



RELATÓRIO ANUAL DE IMPACTO DE 2022





UMA MENSAGEM DOS NOSSOS LÍDERES

Os jogadores são a força motriz por trás de tudo o que fazemos

Nossa capacidade de oferecer jogos e experiências que repercutem intensamente nas comunidades de todas as partes do globo se deve exclusivamente aos Rioters, que ultrapassam os limites do que é possível para aprimorar a experiência dos jogadores. Os jogos têm o poder de gerar impactos reais e duradouros no mundo ao nosso redor. Por isso, é importante sempre nos esforçarmos para melhorar e, ao mesmo tempo, preservarmos a missão que torna a Riot um lugar único.

Como empresa, acreditamos que temos uma responsabilidade para com jogadores e Rioters. Para cumpri-la, apoiamos nossas comunidades locais por meio de eventos beneficentes, que doam milhões de dólares de jogadores ao Fundo de Impacto Social da Riot Games, e nos mobilizamos quando uma crise humanitária grave ocorre. Pelo mesmo motivo, somos uma empresa na qual todos os Rioters contribuem para o ambiente, de modo que cada

jogador e Rioter sintam-se ouvido, visto, valorizado e respeitado. Além disso, exploramos nossas diferentes perspectivas e experiências culturais para criar Campeões e Agentes autênticos para nossos títulos. Também é a razão pela qual abrimos portas e investimos em talentos que tradicionalmente não tiveram acesso à indústria de jogos e entretenimento. Assim, garantimos que a próxima geração de líderes da indústria de jogos represente o mundo em que vivemos.

Desenvolver a cultura e causar um impacto global é uma grande tarefa. Não é o resultado de apenas uma pessoa ou grupo, mas sim de jogadores, parceiros e Rioters trabalhando em equipe. Temos muita sorte por fazer parte desta comunidade incrível dos jogos, uma indústria que abrange diferentes vivências humanas do mundo todo e permite que criemos conexões verdadeiras.

Nossas equipes têm o objetivo em comum de criar um futuro mais inclusivo, diverso e globalmente impactante para os jogos.

Quando a Riot começou a compartilhar esses relatórios em 2019, ser transparente era algo que demandava esforço. Transparente com nossos dados, os programas que estavam sendo criados e nosso progresso em todos os setores a empresa. Nos anos seguintes, nosso trabalho evoluiu, mas uma característica inata da evolução é que ela nunca acaba de verdade. Todos os anos, o objetivo deste relatório é mostrar nosso progresso em busca de um mundo e futuro melhor para a Riot, para a indústria dos jogos e para nossos jogadores.



Patty Dingle
Diretora-geral de
Diversidade e Inclusão



Jeffrey Burrell
Diretor-geral de
Impacto Social



Índice

⁰¹ **PESSOAS** 04

Os números 05

Recrutamento 07

Benefícios 09

⁰² **SUPORTE** 10

Grupos de Inclusão Rioter (RIGs) 11

Fundo de Impacto Social 12

Impacto dos Rioters 13

⁰³ **EXPERIÊNCIA DOS JOGADORES DO MUNDO TODO** 16

Representatividade nos jogos 17

Experiências dentro dos jogos 21

Inclusão nos jogos 22

Confiança e segurança 23

⁰⁴ **PRÓXIMA GERAÇÃO** 25

Investindo na comunidade 27

Sustentabilidade 29



Nós estamos crescendo rápido, como a bola de neve do Willump rolando por Freljord.

Nossas equipes dobraram de tamanho desde 2019. Passamos de um jogo para cinco. Proporcionamos mais competições de Esports para mais fãs apaixonados em todo o mundo. Criamos uma divisão de entretenimento, que apresentou aos jogadores Arcane, nossa primeira série de TV.

E essas são apenas as mudanças que apresentamos ao nosso público. Por trás das cortinas, continuamos cultivando

um espaço em que os Rioters podem expressar-se autenticamente no trabalho (suas identidades, perspectivas, estilos e artes) para fomentar a inclusão, resolver desafios e proporcionar experiências incríveis para jogadores do mundo inteiro. Essas conquistas não teriam sido possíveis sem as iniciativas e transformações internas que impulsionaram a cultura da Riot e, ao mesmo tempo, preservaram os valores que tornaram a empresa especial em primeiro lugar.

RECONHECIMENTOS

- [Certificada pelo Human Rights Campaign \(Campanha de Direitos Humanos, em português\) – pontuação 100](#)
- [Great Place to Work \(Ótimo local para se trabalhar, em português\) – certificada com 95% de aprovação dos Rioters I](#)
- Classificada em 36º na [Lista de Melhores Locais para Pais Trabalharem](#)
- Nomeada na [Lista de Melhores Locais para Trabalhar com Tecnologia na Irlanda](#)





OS NÚMEROS

Mulheres Rioters

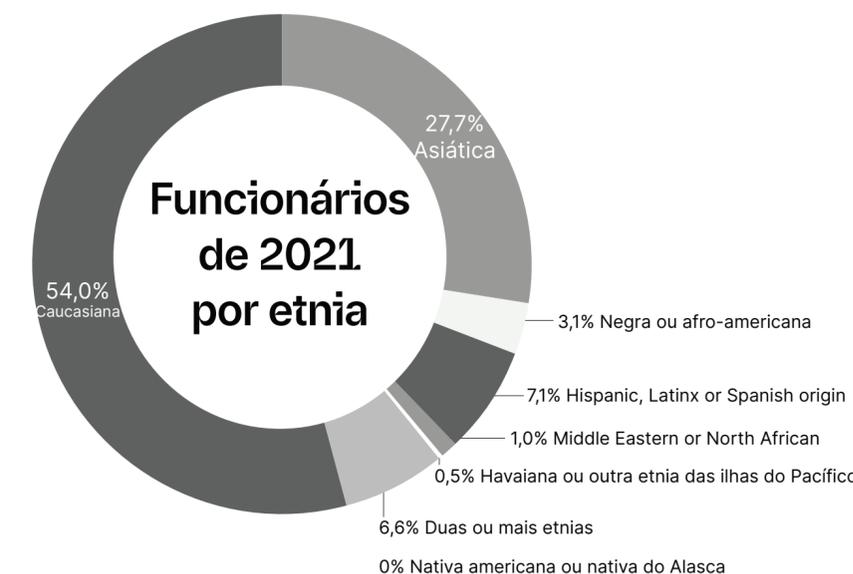
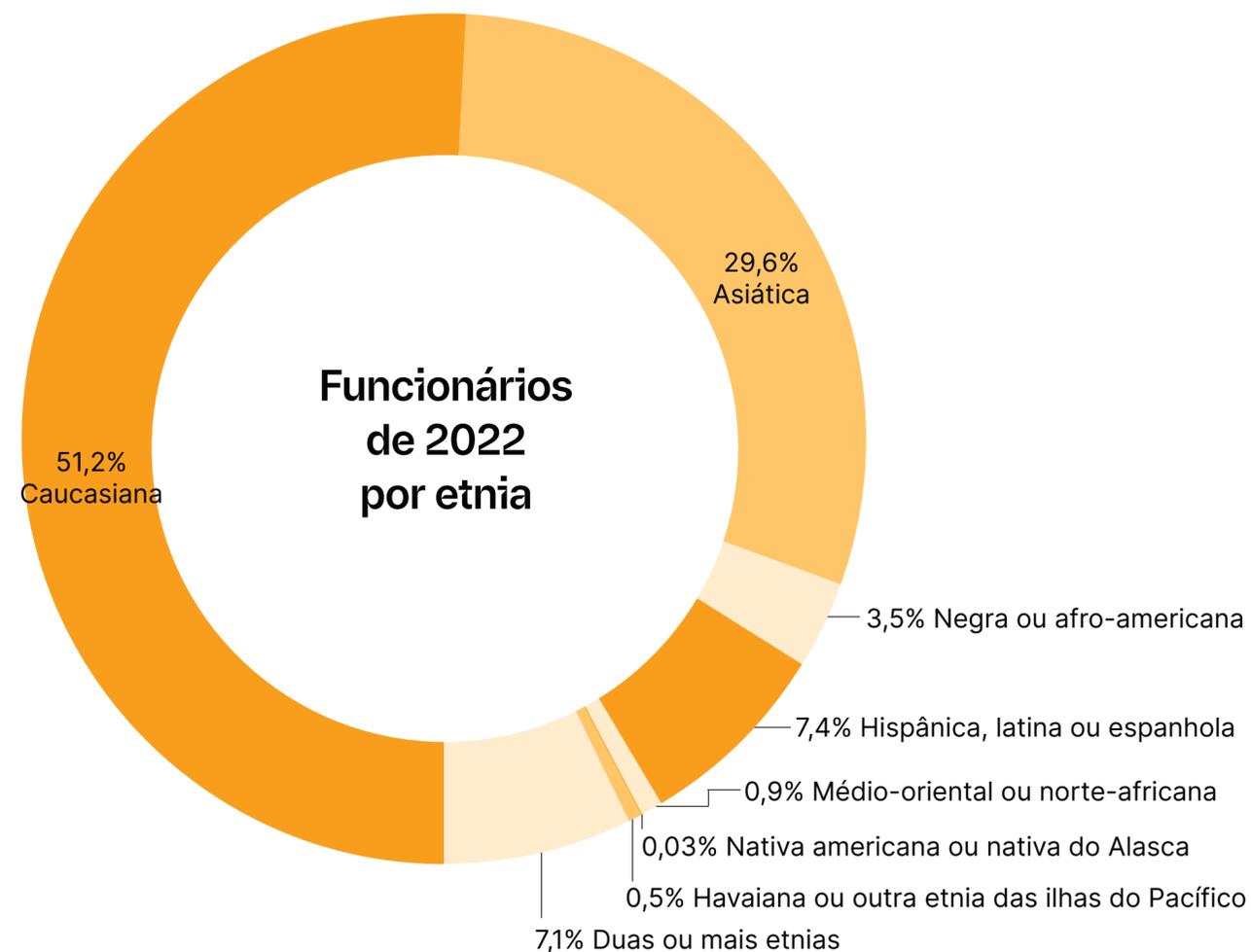


Mulheres = mulher, mulher cisgênero, mulher transgênero

Minorias sub-representadas nos EUA



Minoria sub-representada (URM) = Negra ou afro-americana; hispânica; latina ou de origem espanhola; nativa americana ou nativa do Alasca; nativa havaiana ou outra etnia das ilhas do Pacífico; e duas ou mais etnias nos EUA.





Panorâmica

Quando embarcamos nessa jornada para melhorar a representatividade nos jogos e sermos transparentes quanto ao nosso progresso, sabíamos que seria longa. À medida que crescemos nos últimos anos, ampliamos a porcentagem de mulheres e minorias sub-representadas em cargos de gestão e de liderança, bem como na Riot como um todo.

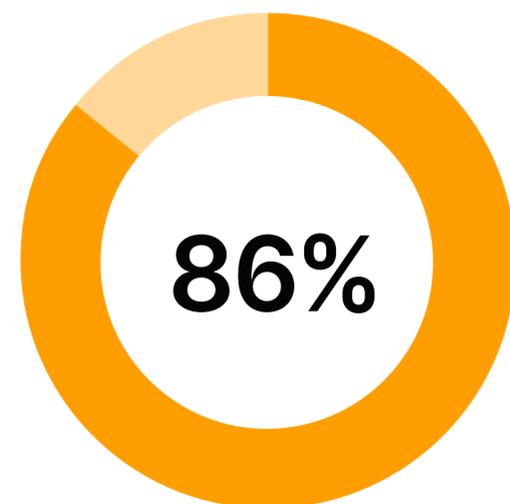
Nos Estados Unidos, a porcentagem de minorias sub-representadas aumentou em todas as categorias da força de trabalho da Riot em 2022. Ao monitorar essas categorias ano a ano, conseguimos entender se nossos esforços de D&I estão sendo eficientes em promover a inclusão – e fazemos melhorias caso não estejam. Ainda que alguns saltos em crescimento tenham ocorrido, desejamos ir mais além. Em 2023, vamos trabalhar com parceiros novos e antigos focados em recrutamento para ajudar a multiplicar a diversidade entre os candidatos a vagas na Riot. Também continuaremos aperfeiçoando nossa estratégia de gestão de pessoas para o recrutamento, a retenção e o envolvimento de funcionários, de modo que todo mundo que entre pelas nossas portas tenha oportunidades para crescer e se desenvolver.

Em 2022, a Riot introduziu uma nova funcionalidade nos nossos sistemas para que os Rioters nos EUA pudessem indicar voluntariamente sua orientação sexual e ampliou as opções para o autopreenchimento de identidade de gênero. As respostas opcionais vão nos ajudar a medir melhor o engajamento de comunidades de Rioters específicas e a coletar dados detalhados e importantes sobre a composição da nossa força de trabalho. Compartilharemos mais informações a respeito desse assunto no relatório de 2023 assim que tivermos acumulado os dados de um ano inteiro.

Pontuação do Índice de Inclusão

Todos os anos, realizamos duas pesquisas internas na Riot como parte da Pesquisa Global da Riot (GRS). A GRS é nossa maneira de avaliar a opinião dos Rioters sobre o que a Riot está fazendo bem e em que precisa oferecer mais suporte no futuro. A pesquisa pede para que os Rioters respondam a afirmações como: “Me sinto pessoalmente incluído(a) na Riot” e “Posso compartilhar minhas opiniões, reflexões e perspectivas (sobre o trabalho ou outros assuntos) sem me sentir julgado(a) por outros Rioters.”

Essas respostas nos ajudam a descobrir nossa pontuação de inclusão, que é a principal métrica que utilizamos para avaliar nossos esforços em cultivar a sensação de pertencimento de todos os Rioters. Caso a pontuação do índice identifique falhas na experiência de inclusão de funcionários da Riot, colaboramos diretamente com líderes da unidade de negócios para criar e implementar planos de ação de D&I adaptados a essas equipes.



Pontuação do Índice de Inclusão





Equidade salarial

Queremos que os Rioters se sintam confiantes em relação aos próprios salários.

Para reforçar a justiça e a consistência na gestão do desempenho dos nossos funcionários, uma equipe diversa e multidisciplinar revisa as principais classificações de desempenho anuais para garantir que haja equidade em todos os grupos da Riot. Além disso, a empresa tem uma parceria contínua com uma terceirizada especialista para realizar análises abrangentes de equidade salarial várias vezes por ano. Este processo utiliza uma variedade de verificações para analisar se, em comparação a todos os Rioters, os resultados de remuneração e promoção para mulheres e minorias sub-representadas são justos.



Com base nos resultados dessas análises, estamos certos de que **não há diferenças estatisticamente significativas nos salários e nas promoções das pessoas desses grupos.**



Recrutamento de parcerias e maior representatividade

A Riot de hoje é responsável pela Riot do futuro. Por ser uma empresa de jogos de grande porte, acreditamos que ela tem o dever de fomentar uma indústria mais inclusiva, que acolhe pessoas de todas as origens e experiências, e o primeiro passo para isso é proporcionar maior acesso a oportunidades através da combinação de esforços internos e parcerias externas.

Gaming 'Cxmmunity' Co.

Em 2022, viramos parceiros da Gaming 'Cxmmunity' Co., uma organização sem fins lucrativos que cria oportunidades de desenvolvimento de mão de obra igualitárias nas indústrias de Esports e jogos para as comunidades negra, indígena e não branca (BIPOC). O foco da nossa parceria é a realização de oficinas virtuais, o oferecimento de estágios remunerados e a busca por candidatos na rede de estudantes da Cxmmunity.

Quando o Mundial passou por Atlanta, na Geórgia, Riot Games, Gaming 'Cxmmunity' Co. e Cxmmunity Media realizaram

"The KickBack" ("O Contragolpe", em português), um evento de dois dias para estudantes sub-representados do ensino médio e de faculdades e universidades historicamente negras (Historically Black College and Universities, ou HBCUs, pela sigla em inglês).

Durante o evento, Rioters negros compartilharam as experiências deles na indústria, como funcionários da Riot, e deram conselhos de carreira gerais aos estudantes. Ao proporcionar inspiração, conexão e experiências de Rioters, visamos eliminar alguns dos obstáculos que estudantes negros enfrentam ao cogitar um futuro na indústria dos jogos.



"Os Rioters fizeram o possível e o impossível ao assumir um compromisso com nossas HBCUs e outros públicos diversos de estudantes. Somando as oficinas mensais e os bate-papos, nossos alunos expressaram muita gratidão pelo tempo e conhecimento que a Riot compartilhou com eles. A história que mais gosto de contar aconteceu durante The Kickback: os recrutadores e gerentes de contratação da Riot ajudaram os estudantes a revisar o próprio currículo individualmente, de um para um."

Julian Fitzgerald, Diretor Executivo da Cxmmunity



Durante a Out & Equal 2022, Rioters de D&I, Gestão de Pessoas e RIGs se conectaram com líderes para compartilhar práticas recomendadas para melhorar a experiência de pessoas LGBTQ+ no local de trabalho.

THE KICKBACK

- + 1 mil participantes
- 230 alunos de HBCUs de 10 instituições de ensino compareceram
- 1,3 milhão de visualizações únicas na transmissão ao vivo
- \$10 mil dólares em bolsas de estudo concedidas através de exposições do League of Legends e do VALORANT



Membros do Riot Noir participaram do Afrotech para conversar sobre cultura negra, tecnologia e inovação e para recrutar candidatos para vagas abertas, incluindo engenheiros de controle de qualidade e de software.



BENEFÍCIOS

Os Rioters podem contar conosco onde quer que estejam.

Embora nossos benefícios variem dependendo do país e da região, nosso objetivo é providenciar opções abrangentes e consistentes que permitem que os Rioters optem por planos e serviços que atendam às necessidades deles.

Além de assistência médica, benefícios de aposentadoria e uma política de folgas remuneradas abertas, abaixo estão algumas opções novas que oferecemos para os Rioters estadunidenses em 2022:

Cuidados com a família

 Mais assistência médica reprodutiva, incluindo despesas de viagens para outro estado e possíveis serviços de realocação para quaisquer pessoas que precisem de suporte adicional fora do próprio estado.

 Mais benefícios de fertilidade, adoção e maternidade de substituição por meio da [Kindbody](#) e outros recursos complementares para oferecer um suporte completo.

LGBTQ+

 Mais benefícios de orientação médica relacionada à comunidade LGBTQ+ para todos os Rioters e seus familiares que façam parte dela

Repouso e Rejuvenescimento

 A Riot implementou, pela primeira vez, um programa sabático remunerado que dá de 2 a 6 meses de folga aos Rioters empregados há pelo menos 7 anos. Dos Rioters elegíveis, 14,6% aderiu ao programa em 2022.

Bem-estar e suporte local

 Adicionamos nossa primeira academia local para Rioters e prestadores de serviços, incluindo equipamentos modernos para treino aeróbico, musculação e CrossFit, assim como pistolas massageadoras e outras comodidades.

 Fornecemos uma assinatura anual gratuita da [Inner Dimension TV](#), uma nova plataforma de mindfulness (atenção plena), a Rioters e prestadores de serviços..

Doações equiparadas

 Acionamos o programa que dobra doações várias vezes em 2022 para que os Rioters pudessem ajudar mais as causas que são importantes para eles, incluindo trabalhos humanitários na Europa Oriental, direitos reprodutivos, auxílio para tragédias e comemoração e educação relacionadas à comunidade LGBTQ+.

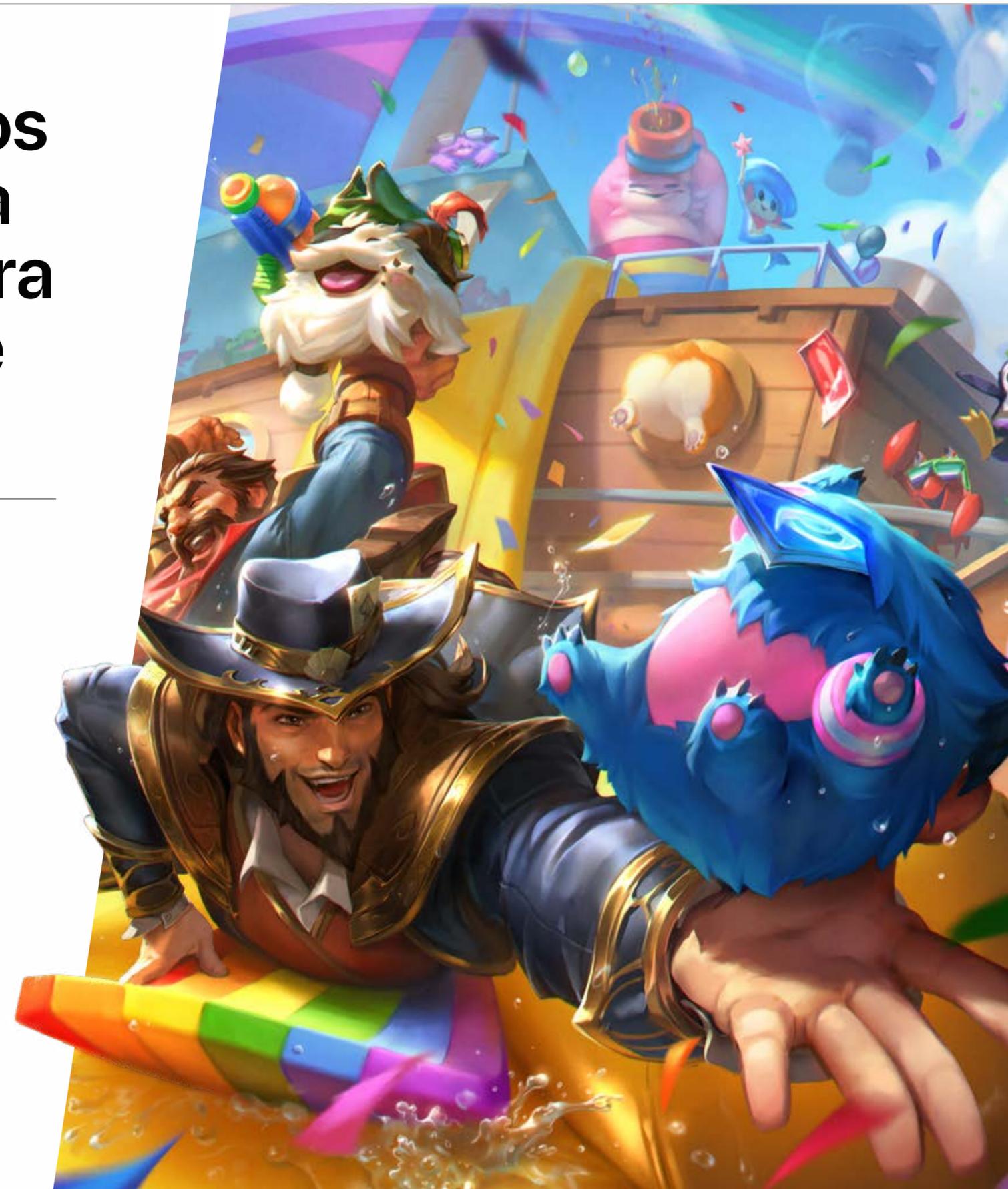


SUPORTE

A comunidade que cultivamos na Riot tem um efeito auréola nas comunidades globais para as quais oferecemos suporte e servimos.



Quando nos juntamos a nossas equipes, unimos o mosaico de culturas que compõem a Riot Games e ditamos o tom das nossas ações no mundo durante tempos de incerteza. Grande parte da nossa cultura é centrada nos comportamentos e princípios que seguimos fielmente (eles constituem o lado mais humano do nosso trabalho), construindo confiança, cultivando empatia e inspirando outras pessoas. Isso leva a como investimos nas comunidades que apoiam nossos jogos em todo o mundo.





Grupos de Inclusão Rioter (RIGs)

Baseados em identidades e vivências em comum, os Grupos de Inclusão Rioter (RIGs) são os grupos de gestão de funcionários da empresa que ajudam os Rioters a construir um sentimento de pertencimento, aprimorar os desenvolvimentos pessoal e profissional e apoiar a estratégia de D&I. Embora os RIGs proporcionem um espaço para funcionários que tenham experiências de vida em comum, eles acolhem todos os Rioters, independentemente de identidade ou afiliação de comunidade, para encorajar aliados a apoiar melhor a comunidade de modo geral. Os RIGs organizam eventos da comunidade com parceiros externos, criam programas educacionais com foco em inclusão e colaboram com nossa equipe de D&I e Rioters da região para ajudarem as equipes dos jogos a garantir que nosso conteúdo representa autenticamente as comunidades deles.



“A Riot e o Unidos foram incrivelmente atenciosos com nossa equipe, provendo não apenas fundos para nossas necessidades, mas também orientação, suporte e comunidade dentro do ecossistema da Riot. Os funcionários da Riot mostram uma paixão enorme pelo trabalho que fazemos na Latinx in Gaming. Graças à ajuda da Riot e ao pessoal maravilhoso com que colaboramos da empresa, nós conseguimos fornecer os recursos necessários para preencher as lacunas que costumam impedir pessoas marginalizadas de entrarem no mundo dos jogos. Nossa parceria com a Riot é valiosa, pois, além de nos financiar, ela se importa com o impacto que causa do começo ao fim.”

Cristina Amaya

Presidente e Cofundadora da Latinx in Gaming

Comunidades regionais

Os RIGs sempre estiveram disponíveis para todos os funcionários da Riot, independentemente do escritório em que trabalham ou da comunidade que representam, porém, em 2022, começamos a expandir oficialmente a presença destes grupos para mais regiões. O objetivo destes RIGs regionais é desenvolver melhores iniciativas de educação regionais que focam especificamente nos problemas enfrentados pelos Rioters daquela comunidade. Como os Rioters vêm das mais diversas origens e vivências, nós lançamos os grupos Riot Women e Rainbow Rioters no EMEA e na Ásia em 2022 para que nossos funcionários tenham mais chances de construir uma comunidade e conversar sobre diferenças, desafios e nuances de cada país.



**RAINBOW
RIOTERS**



NOIR





Toda a comunidade jogadora do VALORANT sabe que, às vezes, é importante jogar um rifle para um colega de equipe para vencer a rodada. É assim que as melhores equipes funcionam.

O [Fundo de Impacto Social da Riot Games](#) é o motor que impulsiona nossas doações beneficentes e permite que os jogadores sejam forças do bem nas comunidades do mundo inteiro. O Fundo de Impacto Social da Riot Games é uma entidade separada da Riot Games que nos permite fazer investimentos diretos em organizações globais que visam solucionar alguns dos problemas mais urgentes do mundo. Doar para instituições de caridade internacionais é um processo complexo, e esse modelo nos permite

ajudar organizações sem fins lucrativos que, além de criarem um impacto positivo em todos os lugares em que nossos jogadores vivem, também ajudam nas causas locais mais importantes para elas. Apoiar causas humanitárias, providenciar financiamento para organizações sem fins lucrativos que valem a pena e destinar o dinheiro dos jogadores para onde é mais necessário faz do Fundo de Impacto Social a arma secreta da Riot, servindo para causar um impacto real e duradouro.



Desde a criação do Fundo de Impacto Social em 2019, arrecadamos 47,9 milhões de dólares até o momento e apoiamos mais de 400 organizações sem fins lucrativos de 28 regiões.



IMPACTO DOS RIOTERS

AJUDA HUMANITÁRIA PARA A UCRÂNIA

Quando o conflito na Ucrânia estourou, a Riot entrou em ação imediatamente, oferecendo suporte aos refugiados na região. Nós [acionamos arrecadações de fundos no jogo](#) em todos os nossos títulos e, em apenas uma semana, a comunidade jogadora contribuiu com 4,4 milhões de dólares para o trabalho de socorro. A Riot adicionou mais 1 milhão para totalizar 5,4 milhões de dólares. Todo o dinheiro foi dividido entre três organizações sem fins lucrativos, a International Medical Corps, a Médicos Sem Fronteiras e a Cruz Vermelha Polonesa, que estão todas ajudando diretamente no trabalho humanitário na Europa Oriental.

AO LONGO DO ANO, Rioters do mundo todo continuaram procurando maneiras de fazer a diferença. Em maio, a Riot fundou a iniciativa “Aprendendo e integrando através dos jogos”, um programa educacional criado por dois Rioters poloneses, Wiktor C. e Grzegorz S., o qual utilizou jogos, arte e cosplays para ensinar às crianças ucranianas, que atualmente vivem na Polônia, a língua local a fim de ajudá-las a se integrarem melhor à nova comunidade e prepararem-se para o próximo ano letivo.

A Riot se uniu a dois parceiros da região para dar vida ao programa: Devils.one, uma organização de jogos e Esports que é especialista em planejar treinamentos em jogos e realizar programas educacionais, e a Materynka School, uma escola de Varsóvia para crianças e jovens de famílias ucranianas que emigraram para a Polônia. Terminado o curso de quatro meses em agosto, 95% das 100 crianças participantes foram aprovadas no teste de proficiência e puderam começar o novo ano letivo. A taxa média de aprovação na prova é 71%.

“*Como uma empresa global, podemos realizar mudanças positivas no mundo, mas isso depende de nós, os Rioters. Foi muito inspirador e tocante a rapidez com que a Riot transformou meu sonho em realidade. Riot é só um nome, mas são os Rioters, as pessoas apaixonadas que trabalham no mundo todo, que impulsionam a empresa e tornam-na incrível todos os dias.*” Wiktor C., cocriador da iniciativa “Aprendendo e integrando através dos jogos”

EM DEZEMBRO, um Rioter ucraniano liderou uma iniciativa para criar kits contra o frio para ucranianos que foram desalojados devido à guerra e estavam enfrentando um inverno rigoroso. Estes kits incluíam cobertores, roupas, mochilas e mais itens essenciais para encarar o frio.

NA IRLANDA, o Hypixel Studio da Riot utilizou o Fundo de Impacto Social da Riot Games para realocar, apoiar e abrigar 54 refugiados ucranianos na cidade Derry.

“*O compromisso inabalável e de longa data da Riot Games para com o International Medical Corps impactou significativamente nossa capacidade de estender a mão a pessoas extremamente necessitadas. Em áreas afligidas por desastres naturais, conflitos e doenças, a rapidez salva vidas e, muitas vezes, o suporte imediato da Riot Games ao longo desses anos acabou sendo um divisor de águas, permitindo que nós chegássemos até pessoas que, de outra forma, poderiam não receber assistência.*”
Rebecca Milner, Diretora de Impacto da International Medical Corps





IMPACTO DOS RIOTERS

Mês de Serviço Global

Nós devemos a empresa que somos hoje às pessoas que jogam nossos jogos. Dar suporte aos jogadores vai além de criar experiências de jogo que eles amam. Também envolve apoiar as comunidades locais, equiparar doações beneficentes, dedicar horas de trabalho voluntário e desenvolver programas que dão aos Rioters mais meios de retribuição.

Um destes programas é o [Mês de Serviço Global](#). Nos últimos sete anos, os Rioters se reuniram no verão para fazer trabalho voluntário em instituições beneficentes e liderar projetos em comunidades locais. Este ano, os Rioters do mundo inteiro se superaram para retribuir.

Como as restrições provocadas pela Covid haviam sido suspensas na maioria dos países, os Rioters puderam se reunir pessoalmente para dez eventos nos nossos escritórios em Los Angeles, St. Louis, São Paulo, Hong Kong, Seul, Cidade do México, Xangai e Singapura. Desde orientar estudantes locais, abastecer bancos de alimentos comunitários a limpar uma praia, cada escritório escolheu apoiar uma causa, e os voluntários entraram em ação.



Em agosto de 2022, a Riot Games convidou 16 dos nossos jovens beneficiários e os cuidadores deles ao escritório para participarem da Career Discovery Workshop (Oficina de Descoberta de Carreira, em português). Eles deram uma olhada no que a Riot faz e entenderam melhor os diferentes caminhos de carreira disponíveis na indústria de jogos. No geral, foi uma experiência enriquecedora e empolgante para nossos jovens! O Club Rainbow espera dar continuidade à parceria com a Riot Games para apoiar e fazer a diferença na vida dos nossos beneficiários."

Sophya Lim, Diretora Executiva Assistente do Club Rainbow (Singapura)





IMPACTO DOS RIOTERS



Suporte Lendário

Como uma empresa com foco nos jogadores, atender a comunidade jogadora sempre envolveu muito mais do que os jogos em si. Suporte Lendário é um programa de voluntariado por meio do qual procuramos histórias especiais de jogadores que se destacam do resto. Quando encontramos alguma, recrutamos Rioters para criar algo incrível para essa pessoa.

Este ano, um dos nossos jogadores publicou uma carta de amor para o League of Legends no Reddit.

Ele contou que, devido a um caso de glaucoma não tratado que estava deteriorando a visão dele, ia jogar a última partida de LoL dele assim terminasse a publicação. Os Rioters compartilharam essa história com a equipe de Impacto Social e perceberam que aquela era a escolha perfeita para o programa Suporte Lendário. Nossos funcionários se superaram, criando uma versão em áudio dos quadrinhos da Lux e impressões 3D do báculo da Lux e da arma da Senna para que ele pudesse continuar aproveitando a magia de Runeterra.



Projeto de cultura e herança coreana

Em 2022, comemoramos o 10º aniversário da nossa parceria com a Cultural Heritage Administration (Administração da Herança Cultural, em português) coreana, a qual visa restaurar e preservar artefatos nacionais da Coreia. No ano em questão, recuperamos uma valiosa relíquia real da dinastia Joseon do século XIX. Além disso, 4,1 milhões de jogadores do League of Legends da Coreia se juntaram para um evento no jogo para celebrar o aniversário e aumentar a conscientização sobre a preservação da rica história coreana.



O projeto de Impacto Social da Riot Coreia, o qual visa proteger e apoiar a herança coreana, chama atenção em meio a outras campanhas de responsabilidade social pelos seus dez anos de existência. É difícil mostrar a importância da cultura e da herança cultural à próxima geração, porque isso exige pontos de interesse que possam despertar a curiosidade e gerar empolgação. A Cultural Heritage Administration gostaria de expressar o quanto é grata à Riot Games por ter tomado uma iniciativa nessa missão. Sem dúvidas, a Riot Games é uma apoiadora sem igual, tanto em dimensão quanto em consistência."

Young Ki Jang, Deputy Director, Vice-diretor da Cultural Heritage Administration da Coreia do Sul



Nossas ambições são alimentadas pela comunidade jogadora.

À medida que expandimos nossos universos para proporcionar experiências mais imersivas aos jogadores, aprimoramos nossos métodos de criação de personagens de modo a refletir a comunidade global. Isso levou a narrativas novas e autênticas, e nós acreditamos que elas vão sobreviver à passagem do tempo. Conforme contamos essas histórias, também queremos criar mudanças significativas na vida real da comunidade jogadora. Abrimos mais caminhos para que as pessoas canalizem a paixão delas por meio das nossas arrecadações de fundos nos jogos e, todos os anos, elas se superam para valer.





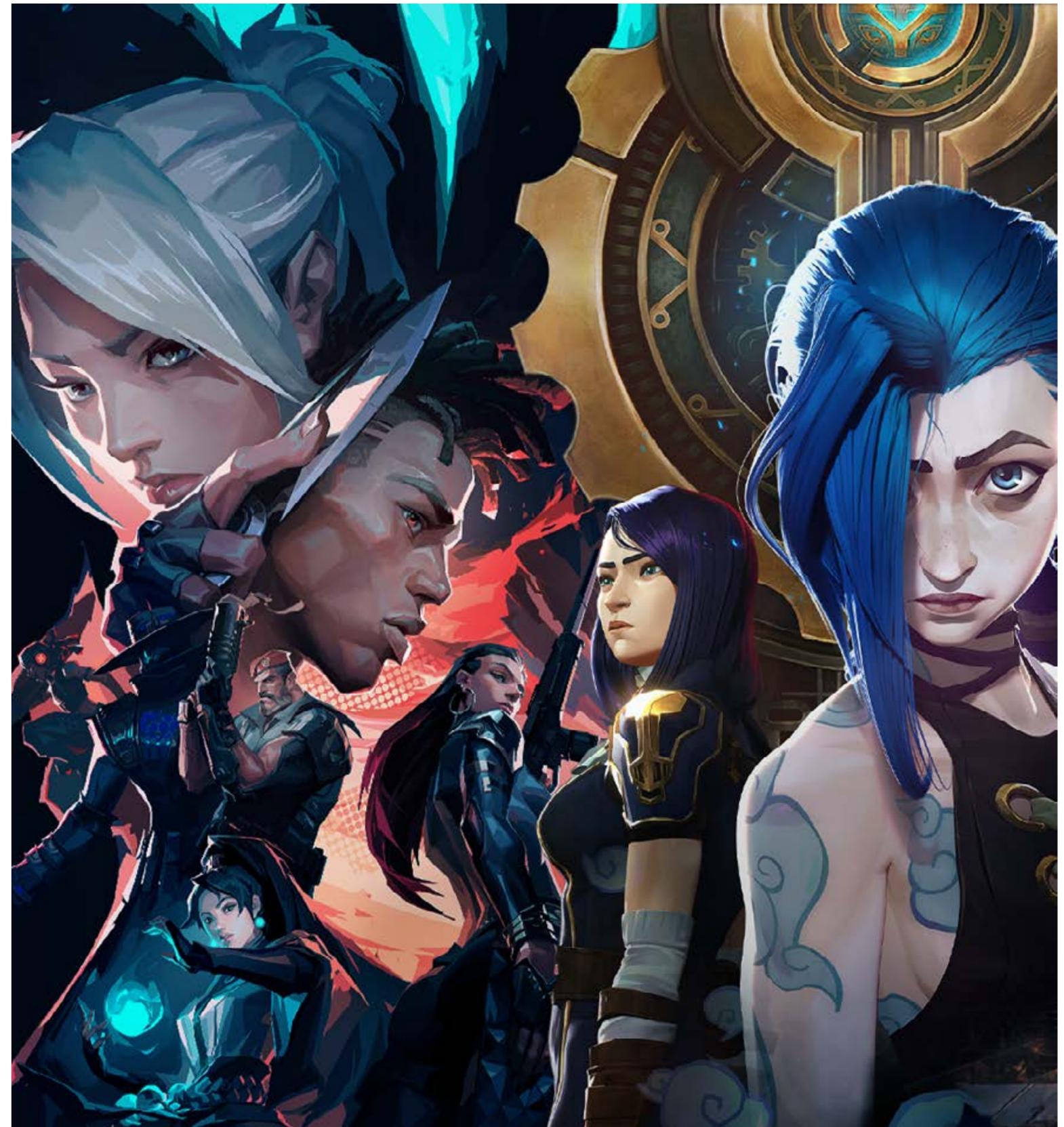
Representatividade nos jogos

Os jogos que desenvolvemos hoje devem continuar a ser autênticos mesmo daqui a muitos anos. Quando pais se sentarem para jogar LoL pela primeira vez com seus filhos adolescentes, um Campeão criado hoje deve proporcionar tanta diversão quanto o fez para a geração anterior. Garantir que os personagens dos nossos jogos sejam diversos, dinâmicos e autênticos é importante não apenas para fomentar a representatividade, mas também para ter certeza de que os mundos destes jogos sejam construídos para o futuro.

Em 2022, lançamos vários novos Campeões e Agentes inspirados em comunidades do mundo inteiro. Para garantir que cada um seja fiel, representativo e culturalmente autêntico, trabalhamos diretamente com especialistas terceirizados, RIGs e equipes globais para que eles supervisionem as escolhas de design.



Sempre que desenvolvemos um Campeão ou Agente novo, nós mobilizamos nossa equipe tática de conteúdo de D&I, que é formada por praticantes de D&I, Rioters regionais e membros dos RIGs, para que ela revise o design, a narrativa e a direção de arte. Essa prática tem sido vital ao criar mais personagens de várias comunidades de todo o mundo, especialmente daquelas que não vemos muito nos jogos e no entretenimento.



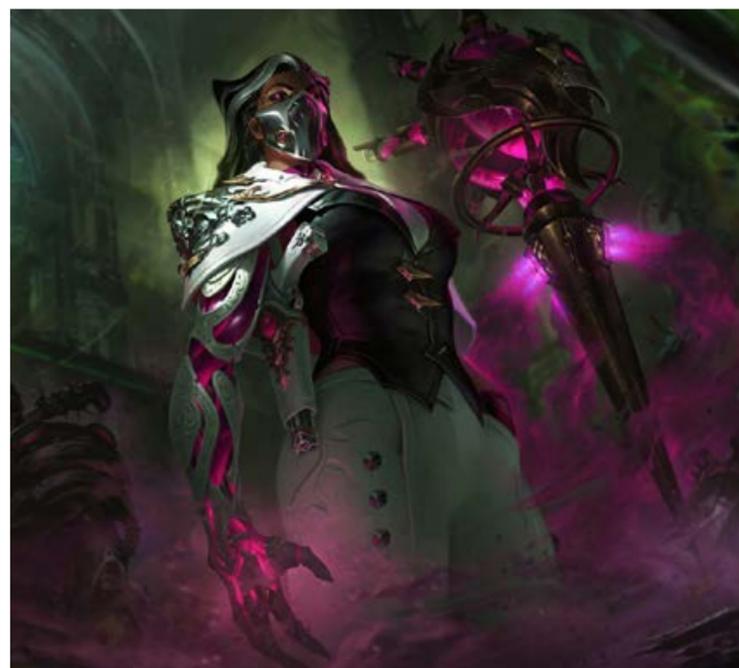


Campeões do League of Legends

Ao total, cinco novos Campeões se juntaram ao elenco do League of Legends em 2022. Exceto pelo K'Sante, as outras quatro adições eram femininas. De uma alegre guerreira possuída à líder de um vazio cruel, essas Campeãs acrescentam novas perspectivas à gama de experiências que formam as mulheres de Runeterra.



Essas Campeãs têm personalidades e habilidades completamente diferentes, mas compartilham algumas características: **todas são mulheres independentes e extremamente poderosas**. Quem quer que tente colocá-las numa caixa vai acabar com lascas de madeira.



Renata Glasc

A baronesa da química que controla Zaun com um capitalismo brutal.



Nilah

Possuída pelo demônio da alegria, essa guerreira derrota inimigos com um júbilo incessante.



Bel'Veth

A Imperatriz do Vazio lidera a entidade misteriosa que deseja nada e tudo ao mesmo tempo.



Zeri

A faceta neon de Zaun que cruza o Rift como um relâmpago.



K'Sante

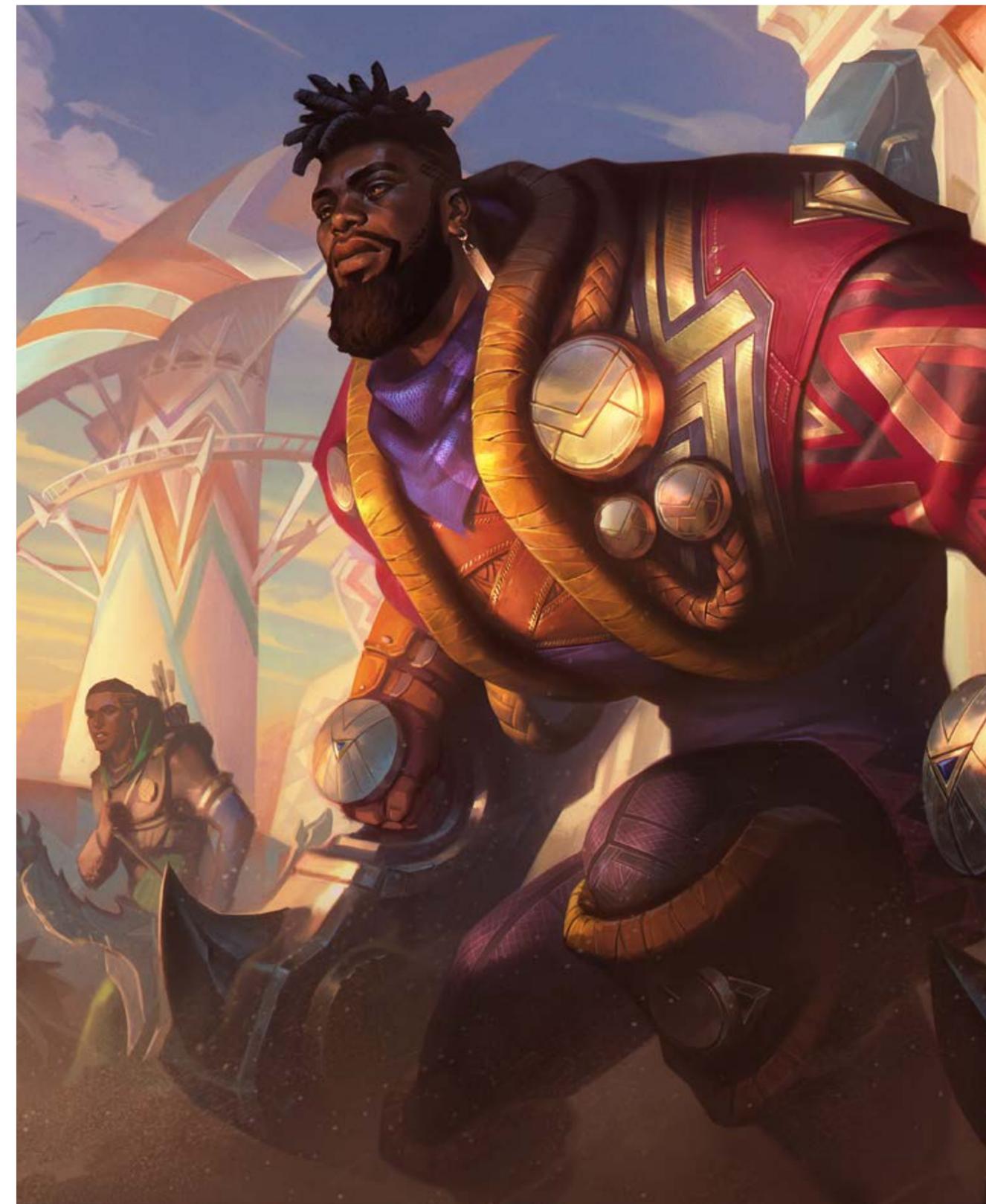
K'Sante, o último Campeão do League of Legends lançado em 2022, é a obra de equipes da Riot que desejavam criar um personagem que introduzisse algo novo ao LoL. Ele é um tanque que deixa a própria defesa de lado para cair no 1x1 contra os duelistas mais aterrorizantes. Inspirado na cultura do oeste africano, este homem traz uma nova perspectiva sobre o que é ser negro em Runeterra. Além disso, é um lendário caçador de monstros cujo desejo de corresponder às próprias expectativas faz com que machuque o homem que mais ama.

[Para o design do K'Sante](#), os Rioters exploraram as suas próprias influências culturais. Tanto o Riot Noir, nosso RIG para Rioters negros, quanto o Rainbow Rioters, nosso RIG para funcionários LGBTQ+, foram consultados para garantir que K'Sante fosse uma representação autêntica dessas comunidades.



Fiquei pensando por muito tempo em como poderíamos criar um Campeão negro que fosse diferente dos outros que já temos. Senna, Lucian, Ekko, Rell e Pyke são ótimos personagens... apesar de uma coisa. A característica principal de todos eles são seus próprios problemas ou suas circunstâncias. No geral, eles não tiveram controle sobre a própria vida e história.

Não estou dizendo que isso é um problema individual desses Campeões — muitos personagens incríveis são definidos por suas dificuldades. Mas uma boa representatividade, ainda mais num elenco vasto como o do LoL, só existe quando mostramos todas as perspectivas. Não existe nenhum Campeão negro parecido com o Garen, que enfrenta problemas, mas que não é definido por eles. Nenhum no comando. Foi por isso que quisemos criar um personagem negro assim. Uma pessoa que, sim, tem problemas, mas que está no comando da situação que está vivendo e do próprio destino, um homem exemplar de Nazumah.” - AzuBK





Mais novos agentes do VALORANT

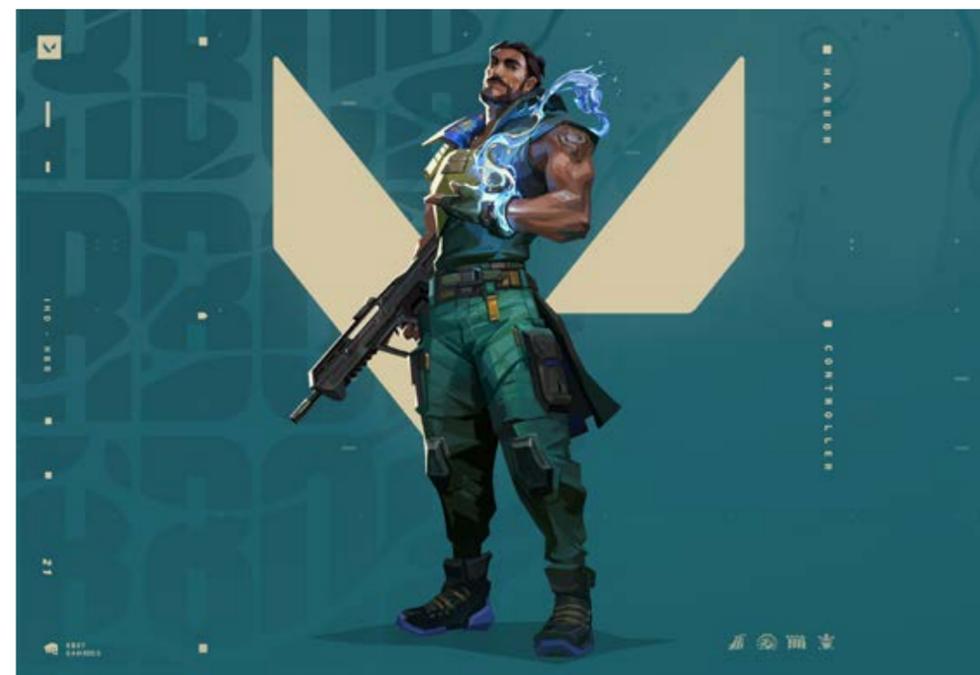


Ao contrário do LoL, os agentes do VALORANT são mais fincados no mundo real. Em vez de serem inspirados por culturas, eles as representam.



Fade

O design de Fade incorpora henna, gatos, o olho turco, sonhos e pesadelos: todos aspectos importantes da cultura turca. Ao [trabalhar diretamente com Rioters da Turquia](#) e com a equipe de localização, a equipe de VALORANT criou uma agente que representa a cultura turca, evitando estereótipos comuns em representações turcas nos jogos.



Harbor

Para criar o agente indiano Harbor, a equipe de VALORANT se reuniu com Rioters da Índia e também com um consultor acadêmico para conseguir representar de forma precisa a rica cultura, mitos e história da Índia. O resultado é um aventureiro caçador de recompensas multifacetado que acrescenta outra dimensão aos agentes do Protocolo VALORANT.



Neon

Enquanto Zeri tocava o terror no League of Legends, Neon era apresentada ao VALORANT. A agente de Manila é ultraveloz, bem colorida e autenticamente filipina. O design teve a participação de um Rioter filipino e a equipe trabalhou com o nosso escritório de Singapura para criar a Neon. A voz original dela também é de uma dubladora filipina e a música que acompanha o anúncio de lançamento é de Ylona Garcia, uma cantora filipina.



Experiências dentro dos jogos

As Guardiãs Estelares salvam o dia

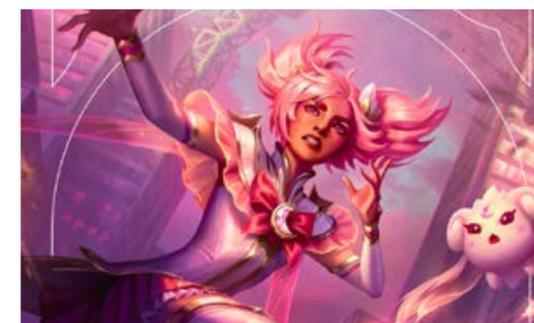
As Guardiãs Estelares, uma coleção de histórias, modos de jogo e itens cosméticos inspirados na magia do gênero de anime Garotas Mágicas, vivem em um universo alternativo que imagina algumas das nossas Campeãs como heroínas que trabalham para salvar o mundo das forças do mal.

Jogadores de League of Legends, Wild Rift, Legends of Runeterra e Teamfight Tactics do mundo todo se reuniram para salvar o universo comprando itens cosméticos, participando de eventos no jogo que arrecadaram dinheiro para caridade e simplesmente curtindo o universo das Guardiãs Estelares.

Nossas equipes globais trabalharam muito para dar aos jogadores uma forma única de vivenciar a intensidade desse mundo e celebrar o gênero que o inspirou. Na China, os Rioters criaram um livro com todas as belas ilustrações dos fãs, parecido com os doujins que dominam os fandoms na China e no Japão. Os jogadores coreanos e fãs de K-pop adoraram ver uma releitura coreana emocionante e etérea de "Everything Goes On", de Porter Robinson, o hino oficial das Guardiãs Estelares de 2022, da estrela do K-pop, Chungha.

Nos EUA, as Guardiãs Estelares fizeram uma aparição na Anime Expo, a maior convenção de anime da América do Norte, com um estande que apresentou as Guardiãs Estelares pela primeira vez para vários fãs de anime. Nas Filipinas, nossa equipe da APAC lançou a Academia de Arte das Guardiãs Estelares em um café temático de anime em Manila. E por fim, os Rioters no Brasil investiram pesado nas Guardiãs Estelares fazendo parcerias com restaurantes locais, criando um site para os jogadores brasileiros, levando as Guardiãs Estelares para a convenção Anime Friends e muito mais.

\$5 MI para o Fundo de Impacto Social da Riot Games durante a campanha das Guardiãs Estelares



Pacote Retribuição do VALORANT

Em 2022, os jogadores de VALORANT votaram em quatro das skins de arma mais adoradas pelos fãs que eles gostariam de ver de volta no jogo. Essas quatro skins se tornaram parte do Pacote Retribuição. Metade dos rendimentos das skins de armas do pacote e 100% dos rendimentos dos acessórios adicionais foram diretamente para o Fundo de Impacto Social da Riot Games. Com o Pacote Retribuição, os jogadores de VALORANT arrecadaram US\$ 4,5 milhões para a caridade.

Escolha de instituição beneficente

Temos orgulho de poder disponibilizar maneiras para que os jogadores retribuam por meio dos nossos jogos. Em 2022, fomos ainda mais longe e permitimos que os jogadores escolhessem como o Fundo de Impacto Social distribuiria US\$ 6,2 milhões para [instituições beneficentes em todo o mundo](#). Foram selecionadas 28 regiões e os jogadores podiam votar em três instituições por região. Reconhecemos que cada instituição de caridade se dedica a uma causa importante, então todas as instituições de caridade receberam 25% do arrecadado em seus países, e a instituição de caridade vencedora recebeu 50%.

RESULTADO DA ESCOLHA DAS INSTITUIÇÕES BENEFICENTES

 **775 MIL** jogadores votantes

 **US\$ 6,2 MILHÕES** arrecadados

 **83** instituições

 Mínimo de **US\$ 15 MIL** recebidos por cada instituição



Inclusão nos jogos

Localização

De forma superficial, a localização consiste em pegar palavras em um idioma e traduzi-las para os idiomas dos jogadores de todo o mundo. Mas na Riot, a localização vai além disso. O trabalho da nossa equipe de localização é garantir que os personagens e eventos sejam autênticos, impactantes e que repercutam nos jogadores de várias comunidades globais. Na verdade, localizar é pegar um jogo desenvolvido em um lugar e fazer com que pareça que ele foi feito especialmente para você.

Nossas equipes de localização oferecem informações sobre agentes como a Fade, tomam uma infinidade de decisões para ajustar os jogos para jogadores locais e ajudam a garantir que todos ao redor do mundo possam participar de eventos ao vivo como os de Esports. Em 2022, a equipe incorporou novos processos que possibilitam a tradução dos eventos ao vivo de Esports para os idiomas locais menos de 24 horas após o término da transmissão.



A localização ajuda a aproximar nossos jogos dos jogadores. E estar perto dos jogadores é tudo que a Riot quer.

Pensando nisso, em 2022 nos comprometemos a ampliar nosso relacionamento com os jogadores do Sudeste Asiático. Depois de uma parceria de uma década com a Garena para publicar League of Legends na região, começamos a publicar nós mesmos todos os nossos jogos para os jogadores do Sudeste Asiático, graças ao apoio da equipe de localização.

Take This

Em parceria com a Take This, uma organização sem fins lucrativos que compartilha nosso objetivo de aumentar o apoio à saúde mental nos jogos, criamos um currículo gratuito para streamers que fornece orientação sobre como lidar com as necessidades de saúde mental da comunidade, garantindo seu próprio bem-estar. Os tópicos abordados incluem [burnout do criador de conteúdo](#), limites, como abordar pensamentos suicidas em sua comunidade, como ser um defensor da saúde mental, autocuidado e muito mais.

Eles também criaram uma [série de vídeos](#) para comunidades negras, indígenas e não brancas (BIPOC) que aborda as necessidades de saúde mental e as experiências da comunidade com o sistema de saúde. Cada painel será conduzido por um clínico de saúde mental, juntamente com jogadores, desenvolvedores de jogos e criadores que compartilham a mesma identidade.



O apoio que recebemos da Riot em 2022 foi fundamental para nos ajudar a expandir nossa capacidade e começar a lançar conteúdos que estavam em segundo plano há anos. A generosa capacitação da Riot permitiu que a Take This contratasse novos funcionários e tivesse mais tempo para produzir novos recursos inovadores de saúde mental para streamers, ao mesmo tempo em que produzia toda uma série de painéis de saúde mental e identidade nos jogos para servir e representar vozes historicamente marginalizadas. A Riot confiou em mim e na minha equipe para produzir um ótimo conteúdo, e a liberdade dada pela equipe de Impacto Social da Riot refletiu essa confiança de forma significativa”

Eve Crevoshay
Diretora Executiva, Take This

Orgulho

Na Riot, o Orgulho é celebrado dentro e fora dos jogos. Nos últimos cinco anos, as equipes de jogos criaram itens cosméticos do Orgulho 100% gratuitos para oferecer aos jogadores maneiras de expressar sua identidade enquanto jogam. Atualmente, nós temos 58 itens cosméticos diferentes para celebrar as identidades LGBTQ+.

Fora do jogo, os [Rioters celebraram o Orgulho em todo o mundo](#). Em Los Angeles, os Rioters comemoraram nas ruas de LA, enquanto na Ásia alguns de nossos escritórios foram decorados com arco-íris para eventos ao longo do mês. No Brasil, os Rioters realizaram torneios para jogadores LGBTQ+ e na Europa, tivemos uma marcha virtual do Orgulho para arrecadar dinheiro para a ILGA-Europe, um grupo de defesa que promove os interesses da comunidade.





Confiança e segurança

Quando se trata de confiança e segurança, nossa política se baseia em seguir e ajudar a definir as práticas recomendadas do setor para que os espaços online sejam seguros, protegidos e melhores para todos que interagem com nossos jogos.

Globalmente, cada jogador recebe o mesmo padrão mínimo de proteção baseado nos rigorosos princípios do Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados da União Europeia.



Segurança e proteção online – hCaptcha

Sabemos que nossos jogadores se importam muito com suas contas, e mais ainda com suas experiências no jogo. Em 2021, nós lançamos a autenticação de dois fatores baseada em e-mail para dar aos jogadores outro nível de proteção em todos os aspectos de suas contas.

Em [2022](#), nós lançamos o hCaptcha durante o fluxo de inscrição para reduzir o número de bots e contas não autênticas criadas. Além disso, o hCaptcha nos permite evitar que as contas já existentes sejam comprometidas por meio de tentativas de login forçadas.

Bots e contas inautênticas costumam arruinar a integridade competitiva e a experiência dos jogadores como um todo. Eles também podem representar riscos de segurança e privacidade, pois os malfeitores costumam usá-los para atacar nossos jogadores ou sistemas de jogo na esperança de obter acesso não autorizado e vantagens.

Seus dados só são mantidos pelo tempo necessário

Às vezes, as pessoas ficam ociosas e nunca mais voltam. Temos o compromisso de manter os dados apenas pelo tempo necessário para melhorar sua experiência de jogo e, se você não quiser mais sua conta, não manteremos suas informações.

Em 2022, nós anunciamos que vamos começar a excluir contas que já estão inativas há algum tempo e que nunca foram muito ativas para começo de conversa. Por exemplo, contas que nunca compraram nada, não jogaram muitas partidas nem habilitaram muito conteúdo. Essa inatividade deixa claro que nossos jogos e experiências não são mais do interesse dessas contas. Queremos respeitar as decisões e a privacidade dos nossos jogadores ao remover esses dados pessoais. Dito isto, a dificuldade para restabelecer uma conta inativa é quase nula e podemos receber esses jogadores de volta a qualquer momento.

Você tem o direito de saber

Acreditamos que você tem o direito de saber o que sabemos sobre você. Isso pode parecer óbvio, mas muitas empresas escondem seus dados em suas nuvens de fumaça. Ao contrário do que ocorre no VALORANT, você pode ver seus dados sempre que quiser. Se você quiser saber o que sabemos sobre você, basta perguntar.

Em 2022, atendemos a mais de 292 mil pedidos de dados dos jogadores, um aumento em comparação aos 200 mil do ano anterior. Essa função é obrigatória apenas em algumas regiões, mas nós a tornamos acessível a jogadores no mundo todo. A maioria dos dados que nós temos é relacionada à mecânica de jogo dos jogadores, e eles já estão disponíveis a qualquer momento no cliente de jogo.



Melhoria das interações digitais com a Dinâmica de Jogadores

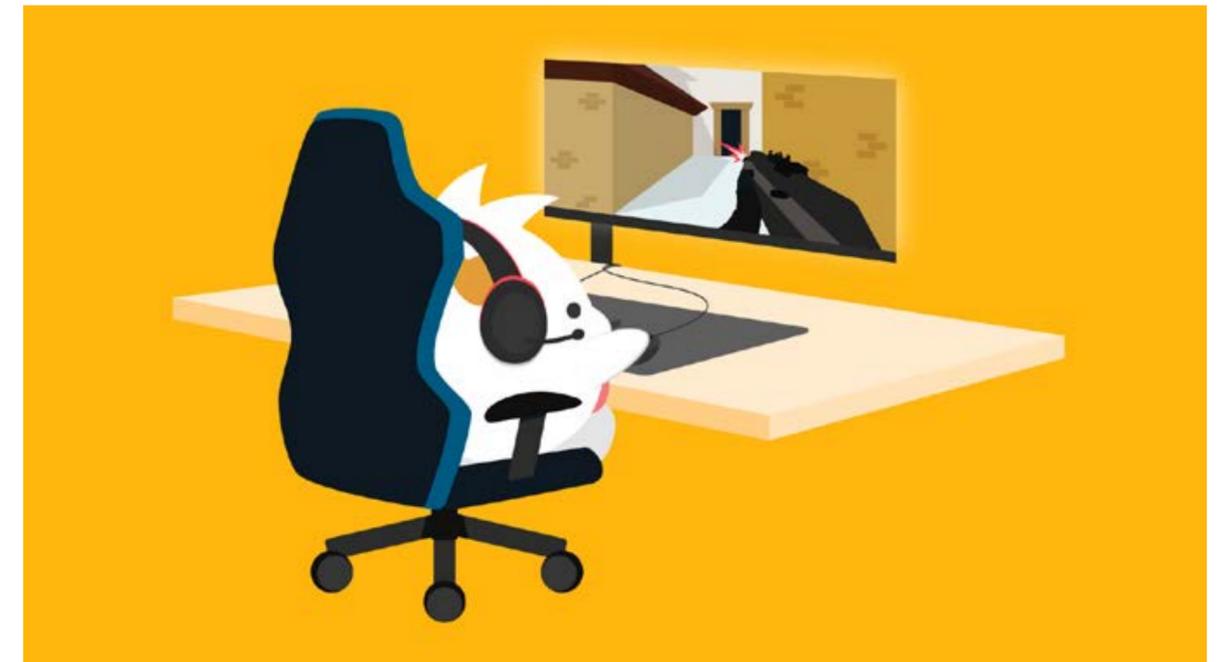
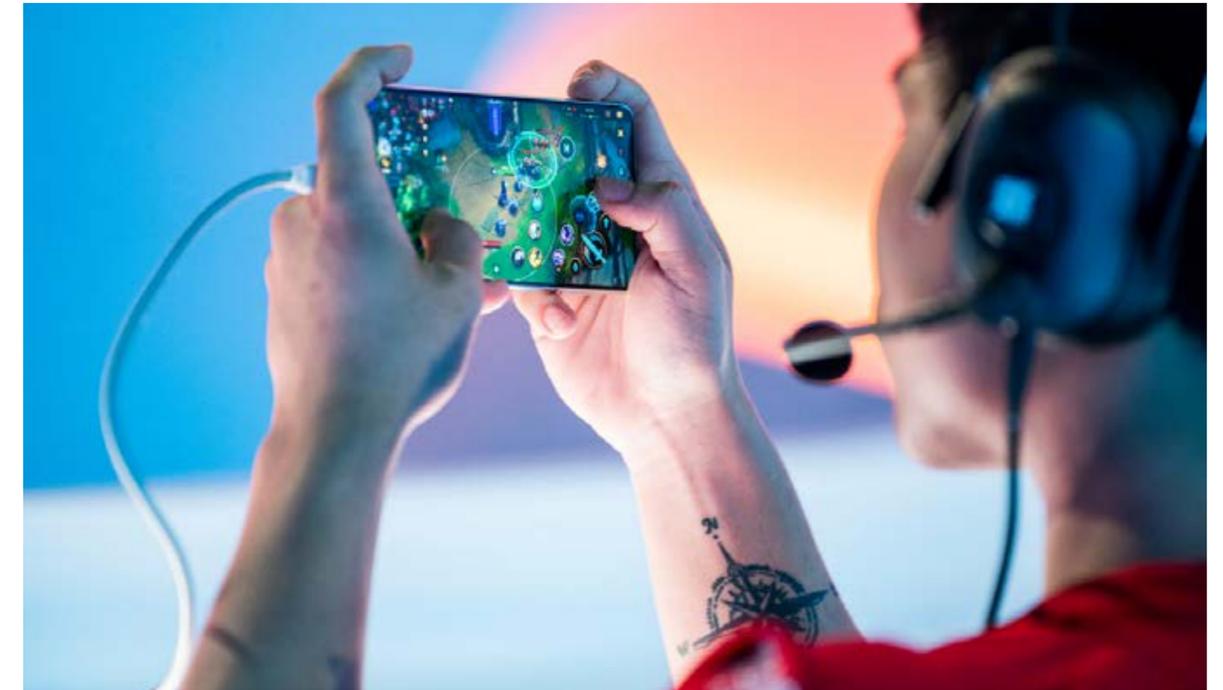
A [Dinâmica de Jogadores](#) visa melhorar as estruturas sociais dos jogos e das comunidades online. Esse é um dos maiores desafios enfrentados não só pela Riot, mas por toda a indústria de jogos. Sabemos que existem problemas. Assistimos aos vídeos enviados, ouvimos das pessoas sobre o comportamento dos outros e até vivenciamos essas situações em primeira mão quando jogamos nossos próprios títulos. Então, o que estamos fazendo a respeito?

Em 2022, fizemos uma parceria com a [Ubisoft](#) para expandir nossos recursos de aprendizado de máquina. Em todos os nossos títulos, o aprendizado de máquina e os sistemas automatizados complexos são cruciais para criar comunidades melhores, dada a escala em que operamos. Ao combinar nosso conjunto de dados ao da Ubisoft, estamos acelerando a taxa na qual as máquinas podem detectar e punir linguagens inadequadas

No momento, o aprendizado de máquina afeta principalmente a comunicação de texto, mas em 2022, nós lançamos um programa beta para avaliação automatizada de voz. Estamos monitorando ativamente os resultados do beta para moderar melhor o chat por voz nos jogos e lançaremos essas funcionalidades em 2023.



Essas funcionalidades automatizadas estão começando a causar impacto. **Nosso total de denúncias caiu de 2,9 bilhões em 2021 para 2,4 bilhões em 2022** o que significa que mais episódios de uso de linguagem inadequada ou atos antiesportivos estão sendo identificados pelos sistemas de detecção automatizados antes que possam afetar a mecânica de jogo e acionar uma denúncia.





PRÓXIMA GERAÇÃO

Temos orgulho do trabalho que nós e nossos jogadores realizamos em 2022, mas, como Viktor, **devemos nos esforçar constantemente para evoluir** e guiar esta indústria hoje e amanhã.



Pensando nas próximas gerações de desenvolvedores de jogos, mentes criativas e Rioters, nosso objetivo é abrir mais oportunidades para comunidades carentes e ajudar a tornar a indústria dos jogos um lugar justo e seguro para todos. Queremos fazer nossa parte para garantir que as gerações futuras saibam que há um lugar para elas nos jogos online e offline.





Centro de Tecnologia e Empreendedorismo SoLa

Em agosto, o [Centro de Tecnologia e Empreendedorismo SoLa, patrocinado pela Riot Games](#), foi inaugurado. O centro fornece educação tecnológica gratuita à comunidade do sul de Los Angeles.

Financiado em parte por uma doação da Riot no valor de US\$ 2,25 milhões, o centro de 1.200 metros quadrados conta com uma arena de Esports, um laboratório de robótica, equipamentos de RV e um estúdio de música. Todos os anos, mais de 1.000 alunos terão acesso a oportunidades de programação e exploração de carreiras em Esports, animação, design gráfico, programação e criação de conteúdo digital, tudo gratuitamente.

O objetivo do projeto é inspirar e desenvolver a próxima geração de desenvolvedores de jogos, jogadores de Esports, profissionais de tecnologia, líderes e empreendedores de minorias raciais e étnicas.



A Riot Games é a parceira de missão dos sonhos de qualquer organização sem fins lucrativos. Sem a orientação, colaboração e suporte técnico da empresa, o Centro de Tecnologia e Empreendedorismo SoLa não teria se tornado uma realidade. A liderança e toda a equipe da Riot realmente se juntaram a nós nesta jornada para treinar e inspirar uma nova geração de líderes e profissionais de tecnologia e entretenimento de minorias raciais e étnicas do sul de Los Angeles. Em nome da SoLa I CAN Foundation, de nossas centenas de alunos e famílias, obrigado!”

Daniel Rosove

Diretor de Parcerias de Impacto da SoLa Impact





Investindo na comunidade

VALORANT Champions Tour (VCT) Gamer Changers

O primeiro Campeonato Mundial VCT Game Changers 2022 tornou-se o torneio feminino de VALORANT mais visto de todos os tempos e o segundo evento de Esports exclusivo para mulheres de todos os tempos. Lançada em 2021, a iniciativa Game Changers foi criada com o objetivo de dar novas oportunidades e visibilidade para mulheres que buscam participar dos Esports de VALORANT por meio de uma combinação de eventos da comunidade e competições de alto nível. O ano de 2022 foi o primeiro em que as melhores equipes de todas as regiões se reuniram em um só lugar para competir e ser a primeira equipe a erguer o troféu do campeonato VCT Game Changers.

Programa de Imersão em Esports

O Programa de Imersão em Esports da Riot, em parceria com a Gaming 'Cxmmunity' Co., é um programa educativo abrangente sobre tudo que diz respeito aos Esports para alunos sub-representados nos EUA. Os Esports são uma área específica que os alunos desejam seguir desde cedo. Com isso em mente, este programa mostra a ampla variedade de funções que o Esports exige, desde a produção de eventos até o desenvolvimento de negócios e comunicações.

Trabalhar diretamente com HBCUs permite ao programa diversificar a gama de participantes interessados em Esports e oferecem uma educação crucial para a próxima geração de talentos de Esports. No primeiro ano do programa, trabalhamos exclusivamente com a Johnson C. Smith University (JCSU). Em 2022, expandimos o programa para a comunidade da HBCU, admitindo alunos da Howard University, Oakwood University, Southern University A&M, Morehouse College, North Carolina Central University, JCSU e Hampton University.

Cúpula de DEI na indústria de jogos

A Riot se uniu à Entertainment Software Association (ESA) para ajudá-los a sediar a primeira cúpula de DEI abrangendo toda a indústria no campus da Riot em Los Angeles. A cúpula de dois dias reuniu líderes da indústria nos EUA para colaborar e pensar em maneiras de enfrentar os desafios mais urgentes de hoje na área de DEI. A ESA criou um espaço que permitiu aos líderes compartilhar melhores práticas, aprender uns com os outros, criar etapas acionáveis para fortalecer suas organizações e dar passos positivos para criar um impacto duradouro na indústria de jogos.

Desafio aberto de inovação da IDEO

Fizemos uma parceria com a IDEO, o [Joan Ganz Cooney Center](#) e a [Fair Play Alliance](#) (FPA) para sediarmos um Desafio de Design de Inovação Aberto que convidava os participantes a enviar novas perspectivas e ideias voltadas para a criação de espaços digitais saudáveis e inclusivos, onde podemos ser nossas versões mais verdadeiras e autênticas. Este desafio foi inspirado no trabalho contínuo que a FPA faz em relação ao design para a [Prosperidade Digital](#) em espaços de jogos online. Ao todo, o desafio recebeu 179 propostas de 40 países, e as [dez melhores](#) receberam doações que variaram de US\$ 5.000 a US\$ 50.000 para ajudar a dar vida às suas ideias.

DESTAQUES DE IMPACTO SOCIAL

→ Os jogadores arrecadaram **US\$ 15,6 milhões** para o Fundo de Impacto Social em 2022.

→ Nos EUA, quase 2.000 Rioters doaram mais de **US\$ 331.000**, que a Riot igualou através de seu programa de equiparação de doações, chegando a um total de mais de **US\$ 694.000**.

→ Os Rioters arrecadaram mais de **US\$ 64.000** para The People Concern por meio dos eventos Charity Bake Sale e Swag Sale.

→ **60 alunas** participaram do programa de estágio de verão Girls Who Code



Doações de tecnologia

A tecnologia está em constante mudança em um ritmo acelerado. Na tentativa de fazer nossa parte para lidar com a exclusão digital, o departamento de TI da Riot doa equipamentos de alta qualidade para estudantes carentes. Em 2022, nós conseguimos distribuir 694 máquinas no total, incluindo MacBook Pros, iMacs, notebooks e torres de PC para três escolas e nove organizações sem fins lucrativos que trabalham para melhorar o acesso à tecnologia e à educação STEAM em comunidades com poucos recursos em todo o país.



A tecnologia fornecida pela Riot Games tem sido inestimável para os alunos da USC Hybrid High. A doação de MacBook Pros possibilitou projetos como as 'Teses criativas dos concluintes', que incluiu o perfil da vizinhança de uma aluna em Leimert Park e o projeto de outra aluna sobre a representação de latinos na indústria de videogames."

Sarah Batizy, Diretora Assistente de Vida Estudantil, USC Hybrid High College Prep

Doações para equidade racial

A partir de 2020, o Fundo de Impacto Social da Riot Games iniciou o programa Racial Equity Grant (Doações para equidade racial, em português) como parte do compromisso da Riot em ajudar a promover a equidade racial nos EUA. Alguns dos beneficiários anteriores dessas doações são: ACLU Foundation, Innocence Project, ColorStack e Gameheads.

A doação de US\$ 200.000 deste ano foi para a Recidiviz, uma organização sem fins lucrativos dedicada a abordar a justiça social e criminal por meio de uma equipe de tecnólogos que fornecem dados de qualidade aos tomadores de decisão, a fim de gerar resultados de justiça criminal mais equitativos. Nossos beneficiários também recebem apoio da Riot ao longo do ano, com participação do Riot Noir, que doa seu tempo, passando pela equipe de TI, que doa notebooks, até a equipe Global de Esports, que doa ingressos para o Campeonato Mundial de League of Legends.



"A Riot Games tem sido um dos nossos parceiros mais valiosos desde o início de nossa parceria em 2021. Graças às contribuições da empresa, principalmente do Riot Noir, em 2022 conseguimos expandir nossa equipe, contratando um Gerente de Comunidade e um Gerente de Comunicações e Marketing. Como resultado, conseguimos aumentar o apoio aos nossos membros e divulgar nosso bom trabalho, resultando na expansão das adesões para mais de 2.000 em 2022. Somos gratos pelo impacto que a Riot Games teve em nossa missão e esperamos continuar nosso trabalho juntos."

Jehron Petty, Fundador e CEO da ColorStack

Criadores sub-representados

Em 2020, a Riot criou o [Underrepresented Founders \(URF\)](#) para investir em programas de startup de criadores sub-representados na comunidade de jogos. A princípio, nós destinamos US\$ 10 milhões durante a implantação do programa, e em 2022 nós incorporamos o URF como um componente do portfólio de investimentos da Riot. Atualmente, nós temos um elenco de 15 estúdios de jogos trabalhando duro para criar uma variedade de aventuras e experiências.

EMPRESAS BENEFICIADAS EM 2022:

[→ Everlight](#)

[→ Incredible Dream](#)

[→ NuChallenger](#)

[→ UMA](#)

[→ Wicked Saints Studios](#)

[→ Last Gameboard](#) (reinvestimento)

[→ The MIX Games](#) (reinvestimento)

[→ Twin Drums](#) (reinvestimento)



Sustentabilidade

Estamos comprometidos em entender melhor e reduzir a pegada de carbono de nossas operações e da cadeia de suprimentos em todo o mundo. Quando oferecemos aos jogadores a oportunidade de distribuir dinheiro do Fundo de Impacto Social da Riot Games para causas importantes, muitos escolheram organizações dedicadas a combater as mudanças climáticas, como a World Wildlife Foundation, o Borneo Project, Rainforest Rescue e Cultiva. Dos US\$ 6,2 milhões alocados para a campanha de escolha de instituição beneficente de 2022, cerca de US\$ 1,5 milhão foram para organizações que combatem as mudanças climáticas selecionadas pelos jogadores.

Em 2022, nós nos dedicamos a conduzir pesquisas detalhadas e a calcular nosso primeiro Inventário de Emissões de Gases de Efeito Estufa (GEE), usando dados de referência de 2021. Esse inventário vai nos ajudar a entender quais são as nossas emissões de Escopo 1-3, suas origens e como podemos reduzi-las para determinar as oportunidades certas e o melhor caminho a seguir. Aqui estão os resultados:

Quais são os princípios básicos do GEE?

As emissões incluem dióxido de carbono (CO₂) e um punhado de outros gases, alguns dos quais têm impactos enormes e de longo prazo no clima. O Protocolo GEE estabelece uma estrutura global padronizada e abrangente de medição e relatórios para empresas dos setores público e privado.



As **EMISSÕES DO ESCOPO 1** são emissões diretas relacionadas a combustível ou refrigerantes usados em qualquer local de trabalho ou data center próprio ou alugado.

1.735 tCO₂e



As **EMISSÕES DO ESCOPO 2** são energia comprada (normalmente eletricidade) de uma concessionária para fornecer energia a qualquer local de trabalho ou data center de propriedade da empresa ou alugado.

6.907 tCO₂e



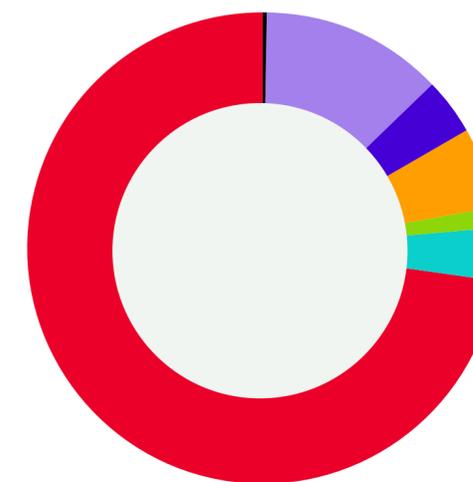
As **EMISSÕES DO ESCOPO 3** são emissões a montante e a jusante. Basicamente, são todas as emissões indiretas ligadas às operações da empresa, como serviços e bens comprados, viagens a trabalho, e uso da nuvem pública, por exemplo.

92.369 tCO₂e

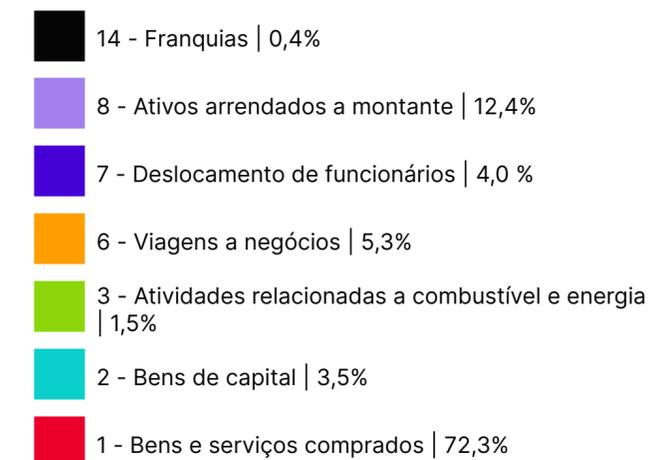


EMISSÕES TOTAIS DE GEE EM 2021 = 101.011 tCO₂e

Como o Escopo 3 representa a maior parte de nossa pegada de carbono, nós dividimos as categorias específicas que se enquadram nele:



EMISSÕES DO ESCOPO 3 POR CATEGORIA



Então, para onde vamos a partir daqui?

Agora que estabelecemos nossa base de referência para emissões de GEE, estamos começando a definir metas de redução de emissões e a identificar medidas específicas que a Riot pode adotar para atingir essas metas. Ainda estamos no processo de avaliar nossas metas de sustentabilidade e precisamos de mais algum tempo para ajustar nossos relacionamentos e abordagem operacional e dentro de nossa cadeia de suprimentos. Sabemos que o progresso nem sempre é uma linha reta, mas estamos nos comprometendo a informar esses dados e o nosso progresso ano após ano.



VALEU!

Ao longo deste relatório, e na história da Riot como um todo, a única constante é tentar fazer a coisa certa para os nossos jogadores.

Esse mantra conduz todas as decisões que tomamos enquanto empresa e ajuda a nos guiar para um futuro melhor na indústria de jogos. E termos sorte de não estarmos nessa sozinhos. Com parceiros que compartilham dos mesmos objetivos e nos ajudam a causar um impacto no mundo, a Riot pode ajudar a direcionar o tempo e o dinheiro dos jogadores para as causas que mais precisam.

Se você leu até aqui, já sabe: tudo volta para os jogadores. Não seríamos capazes de oferecer ajuda em situações de crise, igualar doações para instituições beneficentes em todo o mundo, nem darmos

o nosso melhor no trabalho todos os dias se não fossem as milhões de pessoas pelo mundo que gastam seu tempo obtendo vis na selva, plantando a Spike no ponto B, mandando ver só com Demacia em LoR e atualizando o ouro para deixar o carry com 3 estrelas.

Então, queremos agradecer a todas as pessoas que jogam nossos jogos.

A Riot, enquanto empresa, é dedicada a todos vocês. Todo o trabalho que fazemos aqui visa criar uma Riot mais inclusiva, sustentável e generosa, que nos permita criar jogos melhores e que causem um impacto maior no mundo — agora e para as próximas gerações.





PARCEIROS 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](#)



RELATÓRIO ANUAL DE IMPACTO DE 2022

RIOT GAMES

