



RAPPORTO DELL'IMPATTO ANNUALE 2022





UNA NOTA DAI NOSTRI DIRIGENTI

I giocatori sono il motore che spinge tutto ciò che facciamo.

I giocatori sono il motore che spinge tutto ciò che facciamo. La nostra capacità di offrire alle community di tutto il mondo giochi ed esperienze in grado di toccare corde profonde in ogni tipo di pubblico dipende interamente dai Rioter, che spingono sempre più in là i limiti delle possibilità dell'azienda per far crescere i nostri titoli. I giochi possono avere un impatto reale e duraturo sul mondo che ci circonda. Per questo motivo, è importante lottare costantemente per migliorare, preservando al tempo stesso la missione che rende Riot un luogo unico.

Come azienda, crediamo di avere una responsabilità sia verso i giocatori che verso i Rioter. Vuol dire restituire qualcosa alle community locali grazie a eventi di beneficenza che spostano milioni di dollari dalle tasche dei giocatori al Riot Games Social Impact Fund, ed essere presenti durante le crisi umanitarie più gravi. Vuol dire essere un'azienda

dove ogni Rioter contribuisce a creare un ambiente in cui i giocatori e i Rioter si sentano tutti ascoltati, visti, apprezzati e rispettati. Vuol dire attingere alla nostra varietà di prospettive ed esperienze culturali per inserire nei nostri giochi campioni e agenti autentici. E vuol dire investire in talenti che normalmente non possono accedere alle industrie del videogioco e dell'intrattenimento, accogliendoli, assicurandosi che la generazione futura di dirigenti del videogioco rappresenti il mondo in cui viviamo.

Far evolvere la cultura aziendale e avere un impatto globale è un'impresa enorme. Non è il risultato di una sola persona o di un gruppo, ma della collaborazione tra giocatori, partner e Rioter. Abbiamo la fortuna di far parte della fantastica community del videogioco, un settore che include molte esperienze umane in tutto il mondo e che ci permette di creare legami reali.

I nostri team condividono l'obiettivo di creare un futuro globalmente inclusivo, eterogeneo e gratificante per il mondo dei videogiochi.

Quando Riot ha iniziato a pubblicare questi rapporti nel 2019, l'obiettivo era la trasparenza: trasparenza rispetto ai nostri dati, ai programmi che stavamo creando e ai progressi fatti in ciascun ramo dell'azienda. Da allora il nostro lavoro si è evoluto, ma, per sua natura, l'evoluzione non ha mai fine. Ogni anno, questo rapporto viene redatto per mostrare a che punto siamo nella scalata verso un mondo e un futuro migliore per Riot, per il settore dei videogiochi e per i giocatori.



Patty Dingle
Responsabile globale di diversità e inclusione



Jeffrey Burrell
Responsabile globale dell'Impatto Sociale



In questo rapporto

01 PERSONE.....04

I nostri numeri.....05

Reclutamento.....07

Benefici.....09

02 SUPPORTO.....10

Rioter Inclusion Groups (RIG).....11

Social Impact Fund.....12

L'impatto dei Rioter.....13

03 ESPERIENZE GLOBALI DEI GIOCATORI.....16

Rappresentazione all'interno dei giochi.....17

Esperienze nel gioco.....21

Inclusione nei videogiochi.....22

Fiducia e sicurezza.....23

04 GENERAZIONE FUTURA.....25

Investire nella community.....27

Sostenibilità.....29



Come la palla di neve di Willump che rotola per il Freljord, **stiamo crescendo in fretta.**

Dal 2019 le dimensioni dei nostri team sono raddoppiate. Siamo passati da uno a cinque giochi. Abbiamo offerto un maggior numero di competizioni eSport a sempre più fan appassionati in tutto il mondo. Abbiamo avviato una divisione dedicata all'intrattenimento che ha offerto ai giocatori Arcane, la nostra prima serie TV.

E queste sono solo le novità chiaramente visibili. Dietro le quinte abbiamo continuato a creare un luogo in cui i Rioter

potessero lavorare senza alcuna maschera, mostrando apertamente identità, prospettive, stili e opere, per promuovere un senso di appartenenza, per superare le sfide e per offrire esperienze incredibili ai giocatori in tutto il mondo. Tutto questo non sarebbe stato possibile senza i cambiamenti interni e le iniziative che hanno fatto crescere culturalmente Riot, preservando comunque i valori che hanno sempre reso unica l'azienda.

RICONOSCIMENTI

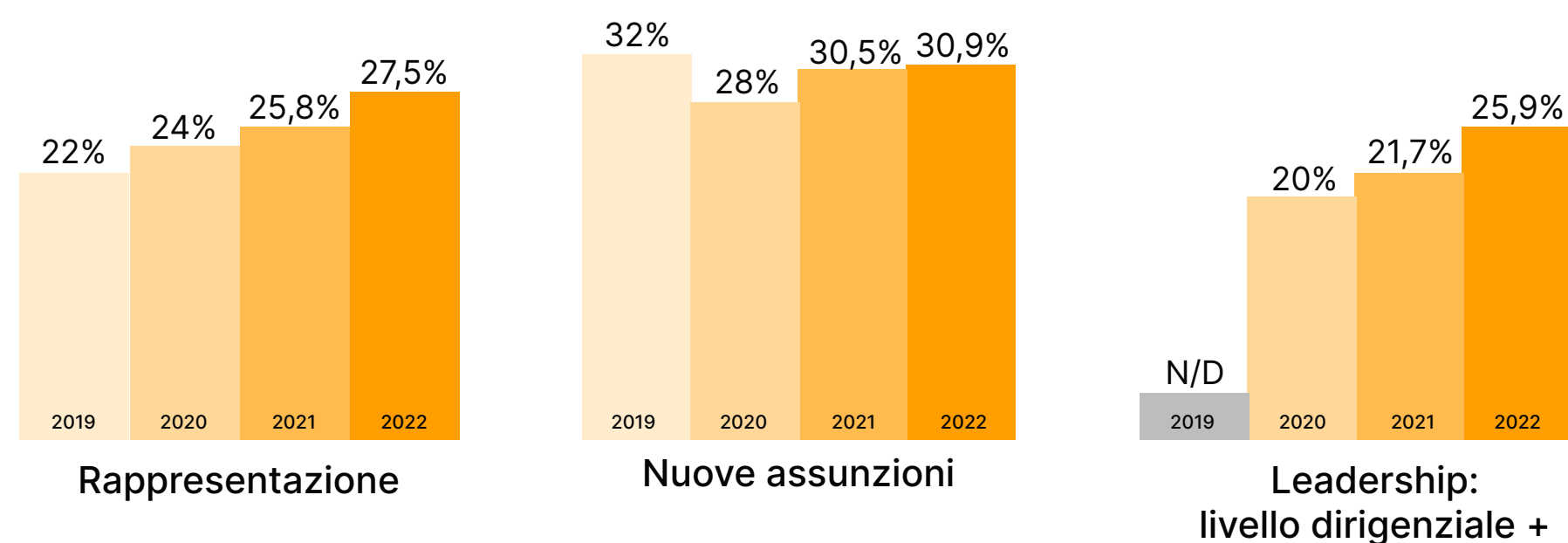
- [Certificazione di Human Rights Campaign](#) - 100 punti
- [Ottimo posto di lavoro](#) certificato con l'approvazione del 95% dei Rioter
- 36° posto nella lista [Migliori posti di lavoro per genitori](#)
- Nomination come [Miglior posto di lavoro in Irlanda](#)





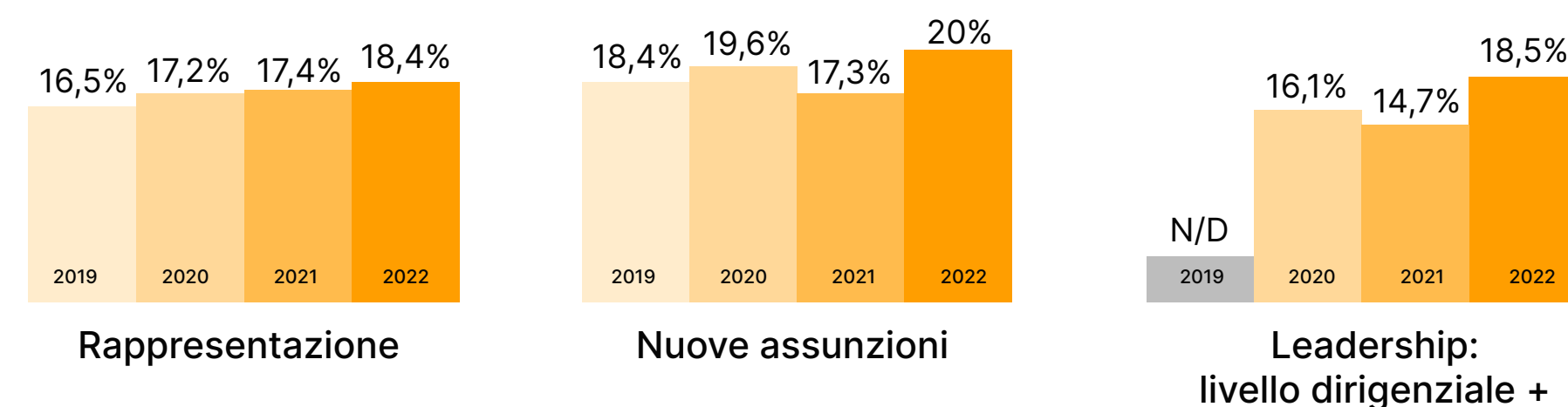
I nostri numeri

Donne Rioter

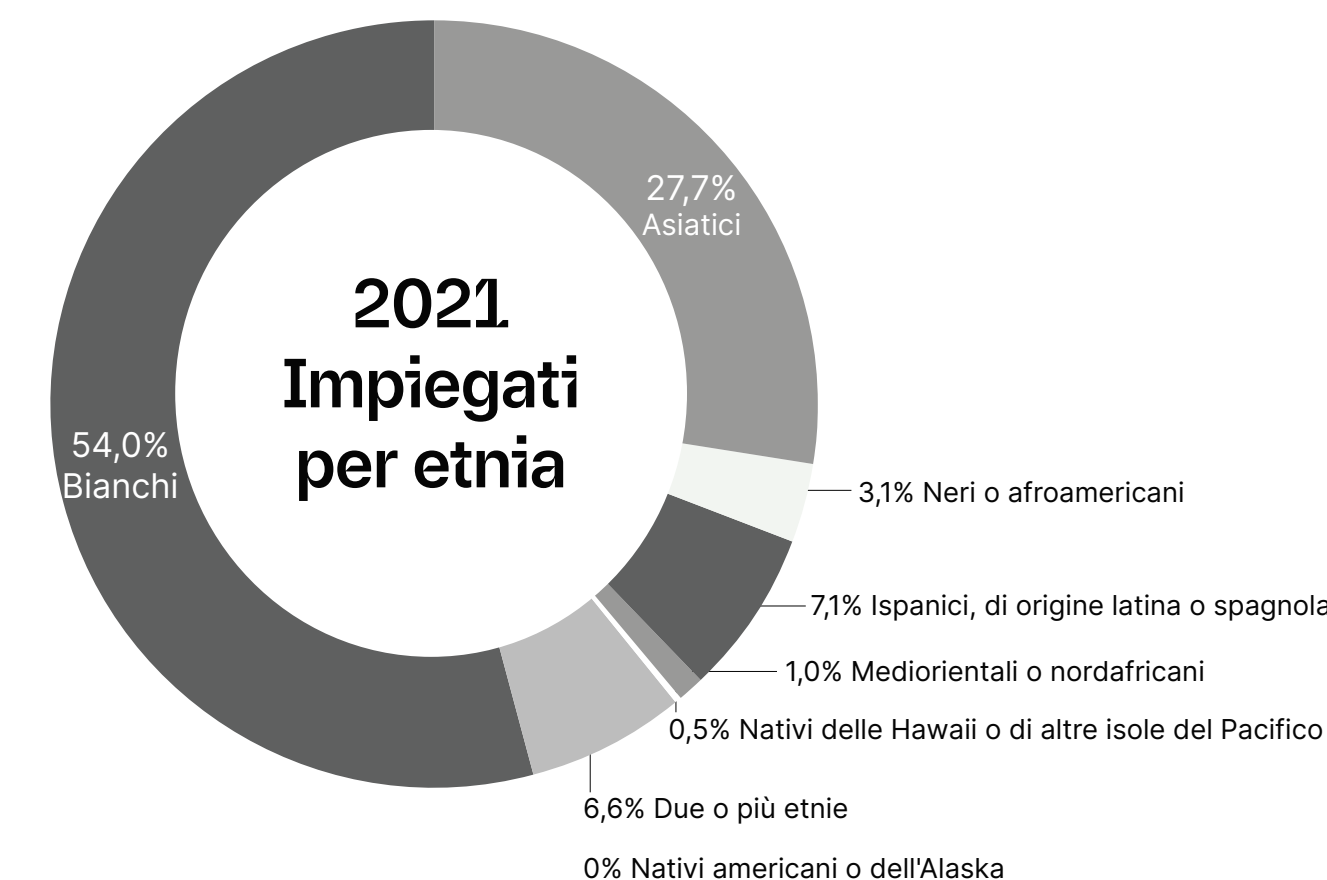
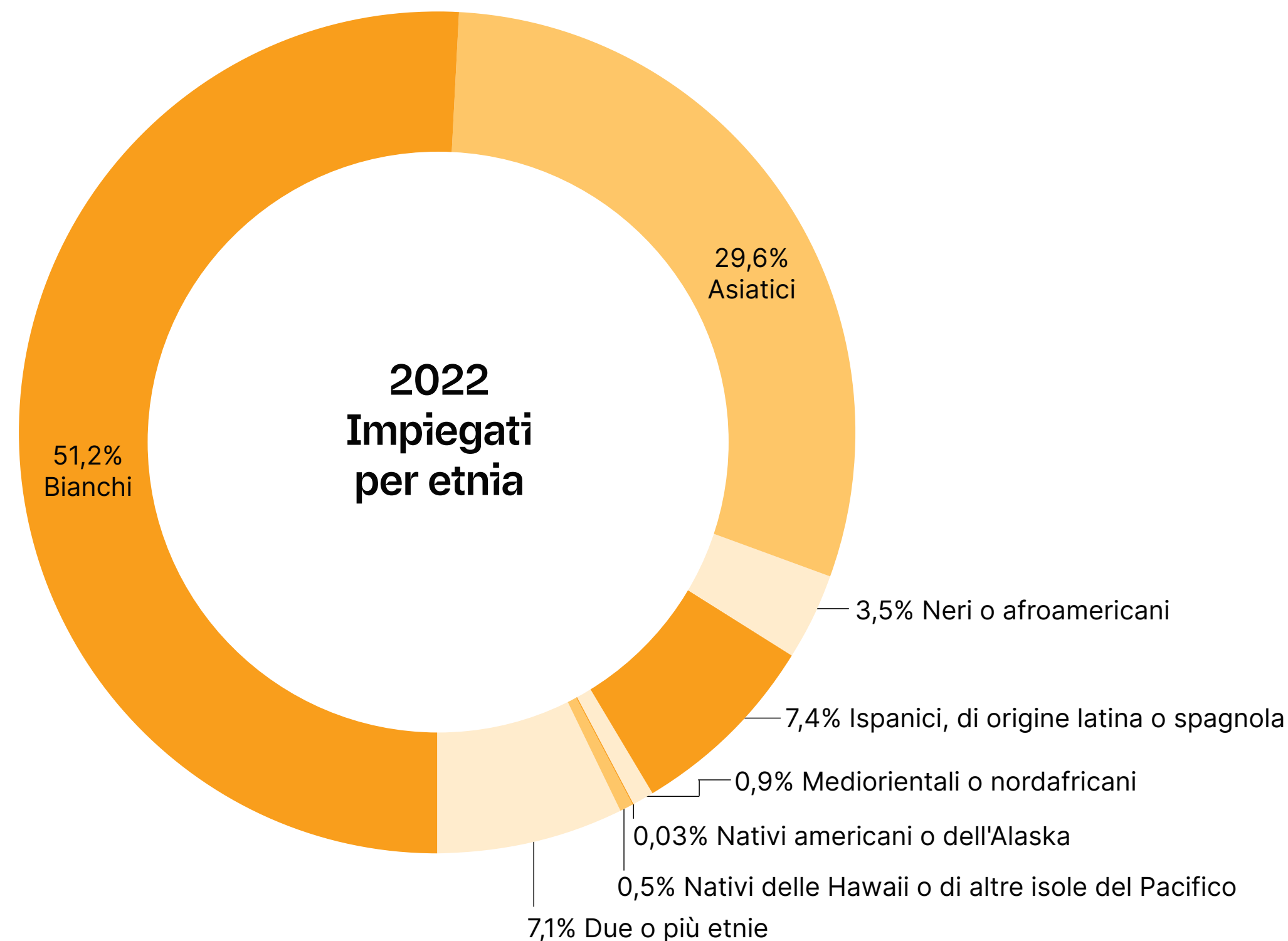


Donne = donna, donna cisgender, donna trans

Minoranze sottorappresentate negli Stati Uniti



Minoranze sottorappresentate (URM) = neri o afroamericani, ispanici, di origine latina o spagnola, nativi americani o nativi dell'Alaska, nativi delle Hawaii o di altre isole del Pacifico negli Stati Uniti.



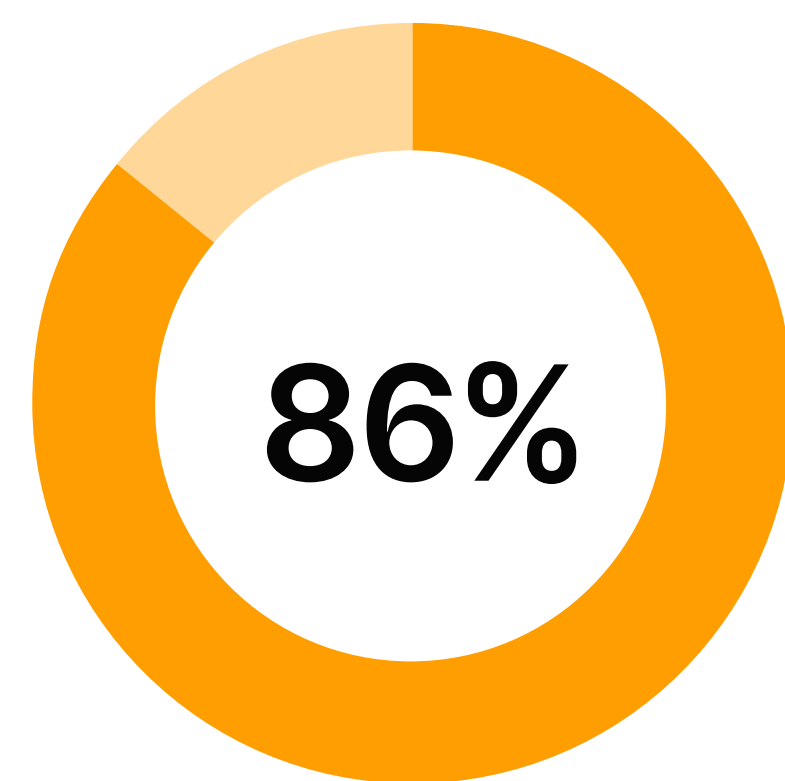


Nel dettaglio

Quando abbiamo iniziato il nostro viaggio per migliorare la rappresentazione nei videogiochi e per garantire la massima trasparenza sui nostri progressi, sapevamo che avrebbe richiesto del tempo. Con la crescita degli ultimi anni abbiamo aumentato la percentuale di donne e di minoranze sottorappresentate nei ruoli gestionali, in quelli dirigenziali e, più in generale, in tutta Riot.

Negli Stati Uniti la percentuale di minoranze sottorappresentate presso Riot è aumentata in ogni singola categoria della forza lavoro di Riot nel 2022. Tenere traccia di tali categorie di anno in anno ci aiuta a capire se i nostri sforzi nel campo della diversità e dell'inclusione stanno garantendo dei risultati, e a migliorare nel caso non stessero funzionando. Anche se ci sono state alcune anomalie nella crescita, vogliamo migliorare ancora. Nel 2023 collaboreremo con vecchi e nuovi partner per il reclutamento, così da incrementare il numero e la varietà di candidati che si propongono a Riot. Continueremo anche a migliorare le strategie di reclutamento, fidelizzazione e coinvolgimento dei dipendenti, in modo tale che chiunque varchi le nostre porte abbia delle opportunità di crescita e sviluppo.

Nel 2022 Riot ha introdotto nuove funzionalità nei propri sistemi per tutti i Rioter che risiedono negli Stati Uniti, per permettergli di indicare volontariamente il proprio orientamento sessuale, con un maggior numero di opzioni per segnalare personalmente la propria identità di genere. Le adesioni a tali iniziative ci aiuteranno a valutare meglio il coinvolgimento di comunità specifiche di Rioter e a raccogliere dati importanti e dettagliati sulla composizione della nostra forza lavoro. Ne parleremo nel rapporto del 2023, avendo alle spalle un intero anno di dati utili.



Indice di inclusione

Indice di inclusione

Ogni anno, conduciamo due sondaggi interni in tutta l'azienda come parte del Sondaggio Globale Riot (GRS). Il GRS è il nostro strumento per misurare l'opinione dei Rioter su ciò che funziona bene in Riot e su ciò che avrebbe bisogno di un supporto maggiore in futuro. I sondaggi chiedono ai Rioter di rispondere ad affermazioni come "In Riot percepisco un forte senso di inclusione" e "Posso condividere i miei pensieri, le mie opinioni e la mia prospettiva (sul lavoro o altre tematiche) senza percepire il giudizio di altri Rioter."

Queste risposte ci aiutano a valutare il nostro indice di inclusione, un parametro fondamentale che utilizziamo per stimare i nostri sforzi nel promuovere un senso di appartenenza per tutti i Rioter. Se l'indice di inclusione evidenzia delle lacune sul modo in cui i Rioter vivono l'inclusione in Riot, lavoriamo direttamente con i responsabili di divisione per creare e implementare piani d'azione per la diversità e l'inclusione, creati su misura per i team in questione.

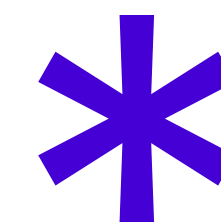




Equità salariale

Vogliamo che i Rioter siano felici del proprio salario.

Per rafforzare l'equità e la coerenza nella gestione delle prestazioni degli impiegati da parte di Riot, un team diversificato e multidisciplinare esamina le valutazioni annuali di rendimento complessivo, così da garantire equità all'intera popolazione di Riot. Inoltre, Riot ha in corso una collaborazione con una compagnia esterna specializzata nell'eseguire più volte nell'anno valutazioni complete dell'equità salariale. La procedura sfrutta diversi elementi per valutare l'equità delle retribuzioni e gli esiti delle promozioni per le donne e le minoranze sottorappresentate rispetto a tutti i Rioter.



In base ai risultati di tali valutazioni, siamo certi che non ci siano differenze statisticamente significative nelle retribuzioni o nelle promozioni per le persone appartenenti a quei gruppi.



Collaborazioni per il reclutamento e maggiore rappresentazione

La Riot di oggi è responsabile della Riot futura. Essendo un'importante azienda di videogiochi, crediamo che Riot abbia la responsabilità di incoraggiare un'industria più inclusiva e in grado di accogliere le persone di qualsiasi provenienza o esperienza. Tutto questo parte dalla creazione di migliori opportunità di accesso tramite una combinazione di sforzi interni e di collaborazioni esterne.

Gaming 'Cxmmunity' Co.

Nel 2022, abbiamo avviato una collaborazione con Gaming 'Cxmmunity' Co., un'organizzazione no-profit che crea opportunità di sviluppo equilibrate della forza lavoro nei settori degli eSport e dei videogiochi per le comunità di persone afroamericane, indigene e di colore (BIPOC). La collaborazione si concentra su laboratori virtuali, stage retribuiti e sull'individuazione dei candidati nella rete di studenti di Cxmmunity.

Quando i Mondiali sono giunti ad Atlanta, Georgia, Riot Games, Gaming 'Cxmmunity'

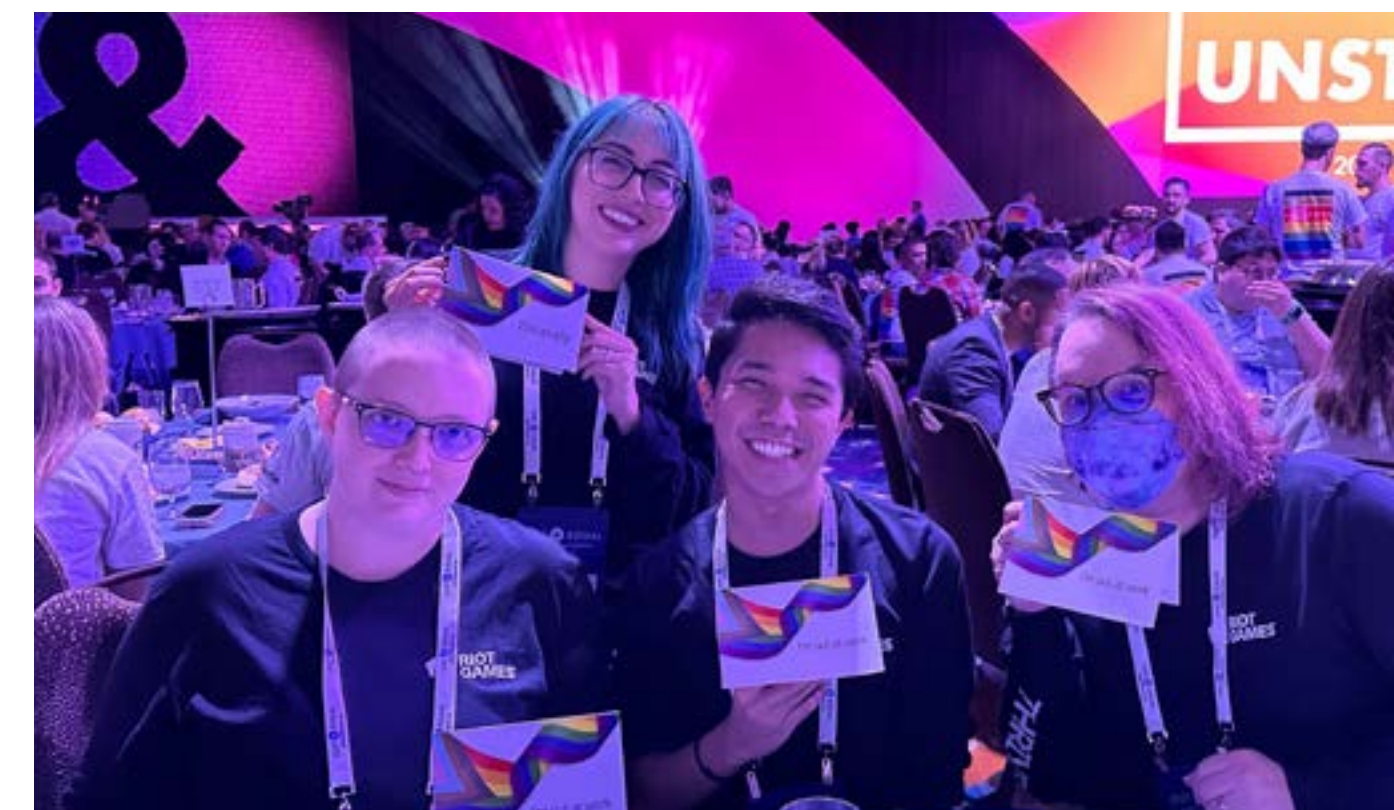
Co. e Cxmmunity Media hanno organizzato "[The KickBack](#)," un evento di due giorni per i liceali sottorappresentati e per gli studenti dell'Historically Black College and University (HBCU).

Durante l'evento, i Rioter afroamericani hanno condiviso con gli studenti le proprie esperienze nel settore, il proprio lavoro in Riot e hanno offerto alcuni consigli lavorativi generici. Grazie all'ispirazione, alla connessione e alla condivisione delle storie dei Rioter vogliamo rimuovere parte degli ostacoli incontrati dagli studenti afroamericani lungo la loro strada verso un futuro nei videogiochi.



I Rioter hanno dato il massimo impegnandosi con gli studenti HBCU e quelli di altre realtà. Tra i laboratori mensili e le chiacchierate, ho ricevuto moltissima gratitudine dagli studenti, felici che Riot avesse investito tempo e risorse su di loro. La mia storia preferita da condividere è durante l'evento The KickBack, dove i reclutatori e i responsabili delle assunzioni di Riot aiutavano gli studenti controllando personalmente i loro curriculum, uno a uno."

[Julian Fitzgerald](#)
Direttore esecutivo di Cxmmunity



All'evento Out + Equal 2022 i Rioter del reparto di diversità e inclusione, le persone e i RIG hanno avuto contatti con i dirigenti per condividere le soluzioni migliori per migliorare le esperienze LGBTQ+ sul posto di lavoro.



I membri di Riot Noir hanno partecipato all'Afrotech per parlare della cultura afroamericana, di tecnologia e innovazione e per reclutare candidati per le posizioni aperte, tra cui ingegneri del QA e ingegneri del software.

THE KICKBACK

1.000+ partecipanti

230 Studenti HBCU che hanno partecipato da 10 scuole

1,3 milioni visualizzazioni uniche totali in streaming

10.000 dollari in borse di studio offerte tramite le presentazioni di League of Legends e VALORANT



BENEFICI

Ci occupiamo dei Rioter ovunque si trovino.

Anche se i benefici che offriamo variano da paese e regione, vogliamo proporre opzioni coerenti e complete che permettano ai Rioter di aderire a piani e servizi adatti alle proprie necessità.

Oltre all'assistenza sanitaria, alla pensione e alla politica sulle ferie retribuite libere, ecco alcune delle nuove opzioni messe in atto nel 2022 per i Rioter negli Stati Uniti:

Assistenza familiare



Una maggiore assistenza per la salute riproduttiva che include le spese di viaggio all'estero e potenziali servizi di trasferimento per chiunque abbia bisogno di ulteriore supporto fuori dal proprio stato.



Aumento della fertilità, adozione e maternità surrogata via [Kindbody](#) e altre risorse accessorie per garantire il massimo supporto.

LGBTQ+



Una maggiore assistenza sanitaria in ottica LGBTQ+ per i Rioter e le rispettive famiglie che fanno parte della comunità.

Relax e benessere



Riot ha avviato il proprio primo programma sabbatico retribuito che garantisce ai Rioter assunti da almeno 7 anni un periodo variabile tra 2 e 6 mesi di tempo libero personale. **Il 14,6% dei Rioter idonei** ha approfittato del programma nel 2022.

Benessere e supporto in sede



Abbiamo aggiunto la prima palestra in sede per i Rioter e i collaboratori, con strumenti di allenamento cardio, pesistica ed equipaggiamento CrossFit all'avanguardia, insieme a pistole per massaggi e altri servizi.



Abbiamo fornito un abbonamento annuale a [Inner Dimension TV](#), una nuova piattaforma di meditazione per Rioter e collaboratori.

Donazioni equivalenti



Nel 2022 abbiamo raddoppiato più volte le donazioni per aiutare i Rioter a fornire maggiore supporto alle cause che ritenevano importanti, inclusi gli impegni umanitari dell'Europa orientale, i diritti riproduttivi, l'aiuto in caso di tragedie e le commemorazioni e l'educazione LGBTQ+.

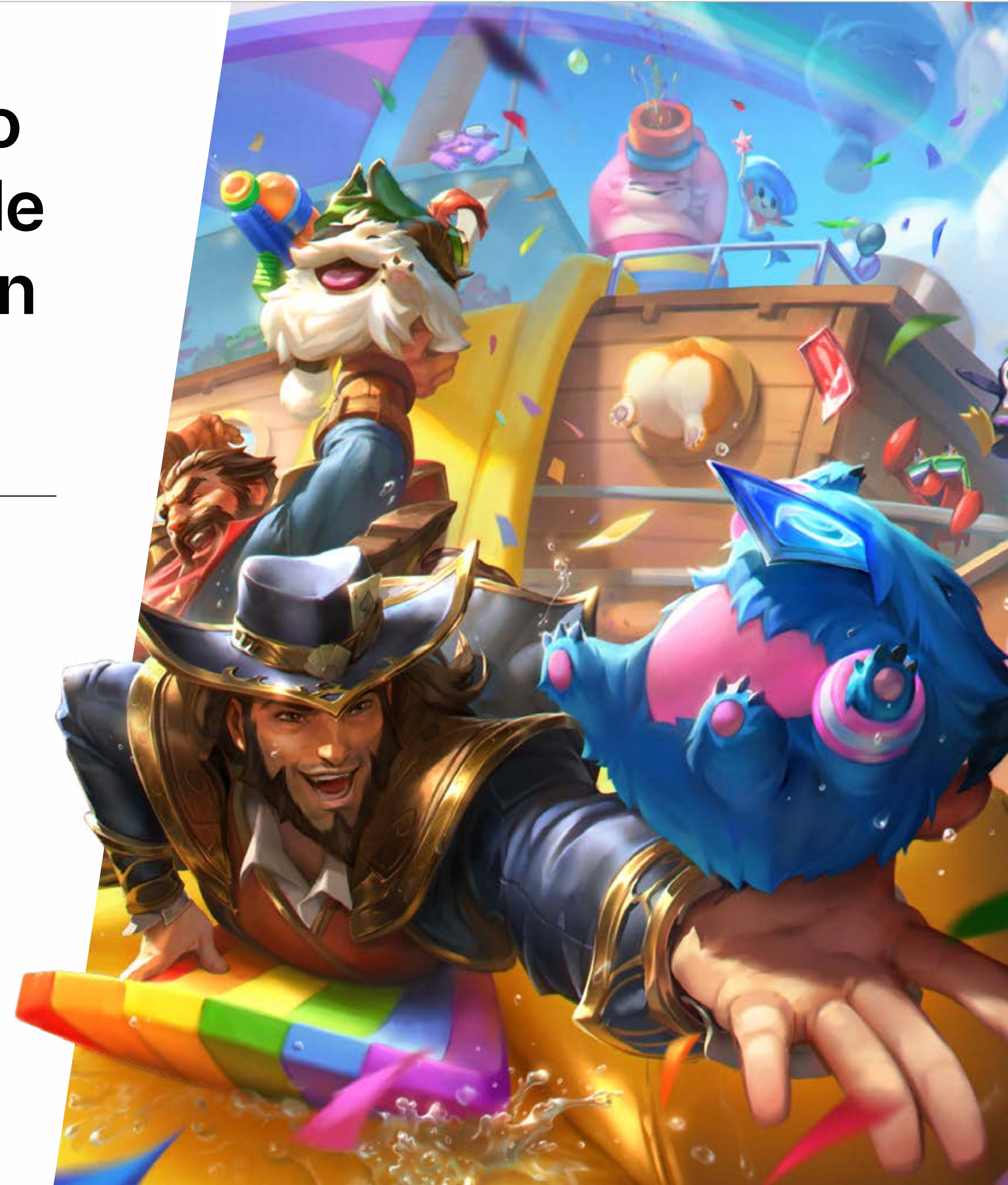


SUPPORTO

La community che coltiviamo in Riot ha un impatto su quelle che sosteniamo e serviamo in tutto il mondo.



Quando ci ritroviamo con i nostri team, componiamo il mosaico di culture che costituisce Riot Games e stabiliamo come affrontare il mondo nei periodi di incertezza. Una grande parte della nostra cultura si basa su comportamenti e principi in cui crediamo fermamente (costituiscono la parte più morbida del nostro lavoro) creando fiducia, coltivando empatia e ispirando il prossimo. Questo determina il modo in cui investiamo nelle community che supportano i nostri giochi in tutto il mondo.





Rioter Inclusion Groups (RIG)

I Rioter Inclusion Groups (RIG) sono i Gruppi di risorse dei dipendenti dell'azienda basati sulla condivisione di identità ed esperienze di vita che aiutano i Rioter a creare un senso di appartenenza, a migliorare lo sviluppo personale e professionale e a supportare la strategia per la diversità e l'inclusione. Anche se i RIG offrono ai Rioter uno spazio di esperienze di vita condivise per creare una community, accolgono tutti i Rioter a prescindere dall'identità o dall'affiliazione con un gruppo specifico, per incoraggiare gli alleati a supportare meglio l'intera community. I RIG organizzano eventi della community con partner terzi, creano programmi educativi basati sull'inclusività e lavorano con il nostro team per la diversità e l'inclusione e con i Rioter regionali per supportare i team del gioco e assicurarsi che i nostri contenuti rappresentino in modo autentico le loro community.



Riot e Unidos hanno dato molto al nostro team, non solo con i fondi di cui avevamo bisogno, ma anche con una guida, un supporto e una community nell'ecosistema Riot. I dipendenti Riot manifestano una passione incredibile per il lavoro che svolgiamo presso Latinx in Gaming. Grazie all'aiuto di Riot e delle grandissime persone con cui collaboriamo nell'azienda, possiamo fornire le risorse necessarie per colmare i vuoti che spesso impediscono alle persone marginalizzate di accedere agli spazi di gioco. La nostra collaborazione con Riot è preziosa perché non solo ci aiuta a sostenerci, ma perché all'azienda interessa davvero l'impatto che può avere."

Cristina Amaya

Presidente e co-fondatrice di Latinx in Gaming

Community regionali

I RIG sono sempre stati disponibili per chiunque in Riot, a prescindere dall'ufficio di pertinenza o dalla community rappresentata, ma nel 2022 abbiamo iniziato ufficialmente a espandere la loro presenza in altre regioni. L'obiettivo dei RIG regionali è creare iniziative educative migliori concentrate principalmente sui problemi riscontrati dai Rioter della community in questione. I Rioter vantano storie ed esperienze di vita molto variegata, così nel 2022 abbiamo avviato Riot Women EMEA, Rainbow Rioters EMEA, Riot Women Asia e Rainbow Rioters Asia per offrire ai Rioter più occasioni per creare una community e parlare di differenze, sfide e sfumature diverse da paese a paese.



RAINBOW RIOTERS



NOIR





Ogni giocatore di VALORANT sa che a volte è importante lanciare un fucile ai compagni di squadra per vincere il turno. È così che funzionano le squadre migliori.

Sia all'interno che all'esterno del gioco, per i Rioter è importante ricambiare e lo facciamo in modo adeguato grazie al Riot Games Social Impact Fund.

[Il Riot Games Social Impact Fund](#) è il motore che alimenta le nostre donazioni per beneficenza e che permette ai giocatori di avere un impatto positivo nelle proprie community in tutto il mondo. Il Social Impact Fund è un'entità separata da Riot Games che ci permette di fare investimenti diretti in organizzazioni internazionali impegnate a risolvere alcuni dei più urgenti problemi

del mondo. Donare alle organizzazioni di beneficenza internazionali è un procedimento complesso, e questo modello ci permette di raggiungere le no-profit che creano un impatto sociale positivo dove vivono i nostri giocatori e di supportare le cause locali che ritengono importanti. Supportando gli aiuti umanitari, garantendo fondi alle associazioni no-profit meritevoli e facendo in modo che i soldi dei giocatori vadano dove ce n'è maggiormente bisogno, il Social Impact Fund è l'arma segreta di Riot per avere un impatto reale e duraturo.



Dal momento della creazione del Social Impact Fund, nel 2019, abbiamo raccolto 47,9 milioni di dollari e supportato oltre 400 realtà no-profit in 28 paesi.



L'IMPATTO DEI RIOTER

Interventi umanitari in Ucraina

Quando è scoppiata la guerra in Ucraina, Riot si è messa subito al lavoro per supportare i rifugiati del paese. Abbiamo [attivato delle raccolte fondi](#) all'interno dei nostri titoli e, in una settimana appena, i giocatori hanno donato 4,4 milioni di dollari. Riot ha aggiunto direttamente un altro milione di dollari, per un totale di 5,4 milioni. Il 100% di quel denaro è stato diviso fra tre organizzazioni no-profit, International Medical Corps, Medici Senza Frontiere e la Croce Rossa polacca, che intervengono direttamente con il supporto umanitario nell'Europa orientale.

DURANTE L'ANNO, i Rioter di tutto il mondo hanno continuato a cercare modi per fare la differenza. A maggio, Riot ha fondato l'iniziativa "Learning & Integrating Through Gaming", un programma educativo creato da due Rioter polacchi, Wiktor C. e Grzegorz S., che hanno usato i videogiochi, l'arte e il cosplay per insegnare ai bambini ucraini, ora in Polonia, la lingua del posto, semplificando la loro integrazione nella nuova comunità e preparandoli all'imminente anno scolastico.

Riot collabora con due partner locali per dare vita a questo programma: Devils.one, un'organizzazione di eSport e videogiochi specializzata nella realizzazione di campi gioco e nell'esecuzione di programmi educativi, e Materynka School, una scuola con sede a Varsavia, per bambini e ragazzi delle famiglie ucraine emigrate in Polonia. Dopo il corso di quattro mesi terminato ad agosto, il 95% dei 100 bambini partecipanti ha superato il test linguistico che gli ha permesso di iniziare il nuovo anno scolastico. La media di superamento di questo test è del 71%.

“ Essendo un'azienda globale possiamo cambiare il mondo in meglio, ma dipende tutto da noi, i Rioter. Mi ha commosso e ispirato la rapidità con cui Riot si è mossa per trasformare il mio sogno in realtà. Riot è solo un nome, ma sono i Rioter, le persone appassionate che lavorano in tutto il mondo, a guidare l'azienda rendendola ogni giorno sempre più incredibile.”

[Wiktor C., cocreatore dell'iniziativa Learning & Integrating Through Gaming](#)

A DICEMBRE, un Rioter ucraino ha portato avanti un'iniziativa per creare kit contro il freddo per le persone rimaste senza casa per via della guerra in ucraina, con un inverno rigido alle porte. I kit includevano coperte, vestiti, zaini e altri beni essenziali per affrontare il gelo.

IN IRLANDA DEL NORD, Hypixel Studio di Riot ha sfruttato il Riot Games Social Impact Fund per trasferire, supportare e accogliere 54 rifugiati ucraini a Derry, in Irlanda del Nord.



L'impegno incrollabile e duraturo di Riot Games con International Medical Corps ha avuto un impatto significativo sulla nostra capacità di raggiungere le persone in difficoltà in tutto il mondo. Nelle zone colpite da disastri naturali, conflitti e malattie, la velocità può salvare delle vite e il supporto immediato di Riot Games in tutti questi anni si è spesso dimostrato prezioso per permetterci di raggiungere persone che, altrimenti, non avrebbero ricevuto alcun aiuto.”

[Rebecca Milner, amministratrice delegata, International Medical Corps](#)





L'IMPATTO DEI RIOTER

Global Service Month

Siamo l'azienda odierna grazie alle persone che giocano ai nostri giochi. Supportare i giocatori vuol dire molto più che creare esperienze di gioco che amano. Vuol dire sostenere le comunità locali, prevedere donazioni di beneficenza e ore di volontariato, e sviluppare programmi che creano ulteriori modi con cui i Rioter possono garantire il proprio supporto.

Uno di questi programmi è il [Global Service Month](#). Negli ultimi sette anni, i Rioter si sono riuniti in estate per il volontariato con le organizzazioni benefiche e con i progetti principali delle community locali. Quest'anno, i Rioter di tutto il mondo hanno dato il massimo per donare ciò che hanno ricevuto.

Con le restrizioni legate al Covid ormai scomparse in quasi tutti i paesi, i Rioter si sono potuti incontrare di persona in dieci eventi presso i nostri uffici di Los Angeles, Saint Louis, San Paolo, Hong Kong, Seoul, Città del Messico, Shanghai e Singapore. Dal tutoraggio degli studenti del luogo al supporto per rifornire i banchi alimentari della comunità, fino all'abbellimento di una spiaggia, ogni ufficio sceglieva una causa da supportare e i volontari si mettevano al lavoro.



Nell'agosto del 2022, Riot Games ha invitato 16 dei nostri giovani beneficiari con i rispettivi tutori, per partecipare al Career Discovery Workshop nei propri uffici. Gli venne mostrato ciò che accade in Riot, per comprendere meglio le possibili carriere disponibili nel settore dei videogiochi. È stata un'esperienza stimolante ed emozionante per i nostri giovani! Club Rainbow è impaziente di continuare l'utile collaborazione con Riot Games per supportare le vite dei nostri beneficiari facendo la differenza."

Sophya Lim, vice direttrice esecutiva, Club Rainbow (Singapore)





L'IMPATTO DEI RIOTER



Supporto leggendario

Essendo un'azienda concentrata sui giocatori, per servire la loro community ci siamo sempre spinti oltre i giochi. Supporto leggendario è un programma su base volontaria con cui cerchiamo storie uniche dei giocatori, capaci di spiccare rispetto alle altre. Una volta trovate le storie, chiamiamo a raccolta i Rioter per fare qualcosa di incredibile per quei giocatori.

Quest'anno uno dei nostri giocatori ha pubblicato su Reddit una lettera d'amore a League of Legends.

Ha raccontato che a causa del peggioramento della vista causato da un glaucoma non trattato, avrebbe giocato la sua ultima partita a LoL subito dopo aver pubblicato il post. I Rioter hanno condiviso questa storia con il team del Social Impact, sapendo che sarebbe stata perfetta per il programma del Supporto leggendario. I Rioter si sono spinti ancora oltre, creando un audiolibro del fumetto di Lux e stampe 3D della bacchetta di Lux e della pistola di Senna, per permettergli di godere ancora della magia di Runeterra.



Progetto per la cultura e il patrimonio coreani

Nel 2022 è scattato il decimo anniversario della nostra collaborazione con l'Amministrazione del patrimonio culturale coreano per ripristinare e preservare gli artefatti nazionali coreani. Quest'anno abbiamo recuperato una preziosa reliquia reale del diciannovesimo secolo della dinastia Joseon. Inoltre, 4,1 milioni di giocatori di League of Legends in Corea si sono riuniti per un evento nel gioco, per festeggiare l'anniversario e sensibilizzare in merito alla preservazione della ricca storia coreana.



Il progetto di Social Impact di Riot Core per la protezione e il supporto del patrimonio coreano spicca tra altre campagne di responsabilizzazione sociale, essendo durato per oltre dieci anni. Mostrare alle nuove generazioni l'importanza della cultura e del patrimonio culturale è molto difficile e richiede elementi interessanti con cui suscitare emozioni. L'Amministrazione del patrimonio culturale esprime la propria gratitudine nei confronti di Riot Games per aver preso l'iniziativa con questo compito. Riot Games offre senza dubbio un supporto impareggiabile per dimensioni e costanza."

Young Ki Jang, vicedirettore, Amministrazione del patrimonio culturale della Corea del sud



Le nostre ambizioni sono alimentate dai giocatori.

Mentre espandevamo i nostri universi per offrire ai giocatori esperienze più coinvolgenti, abbiamo migliorato il modo di progettare i personaggi in modo che riflettano la community globale. Ciò ha dato vita a storie fresche e autentiche capaci di resistere allo scorrere del tempo. Raccontando queste storie vogliamo agevolare cambiamenti significativi anche per i giocatori. Abbiamo offerto ai giocatori diversi modi per veicolare le proprie passioni attraverso le raccolte fondi nel gioco e ogni anno partecipano con entusiasmo.





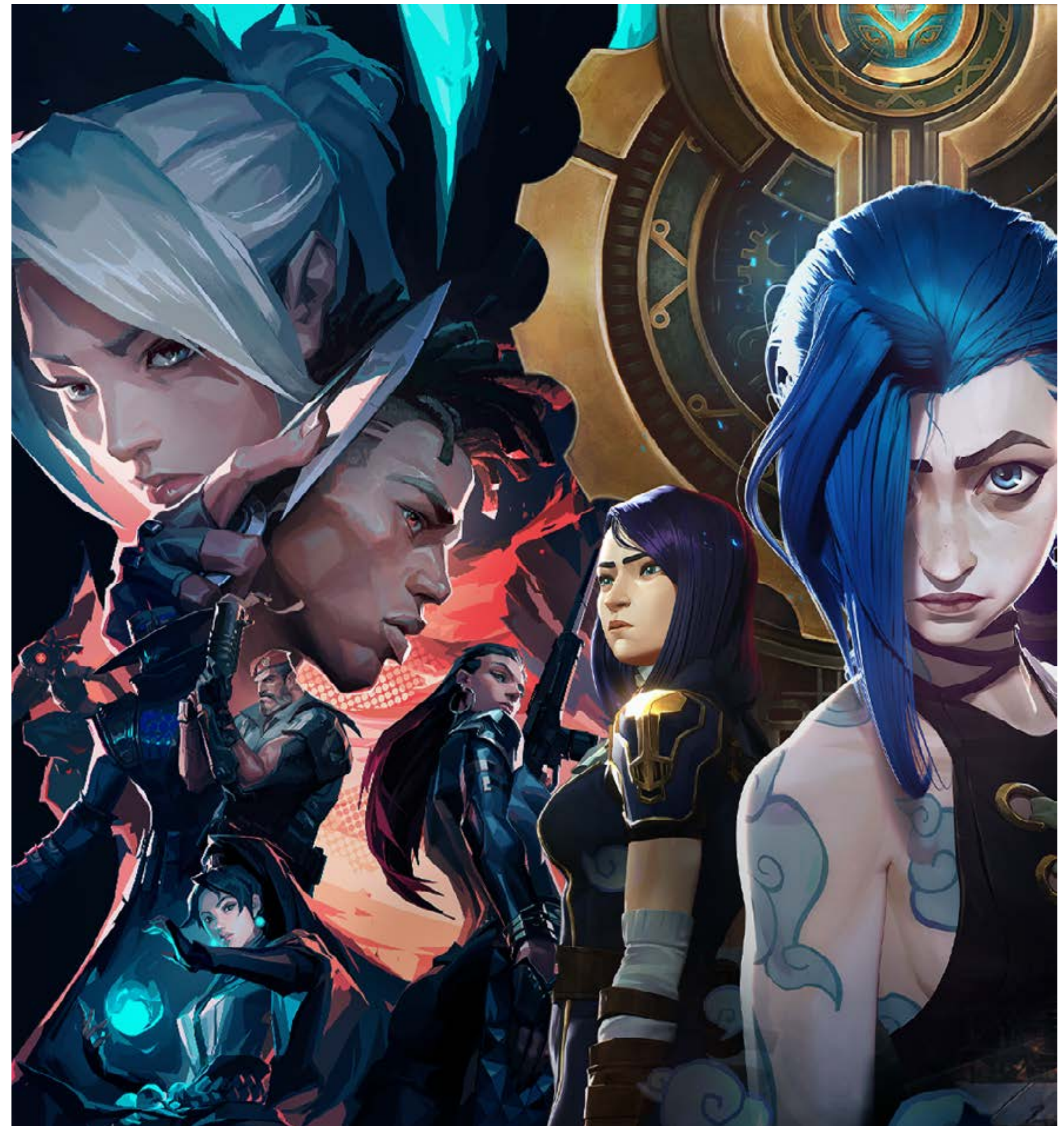
Rappresentazione all'interno dei giochi

I giochi che creiamo oggi dovranno risultare autentici anche tra molti anni. Per i genitori che giocano per la prima volta a LoL con i propri figli adolescenti, un campione realizzato oggi dovrebbe essere godibile esattamente come lo era per la generazione precedente. Assicurarci che i personaggi nei nostri giochi siano variegati, dinamici e autentici non è importante solo per la rappresentazione, ma anche per fare in modo che i nostri mondi abbiano lo sguardo rivolto al futuro.

Nel 2022 sono usciti molti campioni e agenti ispirati alle community di tutto il mondo. Per essere certi che ognuno di essi sia accurato, rappresentativo e culturalmente autentico, lavoriamo alle scelte di design direttamente con esperti esterni, con i RIG e con team globali.



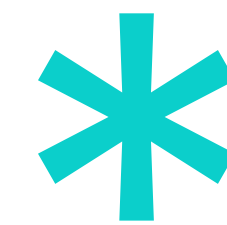
Ogni volta che sviluppiamo un nuovo campione o un nuovo agente coinvolgiamo il team di Content Strike per diversità e inclusione, composto da professionisti di diversità e inclusione, Rioter locali e membri dei RIG, per controllare il design, la narrazione e la direzione artistica. È stato un elemento chiave per la creazione di un maggior numero di personaggi appartenenti a varie comunità di tutto il mondo, in particolare per quelle poco rappresentate nei videogiochi e nell'intrattenimento.





I campioni di League of Legends

Nel 2022 League of Legends ha accolto un totale di cinque nuovi campioni. Al di là di K'Sante, il resto era composto da donne. Da una gioiosa guerriera posseduta alla leader di un vuoto senz'anima, questi personaggi aggiungono nuove prospettive alle esperienze legate alle donne di Runeterra.



Questi campioni non potrebbero essere più diversi per aspetto e abilità, ma condividono dei tratti comuni: **sono donne, si sono fatte da sole e sono estremamente potenti**. Chiunque cercasse di contenere queste donne, finirebbe nei guai.



Renata Glasc

La Baronessa chimica che controlla Zaun grazie al capitalismo spietato.



Nilah

Una guerriera posseduta dal demone della gioia, che ora elimina i nemici con una felicità incessante.



Bel'Veth

L'imperatrice del Vuoto guida la misteriosa entità affamata allo stesso tempo di tutto e di niente.



Zeri

La parte di Zaun al neon, che sfreccia come un fulmine sulla Landa.



K'Sante

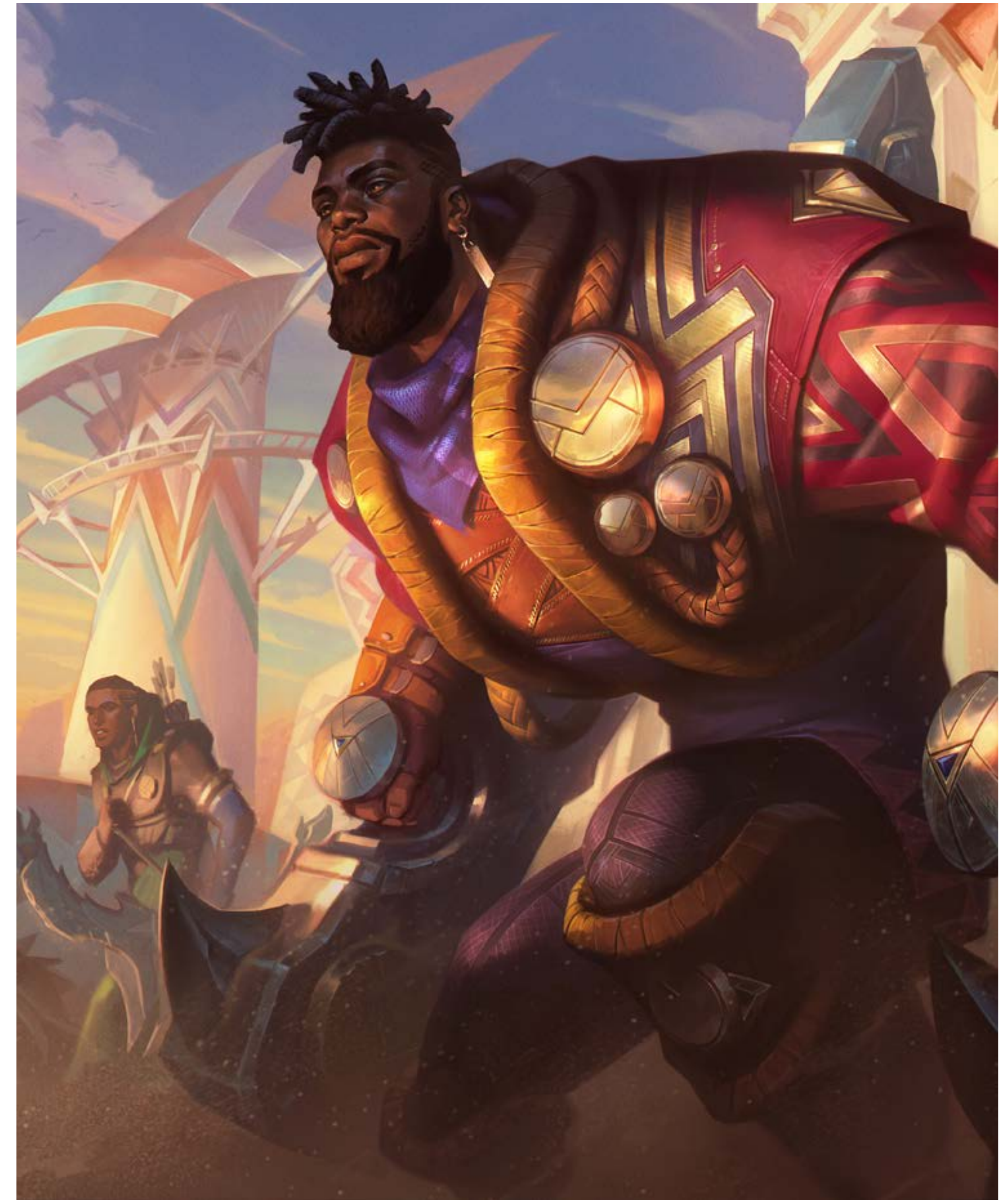
K'Sante, l'ultimo campione di League of Legends pubblicato nel 2022, è il risultato del lavoro di vari team di Riot che volevano creare un personaggio che introducesse qualcosa di nuovo su LoL. È un tank che abbandona le sue difese per affrontare 1v1 i duellanti più potenti. Un uomo che ci offre una nuova prospettiva su cosa significa essere una persona nera su Runeterra e che trae ispirazione dalla cultura dell'Africa occidentale. Ed è un leggendario cacciatore di mostri il cui desiderio di essere all'altezza delle proprie aspettative lo porta a ferire l'uomo che ama di più al mondo.

[Per creare K'Sante](#) i Rioter hanno attinto alle proprie influenze culturali. Per assicurarci che K'Sante fosse una rappresentazione genuina delle proprie comunità, abbiamo consultato sia Riot Noir, il RIG per Rioter afroamericani, che Rainbow Rioters, il RIG per Rioter LGBTQ+.



Ho passato molto tempo a pensare come fare per creare un campione nero diverso dagli altri che ci sono già. Senna, Lucian, Ekko, Rell e Pyke sono tutti personaggi fantastici... a dispetto di qualcosa. Tutti loro sono definiti dai propri problemi o dalle circostanze. In larga misura, nessuno di loro ha avuto molta scelta nelle proprie vite e nelle proprie storie.

Questo non significa che sia un problema per questi campioni al livello individuale: molti grandi personaggi sono definiti dai loro problemi. Ma una rappresentatività efficace, specialmente in un catalogo di personaggi vasto come quello di LoL, si ottiene presentando tutte le prospettive. Non c'è nessun campione nero come Garen, che affronta i problemi senza esserne definito. Nessuno che abbia in mano le redini della situazione. E per questo, volevamo creare proprio un personaggio nero con queste caratteristiche. Una persona che ha dei problemi, certo, ma che ha il controllo della propria vita e del proprio destino: un campione di Nazumah." - [AzuBK](#)





Agenti più recenti di VALORANT *

A differenza di quanto accade in LoL, gli agenti di VALORANT sono più in contatto con il mondo reale. Invece di essere ispirati alle culture, le rappresentano.



Fade

Il design di Fade include l'henné, i gatti, l'amuleto dell'occhio di Allah, i sogni e gli incubi: tutti elementi importanti della cultura turca. [Lavorando direttamente con i Rioter turchi](#) e con il team di localizzazione, il team di VALORANT ha creato un'agente capace di rappresentare la cultura turca senza affidarsi ai classici stereotipi di questa rappresentazione nei videogiochi.



Harbor

Per la creazione dell'agente Harbor il team di VALORANT ha incontrato i Rioter indiani per avere degli spunti, ma ha coinvolto anche un consulente accademico per la rappresentazione della storia, della mitologia e della cultura indiane. Il risultato è un cacciatore di tesori sfaccettato che aggiunge un'altra dimensione agli agenti del Protocollo VALORANT.



Neon

Mentre Zeri creava scompiglio in League of Legends, Neon è approdata in VALORANT. L'agente di Manila è rapidissima, colorata e filippina in modo autentico. Neon è nata grazie a un design congiunto con un Rioter filippino, nei nostri uffici di Singapore. La sua voce appartiene a una doppiatrice filippina e la musica che ha accompagnato il suo annuncio di uscita vantava la collaborazione di Ylona Garcia, un'artista filippina.



Esperienze nel gioco

I Guardiani Stellari salvano la situazione

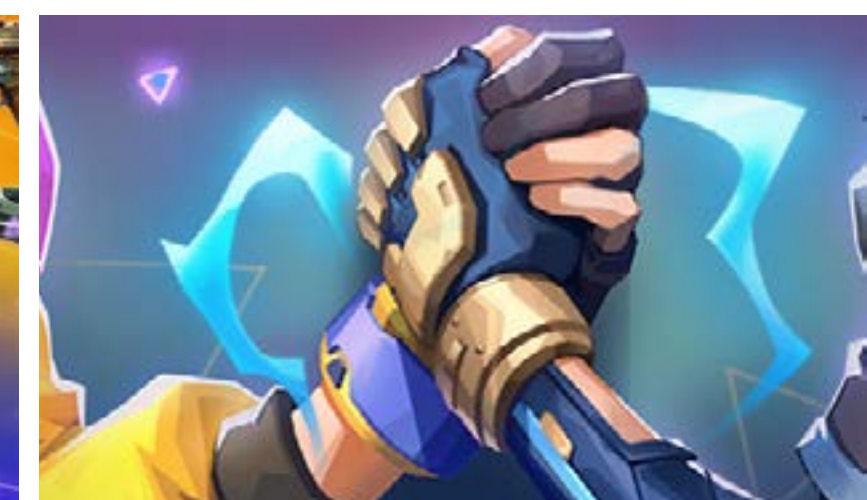
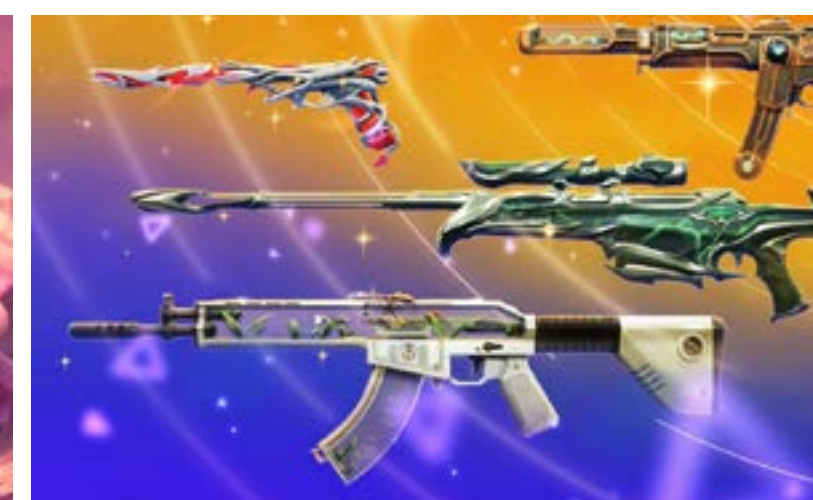
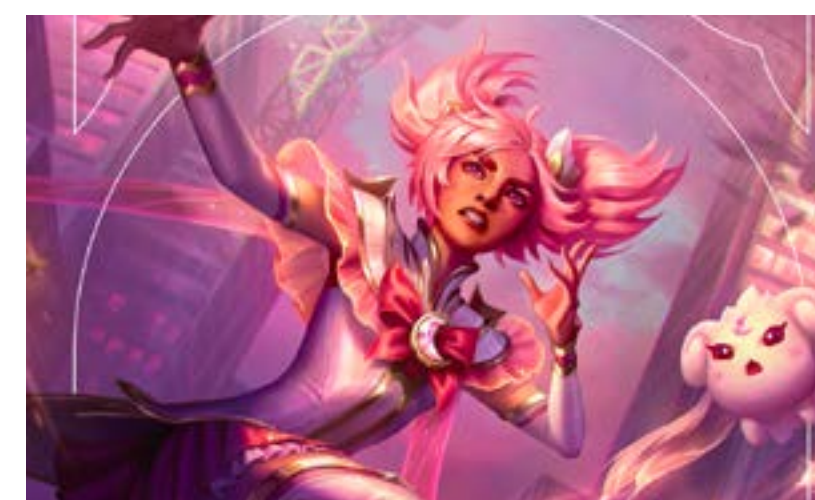
Guardiani Stellari, una raccolta di storie, modalità di gioco ed elementi cosmetici con chiara ispirazione al genere anime delle maghette, è ambientata in un universo alternativo che immagina alcuni dei nostri campioni come eroi intenti a salvare il mondo dalle forze del male.

I giocatori di tutto il mondo si riuniscono su League of Legends, Wild Rift, Legends of Runeterra e Teamfight Tactics per salvare l'universo, acquistando elementi cosmetici, partecipando agli eventi nel gioco che raccolgono soldi per beneficenza, godendosi l'universo dei Guardiani Stellari.

I nostri team hanno dato il massimo per offrire ai giocatori dei modi unici per vivere questo mondo ricco e profondo, celebrando il genere a cui si ispira. In Cina, i Rioter hanno creato un libro pieno di illustrazioni realizzate dai fan, simile ai doujin che spopolano nei fandom cinesi e giapponesi. I giocatori coreani e gli appassionati di K-pop si sono entusiasmati con l'interpretazione eterea ed emotiva dell'inno ufficiale di Guardiani Stellari 2022 di Porter Robinson, "Everything Goes On", da parte della star K-pop Chungha.

Negli Stati Uniti i Guardiani Stellari hanno fatto un'apparizione all'Anime Expo, il più grande evento di anime in America del Nord, con uno stand dove molti appassionati hanno conosciuto i Guardiani Stellari per la prima volta. Nelle Filippine, il nostro team della regione Asia-Pacifica (APAC) ha avviato la Star Guardian Art Academy in un anime cafe di Manila. Infine, i Rioter in Brasile hanno dato il massimo per i Guardiani Stellari, avviando una collaborazione con dei ristoranti locali, creando un sito Web per i giocatori brasiliani, portando i Guardiani Stellari all'evento Anime Friends e altro ancora.

5 milioni di dollari raccolti dai giocatori per il Riot Games Social Impact Fund durante la campagna dei Guardiani Stellari.



Bundle Ritorno VALORANT

Nel 2022 i giocatori di VALORANT hanno votato per quattro vecchi aspetti delle armi particolarmente amati dai fan, di cui auspicavano il ritorno. I quattro aspetti sono diventati parte del Bundle Ritorno, con cui metà degli incassi per gli aspetti delle armi e il 100% dei ricavi per gli altri accessori sono andati direttamente al Riot Games Social Impact Fund. Attraverso il Bundle Ritorno, i giocatori di VALORANT hanno raccolto **4,5 milioni di dollari** per beneficenza.

Campagna di votazione per beneficenza

Siamo orgogliosi di riuscire ad agevolare le donazioni dei giocatori attraverso i nostri giochi. Nel 2022 abbiamo fatto un ulteriore passo avanti offrendo ai giocatori una voce diretta per scegliere come distribuire i 6,2 milioni di dollari del Social Impact Fund alle [organizzazioni benefiche in tutto il mondo](#). Sono state selezionate 28 regioni, con tre enti di beneficenza per regione idonei per ricevere il voto. Sapevamo che ogni ente si dedicava a una causa importante, quindi hanno ricevuto tutti il 25% del totale stanziato per le rispettive regioni, mentre all'ente vincitore è andato il 50%.

RISULTATI DELLA CAMPAGNA DI VOTAZIONE PER BENEFICENZA

 **775.000**
giocatori votanti

 **6,2 MILIONI**
stanziati

 **83**
organizzazioni
benefiche

 **15.000**
DOLLARI
minimo, per ogni
ente benefico

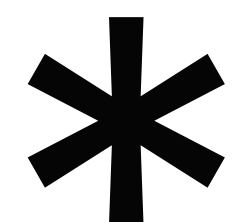


Inclusione nei videogiochi

Localizzazione

A livello superficiale, la localizzazione si occupa di prendere le parole di una lingua e di tradurle in lingue differenti, a vantaggio dei giocatori di tutto il mondo. Presso Riot, però, la localizzazione si spinge oltre. Il lavoro del nostro team di localizzazione è assicurarsi che i personaggi e gli eventi siano autentici, altisonanti e che abbiano un impatto per i giocatori appartenenti a tutte le community. La localizzazione serve a far sembrare che un gioco sviluppato in un luogo sembri creato appositamente per persone provenienti da molti altri luoghi.

I nostri team di localizzazione offrono il proprio parere su agenti come Fade, prendono innumerevoli decisioni per adattare ogni cosa per i giocatori locali e aiutano a rendere gli eventi dal vivo come gli eSport godibili da chiunque, in tutto il mondo. Nel 2022 il team ha introdotto nuove procedure che permettono di adattare le trasmissioni live dei nostri eventi eSport nelle lingue locali, meno di 24 ore dopo la fine della diretta.



La localizzazione avvicina i giochi ai giocatori. Per Riot, ridurre la distanza dai giocatori è fondamentale.

Detto questo, nel 2022 abbiamo intenzione di espandere il nostro rapporto con i giocatori nel Sud-Est Asiatico. Grazie al supporto del team di localizzazione, dopo una collaborazione di oltre un decennio con Garena per la pubblicazione di League of Legends nella regione, abbiamo iniziato a pubblicare autonomamente tutti i nostri giochi per i giocatori del Sud-Est Asiatico.

Take This

In collaborazione con Take This, un'organizzazione no-profit che condivide il nostro obiettivo di incremento del supporto per la salute mentale nei videogiochi, abbiamo creato un curriculum gratuito per gli streamer che offre una guida per la gestione delle esigenze di salute mentale delle community, senza però trascurare il proprio benessere. Tra gli argomenti trattati ci sono il [burnout dei creatori di contenuti](#), i limiti, la gestione degli impulsi suicidi nella community, il sostegno della salute mentale, la cura di sé e altro ancora.

Hanno creato anche una [serie di video](#) per le community di persone afroamericane, indigene e di colore (BIPOC), dedicata alle loro esigenze di salute mentale e alle esperienze con il sistema sanitario. Ciascuna discussione è stata condotta da uno specialista della salute mentale, accompagnato da giocatori, sviluppatori e creatori di contenuti che condividono la stessa identità.



Il supporto che abbiamo ricevuto da Riot nel 2022 è stato indispensabile per aiutarci a espandere la nostra capacità e per iniziare la pubblicazione di contenuti che tenevamo in sospeso da anni. Il generoso sviluppo delle competenze di Riot ha permesso a Take This di assumere nuovo personale e di risparmiare tempo per la produzione di nuove risorse innovative per la salute mentale degli streamer, con la produzione di un'intera serie di discussioni sull'identità e sulla salute mentale nei videogiochi, per servire e rappresentare voci storicamente marginalizzate. Riot ha dato fiducia a me e alla mia squadra, permettendoci di produrre grandi contenuti, e la libertà offertaci dal team del Social Impact di Riot ne è stata la chiara dimostrazione."

[Eve Crevoshay](#)
Direttrice esecutiva, Take This

Pride

In Riot, il Pride è una festa che si vive all'interno e all'esterno del gioco. Negli ultimi cinque anni i team dei giochi hanno creato elementi cosmetici a tema Pride gratuiti al 100%, offrendo ai giocatori dei modi per esprimere la propria identità nelle partite. Al momento ci sono 58 contenuti estetici unici che celebrano le identità LGBTQ+.

Fuori dal gioco, [i Rioter hanno festeggiato il Pride in tutto il mondo](#). A Los Angeles, i Rioter hanno festeggiato nelle strade della città, mentre in Asia alcuni dei nostri uffici sono stati addobbati con i colori arcobaleno per tutto il mese. I Rioter in Brasile hanno organizzato tornei per i giocatori LGBTQ+ e quelli europei una parata virtuale per il Pride, per raccogliere fondi per ILGA-Europe, un gruppo di sostegno europeo che promuove gli interessi della community.





Fiducia e sicurezza

In merito alla fiducia e alla sicurezza, la nostra politica consiste nel seguire e nello stabilire le migliori prassi per il settore, per garantire che gli ambienti online siano sicuri, protetti e più accoglienti per chiunque interagisca con i nostri giochi.

I giocatori di tutto il mondo ottengono lo stesso standard di protezione minimo in base ai principi scrupolosi della General Data Protection Regulation dell'Unione Europea.



Fiducia e sicurezza online - hCaptcha

Sappiamo che ai nostri giocatori importa molto dei loro account e, ancora di più, della loro esperienza di gioco. Nel 2021 abbiamo pubblicato l'autenticazione a due fattori basata sull'email, per fornire un altro livello di protezione per gli account. Nel 2022 abbiamo aggiunto hCaptcha alla procedura di registrazione, per ridurre il numero di bot e di account falsi creati. Inoltre, grazie a hCaptcha possiamo proteggere gli account esistenti, impedendo che vengano compromessi con tentativi di accesso basati sulla forza bruta.

I bot e gli account falsi rovinano spesso l'integrità delle competizioni e, più in generale, l'esperienza ludica di tutti i giocatori. Rappresentano anche un rischio per la sicurezza e la privacy, dal momento che spesso i malintenzionati li usano per attaccare i nostri giocatori o i sistemi di gioco, nella speranza di ottenere l'accesso non autorizzato o altri vantaggi.

Custodire i dati solo finché è necessario

Le persone vanno AFK e a volte non tornano più. Abbiamo preso l'impegno di conservare i dati solo il tempo necessario per migliorare la vostra esperienza di gioco. Se non volete più il vostro account, non custodiremo le vostre informazioni.

Nel [2022](#) abbiamo annunciato che inizieremo a rimuovere gli account che non sono attivi da molto tempo e che non lo sono mai stati particolarmente. Per esempio, quelli che non hanno mai acquistato nulla, non hanno giocato molte partite o hanno sbloccato pochi contenuti. La loro inattività dimostra chiaramente che i nostri giochi e le nostre esperienze non sono più di loro interesse. Il nostro intento è di rispettare le decisioni dei giocatori e la loro privacy rimuovendo i dati che li riguardano. Detto questo, la barriera per la nuova installazione di un account inattivo è molto bassa e siamo pronti ad accogliere ancora questi giocatori in qualsiasi momento.

Diritto a sapere

Avete il diritto di sapere quello che sappiamo su di voi. Può sembrare qualcosa di banale, ma spesso le compagnie nascondono i vostri dati dietro a un muro di nebbia. In VALORANT, invece, potete controllare i vostri dati in qualsiasi momento. Quindi, se volete sapere che cosa sappiamo di voi, non dovete far altro che chiedere.

Nel 2022 abbiamo risposto a più di 292mila richieste di dati da parte dei giocatori, rispetto alle 200mila dello scorso anno. In certe regioni è una funzione legalmente necessaria, ma noi l'abbiamo espansa ai giocatori di tutto il mondo. Gran parte dei dati che conserviamo è relativa al gioco di un giocatore, cosa facilmente recuperabile in qualsiasi momento dal client di gioco.

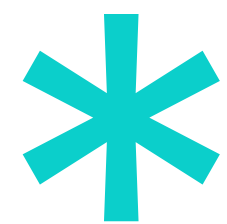


Migliorare le interazioni digitali con le Dinamiche dei giocatori

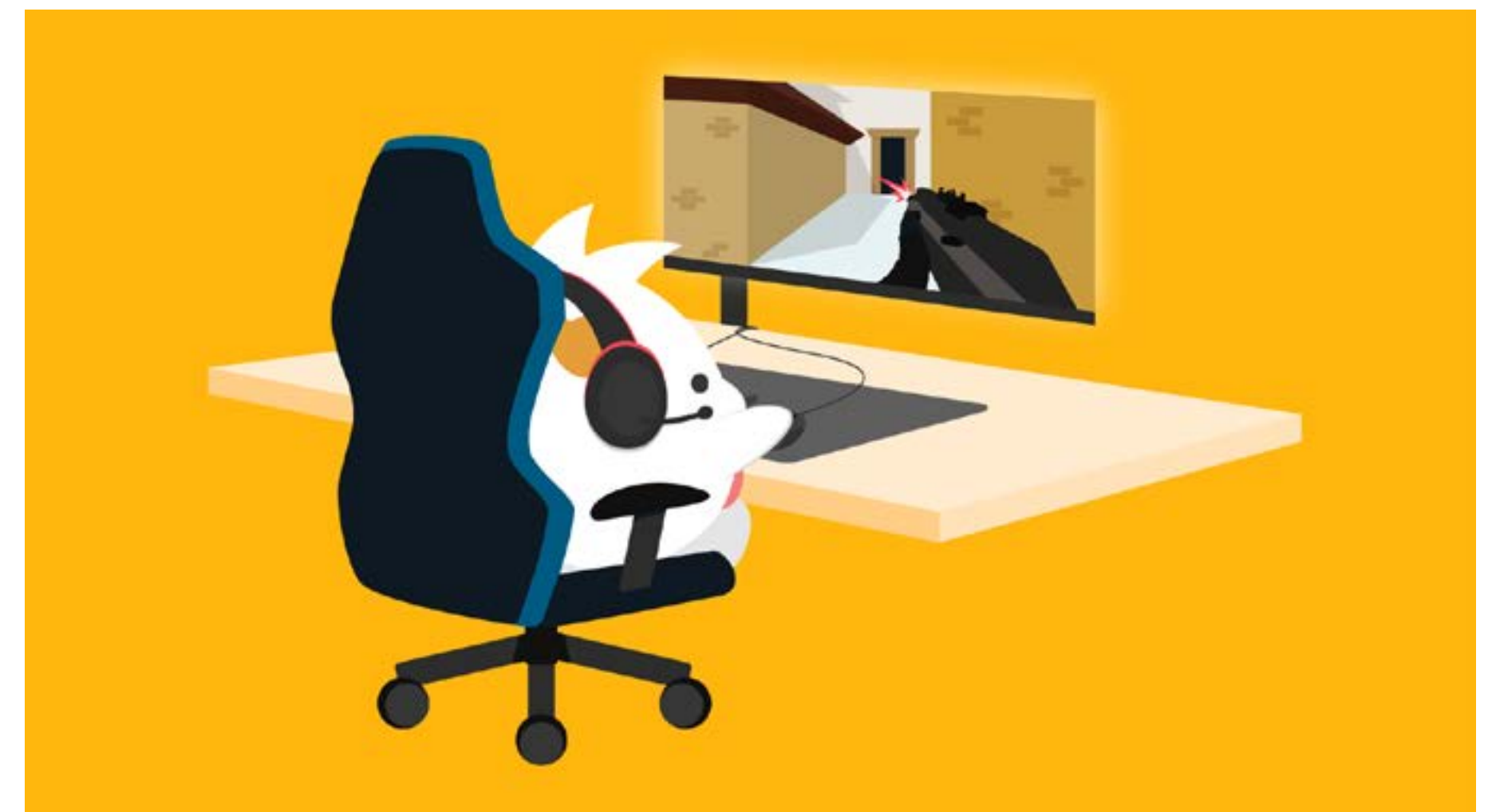
[Le Dinamiche dei giocatori](#) ruotano attorno al miglioramento delle strutture sociali dei giochi e delle community online. Si tratta di una delle sfide più difficili, non solo per Riot, ma per l'intero settore dei videogiochi. Sappiamo che ci sono dei problemi. Abbiamo visto i video, abbiamo ricevuto il feedback dei giocatori riguardo al comportamento nei nostri giochi e l'abbiamo vissuto sulla nostra pelle ogni volta che entriamo in coda. Cosa stiamo facendo al riguardo?

Nel 2022 abbiamo collaborato con [Ubisoft](#) per ampliare le capacità del nostro modello di machine-learning. Considerando a quale scala operiamo, nei nostri giochi la machine-learning e i sistemi automatizzati complessi sono fondamentali per creare community migliori. Combinando i nostri dati con quelli di Ubisoft abbiamo accelerato il tasso di rilevamento e di punizione da parte della macchina del linguaggio molesto.

Al momento l'impatto principale della tecnologia machine-learning è sulla comunicazione testuale, ma nel 2022 abbiamo pubblicato la beta per la valutazione automatica della chat vocale. Stiamo monitorando attivamente i risultati della beta per moderare meglio la chat vocale nei giochi e pubblicheremo questa funzionalità nel 2023.



Queste funzionalità automatiche iniziano ad avere un peso. **Nel 2022 il totale delle segnalazioni è sceso da 2,9 miliardi nel 2021 a 2,4 miliardi**, a dimostrazione che quantità maggiori di linguaggio molesto o di gioco scorretto vengono individuate dai sistemi di rilevamento automatico, prima di avere un effetto sul gioco e di far scattare la segnalazione.





Siamo orgogliosi del lavoro svolto da noi e dai nostri giocatori nel 2022, ma, come Viktor, **dobbiamo spingerci sempre oltre i limiti per evolverci** ed essere custodi del settore, oggi e in futuro.



Nel volgere lo sguardo alla prossima generazione di sviluppatori di videogiochi, menti creative e Rioter, cerchiamo di creare più opportunità per capire le community e contribuire a rendere il settore dei videogiochi un ambiente equo e sicuro per tutti. Vogliamo fare la nostra parte per assicurarci che le generazioni future sappiano che nei videogiochi, online e offline, c'è un posto per loro.



SoLa Technology and Entrepreneurship Center

Ad agosto, il [SoLa Technology and Entrepreneurship Center sostenuto da Riot Games](#) è stato inaugurato. Fornisce istruzione tecnologica gratuita nella comunità meridionale di Los Angeles.

Fondato parzialmente grazie a una donazione di 2,25 milioni di dollari da parte di Riot, il centro di 1.200 metri quadrati include un'arena per eSport, un laboratorio di robotica, visori VR e uno studio musicale. Ogni anno, oltre 1.000 studenti avranno la possibilità di studiare programmazione ed esplorare carriere nell'ambito di eSport, animazione, graphic design, programmazione e creazione di contenuti digitali, tutto gratuitamente.

Il centro nasce con l'obiettivo di ispirare e coltivare la nuova generazione di sviluppatori di videogiochi, atleti di eSport, professionisti del settore tecnologico, dirigenti e imprenditori afroamericani.



Riot Games è il partner con cui qualunque realtà no-profit sogna di collaborare. Senza il loro supporto tecnico, la loro collaborazione e il loro sostegno, il SoLa Technology and Entrepreneurship Center non sarebbe mai esistito. La dirigenza e lo staff di Riot ci hanno affiancato in questo viaggio per preparare e ispirare una nuova generazione di dirigenti e professionisti afroamericani del settore tecnologico e dell'intrattenimento provenienti da sud Los Angeles. A nome della SoLa I CAN Foundation, dei nostri numerosi studenti e delle famiglie, vi ringrazio!"

Daniel Rosove

Direttore delle Impact Partnerships presso SoLa Impact





Investire nella community

VALORANT Champions Tour (VCT) Game Changers

Il VCT 2022 Game Changers Global Championship inaugurale è diventato il torneo femminile di VALORANT più visto in assoluto e il secondo evento eSport femminile più visto di sempre. L'iniziativa Game Changers, lanciata nel 2021, è stata fondata per creare nuove opportunità e visibilità per le donne che vogliono partecipare all'eSport di VALORANT, attraverso un insieme di eventi per la community e competizioni di alto livello. Il 2022 è stato il primo anno in cui le squadre migliori di tutte le regioni si sono riunite in un unico posto per essere le prime a sollevare il trofeo del VCT Game Changers.

Programma eSport intensivo

Il Programma eSport intensivo di Riot, in collaborazione con Gaming 'Cxmunity' Co., offre una formazione completa per gli studenti sottorappresentati in tutto ciò che riguarda gli eSport, e si svolge negli Stati Uniti. Quello degli eSport è un percorso molto specifico che spesso gli studenti vogliono intraprendere fin da un'età molto giovane. Detto questo, il programma illustra la grande varietà di ruoli negli eSport, dalla produzione di eventi allo sviluppo del business e alle comunicazioni.

Lavorando direttamente con gli studenti HBCU il programma può diversificare i partecipanti interessati al settore e offrire una formazione fondamentale alla prossima generazione di talenti negli eSport. Durante il primo anno del programma abbiamo lavorato esclusivamente con la Johnson C. Smith University (JCSU). Nel 2022 abbiamo aperto il programma a una fetta ulteriore della comunità HBCU, ammettendo studenti da Howard University, Oakwood University, Southern University A&M, Morehouse College, North Carolina Central University, JCSU e Hampton University.

DEI Games Industry Summit

Riot ha collaborato con Entertainment Software Association (ESA) per ospitare nel suo campus di Los Angeles il primo DEI Summit dell'intero settore. Nei due giorni di evento i dirigenti del settore si sono riuniti negli Stati Uniti per trovare insieme i modi per affrontare le sfide più urgenti in materia di DEI. ESA ha creato uno spazio che ha permesso ai dirigenti di condividere le pratiche consigliate, imparare gli uni dagli altri, creare misure utili per rafforzare le organizzazioni e fare passi avanti per avere un impatto duraturo nel settore dei videogiochi.

Open IDEO Innovation Challenge

Abbiamo collaborato con [IDEO](#), il [Joan Ganz Cooney Center](#) e la [Fair Play Alliance](#) (FPA) per ospitare l'Open Innovation Design Challenge, che invitava i partecipanti a inviare nuove prospettive e idee per la creazione di spazi digitali sani e inclusivi dove essere se stessi, senza riserve. La sfida si ispirava al lavoro portato avanti da FPA sulla [Designing for Digital Thriving](#) negli spazi di gioco online. In tutto, la sfida ha ricevuto 179 proposte da 40 paesi e le [migliori dieci](#) sono state premiate con compensi che andavano da 5.000 a 50.000 dollari per contribuire alla loro realizzazione.

MOMENTI MIGLIORI DELL'IMPATTO SOCIALE

→ I giocatori hanno raccolto **15,6 milioni di dollari** per il Social Impact Fund nel 2022

→ Negli Stati Uniti, circa 2.000 Rioter hanno donato più di **331.000 dollari**, che Riot ha raddoppiato con il programma di donazioni equivalenti, per un totale di oltre **694.000 dollari**.

→ I Rioter hanno raccolto più di **64.000 dollari** per People Concern tramite la vendita di biscotti di beneficenza e il mercatino annuali.

→ **60 studenti** hanno partecipato al programma di tirocinio estivo Girls Who Code.



Donazioni tecnologiche

La tecnologia cambia costantemente a una velocità impressionante. Per cercare di ridurre il divario digitale, il dipartimento IT di Riot dona equipaggiamento all'avanguardia agli studenti che ne hanno bisogno. Nel 2022 abbiamo distribuito un totale di 694 macchine, tra cui MacBook Pro, iMac, PC portatili e PC fissi, a tre licei e a nove organizzazioni no-profit che lavorano per garantire un miglior accesso alla tecnologia e l'educazione STEAM alle comunità tecnologicamente arretrate in tutto il paese.



La tecnologia offerta da Riot Games è stata preziosa per gli studenti del liceo USC Hybrid High. La donazione di MacBook da parte di Riot ha alimentato progetti come il nostro "Creative Senior Theses," tra cui il profilo del quartiere di una studentessa a Leimert Park e il progetto di un altro studente sulla rappresentazione Latinx nel settore dei videogiochi."

Sarah Batizy, Vicepreside della vita studentesca presso la USC Hybrid High College Prep

Sovvenzioni di equità razziale

A partire dal 2020, il Social Impact Fund di Riot Games ha avviato il programma Sovvenzioni di equità razziale come parte dell'impegno di Riot per favorire l'equità razziale negli Stati Uniti. Tra le realtà che ne hanno goduto in passato spiccano ACLU Foundation, Innocence Project, ColorStack e Gameheads.

Il fondo annuale di 200.000 dollari è andato a Recidiviz, un'organizzazione no-profit dedicata alla giustizia civile e penale, con un team di esperti che fornisce dati migliori a coloro che prendono le decisioni, così da garantire sentenze eque. I nostri beneficiari ricevono anche il supporto di Riot durante l'anno, dal tempo donato da Riot Noir ai computer portatili donati dal team IT, fino ai biglietti del Campionato Mondiale di League of Legends donati dal team globale degli eSport.



Dall'inizio della nostra collaborazione, nel 2021, Riot Games è stata una delle realtà più preziose con cui abbiamo interagito. Grazie al loro contributo, in particolare da Riot Noir, nel 2022 abbiamo ampliato il nostro team assumendo un Community Manager e un Marketing & Communications Manager. Grazie a questo abbiamo aumentato il supporto ai nostri membri e diffuso i dettagli del nostro operato, registrando una crescita di adesioni di oltre 2.000 membri nel 2022. Siamo grati per l'impatto che Riot Games ha avuto nella nostra missione e siamo impazienti di continuare a collaborare."

Jehron Petty
Fondatore e CEO, ColorStack

Underrepresented Founders

Nel 2020 Riot ha creato l'[Underrepresented Founders Program](#), per investire nelle startup di fondatori sottorappresentati nella community dei videogiochi. Inizialmente abbiamo stanziato 10 milioni di dollari nelle fasi preliminari del programma e nel 2022 abbiamo continuato a portare avanti l'URF come parte del portfolio di investimenti di Riot. Al momento abbiamo una selezione di 15 studi di videogiochi al lavoro su numerose avventure ed esperienze.

AZIENDE COINVOLTE NEL 2022:

[→ Everlight](#)

[→ Incredible Dream](#)

[→ NuChallenger](#)

[→ UMA](#)

[→ Wicked Saints Studios](#)

[→ Last Gameboard](#)

(coinvolta nuovamente)

[→ The MIX Games](#)

(coinvolta nuovamente)

[→ Twin Drums](#)

(coinvolta nuovamente)



Sostenibilità

Ci impegniamo a comprendere meglio e a ridurre l'impronta carbonica delle nostre operazioni e della catena di rifornimento in tutto il mondo. Quando abbiamo offerto ai giocatori l'occasione per distribuire denaro dal Social Impact Fund di Riot Games alle cause a cui tengono, in molti hanno votato per organizzazioni dedicate alla cura climatica, come World Wildlife Foundation, The Borneo Project, Rainforest Rescue e Cultiva. Dei 6,2 milioni di dollari allocati per la campagna di votazione per beneficenza del 2022, circa 1,5 milioni di dollari sono stati indirizzati dai giocatori verso organizzazioni in lotta contro il cambiamento climatico.

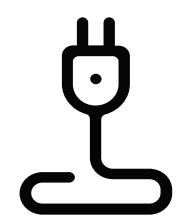
Nel 2022 abbiamo investito del tempo per condurre ricerche approfondite e per calcolare il primo Inventario delle emissioni dei gas serra (GHG), usando i dati base del 2021. L'inventario ci aiuterà a capire meglio quali sono le nostre emissioni di ambito 1-3, da dove provengono e come possiamo fare per ridurle, in modo da stabilire il percorso migliore da seguire in futuro. Ecco i risultati:

Cosa sono i GHG?

Emissioni che includono anidride carbonica (CO₂) e altri gas, alcuni dei quali hanno un notevole impatto a lungo termine sul clima. Il protocollo GHG stabilisce una misurazione globale uniformata e un sistema di riferimento per le aziende del settore pubblico e di quello privato.



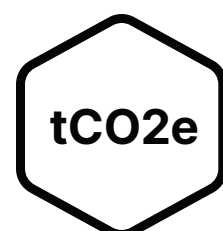
LE EMISSIONI DI AMBITO 1 sono emissioni dirette relative al carburante in loco o ai refrigeranti usati in un luogo di lavoro, o centro dati, di proprietà o affittato.
1735 tCO₂e



LE EMISSIONI DI AMBITO 2 sono legate all'energia (tipicamente elettrica) acquistata da un servizio per alimentare un luogo di lavoro, o centro dati, di proprietà o affittato.
6907 tCO₂e

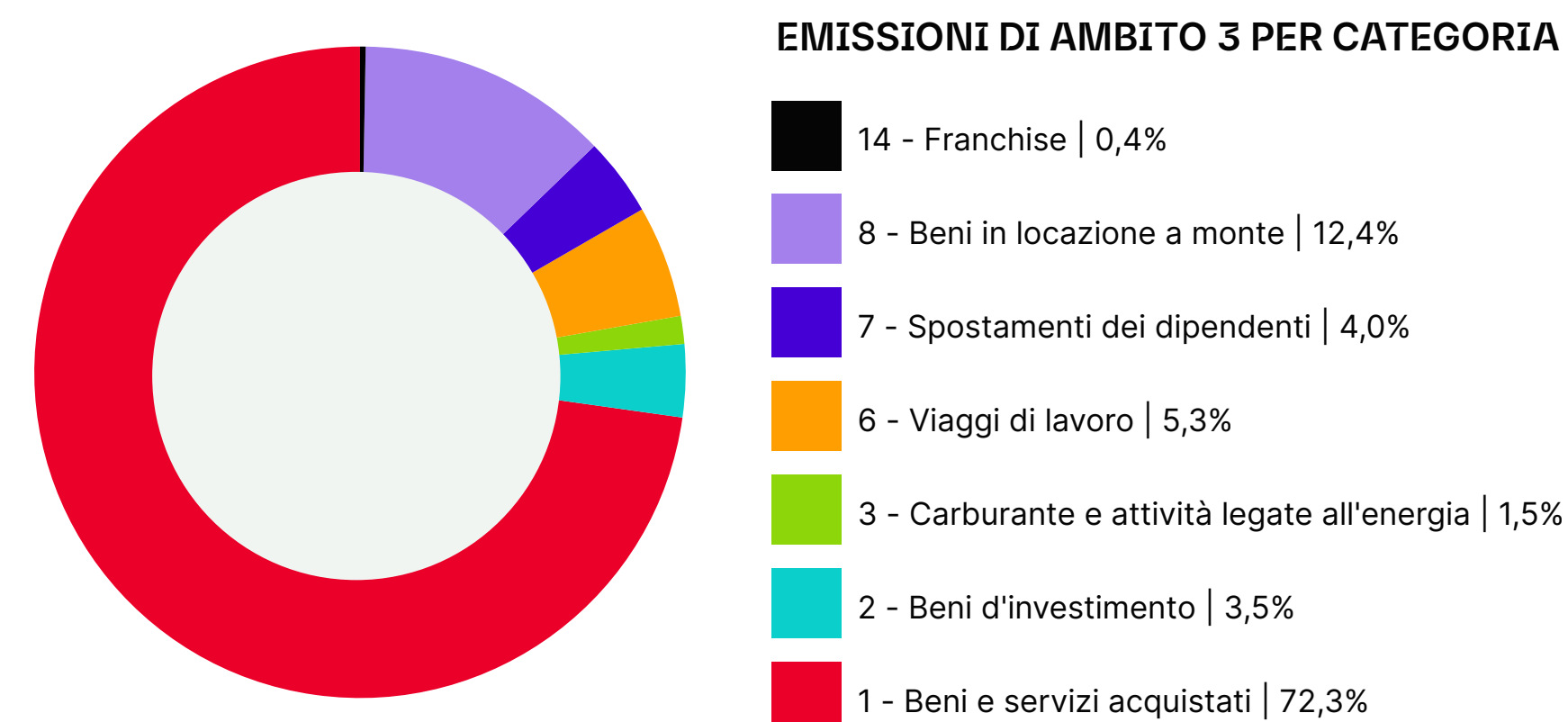


LE EMISSIONI DI AMBITO 3 sono emissioni a monte e a valle. Si tratta essenzialmente di emissioni indirette legate alle operazioni delle aziende, come, ad esempio, l'acquisto di beni e servizi, i viaggi di lavoro e l'accesso al cloud pubblico.
92.369 tCO₂e



EMISSIONI TOTALI DI GAS SERRA NEL 2021 = 101.011 tCO₂e

Poiché l'ambito 3 rappresenta la parte più consistente del nostro impatto ambientale, abbiamo scomposto le diverse categorie specifiche che rientrano in questo ambito



Cosa ci riserva il futuro?

Ora che abbiamo stabilito la base di partenza delle emissioni GHG, stiamo iniziando a fissare degli obiettivi per ridurle e a identificare misure specifiche che Riot può prendere per raggiungerli. Stiamo ancora valutando gli obiettivi di sostenibilità e abbiamo bisogno di altro tempo per ritoccare il nostro approccio operativo e i rapporti nella catena di rifornimento. Sappiamo che i progressi non saranno sempre lineari, ma siamo intenzionati a riportare di anno in anno questi dati e i rispettivi risultati.



GRAZIE

In questo rapporto e, più in generale, nell'intera storia di Riot, la costante è cercare di **fare il meglio per i giocatori.**



Questo mantra comunica tutte le nostre decisioni aziendali e ci guida verso un futuro migliore nel mondo dei videogiochi. E abbiamo la fortuna di non essere mai soli. Lavorando con i partner che condividono i nostri obiettivi e ci aiutano ad avere un impatto in tutto il mondo, Riot può fare in modo che il tempo e il denaro dei giocatori vengano investiti nelle cause che più ne hanno bisogno.

Se hai letto fin qui, l'avrai capito: viene restituito tutto ai giocatori. Se non fosse per milioni di persone in tutto il mondo che passano il tempo sfidandosi nella giungla, preparando una pianta nella corsia inferiore, giocando mono Demacia in LoR e cambiando il proprio oro per portare il proprio carry a tre stelle, noi non potremmo favorire gli aiuti in situazioni

di crisi, effettuare donazioni equivalenti agli enti benefici in tutto il mondo, o dare il massimo nel nostro lavoro.

Alle persone che giocano ai nostri giochi, grazie davvero.

Riot è un'azienda dedicata a tutti voi. Tutto il lavoro che facciamo qui serve a creare una Riot più inclusiva, sostenibile e caritatevole, che ci permette di creare giochi migliori per avere un impatto maggiore sul mondo attuale e per le generazioni future.



PARTNER AZIENDALI

[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](#)

[Medici Senza Frontiere](#)

[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](#)

[Croce Rossa Polacca](#)

[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](#)



RAPPORTO DELL'IMPATTO ANNUALE 2022

RIOT GAMES

