RAPPORT ANNUEL DE L'IMPACT 2022

RIOT GAMES

NOTE DE LA DIRECTION

Les joueurs et joueuses sont le moteur de toutes nos actions.

Les joueurs et joueuses sont le moteur de toutes nos actions. Nous sommes en mesure de fournir des jeux et des expériences qui parlent aux différentes communautés du monde, parce que les Rioters repoussent les limites du possible pour faire évoluer leurs expériences de jeu. Les jeux peuvent avoir un véritable impact durable sur le monde qui nous entoure. C'est pourquoi nous cherchons toujours à évoluer, tout en préservant ce qui rend Riot unique.

En tant qu'entreprise, nous avons des responsabilités envers les joueurs et joueuses et les Rioters. Cela se traduit en mettant en avant des communautés locales par le biais d'événements caritatifs récoltant des millions de dollars pour le Riot Games Social Impact Fund, et en répondant présent lorsque des crises humanitaires majeures éclatent. Cela se traduit par un environnement dans lequel chaque joueur, chaque joueuse et chaque Rioter se sent écouté, remarqué, valorisé et respecté. Cela se traduit par la mise en commun de visions et d'expériences culturelles différentes pour créer des champions et agents authentiques dans nos jeux. Enfin, cela se traduit par un accueil et une mise en valeur des talents qui n'ont habituellement pas accès aux secteurs du divertissement et du jeu vidéo afin d'assurer que la prochaine génération de responsables du domaine soit représentative du monde dans lequel nous vivons.

Faire évoluer les cultures et avoir un impact mondial n'est pas une mince affaire. Ce n'est pas le fait d'une seule personne ou d'un seul groupe. C'est une action coordonnée de la part des joueurs et des joueuses, des partenaires et des Rioters. Nous avons beaucoup de chance de faire partie de cette incroyable communauté, de ce secteur du jeu vidéo qui encourage la diversité des expériences humaines partout dans le monde pour établir une véritable connexion.

Nos équipes partagent l'ambition de créer un futur globalement plus marquant, plus inclusif et diversifié pour le jeu vidéo.

En 2019, Riot a commencé à partager ces rapports dans un effort de transparence. La transparence de nos données, des programmes que nous créons et des progrès effectués dans toutes les facettes de notre industrie. Depuis 2019, notre travail a évolué. Cependant, par définition, une évolution n'a jamais vraiment de fin. Chaque année, nous publions ce rapport dans le but de montrer nos progrès, alors que nous gravissons ensemble cette montagne vers un monde meilleur pour Riot, pour l'industrie du jeu vidéo et pour les joueurs et joueuses.

Patty Dingle
Global Head of
Diversity & Inclusion

Jeffrey Burrell
Global Head of
Social Impact

Sommaire

01 L'ÉQUIPE 04

En chiffres 05

Recrutement 07

Avantages 09

02 SOUTIEN 10

Groupes d'inclusion des Rioters (GIR) 11

Social Impact Fund 12

Impact des Rioters 13

03 EXPÉRIENCES DE JEU MONDIALES 16

Représentation en jeu 17

Expériences en jeu 21

Inclusivité dans les jeux vidéo 22

Sécurité et responsabilité 23

04 PROCHAINE GÉNÉRATION 25

Investir dans la communauté 27

Durabilité 29

L'ÉQUIPE

Telle la boule de neige de Willump traversant Freljord, nous avons grandi rapidement.

Depuis 2019, la taille de nos équipes a doublé. Nous sommes passés d'un jeu à cinq jeux. Nous avons proposé davantage de compétitions e-sport à davantage de fans passionnés dans le monde entier. Nous avons lancé une branche de divertissement à l'origine d'Arcane, notre première série télévisée.

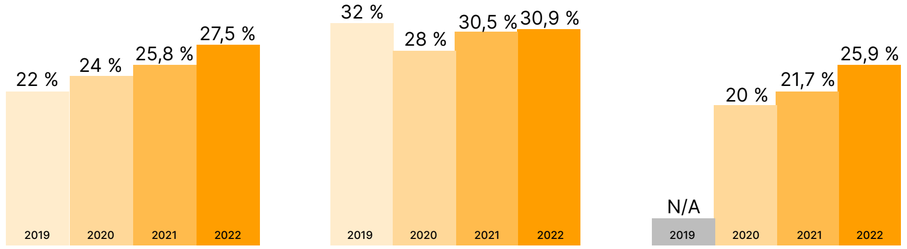
Et il ne s'agit là que des changements observables par le public. En coulisses, nous avons continué de développer cette culture dans laquelle les Rioters peuvent exprimer pleinement leur personnalité, que ce soit via leur identité, leur point de vue, leur style, leur art, pour encourager le sentiment d'appartenance, relever des défis, et proposer des expériences incroyables aux joueurs et joueuses du monde entier. Cela n'aurait pas été possible sans les changements et initiatives internes qui ont permis de faire évoluer la culture de Riot tout en préservant les valeurs qui ont contribué à rendre l'entreprise unique.

DISTINCTIONS

- → Certification Human Rights Campaign - Score 100
- → Certification Great Place to Work selon 95 % des Rioters
- → 36e place des meilleurs lieux de travail pour les parents
- → Nommé dans les Best Workplaces du secteur technologie en Irlande

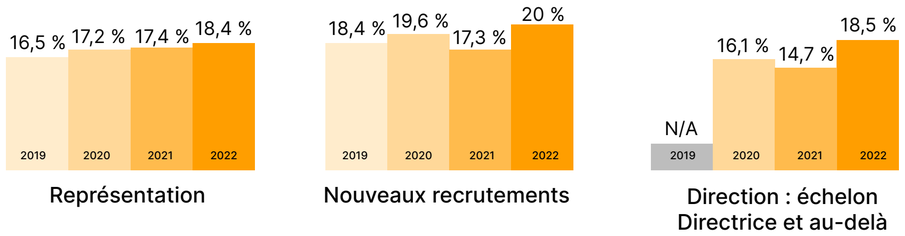
En chiffres

Femmes Rioters

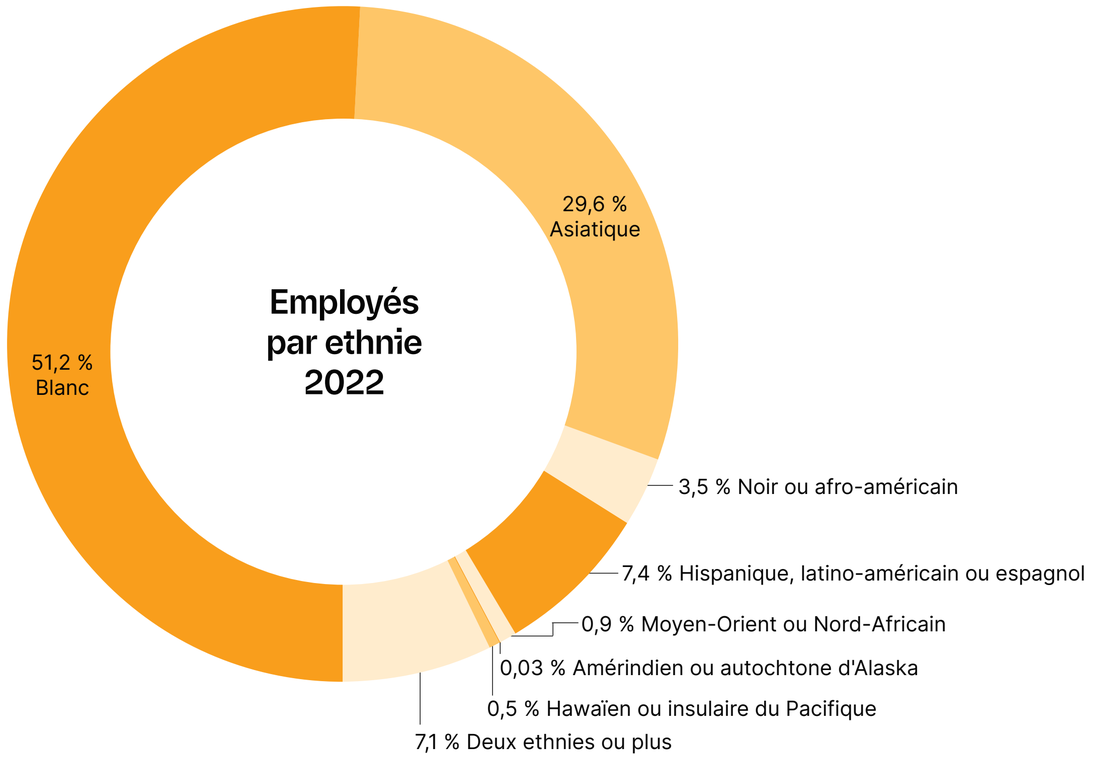


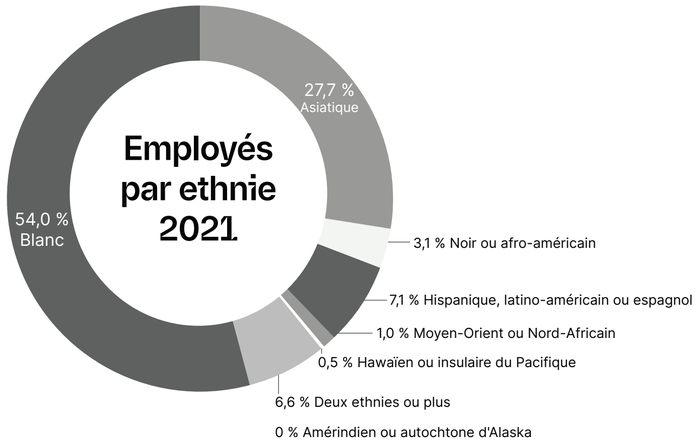
Femmes = femme, femme cisgenre, femme transgenre

Minorités sous-représentées aux États-Unis



Minorités sous-représentées (MSR) : noir ou afro-américain, hispanique, latino-américain ou d'origine espagnole, amérindien ou autochtone d'Alaska, hawaïen ou insulaire du Pacifique, et deux ethnies ou plus aux États-Unis.



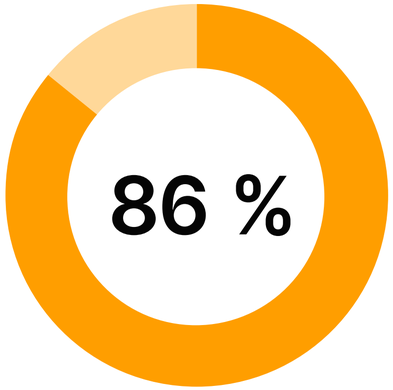


En détail

Nous savions que le chemin vers une meilleure représentation dans les jeux et une transparence totale sur notre progression serait long. Le développement que nous avons connu ces dernières années a été le témoin d'une augmentation du pourcentage de femmes et de personnes issues de minorités sous-représentées aux postes de gestion, de direction, et au sein de Riot de manière générale.

En 2022, aux États-Unis, le pourcentage de personnes issues de minorités sous-représentées a augmenté dans toutes les branches de Riot. Suivre ces évolutions d'année en année nous permet de vérifier si nos efforts de D&I portent leurs fruits, ou d'apporter des améliorations si ce n'est pas le cas. Si nous avons constaté une amélioration, notre objectif est toujours plus grand. En 2023, nous travaillerons avec nos partenaires, anciens comme nouveaux, sur le recrutement dans le but de diversifier les candidatures reçues. Nous continuerons également de développer notre stratégie d'équipe pour le recrutement, le maintien, et l'engagement des employés afin que chaque personne qui entre dans notre entreprise dispose des outils nécessaires pour grandir et évoluer.

En 2022, Riot a mis en place une fonction dans le système des Rioters basés aux États-Unis permettant de volontairement indiquer son orientation sexuelle, en plus d'autres options pour présenter son identité de genre. Ces déclarations volontaires vont nous aider à quantifier l'engagement des communautés spécifiques de Rioters et de récolter des données importantes et détaillées sur la composition de notre effectif. Nous présenterons les résultats dans le rapport de 2023, lorsque nous aurons l'équivalent d'une année entière de données.



Index d'inclusion

Index d'inclusion

Chaque année, nous menons deux sondages internes dans tout Riot, dans le cadre du sondage mondial de Riot (SMR). Le SMR est notre manière de mesurer le ressenti des Rioters, que ce soit sur ce qui se passe bien chez Riot ou ce qui requiert davantage d'efforts pour aller dans le bon sens. Le sondage est composé d'énoncés tels que « Je me sens accepté(e) au sein de Riot » ou « Je peux partager mes idées, mes opinions, mes points de vue (sur le travail ou autre) sans jugement de la part des Rioters. »

À partir des réponses est ensuite calculé un index d'inclusion, la principale métrique utilisée pour mesurer nos efforts pour ce qui concerne l'intégration de tous nos Rioters. Si l'index exprime des différences sur les expériences d'intégration des Rioters au sein de Riot, nous travaillons avec les responsables de chaque unité dans l'objectif de créer et de mettre en œuvre des plans d'action D&I spécialement conçus pour chaque équipe.

Équité salariale

Nous tenons à ce que les Rioters aient confiance en leur salaire.

Afin d'assurer une équité et une cohérence dans la façon dont Riot gère les performances des employés, une équipe diverse et multidisciplinaire analyse annuellement les évaluations globales de performances de toutes les tranches démographiques de Riot. De plus, Riot possède un partenariat stable avec une partie tierce experte pour mener un passage en revue de l'égalité des salaires plusieurs fois par an. Ce processus fait appel à plusieurs critères d'évaluation afin de déterminer si les résultats des compensations et promotions des femmes et des personnes issues de minorités sous-représentées sont équitables par rapport à tous les autres Rioters.

* D'après les résultats de ces évaluations, nous pouvons assurer qu'il n'y a aucune différence statistique majeure en matière de salaire et de promotions pour ces groupes de personnes.

Partenariats de recrutement et représentation plus diverse

Riot est responsable de son propre avenir. En tant qu'entreprise de jeux vidéo importante, nous considérons que Riot a pour responsabilité de développer l'inclusivité du secteur pour accueillir des personnes aux expériences différentes. Cela se traduit notamment par la création de davantage d'opportunités via une combinaison d'efforts internes et de partenariats tiers.

Gaming 'Cxmmunity' Co.

En 2022, nous avons entamé un partenariat avec Gaming 'Cxmmunity' Co., une organisation à but non lucratif qui crée des opportunités de développement équitables en matière d'emploi dans les secteurs de l'e-sport et du jeu vidéo pour les communautés noires, autochtones ou de couleur (BIPOC). Notre partenariat s'exprime par des ateliers virtuels, des stages rémunérés, et surtout par la recherche de candidats issus du réseau étudiant de Cxmmunity.

Lorsque le Mondial s'est déroulé à Atlanta, Géorgie, Riot Games, Gaming 'Cxmmunity' Co. et Cxmmunity Media ont présenté « The KickBack », un événement tenu sur deux jours pour les étudiants d'universités historiquement noires et lycéens sous-représentés.

Durant cet événement, les Rioters noirs ont fait part aux étudiants de leurs expériences dans le secteur, de leur travail chez Riot, et ont partagé des conseils généraux en termes de carrière. En créant des liens et en partageant les expériences des Rioters, nous cherchons à détruire certaines barrières pour les étudiants noirs qui souhaitent développer un avenir dans le milieu du jeu vidéo.

« Les Rioters se sont donnés à fond lors des rencontres dans le cadre des universités historiquement noires et des présentations en tout genre devant les étudiants. Entre les ateliers mensuels et les discussions au coin du feu, j'ai reçu énormément de retours positifs de la part des étudiants pour le temps que Riot a passé auprès d'eux. Mon anecdote préférée a eu lieu durant The KickBack, lorsque les embaucheurs et les responsables de recrutement de Riot aidaient les étudiants à reformuler leur CV individuellement, en tête à tête. »

Julian Fitzgerald
Executive Director de Cxmmunity

THE KICKBACK

1K + participants

230 étudiants de 10 universités historiquement noires ont participé

1,3 M nombre de vues uniques sur le stream

10 000 dollars distribués en tant que bourse issus des événements League of Legends et VALORANT

En 2022, chez Out + Equal, des Rioters de l'équipe de D&I et de GIR ont échangé avec des responsables pour faire part des bonnes pratiques en matière d'amélioration des expériences LGBTQ+ sur le lieu de travail.

Les membres de Riot Noir se sont rendus à Afrotech pour parler de culture noire, technologie et innovation, et recruter des candidats pour des postes libres, notamment des ingénieurs en assurance qualité et ingénieurs logiciel.

AVANTAGES

Nous soutenons tous les Rioters

Si nos bénéfices varient d'une région à l'autre, nous cherchons à proposer le maximum d'options de manière cohérente pour que les Rioters disposent des plans et services correspondant à leurs besoins.

En plus de l'assurance maladie, d'indemnités de départ à la retraite et d'une politique de congés payés, voici d'autres avantages que nous avons proposés aux Rioters aux États-Unis en 2022 :

Prise en charge familiale

Un meilleur système de santé reproductive qui couvre les coûts de voyage hors État et des services de rapatriement éventuels pour toute personne nécessitant des soins complémentaires dans un autre État.

Un système plus complet répondant aux problématiques de fertilité, d'adoption et de GPA via Kindbody et autres ressources auxiliaires permettant un soutien plus complet.

LGBTQ+

De meilleurs avantages liés aux soins LGBTQ+ pour les Rioters et leur famille faisant partie de la communauté.

Repos et récupération

Riot a mis en place son premier programme de congés sabbatiques permettant aux Rioters avec plus de 7 ans d'ancienneté de prendre entre 2 et 6 mois de congé. **14,6 % des Rioters éligibles** ont profité de ce programme en 2022.

Bien-être et soutien sur site

Mise en place de notre première salle de sport sur site pour les Rioters et contractants comprenant des équipements modernes de cardio, de musculation et de CrossFit, ainsi que des pistolets de massage, entre autres.

Distribution d'un abonnement annuel gratuit à Inner Dimension TV, une nouvelle plateforme de pleine conscience, pour les Rioters et contractants.

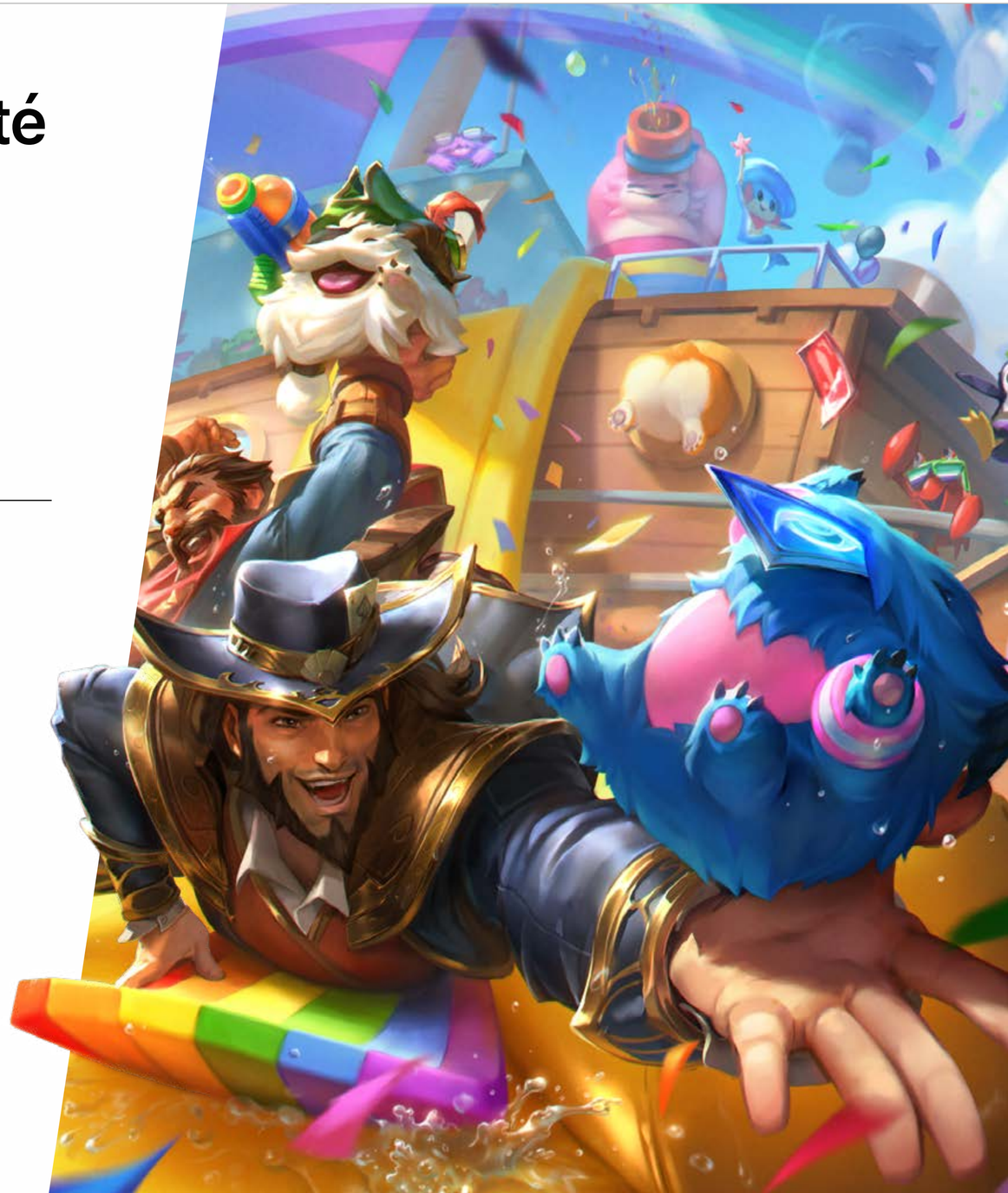
Dons abondés

Mise en place d'un abondement doublé des dons plusieurs fois en 2022 afin de soutenir les Rioters à aider les causes qui leur sont chères, notamment les efforts humanitaires d'Europe de l'Est, les droits reproductifs, le soutien aux victimes de tragédie, et la commémoration et la sensibilisation à la communauté LGBTQ+.

SOUTIEN

Le soin apporté à la communauté de Riot a un effet positif sur toutes les autres communautés que nous soutenons et aidons.

Lors des rencontres entre nos équipes, nous dessinons la mosaïque des cultures qui fait l'essence de Riot Games et définit la façon dont nous avançons dans les périodes incertaines. Une partie importante de notre culture dépend des comportements et principes auxquels nous sommes attachés. Ils nous rassurent dans ce que nous faisons, en contribuant à établir une confiance, à développer de l'empathie et en inspirant tout un chacun. Cela nous mène à la façon dont nous nous engageons auprès des communautés qui soutiennent nos jeux partout dans le monde.



Groupes d'inclusion des Rioters (GIR)

Les groupes d'inclusion des Rioters (GIR) sont les groupes de ressource des employés de l'entreprise établis selon des identités et expériences de vie similaires qui aident les Rioters à se sentir à leur place, à se développer professionnellement et personnellement, et à faire avancer la stratégie D&I. Les GIR permettent aux Rioters qui ont partagé les mêmes expériences à construire une communauté accueillant tous les Rioters indépendamment de leur identité ou de leur appartenance. Cela contribue à soutenir l'ensemble de la communauté. Les GIR organisent des événements communautaires avec des partenaires tiers, développent des programmes d'enseignement sur l'inclusivité et collaborent avec notre équipe D&I et des Rioters régionaux pour soutenir les équipes de jeu et s'assurer que notre contenu est bien représentatif de leur communauté.

> « Riot et Unidos ont apporté énormément à notre équipe, que ce soit au niveau des fonds nécessaires, mais aussi des conseils, du soutien et de la communauté proposés par l'écosystème Riot. Les employés de Riot font preuve d'une véritable passion pour notre travail chez Latinx in Gaming. Grâce à l'aide de Riot et des personnes incroyables de l'entreprise avec lesquelles nous travaillons, nous disposons des ressources nécessaires pour éliminer les barrières qui bloquent souvent l'accès aux personnes minoritaires qui ne sont pas en mesure d'entrer dans le monde du jeu vidéo. Le partenariat que nous avons avec Riot est extrêmement précieux, car en plus de fournir le financement nécessaire à notre activité, l'entreprise est très attentive à l'impact qu'elle peut avoir de bout en bout. »
>
> Cristina Amaya
> Présidente et cofondatrice de Latinx in Gaming

Communautés régionales

Les GIR se sont toujours montrés disponibles auprès de tous les Rioters, indépendamment de leur branche ou de leur communauté, mais, en 2022, nous avons officiellement commencé à étendre la présence des GIR dans davantage de régions. Ces GIR régionaux ont pour objectif de créer des initiatives de formation régionales supplémentaires spécialement dédiées aux problématiques rencontrées par les Rioters de la communauté en question. Chaque Rioter a sa propre histoire, c'est pourquoi nous avons lancé Riot Women EMEA, Rainbow Rioters EMEA, RIOT Women Asia et Rainbow Rioters Asia en 2022 dans le but de constituer davantage de communautés de Rioters et d'échanger sur les différences, les difficultés et les nuances présentes d'un pays à un autre.

RIOT GAMES SOCIAL IMPACT FUND

Tout joueur et toute joueuse de VALORANT sait qu'il est parfois nécessaire de lancer une arme à un allié pour gagner une manche. C'est ce qui fait que la meilleure équipe gagne.

Que ce soit en jeu ou dans la vie, la reconnaissance est une valeur importante pour les Rioters, et nous en faisons preuve à grande échelle via le Riot Games Social Impact Fund.

Le Riot Games Social Impact Fund est le moteur de nos dons caritatifs permettant aux joueurs et joueuses du monde entier de faire le bien au sein de leurs communautés. Le Social Impact Fund est une entité distincte de Riot Games. Il nous permet d'investir directement dans des organisations du monde entier qui s'efforcent de résoudre certains des problèmes les plus urgents de la planète. Faire des dons à des organisations caritatives internationales est un processus complexe. Ce modèle nous permet d'atteindre des organisations à but non lucratif qui ont un impact positif partout où vivent nos joueurs et de soutenir les causes locales qui leur sont importantes. En soutenant les opérations humanitaires, en finançant des organismes à but non lucratif louables, et en assurant aux joueurs que leurs dons sont attribués là où ils sont nécessaires, le Social Impact Fund constitue l'arme secrète de Riot pour un impact concret et durable.

Depuis la création du Social Impact Fund en 2019, nous avons levé 47,9 millions de dollars et soutenu plus de 400 OBNL dans 28 régions.

L'IMPACT DES RIOTERS

Opérations humanitaires en Ukraine

Lorsque le conflit a éclaté en Ukraine, Riot s'est directement mobilisé pour venir en aide aux réfugiés de la région. Nous avons mis en place une collecte en jeu sur l'ensemble de nos jeux et, en une semaine seulement, les joueurs et joueuses ont levé 4,4 millions de dollars pour l'effort humanitaire. Riot a ajouté 1 million de dollars supplémentaires, pour un total de 5,4 millions. La totalité de cette somme a été distribuée à trois organisations à but non lucratif qui soutiennent directement les opérations humanitaires en Europe de l'Est, à savoir International Medical Corps, Médecins sans frontière, et la Croix rouge polonaise.

AU FIL DE L'ANNÉE, les Rioters du monde entier ont apporté leur soutien. En mai, Riot a créé l'initiative « L'apprentissage et l'intégration via le jeu ». Il s'agit d'un programme éducatif conçu par deux Rioters polonais, Wiktor C. et Grzegorz S. Par le biais du jeu vidéo, de l'art, et du cosplay, ils ont appris à des enfants ukrainiens réfugiés en Pologne à parler la langue afin de faciliter leur intégration dans leur nouvelle communauté et préparer leur rentrée scolaire.

Riot a collaboré avec deux partenaires locaux pour donner vie à ce programme : Devils.one, une organisation d'e-sport et de jeu vidéo spécialisée dans l'organisation d'événement de jeu vidéo et de programmes éducatifs, et Materynka School, une école de Varsovie accueillant les enfants de familles ukrainiennes arrivées en Pologne. En août, à la fin du programme établi sur quatre mois, 95 enfants sur les 100 participants ont réussi leur évaluation de langue et ont ainsi pu commencer l'école à la rentrée. Le taux de réussite moyen de ce test est de 71 %.

> « En tant qu'entreprise internationale, nous sommes en mesure d'apporter du positif dans le monde entier. Cela ne dépend que de nous, les Rioters. Voir Riot agir aussi rapidement pour réaliser mon rêve a été très touchant et inspirant. Ce qui rend Riot aussi exceptionnel au quotidien, ce sont les Rioters, ces personnes passionnées aux quatre coins du monde. »
> Wiktor C., co-créateur de l'initiative « L'apprentissage et l'intégration via le jeu »

EN DÉCEMBRE, un Rioter ukrainien a lancé une initiative pour fournir des kits hivernaux pour les réfugiés de guerre ukrainiens. Ces kits comprenaient des couvertures, des vêtements, des sacs à dos, et d'autres objets essentiels pour affronter un hiver rude.

EN IRLANDE DU NORD, Hypixel Studio, un studio faisant partie de Riot, a tiré parti du Riot Games Social Impact Fund pour reloger, soutenir et héberger 54 réfugiés ukrainiens à Derry, en Irlande du Nord.

> « L'engagement indéfectible de Riot Games auprès d'International Medical Corps nous a grandement aidés à entrer en contact avec les personnes du monde entier dans le besoin. Dans les zones touchées par des catastrophes naturelles, la guerre et la maladie, agir vite est essentiel pour sauver des vies. Le soutien immédiat dont fait preuve Riot Games depuis de nombreuses années a souvent été crucial pour atteindre des personnes qui n'auraient pas pu recevoir d'aide. »
> Rebecca Milner, Chief Impact Officer, International Medical Corps

L'IMPACT DES RIOTERS

Mois de service mondial

L'entreprise que nous sommes aujourd'hui est le fruit de toutes les personnes qui jouent à nos jeux. S'engager auprès des joueurs, ce n'est pas juste créer des expériences de jeu qu'ils apprécient. C'est avant tout se montrer reconnaissant auprès des communautés locales, mener des campagnes caritatives, faire du bénévolat et développer des programmes permettant aux Rioters de donner en retour.

Le mois de service mondial est un de ces programmes. Depuis sept ans, les Rioters se réunissent l'été pour effectuer des missions bénévoles caritatives et mener des projets au sein de leurs communautés locales. Cette année encore, les Rioters du monde entier se sont donnés à fond.

Les restrictions liées à la pandémie ayant été supprimées dans la majorité des pays, les Rioters ont pu se réunir physiquement au cours de dix événements organisés dans nos bureaux de Los Angeles, Saint-Louis, São Paulo, Hong Kong, Séoul, Mexico, Shanghai, et Singapour. Du tutorat d'étudiants locaux à la distribution de repas, en passant par un nettoyage de plage, chaque bureau a choisi une cause à soutenir.

> « En août 2022, Riot Games a invité 16 de nos jeunes bénéficiaires et leurs aidants à participer à l'atelier de découverte de carrière organisé dans leur bureau. Les jeunes ont pu avoir un aperçu du travail chez Riot et ont pu se faire une idée des différents chemins professionnels possibles dans le secteur du jeu vidéo. C'était une expérience passionnante et enrichissante pour eux ! Nous tenons à poursuivre ce partenariat plein de sens avec Riot Games pour continuer d'aider nos bénéficiaires à changer leur vie. »
>
> Sophya Lim, Assistant Executive Director, Club Rainbow (Singapour)

L'IMPACT DES RIOTERS

Legendary Support

En tant qu'entreprise mettant la priorité sur les joueurs et les joueuses, nous tenons à répondre à leurs besoins au-delà même des jeux. Legendary Support est un programme de volontariat qui consiste à rechercher des joueurs et joueuses qui ont des histoires uniques à raconter. Une fois l'histoire trouvée, nous encourageons les Rioters à faire quelque chose d'incroyable pour le joueur ou la joueuse en question.

Cette année, un joueur a publié une lettre d'amour à League of Legends sur Reddit.

Dans cette lettre, il explique que sa vision se détériore à cause d'un glaucome non traité, et qu'il compte jouer sa toute dernière partie de League sous peu. Les Rioters ont fait part de cette histoire à l'équipe Social Impact, car ils savaient que le programme Legendary Support était fait pour un tel cas. Ils se sont alors dépassés pour créer un livre audio de la BD Lux et des impressions 3D de la baguette de Lux et de l'arme de Senna afin que ce joueur puisse continuer de profiter de la magie de Runeterra.

Projet Culture et héritage de Corée

2022 a marqué le 10e anniversaire de notre partenariat avec l'administration du patrimoine culturel de Corée pour la restauration et la préservation de biens nationaux coréens. Cette année, nous avons découvert une précieuse relique royale datant de la dynastie Joseon du 19e siècle. Et ce ne sont pas moins de 4,1 millions de joueurs et joueuses de League of Legends de Corée qui se sont réunis dans le cadre d'un événement en jeu pour célébrer cet anniversaire et sensibiliser à la préservation de la riche histoire coréenne.

> « Le projet Riot Korea Social Impact pour la protection et le soutien de l'héritage coréen se démarque des autres campagnes de responsabilité sociale du fait qu'il dure depuis plus de dix ans. Sensibiliser la nouvelle génération à l'importance de la culture et de l'héritage culturel est une tâche difficile, car elle nécessite de trouver des points d'accroches parlant. L'administration du patrimoine culturel tient à remercier Riot Games pour son initiative. Riot Games est indubitablement un soutien incomparable en tout point. »
>
> Young Ki Jang, directeur adjoint de l'administration du patrimoine culturel de Corée du Sud

Nos ambitions sont motivées par les joueurs et joueuses.

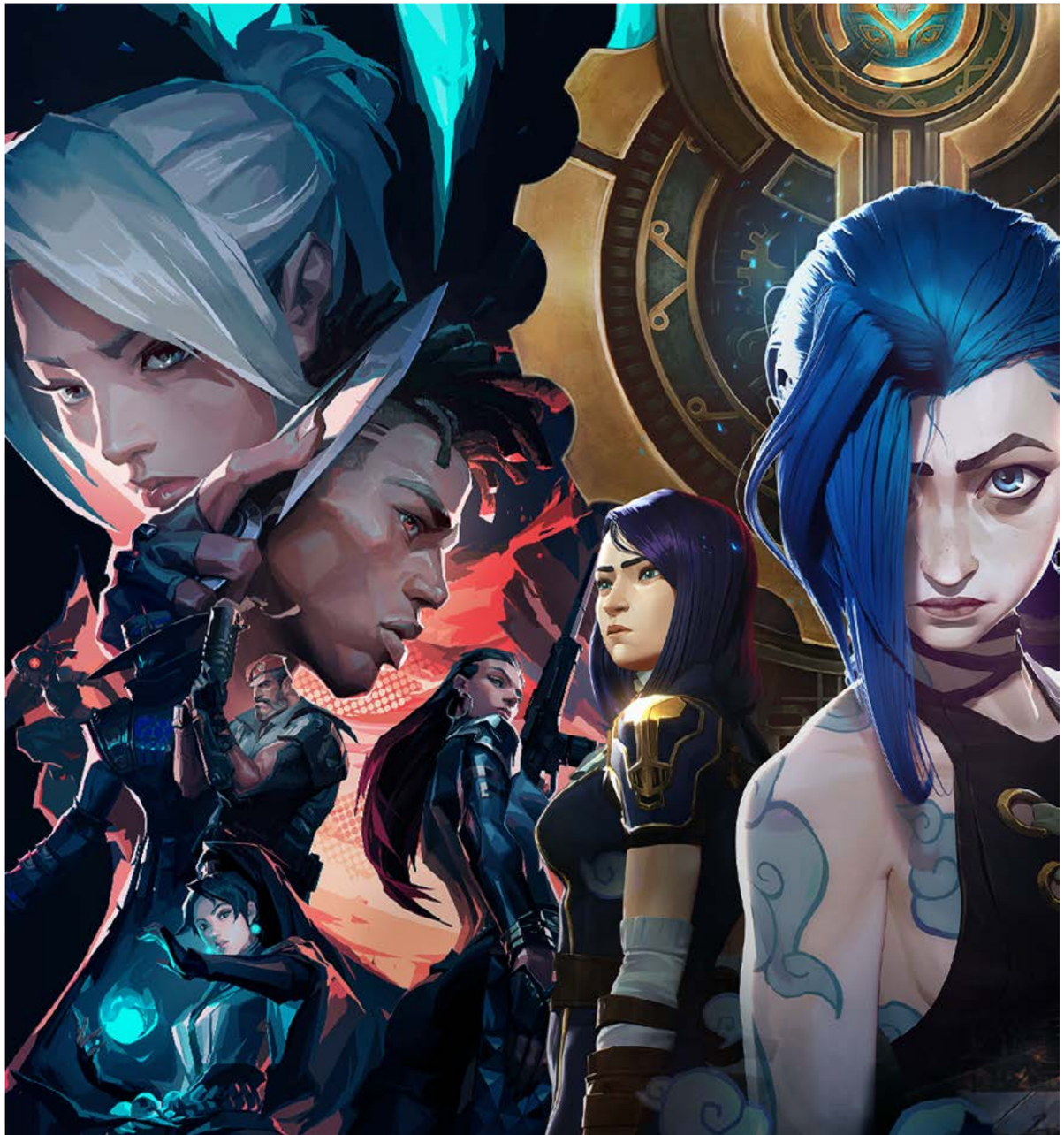
Au fur et à mesure que nous étendons nos univers pour proposer aux joueurs et joueuses des expériences plus immersives, nous développons notre façon de développer nos personnages pour refléter la communauté mondiale. Cela nous a menés à créer des histoires innovantes et authentiques qui, nous en sommes persuadés, résisteront au cours du temps. Par le biais de ces histoires, nous tenons également à entraîner des changements importants du côté des joueurs et des joueuses. Nous avons proposé davantage de moyens pour les joueurs et joueuses d'exprimer leur passion via des collectes en jeu, qui connaissent chaque année de plus en plus d'engouement.

Représentation en jeu

Les jeux que nous créons aujourd'hui doivent toujours dégager un sentiment d'authenticité dans des années. Si un parent décide de jouer à League avec son adolescent pour la première fois, il doit ressentir la même joie en jouant un personnage sorti aujourd'hui qu'à l'époque. Faire en sorte que les personnages de nos jeux soient diversifiés, dynamiques et authentiques n'est pas seulement une question de représentation. Cela permet également d'assurer que nos univers seront toujours cohérents à l'avenir.

2022 a été le témoin de l'arrivée de nouveaux champions et agents prenant leur inspiration auprès des communautés du monde entier. Afin de s'assurer de la précision, de l'authenticité culturelle et de la représentation de chaque personnage, nous collaborons directement avec des experts tiers, les GIR, et les équipes mondiales pour superviser les choix de conception.

* Pour le développement de chaque nouveau champion ou agent, nous échangeons directement avec l'équipe D&I Content Strike Team constituée de personnes chargées de D&I, de Rioters régionaux, et de membres de GIR afin d'analyser la conception, l'histoire et la direction artistique. C'est un point essentiel à la création de personnages issus des différentes communautés du monde entier, en particulier celles qui sont sous-représentées dans l'univers des jeux et du divertissement.



Champions de League of Legends

Cinq nouveaux champions ont rejoint League of Legends en 2022. Hormis K'Santé, il s'agit exclusivement de personnages féminins. De la guerrière possédée pleine de joie à la dirigeante d'un vide informe, ces championnes apportent une perspective nouvelle sur ce qui forge les femmes de Runeterra.

Si ces championnes présentent chacune une personnalité et des compétences différentes, elles partagent certains attributs : ce sont des femmes extrêmement puissantes qui n'ont besoin de personne. Essayez d'enfermer ces femmes dans une même pièce, et vous verrez ce qu'il restera du bâtiment.

Renata Glasc

La baronne de la chimie qui contrôle Zaun par un capitalisme inébranlable.

Nilah

Une guerrière possédée par le démon de la joie qui s'attaque maintenant à ses ennemis avec une liesse immuable.

Bel'Veth

L'Impératrice du Néant dirige l'entité mystérieuse, qui cherche à la fois le tout et le rien.

Zeri

Le côté néon de Zaun, qui file dans la Faille comme un éclair.

K'Santé

K'Santé, le dernier personnage à avoir rejoint League of Legends en 2022, a vu le jour grâce aux équipes de Riot qui voulaient créer un champion qui apporterait quelque chose de nouveau dans League. Il s'agit d'un tank qui se dérobe à son poste défensif pour affronter les duellistes les plus terrifiants en 1c1. C'est un homme qui montre ce que c'est d'être noir dans Runeterra, et qui tire son inspiration de la culture d'Afrique de l'Ouest. Il est aussi un chasseur de monstre légendaire, dont l'envie d'être à la hauteur de ses propres attentes le mène à blesser l'homme qu'il aime le plus.

Pour créer K'Santé, les Rioters ont dû puiser dans leurs influences culturelles. Nous avons demandé l'avis de Riot Noir, notre GIR pour Rioters noirs, ainsi que de Rainbow Rioters, notre GIR pour les employés LGBTQIA+, afin d'être sûrs que K'Santé est une bonne représentation de leurs communautés respectives.

> « J'ai passé beaucoup de temps à réfléchir à la façon de créer un champion noir différent de ceux qui existaient déjà. Senna, Lucian, Ekko, Rell et Pyke sont tous des personnages formidables... à un détail près. Ils sont tous définis par leurs problèmes ou leur situation. Pour la plupart, ils n'ont pas eu leur mot à dire sur leur propre vie et leur histoire.
>
> Ce n'est pas un obstacle que seuls ces champions rencontrent ; beaucoup de personnages fabuleux sont définis par leurs problèmes. Mais pour avoir une bonne représentation, surtout avec autant de champions que dans League, il faut mettre en avant toutes les facettes du personnage. Il n'existe pas de champion noir comme Garen qui affronte ses problèmes sans être défini par ceux-ci. Personne n'est responsable. Donc nous voulions créer ce genre de personnage noir. Quelqu'un qui a des problèmes, certes, mais qui est maître de sa vie et de sa destinée : un parangon de Nazumah. » - AzuBK

Les nouveaux agents de VALORANT *

Contrairement à League, les agents de VALORANT sont davantage ancrés dans la réalité. Ils ne sont pas inspirés par des cultures, mais sont leur représentation même.

Fade

Le design de Fade inclut du henné, des chats, la perle de mauvais œil, des rêves et des cauchemars : tous ces éléments font partie intégrante de la culture turque. En travaillant main dans la main avec des Rioters turcs et l'équipe de localisation, l'équipe de VALORANT a pu créer un agent qui représente bien la culture turque, tout en faisant en sorte d'éviter les stéréotypes qu'on peut souvent retrouver dans d'autres jeux.

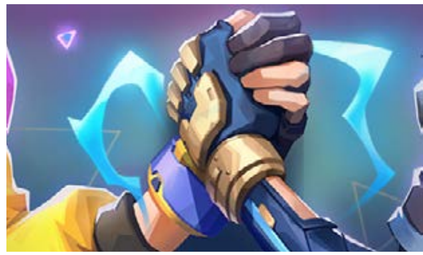
Harbor

Et pour créer Harbor, l'agent indien, l'équipe de VALORANT a demandé la contribution de Rioters indiens et d'un conseiller pédagogique pour connaître les caractéristiques de la riche histoire de l'Inde, sa culture et ses mythes. C'est de cette façon qu'Harbor est devenu un aventurier/chasseur de trésors aux multiples facettes, qui vient ainsi enrichir le protocole VALORANT.

Neon

Pendant que Zeri semait le chaos dans League of Legends, Neon est arrivée dans VALORANT. L'agent originaire de Manille, aux Philippines, est ultra-rapide, aux couleurs éclatantes, et représente fidèlement son pays. Neon a été créée en collaboration avec un Rioter philippin qui travaille dans les locaux de Singapour. De plus, nous tenions à ce que des personnalités philippines s'occupent de son univers. C'est donc le cas de sa voix anglaise, ainsi que d'Ylona Garcia, qui interprète la musique qu'on peut entendre dans la bande-annonce de l'agent.

Expériences en jeu



Les Gardiens des étoiles sauvent le monde

Les Gardiens des étoiles, une collection d'histoires, de modes de jeu et des cosmétiques inspirés par le genre anime des magical girls, vivent dans un univers alternatif, où certains champions sont des héros qui œuvrent à sauver le monde des forces du mal.

Sur League of Legends, Wild Rift, Legends of Runeterra et Teamfight Tactics, les joueurs du monde entier se sont unis pour sauver le monde en achetant des cosmétiques et en participant à des événements en jeu qui ont permis de lever des fonds pour des associations. Et plus généralement, ils ont pu bien profiter de l'univers Gardiens des étoiles.

Nos équipes mondiales ont travaillé sans relâche pour offrir aux joueurs une façon unique d'explorer cet univers riche et faire honneur au genre qui l'a inspiré. En Chine, les Rioters ont compilé les sublimes fan arts pour en faire un livre, un peu à la manière des dōjins en Chine et au Japon, qui sont très présents au sein des communautés de fans. Les joueurs coréens et les fans de K-pop étaient enthousiastes à l'idée de découvrir une nouvelle version pure et remplie d'émotions de « Everything Goes On » de Porter Robinson, l'hymne officiel de Gardiens des étoiles 2022, interprétée par la star de K-pop Chung Ha.

Aux États-Unis, les Gardiens des étoiles ont fait une apparition à l'Anime Expo, la plus grande convention d'Amérique du Nord sur les animes. Le stand a pu faire découvrir cet univers à de nombreux fans d'animes. Aux Philippines, notre équipe d'Asie-Pacifique a mis en place une académie d'art sur le thème des Gardiens des étoiles dans un café de Manille centré sur les animes. Enfin, au Brésil, les Rioters ont sorti le grand jeu en collaborant avec des restaurants locaux, en créant un site internet pour les joueurs brésiliens, en amenant les Gardiens des étoiles à la convention Anime Friends, et bien plus.

5 millions de dollars **ont pu être récoltés grâce aux joueurs lors de la campagne Gardiens des étoiles. Ces fonds ont été reversés au Riot Games Social Impact Fund.**

Pack Juste retour de VALORANT

En 2022, les joueurs de VALORANT ont pu prendre part à un vote pour faire revenir quatre skins d'armes adorés par la communauté. Ces quatre skins ont été inclus dans le pack Juste retour, dont la moitié des recettes des skins d'armes et l'intégralité des recettes de tout le reste ont été reversées au Riot Games Social Impact Fund. Grâce au pack Juste retour, les joueurs de VALORANT ont pu récolter **4,5 millions de dollars** pour des associations.

Campagne de votes pour les associations caritatives

Nous sommes fiers d'offrir aux joueurs un moyen de pouvoir exprimer leur générosité à travers nos jeux. En 2022, nous avons même demandé l'avis des joueurs sur la manière dont le Social Impact Fund devrait redistribuer les 6,2 millions de dollars aux associations caritatives du monde entier. 28 régions ont été sélectionnées et trois associations par région étaient éligibles au vote. Nous avons vu que toutes les associations caritatives se battent pour une cause importante, donc elles ont toutes reçu un quart des recettes récoltées dans leurs pays respectifs, tandis que l'association gagnante a reçu la moitié des fonds.

STATISTIQUES DE LA CAMPAGNE DE VOTES POUR LES ASSOCIATIONS CARITATIVES

775 000
joueurs ont voté

6,2 MILLIONS DE DOLLARS
ont été distribués

83
associations caritatives

15 000 DOLLARS
au minimum ont été donnés à toutes les associations

L'inclusivité dans les jeux vidéo

Localisation

Au premier abord, on pourrait penser que la localisation consiste seulement à traduire des phrases d'une langue à l'autre pour que les joueurs du monde entier puissent profiter du contenu sans difficulté. Mais chez Riot, la localisation va bien plus loin. Notre équipe de localisation fait en sorte que partout dans le monde, les joueurs perçoivent les personnages et événements comme authentiques, évocateurs et percutants. Le but de la localisation est de prendre un jeu développé dans une certaine langue et de l'implanter dans une autre culture pour que vous ayez l'impression qu'il ait été créé à la base pour vous.

Nos équipes de localisation apportent leur contribution à des agents comme Fade, prennent de nombreuses décisions visant à peaufiner les jeux pour chaque région, et font en sorte que les événements live, comme ceux d'e-sport, soient accessibles aux joueurs du monde entier. En 2022, l'équipe a développé un nouvel outil permettant de choisir la langue des vidéos d'événements e-sport moins de 24 h après leur diffusion.

*** La localisation permet de rapprocher les jeux des joueurs. Avoir une relation de proximité avec les joueurs, c'est ça, le véritable objectif de Riot.**

Dans cette optique, nous avons développé notre relation avec les joueurs d'Asie du Sud-Est en 2022. Après plus de 10 ans de partenariat avec Garena, qui était l'éditeur de League of Legends dans la région, nous avons décidé d'autoéditer tous nos jeux en Asie du Sud-Est, avec le soutien de l'équipe de localisation.

Take This

En partenariat avec Take This, une organisation à but non lucratif qui, comme nous, a pour but d'améliorer le soutien psychologique dans le domaine des jeux vidéo, nous avons élaboré un cours gratuit destiné aux streamers, qui donne des pistes sur la façon dont ils peuvent gérer les problèmes de santé mentale de leur communauté, tout en s'assurant qu'ils vont bien eux-mêmes. Parmi les sujets abordés, on trouve le burn-out subi par les créateurs de contenu, les limites qu'il faut arriver à poser, comment faire face aux fans qui ont des pensées suicidaires, comment être un défenseur de la santé mentale, comment prendre soin de soi, et bien plus encore.

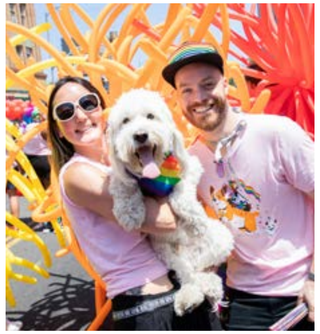
L'organisation a aussi tourné une série de vidéos pour les communautés BIPOC, qui explore les problèmes de santé mentale qu'elles peuvent rencontrer et raconte leur expérience au sein du système de santé. Chaque discussion a été dirigée par un clinicien du domaine, accompagné de gamers, de créateurs de jeu et de créateurs qui partagent la même identité.

> « Le soutien que Riot nous a apporté en 2022 a fortement contribué à développer notre activité et nous a permis de sortir du contenu que nous avions mis de côté pendant des années. Grâce à la généreuse subvention de Riot, nous avons pu recruter du personnel et libérer du temps pour concevoir des outils novateurs autour de la santé mentale à l'attention des streamers. En parallèle, nous avons pu aménager des panels sur le thème de l'identité et de la santé mentale dans les jeux vidéo, ayant pour but de mettre en avant les personnes qui ont toujours été marginalisées. Riot a fait confiance à mon équipe et moi-même pour créer du contenu de qualité. L'équipe d'Impact social de Riot nous a d'ailleurs laissé carte blanche, preuve qu'elle croyait en nous. »
>
> Eve Crevoshay
> Directrice exécutive de Take This

La Pride

Chez Riot, la Pride dure tout le temps. Au cours des cinq dernières années, les équipes de jeu ont conçu des cosmétiques 100 % gratuits pour la Pride, dans le but de laisser les joueurs montrer fièrement leur identité en jeu. On compte aujourd'hui 58 cosmétiques différents qui font honneur aux identités LGBTQIA+.

En dehors des jeux, les Rioters ont fêté la Pride dans le monde entier. À Los Angeles, les Rioters sont descendus dans les rues, tandis que certains bureaux d'Asie ont été décorés aux couleurs de l'arc-en-ciel, et des événements ont été organisés durant tout le mois. Au Brésil, les Rioters ont mis en place des tournois pour les joueurs LGBTQIA+, et en Europe, d'autres ont fait un défilé virtuel afin de lever des fonds pour ILGA-Europe, une association européenne qui milite pour les intérêts de cette communauté.



Sécurité et responsabilité

En ce qui concerne la responsabilité et la sécurité, notre politique se base sur le respect et la création des bonnes pratiques de notre industrie, afin que nos espaces en ligne soient des lieux sûrs, sécurisés et simplement meilleurs pour toutes celles et ceux qui y interagissent par le biais de nos jeux.

Tous les joueurs bénéficient de la même norme minimale de protection fondée sur les principes strictes du règlement général sur la protection des données (RGPD) de l'Union européenne.

Se protéger sur internet - hCaptcha

Nous savons que les joueurs tiennent beaucoup à leurs comptes, et encore plus à profiter d'une bonne expérience de jeu. En 2021, nous avons mis en place un système d'authentification à deux facteurs via la boîte e-mail des joueurs afin de donner un niveau de protection supplémentaire pour tout ce qui se trouve sur leur compte. Depuis 2022, vous devez vérifier hCaptcha lors de votre connexion, ce qui aide à réduire le nombre de bots et de faux comptes. En outre, hCaptcha nous permet de protéger les comptes existants contre des tentatives de connexion forcée.

Les bots et les faux comptes nuisent souvent à l'équilibre de la compétition et à l'expérience de jeu globale. Cela peut aussi poser des problèmes de sécurité et de vie privée, car des individus malveillants s'en servent souvent pour attaquer nos joueurs ou nos systèmes de jeu dans l'espoir d'obtenir un accès non autorisé ainsi que des avantages.

Nous stockons vos données jusqu'à ce que vous n'en ayez plus besoin

Parfois, les gens s'absentent et ne reviennent jamais. Nous nous engageons à ne conserver vos données qu'aussi longtemps que nécessaire pour améliorer votre expérience de jeu. Si vous ne voulez plus garder votre compte, alors vos informations seront supprimées.

En 2022, nous avons annoncé que nous allions commencer à supprimer les comptes qui n'ont pas été actifs depuis un certain temps et qui n'ont jamais vraiment eu d'activité. Il s'agit par exemple de comptes qui n'ont effectué aucun achat, n'ont pas fait beaucoup de parties, ou ont débloqué que très peu de contenu. Cette inactivité montre bien que nos jeux ne les intéressent plus. Nous voulons respecter les décisions des joueurs et leur vie privée en supprimant leurs données. Ceci étant dit, il est tout à fait possible de réactiver un compte, et nous serons ravis d'accueillir à nouveau les joueurs qui le souhaitent.

Droit de savoir

Vous avez le droit de savoir ce que nous savons à votre sujet. Cela peut sembler évident, mais souvent les entreprises cachent vos données derrière leur propre brouillard. Contrairement à VALORANT, vous pouvez voir à travers ce brouillard et jeter un œil à vos données à n'importe quel moment. Donc si vous voulez voir ce que nous savons à votre sujet, vous n'avez qu'à demander.

En 2022, nous avons fourni plus de 292 000 réponses aux demandes de joueurs concernant leurs données, soit 200 000 de plus que l'an passé. Cette fonction est obligatoire dans certaines régions, mais nous l'avons mise à la disposition de tous les joueurs dans le monde entier. La grande majorité des données dont nous disposons sont liées à la jouabilité des joueurs, et elles sont facilement accessibles à tout moment dans le client de jeu.

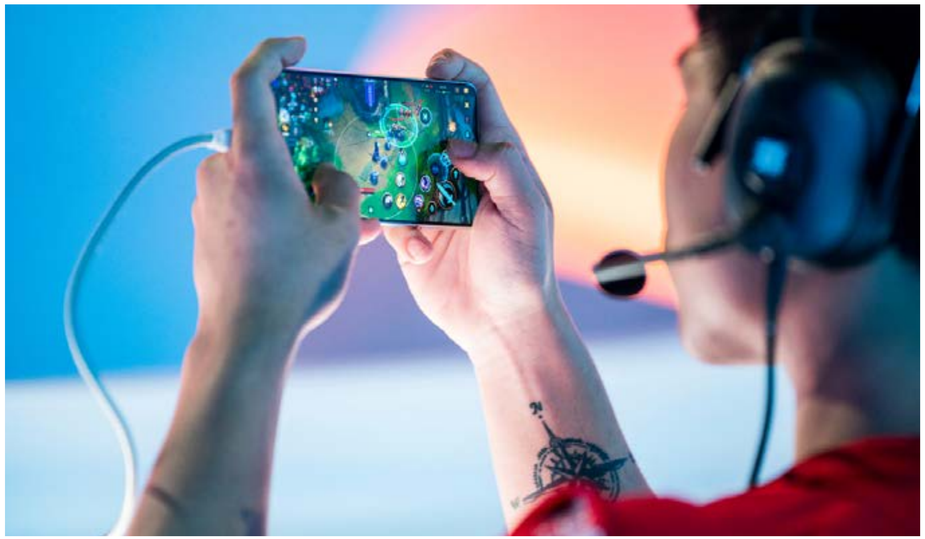
Développer les interactions numériques grâce à la dynamique des joueurs

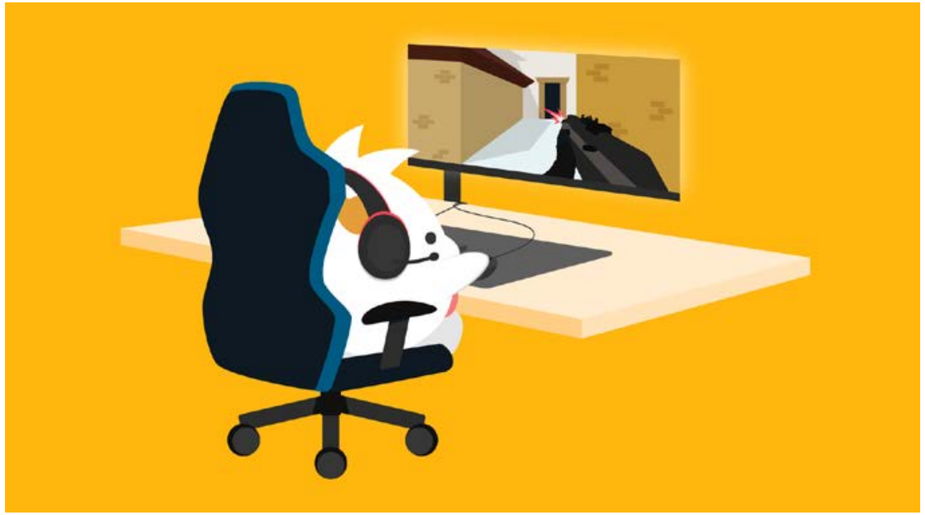
La dynamique des joueurs sert à améliorer les structures sociales des jeux et des communautés en ligne. C'est un défi de taille auquel doit faire face non seulement Riot, mais aussi plus largement l'industrie du jeu vidéo. Nous savons que des problèmes existent. Nous avons vu les clips, des joueurs nous ont fait part du comportement de leurs pairs dans nos jeux, et nous en avons nous-mêmes fait les frais dans les files de jeu. Que faisons-nous donc maintenant ?

En 2022, nous avons travaillé avec Ubisoft pour renforcer nos techniques d'apprentissage automatique. Cet outil et les systèmes automatiques complexes sont indispensables pour améliorer nos communautés, étant donné que nous touchons énormément de gens. En partageant notre ensemble de données avec Ubisoft, les machines peuvent détecter et sanctionner les langages dérangeants bien plus rapidement.

À l'heure actuelle, l'apprentissage automatique est surtout utile pour la communication écrite, mais en 2022, nous avons lancé un programme bêta pour réaliser des évaluations vocales automatiques. Nous analysons de près les résultats de la bêta afin de mieux modérer le chat vocal en jeu, et nous prévoyons d'intégrer cette fonctionnalité en 2023.

* Ces fonctionnalités automatiques se font petit à petit une place. **Le nombre de signalements a baissé, passant de 2,9 milliards en 2021 à 2,4 milliards en 2022**, ce qui veut dire que nos systèmes de détection automatique repèrent plus de langages perturbateurs ou toute forme de triche avant que cela n'ait des conséquences sur la partie et n'engendre un signalement de la part des autres joueurs.





LA PROCHAINE GÉNÉRATION

Nous sommes fiers du travail que nos joueurs et nous-même avons accompli en 2022, mais tout comme Viktor, nous devons constamment repousser nos limites pour évoluer et gérer cette industrie comme il se doit, aujourd'hui comme demain.

*

Alors que la prochaine génération de devs, d'esprits créatifs et de Rioters se prépare, nous souhaitons créer toujours plus d'opportunités pour les communautés les moins représentées et ainsi faire de l'industrie du jeu vidéo un lieu équitable et sûr pour toutes et tous. Nous voulons que les futures générations sachent qu'elles sont les bienvenues, à la fois en ligne et dans la vraie vie.

SoLa Technology and Entrepreneurship Center

En août dernier, le SoLa Technology and Entrepreneurship Center de Riot Games a été inauguré en grande pompe. Le centre dispense un enseignement technologique gratuit à la communauté des quartiers sud de Los Angeles.

Financé en partie par Riot à hauteur de 2,25 millions de dollars, le centre de 1200 mètres carrés comprend une arène d'e-sport, un laboratoire de robotique, des casques de réalité virtuelle, ainsi qu'un studio de musique. Chaque année, plus de 1000 étudiants pourront explorer la programmation et les carrières technologiques dans l'e-sport, l'animation, la conception graphique, le codage et la création de contenu numérique - le tout gratuitement.

Ce centre entend inspirer et développer la prochaine génération de développeurs de jeu, joueurs d'e-sport, professionnels de la technologie, dirigeants et entrepreneurs d'origine afro-américaine ou hispano-américaine.

> « Riot Games est le partenaire idéal pour n'importe quelle organisation à but non lucratif. Sans ses conseils techniques, sa coopération et son soutien, le SoLa Technology and Entrepreneurship Center n'aurait jamais vu le jour. La direction et le personnel de Riot nous ont accompagnés tout au long de ce périple pour former et inspirer une nouvelle génération de dirigeants et professionnels du divertissement d'origine afro-américaine ou hispano-américaine du sud de Los Angeles. De la part de la SoLa I CAN Foundation, de nos centaines d'étudiants, et des familles, merci à vous ! »
>
> Daniel Rosove
> Directeur des partenaires d'impact de SoLa Impact

Investir dans la communauté

VALORANT Champions Tour (VCT) Game Changers

Le tout premier championnat du monde VCT 2022 Game Changers a été le tournoi féminin de VALORANT le plus visionné, et le deuxième événement réservé aux femmes le plus suivi de l'e-sport en général. Lancée en 2021, l'initiative Game Changers a pour objectif de créer de nouvelles occasions et de la visibilité pour les femmes cherchant à participer à l'e-sport de VALORANT, grâce à une combinaison d'événements de la communauté et de compétitions de haut niveau. C'est en 2022 que les meilleures équipes de chaque région se sont réunies pour la première fois afin de s'affronter et déterminer celle qui repartirait avec le trophée du VCT Game Changers.

Programme d'immersion dans l'e-sport

Le programme d'immersion dans l'e-sport de Riot, en collaboration avec Gaming 'Cxmmunity' Co, est une formation complète pour les étudiants sous-représentés, qui est dispensée aux États-Unis. Les étudiants veulent en effet souvent poursuivre cette voie dès le plus jeune âge. Le programme évoque les différents métiers dont l'e-sport a besoin, de la production d'événement au développement commercial, en passant par la communication.

Travailler directement avec des universités historiquement noires nous permet d'accueillir encore plus de candidats d'horizons différents, et nous pouvons ainsi offrir une éducation solide à la prochaine génération de talents d'e-sport. Lors de la première année du programme, nous avons travaillé uniquement avec la Johnson C. Smith University (JCSU). En 2022, le programme a été étendu à d'autres établissements de la communauté. Nous avons donc reçu des étudiants des universités d'Howard, d'Oakwood, de Hampton, de l'université centrale de Caroline du Nord, de la Southern University A&M, de Morehouse College, et de la JCSU.

Sommet sur la DEI dans l'industrie des jeux vidéo

Riot s'est associé avec l'Entertainment Software Association (ESA) pour l'aider à organiser le premier sommet sur la DEI (diversité, équité et inclusion) de l'industrie sur le campus de Riot, à Los Angeles. Ce rassemblement, qui s'est déroulé sur deux jours, a permis à des leaders de l'industrie aux États-Unis d'échanger et de trouver des idées sur la façon de s'attaquer aux problèmes les plus urgents concernant la DEI. L'ESA a créé un espace pour que les dirigeants puissent partager les meilleures pratiques, apprendre les uns des autres, prendre des mesures concrètes pour renforcer leurs organisations et adopter des mesures positives pour arriver à marquer l'industrie du jeu vidéo.

Défi d'innovation ouvert d'IDEO

En partenariat avec IDEO, le Joan Ganz Cooney Center et la Fair Play Alliance (FPA), nous avons organisé un défi d'innovation ouvert. Les participants étaient invités à partager leur point de vue et leurs idées dans le but de créer des espaces numériques sains et inclusifs, où vous pouvez être vous-même à 100 %. Ce défi a été inspiré par le projet de la FPA « Designing for Digital Thriving » pour créer des environnements de jeu en ligne pour tout le monde. En tout, il y a eu 179 propositions venant de 40 pays différents, et les dix meilleures ont reçu des chèques allant de 5000 à 50 000 dollars pour les aider à concrétiser ces idées.

LES TEMPS FORTS DE L'IMPACT SOCIAL

→ Les joueurs ont récolté **15,6 millions de dollars** pour le Social Impact Fund en 2022.

→ Aux États-Unis, presque 2000 Rioters ont donné plus de **331 000 dollars**, et Riot a complété ce montant grâce à son programme d'abondement de dons, pour arriver à un total s'élevant à plus de **694 000 dollars**.

→ Les Rioters ont récolté plus de **64 000 dollars** pour The People Concern grâce à notre vente de gâteaux caritative et notre vente de goodies.

→ **60 étudiantes** ont participé au stage d'été « Girls Who Code ».

Dons d'appareils

La technologie évolue constamment et rapidement. Dans une démarche de réduction de la fracture numérique, le département informatique de Riot fait don d'équipements de dernier cri aux étudiants dans le besoin. En 2022, nous avons pu distribuer 694 appareils, dont des MacBook Pro, iMac, ordinateurs portables et unités centrales à trois lycées et neuf organisations à but non lucratif qui essaient d'améliorer l'accès à la technologie et à l'éducation STEAM pour les communautés du pays qui manquent de financements.

> « Les appareils dont Riot Games a fait don ont été d'une valeur inestimable pour les étudiants de l'USC Hybrid High. Les MacBook Pro ont notamment pu permettre la mise en place de projets comme « Creative Senior Theses », la présentation d'un étudiant de son quartier de Leimert Park, et le projet d'un autre étudiant sur la représentation des latino-américains dans l'industrie des jeux vidéo. »
>
> Sarah Batizy, proviseure adjointe de la vie étudiante
> USC Hybrid High College Prep

Subventions pour l'équité ethnique

À partir de 2020, le Riot Games Social Impact Fund a lancé le programme de subventions pour l'équité ethnique. Par le passé, des subventions ont été distribuées à l'ACLU Foundation, The Innocence Project, ColorStack et Gameheads.

Cette année, c'est Recidiviz qui a reçu 200 000 dollars. Cette organisation à but non lucratif, qui lutte pour la justice sociale et pénale, dispose d'une équipe de technologistes qui fournit des données plus complètes dans le but de parvenir à des décisions plus justes. Nos bénéficiaires reçoivent également le soutien de Riot tout au long de l'année, ainsi que celui de Riot Noir, qui donne de son temps à l'équipe informatique, distribue des ordinateurs portables à l'équipe internationale en charge de l'e-sport, et des billets pour le championnat du monde de League of Legends.

> « Depuis le début de notre partenariat en 2021, Riot Games s'est avéré être un partenaire de choix. Grâce à sa contribution, et plus particulièrement celle de Riot Noir, nous avons pu, en 2022, agrandir notre équipe en recrutant un Community Manager et un responsable marketing et communication. Nous avons ainsi pu bénéficier d'un soutien supplémentaire, et l'excellent travail effectué par notre personnel nous a fait gagner plus de 2000 adhérents en 2022. Nous remercions grandement Riot Games pour avoir contribué au bon déroulement de notre mission et nous nous réjouissons de poursuivre cette collaboration. »
>
> Jehron Petty
> Fondateur et PDG de ColorStack

Créateurs issus des minorités (CIM)

En 2020, Riot a créé le programme des créateurs issus de minorités afin d'investir dans des programmes en rapport avec l'industrie du jeu vidéo. Nous avons initialement alloué 10 millions de dollars lors du lancement du programme et, en 2022, nous avons décidé de continuer à investir dans les CIM. Nous disposons actuellement de 15 studios de jeu qui travaillent d'arrache-pied pour créer diverses aventures et expériences.

COMPAGNIES SOUTENUES EN 2022 :

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

Durabilité

Nous nous sommes engagés à mieux comprendre le concept d'empreinte carbone pour pouvoir réduire celle de nos activités et de notre chaîne logistique à travers le monde. Lorsque nous avons offert la possibilité aux joueurs de distribuer l'argent du Riot Games Social Impact Fund aux causes qui leur tiennent à cœur, beaucoup d'entre eux ont voté pour des organisations dédiées à l'environnement, comme le World Wildlife Foundation (WWF), The Borneo Project, Rainforest Rescue et Cultiva. Sur les 6,2 millions de dollars récoltés lors de la campagne de votes pour les associations caritatives, environ 1,5 million a été reversé à des organisations qui luttent contre le changement climatique, comme l'ont voté les joueurs.

Tout au long de 2022, nous avons mené des recherches approfondies et avons calculé pour la première fois nos émissions de gaz à effet de serre (GES) en utilisant les données de référence de 2021. L'objectif était de mieux comprendre ce que représentaient nos « émissions de catégorie 1 à 3 », d'où elles proviennent, et comment les réduire afin de déterminer la façon dont nous allons procéder à l'avenir. Voici les résultats :

Les émissions de GES, c'est quoi ?

Ces émissions incluent le dioxyde de carbone (CO2) et d'autres gaz, dont certains ont de très grosses conséquences sur le climat, et sur le long terme. Le protocole GES fournit des normes et outils aux entreprises des secteurs privé et public pour mesurer et gérer leurs émissions de GES.

Les **ÉMISSIONS DE CATÉGORIE 1** sont des émissions directes, causées par le carburant des véhicules ou les gaz frigorigènes utilisés sur les espaces de travail ou centres de données de l'entreprise. **1735 t de CO2**

Les **ÉMISSIONS DE CATÉGORIE 2** sont des émissions liées à l'énergie (principalement l'électricité) achetée auprès d'un fournisseur pour alimenter les espaces de travail ou centres de données de l'entreprise.
6907 t de CO2

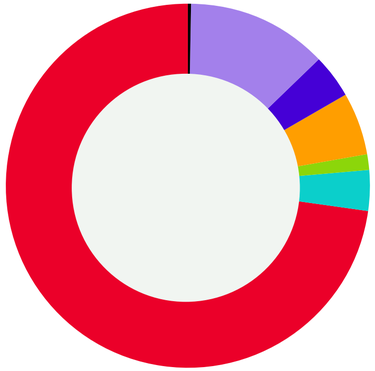
Les **ÉMISSIONS DE CATÉGORIE 3** sont les émissions en amont et en aval. Il s'agit surtout d'émissions indirectes en lien avec l'activité de l'entreprise, comme les biens et services achetés, les déplacements professionnels ou encore l'utilisation du cloud public.
92 369 t de CO2

t de CO2

TOTAL DES ÉMISSIONS DE GES POUR 2021 = 101 011 t de CO2

Puisque la catégorie 3 regroupe la plus grande partie de notre empreinte carbone, nous avons séparé les différentes sources d'émissions qui y entrent.

CATÉGORIE 3 : ÉMISSIONS PAR TYPE



- 14. Franchises : 0,4 %
- 8. Actifs loués en amont : 12,4 %
- 7. Trajets du personnel : 4,0 %
- 6. Voyages d'affaires : 5,3 %
- 3. Activités liées aux carburants et à l'énergie : 1,5 %
- 2. Bien capitaux : 3,5 %
- 1. Biens et services achetés : 72,3 %

Que nous réserve l'avenir ?

Maintenant que nous avons établi un bilan, nous commençons à nous fixer des objectifs de réduction d'émissions et à chercher des moyens de les atteindre. Nous sommes encore en pleine réflexion, donc il nous faudra ensuite encore du temps pour que nous puissions les appliquer à notre mode de fonctionnement et aux acteurs de notre chaîne logistique. Nous savons que cette évolution ne sera pas toujours linéaire, mais nous nous engageons à publier ces données chaque année et à vous faire part de notre progrès.

MERCI

L'objectif numéro un de Riot a toujours été de **faire au mieux pour satisfaire les joueurs**, et ce rapport le confirme une nouvelle fois.

Cette devise s'applique à toutes les décisions prises par Riot et nous aide à avancer vers un avenir meilleur pour le monde du jeu vidéo. Et nous avons de la chance d'être bien entourés. En travaillant avec des partenaires qui partagent nos objectifs et nous aident à avoir un impact dans le monde entier, Riot peut faire en sorte que le temps et l'argent investis par les joueurs profitent aux causes qui en ont le plus besoin.

Si vous avez lu jusqu'ici, ce n'est pas un secret : le mérite revient entièrement aux joueurs. Sans les millions de joueurs du monde entier qui passent leur temps à essayer d'avoir un maximum de vision dans la jungle, à faire des stratégies pour poser le spike sur B, à jouer mono Demacia sur LoR, ou à relancer leur excédent de PO pour faire passer leur carry à trois étoiles, nous n'aurions pas pu apporter notre aide lors de crises, verser des dons à des associations caritatives, ou encore donner le meilleur de nous-mêmes au travail chaque jour.

Un grand merci à toutes les personnes qui jouent à nos jeux. Vous êtes la priorité de Riot. Notre travail vise à de faire de Riot une entreprise plus inclusive, durable et charitable ; cela nous pousse à concevoir des jeux encore meilleurs, qui marqueront le monde d'aujourd'hui et l'esprit des générations à venir.

ENTREPRISES PARTENAIRES

9 Dots

Academy of Interactive Arts & Sciences Foundation

Active Minds

Black Girl Gamers

C-Squad Foundation

Catalyser

CHOC Walk

Chicago Park District

City Year Los Angeles

Code Coven

ColorStack

Crisis Text Line

Cybergrants

Médecins sans frontières

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 du Sesame Workshop

LA Food Bank

Latinx in Gaming

OpenIDEO

Croix rouge polonaise

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

RAPPORT ANNUEL DE L'IMPACT 2022

RIOT GAMES