



# RAPORTUL ANUAL DE IMPACT DIN 2022







## O OBSERVAȚIE DIN PARTE LIDERILOR NOȘTRI

# Jucătorii stau la baza tuturor lucrurilor pe care le facem.

Jucătorii stau la baza tuturor lucrurilor pe care le facem. Reușim să oferim comunităților din întreaga lume jocuri și experiențe cu adevărat rezonante doar pentru că Rioterii împing limitele posibilului pentru a face experiența jucătorilor să evolueze. Jocurile au abilitatea de a avea un impact real și de durată asupra lumii în care trăim. De aceea e important să încercăm mereu să ne descurcăm mai bine în timp ce păstrăm misiunea care face ca Riot să fie un loc unic.

Drept companie, credem că avem o responsabilitate față de jucători și Rioteri. Înseamnă să ajutăm comunitățile noastre locale prin intermediul evenimentelor caritabile care finanțează Fondul Riot Games pentru impact social cu milioane de USD din partea jucătorilor, cât și să oferim sprijin când apare o criză umanitară majoră. Înseamnă să fim o companie în care toți Rioterii contribuie la un mediu în care fiecare jucător și Rioter să fie auzit, văzut,

apreciat și respectat. Înseamnă să ne folosim de perspectivele și de experiențele culturale diferite pentru a crea campioni și agenți autentici în jocurile noastre. Înseamnă să investim și să deschidem uși pentru talentele care de obicei nu au avut acces la industriile de gaming și divertisment, pentru a ne asigura că generația viitoare de lideri din gaming reprezintă lumea în care trăim.

Evoluarea culturii și crearea unui impact global reprezintă o provocare uriașă. Acestea nu țin de rezultatele unei singure persoane sau ale unui singur grup, ci reprezintă rezultatul colaborării dintre jucători, parteneri și Rioteri. Suntem foarte norocoși că facem parte din această comunitate incredibilă de gaming – o industrie care cuprinde diversele experiențe umane de pe glob și care ne permite să comunicăm cu adevărat.

**Echipele noastre au obiectivul de a crea un viitor pentru gaming care să aibă un impact mai mare, să fie mai incluziv și mai diversificat pe plan global.**

Când Riot a început să publice aceste rapoarte în 2019, a fost un pas spre transparență. Transparență din punct de vedere al datelor noastre, al programelor pe care le creăm și al progresului făcut în cadrul tuturor ramurilor afacerii noastre. De atunci, munca pe care o facem a evoluat de-a lungul anilor, dar, în mod natural, evoluția nu se oprește niciodată. În fiecare an, obiectivul acestui raport a fost de a vă arăta progresul în timp ce escaladăm muntele spre o lume mai bună și pentru un viitor mai bun pentru Riot, industria de gaming și jucători.



**Patty Dingle**  
Șeful global pentru diversitate și incluziune



**Jeffrey Burrell**  
Responsabil global pentru impact social



# În acest raport

---

## **01 OAMENI ..... 04**

În cifre ..... 05

Recrutare ..... 07

Beneficii ..... 09

## **02 SPRIJIN ..... 10**

Grupurile de incluziune ale Rioterilor (RIG-uri) ..... 11

Fondul pentru impact social ..... 12

Impactul Rioterilor ..... 13

## **03 EXPERIENȚELE JUCĂTORILOR DE PE GLOB ..... 16**

Reprezentarea în joc ..... 17

Experiențele în joc ..... 21

Incluziunea în gaming ..... 22

Încredere și siguranță ..... 23

## **04 GENERAȚIA VIITOARE ..... 25**

Investirea în comunitate ..... 27

Sustenabilitate ..... 29





# Ca un bulgăre de zăpadă de-al lui Willump care se rostogolește prin Freljord, am crescut rapid.

Din 2019, echipele noastre s-au dublat ca mărime. Am trecut de la un joc la cinci. Am introdus mai multe competiții eSports pentru mai mulți fani pasionați de pe glob. Am lansat o divizie de divertisment care le-a adus jucătorilor "Arcane", primul nostru serial.

Iar acestea sunt doar schimbările care au fost făcute public. În culise, am continuat să creăm un loc în care Rioterii să poată fii ei înșiși la muncă – identități,

perspective, stiluri și abilități – pentru a stimula sentimentul de apartenență, a rezolva probleme și a livra experiențe grozave jucătorilor de pretutindeni. Aceste eforturi nu ar fi fost posibile fără transformările interne și inițiativele care au îmbunătățit cultura Riot, asta în timp ce am păstrat valorile care au făcut această companie să fie unică de la bun început.

## RECUNOAȘTERI

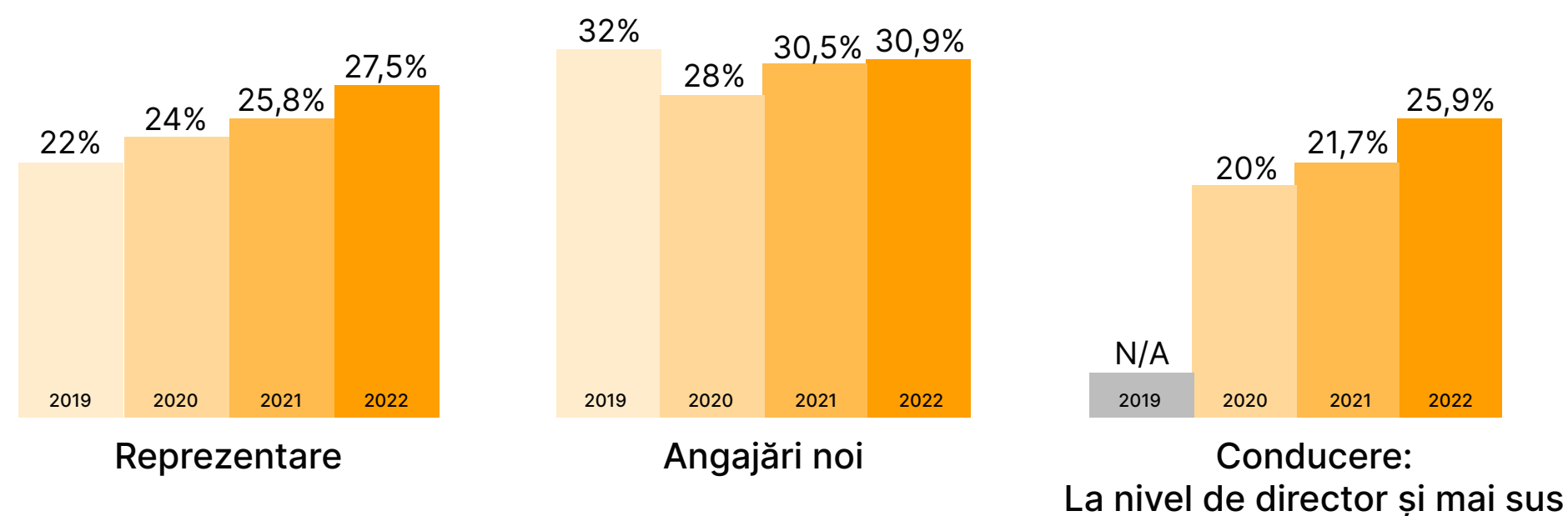
- [Campanie de resurse umane certificată](#) – Punctaj de 100
- [Un loc de muncă grozav](#) Certificat prin aprobarea Rioterilor în proporție de 95%
- Clasare pe locul 36 pe [Lista celor mai bune locuri de muncă pentru părinți](#)
- Nominalizare la [Cel mai bun loc de muncă în domeniul tehnologiei din Irlanda](#)





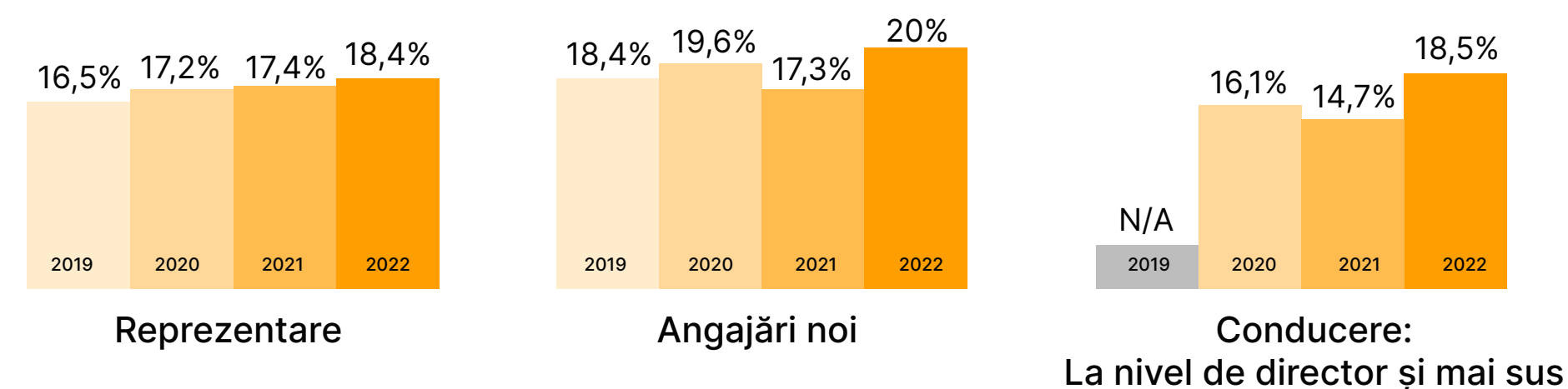
# În cifre

## Rioteri femei

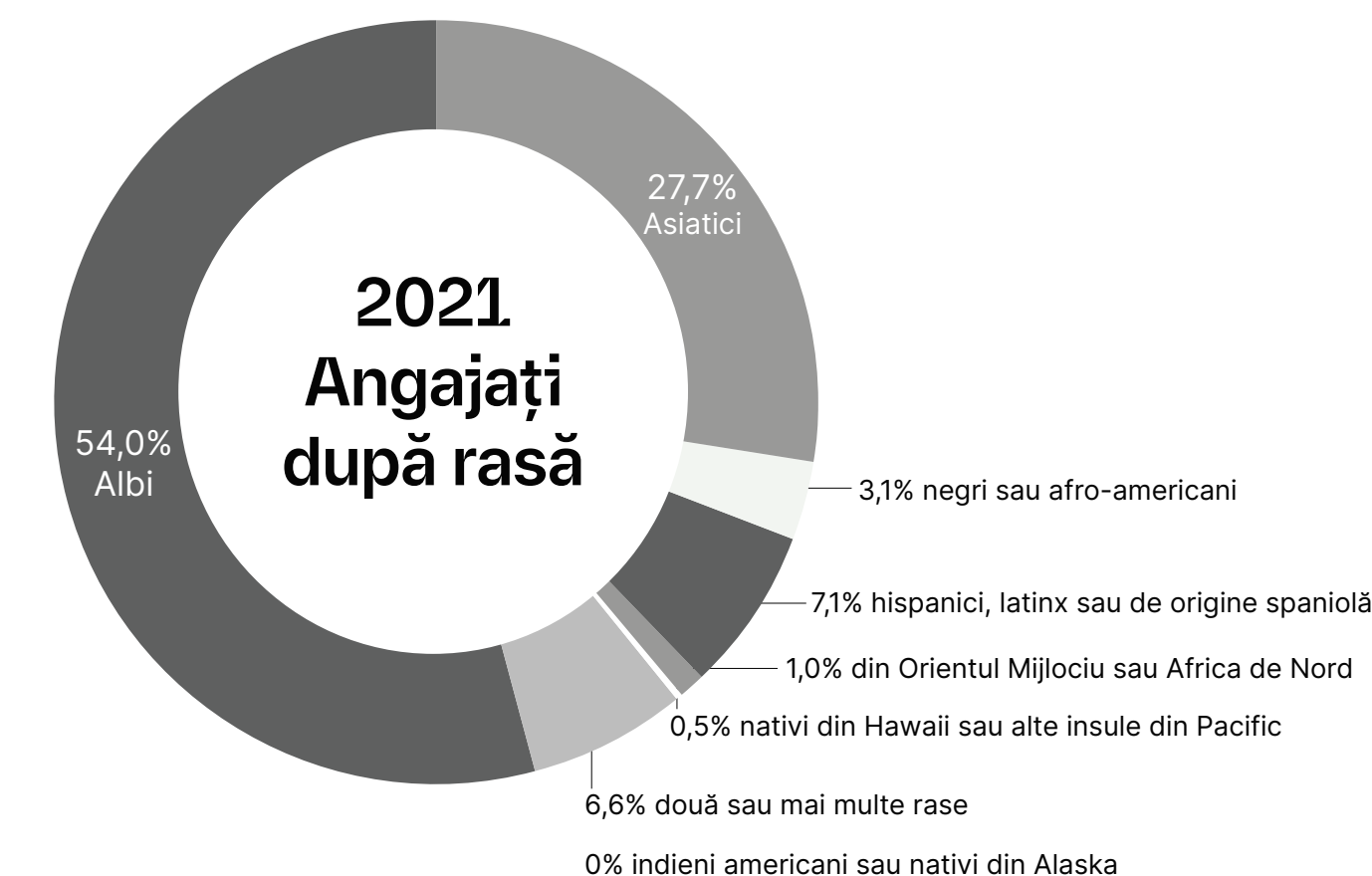
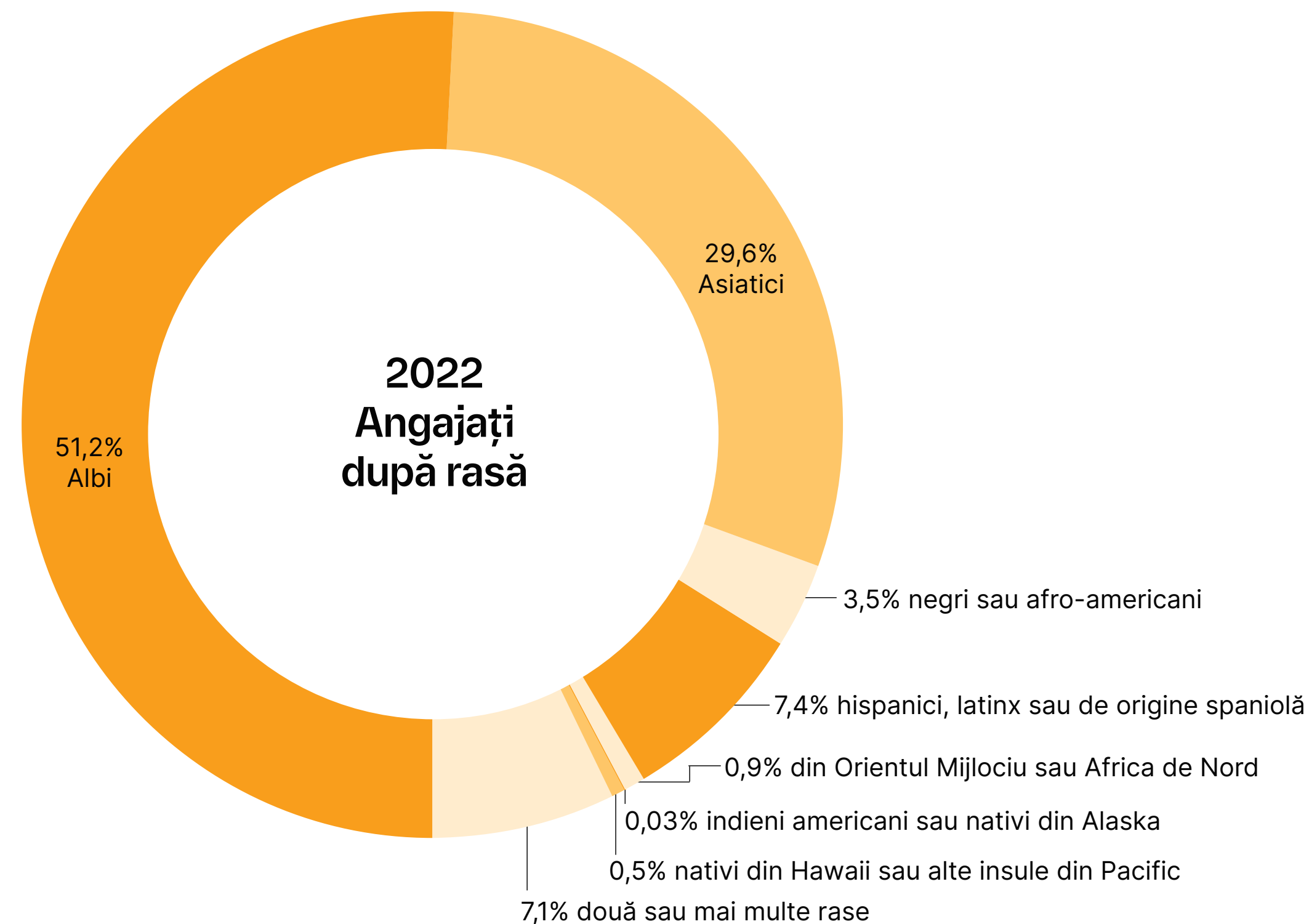


Femei = Femeie, Femeie cisgen, Femeie transgen

## Minorități slab reprezentate în S.U.A.



Minoritate slab reprezentată (URM) = negru sau afro-american, hispanic, latinx sau de origine spaniolă, nativ american sau nativ din Alaska, nativ din Hawaii sau din alte insule din Pacific și două sau mai multe rase din S.U.A.





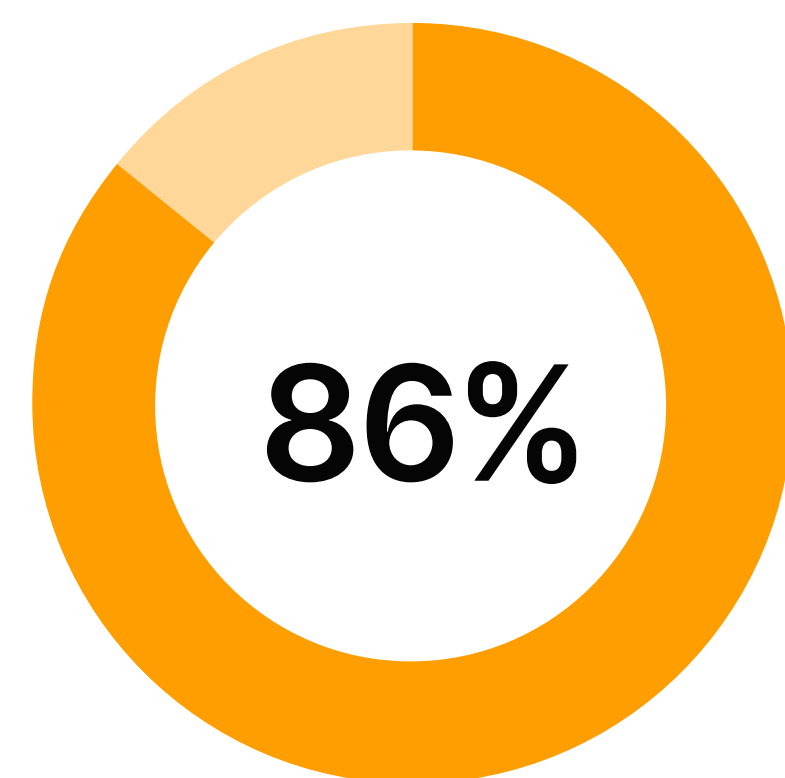


## În amănunt

Când am început călătoria de a îmbunătăți reprezentarea în jocuri și de a fi transparenti cu privire la progresul nostru, am știut că o să dureze. Pentru că am crescut în ultimii ani, am mărit procentajul de femei și minorități slab reprezentate în roluri manageriale și de conducere, cât și în întreaga companie Riot.

În S.U.A., în 2022, procentajul minorităților slab reprezentate de la Riot s-a mărit pentru fiecare categorie de forță de muncă din Riot. Urmărirea acestor categorii an de an ne ajută să înțelegem dacă eforturile noastre de diversitate și incluziune au succes în a motiva incluziunea – și să le îmbunătățim în caz contrar. Deși au dat semne de îmbunătățire, suntem decisi să ne descurcăm mai bine. În 2023, o să lucrăm cu partenerii actuali și cu cei noi care se axează pe recrutare pentru a spori numărul candidaților diverși care aplică la Riot. De asemenea, o să continuăm să îmbunătățim strategia de recrutare și retenție a oamenilor, cât și angajamentul față de angajați, astfel încât toată lumea care ne trece pragul să aibă oportunități de creștere și dezvoltare.

În 2022, Riot a introdus o nouă caracteristică în sistemele noastre pentru Rioterii stabiliți în S.U.A. care le permite să-și indice voluntar orientarea sexuală și le oferă mai multe opțiuni de a-și auto-divulga identitatea de gen. Răspunsurile voluntare ne vor ajuta să măsurăm mai bine angajamentul anumitor comunități de Rioteri și să strângem date importante și detaliate despre compoziția forței noastre de muncă. Vom menționa asta în raportul anului 2023 odată ce avem datele unui an complet.



Scorul indicelui incluziunii

## Scorul indicelui incluziunii

În fiecare an, efectuăm două sondaje interne în cadrul Riot, ca parte a sondajului global Riot (GRS). GRS este modul nostru de a evalua părerea Rioterilor aflând ce merge bine în Riot ca să știm care domenii necesită mai multă atenție odată ce avansăm. Sondajele îi roagă pe Rioteri să își spună părerea cu privire la afirmații de genul: "Personal, mă simt inclus la Riot" și "Am posibilitatea să îmi exprim părerile, opiniile și perspectiva (despre muncă și altele) fără să fiu judecat de Rioteri".

Aceste răspunsuri ne ajută să stabilim scorul incluziunii, acesta fiind parametrul cheie pe care-l folosim ca să ne evaluăm eforturile de a cultiva sentimentul de apartenență al tuturor Rioterilor. Dacă scorul indicelui identifică lipsuri legate de felul în care Rioterii trăiesc cu incluziunea de la Riot, vom lucra direct cu unitatea liderilor de afacere ca să creăm și să implementăm planuri de acțiune pentru diversitate și incluziune care sunt personalizate pentru acele echipe.



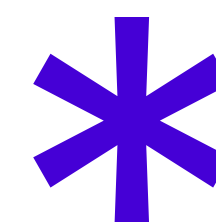




## Corectitudinea salarială

### Vrem ca Rioterii să fie siguri de salariile lor.

Pentru a îmbunătăți corectitudinea și consecvența felului în care Riot gestionează performanțele angajaților, o echipă diversă și multidisciplinară revizuește punctajele anuale de performanță pentru a asigura corectitudinea pentru toate datele demografice ale Riot. În plus, Riot a încheiat un acord de parteneriat cu un expert terț, în scopul de a realiza de mai multe ori în an evaluări cuprinzătoare ale corectitudinii salariale. Acest proces folosește o varietate de teste pentru a verifica rezultatele privind compensarea și promovarea femeilor și minorităților slab reprezentate și pentru a stabili dacă sunt echitabile în comparație cu toți Rioterii.



Pe baza rezultatelor acestor evaluări, suntem siguri că nu există **diferențe salariale și de promovare care să fie semnificative din punct de vedere statistic pentru oamenii din acele grupuri.**





# Stabilirea de parteneriate noi și a unei reprezentări mai mari

Membrii Riot din prezent sunt responsabili pentru viitorul Riot. Ca și companie mare de jocuri, credem că Riot are responsabilitatea de a promova o industrie mai incluzivă care primește oameni indiferent de mediul din care provin și de experiențele lor. Asta începe prin crearea unui acces mai bun la oportunități cu ajutorul unei combinații de eforturi interne și parteneriate externe.

## Gaming 'Cxmmunity' Co.

În 2022, am început un parteneriat cu Gaming 'Cxmmunity' Co., o organizație nonprofit care creează dezvoltarea de oportunități echitabile pentru forța de muncă din industriile de eSports și gaming pentru comunitățile de negri, indigene și pentru oamenii de culoare (BIPOC). Parteneriatul nostru se axează pe ateliere virtuale, internship-uri plătite și, într-un final, pe găsirea candidaților din rețeaua de studenți a Cxmmunity.

Când Mondialele au mers în Atlanta, Georgia, Riot Games, Gaming 'Cxmmunity' Co. și Cxmmunity Media au organizat "[The KickBack](#)", un eveniment de două zile pentru studenții slab reprezentați ai liceelor și ai colegiilor și universităților pentru persoane de culoare din punct de vedere istoric (HBCU).

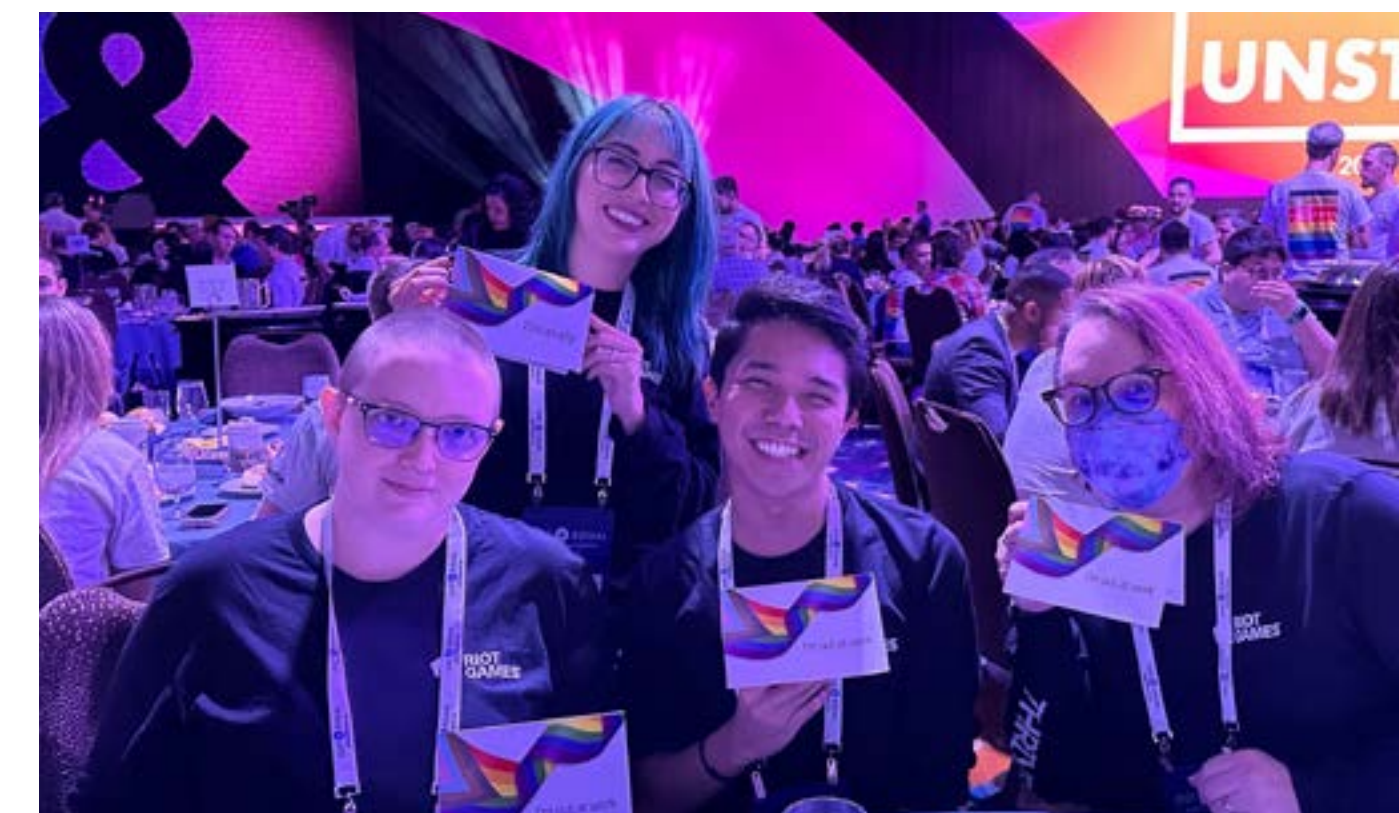
În cadrul acestui eveniment, Rioterii de culoare au împărțit cu studenții experiențele lor din industrie, cum a fost să lucreze pentru Riot și le-au oferit sfaturi generale de carieră. Motivându-i, interacționând cu ei și împărțindu-le poveștile Rioterilor, avem ca obiectiv eliminarea unor obstacole cu care se confruntă studenții de culoare atunci când își doresc un viitor în gaming.



*Rioterii ne-au depășit așteptările interacționând cu studenții HBCU și alt public studentesc divers. Printre ateliere lunare și discuții de grup, am primit o grămadă de recunoștință din partea studenților pentru că am făcut ca Riot să investească timp și resurse în ei. "Povestea mea favorită pe care vreau să o spun e din cadrul «The KickBack». Recrutorii Riot și managerii de resurse umane ajutau studenții să-și verifice CV-urile în persoană, față în față."*

Julian Fitzgerald

Director executiv al Cxmmunity



La "Out + Equal" 2022, Rioterii din echipele de dezvoltare și incluziune, resurse umane și RIG-uri au luat legătura cu liderii ca să dezvăluie cele mai bune practici pentru îmbunătățirea experiențelor LGBTQ+ de la locul de muncă.

## THE KICKBACK

Peste **1000** participanți

**230** Studenți HBCU au participat de la 10 școli

**1,3 mil.** totalul vizionărilor unice ale stream-ului live

**10 mii USD** sub formă de burse prin intermediul prezentărilor League of Legends și VALORANT



Membrii Riot Noir au participat la Afrotech ca să discute despre cultura oamenilor de culoare, tehnologie și inovare, cât și să recruteze candidați pentru posturile disponibile, care includ ingineri de asigurarea calității și ingineri software.





## BENEFICII

# Avem grijă de Rioteri oriunde ar fi ei.

Deși beneficiile sunt diferite în funcție de țară și regiune, încercăm să furnizăm opțiuni consecvente și exhaustive care le permit Rioterilor să aleagă planuri și servicii care li se potrivesc nevoilor.

**Pe lângă îngrijirea medicală, beneficiile de pensionare și politica cu privire la numărul nelimitat de zile libere plătite, iată o parte dintre opțiunile noi pe care le-am introdus în 2022 pentru Rioterii din S.U.A.:**

## Îngrijirea familiei



Mărirea asigurării medicale pentru reproducere care include costuri în afara statului și potențiale servicii de relocare pentru cei care necesită ajutor suplimentar în afara statului lor.



Îmbunătățirea resurselor pentru fertilitate, adopție și mame surogat cu ajutorul [Kindbody](#) și al altor resurse auxiliare pentru a oferi un sprijin complet.

## LGBTQ+



Îmbunătățirea beneficiilor de navigare a sistemului de sănătate pentru Rioterii LGBTQ+ și familiile care fac parte din comunitate.

## Odihnă și reîntinerire



Riot a adoptat primul program sabatic plătit care le oferă între 2 și 6 luni de concediu Rioterilor cu o vechime de minimum 7 ani. **14,6% din Rioterii eligibili** au beneficiat de program în 2022.

## Sănătate și asistență la fața locului



Am creat pentru Rioteri și contractanți prima noastră sală de fitness la fața locului care include echipamente cardio de ultimă generație, exerciții cu greutate și echipamente CrossFit, cât și aparate de masaj și alte dotări.



Am furnizat Rioterilor și contractorilor un abonament anual gratuit pentru [Inner Dimension TV](#), o nouă platformă de atenție conștientă.

## Contribuția la donații



Am activat contribuția de echivalare 2x la donații de mai multe ori în 2022 pentru a-i ajuta pe Rioteri să sprijine mai mult cauzele importante pentru ei. Acestea includ eforturi umanitare din Europa de Est, drepturi de reproducere, ajutoare umanitare în urma tragediilor, comemorarea și educația LGBTQ+.



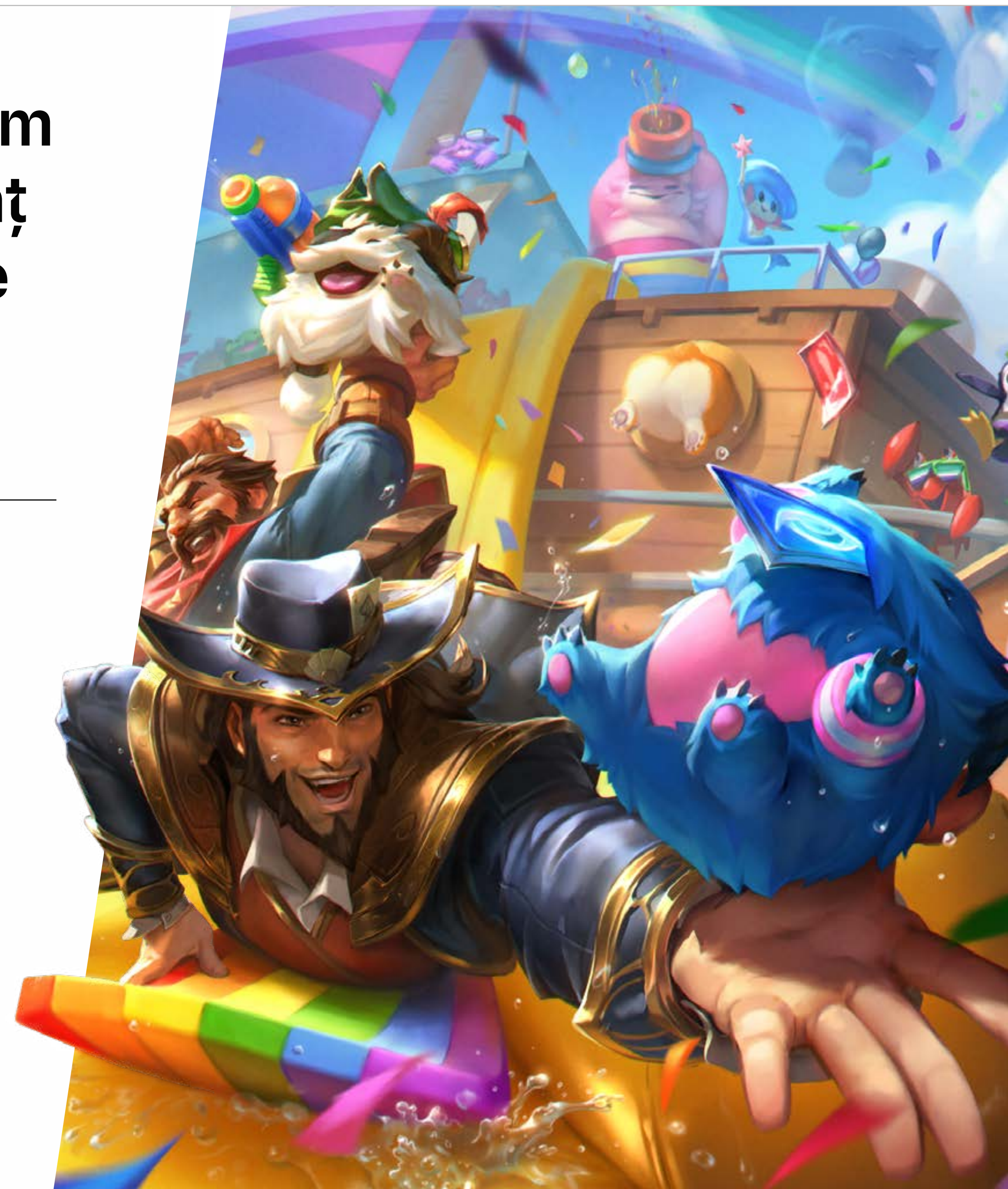


SPRIJIN

**Comunitatea pe care o încurajăm în cadrul Riot are un efect în lanț asupra comunităților globale pe care le sprijinim și le deservim.**



Când ne reunim cu echipele noastre, unificăm mozaicul de culturi care alcătuiesc Riot Games și dăm tonul pentru felul în care navigăm lumea în vremurile de incertitudine. O mare parte a culturii noastre are la bază comportamentele și principiile legate de familie – ele generează latura sensibilă a muncii pe care o facem – dezvoltarea încrederii, cultivarea empatiei și ajutorarea celorlalți. Astfel aflăm cum să investim în comunitățile care ne sprijină jocurile din toate colțurile lumii.







# Grupurile de incluziune ale Rioterilor (RIG-uri)

Grupurile de incluziune ale Rioterilor (RIG-urile) sunt grupurile de resurse ale angajaților companiei care se bazează pe identități și experiențe de viață comune, care îi ajută pe Rioteri să capete un sentiment de apartenență, să-și îmbunătățească dezvoltarea profesională și personală și să susțină strategia de dezvoltare și incluziune. În timp ce RIG-urile oferă un spațiu pentru Rioterii care au în comun experiențe de viață să dezvolte o comunitate, acestea primesc și toți Rioterii indiferent de identitate sau afiliere comunitară, pentru a încuraja "aliații" să ajute mai bine comunitatea per ansamblu. RIG-urile organizează evenimente pentru comunitate cu parteneri terți, creează programe educaționale axate pe incluziune și lucrează cu echipa noastră de dezvoltare și incluziune și cu Rioterii regionali ca să sprijine echipele de joc ca să se asigure că acel conținut este autentic și reprezentativ pentru comunitatea lor.

## Comunități regionale

RIG-urile au fost dintotdeauna disponibile oricărei persoane de la Riot indiferent de biroul la care lucrează sau de comunitatea pe care o reprezintă, dar în 2022 am început să extindem în mod oficial prezența RIG-urilor în mai multe regiuni. Obiectivul acestor RIG-uri regionale este de a crea inițiative educaționale regionale mai bune care se axează în principal asupra problemelor întâmpinate de Rioterii acelei comunități. Rioterii au o gamă variată de experiențe de viață și medii așa că am lansat în 2022 Riot Women EMEA, Rainbow Rioters EMEA, Riot Women Asia și Rainbow Rioters Asia pentru a le oferi Rioterilor mai multe șanse ca să-și dezvolte comunitățile și să discute de diferențele, provocările și nuanțele de la țară la țară.



***Riot și Unidos au fost incredibili pentru că ne-au ajutat echipa, oferindu-ne pe lângă finanțarea necesară și îndrumarea, asistența și comunitatea în cadrul ecosistemului Riot. Angajații Riot dau dovadă de o pasiune enormă pentru munca făcută de noi la "Latinx in Gaming". Datorită sprijinului oferit de Riot și oamenilor grozavi cu care lucrăm în companie, putem furniza mult-necesarele resurse pentru a umple golurile care îi fac deseori pe oamenii marginalizați să nu poată pătrunde în spațiul gaming-ului. Parteneriatul nostru cu Riot este foarte valoros nu numai pentru că ne ajută cu fonduri, ci și pentru că le pasă foarte mult de impactul pe care îl au."***

Cristina Amaya

Președinte și cofondator al Latinx in Gaming



**RAINBOW  
RIOTERS**



**NOIR**







**Fiecare jucător de VALORANT știe că uneori e important să-i înmânezi o pușcă coechipierului pentru a câștiga runda. Așa operează cele mai bune echipe.**



Atât în joc cât și în afara acestuia, oferirea este importantă pentru Rioteri, iar noi facem asta la scară cu ajutorul Fondului Riot Games pentru impact social.

[Fondul Riot Games pentru impact social](#) este motorul care ne alimentează donațiile în scopuri caritabile și care le permite jucătorilor să fie niște forțe ale binelui pentru comunitățile de pretutindeni. Fondul pentru impact social este o entitate separată de Riot Games, ce ne permite să facem investiții directe în organizații globale care au ca țintă câteva dintre problemele mondiale cele mai stringente. Donarea către organizațiile caritabile

internaționale este un proces complex, iar acest model ne permite să ajungem la organizații nonprofit, care creează un impact pozitiv oriunde ar trăi jucătorii noștri și care sprijină cauzele locale de care le pasă cel mai mult. Sprijinind eforturile umanitare, furnizând finanțare sub formă de granturi organizațiilor nonprofit și ajutând ca banii jucătorilor să ajungă în locurile care este nevoie de ei, Fondul pentru impact social reprezintă arma secretă a Riot de a avea un impact real și de durată.



**De la crearea Fondului pentru impact social în 2019, până acum am strâns 47,9 mil. USD și am sprijinit peste 400 de organizații nonprofit din 28 de regiuni.**





## IMPACTUL RIOTERILOR

# Eforturi umanitare pentru Ucraina

Când a izbucnit conflictul în Ucraina, Riot s-a mobilizat imediat să ajute refugiații din regiune. Am [activat străngeri de fonduri în joc](#) în toate titlurile noastre, iar după o singură săptămână, jucătorii au contribuit cu 4,4 mil. USD pentru eforturile umanitare. Riot a adăugat direct încă 1 mil. USD, obținând un total de 5,4 mil. USD. Toți acei bani au fost împărțiți între trei organizații nonprofit, International Medical Corps, Doctors Without Borders și Polish Red Cross, care sprijină toate în mod direct ajutoarele umanitare din Europa de Est.

**DE-A LUNGUL ANULUI**, Rioterii de pe tot globul au continuat să caute modalități de a face o diferență. În mai, Riot a finanțat inițiativa Learning & Integrating Through Gaming, un program educațional creat de către doi Rioteri din Polonia, Wiktor C. și Grzegorz S., care s-au folosit de gaming, artă și cosplay ca să îi învețe limba locală pe copiii din Ucraina, care trăiesc acum în Polonia, pentru a-i ajuta să se integreze mai bine în noua lor comunitate și să fie pregătiți pentru viitorul an școlar.

Riot s-a aliat cu doi parteneri locali ca să aducă la viață acest program: Devils.one, o organizație de eSports și gaming care este specializată în organizarea taberelor de gaming și în executarea programelor educaționale, și Materynka School, o școală locală din Varșovia pentru copiii și tineretul familiilor ucrainene care au emigrat în Polonia. După terminarea cursului de patru luni în august, 95% din cei 100 de copii participanți au promovat testul de limbă care le-a permis să înceapă noul an școlar. Rata medie de promovare pentru acest test este de 71%.

**“Drept companie globală, putem realiza o asemenea schimbare pozitivă în lume, dar ține numai de noi, de Rioteri. Am fost atât de inspirat și motivat de cât de repede s-a mișcat Riot ca să-mi facă visul să devină realitate. Riot e doar un nume, dar Rioterii, mai exact oamenii pasionați care lucrează în toată lumea, ei sunt cei care conduc această companie și o fac să fie minunată în fiecare zi.”**

Wiktor C., cocreator al inițiativei Learning & Integrating Through Gaming

**ÎN DECEMBRIE**, un Rioter ucrainean a condus o inițiativă de a crea pachete împotriva frigului pentru ucrainenii care au fugit de război și care înfruntă iarna aspră. Aceste pachete au inclus păături, haine, rucsacuri și alte lucruri esențiale pentru înfruntarea frigului.

**ÎN IRLANDA DE NORD**, Hypixel Studio al Riot a utilizat Fondul Riot Games pentru impact social pentru a reloca, a sprijini și a adăposti 54 de refugiați ucraineni în Derry, Irlanda de Nord.



**Angajamentul categoric și de durată al Riot Games față de International Medical Corps a avut un impact semnificativ asupra abilității noastre de a ajunge pretutindeni la cei în nevoie. Viteza salvează vieți în zonele afectate de dezastre naturale, conflicte și boli, iar sprijinul imediat al Riot Games de-a lungul acestor mulți ani s-a dovedit deseori a fi instrumental în a ne permite să ajungem la oamenii care e probabil să nu fi primit ajutor.”**

Rebecca Milner, responsabil-șef pentru impact, International Medical Corps







## IMPACTUL RIOTERILOR

# Global Service Month

Compania noastră a ajuns în acest punct datorită oamenilor care se joacă jocurile noastre. Ajutarea jucătorilor nu ține doar de crearea experiențelor de joc îndrăgite de ei. Ține de sprijinirea comunităților locale, de egalarea donațiilor în scopuri caritabile și a orelor de voluntariat, cât și de dezvoltarea programelor care creează mai multe oportunități pentru Rioteri de a oferi ajutor.

Unul dintre acele programe este [Global Service Month](#). În ultimii șapte ani, Rioterii s-au unit în vară ca să se ofere voluntari pentru acte caritabile și să conducă proiecte în comunitățile lor locale. Anul acesta, Rioterii au dat totul ca să poată oferi ajutor.

Odată cu eliminarea multor restricții în majoritatea țărilor, Rioterii au putut să se strângă în persoană pentru zece evenimente la birourile noastre din Los Angeles, St. Louis, São Paulo, Hong Kong, Seul, Ciudad de México, Shanghai și Singapore. De la mentoratul studenților locali, la contribuirea în cadrul stocurilor de alimente al cantinelor, la înfrumusețarea unei plaje, fiecare birou și-a ales o cauză pe care să o sprijine, iar voluntarii s-au pus pe treabă.

“**În august 2022, Riot Games a invitat la birou 16 dintre beneficiarii tineri împreună cu cei care au grijă de ei, ca să se alăture Atelierului de găsim a unei cariere. Li s-au oferit detalii cu privire la ceea ce face Riot, iar aceștia au înțeles mai bine care sunt căile disponibile de carieră din industria de jocuri. Per total, a fost o experiență informativă și incitantă pentru tinerii noștri! Club Rainbow de abia așteaptă să continue parteneriatul important pe care-l are cu Riot Games pentru a sprijini și a face o diferență asupra vieților beneficiarilor noștri.**”

Sophya Lim, director executiv adjunct, Club Rainbow (Singapore)







## IMPACTUL RIOTERILOR



## Legendary Support

Drept companie axată pe jucători, deservirea comunității de jucători s-a extins dintotdeauna dincolo de jocuri. Legendary Support e un program bazat pe voluntariat, care e folosit pentru a găsi povești unice ale jucătorilor care ies în evidență. Când găsim acele povești, înscrinem Rioteri ca să facă ceva incredibil pentru acei jucători.

### Anul acesta, unul dintre jucătorii noștri a postat pe Reddit o scrisoare de dragoste adresată League of Legends.

A postat-o pentru că i se deteriora vederea din cauza netratării unui glaucom. El urma să joace ultimul său joc de LoL la puțin timp după această postare. Rioterii au distribuit povestea cu echipa responsabilă de impactul social și am știut că se va potrivi de minune programului nostru "Legendary Support". Rioterii au făcut tot posibilul să creeze o carte audio a benzii desenate cu Lux și modele printate 3D cu bagheta lui Lux și arma Sennei, astfel încât acesta să poată să se bucure în continuare de magia Runeterrei.



## Cultura coreeană și proiectul patrimonial

2022 a marcat cea de-a 10-a aniversare a parteneriatului cu Korean Cultural Heritage Administration pentru a reface și a conserva artefactele naționale din Coreea. Anul acesta am recuperat o valoroasă relicvă regală din timpul Dinastiei Joseon din secolul al XIX-lea. În plus, 4,1 milioane de jucători de League of Legends din Coreea s-au strâns pentru un eveniment în joc ca să sărbătorească și să crească gradul de conștientizare cu privire la istoria bogată a Coreei.



**Proiectul Riot de impact social pentru Coreea a fost menit să protejeze și să sprijine patrimoniul coreean. Este una dintre campaniile de responsabilitate socială care a avut succes pentru că a durat mai mult de zece ani. Prezentarea generației viitoare a importanței culturii și a patrimoniului cultural e dificilă pentru că necesită argumente interesante care să creeze entuziasm. «Cultural Heritage Administration» ar dori să-și exprime recunoștința față de Riot Games pentru că și-a asumat inițiativa în realizarea acestui obiectiv. Riot Games este fără îndoială un supporter inegalabil atât ca și consecvență, cât și ca scară."**

Young Ki Jang, director adjunct, Cultural Heritage Administration, Coreea de Sud





# Ambițiile noastre sunt alimentate de jucători.

Odată cu extinderea universului nostru pentru a le oferi jucătorilor experiențe mai captivante, am crescut în nivel modalitățile prin care creăm personaje astfel încât să reflecte comunitatea globală. Acest lucru a condus la povești noi și autentice care credem că vor rezista în timp. Pe măsură ce spunem aceste povești, vrem să facem schimbări semnificative în curțile jucătorilor. Am deschis mai multe căi pentru ca jucătorii să-și alimenteze pasiunea prin intermediul strângerilor de fonduri din joc, iar în fiecare an, jucătorii dau tot ce pot.

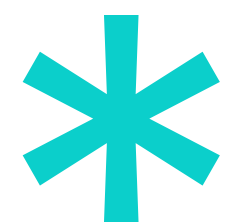




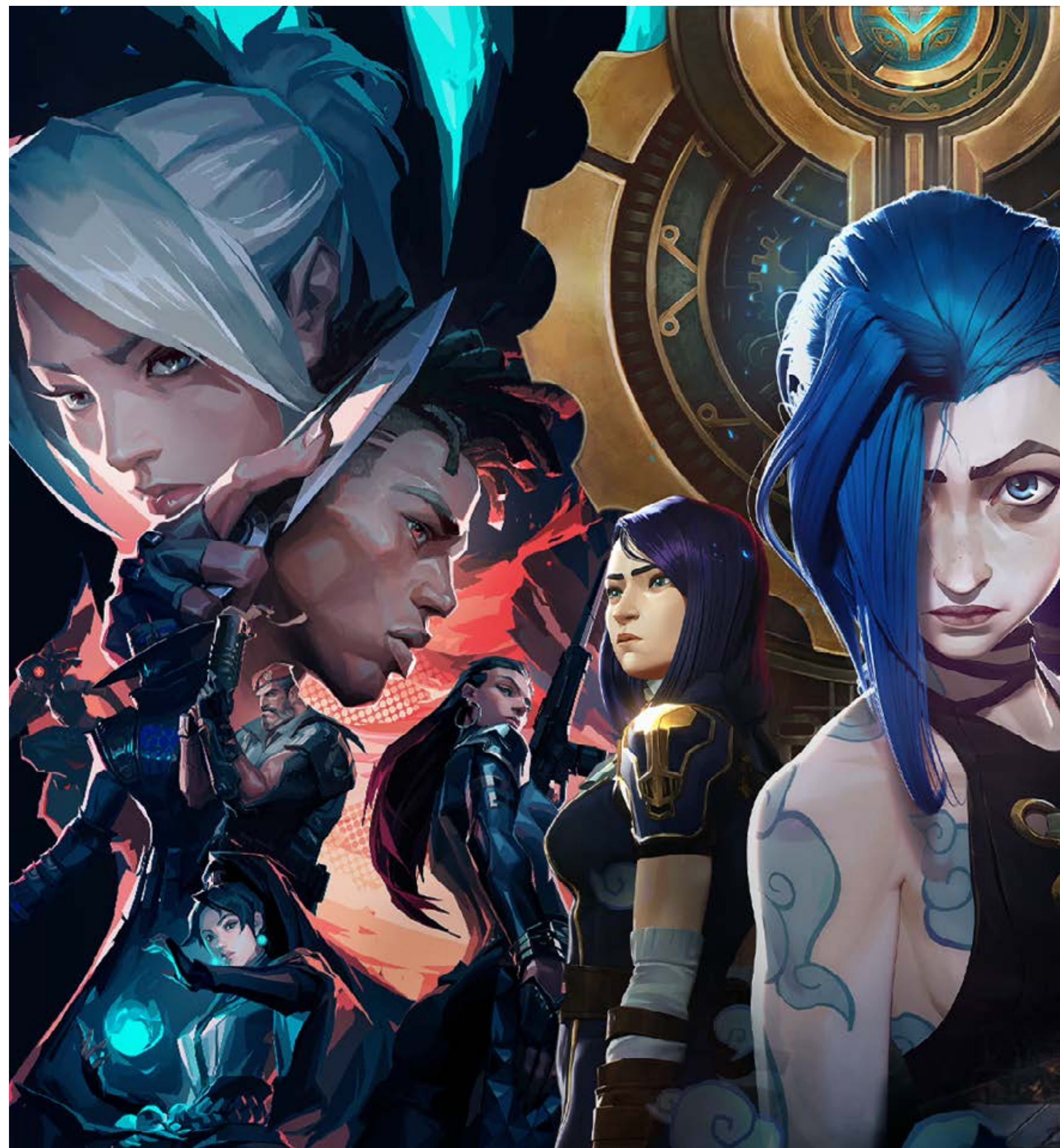
# Reprezentarea în joc

Jocurile pe care le creăm în ziua de azi ar trebui să fie autentice și pe viitor. Atunci când un părinte stă să joace LoL pentru prima oară alături de adolescentul lui, un campion creat azi ar trebui să aducă aceeași bucurie, la fel cum a făcut-o pentru generația anterioară. Asigurarea că personajele din jocurile noastre sunt diverse, dinamice și autentice nu este importantă doar pentru reprezentare, ci și pentru a ne asigura că lumile noastre din joc sunt construite să reziste.

2022 a avut parte de o varietate de noi campioni și agenți care s-au inspirat și au avut la bază comunitățile din jurul lumii. Pentru a ne asigura că fiecare este precis, reprezentativ și autentic din punct de vedere cultural, lucrăm direct cu experți terță parte, cu RIG-urile și cu echipe globale pentru a supraveghea alegerile de design.



De fiecare dată când dezvoltăm un campion sau un agent nou, apelăm la echipa noastră de dezvoltare și incluziune a conținutului, care e compusă din specialiști de dezvoltare și incluziune, Rioteri regionali și membri ai RIG-urilor pentru a verifica designul, narațiunea și direcția artei. Acest lucru a fost esențial pentru a crea mai multe personaje din comunități variate din jurul lumii, mai exact cele pe care nu prea le vedem prin jocuri și divertisment.

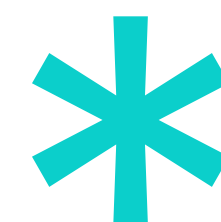






# Campionii din League of Legends

În total, cinci campioni noi s-au alăturat compoziției League of Legends în 2022. Pe lângă K'Sante, ceilalți patru campioni au fost femei. De la o războinică posedată și bucuroasă la un lider a unui Vid lipsit de suflet, aceste femei furnizează perspective noi colecției de experiențe care reprezintă femeile din Runeterra.



Acești campioni nu ar putea avea caractere sau abilități mai diferite, dar au totuși niște caracteristici comune; **sunt femei, sunt independente și sunt extrem de puternice**. Dacă ați încerca să le puneți pe acele femei într-o cutie ați rămâne numai cu așchii de lemn.



## Renata Glasc

Baroana chimică care controlează Zaunul printr-un capitalism nemilos.



## Nilah

O războinică posedată de demonul bucuriei care-și învinge acum inamicii jubilând neîncetat.



## Bel'Veth

Împărăteasa Vidului conduce entitatea misterioasă care își dorește totul și nimic în același timp.



## Zeri

Latura de neon a Zaunului care aleargă ca fulgerul prin Rift.



# K'Sante

K'Sante, ultimul campion din League of Legends care a fost lansat în 2022, este rezultatul echipelor Riot care și-au dorit să creeze un campion care aduce ceva nou în LoL. El este un tanc care se eschivează defensiv ca să se lupte 1v1 cu cei mai terifiți dueliști. Un om care oferă o nouă perspectivă pentru ceea ce înseamnă să fii de culoare în Runeterra și care este inspirat din cultura vest-africană. Și un vânător de monștri legendar a cărui dorință de a-și atinge potențialul îl face să îl rănească pe omul pe care îl îndrăgește cel mai mult.

[Crearea lui K'Sante](#) i-a făcut pe Rioteri să se folosească de propriile influențe culturale. Atât Riot Noir, RIG-ul nostru pentru Rioteri de culoare, cât și Rainbow Rioters, RIG-ul Rioterilor LGBTQ+ au fost consultate pentru ca K'Sante să devină o reprezentare autentică a comunităților lor.



**"Am stat foarte mult să mă gândesc cum aș putea crea un campion de culoare care să pară diferit față de ceilalți pe care-i avem deja. Senna, Lucian, Ekko, Rell și Pyke sunt cu toți niște campioni grozavi... în ciuda unui singur lucru. Aceștia sunt definiți cu toții de probleme sau circumstanțe. În mare parte, aceștia nu au avut ceva de spus în propriile vieți și povești.**

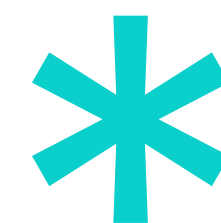
**Nu spun că acest lucru reprezintă o problemă pentru acești campioni pe plan individual – o mulțime de personaje grozave sunt definite de problemele lor. Dar o reprezentare bună, în special într-o compoziție amplă precum cea din LoL, vine din prezentarea tuturor aspectelor. Nu există un campion de culoare precum Garen, care să se confrunte cu probleme, dar care să nu fie definit de ele. Nimeni nu e la conducere. Așadar, ne-am dorit să creăm un personaj de culoare în această imagine. O persoană care are probleme, da, dar una care este la conducerea situației din cadrul vieții și destinului ei, un model din Nazumah." – AzuBK**







# Cei mai noi agenți din VALORANT

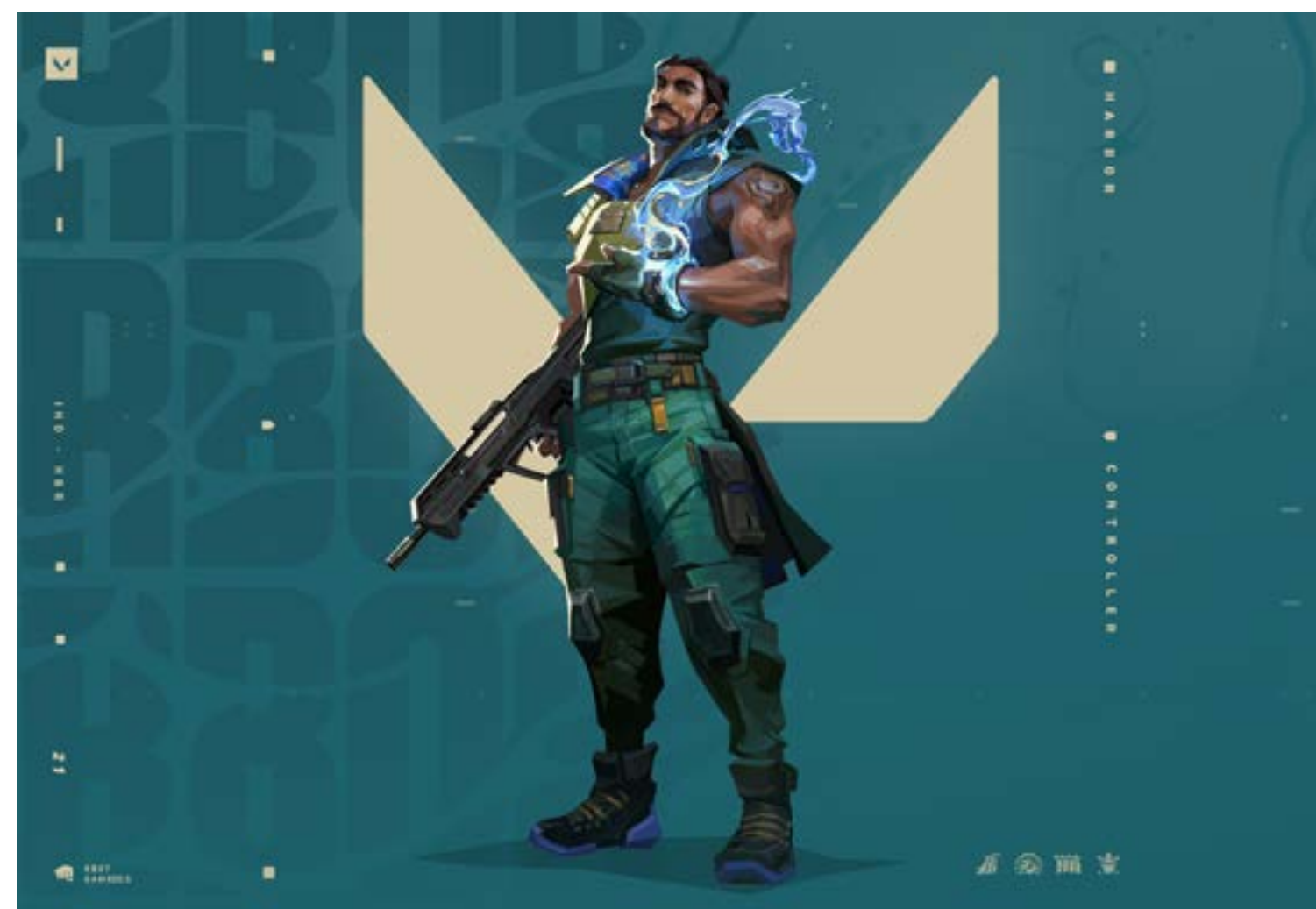


Spre deosebire de LoL, agenții VALORANT sunt mai bine ancorați în lumea reală. În loc să fie inspirați din culturi, ei le reprezintă.



## Fade

Designul lui Fade încorporează henna, pisici, mărgeaua cu ochiul diavolului, vise și coșmaruri: toate fiind părți importante ale culturii turcești. Prin [colaborarea directă cu Rioterii turci](#) și cu echipa de localizare, echipa care se ocupă de VALORANT a creat un agent care era reprezentativ pentru cultura turcă, în timp ce se asigura că evită stereotipurile care pot fi comune în reprezentarea Turciei în jocuri.



## Harbor

Creând agentul indian, Harbor, echipa care se ocupă de VALORANT s-a întâlnit cu Rioterii indieni pentru informații în timp ce a adus și un consultant academic pentru reprezentarea istoriei bogate, a miturilor și a culturii din India. Rezultatul a generat un aventurier complex care vânează recompense, acesta adăugând o altă dimensiune agenților din protocolul VALORANT.



## Neon

În timp ce Zeri făcea ravagii prin League of Legends, Neon a fost introdusă în VALORANT. Agentă filipineză din Manila este iute ca fulgerul, colorată viu și tipic filipineză. Creată în parteneriat cu un Rioter filipinez, echipa a lucrat cu biroul nostru din Singapore ca să o creeze pe Neon. Ea este și dublată de o actriță de voce filipineză, iar muzica ce i-a acompaniat anunțul de lansare a fost a lui Ylona Garcia, o muzicantă din Filipine.





# Experiențele în joc

## Magia Stelelor salvează ziua

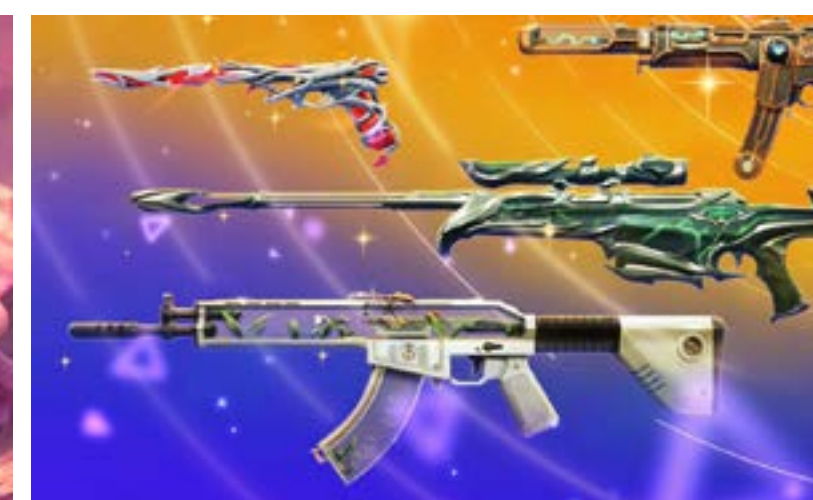
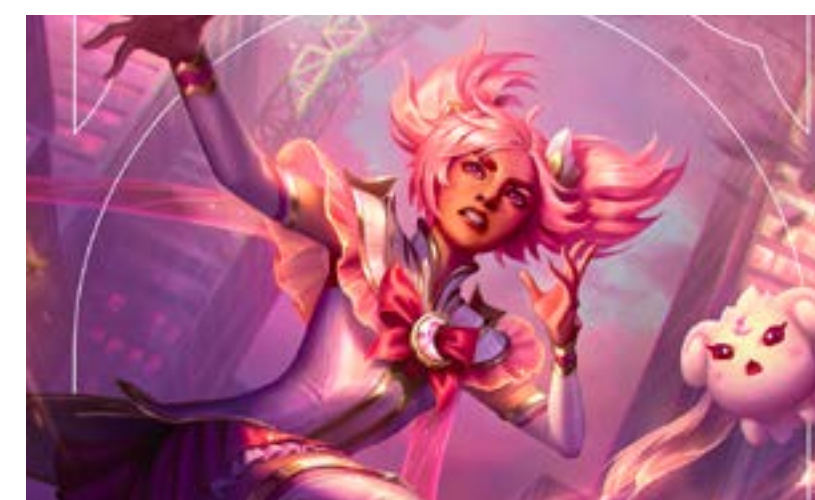
Magia Stelelor, o colecție de povești, moduri de joc și conținut estetic inspirat de genul anime cu fata magică, își are originea într-un univers paralel care îi imaginează pe unii din campionii noștri drept eroi care lucrează să salveze lumea amenințată de forțele malefice.

În League of Legends, Wild Rift, Legends of Runeterra și Teamfight Tactics, jucătorii de pretutindeni s-au strâns ca să salveze universul cumpărând conținut estetic, participând la evenimente în joc care au strâns bani pentru acte caritabile și bucurându-se pur și simplu de universul Magiei Stelelor.

Echipele noastre globale au lucrat din greu ca să le ofere jucătorilor o modalitate unică de a trăi în această lume profundă și de a sărbători genul din care se inspiră. În China, Rioterii au creat o carte compusă din toată arta creată de fani, similară doujin care domină piețele din China și Japonia. Jucătorii coreeni și fanii K-pop au fost încântați să vadă o interpretare emoțională și eterică a melodiei lui Porter Robinson, "Totul merge mai departe", care este imnul oficial al Magiei Stelelor 2022, creat de starul K-pop, Chungha.

În S.U.A., Magia Stelelor și-a făcut apariția la Anime Expo, cea mai mare convenție anime din America de Nord, printr-un stand care le-a prezentat pentru prima oară Magia Stelelor fanilor anime. În Filipine, echipa noastră din APAC a lansat Academia de artă Magia Stelelor la o cafenea anime din Manila. Și într-un final, Rioterii din Brazilia au dat totul pentru Magia Stelelor, creând parteneriate cu restaurantele locale, creând un site-web pentru jucătorii brazilieni, ducând Magia Stelelor la convenția Anime Friends și multe altele.

**5 mil. USD** strânși de jucători pentru Fondul Riot Games pentru impact social în cadrul campaniei Magia Stelelor.



## Pachetul VALORANT "Give Back Bundle"

În 2022, jucătorii de VALORANT au votat pentru patru skin-uri anterioare de armă care erau favoritele fanilor pentru a le vedea din nou în joc. Acele patru skin-uri au devenit o parte a pachetului "Give Back Bundle", care a trimis jumătate din veniturile generate de skin-urile de arme și 100% din veniturile generate de accesoriile suplimentare direct în Fondul Riot Games pentru impact social. Cu ajutorul pachetului "Give Back Bundle", jucătorii de VALORANT au strâns **4,5 mil. USD** pentru organizații caritabile.

## Campania de votare pentru organizații caritabile

Suntem mândri să facilităm modalități pentru jucători de a da o mână de ajutor prin intermediul jocurilor noastre. În 2022, am ridicat ștacheta, oferindu-le jucătorilor o voce clară pentru a decide cum va fi distribuit Fondul pentru impact social de 6,2 mil. USD către [organizațiile caritabile din jurul lumii](#). Au fost selectate 28 de regiuni, fiecare regiune având câte trei organizații caritabile de votat. Am recunoscut faptul că toate organizațiile caritabile sunt dedicate unor cauze importante, așa că toate organizațiile caritabile au primit 25% din fondurile țărilor lor, câștigătoarea primind 50%.

### REZULTATELE CAMPANIEI DE VOTARE A ORGANIZAȚIILOR CARITABILE



**775** MIL  
de jucători au votat



**6,2** MIL. USD  
alocați



**83**  
de organizații  
caritabile



**15** MIL USD  
cel puțin primiți de  
fiecare organizație



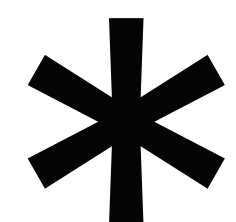


# Incluziunea în gaming

## Localizare

La suprafață, localizarea ține de luarea cuvintelor dintr-o limbă și traducerea lor în altele pentru jucătorii din întreaga lume. Dar localizarea de la Riot este mai profundă. Treaba echipei noastre de localizare este de a se asigura că personajele și evenimentele sunt autentice, rezonante și că au un impact asupra jucătorilor pentru o gamă largă de comunități globale. Localizarea înseamnă a lua un joc dezvoltat dintr-un loc și a-l face să pară că a fost creat special pentru voi.

Echipele noastre de localizare ne oferă păreri despre agenți precum Fade, iau nenumărate decizii de a modifica jocurile pentru jucătorii locali și ne ajută să ne asigurăm că toată lumea de pe glob poate să se bucure de evenimentele live precum eSports. În 2022, echipa a prezentat noi procese care fac posibilă traducerea transmisiunilor live ale evenimentelor noastre de eSports în limbile locale, la mai puțin de 24 de ore după încheierea transmisiunii.



**Localizarea ne ajută să facem jocurile să fie mai accesibile pentru jucători. Aproximativ de jucători este ceea ce definește Riot.**

Ținând cont de asta, în 2022 ne-am decis să îmbunătățim relația noastră cu jucătorii din Asia de Sud-Est. După un parteneriat de un deceniu cu Garena pentru a publica League of Legends în regiune, mulțumită sprijinului oferit de echipa de localizare, am început să ne publicăm singuri toate jocurile pentru jucătorii din Asia de Sud-Est.

## Take This

În parteneriat cu Take This, o organizație nonprofit care are același obiectiv în comun cu noi, de a sprijini sănătatea mentală din gaming, am creat o programă gratuită pentru streameri, care le oferă sfaturi cu privire la nevoile de sănătate mentală ale comunităților lor, asigurându-le în același timp și propria bunăstare. Subiectele acoperite includ [epuizarea suferită de creatorii de conținut](#), limite, cum să abordeze ideile sinucigașe din comunitatea lor, cum să fie apărători ai sănătății mentale, ai grijii de sine și multe altele.

Ei au creat și o [serie video](#) pentru comunitățile BIPOC care se ocupă de nevoile și experiențele lor de sănătate mentală în timp ce navighează sistemul de sănătate. Fiecare discuție a fost condusă de un clinician specializat pe sănătate mentală, împreună cu gameri, dezvoltatori de jocuri și creatori care au în comun aceeași identitate.



**Sprijinul primit în 2022 din partea Riot a fost instrumental în a ne ajuta să ne extindem capacitatea și de a începe să lansăm conținutul ținut la rece de ani de zile. Grantul generos al Riot pentru consolidarea capacităților a făcut ca Take This să poată angaja noi membri și să-și elibereze programul pentru a produce resurse nemaivăzute și noi de sănătate mentală pentru streameri, cât și să poată produce o întreagă serie informativă despre identitate, gaming și sănătate mentală pentru a deservi și reprezenta vocile marginalizate. Riot a avut încredere în mine și în echipa mea că vom produce conținut grozav, iar libertatea oferită de echipa Riot de impact social a reflectat acea încredere."**

Eve Crevoshay

Director executiv, Take This

## Pride

La Riot, Pride este o festivitate atât în joc, cât și în afara lui. În ultimii cinci ani, echipele care se ocupă de joc au creat conținut estetic Pride 100% gratuit pentru a le oferi jucătorilor modalități să-și exprime identitatea în timp ce joacă. Momentan există 58 de conținuturi estetice unice care sărbătoresc identitățile LGBTQ+.

În afara jocului, [Rioterii au sărbătorit Pride în toată lumea](#). În Los Angeles, Rioterii au sărbătorit pe străzile LA-ului, iar în Asia unele dintre birourile noastre au fost pline de curcubeie pentru evenimentele din toată luna. Rioterii din Brazilia au organizat turnee pentru jucătorii LGBTQ+. În Europa, Rioterii au organizat un marș virtual pentru Pride pentru a strânge fonduri pentru ILGA-Europe, un grup de sprijin din Europa care promovează interesele comunității.







# Încredere și siguranță

Când vine vorba de siguranță și securitate, politica noastră este atât să urmărim, cât și să contribuim la stabilirea celor mai bune practici din industrie pentru a face spațiile online sigure și mai bune pentru toți cei care interacționează cu jocurile noastre.

Toți jucătorii noștri de pe glob beneficiază de același standard minim de protecție bazat pe principiile riguroase ale Regulamentului general privind protecția datelor al Uniunii Europene.



## Siguranța și securitatea din mediul online – hCaptcha

Știm că jucătorilor le pasă foarte mult de conturile lor și cu atât mai mult de experiența lor de gaming. În 2021, am lansat autentificarea în doi pași care se bazează pe e-mail pentru a le oferi jucătorilor un alt nivel de protecție pentru tot ce se află pe conturile lor. În 2022, am lansat hCaptcha în cadrul fluxului de înregistrare pentru a reduce numărul de roboți și de conturi false create. În plus, hCaptcha ne permite să protejăm conturile existente astfel încât să nu fie compromise în urma încercărilor de conectare prin forță brută.

Roboții și conturile false degradează deseori integritatea competitivă și, per ansamblu, experiența de gaming pentru jucători. Pot genera riscuri de securitate și de confidențialitate deoarece persoanele rău intenționate îi folosesc să ne atace jucătorii sau sistemele de joc în speranța de a obține acces neautorizat și avantaje.

## Păstrăm datele atât timp cât aveți nevoie

Oamenii părăsesc tastatura, iar uneori nu se mai întorc. Suntem decizi să păstrăm datele atât timp cât sunt necesare pentru a vă îmbunătăți experiența de joc, iar dacă nu mai vreți contul, nu vă vom păstra datele.

În [2022](#), am anunțat că vom începe să eliminăm conturile care n-au mai fost active de ceva vreme și care n-au avut prea multă activitate de la bun început. De exemplu, acele conturi pe care nu s-a achiziționat nimic, pe care nu s-au jucat multe meciuri sau pe care nu s-a deblocat prea mult conținut. Din cauza inactivității lor, este clar că jocurile și experiențele noastre nu mai reprezintă un interes. Vrem să respectăm deciziile și confidențialitatea jucătorilor, ștergându-le datele. Acestea fiind spuse, barierele pentru restabilirea unui cont inactiv sunt puține și îi primim oricând înapoi pe acei jucători.

## Dreptul de a ști

Aveți dreptul de a ști ce informații avem despre voi. Pare ceva evident, dar, de multe ori, companiile vor ascunde datele voastre în spatele propriului vâl. Puteți să vă verificați datele oricând doriți. Așadar, dacă vreți să aflați ce știm despre voi, tot ce trebuie să faceți este să întrebați.

În 2022, am îndeplinit peste 292.000 de cereri făcute de jucători pentru a-și vedea datele, față de cele 200.000 de cereri de anul trecut. Aceasta este o funcție necesară numai în anumite regiuni, dar am pus-o la dispoziție pentru toți jucătorii de pe glob. Marea majoritate a datelor pe care le-am strâns sunt legate de gameplay-ul jucătorilor, acestea fiind deja disponibile în orice moment în cadrul clientului jocului.





# Îmbunătățirea interacțiunilor digitale cu dinamica jucătorilor

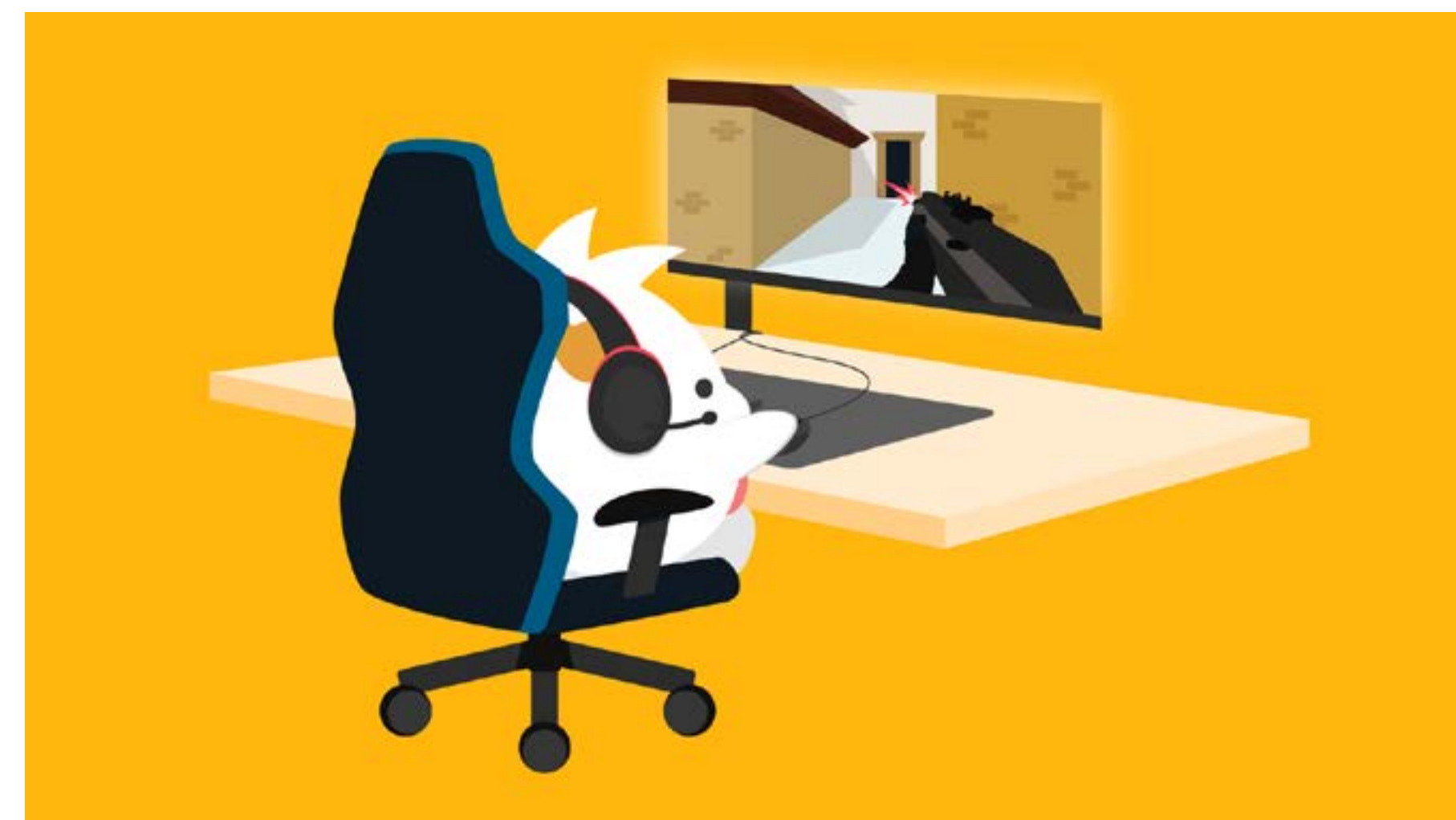
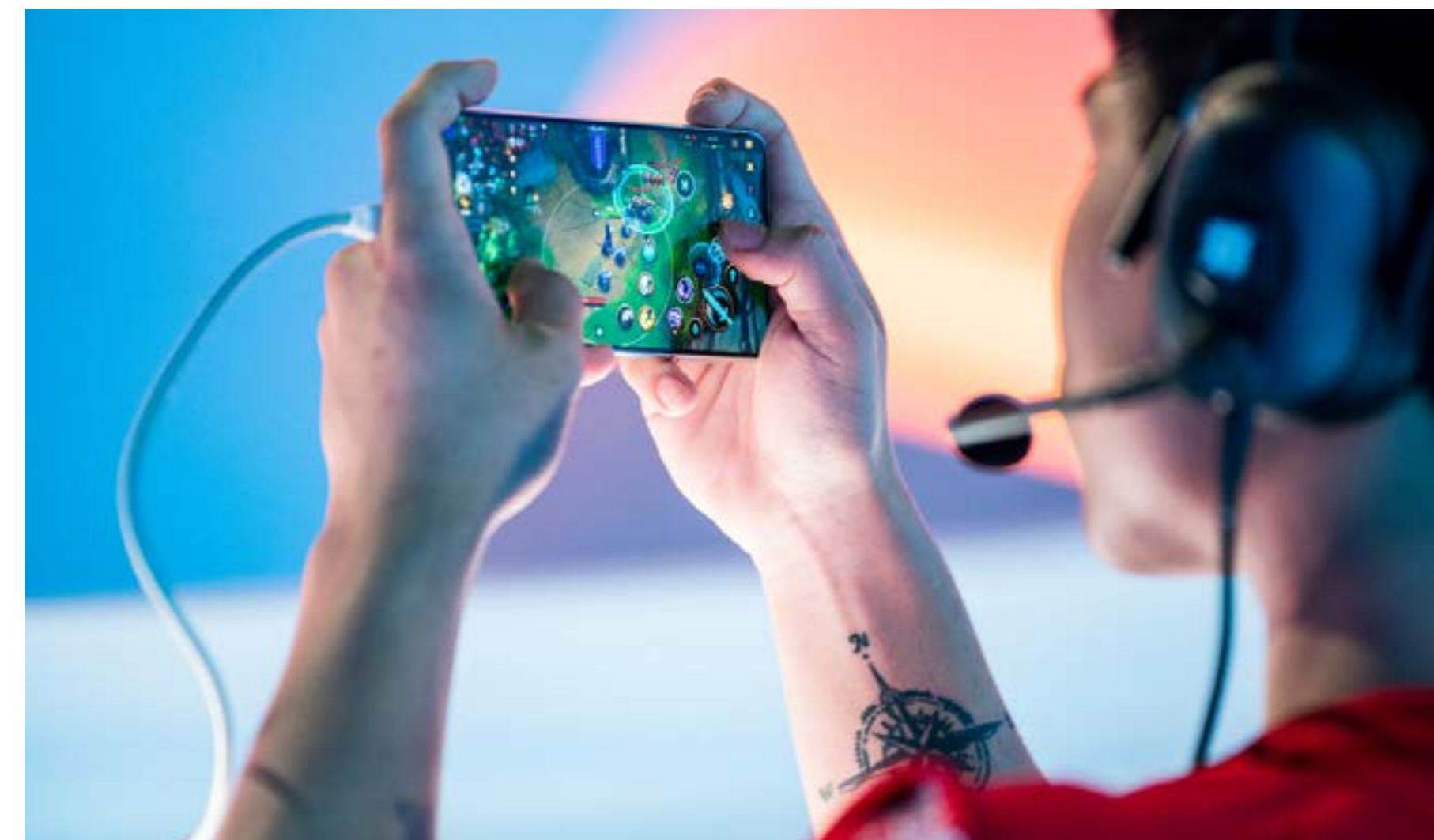
[Dinamica jucătorilor](#) ține de îmbunătățirea structurilor sociale ale jocurilor și comunităților online. E una dintre cele mai dificile provocări cu care se confruntă nu numai Riot, ci întreaga industrie de gaming. Știm că există probleme. Am văzut filmulețele, am auzit de la jucători despre comportamentul din jocurile noastre și l-am resimțit pe pielea noastră intrând în listele de așteptare. Deci ce facem în această privință?

În 2022, ne-am aliat cu [Ubisoft](#) ca să ne extindem capabilitățile de învățare automată. În jocurile noastre, învățarea automată și sistemele complexe și automate sunt cruciale pentru a crea comunități mai bune datorită scării la care operăm. Combinând setul nostru de date cu Ubisoft, accelerăm viteza cu care mașinăriile detectează și pedepsesc limbajul disruptiv.

În acest moment, învățarea automată are un impact asupra comunicării sub formă de text, dar în 2022 am lansat un program beta pentru evaluarea automată a vocii. Monitorizăm în mod activ rezultatele beta pentru a ne modera mai bine chat-ul audio din jocuri. Vom lansa aceste funcții în 2023.



Aceste caracteristici automate încep să-și facă simțită prezența. **Totalul rapoartelor a scăzut de la 2,9 mld. în 2021 la 2,4 mld. în 2022**, ceea ce înseamnă că limbajele dăunătoare și comportamentele lipsite de fairplay sunt captate de sistemele automate de detectare înainte ca acestea să aibă un impact asupra gameplay-ului, declanșând un raport.







Suntem mândri de munca realizată de noi și de jucători în 2022, dar, ca și Viktor, **trebuie să ne motivăm constant ca să evoluăm** și să coordonăm industria de astăzi și pe cea de mâine.



Când privim spre generația viitoare de dezvoltatori de jocuri, minți creative și Rioteri, vrem să oferim mai multe oportunități comunităților defavorizate, cât și să contribuim la a face din industria de gaming un loc sigur și corect pentru toată lumea. Vrem să ne facem treaba ca să ne asigurăm că generațiile viitoare știu că există un loc pentru ele în gaming și în mediul offline.





# SoLa Technology and Entrepreneurship Center

În august, [SoLa Technology and Entrepreneurship Center, susținut de Riot Games](#), a avut marea deschidere. Centrul oferă educație tehnologică gratuită comunității din sudul Los Angelesului.

Finanțat în mare parte printr-o donație în valoare de 2,25 milioane USD din partea Riot, centrul întins pe o suprafață de 1.200 de metri pătrați are o arenă eSports, un laborator de robotică, căști VR și un studio de muzică. În fiecare an, peste 1.000 de studenți interacționează cu programarea și beneficiază de oportunități de explorare a carierei în eSports, animație, design grafic, programare și crearea de conținut digital – toate acestea fiind gratuite.

Centrul are menirea de a inspira și a dezvolta următoarea generație de dezvoltatori de jocuri, jucători eSports, profesioniști în domeniul tehnologic, lideri și antreprenori afroamericani și latinoamericani.



***Riot Games este partenerul pentru misiuni pe care orice organizație nonprofit ar visa să-l aibă. Fără îndrumarea tehnică, colaborarea și asistența lor, SoLa Technology and Entrepreneurship Center nu ar fi fost creat niciodată. Liderii și angajații Riot ni s-au alăturat cu adevărat în această călătorie de a instrui și a inspira o nouă generație de lideri și profesioniști afroamericani și latinoamericani în domeniile de tehnologie și divertisment din sudul LA-ului. În numele fundației SoLa I CAN, al sutelor noastre de studenți și al familiilor acestora, vă mulțumim!"***

Daniel Rosove

Director pentru parteneriate de impact al SoLa Impact







# Investirea în comunitate

## Game Changers VALORANT Champions Tour (VCT)

Primul campionat global Game Changers din cadrul VCT 2022 a devenit cel mai urmărit turneu VALORANT pentru femei de până acum și al doilea cel mai urmărit eveniment de eSports de până acum. Inițiativa Game Changers, care a început în 2021, a fost finanțată cu scopul de a dezvolta noi oportunități și de a crea expunere pentru femeile care doresc să participe la eSports VALORANT printr-o combinație de evenimente comunitare și competiții de top. 2022 a marcat primul an în care cele mai bune echipe ale regiunilor s-au strâns într-un loc ca să concureze pentru primul trofeu al campionatului Game Changers din VCT.

## Programul dedicat imersiunii eSports

Programul Riot dedicat imersiunii eSports, în parteneriat cu Gaming "Cxmmunity" Co., este o programă educațională completă pentru eSports, adresată studenților slab reprezentați din S.U.A. eSports reprezintă de obicei un traseu specific pe care studenții vor să-l adopte din tinerețe. Ținând cont de asta, acest program prezintă gama variată de roluri cerute de eSports, de la producția evenimentelor, la dezvoltarea afacerii, la comunicații.

Lucrând în mod direct cu HBCU-urile, programul reușește să diversifice persoanele care aplică pentru eSports și să furnizeze educația crucială viitoarei generații de talente eSports. În primul an al programului, am lucrat exclusiv cu Johnson C. Smith University (JCSU). În 2022, am deschis programul pe scară mai largă pentru comunitatea HBCU, acceptând studenți de la Howard University, Oakwood University, Southern University A&M, Morehouse College, North Carolina Central University, JCSU și Hampton University.

## DEI Games Industry Summit

Riot s-a aliat cu Entertainment Software Association (ESA) ca să îi ajute să organizeze la campusul Riot din LA primul Summit DEI adresat întregii industriei. Întâlnirea de două zile a strâns liderii industriei din S.U.A. ca să colaboreze și să găsească idei pentru abordarea celor mai urgente provocări de azi pentru DEI. ESA a creat un spațiu care le-a permis liderilor să împărtășească practici, să învețe unul de la altul, să creeze pași care pot fi puși în practică pentru a-ți întări organizațiile și să urmeze niște etape pozitive spre crearea unui impact de durată pentru industria de jocuri.

## Provocarea deschisă de inovare IDEO

Ne-am aliat cu [IDEO](#), [Joan Ganz Cooney Center](#) și [Fair Play Alliance](#) (FPA) ca să organizăm o provocare deschisă de inovare și design la care au fost invitați participanți pentru a veni cu noi perspective și idei care au obiectivul de a crea spații digitale de incluziune în care putem fi cu adevărat noi înșine ca și persoane. Această provocare a fost inspirată de munca în derulare pe care o face FPA cu privire la designul pentru [prosperarea digitală](#) din spațiile digitale de gaming. Per total, provocarea a primit 179 de propuneri din 40 de țări, unde [primele 10](#) primesc granturi care variază între 5.000 USD și 50.000 USD pentru a aduce ideile la viață.

## SELECȚII DE IMPACT SOCIAL

→ Jucătorii au strâns **15,6 mil. USD** pentru Fondul pentru impact social în 2022

→ În S.U.A., aproape 2.000 de Rioteri au donat peste **331.000 USD**, sumă pe care Riot a egalat-o prin intermediul programului de egalare pentru un total de peste **694.000 USD**.

→ Rioterii au strâns peste **64.000 USD** pentru "People Concern" prin intermediul Vânzării de prăjituri în scop caritabil și Vânzării de diverse lucruri.

→ **60 de studente** au participat la programul de internship de vară "Girls Who Code".





## Donații în tehnologie

Tehnologia se schimbă constant și foarte repede. Ca să ne îndeplinim rolul de a remedia diviziunea digitală, departamentul de IT al Riot donează cele mai bune echipamente studenților care au nevoie de ele. În 2022, am reușit să distribuim un total de 694 de computere care includ computere MacBook Pro, iMac-uri, laptopuri tip PC și unități PC. Acestea au ajuns în trei licee și la nouă organizații nonprofit care lucrează pentru a furniza un acces mai bun la tehnologie și educație STEAM pentru comunitățile cu puține resurse din țară.



**Tehnologia furnizată de Riot Games a fost de neprețuit pentru studenții de la USC Hybrid High. Donația Riot de computere MacBook Pro a făcut posibile proiecte precum "Tezele pentru creație ale elevilor din ultimul an" care includ profilul blocului unei studente din Leimert Park și un proiect făcut de un alt student despre reprezentarea Latinx în industria de jocuri video."**

Sarah Batizy, director adjunct pentru viața elevilor  
USC Hybrid High College Prep

## Granturi pentru corectitudine rasială

Începând cu 2020, Fondul Riot Games pentru impact social a început programul "Granturi pentru corectitudine rasială" ca parte a angajamentului Riot de a ajuta îmbunătățirea corectitudinii rasiale în S.U.A. Printre foștii beneficiari se numără ACLU Foundation, Innocence Project, ColorStack și Gameheads.

Grantul de 200.000 USD din acest an a mers către Recidiviz, o organizație nonprofit care este dedicată să se ocupe de dreptatea socială și penală cu ajutorul unei echipe de tehnologi care le furnizează date mai bune celor care iau decizii, astfel încât să genereze rezultate mai echitabile în spețele penale. Beneficiarii noștri de granturi primesc și sprijinul Riot de-a lungul anului, de la Riot Noir care își dedică timpul echipei de IT și donând laptopuri, la echipa de eSports global care donează bilete pentru Campionatul Mondial de League of Legends.



**Riot Games a fost unul dintre cei mai apreciați parteneri de la începutul parteneriatului nostru din 2021. Mulțumită contribuțiilor sale, în special al celor din partea Riot Noir, în 2022 am putut să ne mărim echipa angajând un manager al comunității și un manager de marketing și comunicații. Datorită acestui lucru, am putut să ne sporim sprijinul pentru membrii noștri și să dăm lumii de știre cu privire la munca noastră grozavă, rezultând în creșterea numărului nostru de membri cu peste 2.000 în 2022. Suntem recunoscători pentru impactul avut de Riot Games asupra misiunii noastre și de abia așteptăm să mai lucrăm împreună."**

Jehron Petty  
Fondator și director general, ColorStack

## Fondatorii slab reprezentați

În 2020, Riot a creat [programul fondatorilor slab reprezentați \(URF\)](#) pentru a investi în programe start-up ale fondatorilor slab reprezentați din comunitatea de gaming. Inițial am dedicat 10 milioane de USD la începutul programului, iar în 2022 ne-am decis să continuăm URF drept componentă a portofoliului Riot de investiții globale. În prezent, avem o compoziție de 15 studiouri de jocuri care lucrează din greu pentru a crea o multitudine de aventuri și experiențe.

### COMPANII ÎN CARE AM INVESTIT ÎN 2022:

[→ Everlight](#)

[→ Incredible Dream](#)

[→ NuChallenger](#)

[→ UMA](#)

[→ Wicked Saints Studios](#)

[→ Last Gameboard](#) (reinvestit)

[→ The MIX Games](#) (reinvestit)

[→ Twin Drums](#) (reinvestit)





# Sustenabilitate

Suntem decizi să înțelegem mai bine și să reducem emisiile de carbon generate de operațiunile și de lanțul de aprovizionare din toată lumea. Când am furnizat o oportunitate pentru jucători să distribuie bani din Fondul Riot Games pentru impact social către cauzele de care le pasă, mulți jucători au votat pentru organizații dedicate încălzirii globale precum World Wildlife Foundation, Borneo Project, Rainforest Rescue și Cultiva. Din cele 6,2 milioane de USD alocate pentru campania de votare pentru organizații caritabile din 2022, aproximativ 1,5 milioane de USD au mers către organizațiile selectate de jucători care se luptă cu încălzirea globală.

În 2022, am petrecut timp desfășurând cercetări aprofundate și calculând primul nostru inventar al emisiilor de gaze cu efect de seră (GES), folosind datele din 2021. Acest inventar o să ne ajute să înțelegem care sunt emisiile noastre din domeniile 1-3, de unde provin și cum le putem reduce, ca să stabilim apoi oportunitățile adecvate pentru cea mai bună soluție de viitor. Rezultatele sunt următoarele:

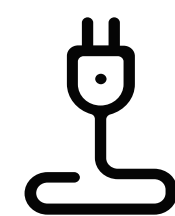
## Care sunt bazele GES?

Emisiile includ dioxid de carbon (CO<sub>2</sub>) și multe alte gaze, printre care și unele care au un impact major și de durată asupra climei. Protocolul GES stabilește un cadru standardizat, cuprinzător și global de măsurare și raportare pentru companiile din sectorul privat și cel public.



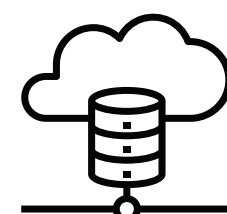
**EMISIILE DIN DOMENIUL 1** sunt emisii directe legate de combustibilii sau lichidele de răcire folosite pentru orice loc de muncă sau centru de date deținut sau închiriat.

**1.735 tone echivalent CO<sub>2</sub>**



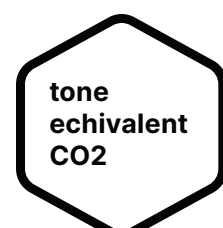
**EMISIILE DIN DOMENIUL 2** țin de energia cumpărată (de obicei electricitate) de la un furnizor pentru a alimenta orice loc de muncă sau centru de date deținut sau închiriat de companie.

**6.907 tone echivalent CO<sub>2</sub>**



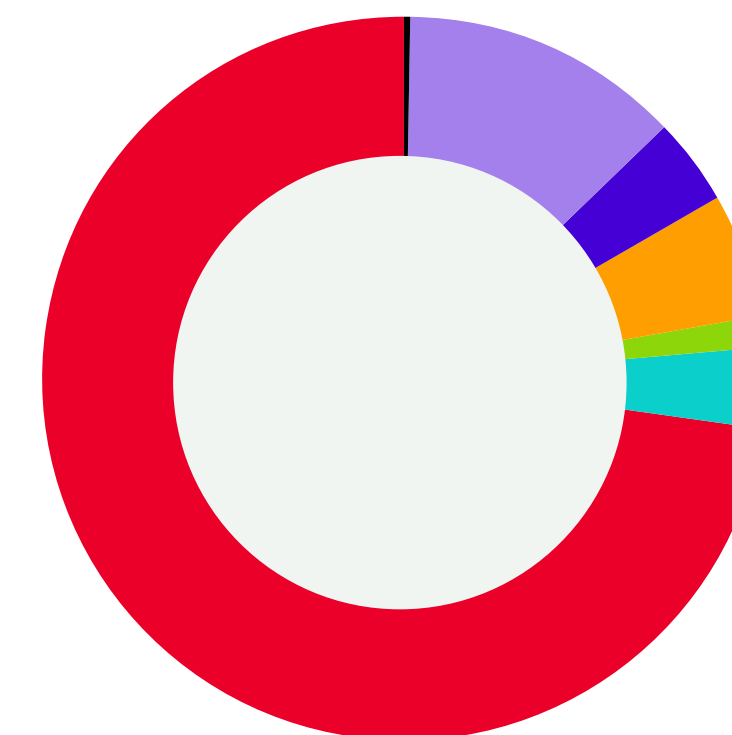
**EMISIILE DIN DOMENIUL 3** sunt emisii în amonte și în aval. Acestea sunt în general toate emisiile care țin de operațiunile companiei, precum achiziționarea de bunuri și servicii, călătoriile de afaceri și, de exemplu, folosirea cloud-ului public.

**92.369 tone echivalent CO<sub>2</sub>**

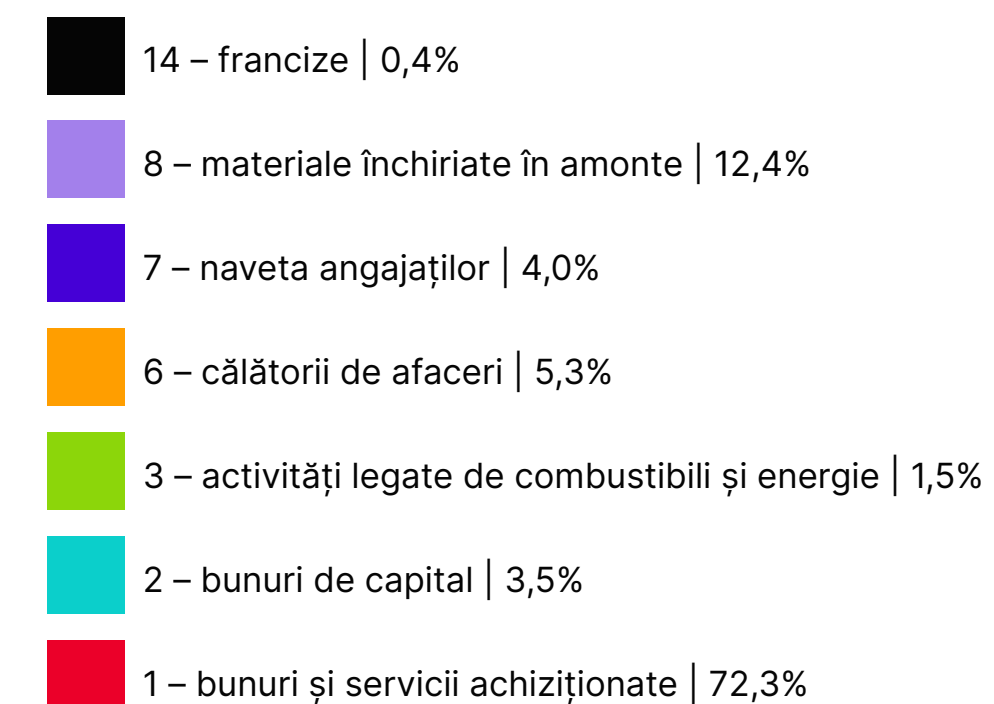


**TOTAL EMISII GES PENTRU 2021 = 101.011 tone echivalent CO<sub>2</sub>**

Deoarece emisiile din domeniul 3 reprezintă cea mai mare parte a amprentei noastre de carbon, le-am defalcat pe categorii specifice.



## EMISIILE DIN DOMENIUL 3 DUPĂ CATEGORIE



## Deci ce facem în continuare?

Acum că am stabilit baza pentru emisiile de GES, începem să stabilim obiective pentru reducerea emisiilor și pentru identificarea măsurilor pe care le poate face Riot pentru a atinge acele obiective. Încă suntem în procesul de evaluare al obiectivelor noastre de sustenabilitate și avem nevoie de mai mult timp ca să ne ajustăm modelul operațional și relațiile din cadrul lanțului de aprovizionare. Știm că progresul nu va fi niciodată ca o linie dreaptă, dar suntem decizi să raportăm an după an aceste date și progresul nostru.





# Pe parcursul acestui raport și prin istoricul general al Riot, singura constantă este să încercăm să **ne satisfacem jucătorii.**



Această mantra stă la baza tuturor deciziilor pe care le luăm ca și companie, iar ea ne ajută să ajungem într-un viitor mai bun pentru gaming. Și suntem norocoși că nu trebuie să facem asta singuri. Lucrând cu parteneri care au aceleași obiective și care ne ajută să avem un impact în toată lumea, Riot poate contribui ca timpul și banii jucătorilor să ajungă la cauzele care au cea mai mare nevoie.

Dacă ați citit până aici, nu mai e un secret: totul se rezumă din nou la jucători. Nu am fi putut să oferim ajutoare pentru situațiile de criză, să egalăm donațiile către organizațiile caritabile din lume sau să ne prezentăm în fiecare zi la muncă în cea mai bună formă dacă nu ar exista milioanele de oameni de pe glob care își petrec timpul obținând viziune în junglă, încercând să planteze în zona B, folosind numai

Damacia în LoR și reîncărcând aurul în exces ca să-și facă carry-ul de trei stele.

## **Pentru oamenii care joacă jocurile noastre, vă mulțumim.**

Riot, ca și companie, este dedicată vouă. Toată munca pe care o depunem aici are ca obiectiv crearea unui Riot mai incluziv, mai sustenabil și mai generos, lucruri care ne motivează să creăm jocuri mai bune și care au un impact mai mare asupra lumii de acum și pentru generațiile viitoare.





**PARTENERII COMPANIEI**

[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](#)





# RAPORTUL ANUAL DE IMPACT DIN 2022

RIOT GAMES

