INFORME DE IMPACTO ANUAL 2022

RIOT GAMES

UNA NOTA DE NUESTROS LÍDERES

Los jugadores son el motor que nos impulsa en todo lo que hacemos.

Nuestra capacidad de brindarles juegos y experiencias profundamente resonantes a las comunidades alrededor del mundo existe gracias a que los Rioters sobrepasan los límites de lo posible para hacer evolucionar la experiencia de los jugadores. Los videojuegos tienen la capacidad de provocar un impacto real y duradero en el mundo que nos rodea. Por eso es importante que nos esforcemos constantemente en mejorar, preservando al mismo tiempo la misión que hace de Riot un lugar único.

Como compañía, creemos que tenemos una responsabilidad con los jugadores y Rioters por igual. Esto significa retribuir a nuestras comunidades locales a través de eventos benéficos que aportan millones de dólares de los jugadores al Fondo de Impacto Social de Riot Games y responder a las necesidades cuando se produce una crisis humanitaria importante. Significa ser una compañía en la cual todos los Rioters contribuyan con su entorno, para que cada jugador y Rioter se sienta escuchado, apreciado, valorado y respetado. Significa aprovechar nuestras diferentes perspectivas y experiencias culturales para crear campeones y agentes auténticos en nuestros juegos. Y también significa invertir y abrir puertas a aquellos talentos que tradicionalmente no tuvieron acceso a las industrias de los videojuegos y el entretenimiento para garantizar que la próxima generación de líderes de la industria represente el mundo en el que vivimos.

Hacer evolucionar la cultura y lograr un impacto global es una tarea masiva. No es solo el resultado de una persona o un grupo, sino el resultado de jugadores, socios y Rioters trabajando en conjunto. Somos muy afortunados de formar parte de esta increíble comunidad de videojuegos, una industria que abarca la gran diversidad de experiencias humanas en todo el mundo y que nos permite conectar de verdad.

Nuestros equipos comparten el objetivo de crear un futuro más global, inclusivo y diverso para los videojuegos.

Cuando Riot comenzó a compartir estos informes en 2019, fue con el objetivo de ser transparentes. Transparentes con nuestra información, con los programas que creamos y con el progreso que hicimos en todos los ámbitos del negocio. En los años posteriores, el trabajo que hacemos evolucionó, pero, por naturaleza, la evolución nunca termina realmente. Cada año, el objetivo de este informe es mostrar nuestro progreso mientras escalamos hacia un mundo y un futuro mejores para Riot, la industria de los videojuegos y los jugadores.

Patty Dingle
Líder global de diversidad e inclusión

Jeffrey Burrell
Líder global de impacto social

Tabla de contenidos

01 PERSONAL 04

Según los datos 05

Reclutamiento 07

Beneficios 09

02 SOPORTE 10

Grupos de inclusión Rioter (RIGs) 11

Fondo de Impacto Social 12

Impacto Rioter 13

03 EXPERIENCIA GLOBAL DE LOS JUGADORES 16

Representación dentro del juego 17

Experiencias dentro del juego 21

Inclusión en los videojuegos 22

Confianza y seguridad 23

04 SIGUIENTE GENERACIÓN 25

Inversión en la comunidad 27

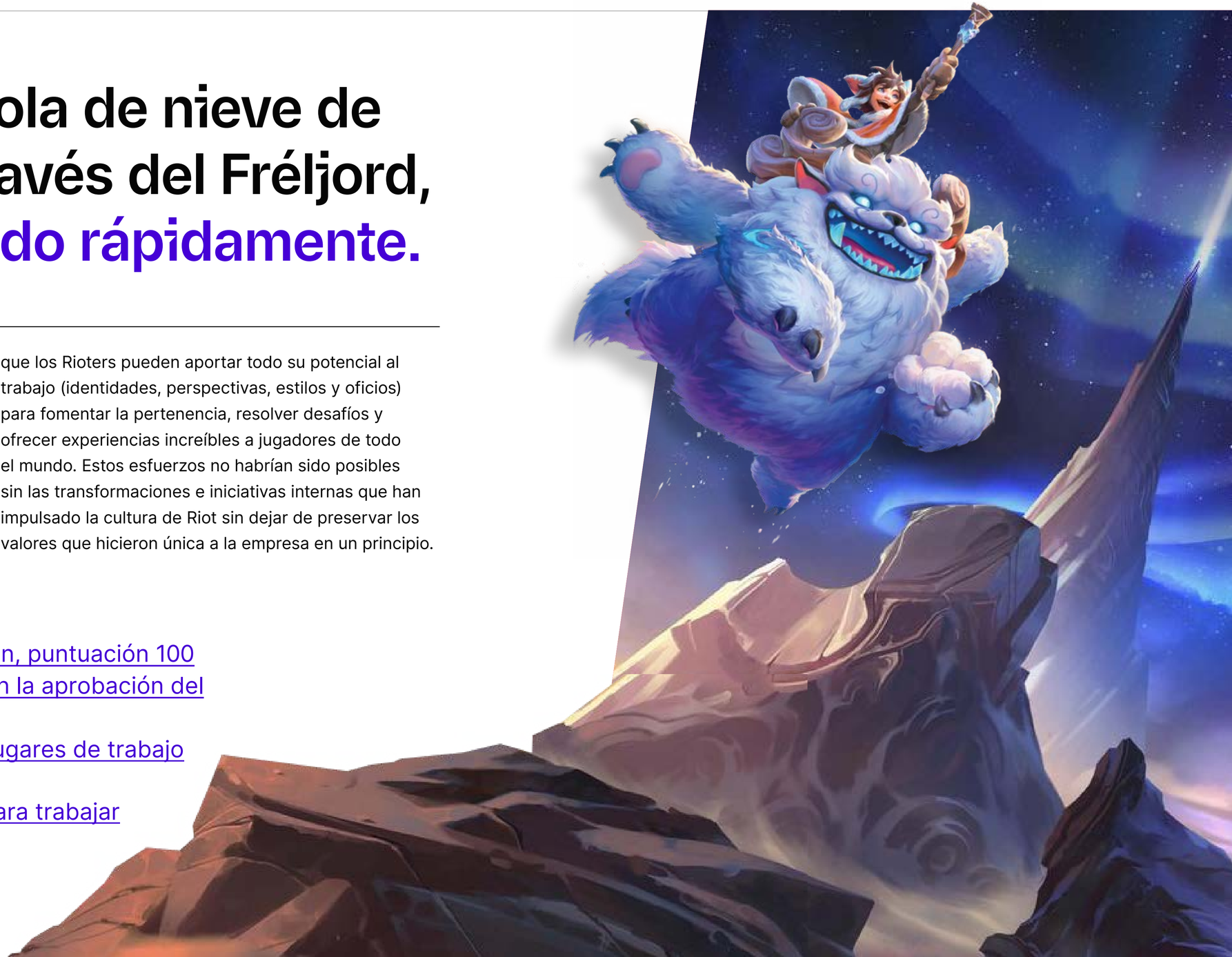
Sustentabilidad 29

PERSONAL

Como una bola de nieve de Willump a través del Fréljord, hemos crecido rápidamente.

Desde 2019, nuestros equipos duplicaron su tamaño. Pasamos de uno a cinco juegos. Brindamos más competiciones de esports para fanáticos apasionados de todo el mundo. Lanzamos una división de entretenimiento que trajo Arcane a los jugadores, nuestra primera serie de TV.

Y estos son solo los cambios que se ven públicamente. Tras bambalinas, seguimos cultivando un lugar en el que los Rioters pueden aportar todo su potencial al trabajo (identidades, perspectivas, estilos y oficios) para fomentar la pertenencia, resolver desafíos y ofrecer experiencias increíbles a jugadores de todo el mundo. Estos esfuerzos no habrían sido posibles sin las transformaciones e iniciativas internas que han impulsado la cultura de Riot sin dejar de preservar los valores que hicieron única a la empresa en un principio.



RECONOCIMIENTOS

→ Certificado por Human Rights Campaign, puntuación 100

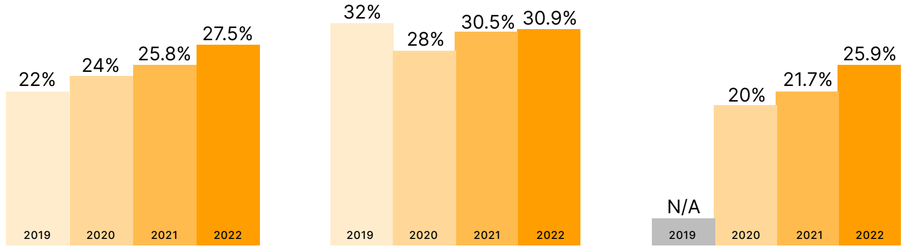
→ Certificado por Great Place to Work con la aprobación del 95% de los Rioters

→ Número 36 en la Lista de los Mejores lugares de trabajo para padres

→ Nombrado entre los Mejores lugares para trabajar en tecnología de Irlanda

SEGÚN LOS DATOS

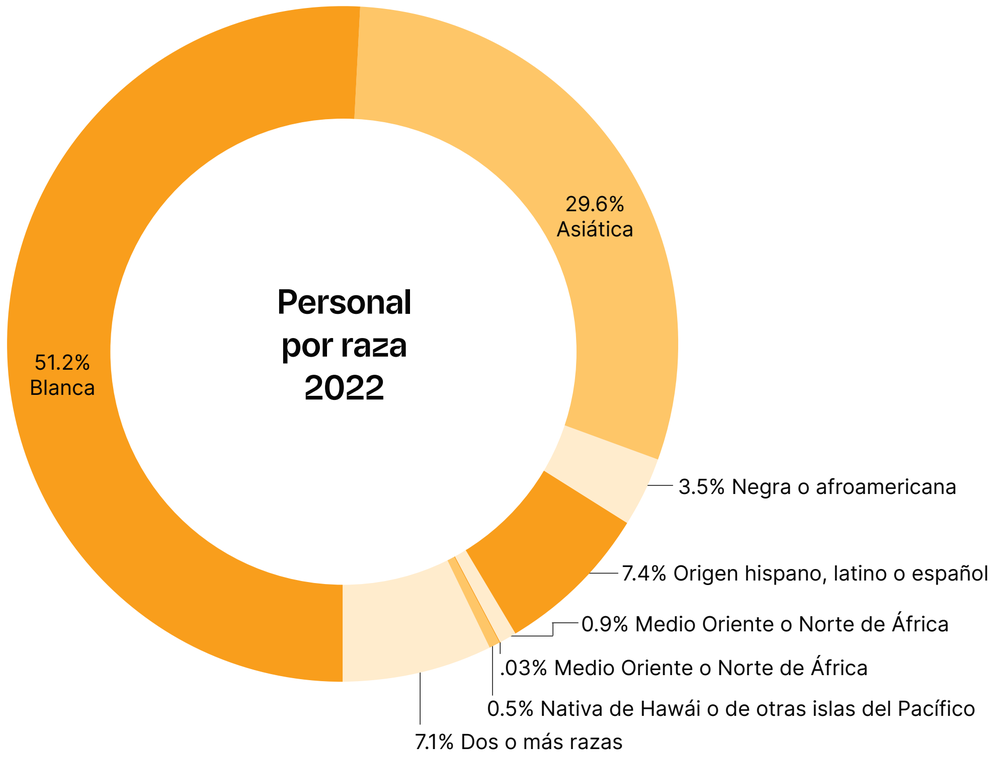
Mujeres Rioters

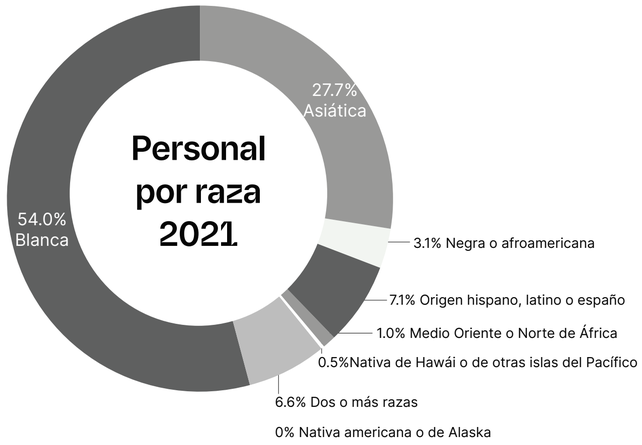


Mujeres = Mujer, Mujer cisgénero, Mujer transgénero

Minorías poco representadas en EE.UU.

Minorías poco representadas (URM, por sus siglas en inglés): negra o afroamericana; origen hispano, latino o español; nativos americanos o nativos de Alaska; nativos de Hawái o de otras islas del Pacífico; dos o más razas en EE.UU.



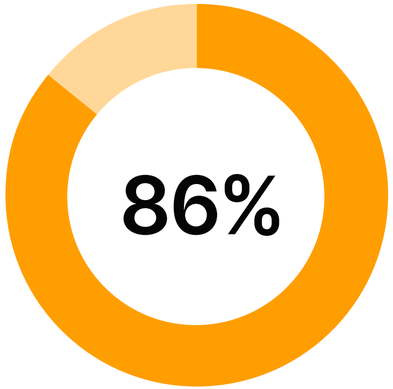


Detalles

Cuando nos embarcamos en nuestro viaje para mejorar la representación en los juegos y ser transparentes sobre nuestros progresos, sabíamos que requeriría tiempo. Junto con nuestro crecimiento de los últimos años, aumentamos el porcentaje de mujeres y minorías poco representadas en puestos ejecutivos, de liderazgo y en Riot en su conjunto.

En EE.UU., el porcentaje de minorías poco representadas en Riot aumentó en todas y cada una de las categorías del personal de Riot en 2022. El registro de estas categorías año tras año nos ayuda a comprender si nuestros esfuerzos en materia de diversidad e inclusión tienen éxito a la hora de impulsar la inclusión y a realizar mejoras en caso contrario. Aunque hubo incrementos en el crecimiento, estamos enfocados en hacerlo mejor. En 2023, vamos a trabajar con socios nuevos y existentes dedicados a la captación para ayudar a aumentar el número de distintos candidatos que se presentan a Riot. También vamos a seguir mejorando nuestra estrategia de selección del personal para la contratación, retención y compromiso de los empleados, para que todos los que crucen nuestras puertas tengan oportunidades de crecimiento y desarrollo.

En 2022, Riot introdujo una nueva función en nuestro sistema para que los Rioters residentes en EE.UU. pudieran identificar voluntariamente su orientación sexual y amplió las opciones para autodeclarar la identidad de género. Las respuestas voluntarias nos ayudarán a medir el compromiso de comunidades de Rioters específicas y a recopilar datos importantes y detallados sobre la composición de nuestra plantilla. Reportaremos esto en el informe 2023, cuando dispongamos de un año completo de datos.



Índice de puntuación de inclusión

Índice de puntuación de inclusión

Cada año realizamos dos encuestas internas en Riot como parte de la Encuesta Global de Riot (EGR). La EGR es nuestra forma de medir la opinión de los Rioters, desde qué cosas funcionan bien en Riot hasta qué cosas necesitan mayor apoyo para poder avanzar. La encuesta solicita a los Rioters que respondan afirmaciones como: ‘‘Siento que me incluyen a nivel personal en Riot’’ y ‘‘Puedo compartir mis pensamientos, opiniones y perspectivas (sobre el trabajo o cualquier otra cosa) sin que mis compañeros Rioters me juzguen’’.

Estas respuestas nos ayudan a conformar nuestra puntuación de inclusión, que es el parámetro que usamos para medir nuestros esfuerzos para cultivar el sentido de pertenencia en todos los Rioters. Si la puntuación del índice identifica brechas en cómo experimentan los Rioters la inclusión en Riot, trabajamos directamente con los líderes de las unidades de negocio para crear e implementar planes de acción de diversidad e inclusión que se adapten a esos equipos.

Igualdad salarial

Queremos que los Rioters sientan seguridad con respecto a sus salarios.

Para ayudar a reforzar la imparcialidad y la coherencia en la forma en la que Riot gestiona el desempeño de los empleados, un equipo multidisciplinario y diverso revisa las calificaciones anuales de los titulares de desempeño para garantizar la igualdad en todos los grupos demográficos de Riot. Además, Riot mantiene una asociación permanente con un tercero especializado para efectuar revisiones exhaustivas de la igualdad salarial varias veces al año. Este proceso utiliza una serie de comprobaciones para evaluar si los resultados de la remuneración y los ascensos de las mujeres y las minorías poco representadas son equitativos en comparación con todos los Rioters.

* Basándonos en los resultados de estas evaluaciones, confiamos en que no existen diferencias estadísticas significativas en salarios o ascensos de las personas de esos grupos.

Reclutamiento de socios y mayor representación

El Riot de hoy es responsable del Riot de mañana. Como una compañía de juegos importante, creemos que Riot tiene la responsabilidad de estimular una industria más inclusiva que abra las puertas a personas de todos los entornos y experiencias. Eso empieza con la creación de un mayor acceso a las oportunidades a través de una combinación de esfuerzos internos y asociaciones externas.

Gaming 'Cxmmunity' Co.

En 2022, comenzamos una asociación con Gaming 'Cxmmunity' Co, una organización sin fines de lucro que crea oportunidades equitativas de desarrollo del personal en las industrias de los esports y los videojuegos para las comunidades negras, indígenas y de color (BIPOC). Nuestra sociedad se centra en cursos virtuales, pasantías remuneradas y en la búsqueda de candidatos en la red de estudiantes de Cxmmunity.

Cuando Worlds viajó a Atlanta, Georgia, Riot Games, Gaming 'Cxmmunity' Co. y Cxmmunity Media celebraron "The KickBack", un evento de dos días para estudiantes de secundaria y de colegios y universidades históricas de afroamericanos (HBCU) con escasa representación.

Durante el evento, los Rioters afroamericanos compartieron con los estudiantes sus experiencias en la industria, el trabajo en Riot y consejos sobre su carrera. Al inspirar, conectar y compartir las historias de los Rioters, pretendemos eliminar algunos de los obstáculos que los estudiantes afroamericanos encuentran a la hora de plantearse un futuro en el mundo de los videojuegos.

"Los Rioters han ido más allá en su compromiso con nuestros HBCU y otros públicos estudiantiles. Entre los cursos mensuales y las charlas, he recibido un montón de agradecimientos de nuestros estudiantes por el tiempo y los conocimientos que Riot ha invertido en ellos. Mi historia personal favorita para compartir es que durante The KickBack, los reclutadores y los gerentes de contratación de Riot ayudaban a los estudiantes a revisar sus currículums personalmente, uno por uno"

Julian Fitzgerald,
director ejecutivo de Cxmmunity

THE KICKBACK

1K+ asistentes

230 participantes estudiantes HBCU de 10 escuelas

1.3 millones de visitas únicas de la transmisión en vivo

$10K dólares en becas otorgadas a través de exhibiciones de League of Legends y VALORANT

En Out + Equal 2022, los Rioters de los departamentos de diversidad e inclusión, de personal y los RIGs se reunieron con líderes para compartir técnicas para mejorar las experiencias LGBTQ+ en el lugar de trabajo.

Los miembros de Riot Noir visitaron Afrotech para mantener conversaciones sobre la cultura afroamericana, la tecnología y la innovación, y reclutar candidatos para puestos vacantes, incluidos ingenieros de control de calidad e ingenieros de software.

BENEFICIOS

Cuidamos a los Rioters donde sea que estén.

Si bien nuestros beneficios pueden variar según el país y la región, nuestro objetivo es ofrecer opciones amplias y coherentes que permitan a los Rioters optar por planes y servicios que se ajusten a sus necesidades.

Además de la asistencia médica, los beneficios de jubilación y una política abierta de días libres remunerados, estas son algunas de las nuevas opciones que implementamos para los Rioters de EE.UU. en 2022:

Asistencia familiar

Incremento de la atención médica reproductiva, que incluye gastos de viaje fuera del estado y posibles servicios de reubicación para quienes necesiten apoyo adicional fuera de su estado.

Incremento en fertilidad, adopción y subrogación a través de Kindbody y otros recursos complementarios para ofrecer un servicio de asistencia integral.

LGBTQ+

Incremento de las prestaciones de orientación de atención médica para Rioters LGBTQ+ y para familiares que forman parte de la comunidad.

Descanso y rejuvenecimiento

Riot lanzó su primer programa sabático pago que les da a los Rioters con una antigüedad mayor a 7 años entre 2 y 6 meses de licencia personal. **1El 14.6% de los Rioters elegibles** participó del programa en 2022.

Bienestar y apoyo in situ

Inauguramos nuestros primer gimnasio in situ en las oficinas para Rioters y contratistas, con equipos de cardio, musculación y crossfit de última generación, además de pistolas de masaje y otros servicios.

Les dimos a los Rioters y contratistas una suscripción anual gratis a Inner Dimension TV, una nueva plataforma de mindfulness.

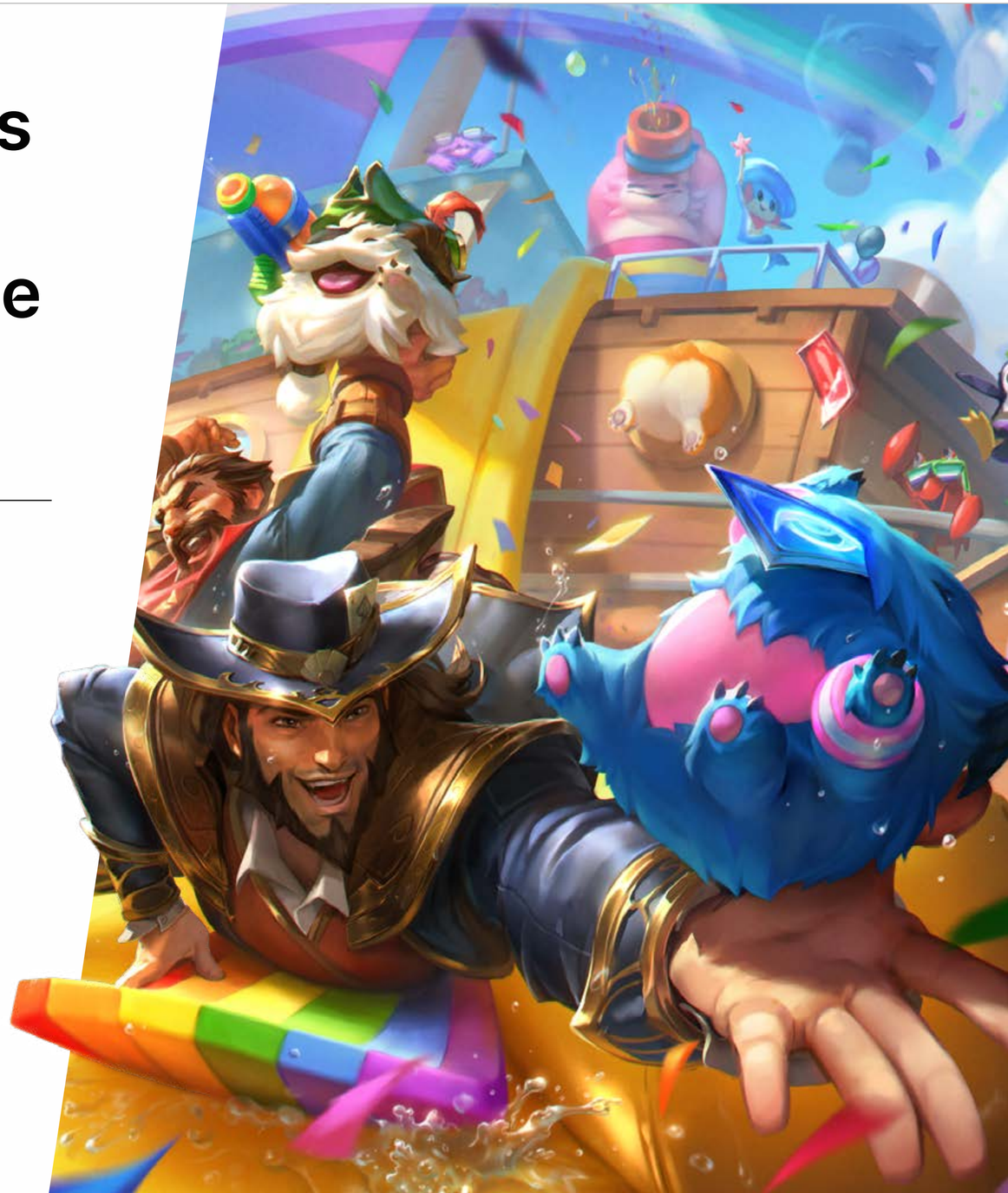
Igualación de donaciones

Activamos la igualación x2 de donaciones varias veces durante 2022 para ayudar a los Rioters a brindar más ayuda a las causas que eran importantes para ellos, incluyendo esfuerzos humanitarios en Europa del Este, derechos reproductivos, ayuda ante tragedias y eventos de concientización y conmemoración LGBTQ+.

SOPORTE

La comunidad que cultivamos dentro de Riot repercute en las comunidades globales que apoyamos y servimos.

Cuando nos juntamos con nuestros equipos, unimos el mosaico de culturas que conforman Riot Games y marcamos el rumbo de cómo queremos navegar el mundo en tiempos de incertidumbre. Una gran parte de nuestra cultura se centra en los comportamientos y principios en los que creemos firmemente y que representan el lado más indulgente del trabajo que hacemos: generar confianza, cultivar la empatía e inspirar a otros. Esto se traduce en la manera en la que invertimos en las comunidades que apoyan nuestros juegos en todo el mundo.



Grupos de Inclusión Rioter (RIGs)

Los Grupos de inclusión Rioter (RIGs) son grupos de recursos para empleados que comparten las mismas identidades y experiencias de vida. Se crearon con el propósito de ayudar a los Rioters a desarrollar un sentido de pertenencia, potenciar el desarrollo profesional y personal y ayudar a la estrategia de diversidad e inclusión. Aunque los RIGs ofrecen un espacio para que los Rioters con experiencias de vida similares construyan una comunidad, todos ellos le dan la bienvenida a cualquier Rioter que quiera unirse, sin importar su identidad o afiliación, con el fin de alentar a los aliados a apoyar a la comunidad en todo su conjunto. Los RIGs organizan eventos comunitarios con terceros, crean programas educativos enfocados en la inclusión y trabajan con nuestro equipo de diversidad e inclusión y nuestros Rioters regionales para que los equipos de juegos se aseguren de que nuestro contenido representa fielmente a su comunidad.

> *Riot y Unidos han sido de mucha ayuda para que nuestro equipo tenga no solo los fondos que necesita, sino también la orientación, el apoyo y la pertenencia dentro del ecosistema de Riot. Los empleados de Riot muestran una pasión enorme por el trabajo que hacemos en Latinx in Gaming. Gracias a la asistencia de Riot y a las grandes personas que trabajan en la compañía, podemos proveer recursos más que necesarios para achicar la grieta que ocasiona que las personas marginadas muchas veces no puedan entrar al mundo de los videojuegos. Nuestra asociación con Riot es por demás valiosa; no solo porque nos ayudan financieramente, sino porque se preocupan por el impacto que causan".*
>
> Cristina Amaya
> presidenta y cofundadora de Latinx in Gaming

Comunidades regionales

Los RIGs siempre han estado disponibles para cualquier Rioter, sin importar en qué oficina trabaja o a qué comunidad representa, pero en 2022 comenzamos a expandir oficialmente la presencia de los RIGs a más regiones. El objetivo de estos RIGs regionales es crear mejores iniciativas educativas regionales que se enfoquen específicamente en los problemas que los Rioters de esa comunidad experimentan. Los Rioters provienen de una gran variedad de entornos y experiencias, así que en 2022 lanzamos Riot Women EMEA, Rainbow Rioters EMEA, Riot Women Asia y Rainbow Rioters Asia para darles a los Rioters nuevas posibilidades de construir una comunidad y hablar sobre las diferencias, los desafíos y los matices entre los diferentes países.

RIOT GAMES SOCIAL IMPACT FUND

Cualquier persona que juegue VALORANT sabe que a veces es importante arrojarle un rifle a tu compañero de equipo para ayudar a ganar la partida. Así es cómo funcionan los mejores equipos.

Para los Rioters, la retribución es algo importante tanto dentro como fuera del juego, y lo hacemos a gran escala a través del Fondo de Impacto Social de Riot Games.

El Fondo de Impacto Social de Riot Games es el motor que impulsa nuestras donaciones y les permite a los jugadores ser una fuerza del bien en sus comunidades en todo el mundo. El Fondo de Impacto Social es una entidad separada de Riot Games que nos permite invertir directamente en organizaciones de todo el mundo que trabajan para resolver algunos de los problemas más acuciantes del planeta. La donación a organizaciones internacionales de beneficencia es un proceso complejo, y este modelo nos facilita la intermediación con estas organizaciones que generan un impacto positivo allí donde viven nuestros jugadores y apoyan las causas locales que más les importan. Al brindar ayuda humanitaria, recaudar fondos para organizaciones benéficas valiosas y ayudar a que el dinero de los jugadores vaya a donde más se necesita, el Fondo de Impacto Social se convierte en el arma secreta de Riot para generar un impacto real y duradero.

Desde su creación en 2019, el Fondo de Impacto Social lleva recaudado a la fecha 47.9 millones de dólares y ha ayudado a más de 400 organizaciones benéficas en 28 regiones.

IMPACTO RIOTER

Ayuda humanitaria para Ucrania

Cuando comenzó el conflicto en Ucrania, Riot de inmediato comenzó a trabajar para ayudar a los refugiados en la región. Activamos recaudaciones de fondos dentro del juego en todos nuestros juegos y en tan solo una semana los jugadores contribuyeron con 4.4 millones de dólares para ayuda humanitaria. Riot sumó otro millón de dólares para llegar a un total de 5.4 millones de dólares. El 100% del dinero se dividió entre tres organizaciones benéficas, International Medical Corps (Cuerpo Médico Internacional), Doctors Without Borders (Médicos Sin Fronteras) y la Polish Red Cross (Cruz Roja de Polonia), quienes están brindando asistencia humanitaria directa en Europa del Este.

DURANTE EL AÑO, los Rioters de todo el mundo continuaron buscando maneras de marcar una diferencia. En mayo, Riot fundó la Iniciativa de Aprendizaje e Integración a través de los Videojuegos (Learning & Integrating Through Gaming Initiative), un programa educativo creado por dos Rioters polacos, Wiktor C. y Grzegorz S., quienes usaron los videojuegos, el arte y los cosplays para enseñarles el idioma local a los niños ucranianos que viven ahora en Polonia, además de ayudarlos a integrarse en su nueva comunidad y así estar listos para el próximo año escolar.

Riot se unió a dos socios locales para llevar a cabo este programa: Devils.one, una organización de videojuegos y esports que se especializa en organizar campamentos de videojuegos y ejecutar programas educativos, y Materynka School, una escuela de Varsovia para niños y adolescentes de familias ucranianas que emigraron a Polonia. Después del curso de cuatro meses que terminó en agosto, el 95% de los 100 niños que participaron aprobaron su examen de idiomas, lo que les permitió comenzar el nuevo año escolar. El índice de aprobación promedio para esta prueba es del 71%.

> *Como empresa global, tenemos la capacidad de generar grandes cambios positivos en el mundo, pero depende de nosotros, los Rioters. Me inspiró y conmovió tanto la rapidez con la que Riot se movilizó para hacer realidad mi sueño. Aunque Riot solo sea un nombre, los Rioters, esas personas apasionadas que trabajan en todo el mundo, son quienes impulsan esta empresa y la enaltecen cada día"* Wiktor C., cocreador de la Iniciativa de Aprendizaje e Integración a través de los Videojuegos (Learning & Integrating Through Gaming Initiative)

EN DICIEMBRE, un Rioter ucraniano lideró una iniciativa para crear un kit de supervivencia invernal para los ucranianos desplazados por la guerra y que deben enfrentar un crudo invierno. Estos kits incluyen frazadas, ropa, mochilas y más artículos esenciales para afrontar el frío.

EN IRLANDA, la desarrolladora Hypixel Studios de Riot usó el Fondo de Impacto Social de Riot Games para reubicar, asistir y alojar a 54 refugiados ucranianos en Derry, Irlanda.

> *El compromiso constante y duradero de Riot Games con International Medical Corps benefició considerablemente nuestra capacidad para llegar a quienes más lo necesitan en todo el mundo. En áreas afectadas por desastres naturales, conflictos y enfermedades, la celeridad salva vidas y el apoyo inmediato de Riot Games a lo largo de estos años demostró ser crucial a la hora de llegar a quienes de otra forma no recibirían ayuda"*
> Rebecca Milner, directora de impacto, International Medical Corps

IMPACTO RIOTER

Mes del Servicio Mundial

Somos la empresa que hoy somos gracias a la gente que juega nuestros juegos. Apoyar a los jugadores significa más que solo crear experiencias de juego que disfruten. Significa devolver valor a las comunidades locales, ofrecer donaciones de beneficencia y horas de voluntariado, y desarrollar programas que brinden más opciones para que los Rioters colaboren.

Uno de esos programas es el Mes del Servicio Mundial. n los últimos siete años, los Rioters se reunieron en verano para hacer trabajo voluntario en beneficencias y liderar proyectos para las comunidades locales. Este año, los Rioters de todo el mundo lo dieron todo para colaborar.

Tras haberse retirado en gran medida las restricciones por Covid en la mayoría de los países, los Rioters pudieron reunirse en persona para diez eventos en nuestras oficinas de Los Ángeles, St. Louis, São Paulo, Hong Kong, Seúl, Ciudad de México, Shanghái y Singapur. Desde las mentorías para estudiantes locales hasta el apoyo al abastecimiento de bancos de alimentos comunitarios, pasando por la limpieza de una playa, cada oficina eligió una causa a la cual apoyar y los voluntarios pusieron manos a la obra.

> *En agosto de 2022, Riot Games invitó a 16 de nuestros jóvenes beneficiarios y sus mentores a participar del Taller de Descubrimiento Ocupacional en su oficina. Se les dio un vistazo a lo que Riot hace y obtuvieron una mejor idea de las diferentes carreras que pueden seguir en la industria de los videojuegos. ¡Fue una experiencia enriquecedora y emocionante para nuestra juventud! Club Rainbow planea seguir la valiosa sociedad que tiene con Riot Games para asistir a nuestros beneficiarios y hacer la diferencia en sus vidas".*
>
> Sophya Lim, directora ejecutiva asistente, Club Rainbow (Singapur)

IMPACTO RIOTER

Legendary Support

Como empresa enfocada en los jugadores, el servicio que brindamos a la comunidad de jugadores siempre se extendió por fuera de los juegos en sí. Legendary Support es un programa basado en voluntarios en el que buscamos historias únicas de jugadores que resalten de entre el resto. Cuando encontramos dichas historias, ponemos a nuestros Rioters a trabajar en algo increíble para esos jugadores.

Este año, uno de nuestros jugadores expresó su amor por League of Legends en Reddit.

Contó que, debido al deterioro de su vista a causa de un glaucoma sin tratar, jugaría su última partida de LoL poco después de realizar su publicación. Los Rioters compartieron esta historia con el equipo de impacto social y supieron que era una causa perfecta para nuestro programa Legendary Support. Los Rioters fueron más allá del deber para crear un audiolibro de nuestro cómic de Lux e impresiones en 3D de la vara de Lux y el arma de Senna, para que pudiera seguir disfrutando de la magia de Runaterra.

Proyecto de patrimonio cultural de Corea

En 2022, se cumplió el 10.º aniversario de nuestra sociedad con la Administración del Patrimonio Cultural de Corea para restaurar y conservar artefactos nacionales coreanos. Este año recuperamos una valiosa reliquia real de la dinastía Joseon del siglo XIX. Además, 4.1 millones de jugadores de League of Legends en Corea se reunieron en un evento dentro del juego para celebrar el aniversario y concientizar sobre la preservación de la riqueza histórica de Corea.

> *El proyecto de impacto social de Riot en Corea para proteger y apoyar el patrimonio coreano sobresale entre otras campañas de responsabilidad social, con más de diez años de vigencia. Enseñarles a las próximas generaciones la importancia de la cultura y del patrimonio cultural es difícil, ya que requiere generar suficiente interés como para fomentar el entusiasmo. La Administración del Patrimonio Cultural desea expresar su gratitud a Riot Games por tomar la iniciativa en esta tarea. Riot Games es sin duda un colaborador sin igual, tanto por su escala como por su consistencia"*
>
> Young Ki Jang, subdirector, Administración del Patrimonio Cultural de Corea del Sur

Los jugadores impulsan nuestras ambiciones.

A medida que expandimos nuestros universos para darles a los jugadores experiencias más atrapantes, mejoramos las formas en que diseñamos los personajes para reflejar a la comunidad global. Esto nos llevó a historias auténticas e innovadoras que creemos resistirán al paso del tiempo. Además de contar estas historias, también queremos generar un cambio significativo en los entornos de los jugadores. Hemos abierto más oportunidades para que los jugadores canalicen su pasión a través de recaudaciones dentro del juego y, cada año, los jugadores se comprometen a fondo.

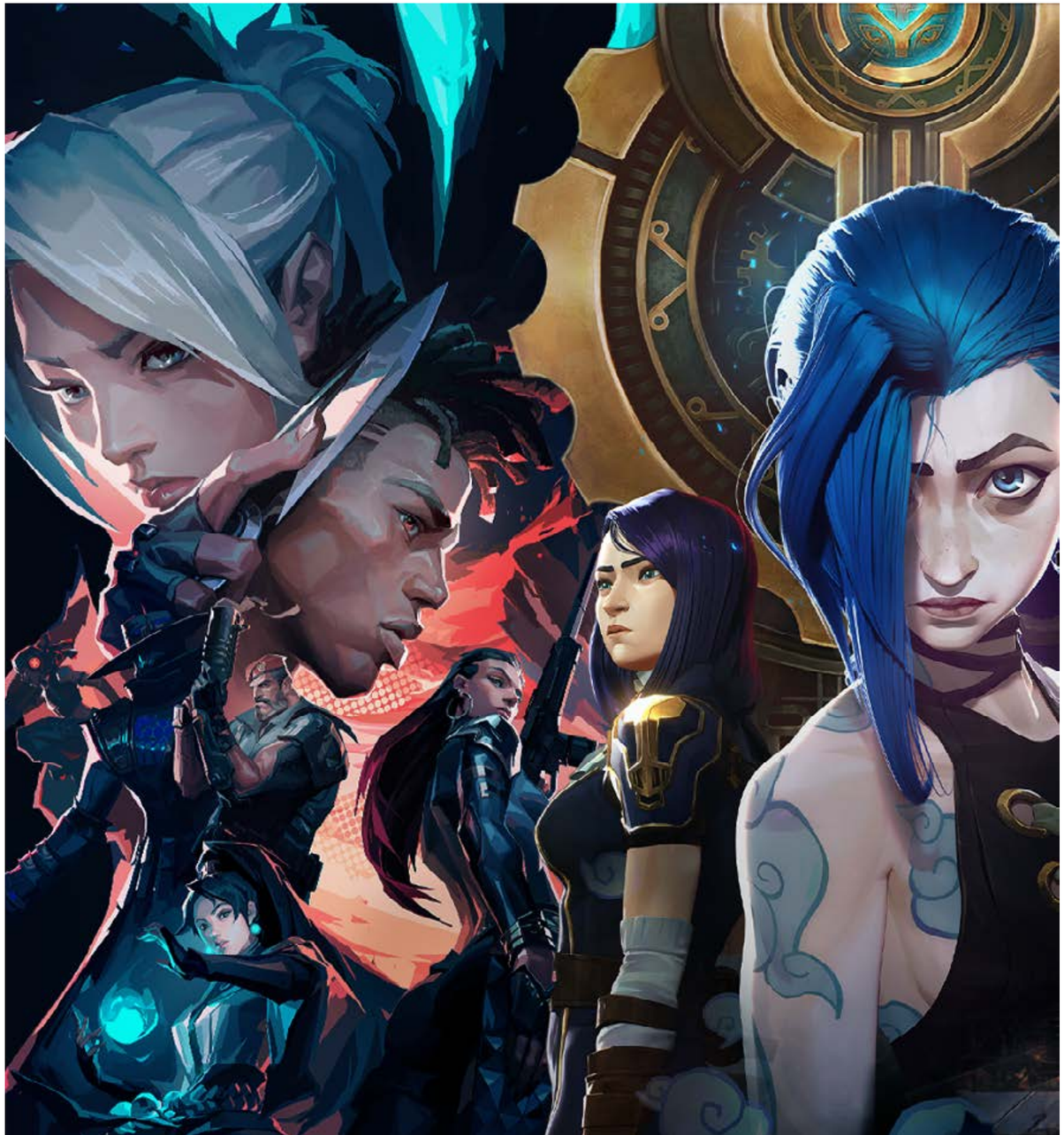
Representación dentro del juego

Los juegos que hacemos hoy deben sentirse auténticos por muchos años. Cuando un padre o una madre se siente a jugar LoL por primera vez con su hijo o hija, deberían poder disfrutar del campeón que elijan de la misma forma que lo hizo la generación previa. Por eso asegurarnos de que nuestros juegos sean dinámicos y auténticos y que tengan diversidad no solo es importante para la representación, sino también para garantizar que los universos de nuestros juegos se diseñen con el futuro en mente.

En 2022, vimos varios nuevos campeones y agentes inspirados en comunidades de todo el mundo. Para garantizar que cada uno de estos sea exacto, representativo y culturalmente auténtico, trabajamos directamente junto con expertos, grupos de inclusión y equipos globales para asesorar las decisiones de diseño

*

Cada vez que desarrollamos un nuevo campeón o agente, acudimos a nuestro equipo de diversidad e inclusión conformado por profesionales de diversidad e inclusión, Rioters regionales y miembros de grupos de inclusión para que revisen el diseño, la narrativa y la dirección de arte. Esto fue vital para crear más personajes de distintas comunidades de todo el mundo, en especial de aquellas que no se ven representadas con frecuencia en los juegos y en el entretenimiento.



Campeones de League of Legends

En total, cinco campeones nuevos se unieron a la alineación de League of Legends en 2022. Salvo por K'Sante, las otras cuatro campeonas son mujeres. Desde una guerrera poseída y jocosa a la líder del desalmado Vacío, estas campeonas brindaron nuevas perspectivas a la variedad de experiencias que componen las mujeres de Runaterra.

Estas campeonas no podrían ser más diferentes en su personalidad y habilidades, pero todas comparten algunos rasgos comunes: son mujeres, son independientes y son extremadamente poderosas. Si trataras de catalogar a estas mujeres, tu catálogo estallaría en pedazos.

Renata Glasc

La quimobaronesa que controla a Zaun con su despiadado capitalismo.

Nilah

Una guerrera poseída por el demonio de la alegría y que ahora derrota a sus enemigos con incesante júbilo.

Bel'Veth

La Emperatriz del Vacío lidera a la misteriosa entidad que no desea nada y lo desea todo a la vez.

Zeri

La equivalente de Neon en Zaun y que corre como un relámpago por la Grieta.

K’Sante

K’Sante, el último campeón de League of Legends lanzado en 2022, es el resultado de un conjunto de equipos de Riot que querían crear un campeón que le trajera algo nuevo a LoL. Él es un tanque que mella sus defensas para enfrentarse 1v1 contra los duelistas más terroríficos. Es un hombre que aporta una nueva perspectiva a lo que significa ser de raza negra en Runaterra y se inspira en la cultura de África Occidental. Y es un famoso cazador de monstruos cuyas ansias de estar a la altura de sus propias expectativas lo llevan a lastimar al hombre que más ama.

El proceso de diseño de K’Sante permitió a los Rioters usar sus propias influencias culturales. Tanto Riot Noir (nuestro grupo de inclusión para Rioters negros) como Rainbow Rioters (nuestro grupo de inclusión para Rioters LGBTQ+) nos asesoraron para garantizar que K’Sante brindara una representación auténtica de sus comunidades.

> *Pasé mucho tiempo pensando cómo podríamos crear un campeón de raza negra que fuera diferente a los otros que ya tenemos. Senna, Lucian, Ekko, Rell y Pyke son todos grandes personajes... pese a una cosa. Todos ellos están definidos por sus propios problemas o circunstancias. En su mayoría, no han tenido poder de decisión sobre sus propias vidas e historias*
>
> *No es que eso sea un problema para estos campeones individualmente; muchos grandes personajes están definidos por sus problemas. Pero las buenas representaciones, especialmente en una alineación amplia como la de LoL, se caracterizan por presentar todas las aristas. No hay ningún campeón de raza negra que enfrente problemas, como Garen, pero que no esté definido por ellos. Ninguno tiene el control. Entonces, queríamos crear un personaje de raza negra que sí lo tuviera. Alguien con problemas, sí, pero que tuviera el control de su vida y de su destino, un modelo a seguir de Nazumah”* - AzuBK

Los agentes más recientes de VALORANT

A diferencia de LoL, los agentes de Valorant están más basados en el mundo real. En vez de inspirarse en culturas, las representan.

Fade

Fade's design incorporates henna, cats, the evil eye bead, El diseño de Fade incorpora henna, gatos, el nazar, sueños y pesadillas: todos aspectos importantes de la cultura turca. Al working directly with Turkish Rioters y el equipo de localización, el equipo de VALORANT creó a una agente que representaba a la cultura turca, pero que no caía en los estereotipos comunes en la representación turca en juegos.

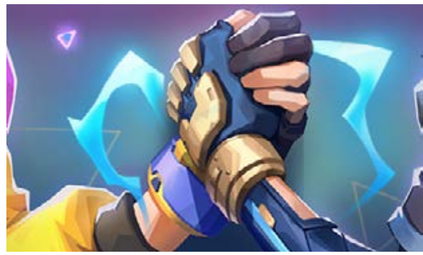
Harbor

Para crear al agente indio Harbor, el equipo de VALORANT buscó el aporte de los Rioters indios, además de incorporar a una asesora académica que nos guio en cuanto a las representaciones de la rica historia, mitología y cultura de la India. El resultado es un aventurero y cazador de tesoros multifacético que aporta otra dimensión a los agentes del protocolo VALORANT.

Neon

Mientras que Zeri arrasaba en League of Legends, Neon fue su equivalente en VALORANT. La agente oriunda de Manila es rápida como un rayo, electrizantemente colorida y una filipina hecha y derecha. Codiseñada por un Rioter filipino, el equipo trabajó con nuestra oficina de Singapur para crear a Neon. También fue doblada por una actriz de voz filipina y la música que acompañó su anuncio de lanzamiento es de Ylona García, una música filipina.

Experiencias dentro del juego



Las Guardianas Estelares salvan el día

Guardianas Estelares es una colección de historias, modos de juegos y elementos estéticos inspirados en el género de chicas mágicas del anime, ambientada en un universo alterno que tiene a algunos de nuestros campeones como héroes que luchan por salvar al mundo de las fuerzas del mal.

A lo largo de League of Legends, Wild Rift, Legends of Runeterra y Teamfight Tactics, jugadores de todo el mundo se reunieron para salvar al universo comprando elementos estéticos, participando de eventos dentro del juego para recaudar dinero para beneficencia y simplemente disfrutando del universo de Guardianas Estelares.

Nuestro equipo global se esforzó mucho para darles a los jugadores una forma singular de experimentar este rico universo y celebrar el género en el que se inspira. En China, los Rioters crearon un libro de todo el increíble arte creado por los fans, similar a los doujins en China y Japón que dominan los fandoms. Los jugadores coreanos y los fans del K-pop estaban emocionados de ver una interpretación coreana emocional y etérea de la canción ''Everything Goes On'' de Porter Robinson (el himno oficial de Guardianas Estelares 2022) interpretada por la estrella de K-pop Chungha.

En EE.UU., Guardianas Estelares participó en Anime Expo, la convención de anime más grande de Norteamérica, con un puesto que introdujo Guardianas Estelares por primera vez a muchos fans del anime. En las Filipinas, nuestro equipo de APAC lanzó la Star Guardian Art Academy (Academia de Arte Guardianas Estelares) en una cafetería de anime en Manila. Y, por último, los Rioters en Brasil lo dieron todo por Guardianas Estelares asociándose con restaurantes locales, creando un sitio web para jugadores brasileños, presentando Guardianas Estelares en la convención Anime Friends y más.

$5M **dólares recaudados por los jugadores durante la campaña Guardianas Estelares, para el Fondo de Impacto Social de Riot Games.**

Paquete Retribución de VALORANT

En 2022, los jugadores de VALORANT votaron por cuatro de los diseños de armas más populares para que se reincorporaran al juego. Esos cuatro diseños se añadieron al paquete Retribución, en el que la mitad de las ganancias de los diseños de armas y el total de las ganancias de los accesorios adicionales se otorgaron al Fondo de Impacto Social de Riot Games. A través del paquete Retribución, los jugadores de VALORANT recaudaron 4.5 millones de dólares para beneficencia.

Campaña de votación benéfica

Nos enorgullece brindar opciones a los jugadores para que retribuyan a la comunidad a través de nuestros juegos. En 2022, redoblamos la apuesta y les dimos a los jugadores la posibilidad de votar en qué forma debía el Fondo de Impacto Social distribuir los 6.2 millones de dólares a distintas beneficencias de todo el mundo Se seleccionaron 28 regiones, cada cual con tres beneficencias para votar. Sabemos que cada una de las beneficencias lucha por una causa justa, así que todas recibieron el 25% del pozo correspondiente a su país y las beneficencias ganadoras recibieron el 50%.

RESULTADOS DE LA CAMPAÑA DE VOTACIÓN BENÉFICA

775K
Jugadores votaron

$6.2M
de dólares distribuidos

83
beneficencias

Cada beneficencia recibió un mínimo de
$15K
dólares

Inclusión en los videojuegos

Localización

A nivel elemental, la localización se trata de tomar palabras en un idioma y traducirlas a los idiomas de los jugadores de todo el mundo. Pero en Riot, llevamos la localización un paso más adelante. El trabajo de nuestro equipo de localización es garantizar que los personajes y los eventos sean auténticos, significativos e impactantes para los jugadores de un amplio abanico de comunidades globales. En esencia, la localización implica tomar un juego desarrollado en una región foránea y hacerte sentir como si hubiera sido desarrollado específicamente para la tuya.

Nuestros equipos de localización hacen sus aportes a agentes como Fade, toman un sinfín de decisiones para adaptar los juegos para los jugadores locales y ayudan a garantizar que todo el mundo pueda disfrutar de eventos en vivo como los esports. En 2022, el equipo introdujo nuevos procesos que posibilitan localizar a idiomas locales las transmisiones en vivo de nuestros eventos de esports dentro de las 24 horas posteriores a haberse finalizado la transmisión.

*** La localización ayuda a acercar aún más los juegos a los jugadores. Estrechar los lazos con los jugadores es la razón de ser de Riot.**

Con esto en mente, en 2022 nos comprometimos a ampliar la relación con los jugadores en el Sureste de Asia. Tras una asociación de más de una década con Garena para distribuir League of Legends en la región, comenzamos a distribuir todos nuestros juegos por nuestra cuenta para los jugadores del Sureste de Asia gracias al apoyo del equipo de localización

Take This

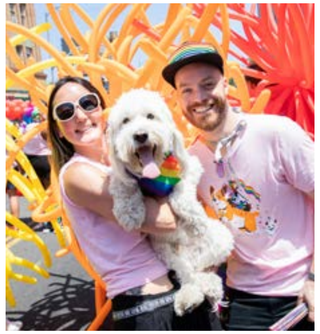
En asociación con Take This, una organización sin fines de lucro que comparte nuestra meta de aumentar la asistencia en materia de salud mental en el gaming, creamos un curso gratuito para streamers que proporciona pautas sobre cómo manejar las necesidades de salud mental de su comunidad y cómo resguardar su propio bienestar. Los temas desarrollados incluyen desgaste mental de los creadores de contenido, (sitio en inglés), límites, abordaje de los pensamientos suicidas en tu comunidad, fomento de la salud mental, autocuidado y más.
También crearon una serie de videos, (en inglés) para las comunidades negras, indígenas y de color (BIPOC), que ahonda en sus necesidades de salud mental y en sus experiencias al lidiar con el sistema de salud. Cada debate estuvo dirigido por un profesional de la salud mental junto con jugadores, desarrolladores de videojuegos y creadores que comparten la misma identidad.

> *El apoyo recibido de Riot en 2022 fue indispensable para ayudarnos a ampliar nuestra capacidad y comenzar a lanzar contenido en el que veníamos pensando durante años. El generoso y constructivo aporte de Riot permitió a Take This contratar a más personal y habilitar el tiempo para producir nuevos e innovadores recursos sobre salud mental para streamers, además de crear una serie completa de Paneles sobre identidad y salud mental en gaming con el fin de apoyar y representar voces históricamente marginadas. Riot confió en mí y en mi equipo para producir contenido de calidad, y esa confianza otorgada por el equipo de Impacto Social de Riot se reflejó plenamente en la libertad que nos dio".*
> Eve Crevoshay
> directora ejecutiva, Take This

Orgullo

En Riot, Orgullo es una celebración dentro y fuera del juego. Durante los últimos cinco años, los equipos del juego crearon elementos estéticos temáticos del mes del orgullo y 100% gratuitos para darles a los jugadores una forma de expresar su identidad al jugar. Actualmente, hay 58 elementos estéticos únicos que celebran las identidades LGBTQ+.

Fuera del juego, los Rioters celebraron el Orgullo en todo el mundo. En Los Ángeles, los Rioters celebraron en las calles, mientras que, en Asia, algunas de nuestras oficinas se decoraron con arcoíris para los eventos que se realizaron durante todo el mes. Los Rioters de Brasil organizaron torneos para jugadores LGBTQ+ y, en Europa, los Rioters organizaron una marcha virtual a favor del Orgullo para recaudar fondos para ILGA-Europe, un grupo europeo que defiende los intereses de la comunidad.



Confianza y seguridad

En lo que respecta a la confianza y la seguridad, nuestra política es seguir y ayudar a establecer las mejores prácticas del sector para que los espacios en línea sean seguros y mejores para todos los que interactúan con nuestros juegos.

Todos los jugadores del mundo reciben el mismo nivel mínimo de protección conforme a los rigurosos principios del Reglamento General de Protección de Datos de la Unión Europea.

Seguridad y protección en línea - hCaptcha

Sabemos que a los jugadores les importan mucho sus cuentas y mucho más su experiencia de juego. En 2021, lanzamos la autenticación de dos factores por correo electrónico para proporcionar a los jugadores otro nivel de protección para todo lo que tengan en sus cuentas. En 2022, implementamos el hCaptcha durante el proceso de registro para reducir el número de bots y cuentas no auténticas que eran creadas. Además, hCaptcha nos permite proteger las cuentas ya existentes para que no se vean vulneradas por intentos de inicio de sesión por fuerza bruta.

Los bots y las cuentas no auténticas a menudo arruinan la integridad competitiva y la experiencia general de juego de los jugadores. También pueden representar un riesgo para la seguridad y la privacidad, ya que los malhechores suelen utilizarlos para atacar a nuestros jugadores o sistemas de juego con la esperanza de obtener acceso y ventajas no autorizadas.

Conservar la información solo el tiempo que sea necesario

A veces las personas se quedan AFK y nunca vuelven. Nos comprometemos a conservar tu información únicamente el tiempo necesario para mejorar tu experiencia de juego, y si ya no quieres tener tu cuenta, no la conservaremos.

En 2022, anunciamos que íbamos a empezar a eliminar cuentas que llevaban tiempo sin estar activas y que, para empezar, nunca habían hecho gran cosa. Por ejemplo, estas cuentas nunca han comprado nada, ni han jugado muchas partidas, ni han desbloqueado mucho contenido. Por su inactividad, está claro que nuestros juegos y experiencias ya no les interesan. Queremos respetar las decisiones y la privacidad de los jugadores al eliminar sus datos. Dicho esto, la dificultad para restablecer una cuenta inactiva es muy poca y estos jugadores serán bienvenidos de vuelta en cualquier momento.

Derecho a la información

Tienes derecho a conocer qué sabemos sobre ti. Puede parecer obvio, pero a menudo las empresas ocultan tu información detrás de sus propios humos. Y a diferencia de en VALORANT, tú puedes echar un vistazo a tus datos cuando quieras. Es por ello que, si quieres ver qué sabemos sobre ti, solo tienes que preguntar.

En 2022, atendimos más de 292 000 solicitudes de datos realizadas por los jugadores, en comparación con las 200 000 del año pasado. Esta función solo es obligatoria en algunas regiones, pero la pusimos a disposición de todos los jugadores a nivel mundial. La gran mayoría de los datos de los jugadores con los que contamos se relaciona a la jugabilidad, y eso ya está disponible en el cliente dentro del juego.

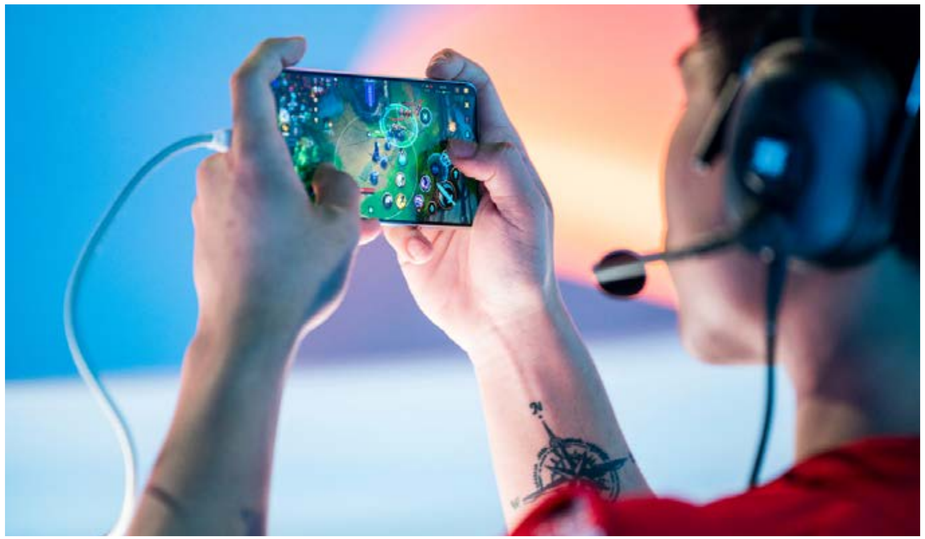
Mejorar las interacciones digitales con dinámicas de jugador

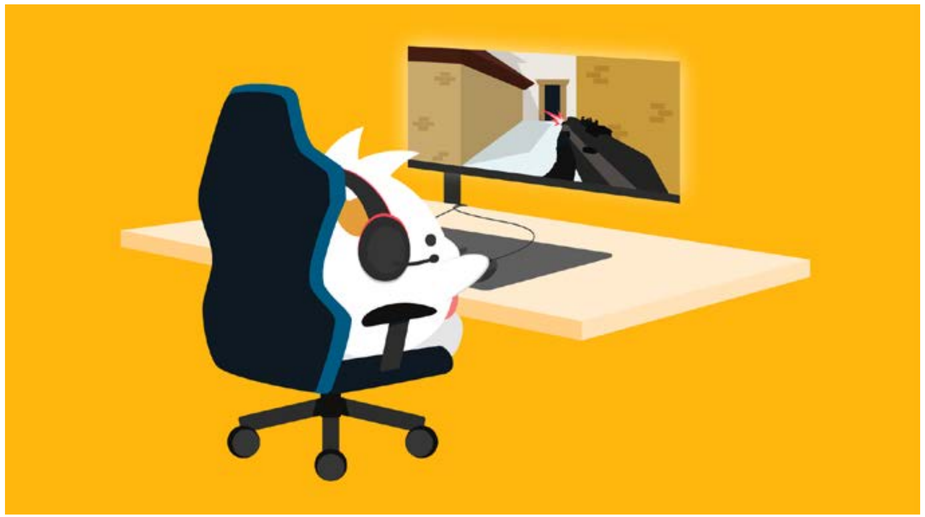
Las dinámicas de jugador consisten en mejorar las estructuras sociales de los juegos y las comunidades en línea. Es uno de los retos más difíciles a los que se enfrenta no solo Riot, sino toda la industria de los videojuegos. Sabemos que existen problemas. Hemos visto los videos, los jugadores nos han contado acerca del comportamiento en nuestros juegos y lo hemos vivido cuando hacemos cola. Entonces, ¿qué estamos haciendo al respecto?

En 2022, colaboramos con Ubisoft para ampliar nuestras capacidades de aprendizaje automatizado. En todos nuestros títulos, el aprendizaje automatizado y los sistemas automatizados complejos son cruciales para crear mejores comunidades debido a la escala a la que operamos. Al combinar nuestro banco de datos con Ubisoft, estamos acelerando el ritmo al que las máquinas pueden detectar y sancionar el lenguaje ofensivo

Right now machine learning primarily impacts text communication but 2022 saw us launch a beta program for automated voice evaluation. We are actively monitoring the beta results to better moderate voice chat in games and are rolling out these features in 2023.

* Estas funciones automatizadas están empezando a hacer efecto. **El número total de reportes bajó de los 2.9 mil millones en 2021 a los 2.4 mil millones en 2022,** lo que significa que los sistemas de detección automatizada están detectando más lenguaje ofensivo o jugadas deshonestas antes de que afecten al juego y provoquen un reporte.





SIGUIENTE GENERACIÓN

Nos enorgullece el trabajo que nosotros y nuestros jugadores realizamos en 2022, pero, al igual que Viktor, debemos esforzarnos constantemente por evolucionar y ser los guardianes de esta industria hoy y mañana.

* Con la vista puesta en la próxima generación de desarrolladores de videojuegos, mentes creativas y Rioters, nuestro objetivo es ofrecer más oportunidades a las comunidades desfavorecidas y contribuir a que la industria de los videojuegos sea un lugar justo y seguro para todos. Queremos poner de nuestra parte para garantizar que las generaciones futuras sepan que hay un lugar para ellas en los juegos dentro y fuera de Internet.

Centro de Tecnología y Emprendimiento de SoLa

En agosto, el Centro de Tecnología y Emprendimiento de SoLa, impulsado por Riot Games (sitio en inglés), celebró su gran inauguración. El centro proporciona educación tecnológica gratuita a las comunidades del sur de Los Ángeles.

Financiado en parte por una donación de 2.25 millones de dólares de Riot, el centro de 1200 metros cuadrados cuenta con un estadio de esports, un laboratorio de robótica, visores de RV y un estudio de música. Cada año, más de mil estudiantes podrán acceder a oportunidades de programación y exploración profesional en esports, animación, diseño gráfico, programación y creación de contenidos digitales, y todo de forma gratuita.

El centro busca inspirar y hacer crecer la próxima generación de desarrolladores de videojuegos, jugadores de esports, profesionales de la tecnología, líderes y emprendedores de las comunidades negras y marrones.

> *Riot Games es el socio comprometido con su misión con el que soñaría cualquier organización sin fines de lucro. Sin su orientación técnica, colaboración y soporte, el Centro de Tecnología y Emprendimiento de SoLa no habría existido. El liderazgo y el personal de Riot se unieron realmente a nosotros en este viaje para formar e inspirar a una nueva generación de líderes y profesionales de la tecnología y el entretenimiento pertenecientes a las comunidades negras y marrones del sur de Los Ángeles. En nombre de la SoLa I CAN Foundation, de nuestros cientos de estudiantes y familias, ¡gracias!"*
>
> Daniel Rosove
> director de asociaciones de impacto de SoLa Impact

Inversión en la comunidad

Game Changers del VALORANT Champions Tour (VCT)

El Campeonato Mundial de Game Changers del VCT 2022 inaugural se convirtió en el torneo femenino de VALORANT más visto de la historia y en el segundo evento de esports exclusivo de mujeres más visto de la historia. La iniciativa Game Changers, que comenzó en 2021, se fundó para crear nuevas oportunidades y dar a conocer a las mujeres que desean participar en los esports de VALORANT mediante una combinación de eventos comunitarios y competencias de alto nivel. 2022 fue el primer año en que los mejores equipos de todas las regiones se reunieron en un mismo lugar para competir por ser el primer equipo en levantar el trofeo de campeón Game Changers del VCT.

Programa de Inmersión en Esports

El Programa de Inmersión en Esports de Riot, en colaboración con Gaming 'Cxmmunity' Co., es una educación integral en todo lo relacionado con los esports para estudiantes de poca representación que tiene lugar en EE.UU. Los esports son a menudo una especialidad a la que los estudiantes quieren dedicarse desde una edad temprana. Teniendo esto en cuenta, este programa muestra la gran variedad de roles que requieren los esports, desde la producción de eventos al desarrollo empresarial o las comunicaciones.

Trabajar directamente con las HBCU permite al programa diversificar el grupo de aspirantes interesados en los esports y proporcionar una educación fundamental a la próxima generación de talentos de los esports. En el primer año del programa, trabajamos exclusivamente con la Universidad Johnson C. Smith (JCSU). En 2022, abrimos el programa más ampliamente a la comunidad HBCU, admitiendo a estudiantes de la Universidad Howard, la Universidad Oakwood, la Universidad Southern A&M, el Morehouse College, la Universidad Central de Carolina del Norte, la JCSU y la Universidad Hampton.

Conferencia DEI de la Industria de los Juegos

Riot se asoció con la Entertainment Software Association (ESA) para ayudarles a organizar la primera Conferencia DEI de toda la industria en el campus de Riot en Los Ángeles. La conferencia de dos días reunió a líderes de la industria estadounidense para colaborar e idear formas de afrontar los retos más importantes de la DEI. La ESA creó un espacio que permitió a los líderes compartir las mejores prácticas, aprender unos de otros, crear medidas prácticas para fortalecer sus organizaciones y dar pasos positivos hacia la creación de un impacto duradero en la industria de los videojuegos.

Desafío abierto a la innovación de IDEO

Nos asociamos con IDEO, el Joan Ganz Cooney Center, y la Fair Play Alliance (FPA) para organizar un Desafío Abierto de Diseño de Innovación que invitaba a los participantes a presentar nuevas perspectivas e ideas destinadas a crear espacios digitales sanos e inclusivos donde podamos ser nuestro yo más auténtico y verdadero. La inspiración de este desafío fue el trabajo que está realizando la FPA en torno al diseño para la Prosperidad Digital witen los espacios de juegos en línea. En total, el reto recibió 179 propuestas de 40 países, y las diez mejores recibieron subsidios de entre 5000 y 50 000 dólares para hacer realidad sus ideas.

LO MÁS DESTACADO DEL IMPACTO SOCIAL

→ Los jugadores recaudaron **15.6 millones de dólares** para el Fondo de Impacto Social en 2022

→ En EE.UU., casi 2000 Rioters donaron más de **331 000 dólares**, que Riot igualó a través de su programa de igualación de donativos, por un total de más de **694 000 dólares.**

→ Los Rioters recaudaron más de **64 000 dólares** para People Concern a través de nuestra venta anual benéfica de pasteles y de ropa

→ **60 estudiantes** participaron en el programa de prácticas de verano Girls Who Code.

Donaciones tecnológicas

La tecnología cambia constantemente a un ritmo acelerado. En un esfuerzo por poner nuestro granito de arena en la lucha contra la brecha digital, el departamento informático de Riot dona los mejores equipos a los estudiantes que los necesitan. En 2022, pudimos distribuir 694 computadoras en total, que incluyen MacBook Pros, iMacs, PCs portátiles y PCs de escritorio, a tres institutos y nueve organizaciones sin fines de lucro que trabajan para proporcionar un mejor acceso a la tecnología y a la educación STEAM a comunidades de bajos recursos de todo el país.

> *La tecnología proporcionada por Riot Games ha sido muy valiosa para los alumnos de USC Hybrid High. La donación de las MacBook Pro de Riot nos permitió llevar a cabo proyectos como nuestras "Tesis creativas de último año", incluido el perfil de una estudiante sobre su cuadra en Leimert Park y el proyecto de otra estudiante sobre la representación latina en la industria de los videojuegos"*
>
> Sarah Batizy, subdirectora de vida estudiantil, USC Hybrid High College Prep

Donaciones para la igualdad racial

Donaciones para la igualdad racial

Desde 2020, el Fondo de Impacto Social de Riot Games inició el programa de Becas de Equidad Racial como parte del compromiso de Riot de ayudar a impulsar la equidad racial en EE.UU. Entre los anteriores beneficiarios de estas becas se encuentran la Fundación ACLU, Innocence Project, ColorStack y Gameheads.

La donación de 200 000 dólares de este año se destinó a Recidiviz, una organización sin fines de lucro dedicada a tratar la justicia social y penal a través de un equipo de tecnólogos que ofrecen a los responsables de la toma de decisiones mejores datos para impulsar resultados más equitativos en el sistema de justicia penal. Nuestros becarios también reciben apoyo de Riot a lo largo del año, desde Riot Noir, que dona su tiempo, hasta el equipo informático, que dona computadoras portátiles, y el equipo global de esports, que dona entradas para el Campeonato Mundial de League of Legends.

> *Riot Games ha sido uno de nuestros socios más valiosos desde el inicio de nuestra colaboración en 2021. Gracias a sus contribuciones, en particular de Riot Noir, en 2022 pudimos ampliar nuestro equipo y contratar a un Responsable de la Comunidad y a un Director de Marketing y Comunicaciones. Gracias a ello, pudimos aumentar el apoyo a nuestros miembros y difundir nuestro buen trabajo, lo que nos permitió aumentar el número de miembros hasta alcanzar los 2000 en 2022. Estamos agradecidos por el impacto que Riot Games ha tenido en nuestra misión y esperamos seguir trabajando juntos".*
>
> Jehron Petty
> fundador y director ejecutivo, ColorStack

Fundadores poco representados

En 2020, Riot creó el Programa de fundadores poco representados (URF, por sus siglas en inglés) para invertir en programas de creación de empresas de fundadores poco representados en la comunidad de los videojuegos. Inicialmente destinamos 10 millones de dólares al inicio del programa y en 2022 nos comprometimos a continuar con el programa URF como componente de nuestro portafolio de inversiones de Riot. Actualmente, tenemos una lista de 15 estudios de videojuegos trabajando duro para crear numerosas aventuras y experiencias.

EMPRESAS EN LAS QUE SE INVIRTIÓ EN 2022:

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

Sustentabilidad

Nos comprometemos a comprender mejor y reducir la huella de carbono de nuestras operaciones y cadena de suministro en todo el mundo. Cuando ofrecimos a los jugadores la oportunidad de distribuir dinero del Fondo de Impacto Social de Riot Games entre las causas que les importaban, muchos jugadores votaron por organizaciones dedicadas a la ayuda climática, como la Fundación Mundial para la Naturaleza, el Proyecto Borneo, Rainforest Rescue y Cultiva. De los 6.2 millones de dólares asignados a la Campaña de votación benéfica 2022, cerca de 1.5 millones de dólares se destinaron a organizaciones que luchan contra el cambio climático, las cuales fueron seleccionadas por los jugadores.

En 2022, dedicamos tiempo a investigar a fondo y a calcular nuestro primer Inventario de emisiones de gases de efecto invernadero (GEI) utilizando como referencia los datos de 2021. Este inventario nos ayudará a comprender cuáles son nuestras emisiones de Alcance 1-3, de dónde provienen y cómo podemos reducirlas para, posteriormente, determinar las oportunidades adecuadas para encontrar el mejor camino a seguir. Estos son los resultados:

¿Qué son los gases de efecto invernadero?

Las emisiones incluyen el dióxido de carbono (CO2) y otros gases, algunos de los cuales tienen enormes repercusiones a largo plazo que afectan al clima. El Protocolo de GEI define un marco global normalizado de medición e información para las empresas de los sectores público y privado.

LAS EMISIONES DE ALCANCE 1 son las emisiones directas relacionadas con el combustible o los refrigerantes utilizados en las instalaciones de cualquier lugar de trabajo o centro de datos propio o alquilado.
1,735 tCO2e

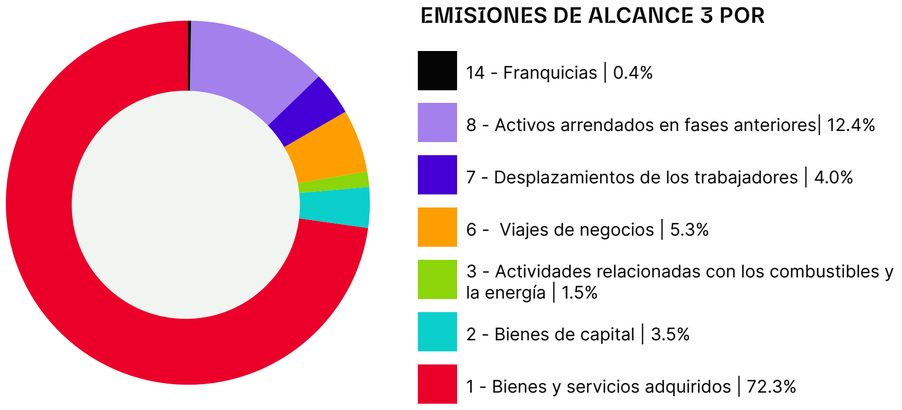
LAS EMISIONES DE ALCANCE 2 son la energía comprada (normalmente electricidad) a una empresa de servicios públicos para alimentar cualquier lugar de trabajo o centro de datos propiedad de la empresa o alquilado.
6,907 tCO2e

LAS EMISIONES DE ALCANCE 3 son emisiones de fases anteriores y posteriores. Básicamente, son todas las emisiones indirectas relacionadas con las operaciones de la empresa, como la adquisición de bienes y servicios, los viajes de negocios y el uso de la nube pública, por poner algunos ejemplos.

92,369 tCO2e

tCO2e **EMISIONES TOTALES DE GEI EN 202 = 101,011 tCO2e**

Dado que el Alcance 3 representa la mayor parte de nuestra huella de carbono, hemos desglosado las categorías específicas que se incluyen:



Entonces, ¿qué hacemos ahora?

Ahora que establecimos nuestra base de referencia para las emisiones de GEI, empezamos a fijar objetivos de reducción de emisiones y a identificar medidas prácticas que Riot puede adoptar para alcanzarlos. Todavía estamos evaluando nuestros objetivos de sustentabilidad y necesitamos más tiempo para ajustar nuestro enfoque operativo y las relaciones dentro de nuestra cadena de suministros. Sabemos que el progreso no siempre será una línea recta, pero nos comprometemos a informar sobre estos datos y de nuestro progreso año tras año.

¡MUCHAS GRACIAS!

A lo largo de este informe, y de toda la historia de Riot, la única constante es intentar hacer lo correcto en **beneficio de los jugadores.**

Este mantra influye en cada decisión que tomamos como empresa y nos ayuda a guiarnos hacia un futuro mejor en el sector de los videojuegos en general. Y tenemos suerte de no tener que hacerlo solos. Al trabajar con socios que comparten nuestros objetivos y nos ayudan a tener un impacto en todo el mundo, Riot puede facilitar que el tiempo y el dinero de los jugadores se destinen a las causas que más lo necesitan.

Si leíste hasta aquí, no es ningún secreto: todo gira en torno a los jugadores. No podríamos proporcionar ayuda en situaciones de crisis, igualar las donaciones a organizaciones benéficas de todo el mundo ni dar lo mejor de nosotros mismos en el trabajo cada día si no fuera por los millones de personas de todo el mundo que pasan su tiempo recibiendo vis en la jungla, plantando en B, ejecutando mono Demacia en LoR y usando su oro para conseguir ese carry de tres estrellas.

Por ello, a las personas que juegan a nuestros juegos, gracias.

Riot como empresa está dedicada a todos ustedes. Todo el trabajo que hacemos aquí tiene como objetivo crear un Riot más inclusivo, sustentable y solidario que nos permita crear mejores juegos que tengan un mayor impacto en el mundo ahora y en las generaciones futuras.

SOCIOS CORPORATIVOS

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 at Sesame Workshop

LA Food Bank

Latinx in Gaming

OpenIDEO

Polish Red Cross

Press Start Academy

Public Good Projects

Reboot Representation

Recidiviz

SoLa I CAN Foundation

State Farm

Take This

Teens Exploring Technology

Tec Leimert

The People Concern

Valence

Youth Guidance

INFORME DE IMPACTO ANUAL 2022

RIOT GAMES