



ROCZNY RAPORT NA TEMAT ODDZIAŁYWANIA SPOŁECZNEGO 2022





WIADOMOŚĆ OD NASZYCH LIDERÓW

To gracze są siłą napędową wszystkiego, co robimy.

To gracze są siłą napędową wszystkiego, co robimy. Nasza zdolność do służenia różnym społecznościom na całym świecie przez wspaniałe gry wynika tylko z tego, że Rioterzy ciągle przekraczają granicę tego, co możliwe, jeśli chodzi o doświadczenia graczy. Gry mogą mieć realny, długotrwały wpływ na otaczający nas świat, więc ważne jest, byśmy nieustannie dążyli do bycia jeszcze lepszymi, jednocześnie pamiętając o naszej misji, która sprawia, że Riot to wyjątkowe miejsce.

Nasza firma wierzy, że cięży na nas pewna odpowiedzialność wobec graczy i Rioterów. Wiąże się z nią odwdzięczanie się naszym lokalnym społecznościom przez wydarzenia charytatywne. To one pozwalają przekazać miliony dolarów graczy do Funduszu Oddziaływania Społecznego Riot Games i udzielanie pomocy tam, gdzie ma miejsce kryzys humanitarny. Wiąże się z nią bycie firmą, której integralną częścią jest każdy pracownik, w

której każdy gracz i każdy Rioter jest wysłuchiwany, zauważany, ceniony i szanowany. Wiąże się z nią wyrażanie różnych perspektyw i kultur, by tworzyć autentycznych bohaterów i agentów w grach. I wreszcie wiąże się z inwestowaniem w utalentowane osoby, które normalnie nie mogłyby wejść do branży gier i rozrywki, z otwieraniem im drzwi, by upewnić się, że kolejne pokolenie liderów w sferze gamingu będzie odzwierciedleniem świata, w którym żyjemy.

Wpływanie na kulturę i wprowadzanie zmian na globalnym poziomie to olbrzymie przedsięwzięcie. Nie realizuje się go przez działania jednej osoby czy grupy, ale poprzez współpracę graczy, Rioterów i ich partnerów. To wielkie szczęście, móc być częścią niesamowitej gamingowej społeczności, branży, która łączy zróżnicowane doświadczenia ludzi z całego świata i pozwala nam się zjednoczyć.

Celem wszystkich naszych zespołów jest sprawienie, by w przyszłości ta branża była bardziej zróżnicowana, inkluzywna i miała większy wpływ na otoczenie.

Riot Games zaczęło publikować tego typu raporty w 2019 roku, by zyskać na transparentności. Transparentności danych, programów, które tworzyliśmy i postępów, które robiliśmy w każdej dziedzinie. Na przestrzeni tych kilku lat nasze działania uległy zmianom, ale przecież jedyną stałą w życiu jest zmiana. Raport z każdego roku ma na celu pokazać nasze postępy w budowaniu lepszego świata i przyszłości dla Riot Games, gamingu i graczy.



Patty Dingle
Globalna szefowa ds. różnorodności i inkluzywności



Jeffrey Burrell
Globalny szef ds. oddziaływania społecznego



W tym raporcie

01 LUDZIE.....04

Rzut okiem na liczby.....05

Rekrutacja.....07

Benefity.....09

02 WSPARCIE10

Grupy wsparcia Rioterów.....11

Fundusz Oddziaływania Społecznego.....12

Działania społeczne Rioterów.....13

03 DOŚWIADCZENIA GRACZY Z CAŁEGO ŚWIATA ... 16

Reprezentacja w grach.....17

Doświadczenia w grach.....21

Inkluzywność w gamingu.....22

Zaufanie i bezpieczeństwo.....23

04 NASTĘPNE POKOLENIE25

Inwestowanie w społeczność.....27

Zrównoważony rozwój.....29



LUDZIE

Rośliśmy szybko, niczym śnieżka Willumpa przetaczająca się przez śniegi Freljordu.

Jest nas dwa razy więcej niż w 2019 roku. Najpierw mieliśmy jedną grę, a teraz mamy pięć. Stworzyliśmy więcej rozgrywek esportowych dla coraz bardziej zagorzałych fanów na całym świecie. Utworzyliśmy wydział ds. rozrywki, który dał graczom Arcane, nasz pierwszy serial.

A to przecież tylko te zmiany, które widać na pierwszy rzut oka. Za kulisami staraliśmy się rozwijać naszą firmę

jako miejsce, w którym Rioterzy mogą być w pełni sobą w kontekście swojej osobowości, patrzenia na świat, stylu i pracy. Chcemy krzewić poczucie przynależności, stawiać czoła wyzwaniom i dostarczać graczom na całym świecie wspaniałe gry. To wszystko nie byłoby możliwe, gdyby nie wewnętrzne przemiany i inicjatywy, które pchnęły kulturę Riot Games do przodu, jednocześnie utwierdzając wartości, które sprawiają, że nasza organizacja jest wyjątkowa.

WYRÓŻNIENIA

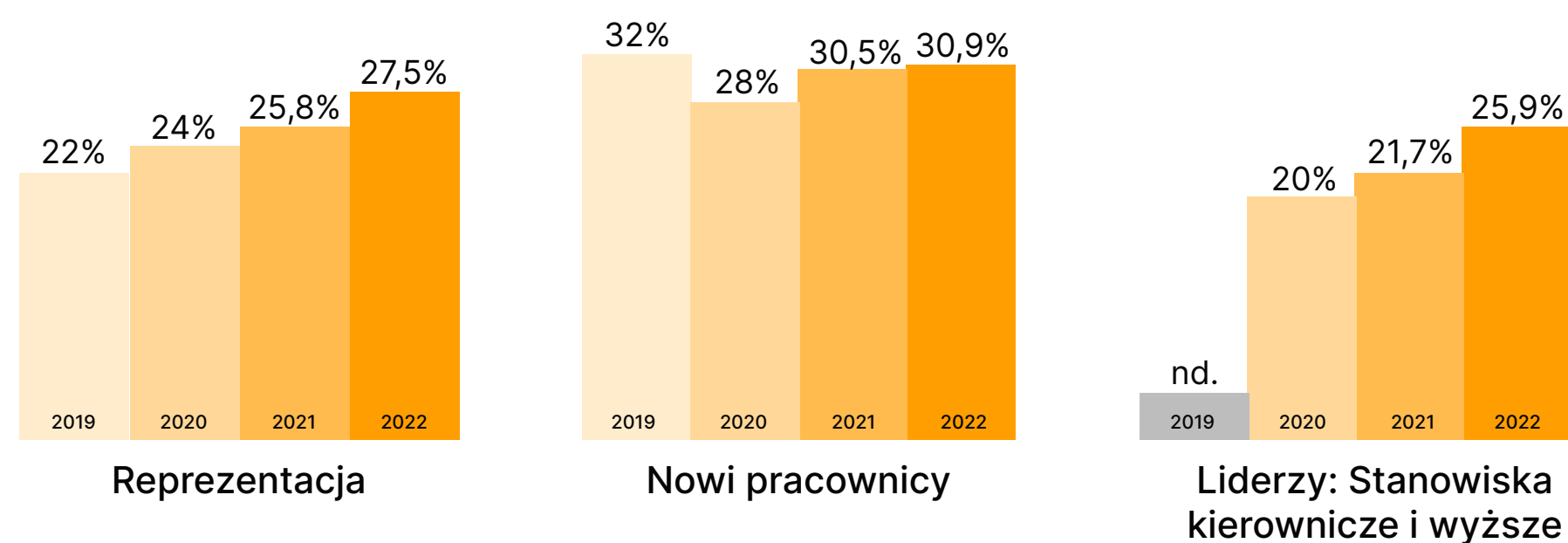
- [Certyfikat Human Rights Campaign](#) — 100 punktów
- [Certyfikat Great Place to Work](#) z 95-procentową aprobatą Rioterów
- 36. miejsce na liście [Najlepszych miejsc pracy dla rodziców](#)
- Obecność na liście [Best Workplaces in Tech in Ireland](#)





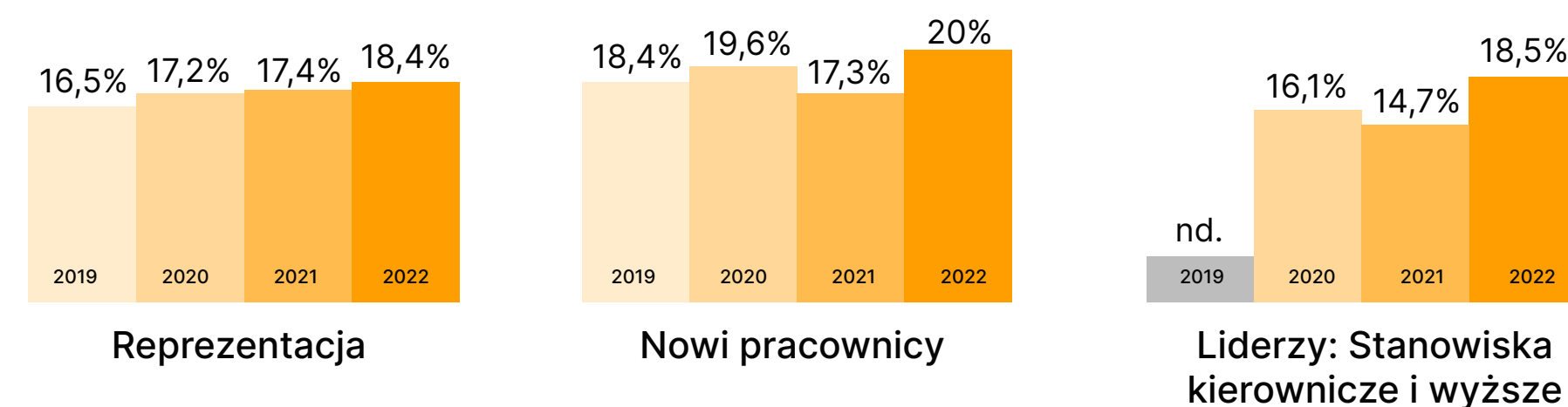
Rzut okiem na liczby

Rioterki

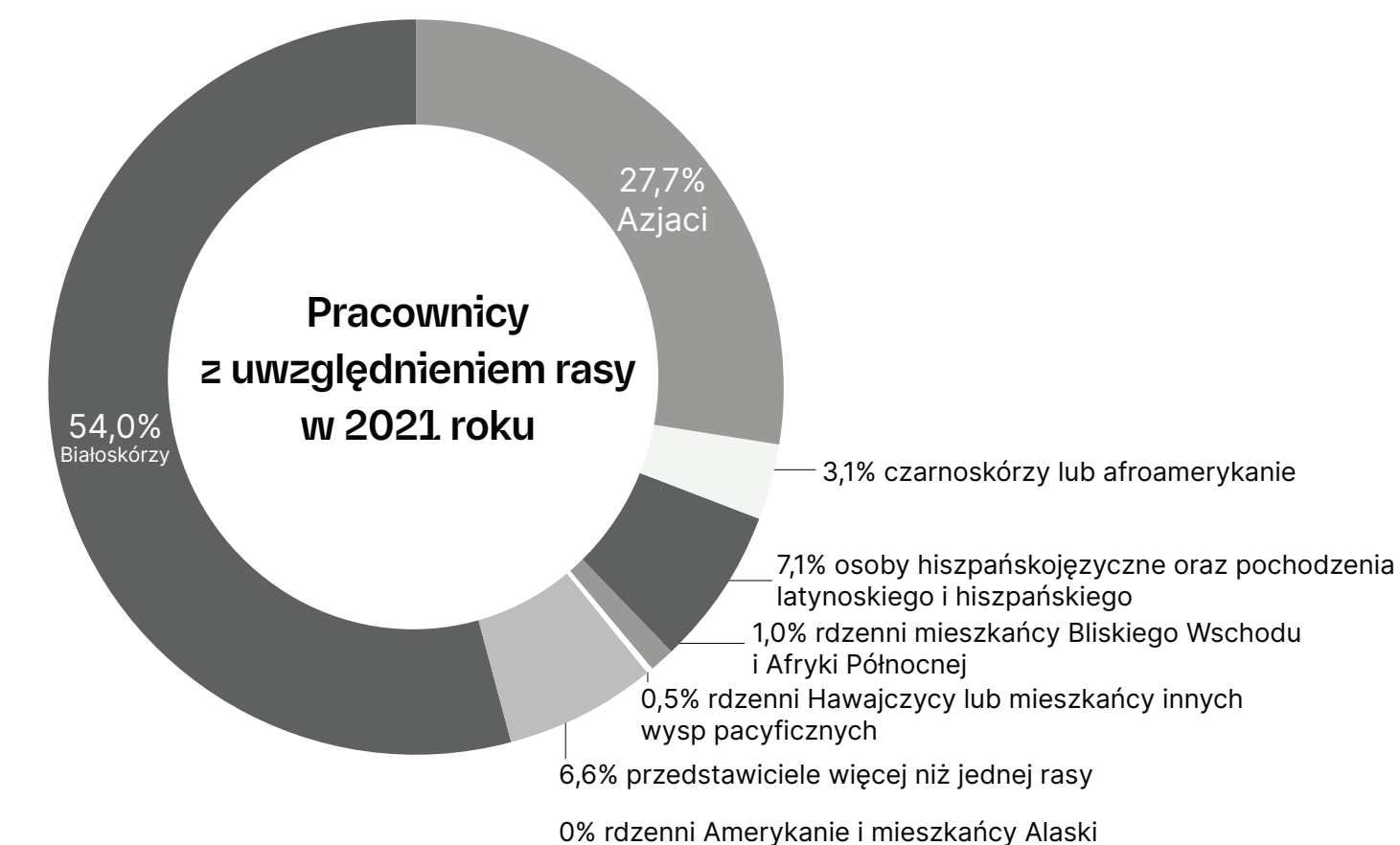
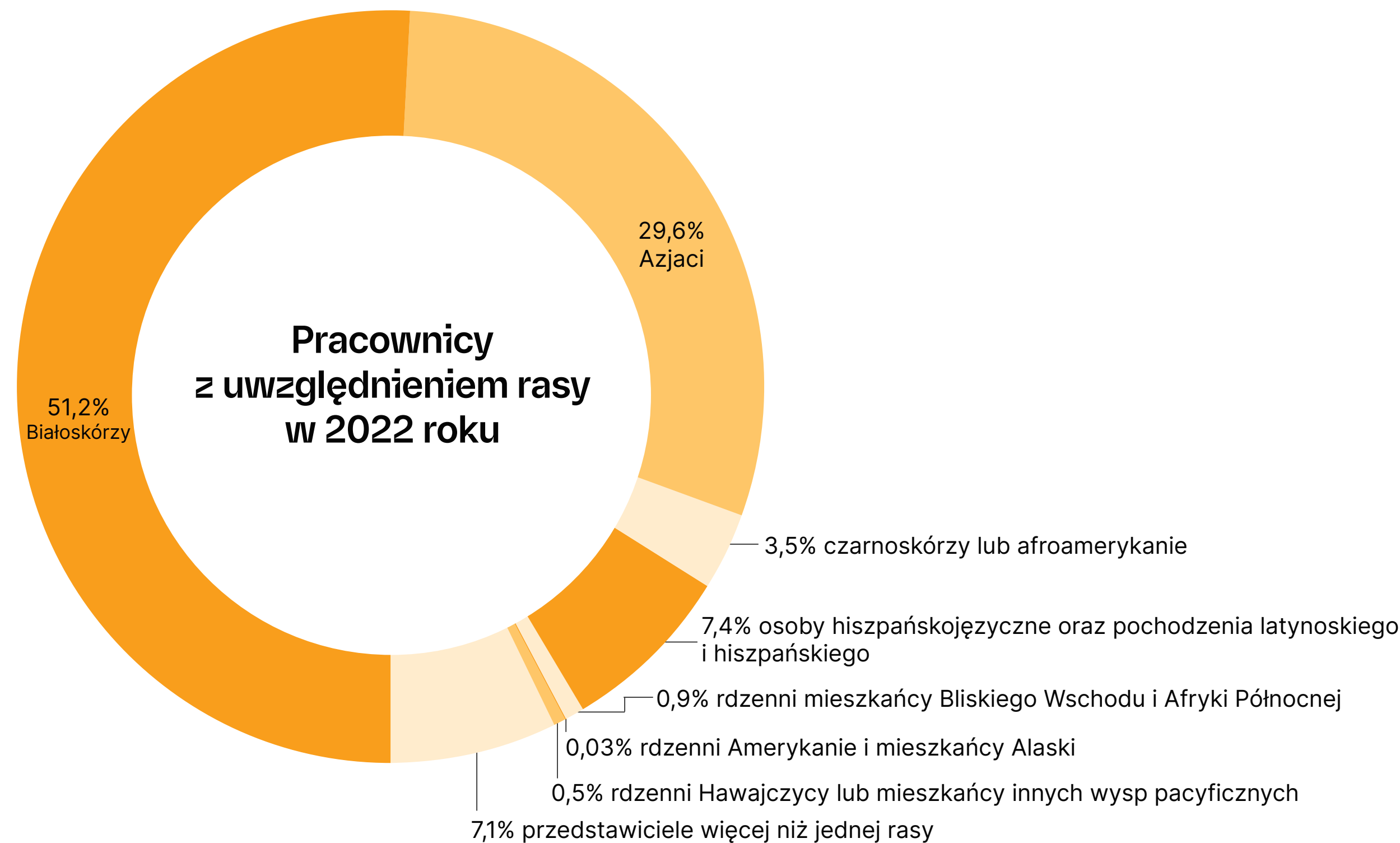


Kobiety = kobiety, kobiety cisplciowe, kobiety transplciowe

Mniejszości o niewystarczającej reprezentacji w USA



Mniejszości o niewystarczającej reprezentacji = Czarnoskórzy lub Afroamerykanie, osoby hiszpańskojęzyczne, pochodzenia latynoskiego lub hiszpańskiego, rdzenni mieszkańcy Ameryki i Alaski, rdzenni Hawajczycy lub mieszkańcy innych wysp pacyficznych oraz amerykańscy przedstawiciele więcej niż jednej rasy



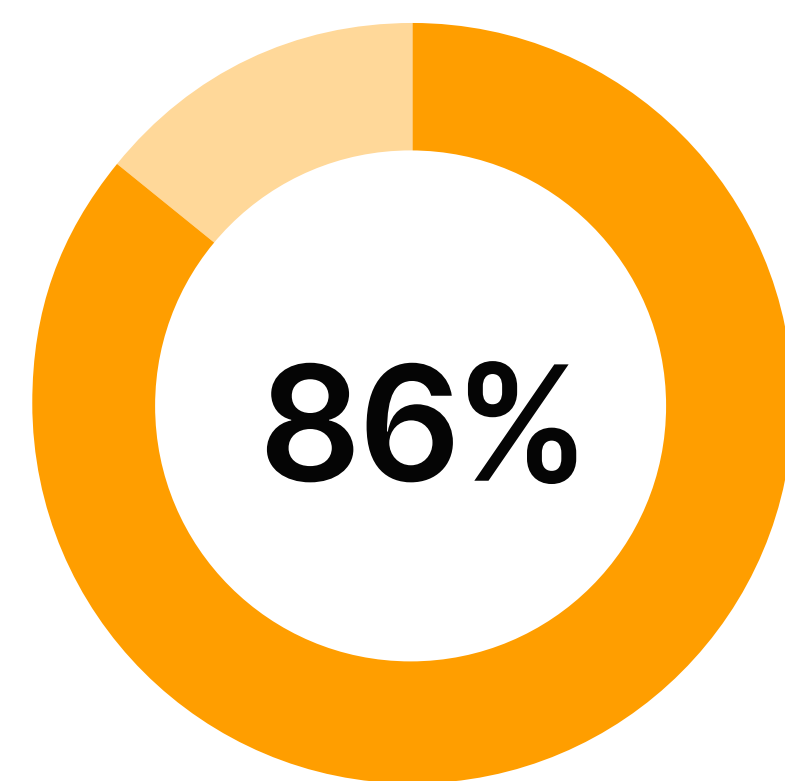


Patrząc z bliska

Gdy rozpoczęliśmy nasze starania o poprawę reprezentacji mniejszości w grach i o transparentność naszych postępów, wiedzieliśmy, że potrzeba będzie czasu. Rosnąc przez ostatnie lata, zwiększyliśmy procent zatrudnienia zarówno kobiet, jak i mniejszości o niewystarczającej reprezentacji na stanowiskach kierowniczych w całym Riot Games.

W USA odsetek pracowników z mniejszości o niewystarczającej reprezentacji zwiększył się w każdej z kategorii w 2022 roku. Śledzenie tych kategorii z roku na rok pomaga nam ustalić, czy nasze działania na rzecz różnorodności i inkluzywności przebiegają pomyślnie i czy powinniśmy wdrożyć jakieś usprawnienia, jeśli tak nie jest. Odnotowaliśmy wzrost, ale chcemy być jeszcze lepsi. W 2023 roku będziemy współpracować z obecnymi i przyszłymi partnerami w dziedzinie rekrutacji, by zwiększyć liczbę kandydatów z różnych mniejszości starających się o pracę w Riot. Będziemy kontynuować wdrażanie naszej strategii zatrudniania, zatrzymywania i angażowania pracowników tak, by każdy, kto zagości w naszych progach, mógł się rozwijać.

W 2022 roku wprowadziliśmy w Riot nową opcję dla Rioterów z USA w naszych systemach. Dzięki niej mogą dobrowolnie wskazać swoją orientację seksualną. Poszerzyliśmy też listę odpowiedzi, które można wybierać przy pytaniu o tożsamość płciową. Te dobrowolnie podawane informacje pomogą nam dokładniej zbadać zaangażowanie konkretnych społeczności wewnątrz Riot i zebrać istotne, szczegółowe dane dotyczące kompozycji naszej kadry. Wyniki pokażemy w raporcie za 2023 rok, kiedy będziemy już mieli całoroczne dane.



Wskaźnik inkluzywności

Wskaźnik inkluzywności

Co roku przeprowadzamy dwie wewnętrzne ankiety w ramach globalnej ankiety Riot. Przy jej wykorzystaniu badamy odczucia Rioterów na temat tego, co idzie dobrze, a co wymaga większej uwagi Riot Games w przyszłości. W ankiecie sprawdzamy, w jakim stopniu Rioterzy zgadzają się ze stwierdzeniami takimi jak: „Ja, jako osoba, czuję się integralną częścią Riot Games”, lub „Mogę wyrażać swoje myśli, opinie i poglądy (dotyczące pracy i nie tylko) nie będąc osądzanym/-ą przez innych Rioterów”.

Odpowiedzi pomagają nam oszacować wskaźnik inkluzywności, kluczowy współczynnik, za pomocą którego mierzymy efekty naszych działań na rzecz budowania poczucia przynależności u wszystkich pracowników. Jeżeli identyfikujemy braki w kontekście doświadczania inkluzywności przez Rioterów, bezpośrednio współpracujemy z kierownictwem oddziałów i implementujemy plany działania dotyczące różnorodności i inkluzywności dopasowane do konkretnych zespołów.

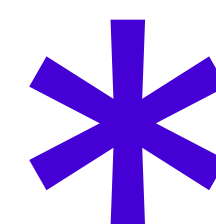




Równość wynagrodzeń

Zależy nam, by Rioterzy nie mieli wątpliwości co do zasad przyznawania wynagrodzenia.

Aby położyć jeszcze większy nacisk na uczciwość i konsekwencję w kwestii zarządzania wydajnością pracowników, zróżnicowany, wielodziedzinowy zespół analizuje roczne wyniki, by upewnić się, że we wszystkich badanych grupach panuje równość. Dodatkowo Riot Games na stałe współpracuje z wyspecjalizowanymi organizacjami, które przeprowadzają kompleksowe analizy równości wynagrodzeń kilka razy do roku. Na drodze tego procesu wykorzystującego różne metody badań można sprawdzić, czy w kontekście wynagrodzenia i awansów kobiety oraz mniejszości o niewystarczającej reprezentacji są traktowane na równi z resztą Rioterów.



Na podstawie wyników takiej ewaluacji możemy z przekonaniem stwierdzić, że nie istnieją statystycznie istotne różnic w kontekście osób przynależących do tych grup, zarówno jeśli chodzi o płace, jak i o awanse.



Współpraca w ramach rekrutacji i lepsza reprezentacja

Dzisiejsze Riot Games jest odpowiedzialne za Riot Games jutra. Wierzymy, że jako znacząca firma z branży gier mamy obowiązek krzycić w naszym środowisku inkluzywność i sprawić, by było bardziej otwarte na ludzi o różnych pochodzeniach i doświadczeniach. Ten proces zaczyna się od tworzenia nowych możliwości na drodze połączenia przedsięwzięć wewnętrznych z działaniami w ramach współpracy z zewnętrznymi partnerami.

Gaming Cxmmunity Co.

W 2022 roku zaczęliśmy współpracę z Gaming Cxmmunity Co., organizacją non-profit zajmującą się sprawiedliwym tworzeniem miejsc pracy w e-sporcie i gamingu dla społeczności autochtonicznych i osób ras innych niż biała. W ramach tej współpracy organizowane są wirtualne warsztaty i płatne staże. Pozyskujemy także kandydatów na pracowników z sieci studentów Cxmmunity.

Gdy w Atlancie w stanie Georgia odbywały się Mistrzostwa Świata LoL, członkowie Riot

Games, Gaming Cxmmunity Co. oraz Cxmmunity Media zorganizowali [The Kickback](#), dwudniowe wydarzenie dla studentów z mniejszości o niewystarczającej reprezentacji z uniwersytetów HBCU.

Podczas tego wydarzenia czarnoskórzy Rioterzy podzielili się swoimi doświadczeniami z branżą gier, z pracy w Riot i udzielili ogólnych porad dotyczących kariery. Dając możliwość posłuchania historii Rioterów, dogłębnego zrozumienia ich i zainspirowania się nimi, mamy na celu usunięcie pewnych przeszkód, na które mogą natrafić czarnoskórzy studenci wiążący swoją przyszłość z gamingiem.



Rioterzy przeszli samych siebie, wspierając uniwersytety HBCU i różne inne społeczności studenckie. W czasie comiesięcznych warsztatów i luźnych pogawędek studenci wyrażali wdzięczność za to, że Riot podzieliło się z nimi swoim czasem i doświadczeniem. Dla mnie najwspanialszą rzeczą, która wydarzyła się podczas The Kickback, jest to, że rekruterzy i menadżerowie ds. rekrutacji pomagali studentom dopracować swoje CV podczas spotkań jeden na jeden.

[Julian Fitzgerald](#)

Dyrektor wykonawczy Cxmmunity



W ramach Out + Equal 2022 Rioterzy z zespołów ds. różnorodności, inkluzywności, kadr oraz członkowie grup wsparcia spotkali się z liderami Riot, by porozmawiać o najlepszych sposobach na poprawienie satysfakcji osób LGBTQ+ z miejsca pracy.



Członkowie Riot Noir wzięli udział w Afrotech, by porozmawiać o czarnej kulturze, technologii i innowacyjności, a także pozyskać kandydatów na wakaty, na przykład inżynierów ds. kontroli jakości i oprogramowania.

THE KICKBACK

Ponad 1000 uczestników

230 studentów z 10 uniwersytetów HBCU

1,3 mln unikalnych wyświetleń transmisji

10 000 \$ na staże uzyskane dzięki wydarzeniom League of Legends i VALORANT



BENEFITY

Dbamy o Rioterów, niezależnie od tego, gdzie są.

Choć nasze benefity mogą różnić się w zależności od kraju i regionu, to zależy nam na tym, by konsekwentnie zapewniać pracownikom kompleksowe plany i usługi odpowiadające ich potrzebom.

Do opieki medycznej, świadczeń emerytalnych i otwartej polityki urlopów, dorzuciliśmy w tym roku kilka nowych opcji dla Rioterów w USA:

Wsparcie dla rodzin



Poszerzona opieka medyczna w zakresie płodności, w ramach której pokrywane są koszty podróży poza stan i ewentualne usługi relokacyjne dla każdego, kto potrzebuje dodatkowego wsparcia poza granicami stanu.



Poszerzyliśmy program opieki medycznej w zakresie płodności, adopcji i surogacji dzięki [Kindbody](#) i przez inne dodatkowe zasoby, by zapewniać kompleksowe wsparcie w tym zakresie.

LGBTQ+



Wprowadziliśmy benefity związane z wsparciem Rioterów LGBTQ+ i ich rodzin będących częścią tej społeczności w zakresie pozyskiwania opieki medycznej.

Odpoczynek i odmładzanie



Wprowadziliśmy w Riot pierwszy opłacany program przerwy od pracy zawodowej o długości od dwóch do sześciu miesięcy dla pracowników z przynajmniej siedmioletnim stażem. Do programu w 2022 roku zapisało się **14,6% kwalifikujących się Rioterów**.

Wellness i wsparcie lokalne



Stworzyliśmy pierwszą siłownię dla Rioterów i podwykonawców, w której można przeprowadzać nowoczesny trening cardio oraz trening z ciężarami. Są w niej przyrządy do masażu, crossfitu i wiele więcej.



Rioterzy i nasi podwykonawcy uzyskali także bezpłatny roczny dostęp do [Inner Dimension TV](#), nowej platformy mindfulness.

Podwajanie datków



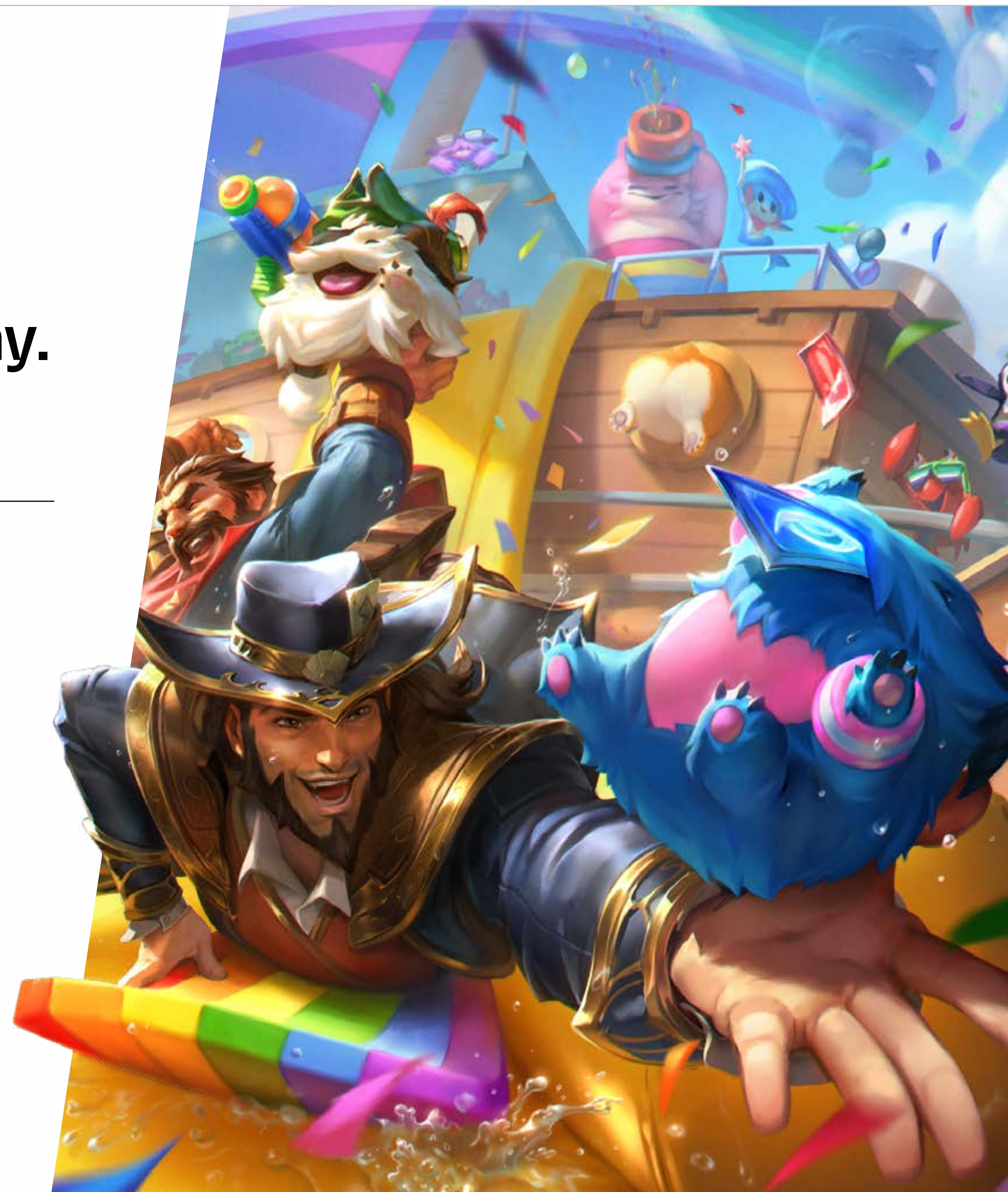
Wiele razy w 2022 roku podwajaliśmy datki naszych pracowników, by wspierać ich w tym, co dla nich ważne, na przykład jeśli chodzi o pomoc humanitarną w Europie Wschodniej, prawa autorskie, pomoc dla ofiar tragicznych wydarzeń, celebrowanie społeczności LGBTQ+ i edukację.



Społeczność, którą staramy się kształtować wewnątrz Riot, ma wpływ na globalne społeczności, które wspieramy i którym służymy.



Gdy łączymy się razem ze wszystkimi zespołami, stanowimy mozaikę kultur tworzącą Riot Games i wytyczamy kierunek naszych działań w świecie pełnym niepewności. Duża część naszej własnej kultury bazuje na zachowaniach i wartościach, których zawsze się trzymamy i które ukazują wrażliwą stronę naszej działalności. Są to budowanie zaufania, krzewienie empatii i inspirowanie innych. To właśnie określa, w jaki sposób staramy się tworzyć społeczności zaangażowane w nasze gry na całym świecie.





Grupy wsparcia Rioterów

Grupy wsparcia Rioterów (Rioter Inclusion Groups) to stowarzyszenia wewnątrz firmy zapewniające pomoc pracownikom dzielącym tę samą tożsamość i doświadczenia życiowe. Pomagają Rioterom wykształcać poczucie przynależności i rozwijać się w życiu osobistym i zawodowym, a także wspierają strategię różnorodności i inkluzji. Choć te grupy wsparcia stanowią przestrzeń budowania społeczności dla Rioterów o podobnych doświadczeniach, to są otwarte na wszystkich, niezależnie od tożsamości czy przynależności społecznej, by zyskiwać sympatyków, którzy pomogą jeszcze lepiej wspierać społeczność jako całość. Grupy wsparcia wraz z niezależnymi partnerami organizują wydarzenia dla społeczności i opracowują programy edukacyjne skupiające się na inkluzji. Współpracują z zespołem ds. różnorodności i inkluzji, a także z pracownikami konkretnych regionów, by wspierać zespoły tworzące gry tak, aby każda społeczność miała w nich swoją autentyczną reprezentację.



Riot i Unidos byli dla nas niezwykle pomocni. Nie tylko zapewнили nam fundusze, ale też służyli radą, wsparciem i przestrzenią w ekosystemie Riot. Pracownicy Riot są zafascynowani działaniami Latinx in Gaming. Dzięki wsparciu firmy i jej niesamowitych pracowników mamy dostęp do zasobów, których bardzo potrzebujemy, by pokonywać przeszkody, przez które osoby marginalizowane nie mogą wejść do branży gier. Nasza współpraca z Riot jest tak cenna, bo firma ta pomaga nam nie tylko finansowo, ale też dba o każdy aspekt zmian, które propaguje.

Cristina Amaya

Prezeska i współzałożycielka Latinx in Gaming

Społeczności regionalne

Grupy wsparcia od zawsze były dostępne dla wszystkich w Riot, niezależnie od tego, w jakim dziale pracują albo jaką społeczność reprezentują. Jednak to w 2022 roku zaczęliśmy oficjalnie rozszerzać działalność grup na nowe regiony. Celem regionalnych grup wsparcia jest tworzenie lepszych inicjatyw edukacyjnych powiązanych z kwestiami istotnymi dla danej społeczności Rioterów. Nasi pracownicy mają bardzo różne doświadczenia i historie, więc w 2022 utworzyliśmy Riot Women EMEA, Rainbow Rioters EMEA, Riot Women Asia oraz Rainbow Rioters Asia. W ten sposób dajemy Rioterom większe możliwości budowania społeczności i dyskusji na temat różnic, wyzwań i innych kwestii właściwych dla każdego z krajów.



RAINBOW RIOTERS



NOIR





Każdy gracz VALORANT wie, że czasem trzeba rzucić karabin sojusznikowi, żeby móc wygrać rundę. Tak robią członkowie najlepszych drużyn.

Zarówno w grze, jak i poza nią odwdzięczanie się jest ważne dla Rioterów. Możemy to robić dzięki Funduszowi Oddziaływania Społecznego Riot Games.

[Fundusz Oddziaływania Społecznego Riot Games](#) to motor napędowy naszych działań charytatywnych, który pozwala graczom wносить dobro do swoich społeczności na całym świecie. Fundusz Oddziaływania Społecznego to podmiot odrębny od Riot Games. Dzięki niemu możemy bezpośrednio dofinansowywać organizacje z całego świata, które starają się rozwiązać najbardziej palące problemy ludzkości. Wpłacanie

datków na międzynarodowe organizacje charytatywne to skomplikowany proces. Dzięki przyjętemu modelowi działania możemy wspierać podmioty non-profit wprowadzające pozytywne zmiany wszędzie tam, gdzie żyją nasi gracze i obejmować wsparciem sprawy najistotniejsze dla społeczności lokalnych. Fundusz to tajna broń Riot w kontekście wprowadzania wymiernych, długotrwałych zmian. Wspomaga działania humanitarne, dofinansowuje odpowiednie organizacje non-profit i pomaga przekazać pieniądze graczom wszędzie tam, gdzie są najbardziej potrzebne.



Od utworzenia Funduszu Oddziaływania społecznego w 2019 roku zebraliśmy już 47,9 mln dolarów i wsparliśmy ponad 400 organizacji w 28 regionach.



DZIAŁANIA SPOŁECZNE RIOTERÓW

Pomoc humanitarna na Ukrainie

Gdy wybuchł konflikt na Ukrainie, Riot Games natychmiast zaangażowało się w działania na rzecz uchodźców z tego kraju. [Uruchomiliśmy zbiórki pieniędzy](#) w naszych grach. W zaledwie tydzień gracze przekazali na nie 4,4 mln dolarów. Riot Games dodało do tej sumy jeszcze milion, co dało łącznie 5,4 mln dolarów. 100% tej kwoty zostało rozdzielone między trzy organizacje non-profit, International Medical Corps, Lekarze bez Granic oraz Polski Czerwony Krzyż, które biorą bezpośredni udział w niesieniu pomocy humanitarnej w Europie Wschodniej.

NA PRZESTRZENI CAŁEGO ROKU Rioterzy z całego świata szukali sposobów, by uczynić świat lepszym. W maju Riot ufundowało inicjatywę Nauka i integracja poprzez granie, program edukacyjny opracowany przez dwóch Rioterów z Polski, Wiktora C. i Grzegorza S. Wykorzystali gry, sztukę i cosplaye, by nauczyć żyjące teraz w Polsce ukraińskie dzieci języka, żeby mogły lepiej zintegrować się ze swoją nową społecznością i przygotować się na nadchodzący rok szkolny.

Aby rozpocząć ten program, Riot nawiązał współpracę z dwoma lokalnymi partnerami: Devils.one, organizacją esportową i gamingową, która specjalizuje się w organizowaniu obozów gamingowych i przeprowadzaniu programów edukacyjnych dla młodzieży, a także ze Szkołą Materynka — warszawską szkołą dla dzieci i młodzieży z rodzin ukraińskich, które wyemigrowały do Polski. Po czteromiesięcznym kursie, który zakończył się w sierpniu, 95% ze 100 dzieci biorących udział zdało test językowy, co pozwoliło im rozpocząć nowy rok szkolny. Średnia zdawalność tego testu wynosi 71%.

“ Jako globalna firma możemy wnieść do świata pozytywną zmianę, ale zależy ona od nas, Rioterów. Poczułem się naprawdę zainspirowany i wzruszony tym, jak szybko Riot zaczęło starać się urzeczywistnić moje marzenie. Riot jest tylko firmą, ale to my, Rioterzy, pełni pasji ludzie pracujący na całym świecie, napędzamy tę firmę i codziennie sprawiamy, że jest tak niesamowita.

Wiktor C., współtwórca inicjatywy „Nauka i integracja poprzez granie”

W GRUDNIU ukraiński Rioter wyszedł z inicjatywą zorganizowania wyprawek dla mierzących się z mroźną zimą Ukraińców wysiedlonych wskutek wojny. W tych wyprawkach znajdowały się koce, ubrania, plecaki i inne przedmioty niezbędne do uporania się z zimą.

W IRLANDII PÓŁNOCNEJ należące do Riot Hypixel Studio, przy pomocy Funduszu Oddziaływania Społecznego Riot Games, przeniosło, udzieliło wsparcia i zapewniło dach nad głową w Derry w Irlandii Północnej 54 ukraińskim uchodźcom.



Niezachwiane i stałe oddanie Riot Games Międzynarodowemu Korpusowi Medycznemu (International Medical Corps) znacząco wpłynęło na naszą zdolność pomocy skrajnie potrzebującym na całym świecie. Na terenach dotkniętych katastrofami naturalnymi, konfliktami zbrojnymi i epidemiami szybkość ratuje życie, a natychmiastowe wsparcie ze strony Riot Games często, w ciągu tych wielu lat, okazywało się przełomowe w umożliwianiu docierania do ludzi, którzy inaczej mogliby nie otrzymać żadnego wsparcia.

Rebecca Milner, szefowa ds. oddziaływania w Międzynarodowym Korpusie Medycznym





DZIAŁANIA SPOŁECZNE RIOTERÓW

Globalny Miesiąc Służby Publicznej

Jesteśmy dziś firmą, którą jesteśmy, dzięki ludziom grającym w nasze gry. Wspieranie graczy znaczy więcej, niż po prostu zapewnianie wrażeń w kochanych przez nich grach. Oznacza to wspomaganie miejscowych społeczności, dokładanie do datków na cele charytatywne i do godzin wolontariatu oraz rozwijanie programów, które otworzą Rioterom więcej możliwości dania czegoś od siebie.

Jednym z takich programów jest [Globalny Miesiąc Służby Publicznej](#). Przez ostatnie siedem lat, Rioterzy zwierali w lecie szyki, zgłaszając się jako wolontariusze w organizacjach charytatywnych i prowadząc projekty dla swoich miejscowych społeczności. W tym roku Rioterzy na całym świecie poszli na całość w pomaganiu.

Ponieważ obostrzenia związane z pandemią Covid zostały w większości krajów zniesione, Rioterzy mogli osobiście wziąć udział w dziesięciu wydarzeniach w naszych biurach w Los Angeles, St. Louis, São Paulo, Hong Kongu, Seulu, Meksyku, Szanghaju i Singapurze. Od mentoringu miejscowych uczniów, przez pomoc w zaopatrywaniu lokalnych banków żywności, po upiększanie plaży, każde z biur wybrało cel, który chciało wesprzeć, a wolontariusze zabrali się do pracy.



W sierpniu 2022 Riot Games zaprosiło 16 młodych beneficjentów i ich opiekunów, by wzięli udział w Warsztatach Odkrywców Kariery (Career Discovery Workshop) w siedzibie Riot. Dano im wgląd w to, co robi Riot, i nakierowano na różne ścieżki kariery w branży gier. Było to ogólnie wzbogacające i ekscytujące doświadczenie dla naszej młodzieży! Club Rainbow bardzo cieszy się z konstruktywnego partnerstwa z Riot Games mającego na celu wsparcie i odmianę żyć naszych beneficjentów.

Sophya Lim, zastępczyni dyrektora wykonawczego, Club Rainbow (Singapur)





DZIAŁANIA SPOŁECZNE RIOTERÓW



Legendary Support

Jako skoncentrowana na graczach firma, służba społeczności graczy od zawsze wychodziła poza same gry. Legendary Support jest tworzonym przez ochotników programem, w ramach którego szukamy historii graczy wyróżniających się spośród tłumu. Znalazszy je, zaprzęgamy do pracy Rioterów, by zrobili coś niesamowitego dla tychże graczy.

W tym roku jeden z naszych graczy opublikował w serwisie Reddit list miłosny pod adresem League of Legends.

Wyjawiał, że z racji pogarszającego się z powodu nieleczonej jaskry wzroku, zagra swój ostatni mecz League niedługo po opublikowaniu tego posta. Rioterzy podzielili się tą historią z zespołem oddziaływania społecznego wiedząc, że będzie pasować jak ulał do naszego programu Legendary Support. Rioterzy przeszli samych siebie, tworząc audiobook naszego komiksu o Lux oraz druki 3D różdżki Lux i broni Senny, tak by rzeźbiony gracz mógł nadal czerpać radość z magii Runeterry.



Projekt wsparcia koreańskiej kultury i dziedzictwa narodowego

W 2022 roku minęła 10. rocznica naszego partnerstwa z koreańskim Biurem ds. dziedzictwa narodowego (Cultural Heritage Administration), mającego na celu konserwację i restaurację koreańskich skarbów narodowych. W tym roku odzyskaliśmy drogocenny zabytek pochodzący z okresu dziewiętnastowiecznej dynastii Joseon. Co więcej, 4,1 miliona graczy League of Legends z Korei zebrali się na wydarzenie w grze mające uczcić tę rocznicę i uczulić na kwestię ochrony bogatej historii Korei.



Program Oddziaływania Społecznego Riot Korea, mający na celu ochronę i udzielanie wsparcia koreańskiemu dziedzictwu narodowemu, wyróżnia się na tle innych kampanii odpowiedzialności społecznej, ponieważ trwa już ponad 10 lat. Uczulanie przyszłych pokoleń na znaczenie kultury i dziedzictwa kulturowego jest trudne, ponieważ wymaga takiego sposobu przedstawienia, które może podekscytować. Biuro ds. dziedzictwa narodowego chciałoby podziękować Riot Games za przejęcie inicjatywy w tej misji. Riot Games jest niezrównanym patronem, zarówno pod względem skali, jak i konsekwentności.

Young Ki Jang, zastępca dyrektora, Biuro ds. dziedzictwa narodowego Korei Południowej



Nasze ambicje **napędzają gracze.**

Rozbudowując nasze uniwersa, chcąc oddać w ręce graczy bardziej wciągające doświadczenia, doszlifowaliśmy metody projektowania postaci w taki sposób, by oddawały one globalną społeczność. Poprowadziło nas to w stronę świeżych i autentycznych opowieści, które, naszym zdaniem, przetrwają próbę czasu. Opowiadając je chcemy też być motorem napędowym konkretnych zmian na polkach naszych graczy. Otworzyliśmy graczom więcej możliwości na ukierunkowanie swojej pasji poprzez zbiórki funduszy wewnątrz gry i co roku gracze przekraczają nasze oczekiwania.

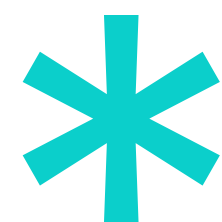




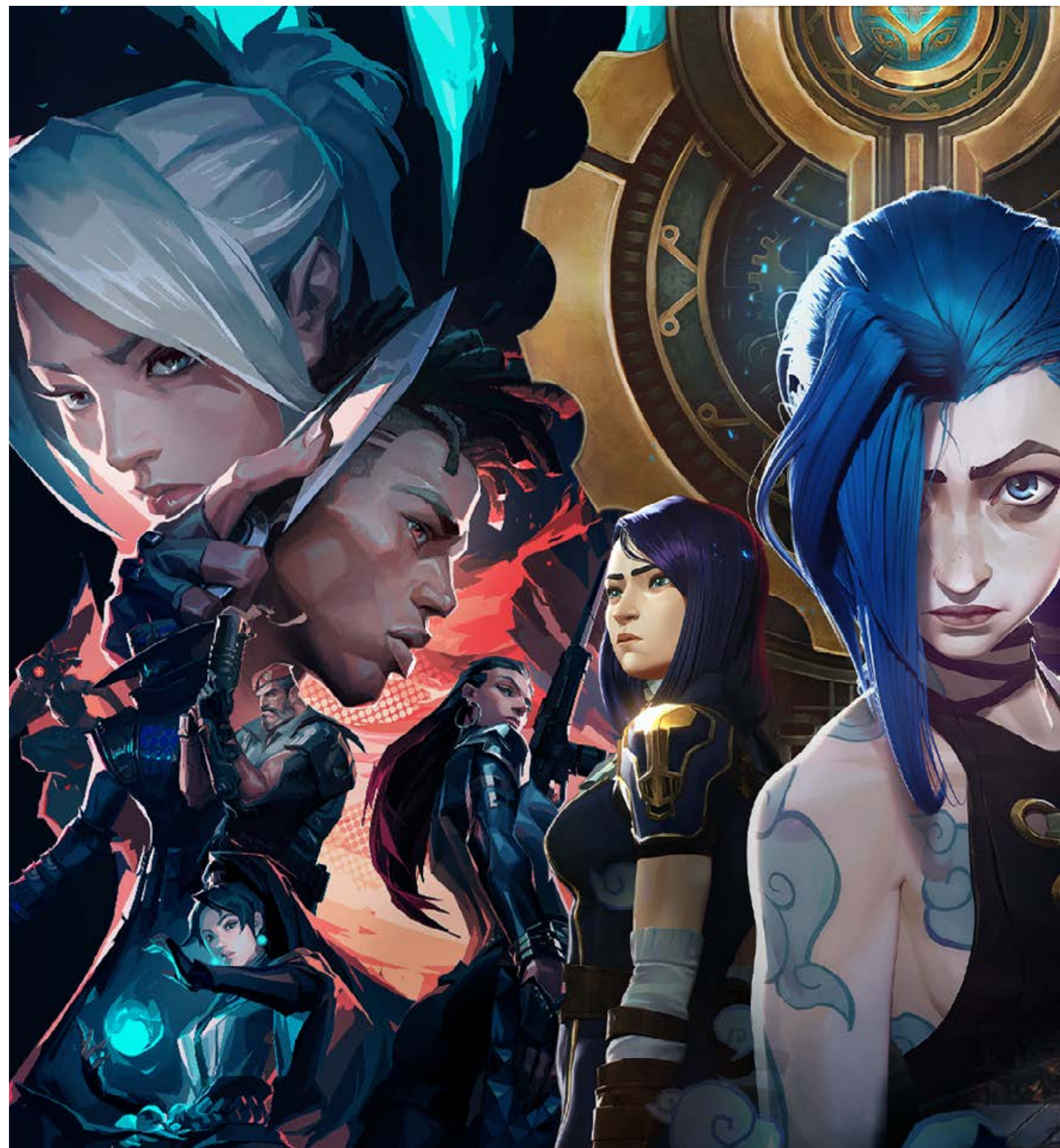
Reprezentacja w grze

Gry, które tworzymy dziś, powinny nadal dawać poczucie autentyczności za wiele lat. Gdy rodzic siądzie z nastolatkiem po raz pierwszy do gry w League, bohater stworzony dziś powinien sprawiać taką samą frajdę, jak pokolenie wcześniej. Upewnienie się, że postacie w naszych grach są zróżnicowane, zmienne i autentyczne, jest nie tylko ważne w imię reprezentacji, ale także w celu zapewnienia, że światy w naszych grach są stworzone z myślą o przyszłości.

W 2022 poznaliśmy wielu nowych bohaterów i agentów opartych o i czerpiących inspiracje ze społeczności z całego świata. Chcąc upewnić się, że każdy z nich jest wiernym przedstawicielem i jest autentyczny z punktu widzenia kultury, współpracujemy bezpośrednio z zewnętrznymi ekspertami, grupami wsparcia oraz drużynami z całego świata, by nadzorować decyzje projektowe.



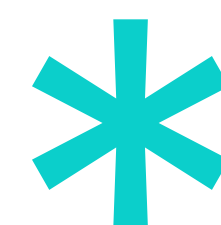
Za każdym razem, gdy pracujemy nad nowym bohaterem lub agentem, zatrudniamy nasz zespół uderzeniowy ds. różnorodności i włączania w treści, złożony z praktyków RiW, miejscowych Rioterów oraz członków grup wsparcia, by nadzorować kierunek rozwoju projektu, fabuły i szaty graficznej. Okazało się to niezwykle istotne przy tworzeniu większej liczby postaci pochodzących z różnych społeczności z całego świata, zwłaszcza tych, które rzadko spotykamy w grach i w przemyśle rozrywkowym.



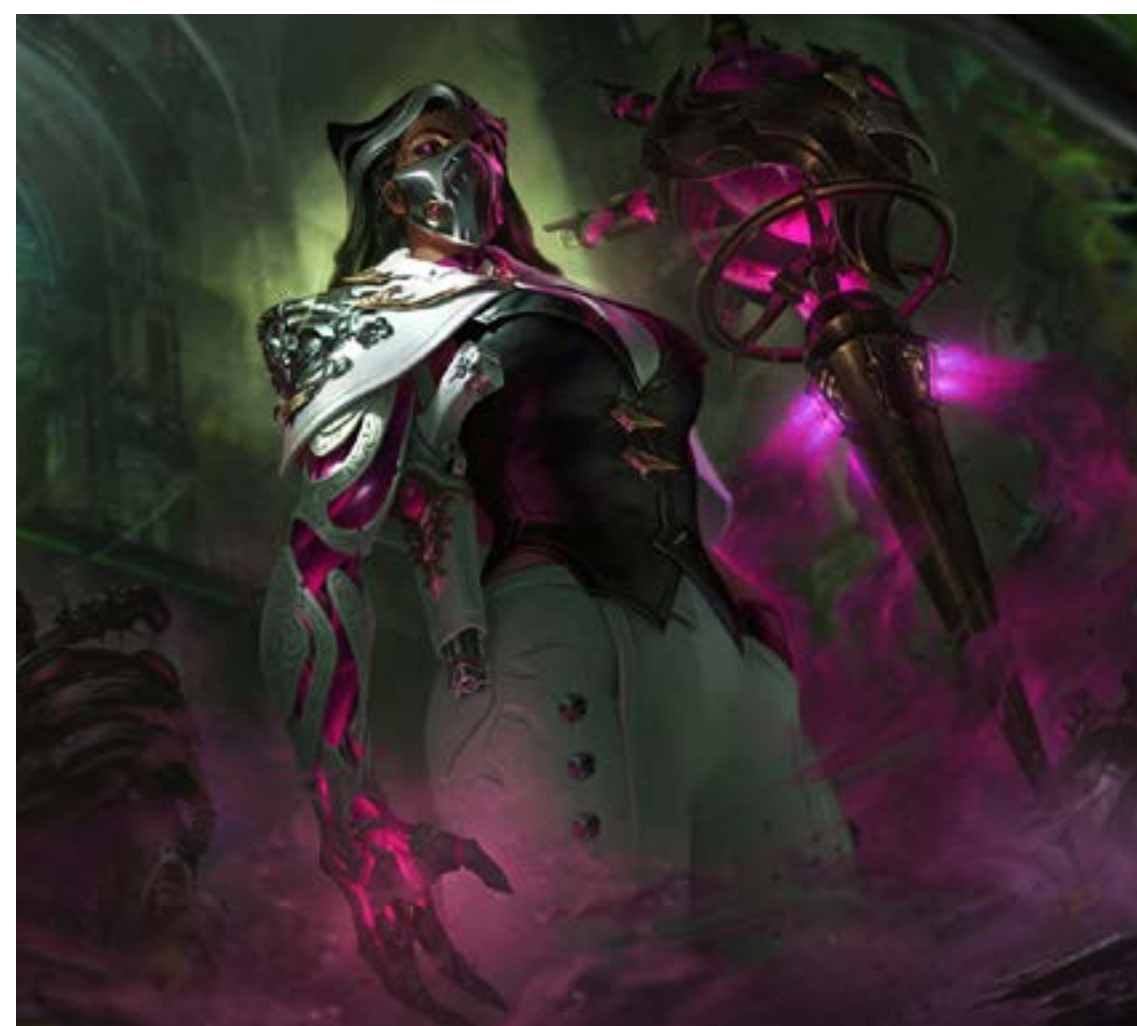


Bohaterowie League of Legends

Ogółem pięciu nowych bohaterów dołączyło do składu League of Legends w 2022 roku. Oprócz K'Sante, pozostała czwórka to kobiety. Od opętanej i radosnej wojowniczkę po władczynię bezdusznej pustki, te postaci rozkładają całkiem nowy wachlarz perspektyw, jakim są kobiety Runeterry.



Te bohaterki nie mogłyby bardziej różnić się osobowościami lub umiejętnościami, ale łączy je kilka cech wspólnych: **są kobietami, zawdzięczają wszystko samym sobie i są niezwykle potężne.** Gdybyście spróbowali je zasufladkować, z waszej szuflady zostałyby drzazgi.



Renata Glasc

Chembaronessa, która trzyma Zaun w ryzach za pomocą bezlitosnego kapitalizmu.



Nilah

Wojowniczkę opętana przez demona radości, która w nieprzerwanej euforii unicestwia wrogów.



Bel'Veth

Cesarzowa Pustki przewodzi tajemniczemu bytowi, który chce wszystko i nic zarazem.



Zeri

Neonowa strona Zaun, która mknie po Summoner's Rift niczym błyskawica.



K'Sante

K'Sante, ostatni bohater z League of Legends wprowadzony w 2022, jest dzieckiem zespołów z całego Riot chcących stworzyć bohatera, który wniósłby do League coś nowego. Jest obrońcą, który może porzucić defensywę i samemu stawić czoła najlepszym pojedynkowiczom. Rzuca nowe światło na to, co to znaczy być czarnoskórym w Runeterze. Inspiracją dla tego bohatera była kultura zachodnioafrykańska. K'Sante to legendarny łowca potworów. Jego ambicja sprawia jednak, że rani mężczyznę, którego kocha najbardziej.

[Projektując K'Sante](#) Rioterzy mogli odnieść się do swoich własnych wpływów kulturowych. Skonsultowano się z Riot Noir, naszym RIG dla Czarnych Rioterów, jak i Tęczowymi Rioterami (Rainbow Rioters), RIG dla Rioterów LGBTQ+, by upewnić się, że K'Sante w autentyczny sposób reprezentuje ich społeczności.



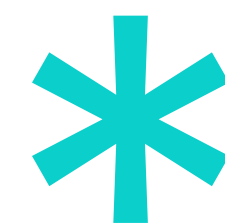
Spędziłem dużo czasu, zastanawiając się, jak stworzyć czarnoskórego bohatera, innego od tych, których już mamy. Senna, Lucian, Ekko, Rell i Pyke to świetne postacie... Chociaż jest jedno „ale”. Ich wszystkich definiują problemy lub okoliczności, w których się znaleźli. W dużej mierze nie kontrolowali własnego życia i historii.

Nie chodzi o to, że z każdym z tych bohaterów z osobna jest coś nie tak, bo wiele świetnych postaci zostało ukształtowanych przez problemy. Jednak odpowiednie przedstawienie danej grupy polega na ukazaniu różnych aspektów, zwłaszcza w grze z tak długą listą postaci jak League. Nie ma żadnego czarnoskórego bohatera podobnego do Garena — takiego który mierzyłby się z przeciwnościami, ale nie był przez nie definiowany. Nikt z nich nie kontroluje w pełni swojego życia. Dlatego chcieliśmy stworzyć właśnie takiego czarnoskórego bohatera. To miał być ktoś, kto co prawda miał problemy, ale stał za sterem swojego życia i decydował o własnym przeznaczeniu, wzorowy Nazumańczyk. — [AzuBK](#)





Najnowsi agenci VALORANT

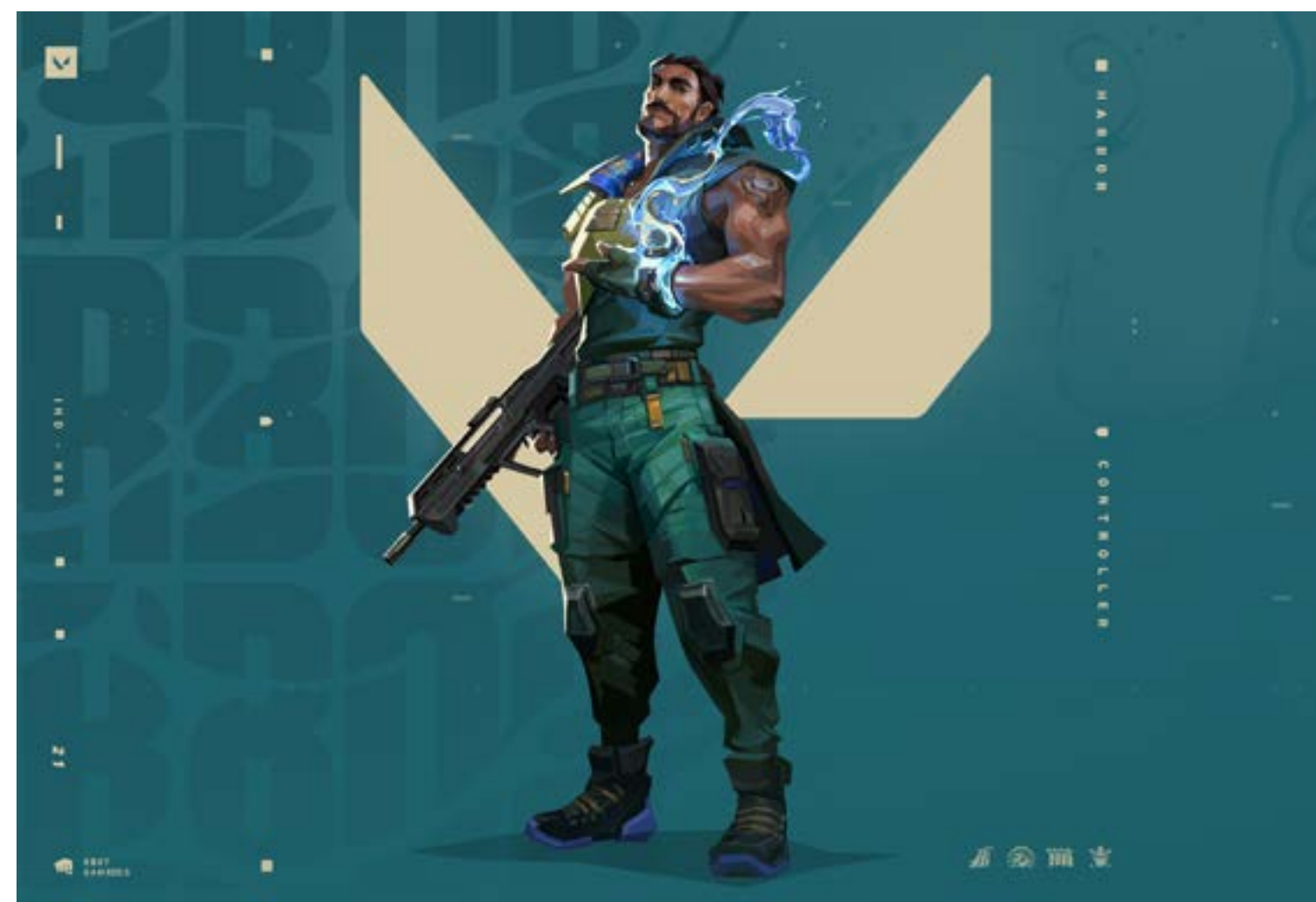


W przeciwieństwie do League, agenci VALORANT są bardziej osadzeni w świecie rzeczywistym. Zamiast inspiracji kulturami, oni je reprezentują.



Fade

W projekcie Fade znajdziecie hennę, koty, paciorek z okiem proroka, sny i koszmary – wszystko to stanowiące ważną część tureckiej kultury. [Współpracując bezpośrednio z tureckimi Rioterami](#) i zespołem lokalizacji, ekipa VALORANT stworzyła agentkę, która może reprezentować turecką kulturę, a przy okazji unika popadania w stereotypy często spotykane w przedstawieniach Turków w grach.



Harbor

Tworząc hinduskiego agenta, Harbora, ekipa VALORANT spotkała się z Rioterami z Indii, przy okazji zasięgając porady konsultanta ze środowisk akademickich w sprawie oddania bogatej historii, mitologii i kultury Indii. Efektem tego jest wielowymiarowy poszukiwacz skarbów, który dodaje jeszcze więcej głębi agentom Protokołu VALORANT.



Neon

Choć Zeri sieje spustoszenie w League of Legends, Neon została wprowadzona do VALORANT. Filipińska agentka z Manili jest pioruńsko szybka, krzykliwie kolorowa i autentycznie filipińska. Zaprojektowana przy współudziale filipińskiego Riotera, tworzeniem Neon zajmował się zespół z naszego biura w Singapurze. Głosu użycza jej filipińska aktorka głosowa, a w utworze towarzyszącym ogłoszeniu jej premiery wystąpiła Ylona Garcia, filipińska artystka.



Doświadczenia w grze

Czarodziejki Gwiazd ratują świat

Czarodziejki Gwiazd, zbiór opowiadań, trybów gry i zawartości kosmetycznych zainspirowanych gatunkiem anime z magicznymi dziewczynami, rozgrywa się w alternatywnym uniwersum, które przedstawia niektóre z naszych postaci jako bohaterki ratujące świat przed siłami zła.

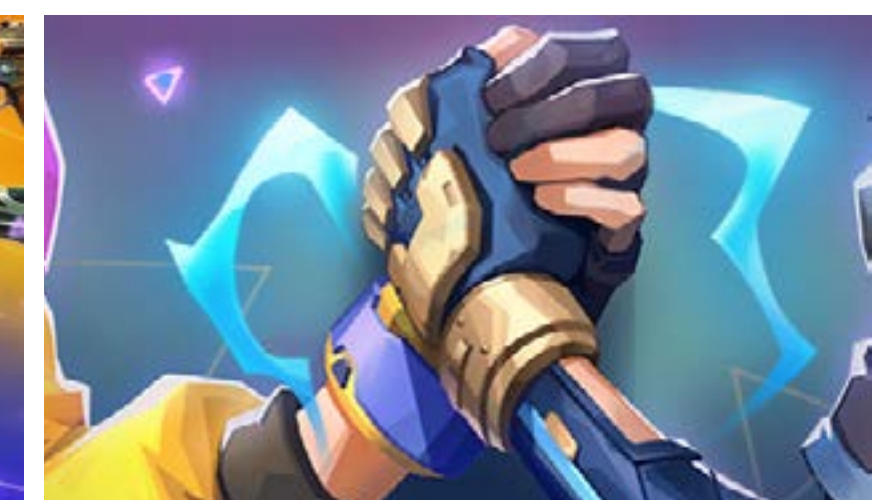
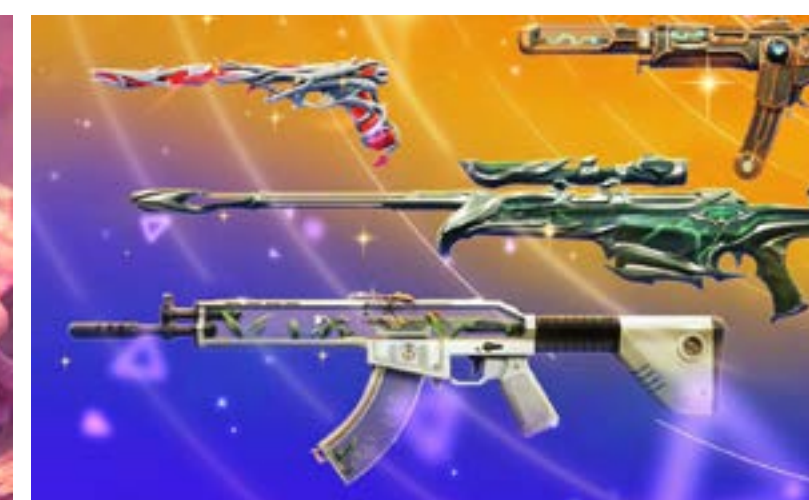
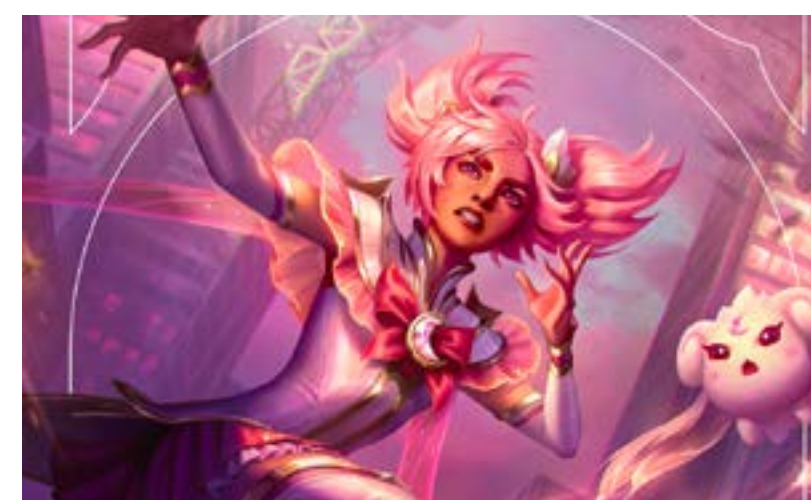
Gracze League of Legends, Wild Rift, Legends of Runeterra i Teamfight Tactics z całego świata zebrali się, by ratować wszechświat kupując zawartość kosmetyczną, biorąc udział w wydarzeniach w grze, których celem było zbieranie funduszy na cele charytatywne, a także by po prostu mieć frajdę z uniwersum Czarodziejek Gwiazd.

Nasze zespoły z całego świata włożyły dużo wysiłku, by dać graczom wyjątkowy sposób na doświadczenie tego złożonego świata i uczcić gatunek, którym jest on zainspirowany. W Chinach, Rioterzy zebrali w książce wszystkie przepiękne prace fanów, podobne do dominujących fandomy dōjin z Chin i Japonii. Koreańscy gracze i fani K-popu cieszyli się mogąc zobaczyć pełną emocji i eteryczną koreańską interpretację „Everything Goes On” Portera Robinsona — oficjalny hymn Czarodziejek Gwiazd 2022 w wykonaniu gwiazdy K-popu, Chungha.

W USA Czarodziejki Gwiazd zawitały na Anime Expo, największy konwent fanów anime w Ameryce Północnej, ze stoiskiem, dzięki któremu wielu fanów anime po raz pierwszy zapoznało się z Czarodziejkami Gwiazd. Na Filipinach nasz zespół APAC wystartował z Akademią Sztuk Pięknych Czarodziejek Gwiazd w kawiarni anime w Manili. No i na koniec, Rioterzy w Brazylii poszli na całego w imię Czarodziejek Gwiazd, wchodząc we współpracę z miejscowymi restauracjami i tworząc stronę dla brazylijskich graczy, pojawiając się z Czarodziejkami Gwiazd na konwencie Anime Friends i nie tylko.

5 mln dolarów

zostało zebranych przez graczy na rzecz Funduszu Oddziaływania Społecznego Riot Games w czasie kampanii Czarodziejek Gwiazd.



Zestaw „Podziel się” w VALORANT

W 2022 roku gracze VALORANT zagłosowali na cztery wcześniejsze ulubione skórki broni, które chcieliby zobaczyć z powrotem w grze. Te cztery skórki zostały częścią zestawu „Podziel się”, w ramach którego połowa zysków ze skórek i całość zysków z dodatkowych akcesoriów zostało bezpośrednio przekazanych Funduszowi Oddziaływania Społecznego Riot Games. Przy pomocy zestawu „Podziel się” gracze VALORANT zebrali **4,5 mln dolarów** na cele charytatywne.

Kampania głosowania na organizacje charytatywne

Z dumą możemy ułatwiać graczom dzielenie się z innymi przy pomocy naszych gier. W 2022 roku poszliśmy o krok dalej, udzielając graczom bezpośredniego głosu w wyborze tego, jak Fundusz Oddziaływania Społecznego rozdystrybuuje 6,2 mln dolarów pomiędzy [organizacjami charytatywnymi z całego świata](#). Wybrano 28 regionów z 3 organizacjami charytatywnymi każdy, na które można było głosować. Wzięliśmy pod uwagę, że każda organizacja charytatywna jest oddana istotnej sprawie, więc wszystkie organizacje dostały po 25% puli pieniędzy przeznaczonych na ich region, a zwycięzca otrzymał dodatkowe 25%.

WYNIKI KAMPANII GŁOSOWANIA
NA ORGANIZACJE CHARYTATYWNE



775 TYS.
graczy zagłosowało



**6,2 MLN
DOLARÓW**
przeznaczonych
funduszy



83
organizacje
charytatywne



**15 TYS.
DOLARÓW**
minimum — kwota,
którą każda organi-
zacja otrzymała

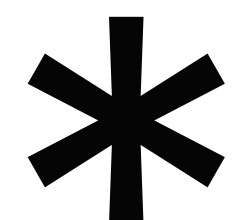


Inkluzywność w gamingu

Lokalizacja

Z pozoru zdawać by się mogło, że w lokalizacji chodzi o przełożenie dla graczy z całego świata słów z jednego języka na inne. Ale lokalizacja w Riot idzie dalej. Zadaniem naszego zespołu ds. lokalizacji jest upewnienie się, że postaci i wydarzenia są autentyczne, przejrzyste i wywierają wpływ na graczy z szerokiego wachlarza społeczności z całego świata. W lokalizacji chodzi przede wszystkim o wzięcie na warsztat gry tworzonej w innym miejscu i sprawienie, byście mieli wrażenie, że została zrobiona bezpośrednio dla was.

Nasze zespoły ds. lokalizacji oferują swój wkład w takich agentów jak Fade, podejmują setki decyzji, by podrasować gry dla miejscowych graczy i pomagają upewnić się, że wszyscy, na całym świecie, mogą być świadkami wydarzeń na żywo, np. wydarzeń esportowych. W 2022 roku zespół rozpoczął nowy proces umożliwiający dostarczenie transmisji z naszych wydarzeń esportowych na żywo w lokalnych językach w mniej niż 24 godziny po zakończeniu transmisji.



Lokalizacja pomaga przybliżyć gry do graczy. Bycie blisko graczy jest sensem istnienia Riot.

Mając to na względzie, w 2022 roku poświęciliśmy sporo czasu pogłębianiu naszych relacji z graczami z Azji Południowo-Wschodniej. Po trwającym dekadę partnerstwie z Gareną, wydawcą League of Legends w regionie, zaczęliśmy sami wydawać wszystkie nasze gry dla graczy z Azji Południowo-Wschodniej, dzięki wsparciu zespołu ds. lokalizacji.

Take This

We współpracy z Take This, organizacją non-profit, z którą dzielimy cel zwiększenia wsparcia zdrowia psychicznego wśród graczy, stworzyliśmy program dla streamerów zapewniający wskazówki potrzebne do radzenia sobie z zagadnieniem zdrowia psychicznego ich społeczności, mając zarazem na względzie ich własne dobre samopoczucie. Wśród omówionych tematów znalazły się [wypalenie wśród twórców treści](#), granice, jak reagować na myśli samobójcze u członków społeczności, jak być orędownikiem zdrowia psychicznego, samoopiekę i wiele innych.

Zrobiliśmy też [serię filmów](#) dla przedstawicieli społeczności BIPOC (osób czarnoskórych, społeczności autochtonicznych i ras innych niż biała), która pochyła się nad ich potrzebami w zakresie zdrowia psychicznego i doświadczeń z radzenia sobie z systemem opieki zdrowotnej. Każdy panel prowadzony był przez specjalistów w dziedzinie zdrowia psychicznego, do których dołączyli gracze, twórcy gier i inni twórcy, których łączy ta sama tożsamość.



Wsparcie, które otrzymaliśmy od Riot w 2022 roku, było kluczowe w rozbudowie naszych zasobów i rozpoczęciu publikowania treści, które mieliśmy zaległe. Hojność Riot Games w granie mającym rozbudować nasze zasoby oznaczał, że Take This mogła zatrudnić nowych pracowników i przeznaczyć więcej czasu na produkcję nowych, przełomowych materiałów omawiających kwestię zdrowia psychicznego dla streamerów, przy okazji tworząc całą serię paneli o Tożsamości i Zdrowiu Psychicznym w Gamingu, która ma posłużyć historycznie marginalizowanym głosom i je reprezentować. Riot zawierzył mi i mojemu zespołowi stworzenie świetnych treści, a swoboda dana nam przez zespół oddziaływania społecznego Riot była znacznym wyznacznikiem tego zaufania”.

[Eve Crevoshay](#)

[Dyrektorka wykonawcza, Take This](#)

Równość

W Riot równość świętuje się w grze i poza nią. Przez ostatnie pięć lat zespoły deweloperskie stworzyły 100% darmowe zawartości kosmetyczne, by dać graczom możliwość wyrażenia swojej tożsamości w czasie gry. W tym momencie możemy pochwalić się 58 unikatowymi przedmiotami celebrującymi tożsamości LGBTQ+.

Poza grą natomiast, [równość jest obchodzona przez Rioterów na całym świecie](#). W Los Angeles, Rioterzy świętowali równość na ulicach LA, a w Azji niektóre z naszych biur udekorowane były okolicznościowymi tęczami przez cały miesiąc. W Brazylii Rioterzy organizowali turnieje dla graczy LGBTQ+, a w Europie przeprowadzili wirtualny marsz równości, aby zebrać pieniądze dla ILGA-Europe — europejskiej grupy rzeczniczej promującej interesy tej społeczności.





Zaufanie i bezpieczeństwo

Jeśli chodzi o zaufanie i bezpieczeństwo, nasza polityka polega zarówno na wykorzystywaniu, jak i ustanawianiu najlepszych praktyk branży, aby upewnić się, że przestrzeń w sieci jest bezpieczna, chroniona i coraz lepsza dla każdego, kto korzysta z naszych gier.

Każdy z naszych graczy na całym świecie otrzymuje taki sam minimalny standard ochrony, oparty o rygorystyczne standardy RODO Unii Europejskiej.



Bezpieczeństwo i ochrona w sieci — hCaptcha

Wiemy, że graczom bardzo zależy na ich kontach — a na ich doznaniach z rozgrywki jeszcze bardziej. W 2021 roku uruchomiliśmy dwuskładnikowe uwierzytelnianie z wykorzystaniem poczty elektronicznej, aby zapewnić graczom kolejny poziom ochrony dla wszystkiego, co znajduje się na ich kontach. W 2022 roku uruchomiliśmy system hCaptcha, który funkcjonuje podczas procesu rejestracji, aby zmniejszyć liczbę fałszywych kont i tych tworzonych przez boty. Ponadto hCaptcha umożliwia nam ochronę istniejących kont przed potencjalnym zagrożeniem ze strony prób logowania z wykorzystaniem metody „brute force”.

Boty i fałszywe konta często naruszają integralność rywalizacji i obniżają jakość ogólnych wrażeń z rozgrywki dla graczy. Mogą one również stanowić zagrożenie dla bezpieczeństwa i prywatności, ponieważ hakerzy często wykorzystują je do atakowania naszych graczy lub systemów gry w nadziei na uzyskanie nieautoryzowanego dostępu i korzyści.

Przechowywanie danych tylko tak długo, jak są one potrzebne

Zdarza się, że ktoś czasem odchodzi od gry i nigdy do niej nie wraca. Dokładamy wszelkich starań, aby przechowywać dane tylko tak długo, jak jest to konieczne do poprawy komfortu rozgrywki — więc jeśli nie chcesz już mieć swojego konta, nie ma potrzeby, byśmy dalej przetrzymywali informacje na twój temat.

W [2022 roku](#) ogłosiliśmy, że zamierzamy zacząć usuwać konta, które nie były aktywne od jakiegoś czasu i właściwie to nigdy nie działało się na nich zbyt wiele. Chodzi na przykład o konta, które nigdy niczego nie kupiły, nie rozegrały zbyt wielu meczów, ani nie odblokowały wielu treści. Z ich bezczynności jasno wynika, że nasze gry i doświadczenia przestały interesować ich właścicieli. Chcemy szanować decyzje i prywatność graczy, usuwając ich dane. Musimy tu jednak wspomnieć, że przywrócenie nieaktywnego konta nie jest niczym skomplikowanym i w każdej chwili zapraszamy takich graczy z powrotem.

Prawo do wiedzy

Masz prawo wiedzieć, co o tobie wiemy. To może wydawać się oczywiste, ale firmy często ukrywają twoje dane za własnymi zasłonami dymnymi. Dlatego — w przeciwieństwie wyglądu z zą w VALORANT — możesz zerkać na swoje dane kiedy tylko chcesz. A więc jeśli chcesz wiedzieć, co o tobie wiemy, musisz tylko zapytać.

W 2022 roku zrealizowaliśmy ponad 292 tys. próśb o udostępnienie graczom ich danych — co oznacza wzrost z 200 tys. w roku poprzednim. Tylko w niektórych regionach jest to wymagane prawem, ale my udostępniliśmy tę funkcję wszystkim graczom, globalnie. Zdecydowana większość danych, które gromadzimy, dotyczy samej rozgrywki i jest dostępna w dowolnym momencie w kliencie gry.

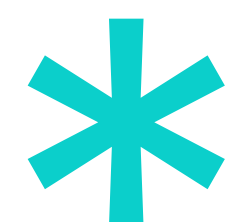


Poprawa interakcji cyfrowych dzięki dynamice zachowań graczy

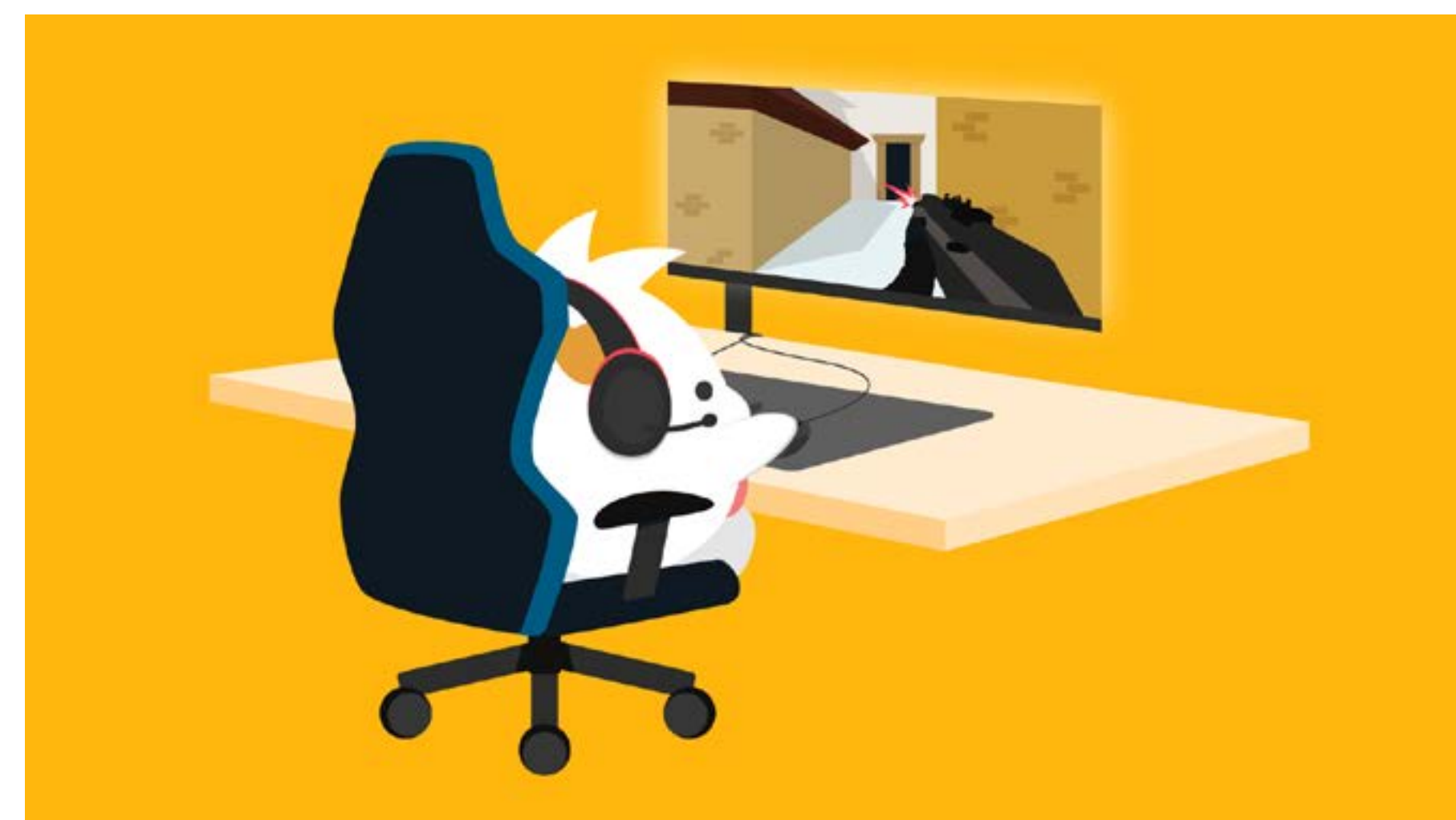
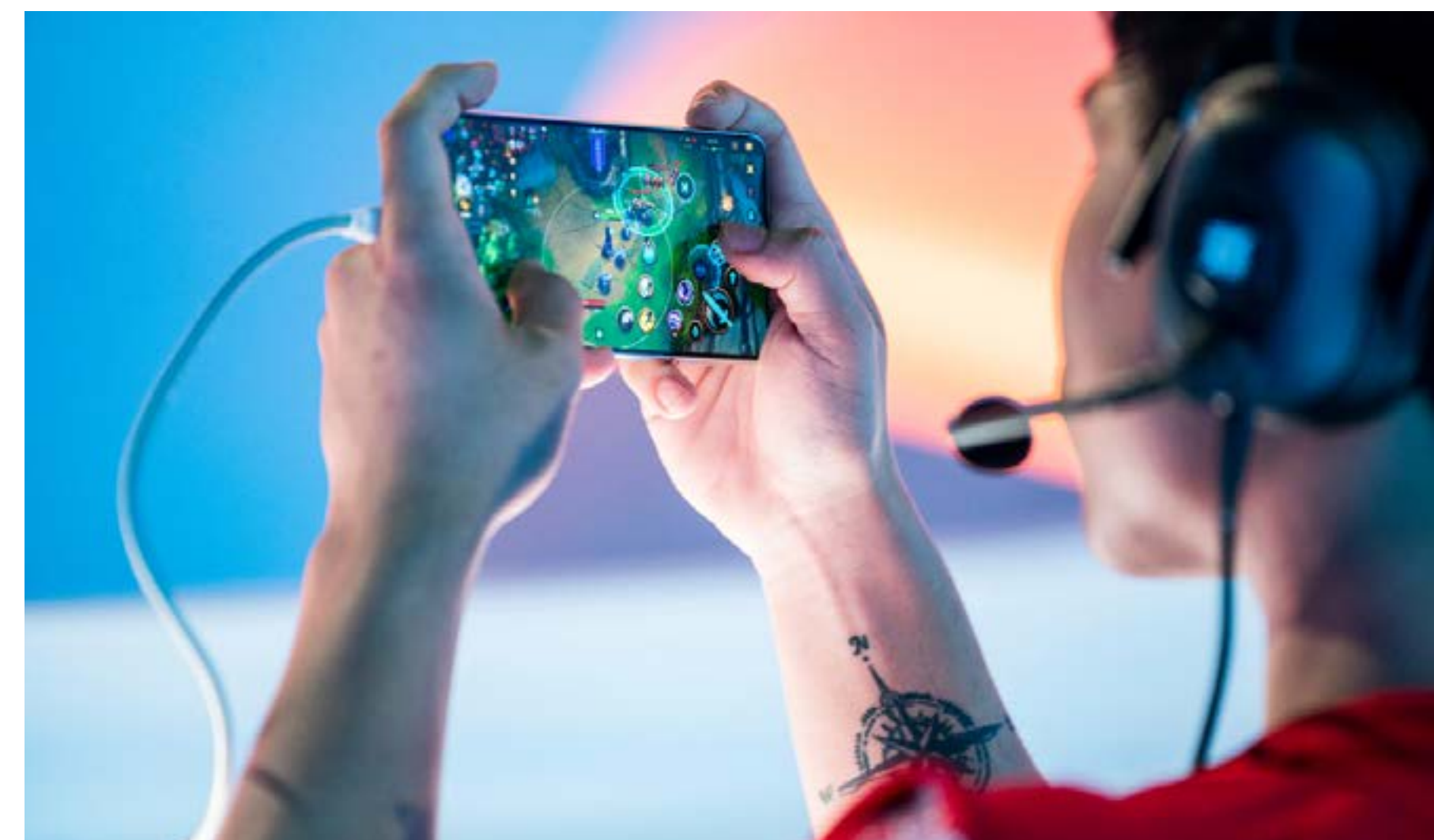
[Dynamika zachowań graczy](#) polega na ulepszaniu struktur społecznych w grach i społecznościach internetowych. To jedno z najtrudniejszych wyzwań, przed jakimi stoi nie tylko Riot, ale cała branża gier. Wiemy, że istnieją pewne problemy. Widzieliśmy nagrania, słyszeliśmy opowieści dotyczące zachowań w naszych grach i sami ich doświadczamy, dołączając do kolejek. Co w takim razie robimy w tej sprawie?

W 2022 roku nawiązaliśmy współpracę z firmą [Ubisoft](#), aby rozszerzyć nasze możliwości w zakresie uczenia maszynowego. We wszystkich naszych tytułach uczenie maszynowe i złożone systemy oparte na automatyzacji są kluczowe w tworzeniu lepszych społeczności — a w szczególności biorąc pod uwagę skalę, na którą działamy. Dzięki połączeniu naszych zasobów danych z firmą Ubisoft, przyspieszamy tempo, w jakim maszyny mogą wykrywać i karać nieodpowiednie słownictwo.

Obecnie uczenie maszynowe wpływa głównie na komunikację tekstową, ale w 2022 roku uruchomiliśmy program beta dla automatycznej analizy głosu. Aktywnie monitorujemy wyniki bety, aby lepiej moderować czat głosowy w grach i zamierzamy wprowadzić te funkcje w 2023 roku.



Ta automatyzacja zaczyna wywierać znaczący wpływ. **Nasza łączna liczba zgłoszeń spadła z 2,9 miliarda w 2021 roku do 2,4 miliarda w 2022 roku**, co oznacza, że więcej nieodpowiedniego słownictwa lub nieuczciwych zagrań jest wychwytywanych przez automatyczne systemy wykrywania, zanim jeszcze mogą one wpłynąć na rozgrywkę i spowodować konieczność wysłania zgłoszenia.





Jesteśmy dumni z pracy, jaką my i nasi gracze wykonaliśmy w 2022 roku — ale podobnie jak Viktor **musimy stale dążyć do rozwijania się** i bycia pionierami tej branży zarówno dziś, jak i w przyszłości.



Gdy patrzymy w stronę następnego pokolenia twórców gier, kreatywnych umysłów i Rioterów, chcemy otworzyć więcej możliwości dla marginalizowanych społeczności, jak również pomóc uczynić przemysł gier sprawiedliwym i bezpiecznym miejscem dla wszystkich. Chcemy zrobić to, co do nas należy, aby przyszłe pokolenia wiedziały, że jest dla nich miejsce w grach online i offline.



Centrum technologii SoLa Technology and Entrepreneurship Center

W sierpniu nastąpiło uroczyste otwarcie centrum technologii [SoLa Technology and Entrepreneurship Center wspieranego przez Riot Games](#). Zapewnia ono darmową technologię edukacyjną dla społeczności południowego Los Angeles.

Centrum o powierzchni 1200 metrów kwadratowych, ufundowane częściowo z dotacji Riotu w wysokości 2,25 miliona dolarów, posiada arenę esportową, laboratorium robotyczne, zestawy VR oraz studio muzyczne. Każdego roku ponad 1000 uczniów będzie mogło korzystać z okazji do nauki programowania i zapoznawania się ze ścieżką kariery związanej z esportem, animacją, projektowaniem graficznym, kodowaniem i tworzeniem treści cyfrowych — i to całkowicie za darmo.

Centrum ma za zadanie zainspirować i wykształcić nową generację ciemnoskórych deweloperów gier, esportowców, specjalistów branży technologicznej, przywódców i przedsiębiorców.



„Riot Games to skupiony na realizacji misji partner, o którym mogłaby marzyć każda organizacja non-profit. Bez doradztwa technicznego, współpracy i wsparcia tej firmy centrum SoLa Technology and Entrepreneurship Center nie mogłoby powstać. Zarówno kierownictwo, jak i pracownicy Riotu naprawdę włączyli się w tę inicjatywę, szkoląc i inspirując nowe pokolenie czarno- i brązowskórych liderów, a także profesjonalistów w dziedzinie technologii i rozrywki z południowego LA. W imieniu fundacji SoLa I CAN Foundation oraz setek naszych uczniów i rodzin — dziękuję!”

Daniel Rosove

Dyrektor ds. partnerstwa w SoLa Impact





Inwestowanie w społeczność

VALORANT Champions Tour (VCT) Game Changers

Inauguracyjny turniej VCT 2022 Game Changers Global Championship stał się najczęściej oglądanym kobiecym turniejem VALORANT w historii i drugim w kolejności wydarzeniem esportowym tylko dla kobiet. Inicjatywa Game Changers, która rozpoczęła się w 2021 roku, została powołana do życia, aby tworzyć nowe możliwości i promować kobiety pragnące uczestniczyć w esporcie VALORANT poprzez łączenie wydarzeń społecznościowych i zawodów na najwyższym poziomie. Rok 2022 był pierwszym, w którym najlepsze drużyny ze wszystkich regionów zebrały się w jednym miejscu, aby rywalizować o miano pierwszego zespołu, który sięgnie po trofeum mistrzyń VCT Game Changers.

Esports Immersion Program

Esports Immersion Program firmy Riot, we współpracy z Gaming „Cxmunity” Co., to kompleksowy program edukacyjny we wszystkich dziedzinach esportu dla studentów z mniejszości o niewystarczającej reprezentacji, który odbywa się w USA. Esport to często konkretny kierunek, w którym uczniowie chcą się spełniać już od najmłodszych lat. Mając to na uwadze, program ten przedstawia szeroką gamę stanowisk, których wymaga esport — od produkcji wydarzeń, przez rozwój biznesu, aż po komunikację.

Bezpośrednia współpraca z uniwersytetami HBCU pozwala programowi zdywersyfikować pulę kandydatów zainteresowanych esportem i zapewnić kluczową edukację dla następnego pokolenia esportowych talentów. W pierwszym roku programu współpracowaliśmy wyłącznie z Johnson C. Smith University (JCSU). W 2022 roku otworzyliśmy program szerzej na społeczność uniwersytetów HBCU, przyjmując studentów z Howard University, Oakwood University, Southern University A&M, Morehouse College, North Carolina Central University, JCSU i Hampton University.

Szczyt branży gier dotyczący zasad różnorodności, równego dostępu i włączenia

Riot połączył siły z organizacją Entertainment Software Association (ESA), aby pomóc im w zorganizowaniu pierwszego branżowego szczytu dotyczącego zasad różnorodności, równego dostępu i włączenia („DEI”) w kampusie Riotu w Los Angeles. Dwudniowy szczyt zgromadził liderów branży w Stanach Zjednoczonych, aby współpracować i wymyślać sposoby na sprostanie najbardziej palącym wyzwaniom w dziedzinie DEI. Organizacja ESA stworzyła przestrzeń, która umożliwiła liderom dzielenie się sprawdzonymi rozwiązaniami, uczenie się od siebie nawzajem, tworzenie działań wzmacniających ich organizacje i podejmowanie korzystnych kroków w kierunku wywierania trwałego wpływu na branżę gier.

Wyzwanie Open Innovation Challenge IDEO

We współpracy z [IDEO](#), [Joan Ganz Cooney Center](#) i [Fair Play Alliance](#) (FPA) zorganizowaliśmy wyzwanie Open Innovation Design Challenge, w ramach którego uczestnicy mieli przedstawić nowe perspektywy i pomysły na stworzenie zdrowych i integracyjnych przestrzeni cyfrowych, w których będziemy mogli pokazać swoje prawdziwe, najbardziej autentyczne „ja”. Inspiracją do podjęcia tego wyzwania była bieżąca praca, jaką FPA wykonuje w zakresie projektowania [cyfrowego rozkwitu](#) w przestrzeni gier online. Łącznie na konkurs wpłynęło 179 wniosków z 40 krajów, a [dziesięciu najlepszych](#) uczestników otrzymało dofinansowanie w wysokości od 5 tys. do 50 tys. dolarów, dzięki któremu będą mogli zrealizować swoje pomysły.

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O ODDZIAŁYWANIU SPOŁECZNYM

→ Gracze zebrali **15,6 mln dolarów** na Fundusz Oddziaływania Społecznego w 2022 r.

→ W USA prawie 2000 Rioterów przekazało ponad **331 000 dolarów**, które Riot wyrównał w ramach swojego programu wyrównywania darowizn — co daje w sumie ponad **694 000 dolarów**.

→ Rioterzy zebrali ponad **64 000 dolarów** dla organizacji People Concern poprzez naszą coroczną charytatywną wyprzedaż wypieków i wyprzedaż pamiątek.

→ **60 uczestniczek** wzięło udział w letnim programie stażowym Girls Who Code.



Darowizny technologiczne

Technologia nieustannie zmienia się w ekspresowym tempie. Starając się przyczynić do rozwiązania problemu cyfrowej przepaści, dział informatyczny Riotu przekazuje potrzebującym studentom najlepszy w swojej klasie sprzęt. W 2022 roku udało nam się rozdać 694 maszyny — w tym MacBooki Pro, komputery iMac, laptopy PC i komputery stacjonarne PC — trzem szkołom średnim i dziewięciu organizacjom non-profit, które pracują nad zapewnieniem lepszego dostępu do technologii i edukacji STEAM w społecznościach o mniejszych zasobach w całym kraju.



„Technologia dostarczona przez Riot Games okazała się nieoceniona dla uczniów USC Hybrid High. Ofiarowany przez Riot MacBook Pro umożliwił realizację projektów takich jak nasze «Creative Senior Theses» — łącznie z profilem jednej z naszych uczennic na temat jej bloku w Leimert Park oraz projektem innej uczennicy na temat reprezentacji osób latynoskich w branży gier wideo”.

Sarah Batizy — asystentka dyrektora ds. życia studenckiego

USC Hybrid High College Prep

Granty równości rasowej

W 2020 roku Fundusz Oddziaływania Społecznego Riot Games rozpoczął program grantów na rzecz równości rasowej, jako część zaangażowania Riotu w pomoc w promowaniu równości rasowej w USA. Dotychczasowi odbiorcy tych grantów to między innymi ACLU Foundation, Innocence Project, ColorStack i Gameheads.

Tegoroczna dotacja w wysokości 200 000 dolarów trafiła do Recidiviz — organizacji non-profit zajmującej się rozwiązywaniem problemów związanych z wymiarem sprawiedliwości w sprawach cywilnych i karnych poprzez zespół technologów, którzy dostarczają organom decyzyjnym lepszych danych w celu osiągnięcia bardziej sprawiedliwych wyników. Nasi grantobiorcy otrzymują również wsparcie od Riotu przez cały rok — począwszy od członków zespołu Riot Noir, którzy ofiarowują swój czas, poprzez zespół informatyczny dostarczający laptopy, aż po globalny zespół ds. esportsu przekazujący bilety na Mistrzostwa Świata w League of Legends.



„Riot Games jest jednym z naszych najbardziej cenionych partnerów od początku naszej współpracy w 2021 roku. Dzięki ich wkładowi, szczególnie z ramienia Riot Noir, w 2022 roku byliśmy w stanie rozszerzyć nasz zespół, zatrudniając menedżera ds. społeczności oraz menedżera ds. marketingu i komunikacji. Dzięki temu udało nam się zwiększyć wsparcie dla naszych członków i rozpowszechnić wieści o naszych dokonaniach, co zaowocowało zwiększeniem liczebności naszej organizacji o ponad 2000 osób w 2022 roku. Jesteśmy wdzięczni za wpływ, jaki Riot Games miało na naszą misję i z niecierpliwością czekamy na kontynuację naszej wspólnej pracy”.

Jehron Petty

Założyciel i prezes firmy ColorStack

Przedsiębiorcy z marginalizowanych mniejszości

W 2020 roku Riot utworzył inicjatywę [Underrepresented Founders Program](#), aby inwestować w programy startupowe przedsiębiorców z marginalizowanych mniejszości należących do społeczności graczy. Początkowo przeznaczaliśmy 10 mln dolarów na etapie powstawania programu, a w 2022 roku zobowiązaliśmy się do kontynuowania rozwoju URF w ramach naszego portfela inwestycyjnego Riotwide. Obecnie posiadamy 15 studiów gier, które ciężko pracują nad tworzeniem rozmaitych przygód i doświadczeń.

FIRMY, W KTÓRE ZAINWESTOWANO W

2022 R:

→ [Everlight](#)

→ [Incredible Dream](#)

→ [NuChallenger](#)

→ [UMA](#)

→ [Wicked Saints Studios](#)

→ [Last Gameboard](#) (reinwestycja)

→ [The MIX Games](#) (reinwestycja)

→ [Twin Drums](#) (reinwestycja)



Zrównoważony rozwój

Dokładamy wszelkich starań, aby lepiej zrozumieć i zmniejszyć ślad węglowy naszych przedsięwzięć i łańcuchów dostaw na całym świecie. Gdy daliśmy graczom możliwość podziału pieniędzy z Funduszu Oddziaływania Społecznego Riot Games na cele, na których im zależy, wielu z nich zagłosowało na organizacje zajmujące się ochroną klimatu, takie jak World Wildlife Foundation, Borneo Project, Rainforest Rescue i Cultiva. Z 6,2 mln dolarów przeznaczonych na kampanię głosowania na organizację charytatywną w 2022 roku, około 1,5 mln dolarów trafiło do wybranych przez graczy organizacji przeciwdziałających zmianom klimatu.

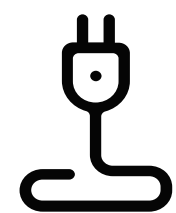
W 2022 roku przeprowadziliśmy po raz pierwszy pogłębione badania i obliczenia emisji gazów cieplarnianych (GHG) naszej firmy od 2021 roku. Dzięki nim będziemy mogli zrozumieć naszą emisję w zakresach 1, 2, 3, wyjaśnić, skąd się ona bierze, i jak możemy ją zredukować, aby następnie określić najlepsze działania, które powinniśmy podjąć w przyszłości. Oto wyniki tych badań:

Jakie są podstawowe założenia obliczeń emisji gazów cieplarnianych?

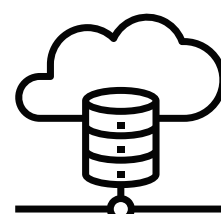
Emisja obejmuje dwutlenek węgla (CO₂) i kilka innych gazów, z których niektóre mają ogromny, długoterminowy wpływ na klimat. Protokół dotyczący emisji gazów cieplarnianych ustanawia znormalizowane, kompleksowe, globalne ramy pomiaru i raportowania dla przedsiębiorstw sektora prywatnego i publicznego.



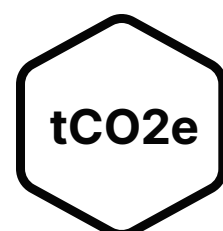
EMISJE Z ZAKRESU 1 to bezpośrednie emisje związane z paliwem lub czynnikami chłodniczymi wykorzystywanymi w posiadanym lub dzierżawionym miejscu pracy lub centrum danych.
1735 ton ekwiwalentu dwutlenku węgla (tCO₂e)



EMISJE Z ZAKRESU 2 to nabyta energia (zazwyczaj elektryczna) od dostawców w celu zasilenia dowolnego miejsca pracy lub centrum danych będących własnością firmy lub przez nią dzierżawionych.
6907 ton ekwiwalentu dwutlenku węgla (tCO₂e)

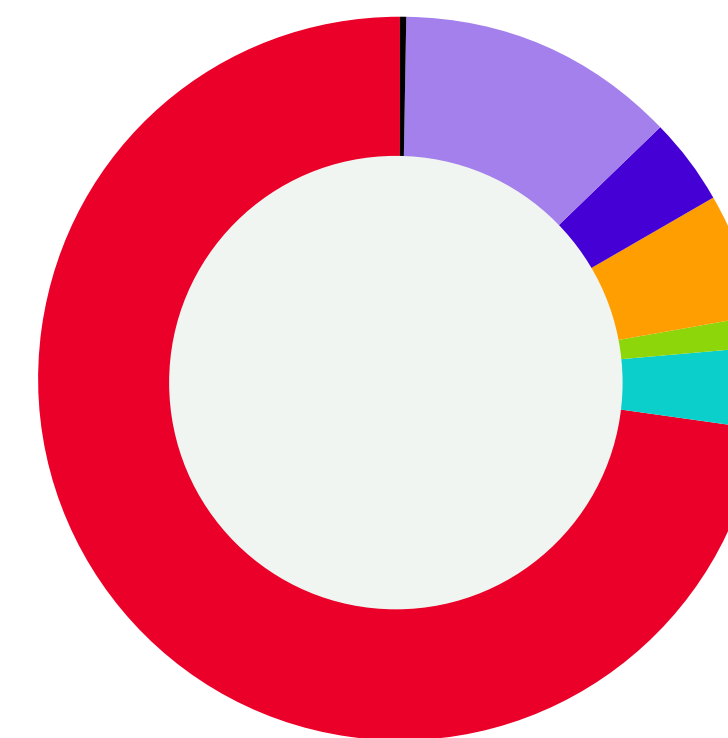


EMISJE Z ZAKRESU 3 to emisje związane z procesami zachodzącymi w górę i w dół łańcucha dostaw. Są to zasadniczo wszystkie emisje pośrednie, które są związane z działalnością firmy, występujące np. podczas nabywania towarów i usług, podróży służbowych czy korzystania z publicznych chmur.
92 369 ton ekwiwalentu dwutlenku węgla (tCO₂e)



CAŁKOWITA EMISJA GAZÓW CIEPLARNIANYCH W 2021 R. = 101 011 ton ekwiwalentu dwutlenku węgla (tCO₂e)

Ponieważ zakres 3 stanowi największą część naszego śladu węglowego, rozdzieliliśmy go na poszczególne kategorie, które go obejmują.



ZAKRES 3 WEDŁUG KATEGORII

14. Franczyza	0,4%
8. Zasoby leasingowane	12,4%
7. Dojazdy pracowników	4%
6. Podróże służbowe	5,3%
3. Działalność związana ze zużyciem paliwa i energii	1,5%
2. Środki produkcji	3,5%
1. Zakupione towary i usługi	72,3%

Zatem co dalej?

Teraz, gdy już ustaliliśmy nasz wyjściowy poziom emisji gazów cieplarnianych, zaczynamy ustalać cele w zakresie redukcji ich emisji i określać konkretne działania, które Riot może podjąć, aby je osiągnąć. Nadal jesteśmy na etapie oceny naszych celów w zakresie zrównoważonego rozwoju i potrzebujemy jeszcze trochę czasu, aby dostosować nasze podejście operacyjne i relacje w ramach naszego łańcucha dostaw. Wiemy, że rozwój nie zawsze będzie przebiegał w linii prostej, ale zobowiązujemy się do publikowania tych danych i naszych postępów z roku na rok.



DZIĘKUJEMY

W całym tym raporcie, a także w całej historii Riotu, jedyną niezmienną rzeczą jest próba **czynienia dobra przez graczy.**



Mantra ta jest podstawą każdej decyzji, którą podejmujemy jako firma, i pomaga nam w tworzeniu lepszej przyszłości dla całej branży gier. I mamy szczęście, że nie musimy tego robić sami. Dzięki współpracy z partnerami, którzy dzielają nasze cele i pomagają nam wywierać wpływ na całym świecie, Riot może ułatwić graczom przeznaczenie czasu i pieniędzy na cele, które najbardziej tego potrzebują.

Jeśli udało ci się doczytać do tego momentu, to nie jest to żadna tajemnica: wszystko sprowadza się do graczy. Nie byłibyśmy w stanie pomagać w kryzysach, zbierać datków dla organizacji charytatywnych na całym świecie, czy też stawiać się codziennie w pracy w pełnej krasie, gdyby nie miliony ludzi na całym świecie, którzy spędzają swój czas na zdobywaniu wizji w dżungli, podkładaniu Spike'a na B, graniu

taliami z samymi kartami Demacii w LoR, czy też wydawaniu całego swojego złota odświeżając w poszukiwaniu 3-gwiazdkowej wersji swojego prowadzącego.

Tak więc wszystkim ludziom, którzy grają w nasze gry — serdecznie dziękujemy.

Riot jako firma jest oddany wam wszystkim. Cała nasza praca ma na celu stworzenie bardziej integracyjnego, zrównoważonego i charytatywnego Riotu, co pozwala nam tworzyć lepsze gry, które mają większy wpływ na świat zarówno dziś, jak i dla kolejnych pokoleń.



PARTNERZY KORPORACYJNI

[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 z Sesame Workshop](#)

[LA Food Bank](#)

[Latinx in Gaming](#)

[OpenIDEO](#)

[Polski Czerwony Krzyż](#)

[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](#)



ROCZNY RAPORT NA TEMAT ODDZIAŁYWANIA SPOŁECZNEGO 2022

RIOT GAMES

