνίδι, τώρα έχουμε πέντε. Φέραμε περισσότερες εκδηλώσεις esports σε ακόμα περισσότερους παθιασμένους οπαδούς σε ολόκληρο τον κόσμο. Κυκλοφορήσαμε ένα τμήμα ψυχαγωγίας που δημιούργησε το Arcane, την πρώτη μας τηλεοπτική σειρά.

Και όλα αυτά είναι μόνο οι αλλαγές που έχουν γίνει δημόσια. Στο παρασκήνιο, συνεχίζουμε να προωθούμε μια κουλτούρα μέσω της οποίας οι Rioter μπορούν να δώσουν τον καλύτερο

και ολόκληρο τον εαυτό τους —την ταυτότητά τους, τις αντιλήψεις τους, τα στυλ τους και τις τεχνικές τους— για να προάγουμε την ένταξη, να αντιμετωπίζουμε τις προκλήσεις και να παραδίδουμε συναρπαστικές εμπειρίες στους παίκτες ανά τον κόσμο. Αυτές οι προσπάθειες δεν θα ήταν δυνατές χωρίς εσωτερικούς μετασχηματισμούς και πρωτοβουλίες, οι οποίες αναβάθμισαν την κουλτούρα της Riot, διατηρώντας παράλληλα τις αξίες που έκαναν εξαρχής αυτήν την εταιρεία μοναδική.

## ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΕΙΣ

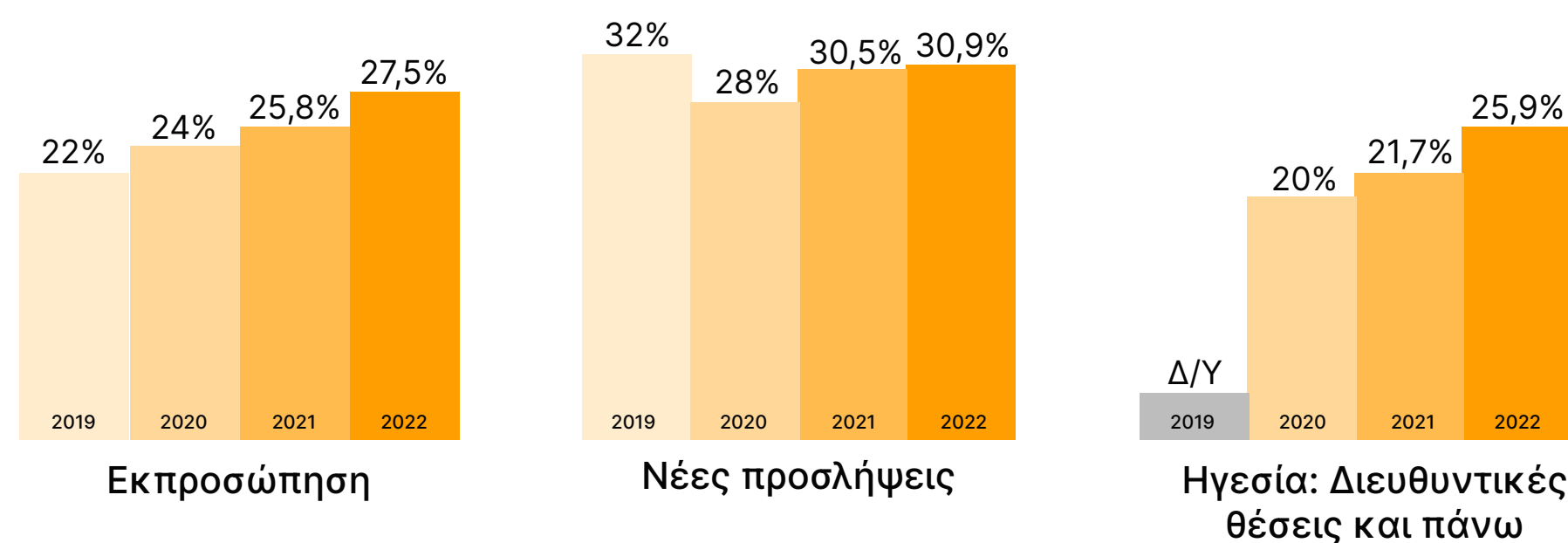
- [Πιστοποίηση από την Καμπάνια για τα Ανθρώπινα Δικαιώματα - Βαθμολογία 100](#)
- [Εξαιρετικό μέρος για δουλειά Πιστοποίηση με έγκριση 95% των Rioter](#)
- Κατετάγη #36 στη [Λίστα με τους καλύτερους χώρους εργασίας για γονείς](#)
- Συμπεριλήφθηκε στους [Καλύτερους χώρους εργασίας στον τομέα της τεχνολογίας στην Ιρλανδία](#)





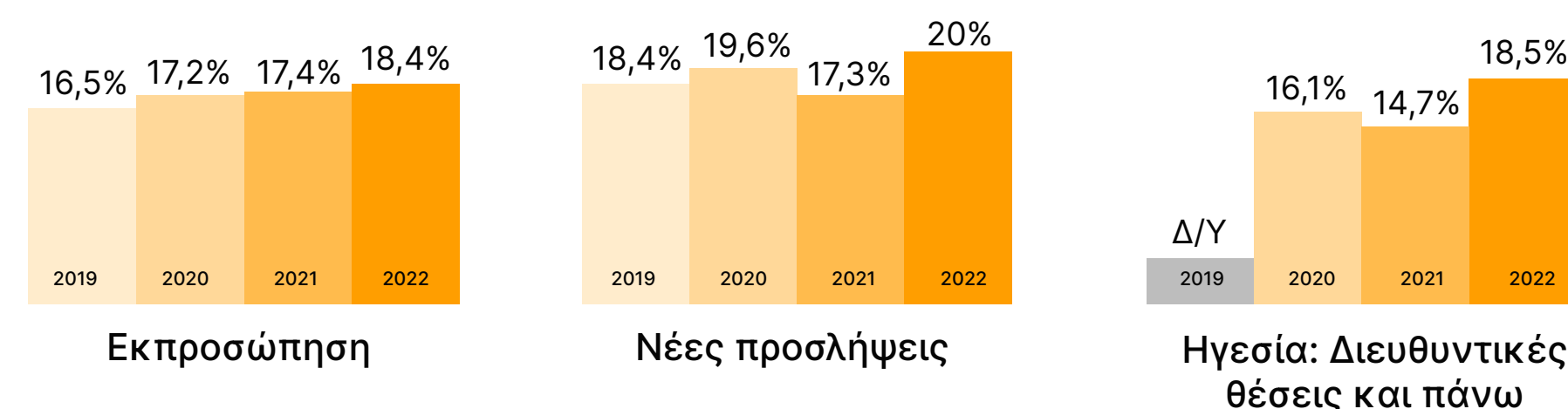
# Τα στατιστικά

## Γυναίκες Rioter



Γυναίκες = Γυναίκα, Ταυτοφυλική γυναίκα, Διεμφυλική γυναίκα

## Υποεκπροσωπούμενες μειονότητες στις ΗΠΑ



Υποεκπροσωπούμενη μειονότητα (ΥΕΜ) = Μαύροι ή Αφροαμερικανοί, Άτομα που κατάγονται από ισπανόφωνες χώρες, Άτομα λατινοαμερικανικής ή ισπανικής καταγωγής, Γηγενείς Αμερικανοί ή Αυτόχθονες Αλάσκα, Γηγενείς Χαβάης ή άλλης νήσου του Ειρηνικού Ωκεανού και Δύο ή περισσότερες φυλές στις ΗΠΑ.





## Αναλυτικότερα

Όταν ξεκινήσαμε αυτό το ταξίδι, με στόχο την καλύτερη εκπροσώπηση στα παιχνίδια και τη διαφάνεια στην πρόοδο που σημειώνουμε, γνωρίζαμε ότι θα χρειαστεί χρόνος. Όσο αναπτυσσόμασταν τα τελευταία χρόνια, αυξήσαμε το ποσοστό των γυναικών και των υποεκπροσωπούμενων μειονοτήτων σε διευθυντικούς ρόλους, σε ηγετικούς ρόλους και σε ολόκληρη τη Riot.

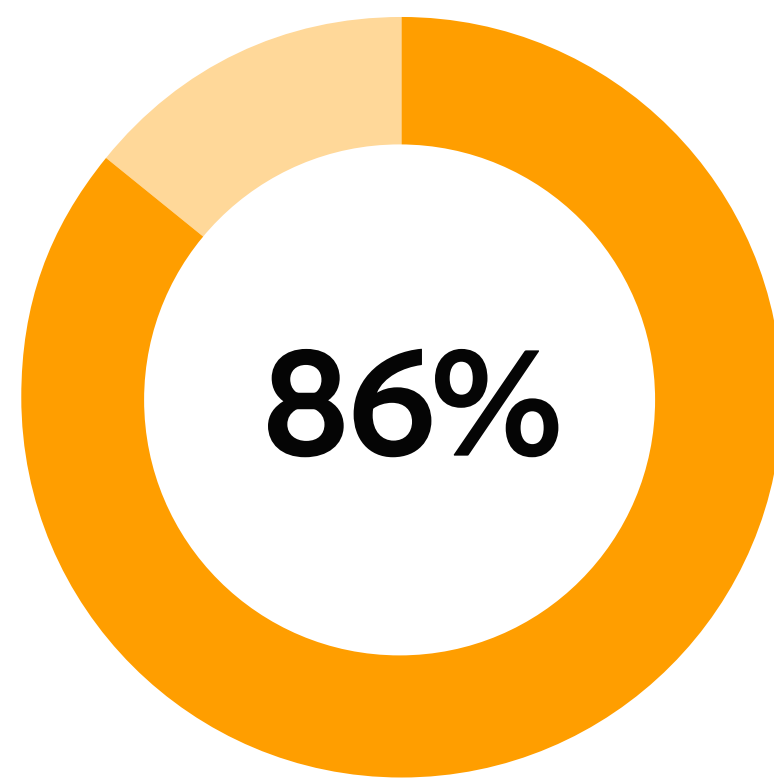
Στις ΗΠΑ, το ποσοστό των υποεκπροσωπούμενων μειονοτήτων στη Riot αυξήθηκε σε όλες τις κατηγορίες του εργατικού δυναμικού της Riot το 2022. Η παρακολούθηση αυτών των κατηγοριών ετησίως μας βοηθά να υπολογίσουμε την επιτυχία των προσπαθειών μας για Διαφορετικότητα και Ένταξη και να κάνουμε βελτιώσεις, αν δεν είναι επιτυχείς. Παρότι έχουμε σημειώσει μεγάλη πρόοδο όσον αφορά την ανάπτυξή μας, εξακολουθούμε να θέλουμε να βελτιωθούμε. Το 2023 θα συνεργαστούμε με νέους και τρέχοντες συνεργάτες που εστιάζουν στις προσλήψεις, έτσι ώστε να αυξηθεί ο αριθμός των διαφορετικών υποψηφίων που θέλουν να εργαστούν στη Riot. Επιπλέον, θα συνεχίσουμε να βελτιώνουμε τη στρατηγική μας για το Ανθρώπινο δυναμικό όσον αφορά τις προσλήψεις, τη διατήρηση και την ενασχόληση των εργαζομένων, ώστε όλοι όσοι βρίσκονται εδώ να έχουν ίσες ευκαιρίες ανάπτυξης και εξέλιξης.

Το 2022 η Riot κυκλοφόρησε μια νέα δυνατότητα στα συστήματά μας για τους Rioter με έδρα τις ΗΠΑ, με την οποία μπορούν να δηλώσουν εθελοντικά τον σεξουαλικό τους προσανατολισμό και να προσδιορίσουν την ταυτότητα του φύλου τους με εκτεταμένες επιλογές. Τα στοιχεία αυτά θα μας βοηθήσουν να υπολογίσουμε καλύτερα την ενασχόληση συγκεκριμένων κοινοτήτων των Rioter και να συλλέξουμε σημαντικά, λεπτομερή δεδομένα σχετικά με τη σύνθεση του εργατικού μας δυναμικού. Τα δεδομένα αυτά θα παρατεθούν στην έκθεση του 2023, όταν έχουμε τα δεδομένα ολόκληρου του έτους.

## Βαθμολογία δείκτη ένταξης

Κάθε χρόνο πραγματοποιούμε δύο έρευνες σε ολόκληρη τη Riot στο πλαίσιο της έρευνας Global Riot Survey (GRS). Η έρευνα GRS είναι ο τρόπος μας να καταγράψουμε τη γνώμη των Rioter για το πώς τα πηγαίνουμε, τι πηγαίνει καλά στη Riot και τους τομείς που χρειάζονται περισσότερη υποστήριξη στο μέλλον. Η έρευνα ζητά από του Rioter να απαντήσουν σε δηλώσεις όπως τις εξής: «Νιώθω πως ανήκω στη Riot», «Μπορώ να μοιράζομαι τις σκέψεις, τις απόψεις και τις αντιλήψεις μου (σχετικά με τη δουλειά ή άλλους τομείς) χωρίς να με κρίνουν οι Rioter.»

Αυτές οι απαντήσεις μας βοηθούν να ενημερώνουμε τη βαθμολογία ένταξης, μια βασική μέτρηση για τον υπολογισμό των προσπαθειών μας σχετικά με την προώθηση της ένταξης για όλους τους Rioter. Αν η βαθμολογία του δείκτη εντοπίσει αποκλίσεις στον τρόπο με τον οποίο οι Rioter βιώνουν την ένταξη στη Riot, εργαζόμαστε απευθείας με τους επικεφαλής των επιχειρηματικών μονάδων για να δημιουργήσουμε και να εφαρμόσουμε σχέδια δράσης Διαφορετικότητας και Ένταξης, τα οποία είναι προσαρμοσμένα για αυτές τις ομάδες.



Βαθμολογία Δείκτη Ένταξης



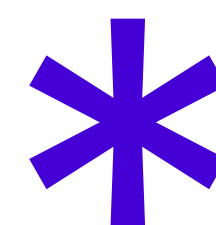




## Μισθολογική Ισότητα

**Θέλουμε οι Rioter να νιώθουν σιγουριά για τους μισθούς τους.**

Για να ενισχύσουμε τη δικαιοσύνη και τη συνέπεια ως προς τον τρόπο με τον οποίο η Riot διαχειρίζεται την απόδοση των εργαζομένων, μια ποικιλόμορφη ομάδα διαφόρων ειδικοτήτων εξετάζει τις ονομαστικές ετήσιες αξιολογήσεις απόδοσης για να διασφαλίσει την ισότητα σε όλα τα δημογραφικά της Riot. Επιπλέον, η Riot έχει μια συνεχιζόμενη συνεργασία με έναν ανεξάρτητο οργανισμό που ειδικεύεται σε θέματα ισότητας, ο οποίος διενεργεί ελέγχους ισότητας πολλές φορές ετησίως. Η διαδικασία αυτή χρησιμοποιεί διαφορετικούς ελέγχους για την αξιολόγηση της ισότητας των παροχών και των προαγωγών των γυναικών και των υποεκπροσωπούμενων μειονοτήτων σε σύγκριση με όλους τους Rioter.



Με βάση τα αποτελέσματα αυτών των αξιολογήσεων, δηλώνουμε με σιγουριά πως στατιστικά δεν υπάρχουν σημαντικές διαφορές στην αμοιβή ή στις προαγωγές για τα άτομα που ανήκουν σε αυτές τις ομάδες.





# Συνεργασίες για προσλήψεις και καλύτερη εκπροσώπηση

Η Riot του σήμερα είναι υπεύθυνη για τη Riot του μέλλοντος. Ως μια από τις μεγάλες εταιρείες παιχνιδιών, πιστεύουμε πως η Riot έχει μεγάλη ευθύνη ως προς την προώθηση ενός κλάδου χωρίς αποκλεισμούς, ο οποίος καλωσορίζει άτομα όλων των καταγωγών και εμπειριών. Η προσπάθεια αυτή ξεκινάει με τη δημιουργία αυξημένης πρόσβασης σε ευκαιρίες, μέσω συνδυαστικής προσπάθειας τόσο εσωτερικά, όσο και με εξωτερικές συνεργασίες.

## Gaming 'Cxmmunity' Co.

Το 2022 ξεκινήσαμε μια συνεργασία με την Gaming 'Cxmmunity' Co., μια μη κερδοσκοπική οργάνωση που δημιουργεί ίσες ευκαιρίες ανάπτυξης για το εργατικό δυναμικό στον κλάδο των esports και του gaming για κοινότητες μαύρων, αυτοχθόνων και έγχρωμων ατόμων (BIPOC). Η συνεργασία μας εστιάζει σε εικονικά εργαστήρια, πρακτικές επί πληρωμή και στην προσέγγιση υποψηφίων από το δίκτυο σπουδαστών της Cxmmunity.

Όταν το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα ταξίδεψε στην Ατλάντα της Τζόρτζια, η Riot Games, η Gaming 'Cxmmunity' Co. και η Cxmmunity Media

διοργάνωσαν τη διήμερη εκδήλωση «[The KickBack](#)» για τους υποεκπροσωπούμενους μαθητές λυκείων και τους φοιτητές κολεγίων και πανεπιστημίων που υποστηρίζουν διαχρονικά τη μαύρη κοινότητα (HBCU).

Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης, οι μαύροι Rioter μοιράστηκαν τις εμπειρίες τους με τους μαθητές και τους φοιτητές όσον αφορά τον κλάδο, την εργασία στη Riot και γενικές συμβουλές καριέρας. Μέσω της έμπνευσης, της σύνδεσης και των ιστοριών των Rioter, στοχεύουμε να καταργήσουμε τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι μαύροι μαθητές και φοιτητές όσον αφορά την επίδιωξη μιας καριέρας στον κλάδο του gaming.



*Οι Rioter έχουν ξεπεράσει τον εαυτό τους και έχουν αφοσιωθεί στα κολέγια και τα πανεπιστήμια που υποστηρίζουν διαχρονικά τη μαύρη κοινότητα (HBCU) και σε άλλα διαφορετικά κοινά μαθητών και φοιτητών. Από τα μηνιαία εργαστήρια ως τις συνομιλίες, πάρα πολλοί μαθητές και φοιτητές μου έχουν εκφράσει την ευγνωμοσύνη τους για τον χρόνο και τις γνώσεις που έχει επενδύσει η Riot σε αυτούς. Η αγαπημένη μου ιστορία συνέβη κατά τη διάρκεια του [The KickBack](#), όπου οι υπεύθυνοι προσλήψεων της Riot βοηθούσαν τους μαθητές και τους φοιτητές να επιμεληθούν τα βιογραφικά τους προσωπικά, έναν προς έναν.»*

Julian Fitzgerald

Εκτελεστικός Διευθυντής της

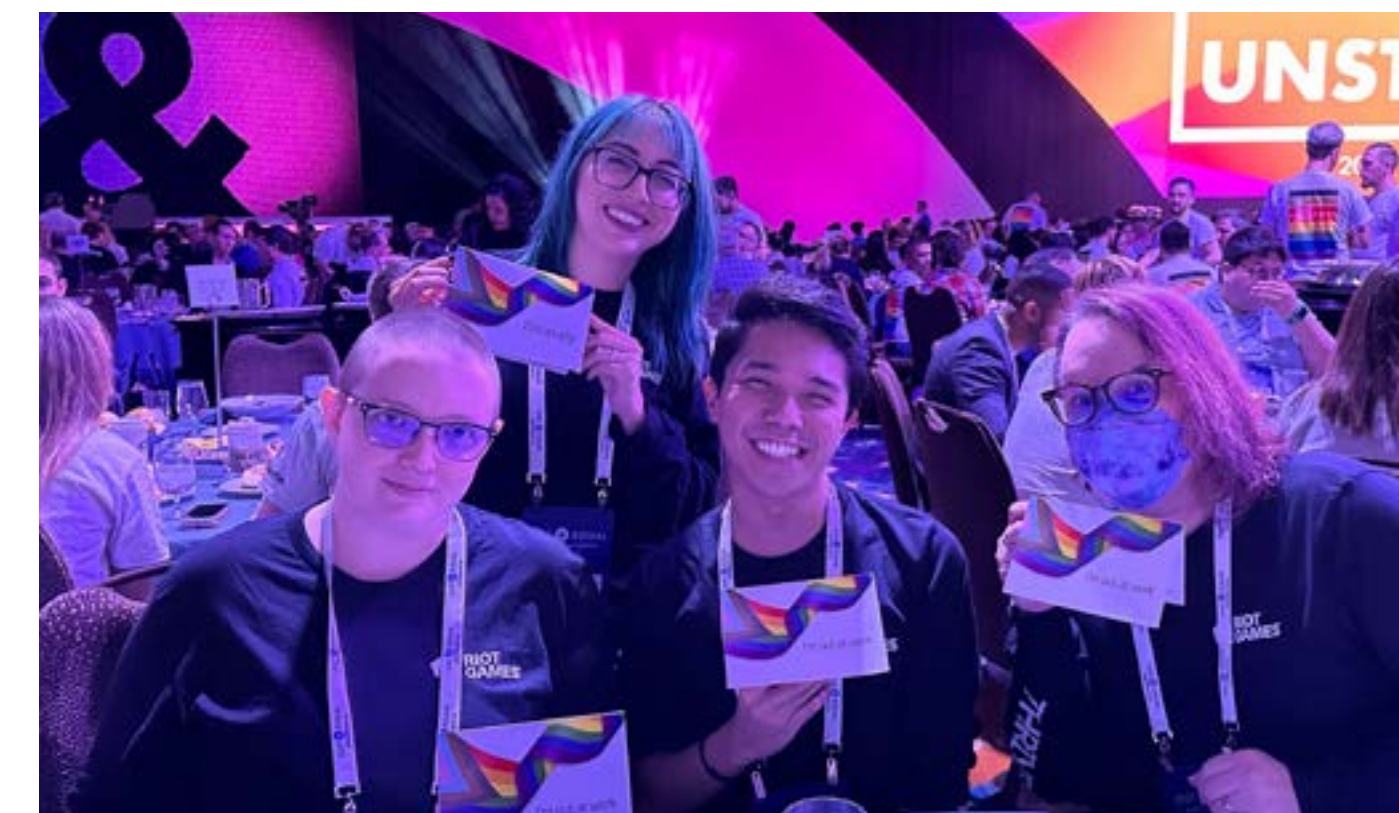
## THE KICKBACK

**1.000+** παρευρισκόμενοι

**230** παρευρισκόμενοι μαθητές και φοιτητές HBCU από 10 σχολές

**1,3 Εκατ.** συνολικές μοναδικές προβολές ζωντανής μετάδοσης

**10.000 δολάρια** απονεμήθηκαν σε υποτροφίες μέσω παρουσιάσεων του League of Legends και του VALORANT



Στο συνέδριο της Out + Equal το 2022, Rioter από τη Διαφορετικότητα και Ένταξη, το Ανθρώπινο δυναμικό και τις Ομάδες Ένταξης για Rioter (RIG) συνδέθηκαν με επικεφαλής του κλάδου για να μοιραστούν βέλτιστες πρακτικές σχετικά με τη βελτίωση των εμπειριών των κοινοτήτων ΛΟΑΤΚΙ+ στον χώρο εργασίας.



Τα μέλη της Riot Noir συμμετείχαν στην εκδήλωση της Afrotech για να συζητήσουν για τον μαύρο πολιτισμό, την τεχνολογία, την καινοτομία και για να προσλάβουν ταλέντα για ανοιχτές θέσεις εργασίας, συμπεριλαμβανομένων μηχανικών ποιοτικού ελέγχου και προγραμματιστών λογισμικού.





## ΟΦΕΛΗ

# Καλύπτουμε τους Rioter, όπου και αν βρίσκονται.

Παρόλο που τα οφέλη μας ενδέχεται να διαφέρουν ανάλογα τη χώρα και την περιοχή, στόχος μας είναι να παρέχουμε συνεπείς και ολοκληρωμένες επιλογές που επιτρέπουν στους Rioter να επιλέγουν προγράμματα και υπηρεσίες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες τους.

## Εκτός από την ιατροφαρμακευτική περίθαλψη, τη σύνταξη και την ανοιχτή πολιτική ρεπό, κυκλοφορήσαμε και τις εξής νέες επιλογές, μεταξύ άλλων, για τους Rioter στις ΗΠΑ το 2022:

### Οικογενειακή μέριμνα



Αυξήθηκε η ιατροφαρμακευτική κάλυψη κύησης, η οποία περιλαμβάνει έξοδα ταξιδιού εκτός της πολιτείας και υπηρεσίες πιθανής μετεγκατάστασης, για όσους χρειάζονται πρόσθετη βοήθεια έξω από την πολιτεία τους.



Αυξήθηκαν τα ποσοστά γονιμότητας, υιοθεσίας και παρένθετης μητρότητας μέσω του [Kindbody](#) και άλλων βοηθητικών πόρων που προσφέρουν ολοκληρωμένη στήριξη.

### ΛΟΑΤΚΙ+



Αυξήθηκαν τα οφέλη εκπαίδευσης ιατροφαρμακευτικής περίθαλψης που σχετίζονται με ΛΟΑΤΚΙ+ για τους Rioter και τις οικογένειές τους που είναι μέρος της κοινότητας.

### Ξεκούραση και αναζωογόνηση



Η Riot κυκλοφόρησε το πρώτο της πρόγραμμα αδειών μακρόχρονης υπηρεσίας, με το οποίο οι Rioter με τουλάχιστον 7 χρόνια υπηρεσίας λαμβάνουν 2 έως 6 μήνες άδειας μετ' αποδοχών. **Το 14,6% των Rioter που πληρούν τις προϋποθέσεις** συμμετείχε στο πρόγραμμα το 2022.

### Ευεξία και υποστήριξη στις εγκαταστάσεις



Προσθέσαμε το πρώτο μας γυμναστήριο στις εγκαταστάσεις μας για τους Rioter και τους εξωτερικούς συνεργάτες μας, το οποίο περιλαμβάνει εξοπλισμό για αερόβια άσκηση, ασκήσεις με βάρη και CrossFit, πιστόλια μασάζ και άλλες ανέσεις.



Προσφέραμε μια ετήσια δωρεάν συνδρομή στο [Inner Dimension TV](#), μια νέα πλατφόρμα ενσυνειδητότητας για τους Rioter και τους εξωτερικούς συνεργάτες.

### Διπλασιασμός δωρεών



Ενεργοποιήσαμε ισόποσες δωρεές 2x πολλές φορές μέσα στο 2022, για να βοηθήσουμε τους Rioter να συνεισφέρουν στους σκοπούς που τους ενδιαφέρουν, όπως την ανθρωπιστική βοήθεια στην ανατολική Ευρώπη, τα αναπαραγωγικά δικαιώματα, την αρωγή σε τραγωδίες, τον εορτασμό σχετικά με ΛΟΑΤΚΙ+ και την εκπαίδευση.

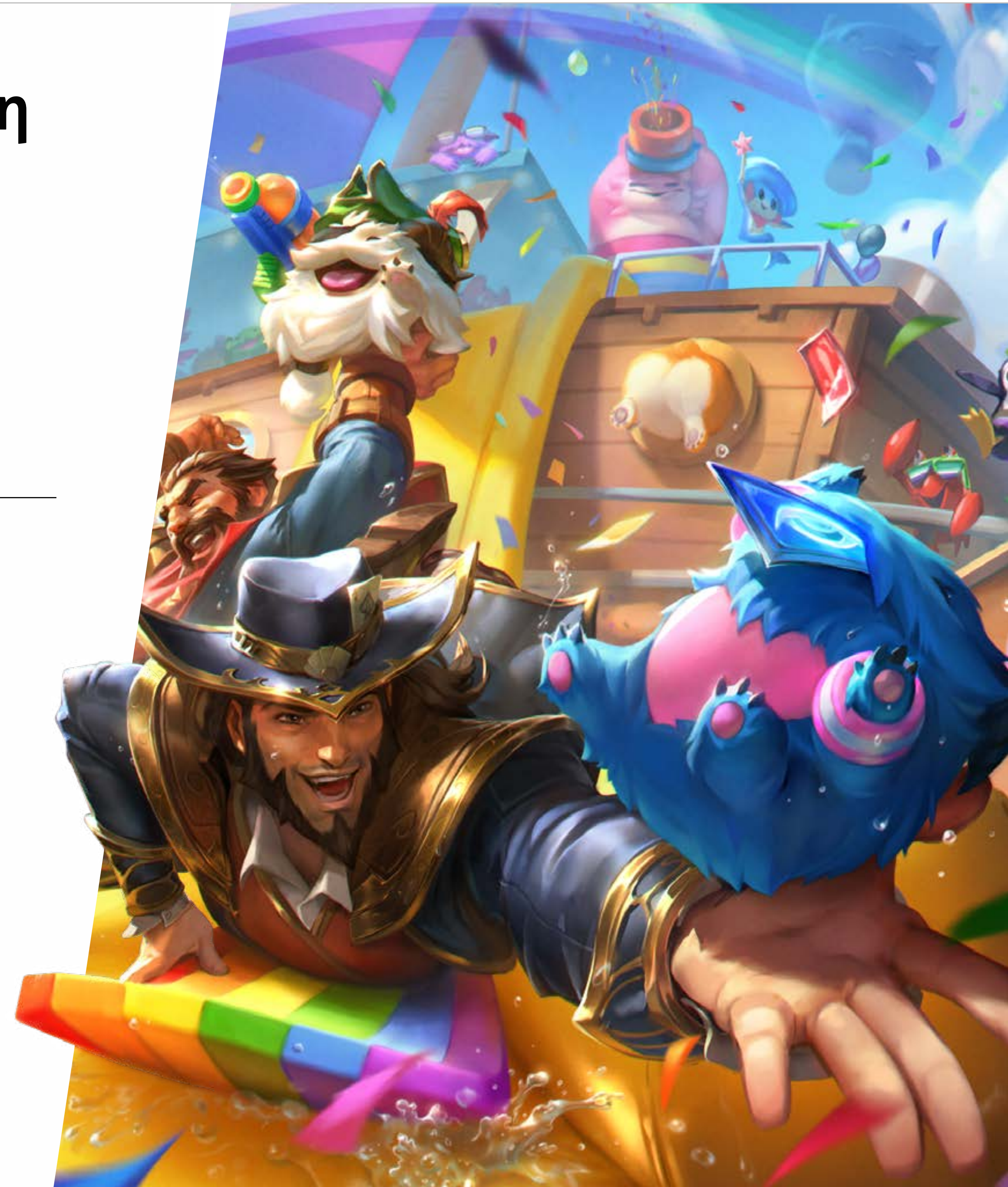




# Η κοινότητα που καλλιεργούμε στη Riot προκαλεί ένα φαινόμενο του φωτοστέφανου στις παγκόσμιες κοινότητες που στηρίζουμε και υπηρετούμε.



Όταν βρισκόμαστε με τις ομάδες μας, φτιάχνουμε το μωσαϊκό από κουλτούρες που είναι η Riot Games και αποφασίζουμε την κατεύθυνση που θα πάρουμε σε αυτήν την περίοδο αβεβαιότητας. Ένα μεγάλο μέρος της κουλτούρας μας έχει ως κεντρικό άξονα τις συμπεριφορές και τις αρχές που διατηρούμε —και αποτελούν την πιο ήπια πλευρά της εργασίας μας— όπως την καλλιέργεια εμπιστοσύνης, ενσυναίσθησης και της έμπνευσης των άλλων. Ο τρόπος που επενδύουμε στις κοινότητες που υποστηρίζουν τα παιχνίδια μας σε όλο τον κόσμο είναι αποτέλεσμα αυτών των αρχών.







# Ομάδες Ένταξης των Rioter (RIG)



**RAINBOW  
RIOTERS**



**NOIR**



Οι Ομάδες Ένταξης των Rioter (RIG) αποτελούν τις ομάδες πόρων των υπαλλήλων της εταιρείας και έχουν ως βάση τις κοινές ταυτότητες και τις εμπειρίες ζωής, οι οποίες βοηθούν τους Rioter να αποκτήσουν μια αίσθηση ένταξης, να αναπτυχθούν επαγγελματικά και προσωπικά και να στηρίξουν τη στρατηγική Διαφορετικότητας και Ένταξης. Αν και οι Ομάδες Ένταξης των Rioter προσφέρουν έναν χώρο για τους Rioter με κοινές εμπειρίες, ώστε να δημιουργήσουν μια κοινότητα, είναι ανοιχτές για όλους τους Rioter ανεξάρτητα από την ταυτότητα ή τη σχέση τους με την κοινότητα, με στόχο την ευρύτερη υποστήριξη ολόκληρης της κοινότητας. Οι Ομάδες Ένταξης των Rioter οργανώνουν κοινοτικές εκδηλώσεις με τρίτους συνεργάτες, δημιουργούν εκπαιδευτικά προγράμματα με εστίαση την ένταξη και συνεργάζονται με την ομάδα Διαφορετικότητας και Ένταξης και με άλλους Rioter τοπικά για να υποστηρίξουν τις ομάδες παιχνιδιού, ώστε το περιεχόμενό μας να αντιπροσωπεύει πραγματικά την κοινότητά τους.



Η Riot και η Unidos μας έχουν βοηθήσει πάρα πολύ, όχι μόνο για να λάβουμε τη χρηματοδότηση που χρειαζόμαστε, αλλά και την καθοδήγηση, την υποστήριξη και την κοινότητα στο οικοσύστημα της Riot. Οι υπάλληλοι της Riot έδειξαν πολύ μεγάλο ενδιαφέρον για τη δουλειά που κάνουμε στη Latinx in Gaming. Χάρη στη βοήθεια της Riot και στα σπουδαία άτομα με τα οποία συνεργαζόμαστε στην εταιρεία, μπορούμε να παρέχουμε τους απαραίτητους πόρους για να γεφυρώσουμε το χάσμα που συχνά δεν επιτρέπει σε περιθωριοποιημένα άτομα να δουλέψουν στον κλάδο του gaming. Η συνεργασία μας με τη Riot είναι εξαιρετικά πολύτιμη, επειδή πέρα από τη χρηματοδότηση νοιάζεται πραγματικά για τον αντίκτυπό της.»

**Cristina Amaya**

Πρόεδρος και Συνιδρύτρια της Latinx in Gaming

## Τοπικές Κοινότητες

Οι Ομάδες Ένταξης των Rioter είναι πάντα διαθέσιμες για όλους στη Riot, ανεξάρτητα από το γραφείο ή την κοινότητα που εκπροσωπούν, αλλά το 2022 ξεκινήσαμε να επεκτείνουμε επίσημα την παρουσία των Ομάδων Ένταξης των Rioter σε περισσότερες περιοχές. Ο στόχος αυτών των τοπικών Ομάδων Ένταξης των Rioter είναι η δημιουργία τοπικών εκπαιδευτικών πρωτοβουλιών, που εστιάζουν συγκεκριμένα σε θέματα που αντιμετωπίζουν οι Rioter σε αυτήν την κοινότητα. Οι Rioter προέρχονται από ένα μεγάλο φάσμα εμπειριών και υπόβαθρων και για αυτόν τον λόγο δημιουργήσαμε τις ομάδες Riot Women EMEA, Rainbow Rioters EMEA, Riot Women Asia και Rainbow Rioters Asia το 2022, για να δώσουμε περισσότερες ευκαιρίες στους Rioter να γίνουν μια κοινότητα μεταξύ τους και να μιλήσουν για τις διαφορές, τις προκλήσεις και τις λεπτές παραλλαγές από χώρα σε χώρα.





**Κάθε παίκτης του VALORANT γνωρίζει πως κάποιες φορές είναι σημαντικό να ρίχνουμε ένα όπλο στον συμπαίκτη μας για να κερδίσουμε τον γύρο. Έτσι λειτουργούν οι καλύτερες ομάδες.**



Τόσο εντός του παιχνιδιού, όσο και εκτός αυτού, η προσφορά είναι σημαντική για τους Rioter και ο τρόπος που την πραγματοποιούμε είναι μέσω του Ταμείου Κοινωνικού Αντίκτυπου της Riot Games.

[Το Ταμείο Κοινωνικού Αντίκτυπου της Riot Games](#) είναι ο κινητήρας που τροφοδοτεί τις φιλανθρωπικές δωρεές μας και επιτρέπει στους παίκτες να συνεισφέρουν στις κοινότητές τους παγκοσμίως. Το Ταμείο Κοινωνικού Αντίκτυπου αποτελεί χωριστή νομική οντότητα από τη Riot Games και μας επιτρέπει να επενδύουμε με άμεσο τρόπο σε οργανισμούς από όλο τον κόσμο, οι οποίοι συμβάλλουν στην επίλυση των πιο σημαντικών προβλημάτων που

απασχολούν τον κόσμο μας. Η χρηματοδότηση διεθνών φιλανθρωπικών οργανώσεων είναι μια περίπλοκη διαδικασία και αυτό το μοντέλο μάς επιτρέπει να ερχόμαστε σε επαφή με μη κερδοσκοπικές οργανώσεις που έχουν θετικό αντίκτυπο στις περιοχές όπου μένουν οι παίκτες μας και που υπερασπίζονται τους τοπικούς σκοπούς που έχουν μεγάλη σημασία για αυτούς. Το Ταμείο Κοινωνικού Αντίκτυπου είναι το μυστικό όπλο της Riot που προκαλεί πραγματικό αντίκτυπο που διαρκεί, καθώς υποστηρίζει την ανθρωπιστική βοήθεια, παρέχει χρηματοδοτήσεις σε αξιόλογους μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς και διανέμει τα χρήματα των παικτών στα σημεία που τα έχουν πραγματικά ανάγκη.



**Από την ίδρυση του Ταμείου Κοινωνικού Αντίκτυπου το 2019, έχουμε συγκεντρώσει 47,9 εκ. δολάρια και έχουμε στηρίξει πάνω από 400 μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς σε 28 περιοχές.**





## ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ ΤΩΝ RIOTER

# Ανθρωπιστική βοήθεια για την Ουκρανία

Όταν ξεκίνησε η σύρραξη στην Ουκρανία, η Riot προσέφερε αμέσως βοήθεια στους πρόσφυγες στην περιοχή. [Δημιουργήσαμε εράνους σε όλα μας τα παιχνίδια](#) και σε μία μόνο εβδομάδα οι παίκτες είχαν συνεισφέρει 4,4 εκατομμύρια δολάρια. Η Riot πρόσθεσε 1 εκατομμύριο δολάρια επιπλέον, αυξάνοντας το σύνολο στα 5,4 εκατομμύρια δολάρια. Το 100% αυτών των χρημάτων κατανεμήθηκε σε τρεις μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς: στο International Medical Corps, στους Γιατρούς Χωρίς Σύνορα και στον Πολωνικό Ερυθρό Σταυρό. Και οι τρεις οργανισμοί προσφέρουν άμεσα ανθρωπιστική βοήθεια στην ανατολική Ευρώπη.

**ΚΑΘ' ΟΛΗ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΕΤΟΥΣ,** οι Rioter ανά τον κόσμο δεν σταμάτησαν να προσπαθούν να κάνουν τη διαφορά. Τον Μάιο, η Riot χρηματοδότησε την πρωτοβουλία «Εκμάθηση και Ενσωμάτωση μέσω των Παιχνιδιών», ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που δημιουργήθηκε από δύο Rioter από την Πολωνία, τους Wiktor C. και Grzegorz S., οι οποίοι χρησιμοποίησαν τα παιχνίδια, την τέχνη και τα cosplay για να διδάξουν την τοπική γλώσσα σε παιδιά από την Ουκρανία που ζουν πλέον στην Πολωνία, ώστε να ενσωματωθούν καλύτερα στη νέα τους κοινότητα και να είναι έτοιμα για την επερχόμενη σχολική χρονιά.

Η Riot έδωσε ζωή στο πρόγραμμα μαζί με άλλους δύο τοπικούς συνεργάτες: Την Devils.one, μια οργάνωση esports και gaming που εξειδικεύεται στην οργάνωση κατασκηνώσεων gaming και εκπαιδευτικών προγραμμάτων, και το Materynka School, ένα τοπικό σχολείο στη Βαρσοβία για παιδιά και νέους από ουκρανικές οικογένειες που έχουν μεταναστεύσει στην Πολωνία. Μετά τη λήξη των τετράμηνων μαθημάτων τον Αύγουστο, τα 95 από τα 100 παιδιά που συμμετείχαν πέρασαν τη γλωσσική εξέταση και είναι πλέον έτοιμα να ξεκινήσουν τη νέα σχολική χρονιά. Ο μέσος όρος επιτυχίας για αυτήν την εξέταση είναι 71%.

«**Ως εταιρεία παγκόσμιου βεληνεκούς έχουμε τη δυνατότητα να επιφέρουμε θετικές αλλαγές σε μεγάλο βαθμό, αλλά αυτό εξαρτάται από εμάς, τους Rioter. Η Riot με ενέπνευσε και με συγκίνησε με την ταχύτητα που κινήθηκε για να πραγματοποιήσει το όνειρό μου. Η Riot είναι απλώς ένα όνομα, αλλά οι Rioter παγκοσμίως με το πάθος και τη δουλειά τους είναι αυτοί που δίνουν ώθηση στην εταιρεία και την κάνουν απίθανη καθημερινά.»**

Wiktor C., συνιδρυτής της πρωτοβουλίας «Εκμάθηση και Ενσωμάτωση μέσω των Παιχνιδιών»

**ΤΟΝ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟ** ένας Rioter από την Ουκρανία ηγήθηκε μιας πρωτοβουλίας για τη δημιουργία κιτ για το κρύο για τους Ουκρανούς που εκτοπίστηκαν από τον πόλεμο και αντιμετωπίζουν έναν δύσκολο χειμώνα. Αυτά τα κιτ περιλαμβάνουν κουβέρτες, ρούχα, σακίδια και βασικά είδη για το κρύο.

**ΣΤΗ ΒΟΡΕΙΑ ΙΡΛΑΝΔΙΑ** το Hyrixel Studio της Riot αξιοποίησε το Ταμείο Κοινωνικού Αντίκτυπου για τη μετεγκατάσταση, τη στήριξη και τη στέγαση 54 προσφύγων από την Ουκρανία στο Ντέρι της Βόρειας Ιρλανδίας.

«**Η σταθερή και μακροχρόνια δέσμευση της Riot Games στο International Medical Corps έχει επηρεάσει σημαντικά τις δυνατότητές μας όσον αφορά την προσέγγιση των ατόμων που χρειάζονται βοήθεια ανά τον κόσμο. Στις περιοχές που έχουν πληγεί από φυσικές καταστροφές, συρράξεις και ασθένειες η ταχύτητα είναι ζωτικής σημασίας και για αυτόν τον λόγο η άμεση βοήθεια της Riot Games όλα αυτά τα χρόνια έχει αποδειχθεί σωτήρια, καθώς μας επιτρέπει να προσεγγίσουμε άτομα που δεν θα μπορούσαν να λάβουν βοήθεια με άλλον τρόπο.»**

Rebecca Milner, Διευθύντρια Επιπτώσεων Δράσεων, International Medical Corps







## ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ ΤΩΝ RIOTER

# Μήνας Εθελοντισμού

Η εταιρεία που είμαστε σήμερα οφείλεται στα άτομα που παίζουν τα παιχνίδια μας. Η υποστήριξη των παικτών σημαίνει πολλά περισσότερα από τη δημιουργία συναρπαστικών εμπειριών παιχνιδιού. Σημαίνει προσφορά στις τοπικές κοινότητες, αντιστοίχιση δωρεών και ώρες εθελοντισμού σε φιλανθρωπικές οργανώσεις, καθώς και δημιουργία προγραμμάτων που επιτρέπουν στους Rioter να προσφέρουν περισσότερα.

Ένα από αυτά τα προγράμματα είναι ο [Μήνας Εθελοντισμού](#). Τα τελευταία επτά χρόνια οι Rioter συγκεντρώνονται το καλοκαίρι προσφέροντας εθελοντική εργασία με φιλανθρωπικές οργανώσεις και ασχολούμενοι με έργα στις τοπικές τους κοινότητες. Φέτος οι Rioter σε όλον τον κόσμο προσέφεραν όσο ποτέ άλλοτε.

Τώρα που οι περιορισμοί λόγω του Covid άρθηκαν στις περισσότερες χώρες, οι Rioter συμμετείχαν αυτοπροσώπως σε δέκα εκδηλώσεις στις εγκαταστάσεις μας στο Λος Άντζελες, το Σαιντ Λούις, το Σάο Πάολο, το Χονγκ Κονγκ, τη Σεούλ, την Πόλη του Μεξικού, τη Σαγκάη και τη Σιγκαπούρη. Κάθε γραφείο επέλεξε έναν σκοπό και προσέφερε εθελοντές για την υλοποίησή του, είτε επρόκειτο για την καθοδήγηση τοπικών μαθητών είτε για τη βοήθεια συμπλήρωσης του αποθέματος τροφίμων μιας κοινότητας είτε για τον εξωραϊσμό μιας παραλίας.



**Τον Αύγουστο του 2022, η Riot Games προσκάλεσε 16 από τους νέους δικαιούχους και τους φροντιστές τους να συμμετάσχουν στο Εργαστήριο Ανακάλυψης Καριέρας στο γραφείο τους. Τους δόθηκε μια ματιά στο τι κάνει η Riot και κατανόησαν καλύτερα τις διαφορετικές επαγγελματικές διαδρομές που είναι διαθέσιμες στη βιομηχανία παιχνιδιών. Ήταν μια συνολικά ωφέλιμη και συναρπαστική εμπειρία για τους νέους μας! Το Club Rainbow ανυπομονεί να συνεχίσει την ουσιαστική συνεργασία με την Riot Games για να υποστηρίξει και να κάνει τη διαφορά στις ζωές των δικαιούχων μας».**

Sophya Lim, Βοηθός Εκτελεστική Διευθύντρια, Club Rainbow (Σιγκαπούρη)







## ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ ΤΩΝ RIOTER



### Legendary Support

Ως εταιρεία που εστιάζει στους παίκτες, η εξυπηρέτηση της κοινότητας των παικτών είναι πάντα η βασική μας προτεραιότητα. Το Legendary Support είναι ένα πρόγραμμα που βασίζεται σε εθελοντές, με το οποίο αναζητούμε μοναδικές ιστορίες παικτών που ξεχωρίζουν από τις υπόλοιπες. Όταν βρίσκουμε αυτές τις ιστορίες, επικοινωνούμε με τους Rioter, ώστε να κάνουν κάτι συναρπαστικό για αυτούς τους παίκτες.

### Φέτος ένας παίκτης δημοσίευσε ένα ερωτικό γράμμα προς το League of Legends στο Reddit.

Ανέφερε πως λόγω οφθαλμολογικών προβλημάτων που αντιμετώπιζε, συγκεκριμένα λόγω γλαυκώματος που δεν είχε λάβει αγωγή, θα έπαιζε το τελευταίο του παιχνίδι στο League λίγο μετά τη δημοσίευση. Οι Rioter μοιράστηκαν την ιστορία του με την ομάδα Κοινωνικού Αντίκτυπου γνωρίζοντας πως η περίπτωση αυτή είναι ιδανική για το πρόγραμμα Legendary Support. Οι Rioter ξεπέρασαν τους εαυτούς τους και δημιούργησαν ένα ηχητικό βιβλίο με το κόμικ της Λουξ και τις τρισδιάστατες εκτυπώσεις του ραβδιού της Λουξ και του όπλου της Σέννα, ώστε να μπορεί να συνεχίσει να απολαμβάνει τη μαγεία της Γης των Ρούνων.



### Πρόγραμμα Κορεατικού Πολιτισμού και Κληρονομιάς

Το 2022 σηματοδότησε τη 10η επέτειο της συνεργασίας μας με το Korean Cultural Heritage Administration για την αποκατάσταση και τη διατήρηση εθνικών τεχνουργημάτων της Κορέας. Φέτος ανακτήσαμε ένα πολύτιμο βασιλικό κειμήλιο από τη δυναστεία Joseon του 19ου αιώνα. Επιπλέον, 4,1 εκατομμύρια παίκτες του League of Legends στην Κορέα συγκεντρώθηκαν για μια εκδήλωση εντός του παιχνιδιού για να γιορτάσουν την επέτειο και να ευαισθητοποιήσουν το κοινό σχετικά με τη διατήρηση της πλούσιας ιστορίας της Κορέας.



*Το έργο Κοινωνικού Αντίκτυπου της Riot στην Κορέα για την προστασία και τη στήριξη της κορεατικής κληρονομιάς ξεχωρίζει από τις άλλες εκστρατείες κοινωνικής ευθύνης, καθώς συνεχίζει να λειτουργεί για πάνω από δέκα χρόνια. Είναι δύσκολο να δείξουμε τη σημασία του πολιτισμού και της πολιτισμικής κληρονομιάς στη νέα γενιά, καθώς χρειάζονται ενδιαφέροντα επιχειρήματα που δημιουργούν μια αίσθηση ενθουσιασμού. Το Cultural Heritage Administration είναι ευγνώμων στη Riot Games για την πρωτοβουλία της σε αυτό το έργο. Η Riot Games είναι αδιαμφισβήτητα μια ασύγκριτη υποστηρίκτρια του σκοπού μας τόσο σε μέγεθος, όσο και σε συνέπεια.»*

Young Ki Jang, Αναπληρωτής Διευθυντής, Cultural Heritage Administration Νότιας Κορέας





## Οι φιλοδοξίες μας τροφοδοτούνται από τους παίκτες.

Καθώς επεκτείναμε τα σύμπαντά μας για να προσφέρουμε στους παίκτες πιο καθηλωτικές εμπειρίες, έχουμε βελτιώσει τις μεθόδους με τις οποίες σχεδιάζουμε τους χαρακτήρες, ώστε να αντικατοπτρίζουν την παγκόσμια κοινότητα. Αυτό οδήγησε σε φρέσκες και αυθεντικές ιστορίες που πιστεύουμε ότι θα αντέξουν στον χρόνο. Καθώς λέμε αυτές τις ιστορίες, θέλουμε επίσης να κάνουμε ουσιαστική αλλαγή στο περιβάλλον των παικτών. Ανοίξαμε περισσότερους δρόμους για να μπορούν οι παίκτες να διοχετεύουν το πάθος τους μέσω των φιλανθρωπικών εκδηλώσεων εντός του παιχνιδιού και κάθε χρόνο, οι παίκτες ανταποκρίνονται στο έπακρο.





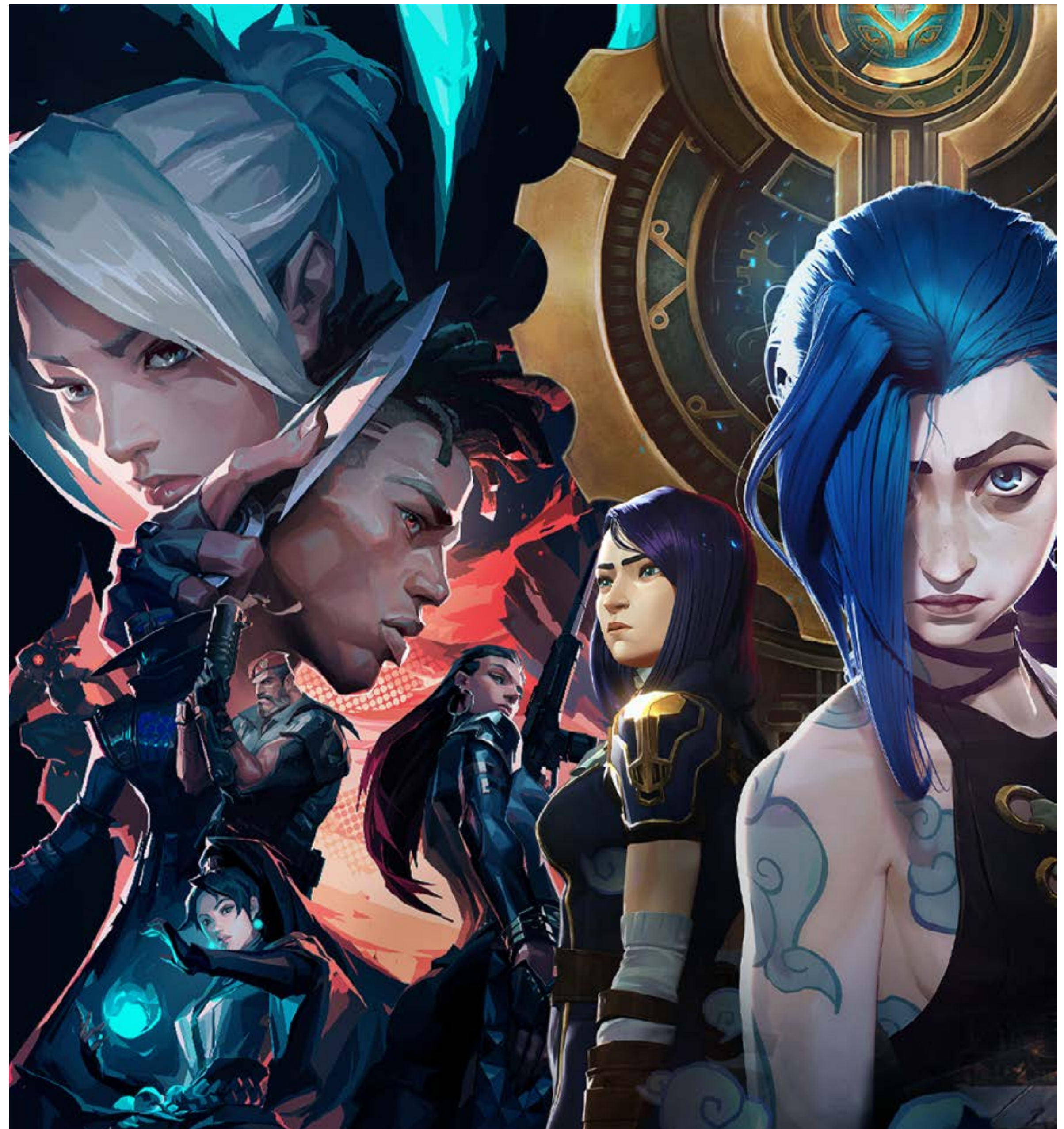
# Εκπροσώπηση εντός του παιχνιδιού

Τα παιχνίδια που φτιάχνουμε σήμερα πρέπει να αντέχουν στο μέλλον. Όταν ένας γονιός κάθεται να παίξει League με το έφηβο παιδί του για πρώτη φορά, ο Ήρωας που δημιουργούμε σήμερα πρέπει να φέρνει την ίδια αίσθηση ενθουσιασμού όπως και μια γενιά πριν. Η δημιουργία διαφορετικών, δυναμικών και αυθεντικών χαρακτήρων για τα παιχνίδια μας δεν αφορά μόνο την εκπροσώπηση, αλλά και τη διαχρονικότητα των κόσμων των παιχνιδιών μας.

Το 2022 κυκλοφορήσαμε πολλούς νέους Ήρωες και Agents, τους οποίους εμπνευστήκαμε από διάφορες κοινότητες ανά τον κόσμο. Έχοντας ως γνώμονα την ακρίβεια, την εκπροσώπηση και την πολιτισμική αυθεντικότητα, συνεργαζόμαστε απευθείας με τρίτους ειδικούς, τις Ομάδες Ένταξης των Rioter, καθώς και με ομάδες σε παγκόσμιο επίπεδο για να κάνουμε τις καλύτερες σχεδιαστικές επιλογές.



Κάθε φορά που δημιουργούμε έναν νέο Ήρωα ή Agent, χρησιμοποιούμε την Ομάδα Δράσης Περιεχομένου Διαφορετικότητας και Ένταξης, η οποία αποτελείται από επαγγελματίες της Διαφορετικότητας και Ένταξης, Rioter σε τοπικό επίπεδο και μέλη των Ομάδων Ένταξης των Rioter, ώστε να εξετάζουν τη σχεδίαση, την αφήγηση και την καλλιτεχνική διεύθυνση. Η ομάδα αυτή είναι ζωτικής σημασίας για τη δημιουργία χαρακτήρων από διάφορες κοινότητες σε όλον τον κόσμο, ειδικά από κοινότητες που δεν εκπροσωπούνται συχνά στα παιχνίδια και στον ευρύτερο κλάδο της ψυχαγωγίας.

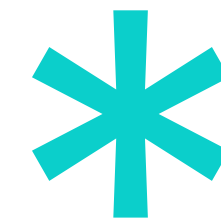






# Ήρωες του League of Legends

Συνολικά, κυκλοφόρησαν πέντε νέοι Ήρωες στο League of Legends το 2022. Εκτός από τον Κα'Σάντι, οι υπόλοιποι τέσσερις Ήρωες ήταν γυναίκες. Είτε πρόκειται για μια κυριευμένη, χαρούμενη πολεμίστρια είτε για την αρχηγό ενός άψυχου κενού, αυτές οι γυναίκες προσφέρουν διαφορετικές νέες οπτικές στις εμπειρίες των γυναικών της Γης των Ρούνων.



Αυτοί οι Ήρωες έχουν πολύ διαφορετικές προσωπικότητες και ικανότητες, αλλά έχουν ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά: **Είναι γυναίκες, αυτοδημιούργητες και εξαιρετικά ισχυρές.** Αν βάζατε αυτές τις γυναίκες σε ένα κουτί, το μόνο που θα σας έμενε είναι ροκανίδια.



## Ρενάτα Γκλασκ

Η Βαρόνη των Χημικών που ελέγχει τη Ζάουν με αμείλικτο καπιταλισμό.



## Νάιλα

Μια πολεμίστρια που την έχει κυριεύσει ο δαίμονας της χαράς και τώρα εξοντώνει τους εχθρούς της με απaráμιλλο ενθουσιασμό.



## Μπελ'Βεθ

Η Αυτοκράτειρα του Κενού ηγείται της μυστηριώδους οντότητας που επιθυμεί το τίποτα και τα πάντα ταυτόχρονα.



## Ζέρι

Η νέον πλευρά της Ζάουν που τρέχει σαν αστραπή στο Φαράγγι.



# Κα'Σάντι

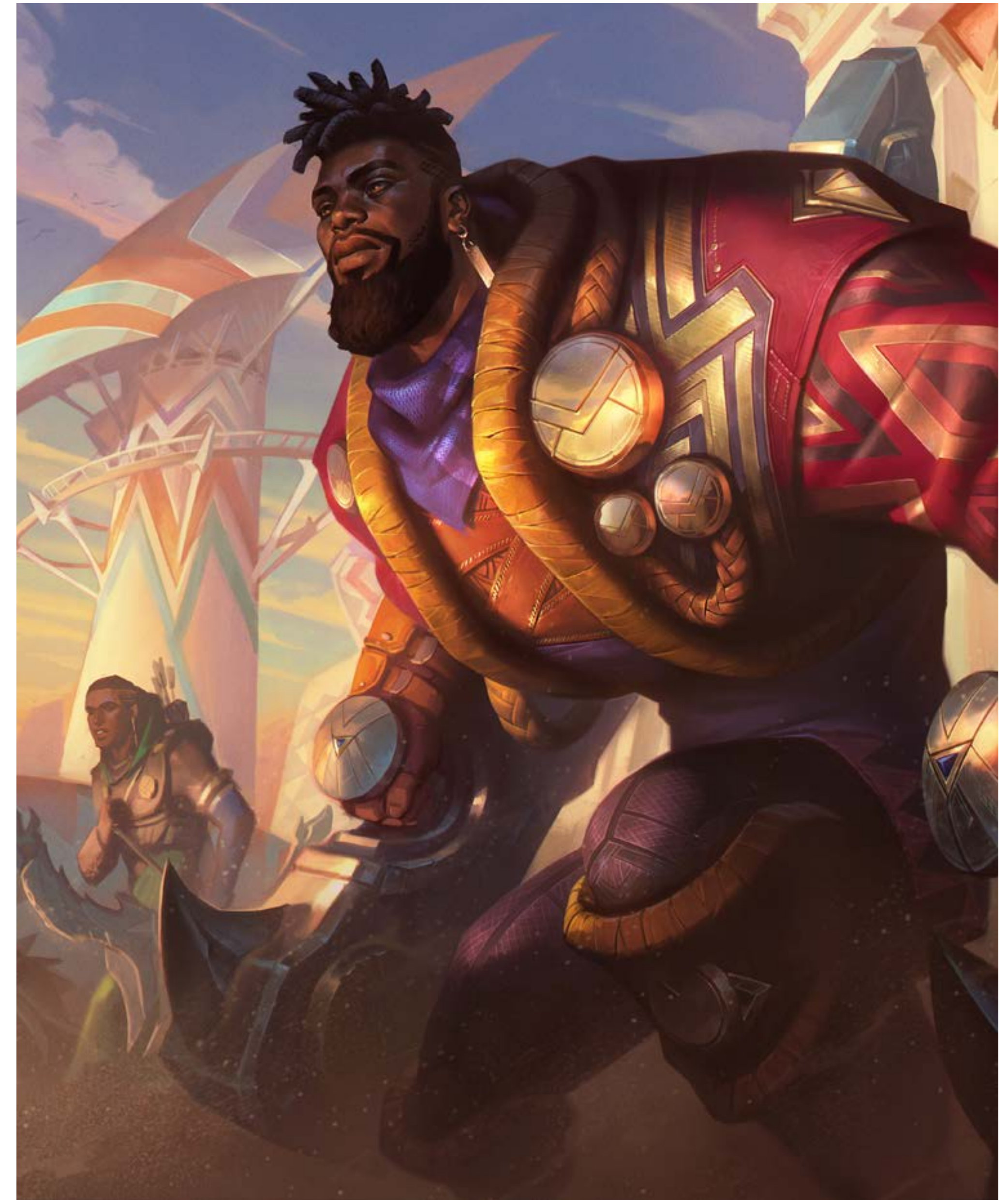
Ο Κα'Σάντι, ο τελευταίος Ήρωας του League of Legends που κυκλοφόρησε το 2022, είναι το αποτέλεσμα της δουλειάς ομάδων σε ολόκληρη τη Riot που ήθελαν να δημιουργήσουν έναν Ήρωα που θα έφερνε κάτι νέο στο League. Ένα τανκ που αμελεί την άμυνα για να αντιμετωπίσει 1 εναντίον 1 τους πιο τρομακτικούς μονομάχους. Είναι ένας άντρας που δίνει μια νέα εικόνα στο τι σημαίνει να είναι κανείς μαύρος στη Γη των Ρούνων και είναι εμπνευσμένος από την κουλτούρα της δυτικής Αφρικής. Επιπλέον, είναι ένας θρυλικός κυνηγός τεράτων του οποίου η επιθυμία να φανεί αντάξιος των προσδοκιών που έχει για τον εαυτό του έχει ως αποτέλεσμα να πληγώσει τον άντρα που αγαπά περισσότερο από όλους.

[Κατά τον σχεδιασμό του Κα'Σάντι](#), οι Rioter άντλησαν έμπνευση από τις δικές τους πολιτισμικές επιρροές. Συμβουλευτήκαμε τη Riot Noir, την Ομάδα Ένταξης των μαύρων Rioter, και τους Rainbow Rioters, την Ομάδα Ένταξης των Rioter ΛΟΑΤΚΙ+, για να διασφαλίσουμε πως ο Κα'Σάντι εκπροσωπεί με αυθεντικό τρόπο και τις δύο κοινότητες.



**Σκεφτόμουν για πολύ καιρό πώς να δημιουργήσουμε έναν μαύρο Ήρωα με διαφορετική αίσθηση συγκριτικά με τους υπόλοιπους. Η Σέννα, ο Λούσιαν, ο Έκκο και ο Πάικ είναι φανταστικοί χαρακτήρες... αλλά κάτι λείπει. Όλοι τους χαρακτηρίζονται από τα προβλήματα τους ή τις συνθήκες στις οποίες βρίσκονται. Σε γενικές γραμμές δεν είχαν αυτονομία στις ζωές και τις ιστορίες τους.**

**Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι αυτό είναι προβληματικό για αυτούς τους Ήρωες μεμονωμένα — πολλοί σπουδαίοι χαρακτήρες χαρακτηρίζονται από τα προβλήματά τους. Όμως, η καλή εκπροσώπηση, ειδικά σε ένα μεγάλο ρόστερ όπως αυτό του League, επιτυγχάνεται παρουσιάζοντας όλες τις οπτικές γωνίες. Δεν υπάρχει κάποιος μαύρος Ήρωας σαν τον Γκάρεν, που αντιμετωπίζει προβλήματα αλλά δεν χαρακτηρίζεται από αυτά. Κανένας τους δεν έχει τον έλεγχο. Και έτσι θέλαμε να δημιουργήσουμε έναν τέτοιο μαύρο χαρακτήρα. Κάποιον που, ναι, έχει προβλήματα, αλλά που παράλληλα έχει τον έλεγχο της ζωής και του πεπρωμένου του, ένα υπόδειγμα για τη Ναζούμα». - AzuBK**







# Οι νεότεροι Agents του VALORANT \*

Σε αντίθεση με το League, οι Agent του VALORANT βασίζονται περισσότερο στον πραγματικό κόσμο. Αντί να εμπνέονται απλώς από τις διάφορες κουλτούρες, τις εκπροσωπούν.



## Fade

Το σχέδιο της Fade εμπειρεύει χέννα, γάτες, χάντρα με ματάκι, όνειρα και εφιάλτες: όλα τα σημαντικά κομμάτια της τουρκικής κουλτούρας. [Δουλεύοντας απευθείας με τους Τούρκους Rioter](#) και την ομάδα προσαρμογής, η ομάδα του VALORANT έφτιαξε μια Agent που ήταν αντιπροσωπευτική της τουρκικής κουλτούρας, ενώ φρόντισε να αποφύγει τα στερεότυπα που είναι διαδεδομένα στην τουρκική εκπροσώπηση στα παιχνίδια.



## Harbor

Κατά τη δημιουργία του Ινδού Agent Harbor, η ομάδα του VALORANT συναντήθηκε με Ινδούς Rioter, ενώ έφερε επίσης έναν ακαδημαϊκό σύμβουλο για τις αναπαραστάσεις της πλούσιας ιστορίας, των μύθων και του πολιτισμού της Ινδίας. Το αποτέλεσμα είναι ένας πολύπλευρος τυχοδιώκτης που κυνηγά θησαυρό, ο οποίος προσδίδει μια νέα διάσταση στους Agents του πρωτοκόλλου VALORANT.



## Neon

Όσο η Ζέρι ηλέκτριζε το League of Legends, κυκλοφορήσαμε τη Neon στο VALORANT. Η Φιλιππινέζα Agent από τη Μανίλα είναι απίστευτα γρήγορη, εξαιρετικά πολύχρωμη και αυθεντική Φιλιππινέζα. Σχεδιασμένη από κοινού από έναν Φιλιππινέζο Rioter, η ομάδα συνεργάστηκε με το γραφείο μας στη Σιγκαπούρη για τη δημιουργία της Neon. Η φωνή της επίσης προέρχεται από μια Φιλιππινέζα ηθοποιό και η μουσική που έπαιζε κατά την ανακοίνωση της κυκλοφορίας της περιλαμβάνει τη Ylona Garcia, μια Φιλιππινέζα μουσικό.





# Εμπειρίες εντός του παιχνιδιού

## Οι Φύλακες των Άστρων σώζουν την κατάσταση

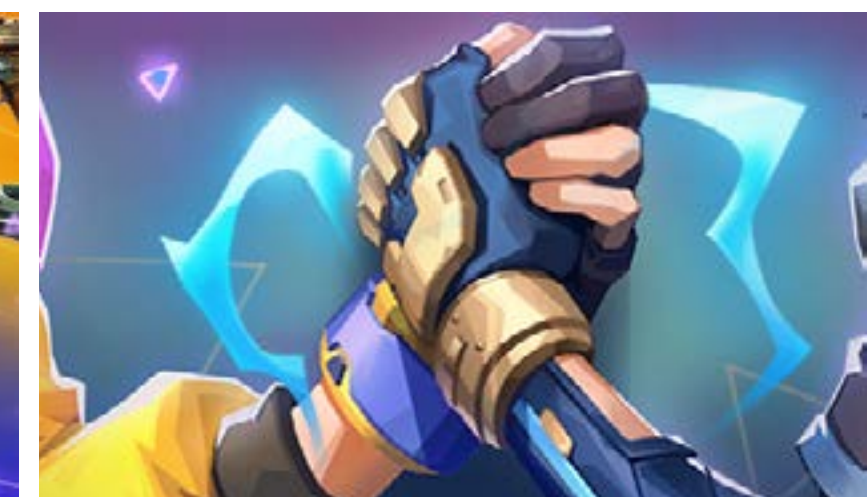
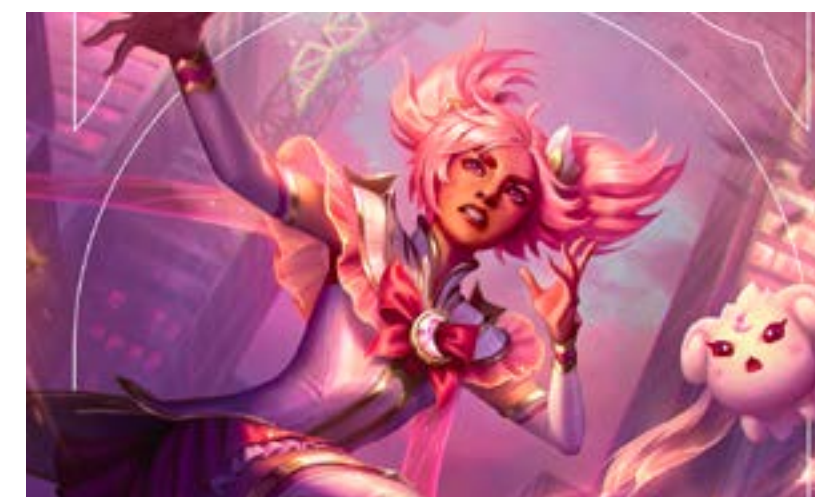
Οι Φύλακες των Άστρων, μια συλλογή από ιστορίες, λειτουργίες παιχνιδιού και διακοσμητικό περιεχόμενο εμπνευσμένη από το είδος anime με μαγικά κορίτσια, ζουν σε μια άλλη διάσταση όπου πολλοί από τους Ήρωες του League προσπαθούν να σώσουν τον κόσμο από τις δυνάμεις του κακού.

Σε όλο το League of Legends, το Wild Rift, το Legends of Runeterra και το Teamfight Tactics οι παίκτες από ολόκληρο τον κόσμο συνεργάστηκαν για να σώσουν το σύμπαν αγοράζοντας διακοσμητικό περιεχόμενο, συμμετέχοντας σε εκδηλώσεις εντός του παιχνιδιού που αποσκοπούσαν σε φιλανθρωπικό σκοπό ή απλώς απολαμβάνοντας το σύμπαν των Φυλάκων των Άστρων.

Οι ομάδες μας ανά τον κόσμο εργάστηκαν σκληρά για να δώσουν στους παίκτες έναν μοναδικό τρόπο να βιώσουν αυτόν τον βαθύ κόσμο και να τιμήσουν το είδος από το οποίο άντλησαν έμπνευση. Στην Κίνα οι Rioters δημιούργησαν ένα βιβλίο με όλα τα όμορφα έργα τέχνης που έχουν φτιάξει οι λάτρες των Φυλάκων των Άστρων, όπως συμβαίνει και με τα Doujin στην Κίνα και στην Ιαπωνία. Οι Κορεάτες παίκτες και οι λάτρες της K-pop ενθουσιάστηκαν με την συγκινητική και αιθέρια ερμηνεία στα κορεατικά του «Everything Goes On» του Porter Robinson, του επίσημου κομματιού των Φυλάκων των Άστρων του 2022, από την αστέρα της K-pop, Chungha.

Στις ΗΠΑ, οι Φύλακες των Άστρων έκαναν την εμφάνισή τους στο Anime Expo, τη μεγαλύτερη εκδήλωση για anime στη Βόρεια Αμερική, και μύησαν πολλούς λάτρες των anime στο σύμπαν των Φυλάκων των Άστρων. Στις Φιλιππίνες, η ομάδα Ασίας και Ειρηνικού κυκλοφόρησε την Ακαδημία Τέχνης των Φυλάκων των Άστρων σε μια θεματική καφετέρια με anime στη Μανίλα. Τέλος, οι Rioter στη Βραζιλία συνεργάστηκαν με τοπικά εστιατόρια, δημιούργησαν μια ιστοσελίδα για τους Βραζιλιάνους παίκτες, έφεραν τους Φύλακες των Άστρων στην εκδήλωση Anime Friends και πολλά ακόμη, όλα αυτά για τους Φύλακες των Άστρων.

**5 εκατ. δολάρια** συγκεντρώθηκαν από τους παίκτες για το Ταμείο Κοινωνικού Αντίκτυπου της Riot Games κατά τη διάρκεια της εκστρατείας Φυλάκων των Άστρων.



## Give Back Bundle του VALORANT


Το 2022 οι παίκτες του VALORANT ψήφισαν τα τέσσερα παλαιότερα αγαπημένα τους skin για όπλα που θέλουν να επιστρέψουν στο παιχνίδι. Αυτά τα τέσσερα skin έγιναν μέρος του Give Back Bundle, από το οποίο τα μισά κέρδη από τα skin των όπλων και το 100% των κερδών από τα υπόλοιπα αξεσουάρ κατέληξαν απευθείας στο Ταμείο Κοινωνικού Αντίκτυπου της Riot Games. Μέσω του Give Back Bundle, οι παίκτες του VALORANT συγκέντρωσαν **4,5 εκατ. δολάρια** για φιλανθρωπικούς σκοπούς.

## Εκστρατεία Ψηφοφορίας Φιλανθρωπικών Οργανισμών

Είμαστε περήφανοι που παρέχουμε τρόπους για να προσφέρουν οι παίκτες βοήθεια μέσω των παιχνιδιών μας. Το 2022 κάναμε κάτι ακόμα καλύτερο. Δώσαμε στους παίκτες φωνή, καθώς επέλεξαν πώς θα διανεμηθούν τα 6,2 εκατ. δολάρια του Ταμείου Κοινωνικού Αντίκτυπου σε [φιλανθρωπικούς οργανισμούς ανά τον κόσμο](#). Για την ψηφοφορία επιλέχθηκαν 28 περιοχές με τρεις φιλανθρωπικούς οργανισμούς ανά περιοχή. Όλοι οι φιλανθρωπικοί οργανισμοί έχουν έναν σημαντικό σκοπό και για αυτόν τον λόγο κάθε φιλανθρωπικός οργανισμός έλαβε 25% από το κοινό ταμείο της χώρας του, ενώ ο φιλανθρωπικός οργανισμός που κέρδισε την ψηφοφορία έλαβε το 50%.

### ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑΣ ΨΗΦΟΦΟΡΙΑΣ ΦΙΛΑΝΘΡΩΠΙΚΩΝ ΟΡΓΑΝΙΣΜΩΝ

 **775.000**  
ψήφοι παικτών

 **6,2 ΕΚΑΤ. ΔΟΛΑΡΙΑ**  
διατέθηκαν

 **83**  
φιλανθρωπικοί οργανισμοί

 **15.000 ΔΟΛΑΡΙΑ**  
τουλάχιστον σε κάθε φιλανθρωπικό οργανισμό



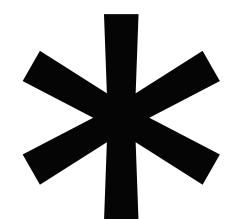


# Η ένταξη στο Gaming

## Τοπική προσαρμογή

Σε επιφανειακό επίπεδο, η τοπική προσαρμογή έχει να κάνει με τη μετάφραση λέξεων από μια γλώσσα σε μια άλλη για τους παίκτες ανά τον κόσμο. Ωστόσο, η τοπική προσαρμογή στη Riot εμβαθύνει σε μεγάλο βαθμό. Η δουλειά της ομάδας τοπικής προσαρμογής είναι να διασφαλίσει πως οι χαρακτήρες και οι εκδηλώσεις έχουν αυθεντικότητα, απήχηση και αντίκτυπο στους παίκτες σε ένα μεγάλο εύρος παγκοσμίων κοινοτήτων. Η τοπική προσαρμογή ασχολείται στην πραγματικότητα με τη μετατροπή ενός παιχνιδιού που έχει δημιουργηθεί σε ένα μέρος σε ένα παιχνίδι που δίνει την αίσθηση πως δημιουργήθηκε απευθείας για εσάς.

Οι ομάδες τοπικής προσαρμογής λένε την άποψή τους για Agents όπως είναι η Fade, λαμβάνουν πολυάριθμες αποφάσεις για την προσαρμογή των παιχνιδιών σε τοπικό επίπεδο για τους παίκτες και διασφαλίζουν πως όλοι οι παίκτες ανά τον κόσμο μπορούν να συμμετάσχουν σε ζωντανές εκδηλώσεις, όπως τα esports. Το 2022, η ομάδα παρουσίασε νέες διαδικασίες που καθιστούν δυνατή τη μετάφραση των ζωντανών μεταδόσεων των εκδηλώσεων esports στις τοπικές γλώσσες σε λιγότερο από 24 ώρες μετά τη λήξη της μετάδοσης.



**Η τοπική προσαρμογή φέρνει τα παιχνίδια πιο κοντά στους παίκτες. Το να είμαστε κοντά στους παίκτες είναι θεμελιώδης αξία της Riot.**

Λαμβάνοντας τα παραπάνω υπόψη, το 2022 δεσμευθήκαμε ως προς την επέκταση της σχέσης μας με τους παίκτες στη Νοτιοανατολική Ασία. Μετά τη δεκαετή συνεργασία μας με την Garena για την έκδοση του League of Legends στην περιοχή, αποφασίσαμε να εκδίδουμε μόνοι μας όλα τα παιχνίδια μας για τους παίκτες στη Νοτιοανατολική Ασία, χάρη στη στήριξη που λάβαμε από την ομάδα τοπικής προσαρμογής.

## Take This

Σε συνεργασία με την Take This, έναν μη κερδοσκοπικό οργανισμό με τον οποίο έχουμε ως κοινό στόχο τη βελτίωση της στήριξης για θέματα ψυχικής υγείας στα παιχνίδια, δημιουργήσαμε ένα δωρεάν πρόγραμμα μαθημάτων για streamer, το οποίο τους καθοδηγεί όσον αφορά τη διαχείριση των αναγκών της κοινότητάς τους για θέματα ψυχικής υγείας και την παράλληλη διασφάλιση της ευημερίας τους. Στα θέματα περιλαμβάνονται τα εξής: [εξουθένωση δημιουργών περιεχομένου](#), όρια, τρόποι αντιμετώπισης του ιδεασμού της αυτοκτονίας στην κοινότητά σας, υπέρμαχοι της ψυχικής υγείας, αυτοφροντίδα και πολλά ακόμη.

Επίσης, δημιούργησαν μια [σειρά βίντεο](#) για κοινότητες μαύρων, αυτοχθόνων και έγχρωμων ατόμων, η οποία εξερευνά εις βάθος τις ανάγκες τους για ψυχική υγεία καθώς και τις εμπειρίες τους στο σύστημα υγειονομικής περίθαλψης. Κάθε συζήτηση θα συντονίζεται από έναν ειδικό ψυχικής υγείας και μαζί θα βρίσκονται και παίκτες, δημιουργοί παιχνιδιών και δημιουργοί που μοιράζονται την ίδια ταυτότητα.



**Η στήριξη που λάβαμε από την Riot το 2022 ήταν πολύ σημαντική και χάρη σε αυτήν οι δυνατότητές μας αυξήθηκαν και αρχίσαμε να κυκλοφορούμε περιεχόμενο που το αναβάλλαμε για χρόνια. Χάρη στη γενναιόδωρη επιχορήγηση ως προς τη δημιουργία δυνατοτήτων της Riot, η Take This προσέλαβε νέο προσωπικό και απέκτησε τον χρόνο που χρειαζόταν για να δημιουργήσει πρωτοποριακούς νέους πόρους ψυχικής υγείας για streamer, καθώς και το νέο Identity and Gaming Mental Health Panel Series, το οποίο έχει ως στόχο την ενδυνάμωση και την εκπροσώπηση των διαχρονικά περιθωριοποιημένων ομάδων. Η Riot εμπιστεύτηκε εμένα και την ομάδα μου για να δημιουργήσουμε σπουδαίο περιεχόμενο και η ελευθερία που μας πρόσφερε το Ταμείο Κοινωνικού Αντίκτυπου της Riot είναι ένα πολύ μεγάλο δείγμα αυτής της εμπιστοσύνης.»**

[Eve Crevoshay](#)

Εκτελεστική Διευθύντρια, Take This

## Pride

Στη Riot, το Pride είναι μια γιορτή τόσο εντός, όσο και εκτός του παιχνιδιού. Την τελευταία πενταετία, οι ομάδες παιχνιδιών έχουν δημιουργήσει διακοσμητικό περιεχόμενο για το Pride, το οποίο είναι 100% δωρεάν, ώστε να μπορούν οι παίκτες να εκφράζουν την ταυτότητά τους όσο παίζουν. Προς το παρόν υπάρχουν 58 μοναδικά στοιχεία διακοσμητικού περιεχομένου για τις ταυτότητες ΛΟΑΤΚΙ+.

Εκτός παιχνιδιού, [οι Rioter γιόρτασαν το Pride σε όλον τον κόσμο](#). Στο Λος Άντζελες, οι Rioter γιόρτασαν στους δρόμους, ενώ στην Ασία αρκετά γραφεία γέμισαν με ουράνια τόξα για εκδηλώσεις που λάμβαναν χώρα καθ' όλη τη διάρκεια του μήνα. Οι Rioter στη Βραζιλία διοργάνωσαν τουρνουά για παίκτες ΛΟΑΤΚΙ+ και στην Ευρώπη, οι Rioter διοργάνωσαν μια εικονική παρέλαση για το Pride, με στόχο τη συγκέντρωση χρημάτων για την ILGA-Europe, μια ευρωπαϊκή ομάδα προάσπισης των συμφερόντων της κοινότητας.





# Εμπιστοσύνη και ασφάλεια

Όσον αφορά την εμπιστοσύνη και την ασφάλεια, η πολιτική μας ορίζει τόσο να ακολουθούμε, όσο και να συμβάλλουμε στη δημιουργία βέλτιστων πρακτικών για τον κλάδο, ώστε να έχουμε ασφαλείς και βελτιωμένους διαδικτυακούς χώρους για όλους όσοι αλληλεπιδρούν με τα παιχνίδια μας.

Όλοι οι παίκτες παγκοσμίως λαμβάνουν το ίδιο ελάχιστο επίπεδο προστασίας, με βάση τις αυστηρές αρχές του Γενικού Κανονισμού για την Προστασία Δεδομένων της Ευρωπαϊκής Ένωσης.



## Ασφάλεια στο διαδίκτυο - hCaptcha

Το ξέρουμε πως οι παίκτες ενδιαφέρονται πάρα πολύ για τους λογαριασμούς τους και ακόμη περισσότερο για την εμπειρία παιχνιδιού τους. Το 2021 κυκλοφορήσαμε έναν έλεγχο ταυτότητας δύο παραγόντων για να δώσουμε στους παίκτες άλλο ένα επίπεδο προστασίας για όσα περιέχει ο λογαριασμός τους. Το 2022 κυκλοφορήσαμε το hCaptcha κατά τη διάρκεια της διαδικασίας εγγραφής, για να μειώσουμε τον αριθμό των ψεύτικων λογαριασμών και όσων δημιουργούνται από bot. Επιπλέον, το hCaptcha μάς επιτρέπει να προστατεύουμε τους υπάρχοντες λογαριασμούς από παραβιάσεις μέσω εξαντλητικής δοκιμής κωδικών.

Τα bot και οι ψεύτικοι λογαριασμοί συχνά καταστρέφουν την ανταγωνιστική ακεραιότητα και τη συνολική εμπειρία παιχνιδιού για τους παίκτες. Αποτελούν επίσης κίνδυνο για την ασφάλεια και το απόρρητο, καθώς οι κακόβουλοι παράγοντες τους χρησιμοποιούν συχνά για να επιτεθούν στους παίκτες ή τα συστήματα παιχνιδιού αποσκοπώντας να αποκτήσουν μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση και πλεονεκτήματα.

## Διατήρηση των δεδομένων μόνο για όσο διάστημα τα χρειάζεστε

Υπάρχουν άτομα που πάνε AFK και δεν γυρίζουν ποτέ. Δεσμευόμαστε να διατηρούμε τα δεδομένα σας μόνο για το διάστημα που είναι απαραίτητα για τη βελτίωση της εμπειρίας παιχνιδιού σας και αν δεν θέλετε πλέον τον λογαριασμό σας, δεν θα διατηρήσουμε τα στοιχεία σας.

Το [2022](#) ανακοινώσαμε πως θα καταργούσαμε τους λογαριασμούς που ήταν ανενεργοί για καιρό και δεν είχαν σημειώσει πρόοδο. Για παράδειγμα, δεν έχουν πραγματοποιηθεί αγορές, δεν έχουν παιχτεί αγώνες και δεν έχει ξεκλειδωθεί πολύ περιεχόμενο σε αυτούς τους λογαριασμούς. Από την αδράνειά τους αντιλαμβανόμαστε πως τα παιχνίδια και οι εμπειρίες μας δεν τους ενδιαφέρουν πλέον. Θέλουμε να σεβόμαστε τις αποφάσεις και το απόρρητο των παικτών καταργώντας τα δεδομένα τους. Τούτου λεχθέντος, η επαναφορά ενός ανενεργού λογαριασμού είναι πολύ εύκολη και καλωσορίζουμε αυτούς τους παίκτες ανά πάσα στιγμή.

## Δικαίωμα Γνώσης

Έχετε το δικαίωμα να ξέρετε τι γνωρίζουμε για εσάς. Μπορεί να ακούγεται προφανές, αλλά οι εταιρείες συχνά κρύβουν τα δεδομένα σας πίσω από τους δικούς τους καπνούς. Σε αντίθεση με τον κόσμο του VALORANT, μπορείτε να βλέπετε τα δεδομένα σας όποτε θέλετε. Επομένως, αν θέλετε να μάθετε τι ξέρουμε για εσάς... Αρκεί απλώς να μας ρωτήσετε.

Το 2022, ανταποκριθήκαμε σε περισσότερες από 292.000 αιτήσεις παικτών για τα δεδομένα τους, περισσότερες σε σχέση με τις 200.000 του 2021. Σε ορισμένες περιοχές αυτή η δυνατότητα απαιτείται από τη νομοθεσία, αλλά εμείς την επεκτείναμε στους παίκτες μας σε όλο τον κόσμο. Η συντριπτική πλειονότητα των δεδομένων που έχουμε στην κατοχή μας αφορούν τον τρόπο παιχνιδιού των παικτών και είναι άμεσα διαθέσιμα ανά πάσα στιγμή μέσω της εφαρμογής του παιχνιδιού.



# Βελτίωση των Ψηφιακών Αλληλεπιδράσεων με τη Δυναμική Παικτών

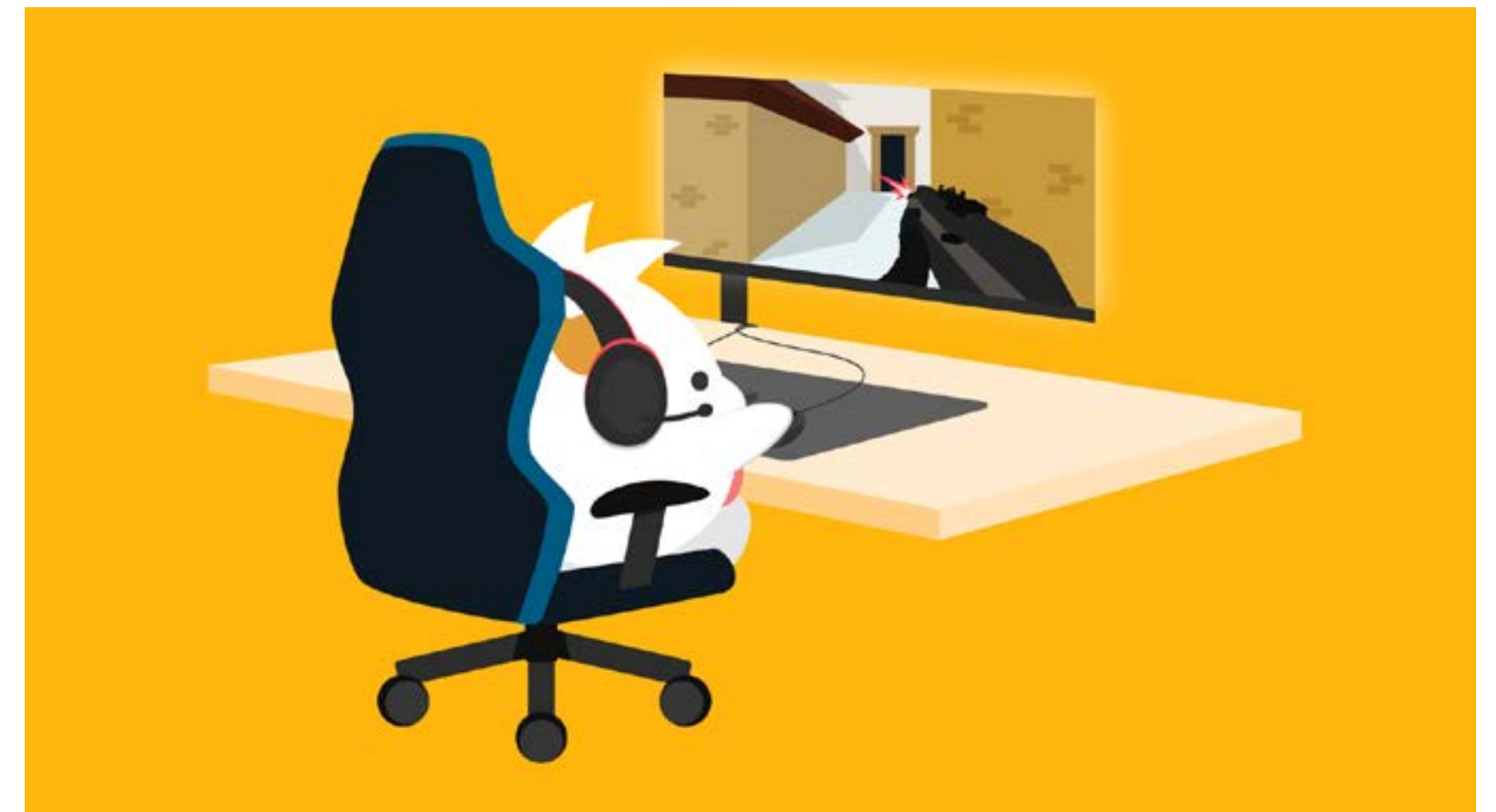
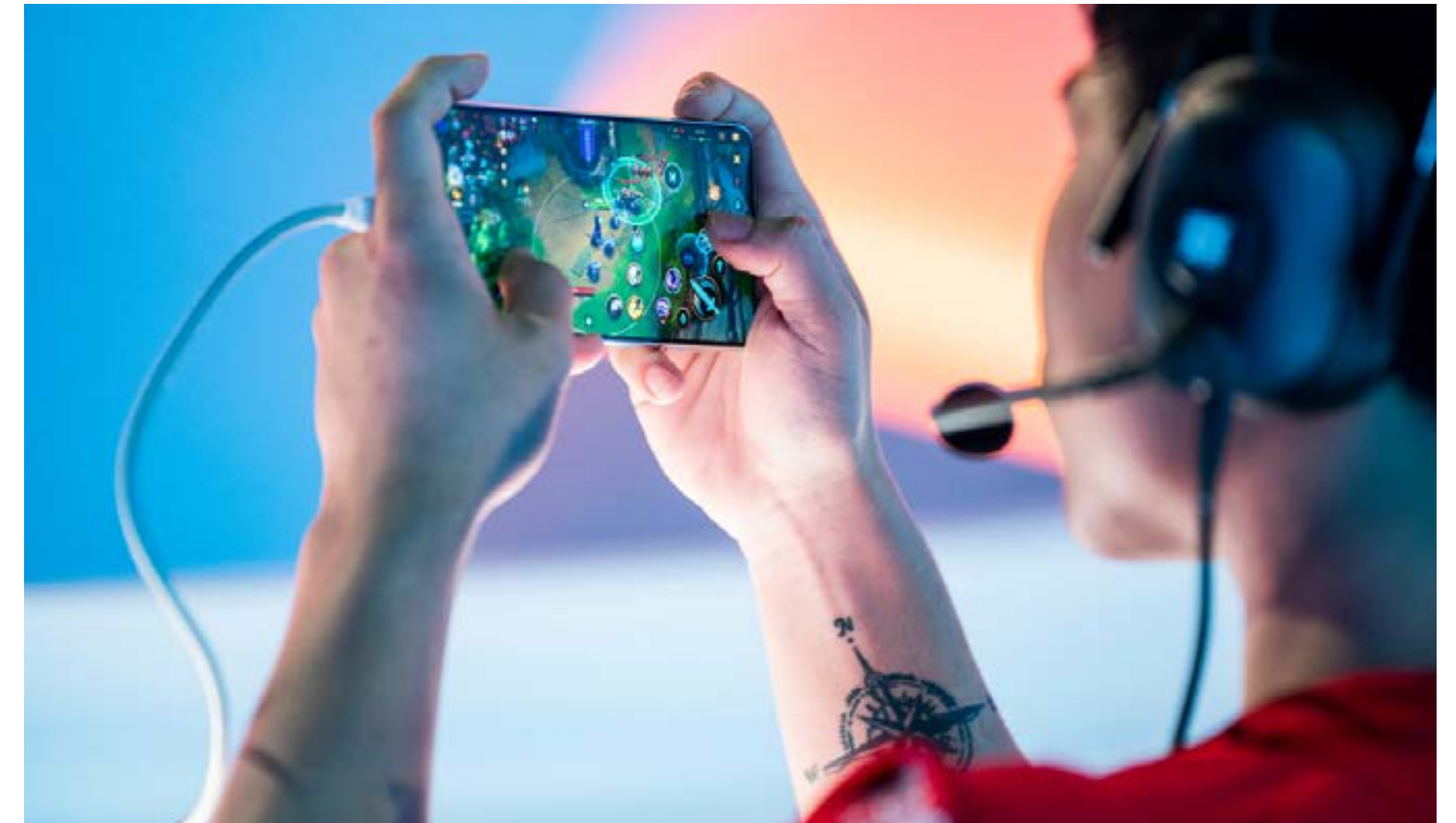
Η [Δυναμική Παικτών](#) έχει σχέση με τη βελτίωση των κοινωνικών δομών των παιχνιδιών και των διαδικτυακών κοινοτήτων. Είναι μια από τις πιο δύσκολες προκλήσεις που αντιμετωπίζει όχι μόνο η Riot αλλά ολόκληρη η βιομηχανία παιχνιδιών. Ξέρουμε ότι υπάρχουν προβλήματα. Έχουμε δει τα αποσπάσματα, έχουμε ακούσει από παίκτες σχετικά με τις συμπεριφορές στα παιχνίδια μας και το έχουμε βιώσει και εμείς όταν παίζουμε. Τι κάναμε, λοιπόν, για αυτό;

Το 2022 συνεργαστήκαμε με τη [Ubisoft](#) για να βελτιώσουμε τις δυνατότητές μας για τη μηχανική μάθηση. Η μηχανική μάθηση και τα σύνθετα, αυτοματοποιημένα συστήματα είναι ζωτικής σημασίας σε όλα μας τα παιχνίδια για τη δημιουργία καλύτερων κοινοτήτων, δεδομένης της κλίμακας στην οποία λειτουργούμε. Συνδυάζοντας το σύνολο δεδομένων μας με τη Ubisoft, επιταχύνουμε τον ρυθμό με τον οποίο οι μηχανές μας μπορούν να εντοπίσουν και να τιμωρήσουν τη γλώσσα που παραβιάζει τους κανόνες μας.

Προς το παρόν η μηχανική μάθηση εστιάζεται κυρίως στη συνομιλία κειμένου, αλλά το 2022 κυκλοφορήσαμε και ένα πρόγραμμα beta για αυτοματοποιημένη αξιολόγηση φωνητικής συνομιλίας. Παρακολουθούμε ενεργά τα αποτελέσματα της έκδοσης beta για να συντονίζουμε καλύτερα τη φωνητική συνομιλία στα παιχνίδια και το 2023 θα κυκλοφορήσουμε αυτές τις λειτουργίες.



Αυτές οι αυτοματοποιημένες δυνατότητες αρχίζουν να κάνουν τη διαφορά. **Οι συνολικές αναφορές έπεσαν από τις 2,9 δις το 2021 στις 2,4 δις το 2022.** Αυτό σημαίνει πως η προσβλητική γλώσσα ή ο άδίκος τρόπος παιχνιδιού εντοπίζεται σε μεγαλύτερο βαθμό από τα αυτοματοποιημένα συστήματά μας προτού επηρεαστεί ο τρόπος παιχνιδιού και υποβληθεί μια αναφορά.







Είμαστε περήφανοι για όσα πετύχαμε εμείς και οι παίκτες μας το 2022, αλλά, όπως και ο Βίκτορ, **πρέπει να εξελισσόμαστε συνεχώς** και να είμαστε στην πρώτη γραμμή του κλάδου σήμερα και στο μέλλον.



Καθώς κοιτάμε την επόμενη γενιά προγραμματιστών, δημιουργικών μυαλών και Rioter, θέλουμε να δώσουμε περισσότερες ευκαιρίες σε υποεξυπηρετούμενες κοινότητες, καθώς και να βοηθήσουμε να γίνει η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών ένα ασφαλές μέρος για όλους. Θέλουμε να διασφαλίσουμε πως οι μελλοντικές γενιές θα γνωρίζουν πως υπάρχει μια θέση για αυτές στο gaming εντός και εκτός σύνδεσης.



# SoLa Technology and Entrepreneurship Center

Τον Αύγουστο, το [SoLa Technology and Entrepreneurship Center με την υποστήριξη της Riot Games](#) άνοιξε τις πόρτες του για το κοινό. Το κέντρο παρέχει δωρεάν εκπαίδευση σε θέματα τεχνολογίας στην κοινότητα του νότιου Λος Άντζελες.

Με μερική χρηματοδότηση 2,25 εκατ. δολαρίων από τη δωρεά της Riot, το κέντρο έχει έκταση 1.200 τετραγωνικά μέτρα και περιλαμβάνει μια αρένα esports, ένα εργαστήριο ρομποτικής, κάσκες VR και ένα στούντιο για μουσική. Κάθε χρόνο, πάνω από 1.000 φοιτητές θα γνωρίσουν τον προγραμματισμό και θα δουν ευκαιρίες καριέρας σε τομείς όπως τα esports, το animation, το γραφιστικό σχέδιο, ο προγραμματισμός και η δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, όλα δωρεάν.

Σκοπός της λειτουργίας του κέντρου είναι να εμπνεύσει και να αναδείξει την επόμενη γενιά Μαύρων και Μελαμψών δημιουργών παιχνιδιών, παικτών esports, επαγγελματιών τεχνολογίας, ηγετών και επιχειρηματιών.

**« Η Riot Games είναι ο καλύτερος συνεργάτης για κάθε μη κερδοσκοπικό οργανισμό. Χωρίς την τεχνική καθοδήγηση, τη συνεργασία και τη στήριξή τους, δεν θα υπήρχε το SoLa Technology and Entrepreneurship Center. Οι επικεφαλής και το προσωπικό της Riot συμμετείχαν πραγματικά μαζί μας σε αυτό το ταξίδι εκπαίδευσης και έμπνευσης μιας νέας γενιάς μαύρων και μελαμψών επικεφαλής και επαγγελματιών στους τομείς της τεχνολογίας και της ψυχαγωγίας από το Νότιο Λος Άντζελες. Εκ μέρους του SoLa I CAN Foundation, των εκατοντάδων μαθητών μας και των οικογενειών, σας ευχαριστώ! »**

Daniel Rosove

Διευθυντής Συνεργασιών Αντικτύπου στη SoLa Impact







# Επένδυση στην Κοινότητα

## VALORANT Champions Tour (VCT) Game Changers

Το πρώτο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα VCT 2022 Game Changers έγινε το τουρνουά γυναικών στο VALORANT με τις περισσότερες προβολές και η δεύτερη διοργάνωση esports αποκλειστικά από γυναίκες με τις περισσότερες προβολές στα χρονικά. Η πρωτοβουλία του Game Changers, η οποία ξεκίνησε το 2021, ξεκίνησε με στόχο τη δημιουργία νέων ευκαιριών και την προβολή των γυναικών που ήθελαν να συμμετάσχουν στα esports του VALORANT μέσω ενός συνδυασμού εκδηλώσεων της κοινότητας και κορυφαίου ανταγωνισμού. Το 2022 ήταν η πρώτη χρονιά που συγκεντρώθηκαν οι καλύτερες ομάδες από όλες τις περιοχές σε ένα μέρος για να διαγωνιστούν, με στόχο να κερδίσουν το τρόπαιο του πρωταθλήματος VCT Game Changers.

## Πρόγραμμα Προσέλκυσης στα Esports

Το Πρόγραμμα Προσέλκυσης στα Esports της Riot, σε συνεργασία με την Gaming 'Community' Co., αποτελεί ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα εκπαίδευσης σε ό,τι αφορά τα esports για υποεκπροσωπούμενους μαθητές που λαμβάνει χώρα στις ΗΠΑ. Τα esports είναι μια καριέρα που πολλοί μαθητές θέλουν να κυνηγήσουν από νεαρή ηλικία. Λαμβάνοντας τα παραπάνω υπόψη, το πρόγραμμα αυτό δείχνει το εύρος των ρόλων που χρειάζονται τα esports, από την παραγωγή της εκδήλωσης μέχρι την επιχειρηματική ανάπτυξη και τις επικοινωνίες.

Χάρη στην άμεση συνεργασία μας με κολέγια και πανεπιστήμια που υποστηρίζουν διαχρονικά τη μαύρη κοινότητα (HBCU), μπορούμε να έχουμε ένα διαφοροποιημένο σύνολο από υποψήφιους που ενδιαφέρονται για τα esports και να παρέχουμε σημαντική εκπαίδευση στη νέα γενιά ταλέντων στα esports. Το πρώτο έτος του προγράμματος, συνεργαστήκαμε αποκλειστικά με το Johnson C. Smith University (JCSU). Το 2022 διευρύνσαμε το πρόγραμμα στην κοινότητα των κολεγίων και πανεπιστημίων που υποστηρίζουν διαχρονικά τη μαύρη κοινότητα και δεχόμαστε πλέον μαθητές από τα Howard University, Oakwood University, Southern University A&M, Morehouse College, North Carolina Central University, JCSU, και Hampton University.

## Σύννοδος κορυφής του κλάδου παιχνιδιών για τη Διαφορετικότητα, την Ισότητα και τη Συμπερίληψη

Η Riot συνεργάστηκε με την Entertainment Software Association (ESA) και τη βοήθησε να διοργανώσει την πρώτη σύνοδο κορυφής για ολόκληρο τον κλάδο με θέμα τη Διαφορετικότητα, την Ισότητα και τη Συμπερίληψη στα κεντρικά της Riot στο Λος Άντζελες. Στη διήμερη αυτή σύνοδο κορυφής συγκεντρώθηκαν επικεφαλής του κλάδου στις ΗΠΑ με στόχο τη συνεργασία και την εύρεση τρόπων αντιμετώπισης των μεγαλύτερων προκλήσεων όσον αφορά τη Διαφορετικότητα, την Ισότητα και τη Συμπερίληψη. Η ESA δημιούργησε έναν χώρο όπου οι επικεφαλής μπορούν να μοιράζονται βέλτιστες πρακτικές, να μαθαίνουν, να προβαίνουν σε ενέργειες που ενδυναμώνουν τους οργανισμούς τους και έχουν πραγματικό αντίκτυπο στον κλάδο των παιχνιδιών.

## Ανοιχτή Πρόκληση Καινοτομίας της IDEO

Συνεργαστήκαμε με την IDEO, το [Joan Ganz Cooney Center](#) και τη [Fair Play Alliance](#) (FPA) για να διοργανώσουμε μια Ανοιχτή πρόκληση καινοτόμου σχεδιασμού, στην οποία οι συμμετέχοντες υπέβαλαν νέες προοπτικές και ιδέες για τη δημιουργία υγιών ψηφιακών χώρων χωρίς αποκλεισμούς, όπου όλοι μπορούν να είναι ο πιο αληθινός και πιο αυθεντικός εαυτός τους. Η έμπνευση για την πρόκληση αυτή αντλήθηκε από τη συνεχιζόμενη προσπάθεια της FPA για τη δημιουργία [Ψηφιακής Ευημερίας](#) στους online χώρους παιχνιδιών. Συνολικά λάβαμε 179 προτάσεις από 40 χώρες για την πρόκληση και [οι κορυφαίοι δέκα](#) έλαβαν χρηματοδότηση ύψους 5.000 έως 50.000 δολαρίων, για να πραγματοποιήσουν τις ιδέες τους.

## ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΥ

→ Οι παίκτες συγκέντρωσαν **15,6 εκατομμύρια δολάρια** για το Ταμείο κοινωνικού αντίκτυπου της Riot Games το 2022

→ Στις ΗΠΑ, σχεδόν 2.000 Rioter πρόσφεραν πάνω από **331.000 δολάρια**, τα οποία η Riot αντιστοιχούσε μέσω του προγράμματος αντιστοίχισης δωρεών για συνολικά πάνω από **694.000 δολάρια**.

→ Οι Rioter συγκέντρωσαν πάνω από **64.000 δολάρια** για την People Concern μέσω της ετήσιας φιλανθρωπικής εκδήλωσης μπισκότων και δώρων

→ **60 φοιτήτριες** συμμετείχαν στο πρόγραμμα θερινής πρακτικής Girls Who Code Summer Internship Program.





## Δωρεές Τεχνολογίας

Η τεχνολογία αλλάζει συνεχώς με γρήγορους ρυθμούς. Σε μια προσπάθεια ελάττωσης του ψηφιακού χάσματος, το τμήμα IT της Riot δωρίζει εξοπλισμό κορυφαίας ποιότητας στους μαθητές που τον έχουν ανάγκη. Το 2022 δώσαμε συνολικά 694 μηχανήματα, συμπεριλαμβανομένων MacBook Pro, iMac, φορητών και επιτραπέζιων υπολογιστών, σε τρία λύκεια και εννιά μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς που έχουν ως στόχο την καλύτερη πρόσβαση στην τεχνολογία και στην εκπαίδευση της επιστήμης, της τεχνολογίας, του προγραμματισμού, των τεχνών και των μαθηματικών από κοινότητες στη χώρα με περιορισμένους πόρους.



**Η τεχνολογία που μας παρέχει η Riot Games είναι ζωτικής σημασίας για τους μαθητές του λυκείου USC Hybrid High. Η δωρεά των MacBook Pro από τη Riot οδήγησε στη δημιουργία έργων, όπως των «Δημιουργικών διπλωματικών εργασιών», στις οποίες συμπεριλαμβάνεται η εργασία μιας μαθήτριας όπου παρουσιάζεται η πλαϊνή όψη του τετραγώνου της στο Leimert Park και η εργασία μια άλλης μαθήτριας σχετικά με την εκπροσώπηση του λατινοαμερικανικού πολιτισμού στον κλάδο των βιντεοπαιχνιδιών.»**

Sarah Batizy, Βοηθός Διευθυντή για τη Μαθητική Ζωή,  
USC Hybrid High College Prep

## Χρηματοδότηση Φυλετικής Ισότητας

Από το 2020, το Ταμείο Κοινωνικού Αντίκτυπου της Riot Games ξεκίνησε το πρόγραμμα Επιχορήγησης φυλετικής ισότητας, ως μέρος της δέσμευσης της Riot για την προώθηση της φυλετικής ισότητας στις ΗΠΑ. Στους προηγούμενους παραλήπτες αυτών των επιχορηγήσεων συμπεριλαμβάνονται τα ACLU Foundation, Innocence Project, ColorStack, και Gameheads.

Η φετινή επιχορήγηση των 200.000 δολαρίων δόθηκε στη Recidiviz, έναν μη κερδοσκοπικό οργανισμό που ασχολείται με την κοινωνική δικαιοσύνη και το ποινικό δίκαιο μέσω μιας ομάδας ειδικών τεχνολογίας που παρέχουν καλύτερα δεδομένα στους υπεύθυνους λήψης αποφάσεων, με στόχο πιο δίκαιες εκβάσεις σε υποθέσεις ποινικού δικαίου. Οι αποδέκτες της επιχορήγησης λαμβάνουν επίσης στήριξη από τη Riot καθ' όλη τη διάρκεια του έτους, από τη Riot Noir που προσφέρει τον χρόνο της και το τμήμα IT που δωρίζει φορητούς υπολογιστές, μέχρι την ομάδα Παγκόσμιων Esports που χαρίζει εισιτήρια για το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα League of Legends.



**Η Riot Games είναι ένας από τους πιο άξιους συνεργάτες μας από την αρχή της συνεργασίας μας το 2021. Χάρη στη συνεισφορά της, ειδικότερα από τη Riot Noir, καταφέραμε το 2022 να αυξήσουμε την ομάδα μας προσλαμβάνοντας έναν Διαχειριστή Κοινότητας και έναν Διαχειριστή Μάρκετινγκ και Επικοινωνιών. Εξαιτίας αυτού, καταφέραμε να στηρίξουμε καλύτερα τα μέλη μας και να μάθει ο κόσμος για τη δουλειά που κάνουμε, με αποτέλεσμα να αποκτήσουμε πάνω από 2.000 μέλη το 2022. Ευχαριστούμε τη Riot Games για τον αντίκτυπο που είχε στην αποστολή μας και ευελπιστούμε να συνεχίσουμε να συνεργαζόμαστε.»**

Jehron Petty

Ιδρυτής και Διευθύνων Σύμβουλος, ColorStack

## Underrepresented Founders (URF)

Το 2020, η Riot δημιούργησε το [Πρόγραμμα Underrepresented Founders](#) για να επενδύσει σε προγράμματα startup από υποεκπροσωπούμενους ιδρυτές στην κοινότητα του gaming. Αρχικά δεσμευτήκαμε για 10 εκατ. δολάρια κατά την έναρξη του προγράμματος και το 2022 δεσμευτήκαμε να συνεχίσουμε το URF ως στοιχείο του επενδυτικού μας χαρτοφυλακίου σε ολόκληρη τη Riot. Προς το παρόν, έχουμε ένα σύνολο 15 στούντιο παιχνιδιών που εργάζονται σκληρά για να δημιουργούν φανταστικές περιπέτειες και εμπειρίες.

### ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΕΧΕΙ ΓΙΝΕΙ ΕΠΕΝΔΥΣΗ ΤΟ 2022:

→ [Everlight](#)

→ [Incredible Dream](#)

→ [NuChallenger](#)

→ [UMA](#)

→ [Wicked Saints Studios](#)

→ [Last Gameboard](#) (επανεπένδυση)

→ [The MIX Games](#) (επανεπένδυση)

→ [Twin Drums](#) (επανεπένδυση)





# Βιωσιμότητα

Δεσμευόμαστε να κατανοήσουμε καλύτερα και να μειώσουμε το αποτύπωμα άνθρακα των δραστηριοτήτων και της εφοδιαστικής αλυσίδας μας σε όλο τον κόσμο. Όταν δώσαμε στους παίκτες την ευκαιρία να διανείμουν χρήματα από το Ταμείο Κοινωνικού Αντίκτυπου της Riot Games σε σκοπούς που τους ενδιαφέρουν, πολλοί παίκτες επέλεξαν οργανισμούς αφιερωμένους στην αντιμετώπιση της κλιματικής αλλαγής όπως το World Wildlife Foundation, το Borneo Project, το Rainforest Rescue και το Cultiva. Από τα 6,2 εκατομμύρια δολάρια που διατέθηκαν για την εκστρατεία Ψηφοφορίας Φιλανθρωπικών Οργανισμών 2022, περίπου 1,5 εκατομμύριο δολάρια δόθηκε σε οργανισμούς που ασχολούνται με την καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής που επιλέχθηκαν από τους παίκτες.

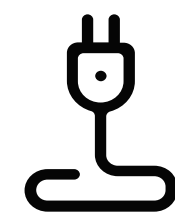
Περάσαμε το 2022 κάνοντας εκ βαθέων έρευνα και υπολογίζοντας τις πρώτες μας εκπομπές αερίων του θερμοκηπίου (GHG) με δεδομένα από το 2021. Αυτή η καταγραφή θα μας βοηθήσει να καταλάβουμε ποιες είναι οι εκπομπές μας Πεδίου 1-3, από πού προέρχονται και πώς μπορούμε να τις μειώσουμε και να αναγνωρίσουμε τις σωστές ευκαιρίες που θα μας οδηγήσουν στο μέλλον. Ιδού τα αποτελέσματα:

## Ποια είναι τα βασικά αέρια του θερμοκηπίου;

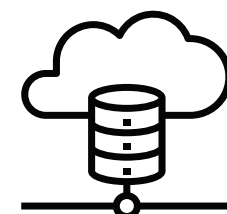
Στις εκπομπές περιλαμβάνεται το διοξείδιο του άνθρακα (CO<sub>2</sub>) καθώς και άλλα αέρια, ορισμένα από τα οποία έχουν σημαντική και μακροπρόθεσμη επίδραση στο κλίμα. Το Πρωτόκολλο GHG θεσπίζει ένα τυποποιημένο ολοκληρωμένο παγκόσμιο πλαίσιο μέτρησης και αναφοράς για εταιρείες του ιδιωτικού και του δημόσιου τομέα.



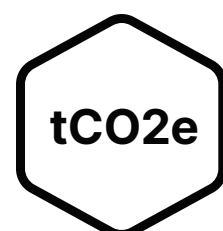
**ΟΙ ΕΚΠΟΜΠΕΣ ΠΕΔΙΟΥ 1** αποτελούν τις άμεσες εκπομπές που σχετίζονται με καύσιμα ή ψυκτικά στις εγκαταστάσεις, τα οποία χρησιμοποιούνται σε οποιοδήποτε εργασιακό χώρο ή κέντρο δεδομένων που βρίσκεται στην κατοχή μας ή υπό ενοικίαση.  
**1.735 tCO<sub>2</sub>e**



**ΟΙ ΕΚΠΟΜΠΕΣ ΠΕΔΙΟΥ 2** αποτελούν την ενέργεια που έχει αγοραστεί (συνήθως ηλεκτρική) από μια υπηρεσία κοινής ωφέλειας για την τροφοδοσία οποιουδήποτε χώρου εργασίας ή κέντρου δεδομένων που βρίσκεται στην κατοχή της εταιρείας ή υπό ενοικίαση.  
**6.907 tCO<sub>2</sub>e**

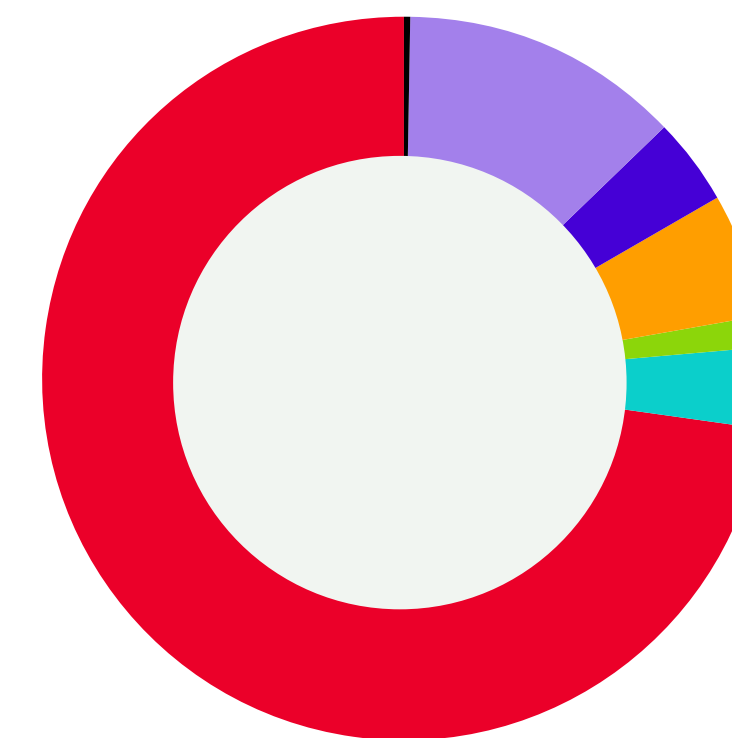


**ΟΙ ΕΚΠΟΜΠΕΣ ΠΕΔΙΟΥ 3** αποτελούν τις ανάντιες και κατάντιες εκπομπές. Στην ουσία πρόκειται για έμμεσες εκπομπές που συνδέονται με τις λειτουργίες της εταιρείας, όπως τα αγορασθέντα αγαθά και τις υπηρεσίες, τα επιχειρηματικά ταξίδια και τη χρήση του δημόσιου cloud.  
**92.369 tCO<sub>2</sub>e**

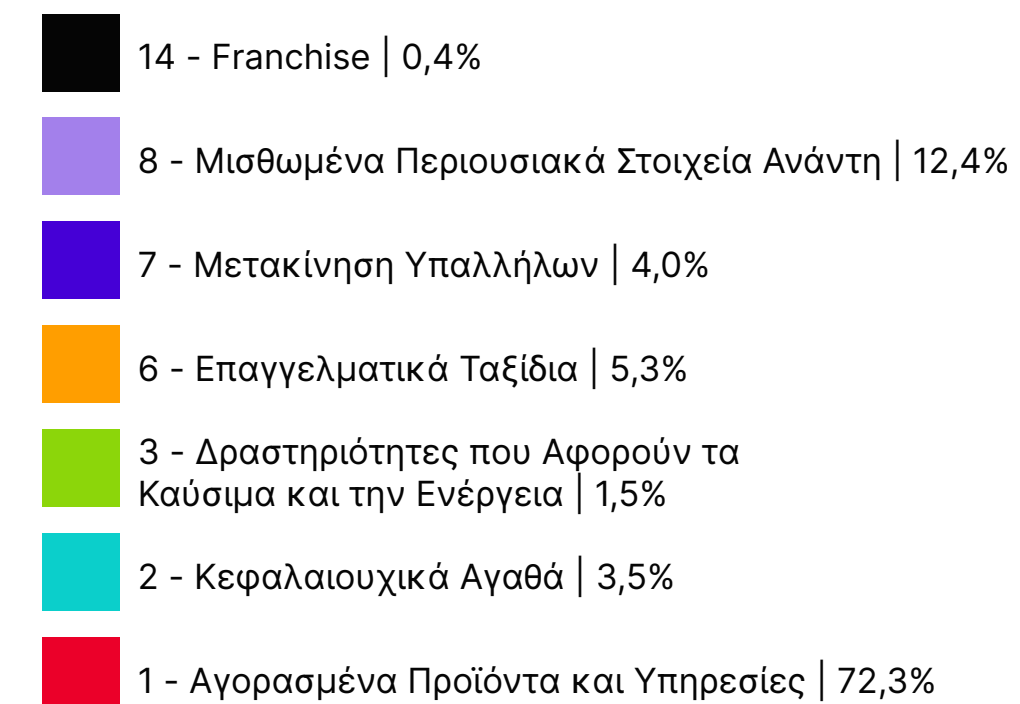


**ΣΥΝΟΛΟ ΕΚΠΟΜΠΩΝ GHG ΓΙΑ ΤΟ 2021 = 101.011 tCO<sub>2</sub>e**

Εφόσον το Πεδίο 3 είναι το μεγαλύτερο τμήμα των εκπομπών μας, διαχωρίσαμε τις κατηγορίες που εμπίπτουν στο Πεδίο 3.



## ΕΚΠΟΜΠΕΣ ΠΕΔΙΟΥ 3 ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ



## Ποιο θα είναι το επόμενο βήμα;

Τώρα που έχουμε καθορίσει ένα σημείο αναφοράς για τις εκπομπές αερίων του θερμοκηπίου, ξεκινάμε να στοχοθετούμε τις μειώσεις των εκπομπών και να σχεδιάζουμε τις επόμενες κινήσεις μας για να πετύχουμε αυτούς τους στόχους. Βρισκόμαστε ακόμα στο στάδιο της αξιολόγησης των στόχων μας για τη βιωσιμότητα και χρειαζόμαστε περισσότερο χρόνο για να προσαρμόσουμε τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούμε και τις σχέσεις μας με την αλυσίδα εφοδιασμού. Γνωρίζουμε καλά πως η πρόοδος δεν είναι πάντα μια ευθεία γραμμή, αλλά δεσμευόμαστε να αναφέρουμε αυτά τα δεδομένα και την πρόοδο που σημειώνουμε κάθε χρόνο.





# Σε όλη αυτήν την αναφορά και σε όλη την ιστορία της Riot υπάρχει μία σταθερά, η προσπάθεια **να κάνουμε το καλό για τους παίκτες.**



Αυτό το μάντρα αποτελεί γνώμονα κάθε απόφασης που παίρνουμε ως εταιρεία και μας καθοδηγεί σε ένα καλύτερο μέλλον για ολόκληρο τον κλάδο του gaming. Και είμαστε τυχεροί που δεν χρειάζεται να το κάνουμε αυτό μόνοι μας. Μέσω των συνεργατών μας που μοιράζονται τους στόχους μας και μας βοηθούν να έχουμε ισχυρό αντίκτυπο στον κόσμο, η Riot μπορεί να διοχετεύσει τον χρόνο και τα χρήματα των παικτών για σκοπούς που είναι πραγματικά σημαντικοί.

Αν έχετε διαβάσει μέχρι εδώ, θα το γνωρίζετε πλέον: Όλα επιστρέφουν στους παίκτες. Χωρίς τον χρόνο εκατομμυρίων παικτών σε ολόκληρο τον κόσμο, που αποκτούν όραση στη ζούγκλα, κάνουν plant στο B, παίζουν αποκλειστικά Demacia στο LoR και αποκτούν μονάδες τριών αστεριών στο TFT, δεν θα μπορούσαμε να

προσφέρουμε βοήθεια σε κρίσιμες καταστάσεις, να κάνουμε ισόποσες δωρεές σε φιλανθρωπικούς οργανισμούς ή να δίνουμε τον καλύτερό μας εαυτό στη δουλειά σε καθημερινή βάση.

## **Ένα μεγάλο ευχαριστώ στα άτομα που παίζουν τα παιχνίδια μας.**

Η Riot ως εταιρεία είναι αφοσιωμένη σε όλους εσάς. Ότι κάνουμε έχει ως στόχο τη δημιουργία μιας βιώσιμης και φιλανθρωπικής Riot χωρίς αποκλεισμούς, η οποία μας δίνει κίνητρο να δημιουργούμε ακόμη καλύτερα παιχνίδια με μεγαλύτερο αντίκτυπο στον κόσμο του σήμερα, αλλά και του αύριο.





ΕΤΑΙΡΙΚΟΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

[9 Dots](#)

[Academy of Interactive Arts & Sciences Foundation](#)

[Active Minds](#)

[Black Girl Gamers](#)

[C-Squad Foundation](#)

[Catalyser](#)

[CHOC Walk](#)

[Chicago Parks District](#)

[City Year Los Angeles](#)

[Code Coven](#)

[ColorStack](#)

[Crisis Text Line](#)

[Cybergrants](#)

[Doctors Without Borders](#)

[Eden Reforestation Project](#)

[Foyle Search and Rescue](#)

[Gameheads](#)

[Gaming Cxmmunity Co](#)

[Games for Change](#)

[Girls Who Code](#)

[GlobalGiving](#)

[Hidden Genius Project](#)

[Human I-T](#)

[Humanitarian OpenStreetMap](#)

[ImpactAssets](#)

[Intentional Sports](#)

[International Medical Corps](#)

[I Play Games!](#)

[Joan Ganz Cooney Center στο Sesame Workshop](#)

[LA Food Bank](#)

[Latinx in Gaming](#)

[OpenIDEO](#)

[Polish Red Cross](#)

[Press Start Academy](#)

[Public Good Projects](#)

[Reboot Representation](#)

[Recidiviz](#)

[SoLa I CAN Foundation](#)

[State Farm](#)

[Take This](#)

[Teens Exploring Technology](#)

[Tec Leimert](#)

[The People Concern](#)

[Valence](#)

[Youth Guidance](#)





2022  
ΕΤΗΣΙΑ  
ΕΚΘΕΣΗ  
ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΥ

RIOT GAMES

