INFORME DEL IMPACTO ANUAL DE 2022

RIOT GAMES

NOTA DE NUESTROS LÍDERES

Los jugadores son quienes impulsan todo lo que hacemos.

Los jugadores son quienes impulsan todo lo que hacemos. Que seamos capaces de ofrecer juegos y experiencias relevantes a comunidades de todo el planeta solo es posible porque los Rioters superan los límites de lo imposible para que la experiencia de los jugadores siga evolucionando. Los videojuegos tienen un impacto real y duradero en el mundo que nos rodea. Por eso es importante que luchemos constantemente por mejorar, al mismo tiempo que defendemos los objetivos que hacen que Riot sea tan especial.

Como compañía, creemos que somos responsables tanto de los jugadores como de nuestros Rioters. Eso significa contribuir a nuestras comunidades locales a través de eventos benéficos que recaudan millones de dólares de los jugadores para el Riot Games Social Impact Fund y responder ante cualquier gran crisis humanitaria que pueda ocurrir. Significa ser una compañía en la que todos los Rioters aportan algo a este entorno para que cada jugador y cada Rioter se sienta escuchado, apreciado y respetado. Significa aprovechar nuestras diferentes perspectivas y experiencias culturales para crear campeones y agentes auténticos en nuestros juegos. Y también significa abrir las puertas e invertir en personas con talento que, tradicionalmente, no han tenido acceso a la industria del entretenimiento y los videojuegos, para garantizar que la siguiente generación de líderes del mundo de los videojuegos represente con fidelidad el mundo en el que vivimos.

Desarrollar una cultura y tener impacto a nivel mundial es una empresa descomunal. No es el resultado del trabajo de una persona o grupo, sino de la cooperación entre jugadores, colaboradores y Rioters. Tenemos la gran suerte de formar parte de esta comunidad tan increíble del mundo de los videojuegos, una industria que abarca la experiencia humana tan diversa en todo el mundo y nos permite conectar con los demás.

Nuestros equipos comparten un mismo objetivo: crear un futuro con un mayor impacto global, inclusivo y diverso para los videojuegos.

Cuando Riot empezó a compartir estos informes en 2019, lo hizo con la idea de ser una empresa más transparente. Transparentes con nuestros datos, los programas que creamos y cuánto progresamos en todas las áreas del negocio. Desde entonces nuestro trabajo ha evolucionado; pero la evolución es, por naturaleza, un proceso que no tiene fin. Cada año, el objetivo de este informe consiste en mostrar nuestro progreso conforme avanzamos hacia un futuro mejor para Riot, la industria de los videojuegos y los jugadores.

Patty Dingle
Directora mundial de diversidad e inclusión

Jeffrey Burrell
Director mundial de impacto social

En este informe

01 PERSONAL 04

Estadísticas 05

Contratación 07

Prestaciones 09

02 ASISTENCIA 10

Grupos de inclusión de Riot (RIG) 11

Social Impact Fund 12

Impacto de los Rioters 13

03 EXPERIENCIA MUNDIAL DE LOS JUGADORES 16

Representación en los juegos 17

Experiencias en el juego 21

Inclusión en los videojuegos 22

Confianza y seguridad 23

04 PRÓXIMA GENERACIÓN 25

Invertir en la comunidad 27

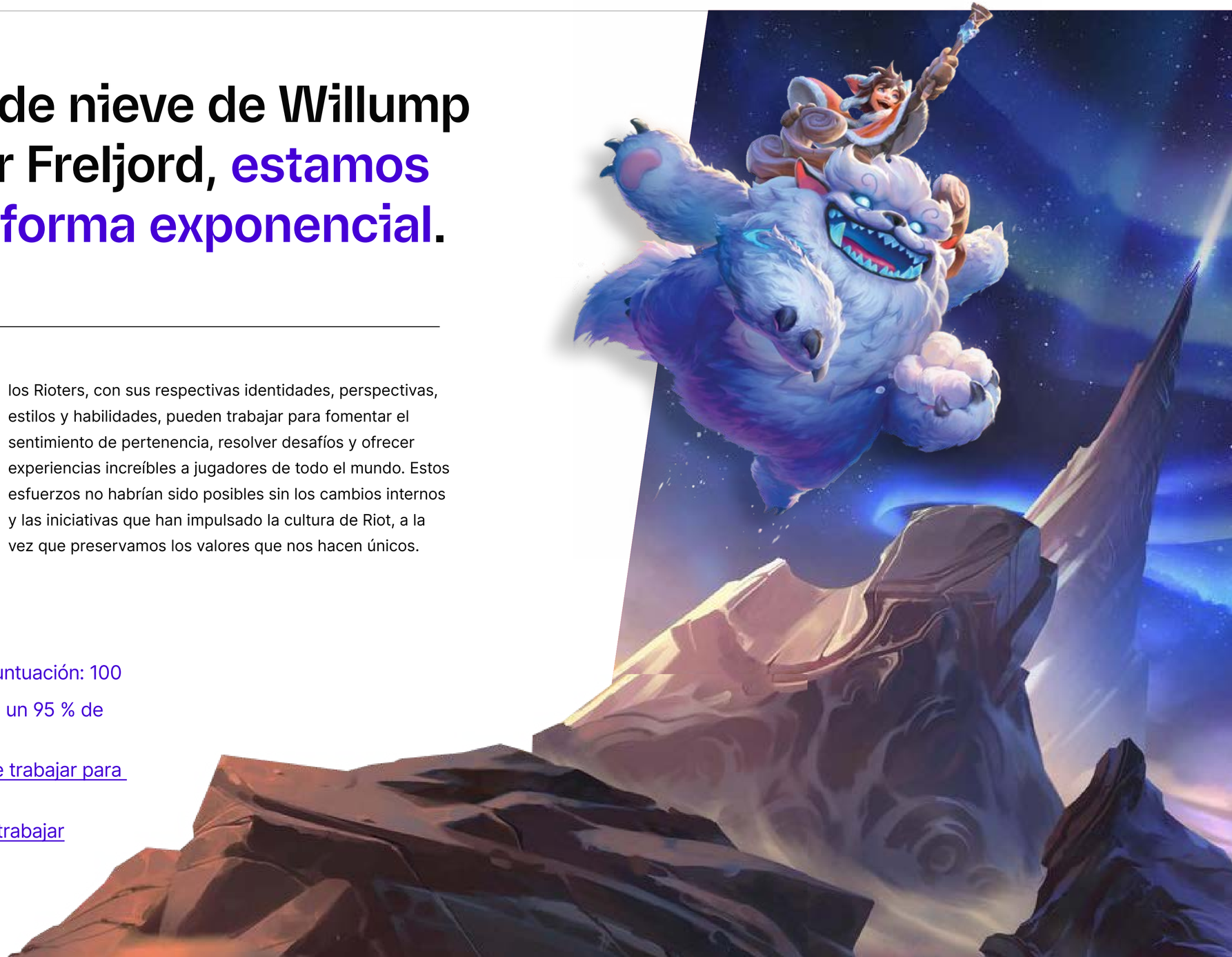
Sostenibilidad 29

PERSONAL

Como la bola de nieve de Willump cuando va por Freljord, estamos creciendo de forma exponencial.

Desde 2019, nuestros equipos han crecido el doble. Pasamos de tener un juego a tener cinco. Hemos celebrado más competiciones de esports para más fans apasionados de todo el mundo. Hemos creado una división de entretenimiento que trajo a nuestros jugadores Arcane, nuestra primera serie de televisión.

Y estos son solo los cambios que veis públicamente. De forma interna, hemos seguido cultivando un espacio donde los Rioters, con sus respectivas identidades, perspectivas, estilos y habilidades, pueden trabajar para fomentar el sentimiento de pertenencia, resolver desafíos y ofrecer experiencias increíbles a jugadores de todo el mundo. Estos esfuerzos no habrían sido posibles sin los cambios internos y las iniciativas que han impulsado la cultura de Riot, a la vez que preservamos los valores que nos hacen únicos.



RECONOCIMIENTOS

→ Certificación de la Human Rights Campaign - Puntuación: 100

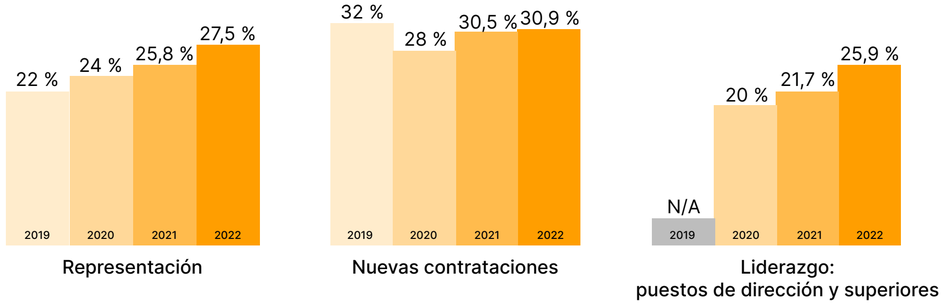
→ Un gran sitio en el que trabajar: certificado con un 95 % de aprobación de los Rioters.

→ Puesto 36 en la lista de mejores sitios en los que trabajar para madres y padres

→ Mención en la lista de mejores sitios en los que trabajar en la industria tecnológica de Irlanda

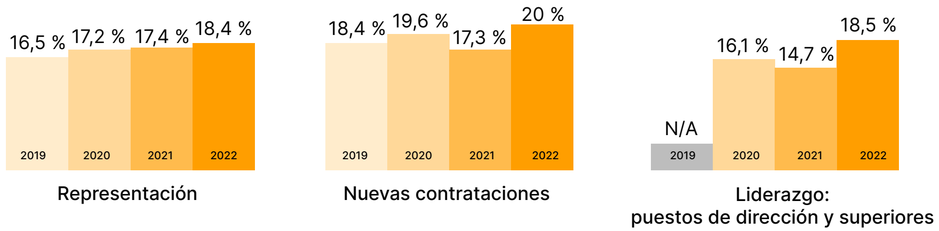
Estadísticas

Rioters mujeres



Mujeres = Mujer, mujer cisgénero, mujer transgénero

Minorías infrarrepresentadas en Estados Unidos



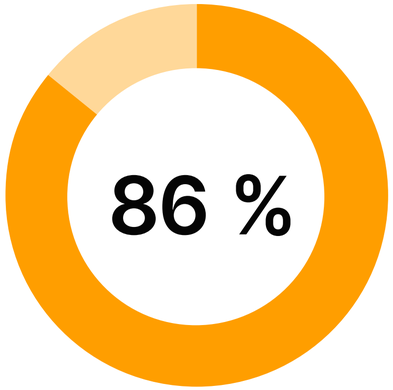
Minorías infrarrepresentadas (URM, según sus siglas en inglés) = Negra o afroamericana; hispana, latina o de origen español; nativa de América o Alaska; nativa de Hawái u otras islas del Pacífico; y de dos o más etnias en Estados Unidos.

De cerca

Cuando nos embarcamos en esta tarea para mejorar la representación en los videojuegos y ser transparentes en cuanto a nuestro progreso, sabíamos que no ocurriría de la noche a la mañana. A medida que hemos crecido con los años, hemos aumentado el porcentaje de mujeres y minorías infrarrepresentadas en puestos directivos, posiciones de liderazgo y todo Riot en general.

En Estados Unidos, el porcentaje de minorías infrarrepresentadas aumentó en todas y cada una de las categorías de personal de Riot en 2022. Llevar un seguimiento de estas categorías año tras año nos ayuda a entender mejor si nuestros esfuerzos en diversidad e inclusión están dando frutos, y qué podemos mejorar si no. Aunque ha habido incrementos en su crecimiento, nuestro objetivo es hacerlo aún mejor. En 2023 vamos a trabajar con colaboradores nuevos y actuales enfocados a las contrataciones para ayudar a impulsar el número de candidatos diversos que quieren trabajar en Riot. También vamos a seguir mejorando nuestras estrategias en cuanto a reclutamiento, retención e interacción de empleados, para que cualquiera que entre por nuestras puertas tenga la oportunidad de crecer y desarrollarse.

En 2022 introdujimos una nueva característica en nuestros sistemas para que los Rioters residentes en Estados Unidos pudieran indicar voluntariamente su orientación sexual, y ofrecimos más opciones para que pudiesen informar sobre su identidad de género. Estas respuestas voluntarias nos ayudarán a medir con más fidelidad la participación de comunidades concretas de Rioters y a reunir datos importantes y detallados sobre la composición de nuestro personal. Informaremos de todo ello en el informe de 2023, una vez hayamos reunido los datos de todo el año.



Índice de inclusión

Índice de inclusión

Cada año, llevamos a cabo dos encuestas de forma interna en todo Riot como parte de la Global Riot Survey (GRS). La GRS nos sirve para medir qué opinan los Rioters, desde qué va bien en Riot hasta qué áreas necesitan más atención cara al futuro. En estas encuestas, los Rioters responden a enunciados como "Me siento personalmente incluido/a en Riot" o "Puedo compartir mis opiniones y comentarios (sobre trabajo y otros temas) sin que otros Rioters me juzguen".

Estas respuestas nos ayudan a medir nuestro índice de inclusión, que es la métrica principal que utilizamos para medir nuestros esfuerzos a la hora de fomentar un sentimiento de pertenencia entre los Rioters. Si identificamos lagunas en cómo viven la inclusividad los Rioters, trabajamos directamente con los líderes de unidades empresariales para crear e implementar planes de acción de diversidad e inclusividad, diseñados a medida para los equipos pertinentes.

Igualdad salarial

Queremos que nuestros Rioters se sientan seguros en cuanto a sus salarios.

Para ayudar a reforzar la imparcialidad y la coherencia en la forma en que Riot gestiona el rendimiento de sus empleados, un equipo diverso y multidisciplinario revisa las puntuaciones de rendimiento anual para garantizar la igualdad entre todos los sectores demográficos en Riot. Además, actualmente, Riot colabora con un experto externo que realiza análisis exhaustivos semestrales sobre la igualdad salarial varias veces al año. Este proceso utiliza múltiples comprobaciones para evaluar si los resultados de compensaciones y ascensos para mujeres y minorías infrarrepresentadas son equitativos en comparación con todos los Rioters.

* Según los resultados de estas evaluaciones, estamos seguros de que no hay diferencias significativas a nivel estadístico en los salarios o ascensos de las personas de dichos grupos.

Colaboraciones para contrataciones y mayor representación

El Riot de hoy es responsable del Riot del futuro. Como una de las mayores empresas de videojuegos del mundo, creemos que Riot tiene la responsabilidad de fomentar una industria más inclusiva que acoja a personas de todos los orígenes y con todo tipo de experiencias. Esto comienza con la creación de mejor acceso a oportunidades mediante una combinación de esfuerzos internos y colaboraciones externas.

Gaming 'Cxmmunity' Co.

En 2022 iniciamos una colaboración con Gaming 'Cxmmunity' Co., una organización sin ánimo de lucro dedicada a crear oportunidades equitativas para el desarrollo en el trabajo en la industria de los esports y los videojuegos para las comunidades de personas negras, indígenas y de color (BIPOC, por sus siglas en inglés). Nuestra alianza se centra en talleres virtuales, prácticas remuneradas y reclutamiento de candidatos a través de la red de estudiantes de Cxmmunity.

Cuando el Mundial viajó hasta Atlanta, en Georgia, Riot Games, Gaming 'Cxmmunity' Co. y Cxmmunity Media celebraron "The KickBack", un evento de dos días para estudiantes de escuelas y universidades históricamente negras (HBCU en inglés) infrarrepresentados.

Durante el evento, Rioters negros compartieron con los estudiantes sus experiencias en la industria y trabajando para Riot, y consejos de orientación profesional. A través de la inspiración, la conexión y compartiendo las historias de nuestros Rioters, aspiramos a despejar algunos obstáculos en el camino de los estudiantes negros para adentrarse en la industria de los videojuegos.

"Los Rioters se han comprometido al máximo covalen nuestro público de estudiantes de HBCU y otros grupos diversos. Entre nuestros talleres mensuales y charlas, he recibido muchísimos mensajes de nuestros estudiantes agradeciéndole a Riot su dedicación hacia ellos. La historia que más me gusta compartir es cuando, durante The KickBack, los seleccionadores de personal y directores de contratación ayudaron a los estudiantes a revisar sus currículos en persona, uno a uno".

Julian Fitzgerald
Director ejecutivo de Cxmmunity

THE KICKBACK

Más de 1000	asistentes
230	estudiantes participantes de 10 escuelas HBCU
1,3 mill.	visualizaciones únicas totales de la retransmisión en directo
10 000 dólares	en becas concedidas a través de muestras de League of Legends y VALORANT.

En Out + Equal 2022, los Rioters de diversidad e inclusión, personal y RIG conectaron con líderes para compartir las mejores prácticas para mejorar las experiencias LGBTQ+ en el lugar de trabajo.

Miembros de Riot Noir asistieron al Afrotech para hablar sobre cultura negra, tecnología e innovación, y reclutar candidatos para puestos vacantes, incluyendo ingenieros de control de calidad e ingenieros de software.

PRESTACIONES

Cubrimos las necesidades de los Rioters, estén donde estén.

Aunque nuestras prestaciones puedan variar entre países o regiones, intentamos ofrecer opciones coherentes y completas que permitan a los Rioters escoger planes y servicios que se ajusten a sus necesidades.

Además de atención médica, prestaciones de jubilación y una política de permisos remunerados ilimitados, estas son algunas de las nuevas opciones que hemos creado para los Rioters de Estados Unidos en 2022:

Salud familiar

Una mayor atención sanitaria para la salud reproductiva, que incluye gastos de viaje a otros estados y servicios de posible traslado para quien necesite ayuda fuera de su estado.

Más prestaciones en servicios de fertilidad, adopción y subrogación a través de Kindbody y otros recursos complementarios para ofrecer una ayuda completa.

LGBTQ+

Más prestaciones en atención sanitaria LGBTQ+ para los Rioters y sus familiares que formen parte de la comunidad.

Descanso y rejuvenecimiento

Riot ha implementado su primer programa sabático remunerado que ofrece a los Rioters con al menos 7 años de antigüedad en la empresa entre 2 y 6 meses de vacaciones personales. Un **14,6 % de los Rioters que cumplen los requisitos** participaron en el programa en 2022.

Bienestar y asistencia in situ

Hemos abierto nuestro primer gimnasio en las oficinas para Rioters y trabajadores externos, que incluye equipamiento moderno para ejercicios de cardio, entrenamiento con pesas y CrossFit, pistolas de masaje y otros servicios.

Ofrecemos una suscripción anual gratuita a Inner Dimension TV, una nueva plataforma de meditación, para Rioters y trabajadores externos.

Igualación de donaciones

Hemos doblado las donaciones de nuestros Rioters varias veces en 2022 para ayudarlos a contribuir a las causas que más les importan, incluyendo esfuerzos humanitarios para Europa del Este, derechos reproductivos, ayudas a tragedias y conmemoración y educación LGBTQ+.

ASISTENCIA

La comunidad que impulsamos dentro de Riot afecta a las comunidades que apoyamos y a las que prestamos servicio en todo el planeta.

Cuando nos unimos a nuestros equipos, creamos el mosaico cultural por el que está compuesto Riot Games y marcamos la pauta para la forma en que navegamos el mundo durante épocas de incertidumbre. Gran parte de nuestra cultura gira en torno a los comportamientos y principios a los que nos aferramos (y que forman parte de nuestro trabajo), generando confianza, desarrollando empatía e inspirando a los demás. Esto conduce a nuestra forma de invertir en las comunidades que apoyan nuestros juegos en todo el mundo.

Grupos de inclusión de Riot (RIG)

Los grupos de inclusión de Riot (RIG) son los grupos de recursos para empleados de la compañía, basados en las identidades y experiencias compartidas que ayudan a los Rioters a sentirse acogidos, fomentan su desarrollo profesional y personal, y apoyan la estrategia de diversidad e inclusión. Aunque los RIG ofrecen un espacio a los Rioters con experiencias similares para construir una comunidad, todos los Rioters son bienvenidos sin importar su identidad o afiliación a la misma para animar a los aliados a apoyar mejor a dichas comunidades. Los RIG organizan eventos de la comunidad con colaboradores, crean programas educativos enfocados a la inclusividad y trabajan con nuestro equipo de diversidad e inclusión y Rioters de otras regiones para asistir a equipos de juegos y garantizar que nuestro contenido representa fielmente su comunidad.

> ***"Riot y Unidos han ayudado muchísimo a nuestro equipo, no solo en cuanto a financiación, sino también guiándonos, apoyándonos y recibiéndonos con los brazos abiertos al ecosistema de Riot. Los empleados de Riot muestran una gran pasión por el trabajo que hacemos en Latinx in Gaming. Gracias a la ayuda de Riot y las maravillosas personas de la compañía con las que trabajamos, podemos ofrecer unos recursos muy necesarios para compensar las dificultades que hacen que los grupos marginales no puedan entrar a formar parte de la industria de los videojuegos. Nuestra colaboración con Riot es muy valiosa porque no solo nos ayudan con financiación; les importa mucho el impacto que tienen a todos los niveles".***
>
> Cristina Amaya
> Presidenta y cofundadora de Latinx in Gaming

Comunidades regionales

Los RIG siempre han estado abiertos a cualquiera en Riot, sin importar en qué oficina trabajan ni qué comunidad representan, pero en 2022 comenzamos a expandir de forma oficial la presencia de estos grupos hacia más regiones. El objetivo de estos RIG regionales es crear mejores iniciativas regionales de educación que se centren en las dificultades a las que se enfrentan los Rioters de esa comunidad. Nuestros Rioters vienen de diferentes orígenes y han vivido diferentes experiencias. Por eso creamos Riot Women EMEA, Rainbow Rioters EMEA, Riot Women Asia y Rainbow Rioters Asia en 2022, para ofrecerles más oportunidades para crear una comunidad y hablar de las diferencias, obstáculos y matices entre países.

RIOT GAMES SOCIAL IMPACT FUND

Todo jugador de VALORANT sabe que, a veces, es necesario pasarle un rifle a tu compañero de equipo para ganar la ronda. Así es como funcionan los mejores equipos.

Tanto dentro del juego como fuera, para los Rioters es muy importante devolver a la comunidad, lo cual hacemos a través del Riot Games Social Impact Fund.

El Riot Games Social Impact Fund es el motor que mueve nuestras donaciones a obras benéficas y permite a los jugadores tener un impacto positivo en sus comunidades alrededor del mundo. El Social Impact Fund es una entidad independiente a Riot que nos permite realizar inversiones directas en diversas organizaciones de todo el mundo centradas en resolver algunos de los problemas más urgentes del planeta.

Realizar donaciones a organizaciones benéficas internacionales es un proceso complejo, por lo que este modelo nos permite entrar en contacto con dichas organizaciones que crean un impacto positivo en todas las regiones de nuestros jugadores y apoyan las causas que más les importan a nivel local.
El apoyo a causas de ayuda humanitaria, la financiación a organizaciones sin ánimo de lucro y la ayuda para que el dinero de los jugadores vaya a donde más se necesita convierten el Social Impact Fund en el arma secreta de Riot para tener un impacto real y duradero en el mundo.

Desde la creación del Social Impact Fund en 2019, hemos recaudado 47,9 millones de dólares y apoyado a 400 organizaciones en 28 regiones.

IMPACTO DE LOS RIOTERS

Ayuda humanitaria a Ucrania

Cuando estalló el conflicto en Ucrania, Riot se puso de inmediato a trabajar para ayudar a los refugiados de la región. Activamos recaudaciones en todos nuestros juegos y, en tan solo una semana, nuestros jugadores donaron un total de 4,4 millones de dólares. Riot añadió un millón más de forma directa, sumando un total de 5,4 millones de dólares. El 100 % de ese dinero fue dividido entre tres organizaciones sin ánimo de lucro que aportaban ayuda humanitaria de forma directa en Europa del Este: International Medical Corps, Médicos sin fronteras y la Cruz Roja polaca.

A LO LARGO DE TODO EL AÑO, Rioters de todo el mundo continuaron buscando formas de ayudar. En mayo, Riot financió la iniciativa Learning & Integrating Through Gaming, un programa educativo creado por dos Rioters de Polonia, Wiktor C. y Grzegorz S., que usaba los videojuegos, el arte y el cosplay para ayudar a niños ucranianos ahora residentes en Polonia a aprender el idioma, integrarlos mejor en su nueva comunidad y prepararlos para el inicio del curso escolar.

Riot se unió a dos colaboradores locales para hacer realidad este programa: Devils.one, una organización de esports y videojuegos especializada en organizar campamentos y llevar a cabo programas educativos; y Materynka School, una escuela de Varsovia para niños y jóvenes de familias ucranianas que han emigrado a Polonia. Al terminar el curso de cuatro meses en agosto, el 95 % de los 100 niños que participaron aprobaron el examen de idioma, lo que les permitió empezar el nuevo curso escolar. La media de los aprobados de este examen fue del 71 %.

> ***"Como compañía internacional tenemos la capacidad de tener un impacto positivo en el mundo, pero eso depende de nosotros, los Rioters. Fue muy inspirador y emocionante ver la rapidez con la que Riot se involucró para hacer realidad mi sueño. Riot es solo un nombre, pero son los Rioters, todas esas personas alrededor del mundo, las que mueven esta empresa y hacen de ella algo maravilloso día tras día".***
> Wiktor C., cocreador de la iniciativa Learning & Integrating Through Gaming

EN DICIEMBRE, un Rioter ucraniano lideró una iniciativa para crear kits de supervivencia para las personas ucranianas desplazadas por la guerra que se enfrentaban al duro invierno. Estos kits incluían mantas, ropa, mochilas y otros productos esenciales para afrontar las bajas temperaturas.

EN IRLANDA DEL NORTE, Hypixel Studios de Riot utilizó el Riot Games Social Impact Fund para reubicar, ayudar y acoger a 54 refugiados ucranianos en Derry, Irlanda del Norte.

> ***"El compromiso firme y duradero de Riot con International Medical Corps ha tenido un gran impacto en nuestra capacidad para asistir a aquellos en necesidad de ayuda en todas partes del mundo. La rapidez de respuesta es esencial para salvar vidas en zonas afectadas por desastres naturales, conflictos y enfermedades, y la ayuda inmediata de Riot Games durante todos estos años ha demostrado ser crucial a la hora de llegar a personas que, de otra manera, podrían no recibir la ayuda que necesitan".***
> Rebecca Milner, directora de la oficina de impacto, International Medical Corps

IMPACTO DE LOS RIOTERS

Mes Internacional del Voluntariado

Somos la compañía que somos hoy gracias a las personas que juegan a nuestros juegos. Apoyar a los jugadores es mucho más que crear experiencias de juego que les encanten. Implica contribuir a las comunidades locales, igualar donaciones benéficas, hacer horas de voluntariado y desarrollar programas que creen más formas para los Rioters de aportar a la comunidad.

Uno de esos programas es el Mes Internacional del Voluntariado. Durante los últimos siete años, los Rioters se han juntado durante el verano para hacer voluntariado en organizaciones benéficas y dirigir proyectos en sus comunidades locales. Este año, Rioters de todo el mundo se esforzaron al máximo para ello.

Habiéndose levantado las restricciones por COVID en la mayoría de los países, los Rioters pudieron unirse en persona en diez eventos celebrados en nuestras oficinas de Los Ángeles, San Luis, São Paulo, Hong Kong, Seúl, Ciudad de México, Shanghái y Singapur. Cada oficina eligió una causa, desde mentorías para estudiantes locales hasta recogida de comida para bancos de alimentos o limpieza de playas, y los voluntarios se pusieron manos a la obra.

> ***"En agosto de 2022, Riot Games invitó a 16 de nuestros jóvenes beneficiarios y sus tutores a unirse a un taller de exploración profesional en sus oficinas. Pudieron observar qué hace Riot y comprender mejor las diferentes rutas profesionales que existen en la industria de los videojuegos. ¡Fue una experiencia muy enriquecedora y emocionante para estos jóvenes! El Club Rainbow espera seguir colaborando con Riot Games para apoyar y dar un giro a las vidas de sus beneficiarios".***
>
> Sophya Lim, directora ejecutiva adjunta, Club Rainbow (Singapur)

IMPACTO DE LOS RIOTERS

Legendary Support

Como compañía centrada en sus jugadores, para Riot, servir a su comunidad siempre ha ido más allá de los juegos. Legendary Support es un programa de voluntariado en el que buscamos historias únicas de jugadores que destacan sobre el resto. Cuando encontramos dichas historias, pedimos a los Rioters que hagan algo especial para esos jugadores.

Este año, uno de nuestros jugadores publicó una carta de amor a League of Legends en Reddit.

Contó que, debido al deterioro de su visión provocado por un glaucoma sin tratar, jugaría su última partida de LoL tras hacer esa publicación. Los Rioters compartieron su historia con el equipo de impacto social y supimos que era un caso perfecto para nuestro programa Legendary Support. Se esforzaron al máximo para crear un audiolibro de nuestro cómic de Lux y crearon impresiones en 3D de la varita de Lux y el arma de Senna, para que pudiese seguir disfrutando de la magia de Runaterra.

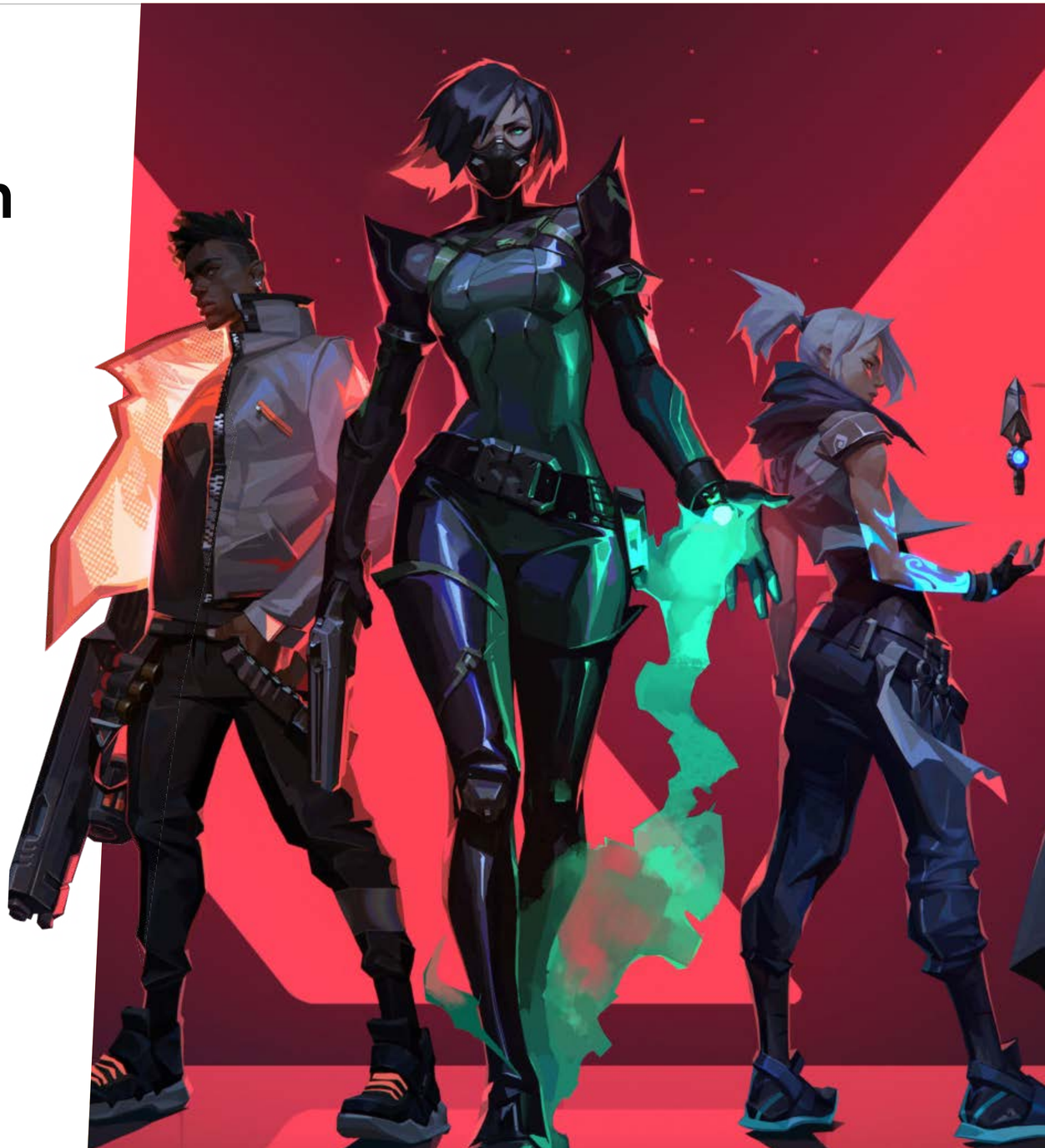
Proyecto a favor de la cultura y herencia coreanas

2022 fue el 10.º aniversario de nuestra colaboración con la Administración de la Herencia Cultural Coreana para la restauración y conservación de los tesoros nacionales de Corea. Este año recuperamos una valiosa reliquia real de la dinastía Joseon del siglo XIX. Además, 4,1 millones de jugadores de League of Legends en Corea se reunieron en un evento dentro del juego para celebrar el aniversario y crear conciencia sobre la conservación de la rica historia del país.

> ***"El proyecto de Impacto social de Riot en Corea para proteger y apoyar la herencia cultural coreana destaca sobre otras campañas de responsabilidad social debido a su larga duración. Educar a las siguientes generaciones sobre la importancia de la cultura y la herencia cultural no es fácil, ya que requiere puntos de interés que llamen la atención de los jóvenes. La Administración de la Herencia Cultural quiere dar las gracias a Riot Games por tomar la iniciativa de esta tarea. Riot Games es, sin duda, un gran colaborador tanto en escala como en regularidad".***
>
> Young Ki Jang, director adjunto, Administración de la Herencia Cultural de Corea del Sur

Nuestros jugadores impulsan nuestras ambiciones.

A medida que hemos expandido nuestros universos para ofrecer a nuestros jugadores más experiencias inmersivas, hemos mejorado la forma en que diseñamos personajes para que reflejen esta comunidad global. Esto nos ha llevado a crear historias nuevas y auténticas que creemos que aguantarán bien el paso del tiempo. Con estas historias también queremos tener un impacto en los jugadores. Hemos creado más formas para que los jugadores canalicen su pasión mediante recaudaciones dentro de los juegos y, cada año, se involucran en gran medida.



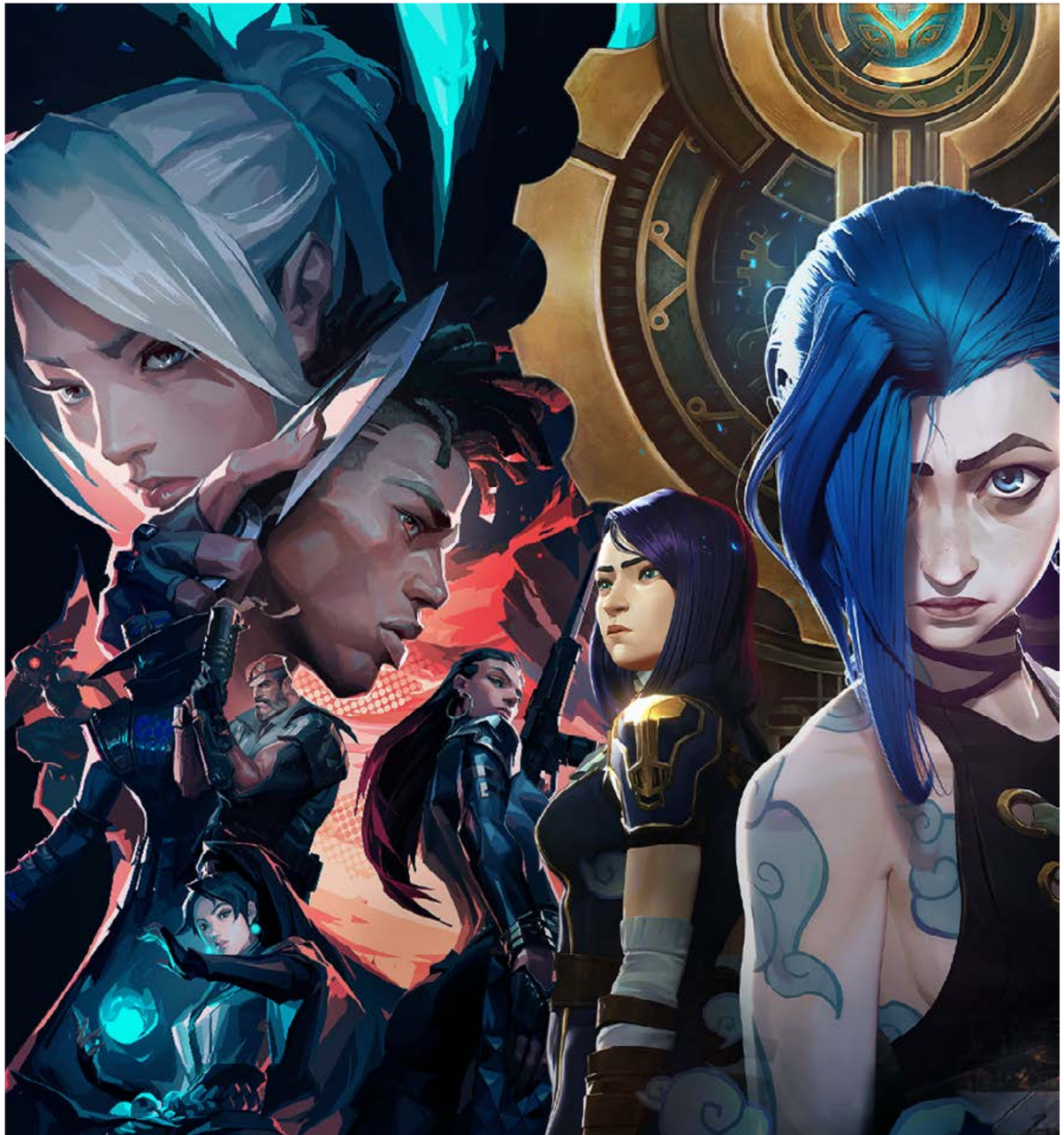
Representación en los juegos

Los juegos que creamos hoy deberían sentirse auténticos dentro de unos años. Cuando una madre o un padre se siente con su hija o hijo adolescente a jugar a LoL, un campeón creado hoy debería aportar la misma diversión que aportó a la generación anterior. Garantizar la diversidad, autenticidad y dinamismo de los personajes en nuestros juegos no solo es importante para la representación, también lo es para asegurarnos de que los mundos que creamos aguantan el paso del tiempo.

En 2022 creamos una variedad de campeones y agentes inspirados en diferentes comunidades alrededor del mundo. Para garantizar que cada uno de ellos es fiel a la realidad, representativo y culturalmente auténtico, colaboramos con expertos externos, RIG y equipos globales que supervisen el proceso de diseño.

*

Cada vez que diseñamos un nuevo campeón o agente, involucramos a nuestro equipo de diversidad e inclusión en el contenido (compuesto por profesionales de diversidad e inclusión, Rioters de otras regiones y miembros de RIG) para que revisen el diseño, la narrativa y la dirección artística. Esto ha sido crucial para crear más personajes de diferentes comunidades alrededor del mundo, especialmente aquellas que no solemos ver representadas en los videojuegos y el mundo del entretenimiento.



Campeones de League of Legends

En 2022, un total de cinco nuevos campeones se unieron al plantel de League of Legends. Excepto K'Sante, las otras cuatro fueron mujeres. Desde una alegre guerrera poseída hasta la líder del mismísimo Vacío, estas mujeres aportan nuevas perspectivas al conjunto de experiencias que componen las mujeres de Runaterra.

Estas campeonas no podrían ser más diferentes unas de otras en cuanto a personalidad y habilidades, pero sí comparten una serie de rasgos comunes: son mujeres ambiciosas y extremadamente poderosas. Si intentásemos meter a estas mujeres en una misma caja, no quedarían más que astillas.

Renata Glasc

La Baronesa Química, que controla Zaun bajo un capitalismo despiadado.

Nilah

Una guerrera poseída por el demonio de la alegría, que ahora elimina a sus enemigos con un júbilo exuberante.

Bel'Veth

La Emperatriz del Vacío, que dirige la misteriosa entidad que anhela todo y nada al mismo tiempo.

Zeri

El lado neón de Zaun, que corre a la velocidad del rayo por la Grieta.

K'Sante

K'Sante, el último campeón de League of Legends lanzado en 2022, es el resultado del trabajo de múltiples equipos de Riot que querían crear un campeón que aportase algo nuevo a League of Legends. Es un tanque que se deshace de sus defensas para enfrentarse cara a cara contra los duelistas más temidos. Un hombre inspirado en la cultura de África Occidental que trae consigo una nueva forma de ver la cultura negra en Runaterra. Y un legendario cazador de monstruos cuyo deseo de estar a la altura de sus propias expectativas acaba hiriendo al hombre al que ama.

El diseño de K'Sante hizo que los Rioters se volcaran en sus influencias culturales. Nos pusimos en contacto tanto con Riot Noir, nuestro grupo de inclusión para Rioters negros, como con Rainbow Rioters, el grupo de inclusión para Rioters de la comunidad LGBTQ+, para asegurarnos de que K'Sante representa de forma fiel sus comunidades.

> ***"Dediqué mucho tiempo a pensar en cómo crear a un campeón negro que fuese distinto a los que ya tenemos. Senna, Lucian, Ekko, Rell y Pyke son personajes geniales..., a pesar de algo. A todos ellos los definen sus problemas y circunstancias. En su mayoría, no han tenido el control de sus vidas e historias.***
>
> ***Esto no supone un problema para esos campeones en concreto; existen montones de personajes increíbles definidos por sus problemas. Sin embargo, para representar adecuadamente a nuestra comunidad, es esencial incluir todos los puntos de vista, sobre todo en una plantilla tan amplia como la de LoL. No hay ningún campeón negro como Garen, que se enfrenta a problemas, pero no permite que lo definan. Ninguno está al mando. Por ese motivo, quisimos crear a un personaje así: Alguien con problemas, pero con control sobre su vida y su destino; un ejemplo para Nazumah".*** - AzuBK

Nuevos agentes de VALORANT

Al contrario que los campeones de LoL, los agentes de VALORANT tienen una mayor vinculación con el mundo real. Así que, en lugar de inspirarse en las culturas, las representan.

Fade

El diseño de Fade incluye tatuajes de henna, gatos, un amuleto contra el mal de ojo, los sueños y las pesadillas, es decir, elementos clave de la cultura turca. Al trabajar directamente con los Rioters turcos y el equipo de localización, el equipo de VALORANT creó una agente que representa la cultura turca y evitando los estereotipos típicos a los que se recurre normalmente en los juegos.

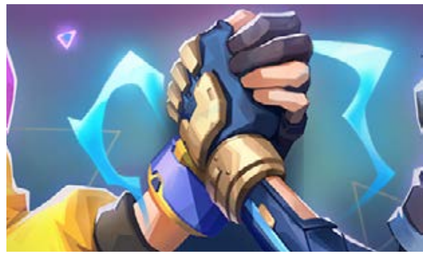
Harbor

Para la creación del agente indio Harbor, el equipo de VALORANT se puso en contacto con Rioters de la India para obtener más información sobre su cultura, además de realizar consultas académicas para una fiel representación de la amplia historia india, así como sus leyendas y su cultura. El resultado es un cazatesoros polifacético que suma una nueva dimensión a los agentes del protocolo VALORANT.

Neon

Mientras Zeri desataba el caos en League of Legends, Neon llegó a VALORANT. Esta agente filipina, nacida en Manila, es ágil, colorida y representa a Filipinas a la perfección. Diseñada en conjunto con un Rioter de Filipinas, el equipo trabajó mano a mano en nuestra oficina de Singapur para crear a Neon. Además, no solo está doblada por una actriz de doblaje filipina, sino que la música de su anuncio corrió a cargo de Ylona Garcia, artista filipina.

Experiencias en el juego



Las guardianas de las estrellas pueden con todo

Las guardianas de las estrellas, un conjunto de historias, modos de juego y objetos cosméticos inspirados en el género de anime de chicas mágicas, viven en un universo alternativo donde algunos de nuestros campeones son héroes que se dedican a salvar el mundo de las fuerzas del mal.

En League of Legends, Wild Rift, Legends of Runeterra y Teamfight Tactics, los jugadores de todo el mundo se unieron para salvar al universo mediante la compra de objetos cosméticos, la participación en eventos del juego para recaudar dinero para causas benéficas y disfrutando del universo de las guardianas de las estrellas.

Los equipos de Rioters de todo el mundo trabajaron a destajo para proporcionar a los jugadores una experiencia única en este vasto mundo, a la vez que rendían homenaje al famoso género de anime en el que se inspiraron. En China, los Rioters crearon un libro repleto de ilustraciones de los fans, de forma parecida a lo que hacen los grupos de amigos con gustos comunes (doujins) que tanto triunfan en China y Japón. Los jugadores coreanos y amantes del k-pop se morían de ganas de ver la increíble interpretación de "Everything Goes On" de Porter Robinson, el himno oficial de Guardianas de las estrellas 2022, de manos de Chungha, una estrella del k-pop.

En Estados Unidos, las guardianas de las estrellas asistieron a Anime Expo, la convención de anime más grande de toda Norteamérica, donde tuvieron un puesto mediante el cual muchísimos fans del anime pudieron conocerlas. En Filipinas, el equipo de APAC inauguró una academia de arte de las guardianas de las estrellas en una cafetería dedicada al anime en Manila. Y, por último, los Rioters de Brasil hicieron colaboraciones con restaurantes locales, crearon un sitio web exclusivo para los jugadores brasileños y asistieron a la convención Anime Friends con las guardianas, entre otras muchas cosas.

5 millones de dólares **fue la cantidad que recaudaron los jugadore para el Riot Games Social Impact Fund durante la campaña de las guardianas de las estrellas.**

Paquete Retribución de VALORANT

En 2022, los jugadores de VALORANT votaron cuatro diseños de armas que habían estado a la venta anteriormente y que querían que volviesen al juego. Esos cuatro diseños formaron parte del paquete Retribución, con el que se donaría la mitad de lo recaudado de los aspectos de las armas y el importe total de los accesorios adicionales al Riot Games Social Impact Fund. Gracias al paquete Retribución, los jugadores de VALORANT recaudaron **4,5 millones de dólares** para causas benéficas.

Votación de la campaña benéfica

Nos enorgullecemos de poner a disposición de nuestros jugadores formas de contribuir a causas benéficas mediante nuestros juegos. En 2022, fuimos un paso más allá y otorgamos a los jugadores voz y voto para elegir cómo el Social Impact Fund repartiría 6,2 millones de dólares a organizaciones benéficas de todo el mundo. Se seleccionaron 28 regiones con tres organizaciones benéficas cada una para la votación. Sabemos que todas las organizaciones se vuelcan en una causa benéfica importante, así que todas recibieron un 25 % del importe total destinado a cada país, mientras que la ganadora recibió un 50 %.

RESULTADOS DE LA VOTACIÓN DE LA CAMPAÑA BENÉFICA

775 000
jugadores votaron

6,2 MILLONES DE DÓLARES
de donación

83
organizaciones benéficas

15 000 DÓLARES
fue la cantidad mínima que recibieron cada una de ellas

Inclusión en los videojuegos

Localización

En rasgos generales, la localización consiste en trasladar las palabras de un idioma a otro para que los jugadores de todo el mundo puedan entender los juegos. Pero la localización en Riot va un paso más allá. La labor de nuestros equipos de localización se basa en garantizar que los personajes y los eventos son auténticos, llamativos e impactantes para los jugadores de todas las comunidades del mundo. La localización trata de llevar un juego, que se ha desarrollado en un lugar, y adaptarlo para que parezca creado a medida para los jugadores de cada país.

Nuestros equipos de localización ofrecen su opinión sobre los agentes, como Fade, toman una serie de decisiones para adaptar el texto a los jugadores de su país y se aseguran de que todas las personas del mundo pueden disfrutar de eventos en directo, como los esports. En 2022, el equipo introdujo nuevos procesos que posibilitan la traducción de las retransmisiones en directo de nuestros eventos de esports a los idiomas de cada zona en menos de 24 horas tras la retransmisión.

*** La localización ayuda a que los jugadores se sientan más identificados con los juegos. Y eso es lo que buscamos en Riot Games.**

Con eso en mente, en 2022 nos comprometimos a profundizar en nuestra relación con los jugadores del Sudeste Asiático. Tras una década de colaboración con Garena, a cargo de League of Legends en la región, comenzamos a autopublicar nuestros juegos para el público del Sudeste Asiático, y todo gracias al apoyo del equipo de localización.

Take This

En colaboración con Take This, una organización benéfica que, al igual que nosotros, aboga por aumentar el apoyo en lo relacionado a la salud mental en el mundo de los videojuegos, creamos un currículo gratuito que serviría a los streamers para asesorar y cubrir las necesidades de salud mental de sus comunidades, así como asegurar su propio bienestar. Algunos de los temas trataban cómo lidiar con el desgaste de los creadores de contenido, establecer límites, lidiar con ideas de suicidio en la comunidad, promover la salud mental y el autocuidado, entre otros.

También crearon una serie de vídeos para las comunidades de personas negras, indígenas y de color (BIPOC, por sus siglas en inglés) donde se habla de las necesidades relacionadas con la salud mental y las diferentes experiencias en el sistema sanitario. Cada charla estaba liderada por un especialista en salud mental, donde también participaron jugadores, desarrolladores y creadores de contenido que se sentían identificados.

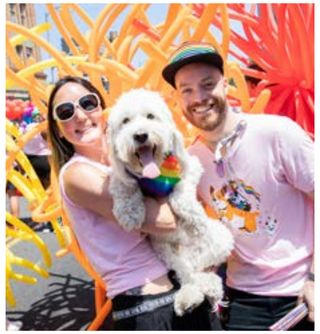
"El apoyo que recibimos por parte de Riot en 2022 fue vital para ayudarnos a ampliar nuestra capacidad de acción y comenzar a lanzar el contenido que llevaba años en segundo plano. La generosa subvención para el desarrollo de capacidades de Riot permitió a Take This contratar a más personas, lo que hizo que tuvieran tiempo para crear innovadores recursos para hablar de salud mental con streamers, así como para producir la serie de vídeos de la salud mental e identidad en los videojuegos, donde se representan a los grupos que han sido víctimas de marginalización a lo largo de la historia. Riot ha confiado en mí y en todo mi equipo para que creemos contenido de calidad. Además, la libertad que nos ha dado el equipo de impacto social de Riot refleja esa confianza en nosotros".

Eve Crevoshay
Directora ejecutiva de Take This

Orgullo

En Riot, el Orgullo se celebra tanto dentro como fuera de los juegos. A lo largo de estos últimos cinco años, los equipos de los juegos han creado objetos cosméticos del Orgullo gratis para que los jugadores puedan expresar su identidad mientras juegan. Actualmente hay 58 objetos cosméticos únicos que representan las diferentes identidades dentro de la comunidad LGBTQ+.

Fuera del juego, nuestros Rioters celebran el Orgullo por todo el mundo. En Los Ángeles, los Rioters salieron a las calles para celebrarlo, mientras que en Asia, algunas de nuestras oficinas, donde se celebraron diferentes eventos a lo largo del mes, estaban repletas de arcoíris. Los Rioters en Brasil celebraron torneos para jugadores LGBTQ+ y, en Europa, los Rioters hicieron una marcha virtual del Orgullo para recaudar dinero para ILGA-Europe, un grupo de apoyo europeo que lucha por los intereses de la comunidad.



Confianza y seguridad

En cuanto a la confianza y la seguridad, nuestra política consiste en seguir y ayudar a establecer las mejores prácticas posibles para garantizar que los espacios en línea sean seguros y mejores para todo el que interactúe con nuestros juegos.

Todos nuestros jugadores reciben el mismo mínimo estándar de protección, según lo establecido por el Reglamento General de Protección de Datos de la Unión Europea.

Confianza y seguridad en línea de manos de hCaptcha

Sabemos que las cuentas son de vital importancia para nuestros jugadores, así como su experiencia de juego. En 2021, lanzamos una doble autentificación vinculada al correo electrónico, para que los jugadores pudiesen proteger aún más el contenido de sus cuentas. En 2022, implementamos hCaptcha en el inicio de sesión para reducir la presencia de bots y cuentas falsas. Además, hCaptcha nos permite evitar que las cuentas ya existentes se vean comprometidas debido a intentos de inicio de sesión a la fuerza.

Los bots y las cuentas falsas ponen en riesgo la integridad competitiva y la experiencia de juego general de los jugadores. También pueden suponer un peligro para la seguridad y la privacidad, ya que a menudo se usan para atacar a los jugadores o los sistemas de juego, con la intención de obtener acceso no autorizado y ventajas.

Conservación de datos solo mientras sea necesario

Hay jugadores que desaparecen y hay ocasiones en las que nunca vuelven. Nos hemos comprometido a conservar datos solo el tiempo que sean necesario para mejorar vuestra experiencia de juego. Y si ya no queréis seguir usando vuestra cuenta, no conservaremos vuestra información.

En 2022, anunciamos que eliminaríamos las cuentas que llevaban mucho sin estar activas y que nunca estuvieron muy activas, en general. Por ejemplo, cuentas que nunca compraron nada, no jugaron muchas partidas, ni desbloquearon demasiado contenido. Su inactividad es una señal clara de que nuestros juegos y experiencias ya no les interesan. Queremos respetar las decisiones de los jugadores y su privacidad eliminando sus datos. Dicho esto, los jugadores pueden reactivar sus cuentas inactivas con relativa facilidad, y siempre los acogeremos con los brazos abiertos.

Derecho a saber

Tenéis derecho a saber qué información vuestra conocemos. Puede que resulte obvio, pero, en multitud de ocasiones, las compañías ocultan vuestros datos tras su propia niebla. No como en VALORANT, donde podéis echar un vistazo a vuestros datos siempre que queráis. Si queréis descubrir qué información vuestra conocemos, solo tenéis que preguntarnos.

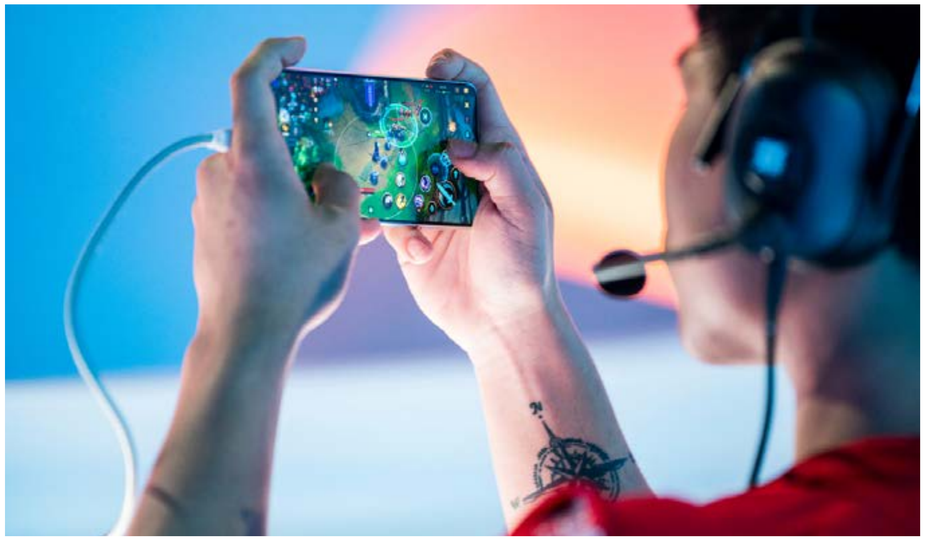
En 2022, respondimos a más de 292 000 solicitudes en las que los jugadores nos preguntaban por sus datos, en comparación con las 200 000 del año pasado. En algunas regiones, esta función es obligatoria, pero hemos hecho que esté disponible para los jugadores de todo el planeta. La mayor parte de los datos que tenemos están relacionados con la experiencia de juego de los jugadores, y podéis consultarlos en múltiples secciones del cliente del juego.

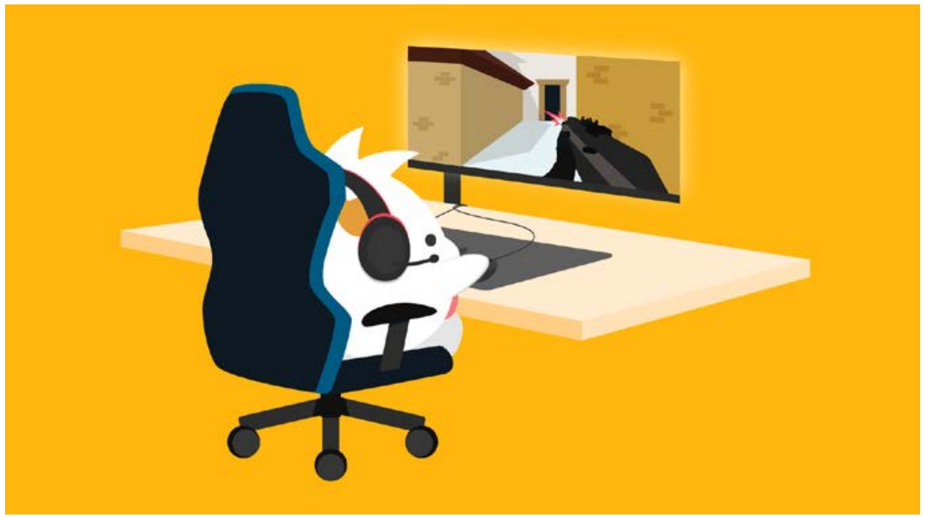
Mejora de las interacciones digitales con las dinámicas de los jugadores

Las dinámicas de los jugadores consisten en mejorar la estructura social de los juegos y las comunidades en línea. Es uno de los desafíos más complicados no solo de Riot, sino de toda la industria de los videojuegos. Sabemos que existen problemas. Hemos visto vídeos sobre ello, leído comentarios respecto al comportamiento de los jugadores en partida y los hemos experimentado por nuestra cuenta cuando jugamos. Entonces, ¿qué vamos a hacer al respecto?

En 2022, colaboramos con Ubisoft para ampliar nuestras técnicas de aprendizaje artificial. En nuestros juegos, el aprendizaje artificial y los complejos sistemas automatizados son de vital importancia para crear mejores comunidades, sobre todo teniendo en cuenta la escala a la que funcionamos. Al combinar nuestros datos con los de Ubisoft, hemos acelerado el índice con el que las máquinas detectan y castigan el lenguaje inapropiado.

Ahora mismo, el aprendizaje artificial afecta sobre todo a la comunicación mediante texto, pero en 2022 lanzamos un programa en fase de pruebas para la evaluación automatizada de la voz. Estamos siguiendo de cerca los resultados de esta prueba para moderar el chat de voz de nuestros juegos, y dicha función estará disponible a lo largo de 2023.





* Estas funciones automatizadas comenzarán a hacer mella en los comportamientos. **El número total de informes se redujo de 2,9 mil millones en 2021 a 2,4 mil millones en 2022**, lo que significa que los sistemas de detección automáticos detectan el idioma más perjudicial o el juego sucio antes de que influyan en la experiencia de juego y se envíe un informe por parte de los jugadores.

PRÓXIMA GENERACIÓN

Nos enorgullece el trabajo que hemos conseguido de mano de nuestros jugadores en 2022, pero, al igual que hace Viktor, debemos obligarnos a evolucionar de forma constante para ser líderes en esta industria, tanto ahora como en el futuro.

* Conforme echamos la vista hacia las próximas generaciones de desarrolladores, mentes creativas y Rioters, buscamos ofrecer más oportunidades a comunidades necesitadas y ayudar a que la industria de los videojuegos se convierta en un lugar seguro y justo para todo el mundo. Queremos asegurarnos de que las futuras generaciones sepan que hay un hueco para ellas en los videojuegos, tanto en línea como sin conexión.

Centro tecnológico y de emprendimiento de SoLa Technology

En agosto, el centro tecnológico y de emprendimiento de SoLa Technology y Riot Games celebró su gran apertura. Este centro ofrece educación gratuita en campos relacionados con la tecnología a la comunidad del sur de Los Ángeles.

Gracias a una donación de 2,25 millones de dólares por parte de Riot, se fundó el centro de unos 1200 metros cuadrados, con una arena para esports, un laboratorio de robótica, cascos de realidad virtual y un estudio de música. Cada año, más de 1000 estudiantes entrarán en contacto con la programación y disfrutarán de oportunidades laborales relacionadas con los esports, la animación, el diseño gráfico, la programación y la creación de contenido digital, y todo ello de forma gratuita.

El centro pretende inspirar y ayudar a formar a futuros desarrolladores de videojuegos, jugadores de los esports, profesionales de la industria tecnológica, líderes y emprendedores de color y latinos.

> ***"Riot Games es el aliado con un objetivo común con el que sueña toda organización benéfica. Sin su guía técnica, colaboración y apoyo, el centro tecnológico y de emprendimiento de SoLa Technology no existiría. El liderazgo y el personal de Riot nos han acompañado en este viaje para formar e inspirar a una nueva generación de jóvenes de color y latinos de la industria tecnológica y del entretenimiento y profesionales del sur de Los Ángeles. De parte de la SoLa I CAN Foundation, nuestros cientos de estudiantes y familias, solo puedo daros las gracias".***
>
> Daniel Rosove
> Director de Impact Partnerships en SoLa Impact

Invertir en la comunidad

Game Changers del VALORANT Champions Tour (VCT)

El Campeonato Mundial de Game Changers del VCT 2022 se ha convertido en el torneo de VALORANT de mujeres y el segundo esport donde solo participan mujeres más visto de la historia. La iniciativa Game Changers, que se creó en 2021, tenía como objetivo brindar nuevas oportunidades y dar visibilidad a las mujeres que buscan participar en los esports de VALORANT mediante la celebración de eventos de la comunidad y de competiciones de primera categoría. 2022 fue el primer año en el que los mejores equipos de todas las regiones se reunieron en un lugar para competir y ser el primer equipo en alzarse con el trofeo del campeonato del Game Changers del VCT.

Programa de inmersión en los esports

El programa de inmersión en los esports de Riot, en colaboración con Gaming 'Cxmmunity' Co., proporciona una formación amplia sobre los esports para estudiantes infrarrepresentados en los EE. UU. Los esports se han convertido en una carrera específica a la que los estudiantes quieren dedicarse desde jóvenes. Con esto en mente, este programa presenta una amplia variedad de los roles que forman parte de los esports, desde la producción de eventos al desarrollo de negocios, sin olvidarnos de la comunicación.

Al trabajar directamente con las HBCU (por sus siglas en inglés), el programa permite diversificar el grupo de solicitantes que están interesados en los esports y proporcionar una formación de vital importancia a la siguiente generación de grandes talentos de los esports. En el primer año del programa, trabajamos exclusivamente con la Johnson C. Smith University (JCSU). En 2022, abrimos el programa a una mayor parte de la comunidad HBCU, y admitimos a estudiantes de la Howard University, la Oakwood University, la Southern University A&M, la Morehouse College, la North Carolina Central University, JCSU y la Hampton University.

Cumbre de la industria de los videojuegos de DEI

Riot se ha unido a la asociación de software de entretenimiento (ESA, por sus siglas en inglés) para celebrar la primera cumbre de DEI de la industria en el campus de Riot en Los Ángeles. Esta cumbre de dos días ha contado con la presencia de líderes en la industria de los EE. UU. para colaborar y crear formas de enfrentarse a los mayores desafíos de DEI. ESA ha creado un espacio que ha permitido a los líderes compartir las mejores prácticas en el sector, aprender los unos de los otros, crear pasos a seguir para fortalecer las empresas y progresar para dejar huella en la industria de los videojuegos.

Desafío de innovación abierto de IDEO

Nos hemos aliado con IDEO, el centro Joan Ganz Cooney y Fair Play Alliance (FPA) para llevar a cabo el desafío de diseño innovador abierto, donde se invitaba a los participantes a enviar su punto de vista y sus ideas para crear espacios digitales no tóxicos e inclusivos donde podamos ser nosotros mismos. Este desafío se inspiró en la labor que FPA lleva a cabo a la hora de diseñar espacios de juego en línea con la prosperidad digital en mente. En total, el desafío recibió 179 propuestas de 40 países diferentes. Las 10 mejores recibieron entre 5000-50 000 dólares para dar vida a dichas ideas.

LO MÁS DESTACADO DEL IMPACTO SOCIAL

→ Los jugadores recaudaron **15,6 millones de dólares** para el Social Impact Fund en 2022.

→ En los EE. UU., casi 2000 Rioters donaron más de **331 000 dólares**, misma cantidad que aportó Riot mediante el programa de igualación de donaciones, lo que sumó un total de más de **694 000 dólares**.

→ Los Rioters recaudaron más de **64 000 dólares** para The People Concern mediante nuestra venta benéfica de dulces y regalos anual.

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

Donaciones tecnológicas

La tecnología cambia de manera constante. En un esfuerzo por reducir la brecha tecnológica, el equipo de TI de Riot dona equipos de alta tecnología a estudiantes necesitados. En 2022, repartimos un total de 694 dispositivos, como MacBook Proo, iMac, ordenadores portátiles y de sobremesa, a tres institutos y nueve organizaciones benéficas que trabajan por garantizar un mayor acceso a la tecnología y a la educación de STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas, por sus siglas en inglés) a comunidades sin recursos de todo el país.

> ***"Los dispositivos tecnológicos proporcionados por Riot Games han sido de lo más valiosos para los estudiantes de USC Hybrid High. La donación de MacBook Pro por parte de Riot nos ha permitido trabajar en proyectos como 'Creative Senior Theses', con el perfil de una de nuestras estudiantes en Leimert Park y el proyecto de otro estudiante sobre la representación de los latinoamericanos en la industria de los videojuegos".***
>
> Sarah Batizy, directora adjunta de Student Life
> USC Hybrid High College Prep

Racial Equity Grants

En 2020, el Social Impact Fund de Riot Games fundó el programa Racial Equity Grand (Subvenciones para la equidad étnica), como parte del compromiso por parte de Riot en la lucha por la equidad étnica de los EE. UU. Algunos de los beneficiarios de estas subvenciones han sido ACLU Foundation, Innocence Project, ColorStack y Gameheads.

Este año, la subvención de 200 000 dólares se ha destinado a Recidiviz, una organización benéfica que se dedica a luchar por la justicia social y penal gracias a un equipo de tecnólogos que hacen entrega de una mejor información para obtener resultados más justos en la justicia penal. Los beneficiarios también obtienen apoyo de Riot a lo largo de todo el año, desde la donación de los ordenadores del equipo de TI de Riot Noir a la de entradas para asistir al Campeonato Mundial de League of Legends por parte del equipo global de esports.

> ***"Riot Games ha sido uno de nuestros socios más importantes desde el comienzo de nuestra colaboración en 2021. Gracias a sus contribuciones, especialmente por parte de Riot Noir, en 2022 hemos podido ampliar el equipo y contratar a una persona para gestión de comunidades y otra para gestión de comunicación y marketing. Gracias a esto, hemos aumentado el apoyo que proporcionamos a nuestros miembros y se ha corrido la voz sobre nuestra labor, lo que ha resultado en más de 2000 miembros nuevos en nuestra comunidad en 2022. Agradecemos a Riot Games su implicación en nuestro objetivo y esperamos poder seguir trabajando juntos".***
>
> Jehron Petty
> Fundador y presidente ejecutivo de ColorStack

Fundadores infrarrepresentados

En 2020, Riot creó el programa de fundadores infrarrepresentados (URF, por sus siglas en inglés) para invertir en programas de empresas emergentes de fundadores infrarrepresentados de la comunidad de los videojuegos. Invertimos 10 millones de dólares durante la creación del programa y, en 2022, hemos añadido URF como parte de nuestra cartera de inversiones. Ahora mismo contamos con 15 estudios de videojuegos que se dedican a crear diferentes aventuras y experiencias.

COMPAÑÍAS EN LAS QUE HEMOS INVERTIDO EN 2022:

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

Sostenibilidad

Nos hemos volcado para tener una mayor comprensión de la huella de carbono para reducirla en nuestras operaciones y cadena de suministros de todo el mundo. Cuando dimos la oportunidad a los jugadores de repartir el dinero del Riot Games Social Impact Fund a las causas benéficas que más importantes les pareciesen, muchos jugadores votaron por organizaciones que abogan por cuidar el medioambiente, como World Wildlife Foundation, the Borneo Project, Rainforest Rescue y Cultiva. De los 6,2 millones de dólares dedicados para la votación de la campaña benéfica de 2022, aproximadamente 1,5 millones de dólares se destinaron a organizaciones benéficas que luchan contra el cambio climático.

En 2022, realizamos una amplia investigación para calcular nuestro primer informe de emisiones de gas de efecto invernadero (GEI) con los datos de 2021. Este informe nos ayuda a comprender mejor cuáles son nuestras emisiones de tipo 1-3, de dónde proceden y cómo podemos reducirlas para dar con las oportunidades adecuadas de cara al futuro. Estos son los resultados:

¿Qué son los gases de efecto invernadero básicos?

Las emisiones incluyen dióxido de carbono (CO_2) y otra amplia variedad de gases, de los cuales algunos tienen un gran impacto a largo plazo en el clima. El protocolo contra los gases invernadero establece un marco de medición e informes estandarizado a nivel global para las empresas tanto del sector público como del privado.

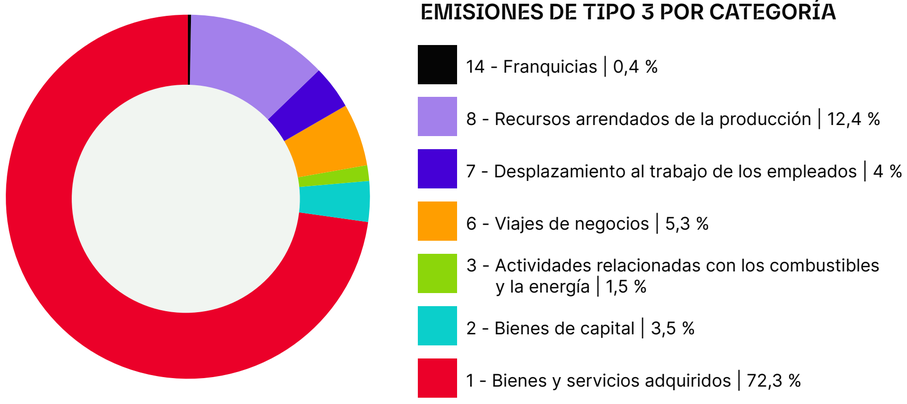
LAS EMISIONES DE TIPO 1 son emisiones directas relacionadas con combustible o refrigerantes que se usan in situ en cualquier lugar de trabajo o centro de datos.
1735 tCO_2e

LAS EMISIONES DE TIPO 2 comprenden la energía que se compra (normalmente, la electricidad) de otras instalaciones para alimentar lugares de trabajo o centros de datos.
6907 tCO_2e

LAS EMISIONES DE TIPO 3 son las emisiones derivadas. Básicamente son emisiones indirectas relacionadas al funcionamiento de la empresa, como los bienes y servicios adquiridos, los viajes por negocios y el uso de la nube pública, por ejemplo.
92 369 tCO_2e

tCO_2e **EMISIONES TOTALES DE GASES DE EFECTO INVERNADERO DE 2021 = 101 011 tCO_2e**

Dado que las emisiones de tipo 3 suponen la mayor parte de nuestra huella de carbono, las hemos dividido en categorías más concretas.



¿Cuál es nuestro objetivo?

Ahora que hemos establecido el punto de partida de las emisiones de GEI, vamos a comenzar a marcarnos objetivos para reducir las emisiones y diseñar las medidas que Riot puede llevar a cabo para cumplirlos. Seguimos en el proceso de evaluación de nuestros objetivos de sostenibilidad y necesitamos algo más de tiempo para ajustar nuestro enfoque y las diferentes relaciones con la cadena de suministros. Sabemos que el progreso no siempre es una línea ascendente, pero nos comprometemos a informar sobre estos datos y el progreso año tras año.

GRACIAS

A lo largo de este informe, y durante la historia de Riot en general, hemos seguido una constante clara: hacer lo correcto para nuestros jugadores.

Tenemos esta idea en mente a la hora de tomar todas y cada una las decisiones como empresa, y nos ayuda a crear un futuro mejor en el mundo de los videojuegos. Y tenemos la suerte de no hacerlo solos. Al colaborar con empresas que comparten nuestros mismos objetivos, y que nos ayudan a dejar nuestra huella en el mundo, Riot puede ayudar a los jugadores a invertir su tiempo y su dinero en las causas más necesarias.

Si habéis leído hasta aquí, sabéis que es un secreto a voces: todo se debe a los jugadores. No podríamos haber ayudado en las diferentes crisis, igualar las donaciones a organizaciones benéficas de todo el mundo ni poner nuestra mejor cara día tras día de no ser por los millones de jugadores de todo el mundo que invierten su tiempo matando monstruos en la jungla, plantando en B, usando un mazo solo de Demacia en LoR o haciendo acopio de oro para mejorar a su carry a tres estrellas.

Gracias a todas las personas que juegan a nuestros juegos.
Riot es una empresa mejor gracias a vosotros. Trabajamos día a día para hacer de Riot una empresa más inclusiva, sostenible y caritativa, que nos empuje a crear mejores juegos que dejen una mayor huella en el mundo, tanto ahora como en el futuro.

SOCIOS CORPORATIVOS

9 Dots

Academy of Interactive Arts & Sciences Foundation

Active Minds

Black Girl Gamers

C-Squad Foundation

Catalyser

CHOC Walk

Chicago Parks District

City Year Los Angeles

Code Coven

ColorStack

Crisis Text Line

Cybergrants

Doctors Without Borders

Eden Reforestation Project

Foyle Search and Rescue

Gameheads

Gaming Cxmmunity Co

Games for Change

Girls Who Code

GlobalGiving

Hidden Genius Project

Human I-T

Humanitarian OpenStreetMap

ImpactAssets

Intentional Sports

International Medical Corps

I Play Games!

Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop

LA Food Bank

Latinx in Gaming

OpenIDEO

Cruz Roja polaca

Press Start Academy

Public Good Projects

Reboot Representation

Recidiviz

SoLa I CAN Foundation

State Farm

Take This

Teens Exploring Technology

Tec Leimert

The People Concern

Valence

Youth Guidance

INFORME DEL IMPACTO ANUAL DE 2022

RIOT GAMES