

INFORME SOBRE EL IMPACTO SOCIAL DE 2021



Si 2020 fue un año caracterizado por desafíos sin precedentes y crisis globales, **2021 ha girado en torno a aumentar nuestra resiliencia.**

Tanto empresas como gobiernos, organizaciones benéficas y grupos comunitarios han colaborado para echar una mano a quienes se han visto más afectados por la pandemia global, la recesión económica, la escasez de alimentos, la injusticia racial y mucho más. En Riot Games, hemos gozado del privilegio de presenciar, tanto a nivel interno como a través de nuestros jugadores, cómo una combinación de pasión y resolución puede causar grandes cambios, y eso es ahora más importante que nunca.

Nuestra ambición de ser la empresa del mundo de los videojuegos más centrada en los jugadores va más allá de nuestros productos. Cuando abordamos el tema del impacto social, pensamos en nuestros jugadores y en cómo podemos unir a más de 180 millones de personas para que se produzca una diferencia real y duradera. Ayudando a movilizar a nuestras comunidades y plataformas crearemos un efecto en cadena que llegará mucho más allá de nuestras oficinas o espacios digitales.

Este año pasado, hemos tenido la oportunidad de ayudar a que los jugadores se convirtiesen en Centinelas de pleno derecho sin importar en qué parte del mundo estuviesen gracias a la campaña de Centinelas de la Luz que organizó Riot. También colaboramos con la Casa Blanca para dar a conocer información sobre las vacunas del COVID-19 durante la pandemia actual. Además, representando el verdadero espíritu de Riot, Rioters de todo el mundo se ofrecieron voluntarios para participar en organizaciones locales en nuestras más de 18 oficinas de todo el mundo.

En el informe del impacto de este año, vamos a introducir dos nuevas áreas sobre las que trabajar, que también incluiremos en nuestros futuros informes: sostenibilidad medioambiental y privacidad y seguridad. Estos temas representan problemas serios a los que se enfrentan nuestra industria y nuestro mundo, por lo que vamos a ser más transparentes en lo referido a ellos y al progreso de nuestros esfuerzos por solucionarlos con nuestras operaciones.

Estamos comprometidos con marcar la diferencia de formas que generen un cambio duradero en las vidas de nuestros jugadores y en las regiones en las que estamos presentes. Conforme seguimos creciendo, escuchándoos y aprendiendo, Riot sigue comprometido con aportar todavía más creatividad y recursos a nuestros esfuerzos en lo referido a responsabilidad social empresarial. Siempre nos esforzaremos por generar el mayor impacto posible de una forma auténtica y que encaje con quiénes queremos ser para nuestros jugadores y Rioters, y por ser defensores del cambio positivo y el crecimiento a nivel mundial.



Dylan Jadeja, presidente



Momentos destacados de 2021

- Riot organizó la mayor recaudación de fondos del universo de League of Legends hasta la fecha, Centinelas de la Luz. En esta recaudación, los jugadores reunieron 5,8 millones de dólares para el Social Impact Fund, y se seleccionó a 30 organizaciones benéficas, nominadas por los jugadores, de 18 países distintos para que recibiesen donaciones de 10 000 dólares.
- VALORANT celebró su primera recaudación de fondos y reunió 5,5 millones de dólares a través de las compras del paquete Retribución que realizaron los jugadores.
- Riot recibió su segundo Golden Halo Award por la recaudación de fondos de Karma guerrera del orden que organizó el año pasado.
- Colaboramos con la Casa Blanca y el Departamento de Sanidad y Recursos Humanos de Estados Unidos para dar a conocer información sobre las vacunas anunciándola en las retransmisiones de nuestros esports, donde llegamos a 1,5 millones de espectadores únicos.
- Riot donó 500 000 dólares para detener la expansión del COVID-19 en Estados Unidos y ayudó a establecer más de 30 puntos de vacunación en áreas que no disponían de acceso adecuado a ellos.
- Publicamos información sobre la doble autenticación, lo que ha causado que 1,3 millones de jugadores adopten mejores prácticas de seguridad.
- El programa de igualación de donaciones de Riot ayudó a los Rioters a donar más de 500 000 dólares a organizaciones benéficas a lo largo del año.
- Todas las oficinas de Riot que hay repartidas por el mundo entero apoyaron a sus comunidades locales el año pasado.



1.0

RECAUDACIONES DE FONDOS BENÉFICAS



Si hay una palabra que pueda describir el espíritu de nuestros jugadores es “pasión”. Esa pasión sobrepasa nuestros juegos y llega a las comunidades de todo el mundo.



En Riot, buscamos formas de animar a los jugadores a apoyar las causas que más les importan y a generar grandes cambios desde sus propias casas. Además, preguntamos y escuchamos a los jugadores para descubrir qué causas les parecen más importantes. En 2021, multitud de personas recién llegadas jugaron a alguno de los juegos de Riot y, al hacerlo, tuvieron la oportunidad de participar en las recaudaciones y campañas benéficas que dan apoyo al Riot Games [Social Impact Fund](#).



Recaudación benéfica de Centinelas de la Luz

En verano, llevamos a cabo la mayor recaudación de fondos del universo de League of Legends hasta la fecha, Centinelas de la Luz. En esta recaudación, los jugadores reunieron 5,8 millones de dólares para el Social Impact Fund.

Centinelas de la Luz era un evento narrativo que reunió a campeones de diferentes regiones del mundo de League of Legends para repeler la expansión de la oscuridad. Casi 15 millones de jugadores de todo el mundo se unieron a las fuerzas de la luz, llamadas Centinelas, comprando el paquete benéfico de Olaf centinela, el berserker barbudo de League of Legends, y compitiendo en desafíos de nuestros juegos: Wild Rift, Legends of Runeterra y Teamfight Tactics.

En el mundo de Runaterra, un Centinela protege a aquellos que lo rodean y se les considera una “fuerza del bien”. Como parte de la campaña de Centinelas de la Luz, pedimos a los jugadores que se uniesen a las fuerzas del bien por sus comunidades y que nominasen a sus organizaciones sin ánimo de lucro favoritas. Más de 19 000 jugadores participaron y nominaron a organizaciones benéficas de sus comunidades locales. Al final, se eligió a 30 organizaciones de 18 países distintos y 11 causas diferentes para que recibiesen [donaciones de 10 000 dólares](#).



“Fue increíble ver lo mucho que resonó la iniciativa de Centinelas de la Luz con los apasionados jugadores del ecosistema de Riot. **Nos enorgullece haber podido apoyar a 30 organizaciones sin ánimo de lucro, nominadas por nuestros apasionados fans**”.

Jimmy Hahn, director de impacto social

Estas son las 30 organizaciones benéficas seleccionadas y las causas a las que contribuyen:

[América Solidaria Argentina](#) (Argentina) - Eliminar la pobreza

[APAE Brasil](#) (Brasil) - Salud y bienestar

[Ape Action Africa](#) (Reino Unido/Camerún) - Vida de ecosistemas terrestres

[Asian American Success Inc.](#) (EE. UU.) - Educación de calidad

[BeLonG To](#) (Irlanda) - Igualdad de género

[Blue Dragon Children's Foundation](#) (Vietnam) - Eliminar la pobreza

[Clean Up Australia](#) (Australia) - Medidas contra el cambio climático

[Coalition for Rainforest Nations](#) (Países Bajos) - Medidas contra el cambio climático

[Cordem ABP](#) (México) - Igualdad de género

[Fundación Aquí Nadie Se Rinde I.A.P](#) (México) - Salud y bienestar

[Fundación Minga Valpo](#) (Chile) - Educación de calidad

[Fundación Superación Pobreza](#) (Chile) - Eliminar la pobreza

[Genesis Women's Shelter](#) (EE. UU.) - Igualdad de género

[Ingenium ABP](#) (México) - Salud y bienestar

[Instituto Vovô Chiquinho](#) (Brasil) - Educación de calidad

[LÖSEV Foundation for Children with Leukemia](#) (Turquía) - Salud y bienestar

[Maslow Project](#) (EE. UU.) - Eliminar la pobreza

[Metropolitan Organization to Counter Sexual Assault](#) (EE. UU.) - Igualdad de género

[Plan International Japan](#) (Japón) - Educación de calidad

[Prairie State Legal Services](#) (EE. UU.) - Paz, justicia e instituciones sólidas

[Shatterproof](#) (EE. UU.) - Salud y bienestar

[Société Protectrice des Animaux](#) (Francia) - Vida de ecosistemas terrestres

[SPEAR Islington](#) (Reino Unido) - Reducción de la desigualdad

[Story Tapestries](#) (EE. UU.) - Educación de calidad

The Nature Conservancy (EE. UU.) - Medidas contra el cambio climático

[The Table Community Food Centre](#) (Canadá) - Hambre cero

[Verein für krebskranke Kinder Harz eV](#) (Alemania) - Salud y bienestar

[WAI Wanaka](#) (Nueva Zelanda) - Vida submarina

[WaterAid](#) (EE. UU.) - Agua potable e instalaciones sanitarias

[WWF España](#) (España) - Vida de ecosistemas terrestres



Paquete Retribución de VALORANT

El año pasado fue un año estupendo para VALORANT, el shooter táctico centrado en personajes de Riot, ya que alcanzó los 14 millones mensuales de jugadores a nivel mundial.

En VALORANT, los jugadores pueden personalizar los objetos en partida con diseños. Como parte de las celebraciones del primer aniversario del juego, se animó a los jugadores a votar para que regresasen cuatro diseños antiguos. Después de que los jugadores escogiesen sus diseños favoritos, los incluimos en un paquete que los jugadores podían comprar desde la tienda del título. Después, destinamos directamente el 50 % de los beneficios de estos diseños y el 100 % de los beneficios de los accesorios al Social Impact Fund.

5,5 millones de dólares

Tras todas esas compras, recaudamos otros 5,5 millones de dólares mediante las compras del paquete Retribución que realizaron los jugadores de VALORANT.



Golden Halo Award de Karma guerrera del orden

En 2020, los jugadores de League of Legends se unieron para recaudar 6 millones de dólares para el Social Impact Fund, con los que apoyaron a 46 organizaciones benéficas de todo el planeta.

En 2021 y como reconocimiento al dinero recaudado por nuestros jugadores durante la campaña de Karma guerrera del orden, Engage for Good, una organización centrada en la intersección entre las causas benéficas y el comercio, premió a Riot con nuestro segundo Golden Halo, el reconocimiento corporativo de más alto nivel en lo referido a responsabilidad social corporativa.



Engage for Good otorgó a Riot su segundo Golden Halo Award.



2.0

SOCIAL IMPACT FUND

El Social Impact Fund es el motor benéfico de Riot que se encarga de llevar a cabo labores para generar un impacto social global. En colaboración con ImpactAssets, este fondo permite a los jugadores tener un mayor alcance a la hora de ayudar a más gente de formas duraderas.

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 y generar un impacto positivo en todas las regiones de nuestros jugadores.

Gracias a su diseño, el Social Impact Fund puede beneficiar a comunidades de todo el planeta. Esta estructura nos capacita para permitir que los jugadores nominen a organizaciones sin ánimo de lucro, para distribuir fondos en casi todos los países y para reaccionar rápidamente cuando se presenten oportunidades. La mayoría de los fondos recaudados se destinan a causas y organizaciones seleccionadas por los jugadores, como se hizo con la iniciativa de Centinelas de la Luz, donde existía la posibilidad de que las organizaciones benéficas seleccionadas por los jugadores recibiesen donaciones de 10 000 dólares por parte del Social Impact Fund.



“Como compañía global, es crucial que adoptemos un enfoque a escala mundial para ayudar a solucionar algunos de los problemas más acuciantes de nuestras comunidades. La estructura del Social Impact Fund permite a Riot movilizar a jugadores de todo el planeta para abordar los problemas que más les importan”.

Jeffrey Burrell, director de impacto social

Nos ha parecido que merecía la pena dedicar algo de tiempo en este informe a explicar **cómo funciona el Social Impact Fund**, ya que puede resultar algo novedoso para muchos jugadores:



UNA DIRECCIÓN



APOYAMOS A ORGANIZACIONES BENÉFICAS EN

Norteamérica

Europa

Asia-Pacífico

Oriente Medio/África del Norte

Latinoamérica



17

millones de dólares

Distribuidos en donaciones desde su creación.

400

Organizaciones de 25 países han recibido donaciones.



El Riot Games Social Impact Fund no apoya lo siguiente:

- El desarrollo de marcas corporativas o el patrocinio de eventos de reclutamiento.
- La igualación de donaciones de los empleados (de eso se encarga Riot directamente).
- Las donaciones a organizaciones políticas o religiosas, según lo establecido por la ley.

Todas las donaciones, inversiones o apoyo propuesto por el Social Impact Fund las revisa un tercero independiente, ImpactAssets, para asegurar su pertinencia, autosuficiencia y adecuación.



3.0

NUESTROS PILARES



Nuestra misión en lo referido a impacto social consiste en aprovechar los puntos fuertes y recursos de Riot para generar un impacto positivo y duradero para todas las partes interesadas. Concentramos nuestros esfuerzos en cuatro pilares a los que creemos que Riot puede contribuir significativamente: oportunidades, educación, ciudadanía y sostenibilidad.



→ 01 OPORTUNIDADES

02 EDUCACIÓN

03 CIUDADANÍA

04 SOSTENIBILIDAD

Queremos **apoyar a personas de todo tipo de entornos** para que vivan sus vidas de forma justa, sana y feliz, de tal modo que puedan dar rienda suelta a su potencial.





Subvenciones para la equidad racial

En 2021, comenzamos a respaldar a Gameheads y ColorStack, dos organizaciones benéficas centradas en aumentar el número de desarrolladores negros del mundo de los videojuegos.

El equipo de impacto social colaboró con Riot Noir, nuestro grupo de recursos para empleados negros, para identificar qué organizaciones respaldar. Gameheads es un programa formativo tecnológico que proporciona a los jóvenes de color la tecnología y habilidades necesarias para tener éxito en este sector. La misión de ColorStack consiste en aumentar el número de graduados negros y latinos en informática que siguen una trayectoria gratificante en el mundo de la tecnología. Gameheads y ColorStack comparten nuestro objetivo de facilitar la entrada profesional en el sector de los videojuegos y la tecnología a los grupos infrarrepresentados. Nos morimos de ganas por compartir su progreso durante los próximos años.

190 000 dólares

Gameheads y ColorStack recibieron donaciones de 95 000 dólares para respaldar sus respectivas iniciativas.

Reboot Representation

Por tercer año consecutivo, Riot ha colaborado con Reboot Representation para contribuir en su labor por reducir las diferencias que experimentan las mujeres negras, latinas y nativo americanas en el mundo de la tecnología, duplicando el número de mujeres de color que se gradúan en carreras relacionadas con la informática en Estados Unidos.

Aunque el COVID-19 ha tenido un gran impacto en el sistema educativo, nos hemos comprometido con apoyar durante otros tres años a Reboot Representation para derribar las barreras que impiden a más mujeres de color cursar grados relacionados con las ciencias computacionales.

Los miembros de la coalición han prometido donar más de 12 millones de dólares para alcanzar esta meta y han subvencionado en varias ocasiones 17 programas centrados en la contratación y permanencia de mujeres negras, latinas y nativo americanas en carreras relacionadas con la informática y la tecnología en una o más de las siguientes áreas:

CONEXIONES DESDE EL INSTITUTO

APOYO ACADÉMICO

TRAYECTORIAS PROFESIONALES PARA CENTROS DE FORMACIÓN

INCENTIVOS DE FINALIZACIÓN

COMUNIDADES DE TUTORES Y/O MENTORES

RECURSOS Y OPORTUNIDADES EN LO REFERIDO A LA PLANIFICACIÓN DE CARRERAS

Inversión en el cambio

Los efectos de esta pandemia perdurarán mucho después de que los casos positivos disminuyan, por lo que, desde Riot, nuestro propósito ha sido hallar formas de seguir ayudando a las comunidades más afectadas. Con ese objetivo en mente, hemos colaborado con ImpactAssets para respaldar el fondo de inversión de resiliencia empresarial y comunitaria. Este fondo de inversión aporta recursos financieros, servicios y ayuda a las comunidades desfavorecidas en lo referido al sector financiero, aquellas que se han visto increíblemente afectadas por el receso económico provocado por el COVID-19.

Un ejemplo es Hope Enterprise, una institución financiera de desarrollo económico que se encarga de crear oportunidades económicas para comunidades con pocos recursos para que puedan acceder a productos financieros no abusivos y escapar a la pobreza intergeneracional.





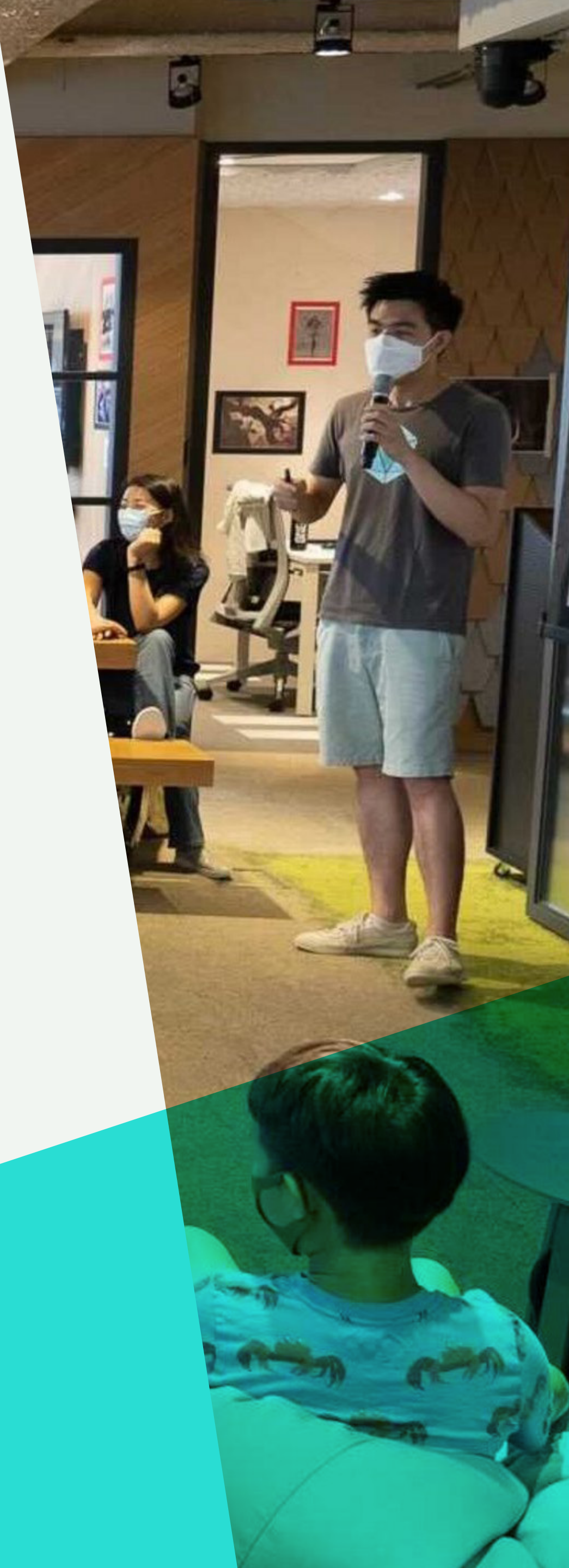
01 OPORTUNIDADES

→ 02 EDUCACIÓN

03 CIUDADANÍA

04 SOSTENIBILIDAD

Nuestro objetivo es **expandir el acceso a la educación** de STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas, por sus siglas en inglés) y al aprendizaje socioemocional para preparar a los estudiantes de cara a sus trabajos en la economía del futuro.



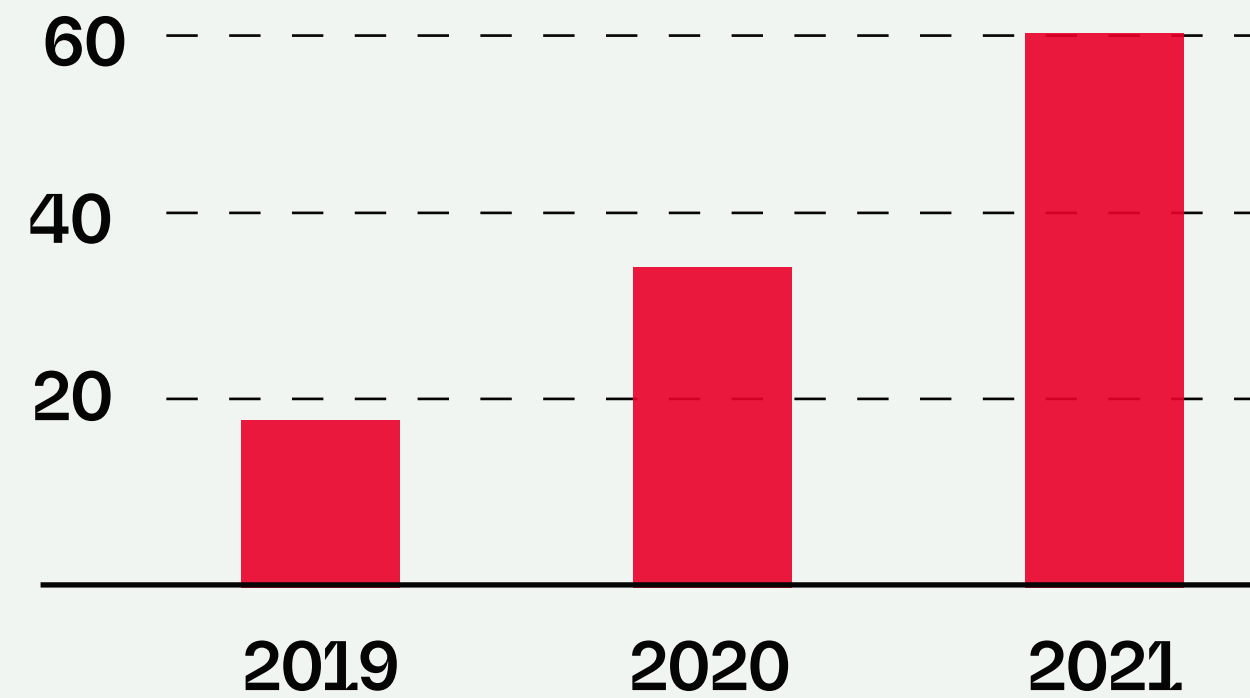


Girls Who Code

Riot se enorgullece de brindar apoyo a Girls Who Code desde 2017. En 2021, dimos la bienvenida (virtualmente) a nuestra clase más repleta hasta la fecha.

A lo largo del verano, 60 estudiantes de todos los cursos de secundaria se unieron a este programa, donde tuvieron la oportunidad de aprender de Rioters de diferentes departamentos, de explorar usos reales de las ciencias computacionales y de crear kits de activismo con los que apoyar las causas que más les importan, como el cambio climático, la concienciación sobre el Síndrome de Down y el consumo de moda rápida.

Por segundo año consecutivo, **casi duplicamos la cantidad de estudiantes** que asistieron al programa de verano. Riot y Girls Who Code comparten el objetivo de allanar el camino para que haya más ingenieras, y conseguir que exista una mayor diversidad de perspectivas en varias industrias.



Las clases empezaron con 17 alumnas en 2019, que pasaron a ser 35 en 2020 y 60 en 2021.





Recursos relacionados con la salud mental para creadores de contenido

La pandemia ha sacado a relucir los problemas relacionados con la salud mental de nuestra sociedad. Como resultado, este problema se ha convertido en una prioridad todavía mayor, ya que se están viendo afectadas la salud, la educación y la trayectoria laboral de la gente. Los creadores de contenido tienen el poder de conectar con su público a nivel personal y de generar un impacto real en sus vidas. En concreto, los más jóvenes se dirigen a los creadores de contenido e influencers en busca de apoyo en temas relacionados con la salud mental, en lugar de buscar ayudas más tradicionales. Debido a esta creciente tendencia, Riot ha colaborado con The Public Good Projects para desarrollar [guías y recursos gratuitos para la defensa de la salud mental](#), con los que ayudar a los creadores de contenido, streamers y moderadores a tener conversaciones más seguras sobre la salud mental.



Además de estos recursos, Riot trabaja con Crisis Text Line para **dar apoyo a los jugadores** que estén pensando en autolesionarse, suicidarse o que, simplemente, necesiten a alguien con quien hablar.



01 OPORTUNIDADES

02 EDUCACIÓN

→ 03 CIUDADANÍA

04 SOSTENIBILIDAD

**Nuestro objetivo consiste en
fomentar, crear y proteger
comunidades inclusivas
y compasivas tanto en
persona como en línea.**





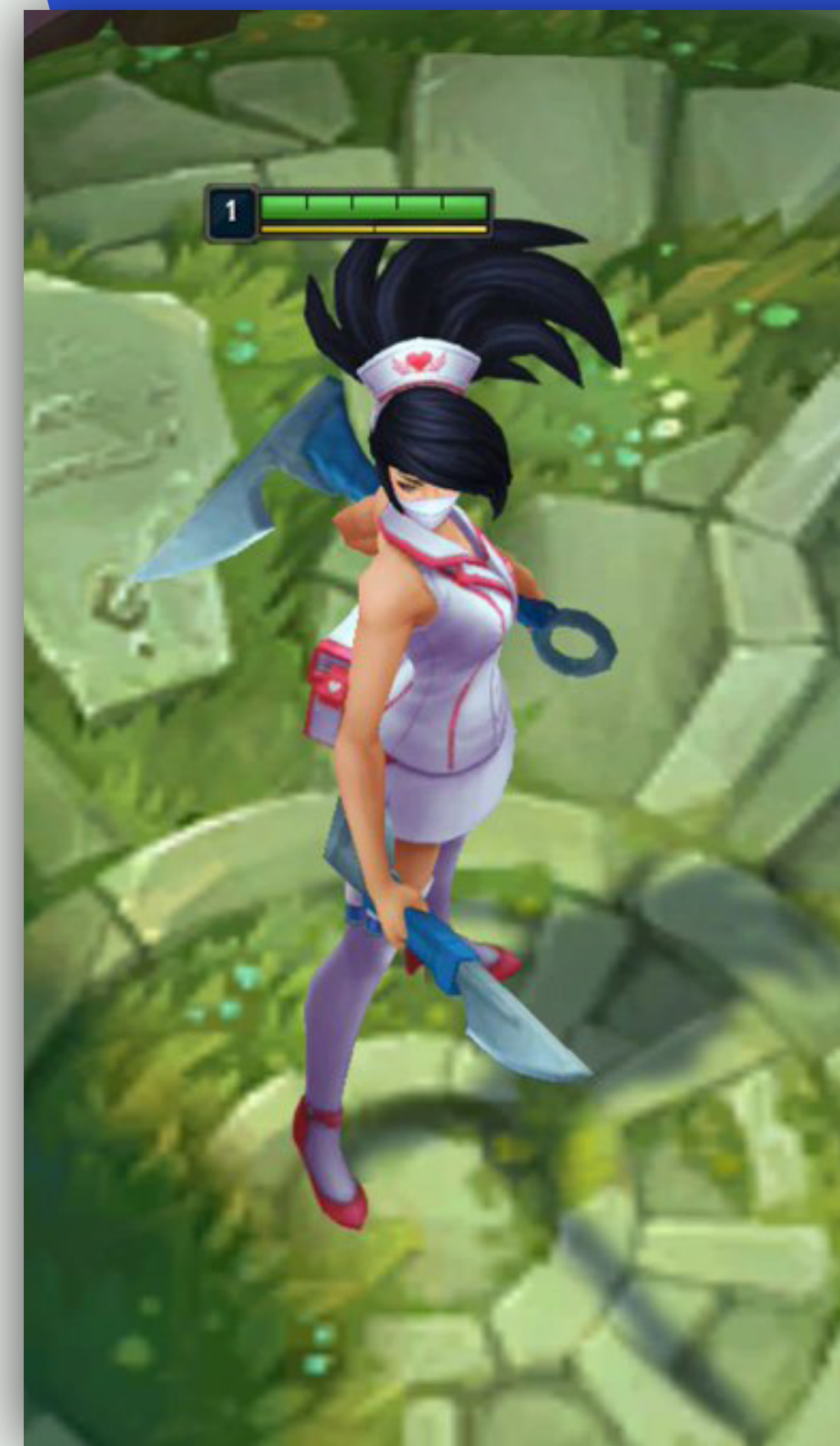
Concienciación sobre las vacunas del COVID-19

Mientras la pandemia del COVID-19 seguía expandiéndose con la llegada del 2021, Riot continuó apoyando a las comunidades afectadas utilizando sus plataformas para animar a que la gente se vacunase. Colaboramos con la Casa Blanca y el Departamento de Sanidad y Recursos Humanos de Estados Unidos para dar a conocer información precisa sobre las vacunas.

Además, cooperamos con nuestra red de creadores de contenido norteamericana para compartir información con los espectadores sobre cómo vacunarse. También creamos un [paquete de aspectos médicos](#) que estaba compuesto por Akali enfermera, Doctor Kennen y Shen cirujano, tres de los campeones de League of Legends, para que los creadores los regalasen como parte de nuestra campaña de redes llamada #VaxedTogether. De hecho, el jefe del servicio federal de sanidad de Estados Unidos llamó la atención sobre dicha labor, afirmando que era muy importante para luchar contra la desinformación sobre las vacunas.

1,5 millones

Más de 1,5 millones de espectadores únicos vieron nuestros anuncios en las diferentes retransmisiones de esports centradas en el Campeonato de League of Legends y en el VALORANT Champions Tour.





International Medical Corps

Tanto si se trata de un terremoto como de un huracán, la ayuda debe llegar rápido a las crisis de todo el planeta. Desde 2016, Riot ha colaborado con International Medical Corps para crear el fondo de respuesta a emergencias de Riot Games. A día de hoy, este fondo ha ayudado a responder rápidamente a 19 desastres naturales que se han producido en 15 países distintos. Gracias a crear estos fondos con antelación, Riot puede enviar ayudas de emergencia en las 36 horas siguientes a que se produzca una emergencia allí donde más lo necesite International Medical Corps.

Aunque los desastres naturales necesitan grandes ayudas a nivel local, todo el planeta se ha enfrentado a un mismo desafío durante los dos últimos años. Riot comenzó a apoyar casi desde el principio la respuesta contra el COVID-19 de International Medical Corps en Filipinas, donde el equipo distribuyó más de 5,8 millones de equipos de protección personal y asistió a más de 36 000 personas con donaciones de tiendas, camas de hospital, campañas de concienciación y suministros de oxígeno.

5,8 millones

De equipos de protección personal distribuidos.

36 000

Personas asistidas con suministros esenciales.

Apoyo a la lucha contra el COVID “Stop the Spread”

En colaboración con ImpactAssets, Riot donó 500 000 dólares para detener la propagación del COVID-19 a través de distintas iniciativas a lo largo de Estados Unidos. El dinero fue destinado a generar conciencia sobre las vacunas, crear confianza y avanzar hacia la igualdad en el sistema de salud. Con el apoyo del Fondo de impacto social, Stop the Spread ayudó a establecer más de 30 centros de vacunación en zonas que carecían de acceso adecuado.

500 000 dólares

Donados para apoyar a ImpactAssets.

Más de 30

Puntos de vacunación establecidos.





Torneos benéficos de OfflineTV

En abril y diciembre, colaboramos con el equipo comunitario de Norteamérica para brindar apoyo a una serie de torneos benéficos de VALORANT, organizados por el colectivo de creación de contenido llamado OfflineTV. Algunos de los streamers más conocidos del mundo de los videojuegos, como Pokimane, Scarra, Disguised Toast, Valkyrae y muchos otros, eligieron una organización benéfica y se pusieron a jugar para conseguir la mayor cantidad de dinero posible para dicha causa. Entre las organizaciones por las que jugaron se encontraban Children Foundation, Stop AAPI Hate, St. Jude, The ACLU Foundation y Rise Above the Disorder.

88 000 dólares

Aportamos un total de 15 000 dólares a los dos torneos, que recaudaron 88 000 dólares en total.

5 TEAMS COMPETE!

TEAM POKI
JACKSEPTICEYE
BABO ABE
SYDEON
SEANIC

TEAM LILY
MASAYOSHI
BROOKEAB
FUSLIE
MYTH

TEAM SCARRA
EDISON PARK
SHIPHTUR
ARIASAKI
BNANS

TEAM TOAST
KRISTOFERYEE
PETER PARK
NATSUMIII
VALKYRAE

TEAM MICHAEL
QUARTERJADE
YVONNIE
JUMMY
HJUNE

OFFLINETV CHARITY
TEAM LINEUP
VALORANT INVITATIONAL

STARTS **12:30 PM PST** FROM **4/17 - 4/18**

TWITCH.TV/OFFLINETV

SOCIAL IMPACT FUND

OFFLINETV CHARITY
VALORANT
INVITATIONAL

COMING SOON.....
COMING SOON.....
COMING SOON... **4/17 - 4/18**

FEATURING....
FEATURING....
FEATURING.... **25 FRIENDS**

OFFLINE TV

SOCIAL IMPACT FUND



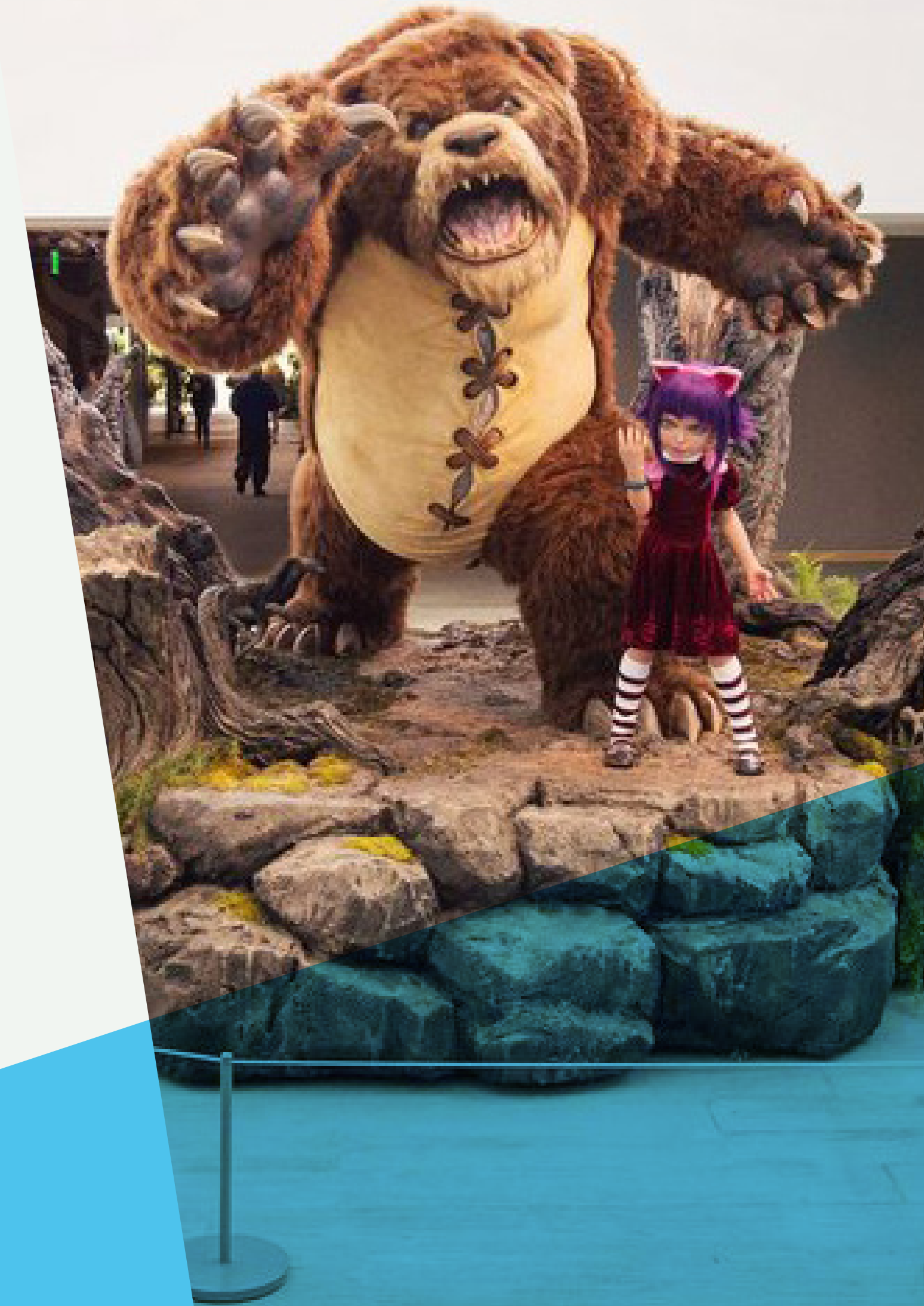
01 OPORTUNIDADES

02 EDUCACIÓN

03 CIUDADANÍA

→ 04 SOSTENIBILIDAD

Buscamos **limitar nuestro impacto en el cambio climático** y gestionar nuestras actividades comerciales de formas sostenibles.





Nos emociona anunciar un nuevo pilar en el que nos centraremos: la sostenibilidad. De forma general, nuestra estrategia girará en torno a tres iniciativas:

01 EVITAR

Siempre que sea posible, evitaremos generar emisiones mediante la utilización de redes de energía limpia y fuentes de energía renovables.

02 REDUCIR

Reduciremos el consumo total de energía de nuestras operaciones y cadena logística directa.

03 MITIGAR

En los casos en los que no podamos aplicar las otras dos iniciativas, buscaremos equilibrar nuestro consumo energético compensando nuestras emisiones de carbono de formas respaldadas por la ciencia.



Nuestro plan en lo relativo a sostenibilidad de cara al futuro

A diferencia de Ezreal, nosotros sí que necesitamos un mapa... Si no sabemos algo, no lo comprendemos, por lo que nuestra primera tarea importante consistirá en descubrir cuál es nuestro total de emisiones de gases de efecto invernadero. Con el lanzamiento de juegos nuevos, nuestra huella de carbono se expande a nivel mundial. Ahora que comprendemos cuál es el estado normal de la nueva familia de videojuegos de Riot, podemos comenzar a trabajar para alcanzar metas concretas y a planificar estrategias que nos permitan lidiar con nuestra huella de carbono.





Compensación por los Rioters del Día de la Tierra

El Día de la Tierra de 2021, estudiamos cuál sería la cantidad total de emisiones de carbono de todos nuestros Rioters a tiempo completo y donamos esa cantidad a Eden Reforestation Projects. ERP planta cerca de un millón de árboles al día y lleva a cabo sus funciones en algunos de los países más remotos del mundo para combatir el cambio climático y pagar sueldos justos a sus trabajadores.

1 millón

ERP planta casi 1 000 000 de árboles al día.





4.0

COMPROMISO DE LOS RIOTERS



Desde voluntariados hasta donaciones, a los Rioters les apasiona apoyar a las comunidades y causas locales que más les importan. A pesar de los desafíos que han traído consigo los últimos años, los Rioters, al igual que el resto del mundo, han resistido y han aportado su granito de arena para ayudar a la gente de su alrededor.

Aunque ya creamos oportunidades relacionadas con esto a lo largo del año, también queremos ayudar a los Rioters a apoyar a las organizaciones que más les importan a nivel personal, tanto con tiempo como con dinero. Por ese motivo, igualamos las donaciones y horas de voluntariado que los Rioters dedican a apoyar a una amplia variedad de organizaciones benéficas.

602

Rioters han aprovechado el programa de igualación de donaciones a través de Cybergrants.

381

Organizaciones benéficas apoyadas.

255 000 dólares

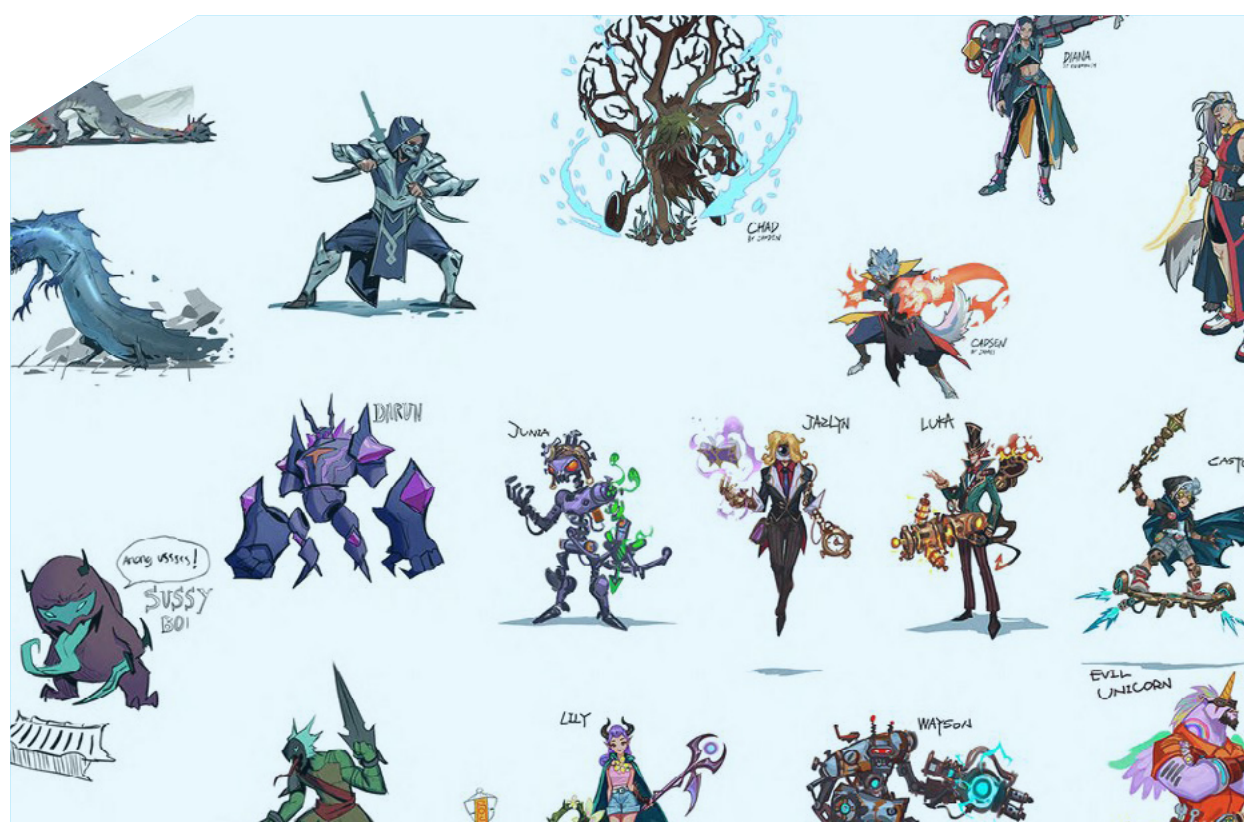
De las donaciones de los Rioters igualados en 2021.





Rioters de todo el mundo

Durante nuestro sexto [Mes Internacional del Voluntariado](#) anual, los equipos de las 20 oficinas que hay repartidas por el mundo apoyaron a sus comunidades locales de formas únicas.



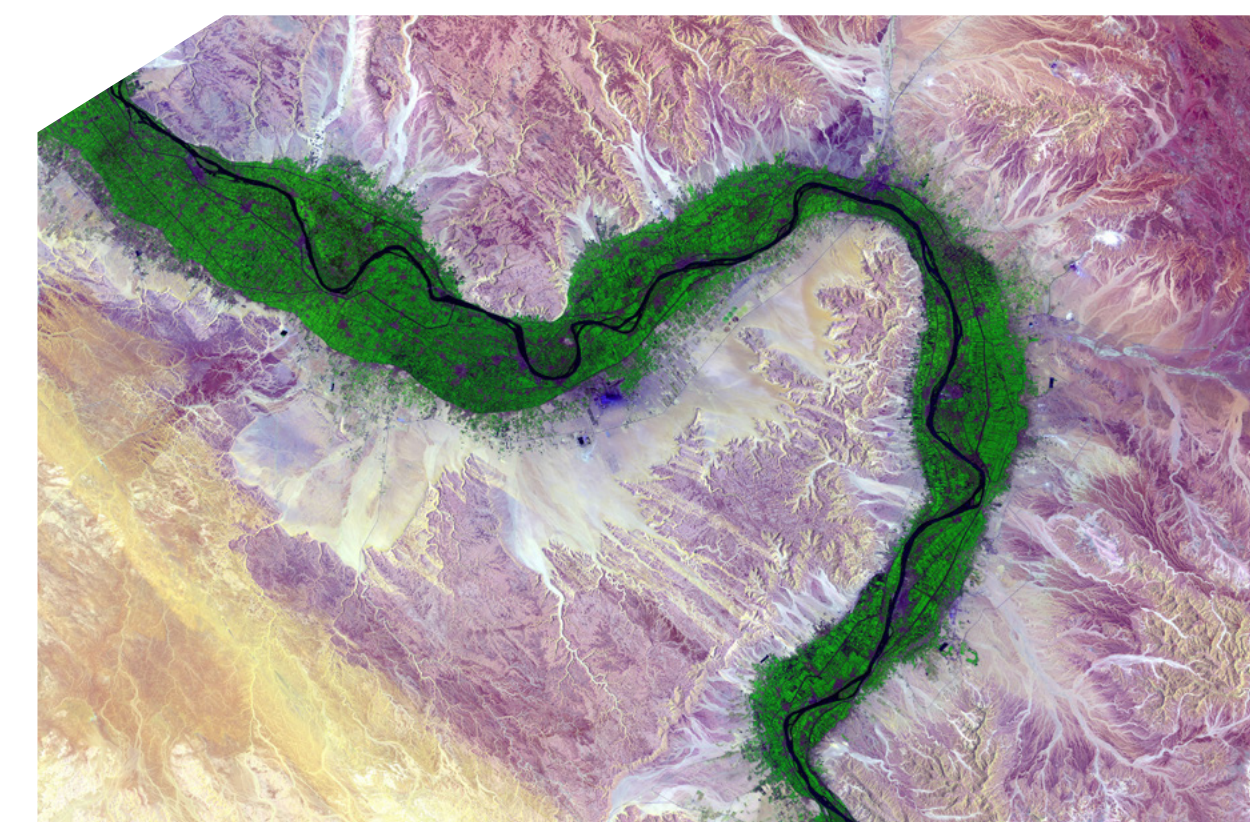
Taller de personajes para jóvenes de Hong Kong y Singapur

Los estudios de Hong Kong y Singapur colaboraron con Press Start Academy para organizar un taller de diseño de personajes al que asistieron estudiantes locales. Niños de entre 8 y 14 años colaboraron con los voluntarios para crear sus propios personajes inspirados en el universo de League of Legends. Después, nuestros ilustradores dieron vida a esos personajes.



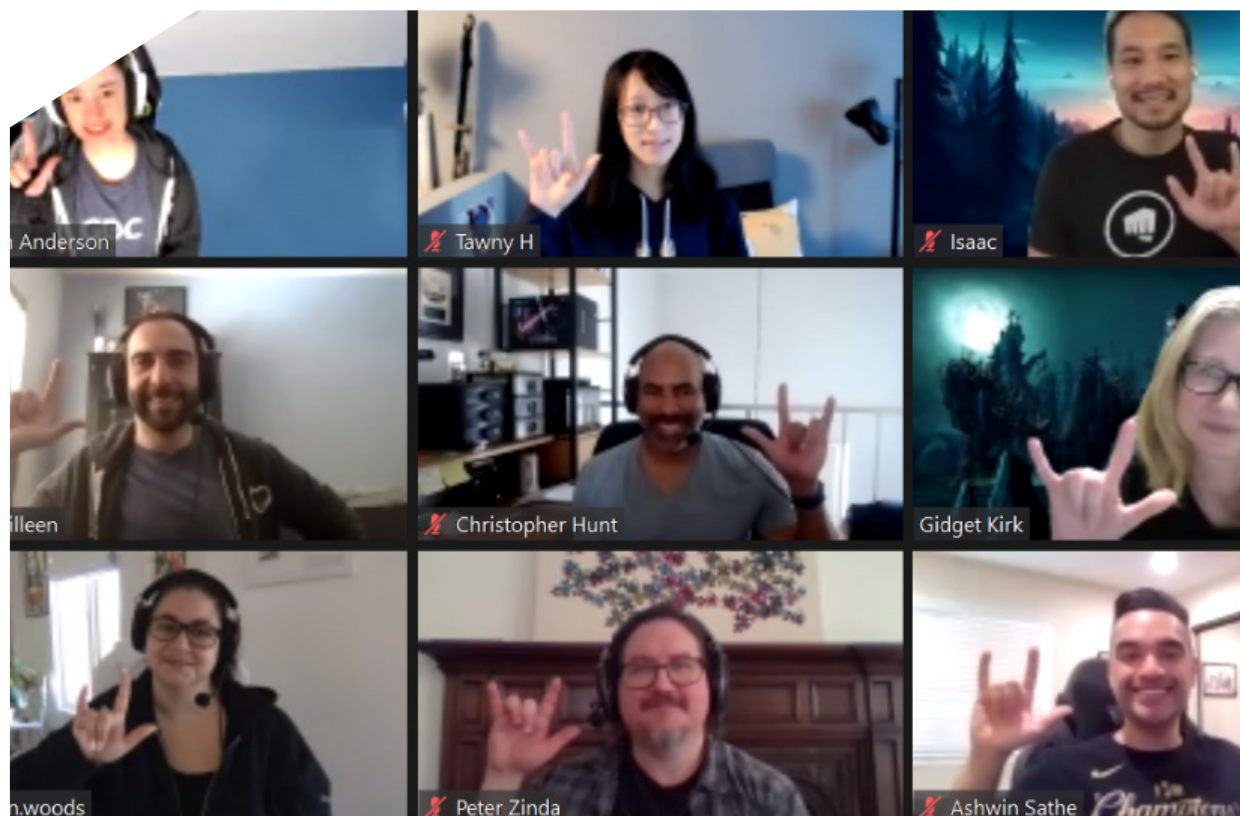
Donaciones de ropa de invierno y recaudación de fondos de Riot en Brasil

En Brasil, los Rioters colaboraron con Banho Solidário SAMPA, una organización sin ánimo de lucro que permite a personas sin hogar acceder a duchas y agua caliente. Además, los Rioters se unieron para donar muchísima ropa de invierno, de forma que la organización pudiese repartirla entre los más necesitados. Por cada prenda de ropa donada, los Rioters de Brasil también donaron 150 reales brasileños al Banho Solidário SAMPA. En total, recaudaron 13 000 reales brasileños (alrededor de 2300 €).



Rioters de Europa, Oriente Medio, África y Norteamérica mapearon parte de Sudán del Sur

A los Rioters les encantan los mapas, las cosas como son. Hemos aprovechado esa afición para que Rioters de Europa, Oriente Medio, África y Norteamérica colaborasen con Humanitarian OpenStreetMap Team para mapear parte de Sudán del Sur. Llegar a las poblaciones más remotas fue muy difícil a la hora de distribuir vacunas, por lo que los Rioters ayudaron a identificar grupos de población prioritarios y formas de hacerles llegar lo que necesitaban.



En Europa, Shanghái y Los Ángeles, los Rioters aprendieron lengua de signos

En Europa, Shanghái y Los Ángeles, los Rioters recibieron clases de lengua de signos, donde se hizo énfasis en una amplia variedad de términos y diferencias regionales. Como parte del proceso, los Rioters aprendieron más sobre la cultura sorda y a ser más respetuosos con los desafíos a los que se tienen que enfrentar las comunidades con dificultades auditivas de todo el mundo.



Los Rioters de Los Ángeles unieron fuerzas con el objetivo de crear kits de éxito escolar

En Los Ángeles, Riot colaboró con City Year LA para crear kits de éxito escolar para los estudiantes del Jordan High School. A través de clases virtuales, los Rioters participaron en reuniones de Zoom para preparar los kits, que contaban con los suministros académicos necesarios para el próximo año escolar.



En Irlanda, Riot colaboró con Hypixel Studio en iniciativas relacionadas con drones

En Irlanda, cooperamos con nuestros colegas de Hypixel Studios para establecer un programa de drones con el que ayudar en las operaciones de búsqueda y rescate de Foyle Search and Rescue. Los drones ayudan a buscar en el río Foyle, un profundo y turbulento río de casi 130 km ubicado en el noroeste de Irlanda. Desde la creación de Foyle Search and Rescue en 1993, la organización ha ayudado a más de 1000 personas en apuros. Los drones, uno de los cuales cuenta con visión térmica, permitirán a los rescatadores encontrar y seguir a la gente más rápido y de una forma más precisa que nunca.

Venta benéfica de dulces de Arcane

El personal de la cafetería de nuestras instalaciones preparó deliciosos dulces inspirados en Arcane, como la “delicia piltovana” o la “bomba de chocolate de Jinx”. Gracias a la venta de estos dulces, recaudamos 36 000 dólares para The People Concern, una organización benéfica de Los Ángeles centrada en ayudar a personas sin hogar de la comunidad.



“Arcane es tan grande y exitosa gracias a nuestros jugadores. Siempre intentamos tener eso presente. Sea cual sea la campaña, **siempre nos aseguramos de que una parte de ella sirva para apoyar a nuestros jugadores y comunidades**”.

Sue-Min Koh, directora de programas de impacto social

36 000 dólares

Recaudados para The People Concern, una organización benéfica con sede en Los Ángeles que se dedica a ayudar a las personas sin hogar de su región.



Summoner's Whiff

La acertadamente llamada Summoner's Whiff, un juego de palabras con el nombre del mapa de League of Legends en inglés, es otra de las recaudaciones favoritas de los Rioters, en la que vendimos velas y otros artículos para recaudar 27 000 dólares para Ocean Conservancy. Estas velas las crearon dos Rioters, que quisieron sacar partido a su afición por una buena causa. Este es uno de los muchos ejemplos que demuestran que apoyar a nuestras comunidades no solo es una prioridad para la compañía, sino también para los Rioters en su vida diaria.

27 000 dólares

Recaudados para Ocean Conservancy, una organización sin ánimo de lucro dedicada a la protección del océano de los mayores desafíos a los que se enfrenta en la actualidad.





5.0

PRIVACIDAD Y SEGURIDAD DE DATOS



En Riot, la privacidad y seguridad de los datos de nuestros jugadores, jugadoras, Rioters y fans es crucial. Estamos comprometidos con crear políticas de privacidad mundiales y programas de seguridad de la información conforme a las leyes aplicables y las mejores prácticas de la industria.



Desde las primeras fases de nuestros juegos hasta sus actualizaciones más recientes, seguimos los estándares de la industria para asegurarnos de que la seguridad esté presente en la creación, gestión y evolución de nuestros juegos llevando a cabo evaluaciones de riesgos constantes. 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.



AUTENTIFICACIÓN MULTIFACTOR

Tras dedicarnos a ello durante todo el 2021, lanzamos la doble autenticación en enero de 2022. Más de 1,3 millones de jugadores ya la utilizan. Sabemos que las cuentas son de vital importancia para nuestros jugadores, por lo que esto suma otro nivel de protección a todo lo que tienen en ellas.

La doble autenticación se ha convertido en una función tanto común como esperada en 2022, pero, en el caso de una compañía que ha pasado de ningún jugador a un millón de ellos en tan solo unos pocos años, conseguir implementar esa función en todas nuestras cuentas y servicios ha sido una empresa descomunal que ha requerido la colaboración de toda la compañía.

Asimismo, valoramos la privacidad de nuestros jugadores, motivo por el que decidimos implementar una doble autenticación vinculada al correo electrónico, y no a los SMS. Los jugadores ya han necesitado utilizar un correo electrónico para registrarse, por lo que, de este modo, no se necesita más información personal y, al mismo tiempo, añadimos una capa extra de seguridad.

DERECHO A SABER

Creemos que 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 de guerra. A diferencia de ellas, queremos ser totalmente transparentes.

Si queréis descubrir qué información vuestra conocemos, solo tenéis que preguntarnos.

En 2021, respondimos a más de 200 000 solicitudes en las que los jugadores nos preguntaban por sus datos. 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.



6.0

GRACIAS



Todo lo que hemos logrado este año **no habría sido posible sin trabajar en equipo**. Desde los jugadores que compraron paquetes benéficos y nominaron a las causas que les parecían importantes hasta los Rioters que dieron un paso adelante para ayudar a sus comunidades locales y a la larga lista de increíbles organizaciones que se esfuerzan a diario para hacer de este mundo un lugar mejor: **lo hemos conseguido juntos**.

GRACIAS

Estas son las organizaciones que apoyamos en 2021. Gracias de corazón a todas:

9 Dots	Fundación Minga Valpo	Prairie State Legal Services
APAE Brasil	Fundación Superación Pobreza	Romi's Way
Ape Action Africa	Gameheads	Serendipity Healthcare Foundation
Asian American Success	Games for Change	Shanthi Maargam
Banho Solidario SAMPA	Genesis Women's Shelter	Shatterproof
BeLong To	GlobalGiving	Shenzhen Henghui Charity Foundation
Blue Dragon Children's Foundation	Greenlight for Girls	Société Protectrice des Animaux
Boys and Girls Club of America	Hande fur Kinder e. V.	SPEAR Islington
Camino Verde	ImpactAssets	SPORT DANS LA VILLE
China Population Welfare Foundation	Ingenium ABP	Story Tapestries
Clean Up Australia	Instituto Vovó Chiquinho	Story Tapestries
Coalition for Rainforest Nations	International Medical Corps	Te Aud Romania
ColorStack	Kadin Emegini Degerlendirme Vakfi	The Branch Foundation
Cordem ABP	LÖSEV Foundation for Children with Leukemia	The Nature Conservancy
Doctor Piotr Janaszek PAY IT FORWARD Foundation	Maslow Project	The Table Community Food Centre
Eden Reforestation Project	Metropolitan Organization to Counter Sexual Assault	Verein für krebskranke Kinder Harz eV
Fondazione La Stampa Specchio dei tempi onlus	Nochlezhka	WAI Wanaka
Foyle Search and Rescue	North Austin Community Center	WaterAid
Fundacion Aguas	Norwegian Refugee Council USA	WONDER Foundation
Fundación Aquí Nadie Se Rinde I.A.P	Plan International Japan	World Wildlife Fund-SA

Socios corporativos de 2021

9 Dots	Ocean Conservancy
Active Minds	Press Start Academy
China Population Welfare Foundation	Public Good Projects
CHOC Walk	Reboot Representation
City Year Los Angeles	Shanghai iSigner Sign Language Culture Center
ColorStack	Shenzhen Henghui Charity Foundation
Crisis Text Line	State Farm
Cybergrants	The People Concern
Eden Reforestation Project	Women in Film
Foyle Search and Rescue	
Gameheads	
Games for Change	
Girls Inc	
Girls Who Code	
Global Giving	
Goodera	
Humanitarian OpenStreetMap	
ImpactAssets	
International Medical Corps	
LA Food Bank	
Make A Wish	

