

LAPORAN DAMPAK SOSIAL 2021



Jika tahun 2020 adalah tahun tantangan dan krisis global yang belum pernah ada sebelumnya, **tahun 2021 adalah tentang membangun ketahanan.**

Bisnis, pemerintah, organisasi nonprofit, dan kelompok masyarakat bekerja sama untuk mengangkat kelompok yang paling terkena dampak pandemi global, penurunan ekonomi, kerawanan pangan, ketidakadilan rasial, dan banyak lagi. Di Riot Games, kami mendapat keistimewaan untuk menyaksikan, baik secara internal maupun melalui para pemain kami, bagaimana gabungan semangat dan tujuan dapat mendorong perubahan yang berarti - dan itu jauh lebih penting untuk saat ini.

Cita-cita kami untuk menjadi perusahaan game yang paling mengutamakan pemain di dunia telah berkembang melampaui produk kami. Terkait dampak sosial, kami memikirkan para pemain dan bagaimana kami dapat menyatukan 180 juta lebih pemain untuk membuat perubahan yang nyata dan bertahan lama. Membantu menggerakkan komunitas dan platform kami akan menciptakan efek riak jauh melampaui dinding kantor atau ruang digital kami.



“Kami berkomitmen untuk membuat perubahan dengan cara yang memiliki dampak yang selalu ada dalam kehidupan para pemain dan regional yang kami layani.

Sembari terus bertumbuh, serta mendengarkan dan belajar, Riot tetap berdedikasi untuk menghadirkan lebih banyak kreativitas dan sumber daya ke dalam upaya CSR kami. Kami akan terus berusaha memberi dampak sebesar mungkin dengan cara yang otentik dan selaras dengan yang kami inginkan bagi para pemain dan Rioter, serta menjadi penggerak perubahan dan pertumbuhan positif di seluruh dunia.”



Dylan Jadeja, President

Tahun lalu, kami berhasil memberdayakan pemain untuk menjadi sentinel sungguhan di lingkungan mereka sendiri - di seluruh dunia - melalui kampanye Sentinels of Light Riot. Kami juga bermitra dengan Gedung Putih untuk berperan serta dalam menyebarkan kesadaran tentang vaksin COVID-19 selama pandemi yang sedang berlangsung. Lalu, dalam semangat Riot sejati, Rioter di seluruh dunia secara sukarela mendukung organisasi setempat di lebih dari 18 kantor kami di seluruh dunia.

Dalam Laporan Dampak tahun ini, terdapat dua area fokus baru yang akan disertakan dalam laporan kami untuk seterusnya: Keberlanjutan Lingkungan dan Privasi & Keamanan. Topik-topik ini menggambarkan isu kritis yang dihadapi industri dan dunia ini. Jadi, kami akan memberikan lebih banyak transparansi dan kabar terkini tentang progres kami seiring upaya untuk memperbaikinya dalam operasi kami.

Sorotan 2021

- Riot mengadakan penggalangan dana terbesar dalam game di dunia League of Legends, yaitu Sentinels of Light. Para pemain mengumpulkan \$5,8 juta untuk Social Impact Fund, dan 30 organisasi nonprofit yang diusulkan oleh pemain dari 18 negara telah dipilih untuk menerima dana bantuan \$10.000 per organisasi.
- VALORANT menyelenggarakan penggalangan dana pertama dalam game yang mengumpulkan \$5,5 juta melalui pembelian Bundel Give Back oleh pemain.
- Riot dianugerahi Golden Halo Award kedua atas penggalangan dana dalam game Dawnbringer Karma tahun lalu.
- Bekerja sama dengan Gedung Putih serta Departemen Kesehatan dan Sumber Daya Manusia AS untuk meningkatkan kesadaran vaksin dengan membuat iklan layanan masyarakat untuk siaran esports kami, yang menjangkau lebih dari 1,5 juta penonton unik.
- Riot menyumbangkan \$500.000 untuk menghentikan penyebaran Covid-19 di seluruh AS dan membantu mendirikan lebih dari 30 lokasi vaksinasi di berbagai area yang tak memiliki akses yang memadai.
- Kami merilis edukasi seputar autentikasi dua faktor yang membuahkan hasil 1,3 juta pemain menerapkan praktik keamanan data yang lebih baik.
- Program pemadanan karyawan Riot membantu Rioter mendonasikan lebih dari \$500.000 ke organisasi nonprofit setempat sepanjang tahun.
- 100% kantor Riot di seluruh dunia melakukan pengabdian kepada komunitas setempat tahun lalu.



1.0

PENGGALANGAN DANA AMAL



Jika ada satu kata yang menggambarkan semangat para pemain kami, itu adalah passion. Passion ini melampaui game dan menjangkau komunitas di seluruh dunia.



Di Riot, kami mencari cara untuk memberdayakan pemain agar berkontribusi pada tujuan yang penting bagi mereka dan membuat perubahan yang berarti di lingkungan mereka sendiri. Kami juga mendengarkan dan mengandalkan pemain untuk memberi tahu apa tujuan yang paling penting bagi mereka. Tahun 2021, banyak pemain baru memilih salah satu game Riot, dan dengan itu, berkesempatan untuk menjadi bagian dari penggalangan dana amal dalam game dan kampanye yang mendukung [Social Impact Fund](#) Riot Games.



Penggalangan Dana Amal Sentinels of Light

Selama musim panas, kami mengadakan penggalangan dana terbesar dalam game di dunia League of Legends, yaitu Sentinels of Light. Para pemain mengumpulkan \$5,8 juta untuk Social Impact Fund.

Sentinels of Light merupakan event naratif yang mempertemukan para champion dari seluruh dunia League of Legends untuk melawan kekuasaan kegelapan. Terdapat hampir 15 juta pemain dari seluruh dunia yang bergabung dengan kekuatan cahaya yang disebut Sentinel dengan membeli bundel amal yang menampilkan Sentinel Olaf, champion berserker berjanggut di League of Legends, dan bersaing dalam tantangan di seluruh game kami, Wild Rift, Legends of Runeterra, dan Teamfight Tactics.

Di dunia Runeterra, Sentinel melindungi orang-orang di sekitar mereka dan dianggap sebagai “agen kebaikan”. Sebagai bagian dari kampanye Sentinels of Light, kami meminta pemain untuk menjadi agen kebaikan di komunitas mereka dan mengusulkan badan amal favorit mereka. Lebih dari 19.000 pemain berpartisipasi dan mengusulkan badan amal di komunitas setempat mereka. Di akhir, 30 organisasi dari 18 negara di 11 area tujuan dipilih untuk masing-masing menerima [\\$10.000 sebagai dana bantuan komunitas](#).



“Sungguh menakjubkan melihat betapa inisiatif Sentinels of Light selaras dengan para pemain di seluruh ekosistem Riot. **Kami sangat bangga dapat mendukung 30 organisasi amal yang diusulkan oleh beberapa pemain kami yang paling bersemangat.**”

Jimmy Hahn, Senior Manager Social Impact

Inilah 30 organisasi nirlaba terpilih dan tujuan yang mereka dukung:

- [América Solidaria Argentina](#) (Argentina) - Mengentaskan Kemiskinan
- [APAE Brasil](#) (Brasil) - Kesehatan dan Kesejahteraan Yang Baik
- [Ape Action Africa](#) (Inggris/Kamerun) - Menjaga Ekosistem Darat
- [Asian American Success Inc.](#) (AS) - Pendidikan Bermutu
- [BeLonG To](#) (Irlandia) - Kesetaraan Gender
- [Blue Dragon Children's Foundation](#) (Vietnam) - Mengentaskan Kemiskinan
- [Clean Up Australia](#) (Australia) - Penanganan Perubahan Iklim
- [Coalition for Rainforest Nations](#) (Belanda) - Penanganan Perubahan Iklim
- [Cordem ABP](#) (Meksiko) - Kesetaraan Gender
- [Fundación Aquí Nadie Se Rinde I.A.P](#) (Meksiko) - Kesehatan dan Kesejahteraan Yang Baik
- [Fundación Minga Valpo](#) (Cile) - Pendidikan Bermutu
- [Fundación Superación Pobreza](#) (Cile) - Mengentaskan Kemiskinan
- [Genesis Women's Shelter](#) (AS) - Kesetaraan Gender
- [Ingenium ABP](#) (Meksiko) - Kesehatan dan Kesejahteraan Yang Baik
- [Instituto Vovô Chiquinho](#) (Brasil) - Pendidikan Bermutu
- [LÖSEV Foundation for Children with Leukemia](#) (Turki) - Kesehatan dan Kesejahteraan Yang Baik
- [Maslow Project](#) (AS) - Mengentaskan Kemiskinan
- [Metropolitan Organization to Counter Sexual Assault](#) (AS) - Kesetaraan Gender
- [Plan International Japan](#) (Jepang) - Pendidikan Bermutu
- [Prairie State Legal Services](#) (AS) - Perdamaian, Keadilan, dan Kelembagaan Yang Kuat
- [Shatterproof](#) (AS) - Kesehatan dan Kesejahteraan Yang Baik
- [Société Protectrice des Animaux](#) (Prancis) - Menjaga Ekosistem Darat
- [SPEAR Islington](#) (Inggris) - Mengurangi Kesenjangan
- [Story Tapestries](#) (AS) - Pendidikan Bermutu
- [The Nature Conservancy](#) (AS) - Penanganan Perubahan Iklim
- [The Table Community Food Centre](#) (Kanada) - Mengakhiri Kelaparan
- [Verein für krebskranke Kinder Harz eV](#) (Jerman) - Kesehatan dan Kesejahteraan Yang Baik
- [WAI Wanaka](#) (Selandia Baru) - Menjaga Ekosistem Laut
- [WaterAid](#) (AS) - Akses Air Bersih dan Sanitasi
- [WWF Spain](#) (Spanyol) - Menjaga Ekosistem Darat



Bundel Give Back VALORANT

VALORANT, tembak-menembak taktis berbasis karakter Riot, memiliki tahun yang luar biasa dengan mencapai 14 juta pemain bulanan di seluruh dunia.

Di VALORANT, pemain dapat memodifikasi item dalam game dengan skin. Sebagai bagian dari perayaan ulang tahun pertama game ini, pemain diajak untuk memilih kembalinya empat skin lama. Setelah pemain memutuskan skin favorit mereka, skin dikumpulkan menjadi bundel yang dapat dibeli dari toko dalam game. 50% hasil penjualan skin dan 100% hasil penjualan aksesoris langsung didonasikan ke Social Impact Fund.

\$5,5 juta

Setelah semua pembelian tersebut, terkumpul lagi \$5,5 juta dari pembelian Bundel Give Back oleh pemain VALORANT



Golden Halo Award Dawnbringer Karma

Tahun 2020, para pemain League of Legends bersatu untuk mengumpulkan dana senilai \$6 juta untuk Social Impact Fund guna mendukung 46 organisasi nirlaba di seluruh dunia.

Tahun 2021, sebagai pengakuan atas uang yang dikumpulkan pemain selama kampanye Dawnbringer Karma, Engage for Good, sebuah organisasi yang fokus untuk mempertemukan tujuan dan niaga, menganugerahi Riot Golden Halo yang kedua, penghargaan tertinggi untuk tanggung jawab sosial perusahaan.



Engage for Good memberi Riot Golden Halo Award kedua



2.0

SOCIAL IMPACT FUND

Social Impact Fund adalah penggerak nirlaba Riot terkait upaya kolektif kami untuk dampak sosial secara global. Dalam kemitraan dengan ImpactAssets, dana tersebut memungkinkan pemain memiliki jangkauan yang lebih jauh untuk membantu lebih banyak orang dengan cara yang bertahan lama.

Social Impact Fund adalah entitas terpisah dari Riot Games yang memungkinkan kami melakukan investasi langsung ke organisasi di seluruh dunia yang bekerja untuk memecahkan beberapa masalah paling mendesak di dunia. Menyumbang ke badan amal internasional adalah proses yang kompleks dan dengan model ini kami dapat menjangkau lembaga nonprofit yang menciptakan dampak positif di mana pun pemain kami tinggal.

Social Impact Fund dibentuk agar dapat bermanfaat bagi masyarakat di seluruh dunia. Dengan struktur ini, kami dapat menerima usulan organisasi nirlaba dari pemain, mendistribusikan dana ke hampir semua negara, dan memungkinkan kami bergerak cepat saat ada kesempatan. Sebagian besar dana yang terkumpul digunakan untuk tujuan dan organisasi nirlaba yang dipilih pemain, seperti inisiatif Sentinels of Light, yang memberikan kesempatan pada pemain untuk memilih organisasi nirlaba untuk menerima dana bantuan \$10.000 dari Social Impact Fund.



“Sebagai perusahaan global, penting bagi kami untuk mengambil pendekatan global dalam membantu mengatasi beberapa masalah paling mendesak di komunitas kami. Struktur Social Impact Fund memungkinkan Riot menggerakkan pemain di seluruh dunia untuk mengatasi masalah yang paling penting bagi mereka.”

Jeffrey Burrell, Sr. Director of Social Impact

Kami pikir tak ada salahnya menghabiskan sedikit waktu dalam laporan ini untuk menjelaskan cara kerja Social Impact Fund karena ini mungkin merupakan pendekatan baru bagi banyak pemain:



SATU ARAH



MENDUKUNG ORGANISASI NILRABA DI

Amerika Utara

Eropa

Asia Pasifik

Timur Tengah/
Afrika Utara

Amerika Latin



\$17 juta

Didistribusikan dalam bentuk
dana bantuan sejak awal

400

Organisasi penerima
donasi di 25 negara



Social Impact Fund Riot Games tidak mendukung:

- Pembentukan merek perusahaan atau sponsor acara rekrutmen
- Pemadanan donasi karyawan (yang ditangani langsung oleh Riot)
- Donasi untuk organisasi politik atau agama sebagaimana ditentukan oleh hukum

Semua dana bantuan, investasi, atau dukungan Social Impact Fund yang diusulkan telah ditinjau dan disetujui oleh pihak ketiga independen, ImpactAssets, atas kesesuaian, layanan mandiri yang diketahui, dan kepatuhan.



3.0 PILAR KAMI



Misi Social Impact adalah memanfaatkan kekuatan dan sumber daya unik Riot untuk menciptakan dampak positif dan tahan lama bagi semua pemangku kepentingan. Kami memfokuskan upaya pada empat pilar yang menurut kami Riot dapat memberikan kontribusi yang berarti: Peluang, Pendidikan, Kewarganegaraan, dan Keberlanjutan.



→ 01 PELUANG

02 PENDIDIKAN

03 KEWARGANEGARAAN

04 KEBERLANJUTAN

Kami bertujuan untuk mendukung orang-orang dari semua latar belakang untuk menjalani kehidupan yang sama adil, sehat, dan bahagiannya agar mereka dapat menyadari potensi mereka.



Dana Bantuan Kesetaraan Ras

Tahun 2021 kami mendukung **Gameheads** dan **ColorStack**, dua organisasi nirlaba yang berfokus pada peningkatan jumlah developer game Kulit Hitam.

Tim Social Impact bekerja dengan Riot Noir, grup sumber daya karyawan kami untuk Rioter Kulit Hitam, untuk menentukan organisasi nirlaba mana yang harus didukung. Gameheads adalah program pelatihan teknologi yang membekali kaum muda kulit berwarna dengan teknologi dan keterampilan hidup yang mereka butuhkan untuk meraih kesuksesan. Misi ColorStack adalah meningkatkan jumlah lulusan Ilmu Komputer Kulit Hitam dan Latin yang kemudian melesatkan karier yang bermanfaat di bidang teknologi. Gameheads dan ColorStack memiliki tujuan yang sama dengan kami untuk membuka jalur karier ke dalam video game dan teknologi bagi kelompok yang kurang terwakili. Kami berharap bisa berbagi progres mereka di tahun-tahun mendatang.

\$190.000

Gameheads dan ColorStack masing-masing mendapatkan dana senilai \$95.000 untuk mendukung inisiatif mereka

Reboot Representation

Selama tiga tahun berturut-turut, Riot bekerja sama dengan Reboot Representation untuk membantu mereka menutup kesenjangan bagi wanita Kulit Hitam, Latina, dan Indian di bidang teknologi dengan melipatgandakan jumlah wanita kulit berwarna yang lulus dengan gelar Ilmu Komputer di AS.

Meskipun Covid-19 memiliki dampak besar di seluruh sistem pendidikan, kami kembali berkomitmen selama tiga tahun mendukung Reboot untuk meruntuhkan hambatan yang mencegah lebih banyak wanita kulit berwarna mendapatkan gelar ilmu komputer.

Anggota koalisi telah **menjanjikan lebih dari \$12 juta untuk mencapai tujuan ini dan telah memberikan persetujuan untuk mendukung 17 program** yang berfokus pada perekrutan dan mempertahankan Wanita Kulit Hitam, Latina, dan Indian (BLNAW) dalam jalur komputasi dan karier teknologi di satu atau lebih area berikut:

KONEKSI DARI SMA

JALUR PERGURUAN TINGGI KOMUNITAS

KOMUNITAS TEMAN SEBAYA DAN/ATAU MENTOR

DUKUNGAN AKADEMIS

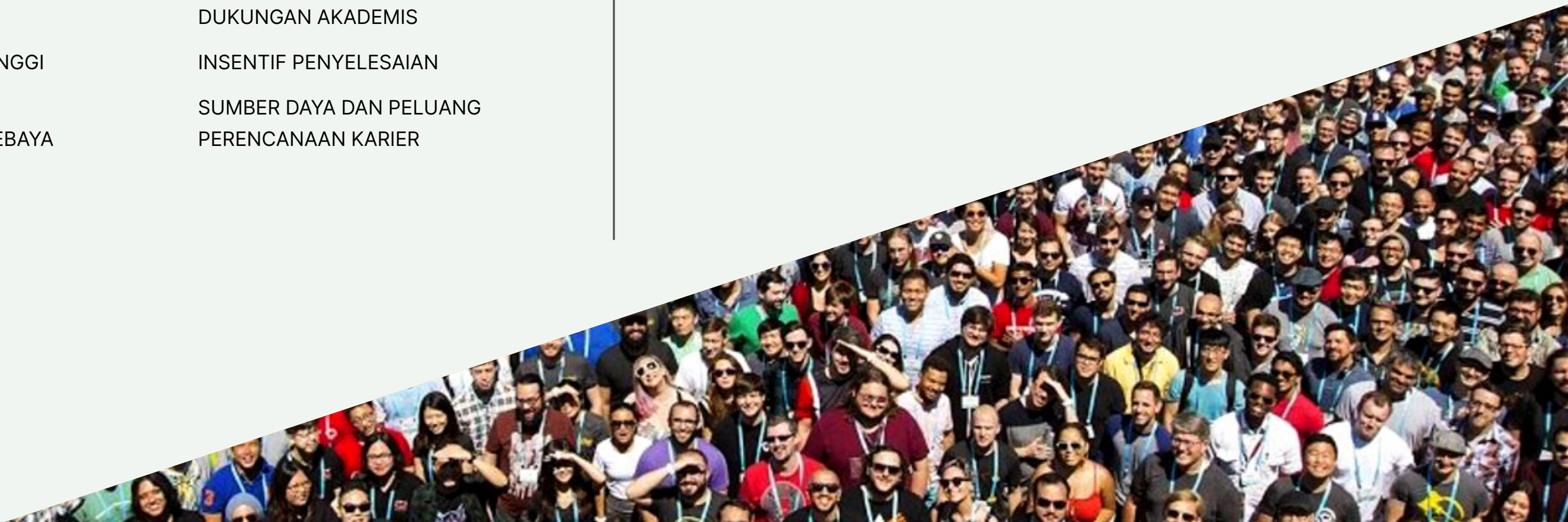
INSENTIF PENYELESAIAN

SUMBER DAYA DAN PELUANG PERENCANAAN KARIER

Investasi Dampak

Efek pandemi ini akan meluas setelah jumlah kasus mereda. Jadi, kami mencari cara agar Riot dapat terus membantu komunitas yang paling terkena dampak. Untuk melakukan itu, kami bekerja sama dengan ImpactAssets untuk mendukung Business and Community Resilience Investment Fund. Dana investasi ini menyediakan sumber daya keuangan, layanan, dan advokasi untuk membantu masyarakat yang secara tradisional kurang terlayani oleh sektor keuangan yang sangat terdampak oleh penurunan ekonomi akibat Covid-19.

Salah satu contohnya adalah Hope Enterprise, sebuah Lembaga Keuangan Pengembangan Masyarakat (CDFI), **menciptakan peluang ekonomi bagi masyarakat yang kurang terlayani** untuk mengakses produk keuangan yang tidak membebani dan keluar dari kemiskinan antargenerasi.





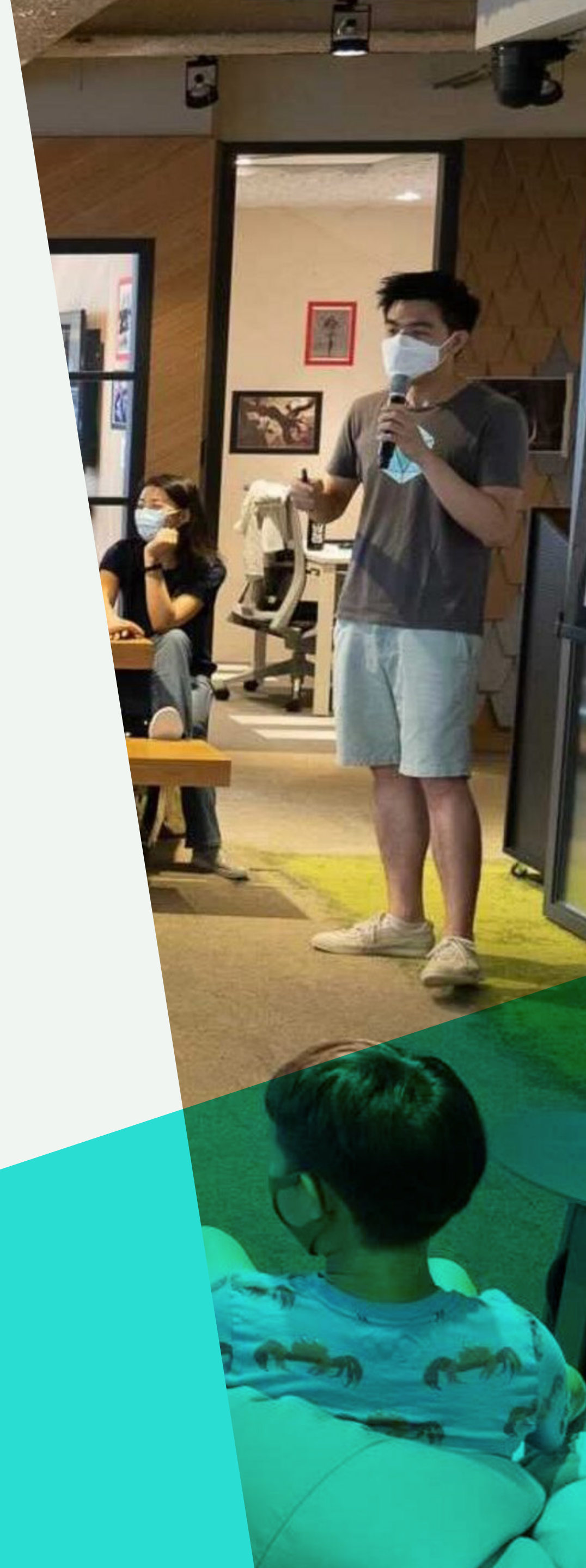
01 PELUANG

→ 02 PENDIDIKAN

03 KEWARGANEGARAAN

04 KEBERLANJUTAN

Kami bertujuan untuk **menyediakan dan memperluas akses** ke pendidikan STEAM dan pembelajaran sosial & emosional (SEL) guna mempersiapkan siswa untuk pekerjaan di ekonomi masa depan.

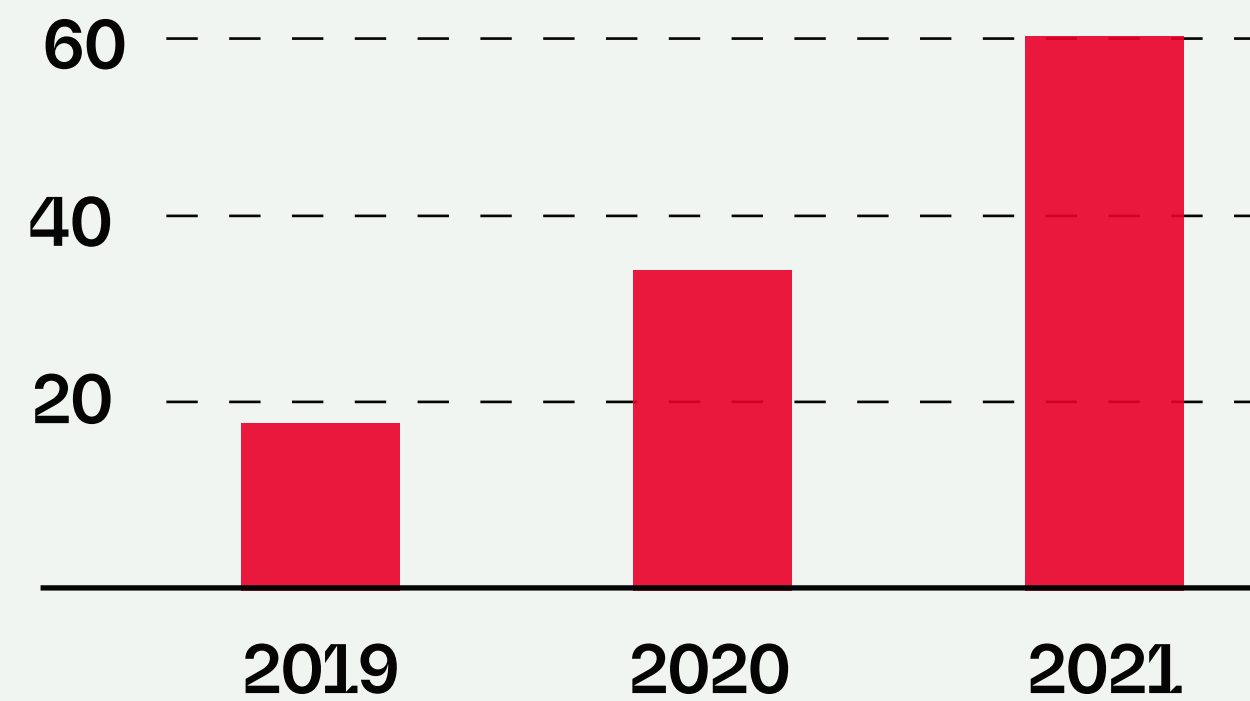


Girls Who Code

Riot telah menjadi pendukung Girls Who Code sejak 2017. Tahun 2021 lalu kami menyambut (secara virtual) kelas terbesar kami.

Selama musim panas, 60 siswa SMP dan SMA bergabung dalam program yang memberi mereka kesempatan untuk dibimbing oleh Rioter di berbagai departemen, menjelajahi penerapan ilmu komputer dunia nyata, dan membuat alat aktivis untuk mendukung tujuan yang mereka minati seperti perubahan iklim, kesadaran Down Syndrome, dan fast fashion.

Selama dua tahun berturut-turut, **kami hampir melipatgandakan jumlah siswa** yang menghadiri program musim panas. Riot dan Girls Who Code memiliki tujuan yang sama, yaitu membantu membangun jalan bagi para insinyur wanita untuk menciptakan perspektif yang lebih beragam di berbagai industri.



Kelas dimulai dengan 17 orang pada 2019, meningkat menjadi 35 pada 2020, dan kini mencapai 60 pada 2021.





Sumber Daya Kesehatan Mental untuk Kreator Konten

Pandemi membawa isu kesehatan mental ke hadapan masyarakat. Akibatnya, ini menjadi prioritas yang lebih besar daripada sebelumnya seiring orang-orang terdampak di kesehatan, pendidikan, dan karier. Kreator konten memiliki daya untuk terhubung dengan audiens mereka pada tingkat pribadi dan membuat dampak nyata dalam kehidupan mereka. Kaum muda beralih ke kreator konten dan influencer untuk dukungan kesehatan mental dibandingkan dengan program dukungan yang lebih tradisional. Karena tren yang berkembang ini, Riot bekerja sama dengan The Public Good Projects untuk mengembangkan [panduan dan sumber daya advokasi kesehatan mental gratis](#) untuk membantu kreator konten, streamer, dan moderator memiliki diskusi yang lebih aman seputar kesehatan mental.



Selain sumber daya ini, Riot bekerja sama dengan Crisis Text Line untuk **memberi bantuan ke pemain** yang mungkin mempertimbangkan untuk melukai diri sendiri, bunuh diri, atau sekadar butuh seseorang untuk mendengarnya.



01 PELUANG

02 PENDIDIKAN

→ 03 KEWARGANEGARAAN

04 KEBERLANJUTAN

Kami bertujuan untuk **mendorong, membangun, dan melindungi** komunitas yang inklusif dan suportif secara langsung dan online.



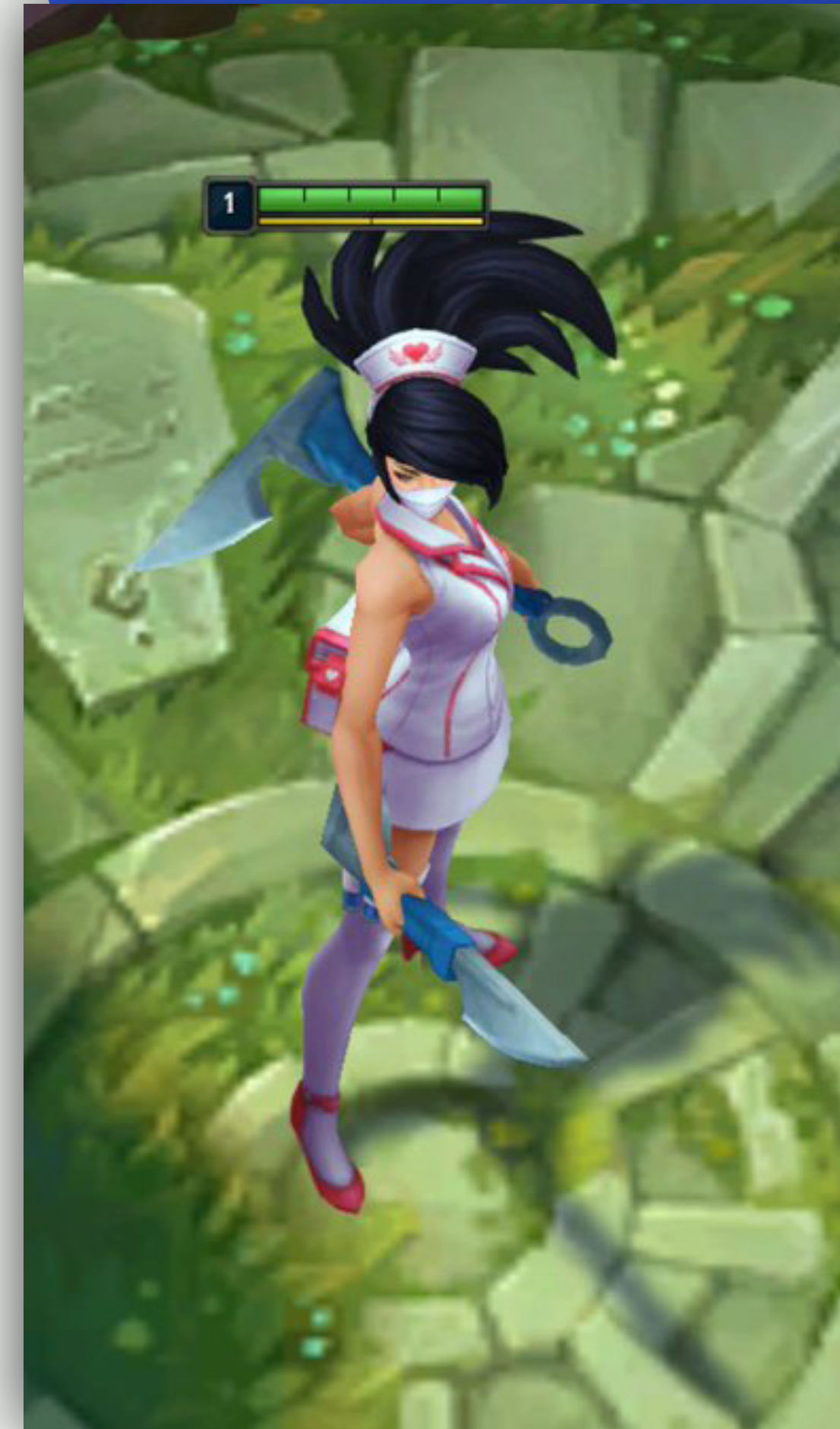
Edukasi Vaksin Covid-19

Seiring kian berkembangnya pandemi Covid-19 menuju tahun 2021, Riot terus mendukung komunitas yang terdampak dengan menggunakan platform kami untuk mendorong vaksinasi yang menyelamatkan jiwa. Kami bekerja sama dengan Gedung Putih serta Departemen Kesehatan dan Layanan Kemanusiaan AS untuk berbagi informasi vaksin yang akurat.

Kami juga bekerja sama dengan jaringan kreator konten di seluruh Amerika Utara untuk membagikan informasi tentang cara mendapatkan vaksinasi kepada penonton mereka. Kami membuat [bundel skin medis](#) yang menghadirkan Nurse Akali, MD Kennen, dan Surgeon Shen, tiga champion League of Legends, untuk kegiatan give away para kreator sebagai bagian dari kampanye #VaxedTogether di media sosial. Upaya ini secara khusus disebut oleh Surgeon General AS sebagai hal yang penting dalam memerangi disinformasi vaksin.

1,5 juta

Iklan layanan masyarakat kami **mencapai lebih dari 1,5 juta penonton unik** di seluruh siaran esports kami untuk League of Legends Championship Series dan VALORANT Champions Tour.



International Medical Corps

Dari gempa bumi hingga badai, bantuan harus datang dengan cepat di masa krisis di seluruh dunia. Sejak 2016, Riot telah bekerja sama dengan International Medical Corps untuk membuat Emergency Response Fund Riot Games. Dana tersebut telah mendukung reaksi cepat untuk 19 bencana alam di 15 negara hingga saat ini. Melalui pendekatan forward-funding, Riot berhasil mendistribusikan pertolongan darurat umum dalam waktu 36 jam setelah kejadian ke tempat yang paling dibutuhkan oleh International Medical Corps.

Meski bencana alam membutuhkan bantuan lokal yang intens, selama dua tahun terakhir semua orang di dunia menghadapi tantangan yang sama akibat Covid-19. Riot adalah penyokong awal tanggap darurat Covid-19 International Medical Corps di Filipina, dan tim ini berhasil mendistribusikan lebih dari 5,8 juta APD dan menjangkau lebih dari 36.000 orang dengan sumbangan tenda, ranjang rumah sakit, kampanye kesadaran, dan suplai oksigen.

5,8 juta

APD dibagikan

36.000

Orang mendapat
persediaan esensial

Bantuan Hibah Covid “Stop the Spread”

Bekerja sama dengan ImpactAssets, Riot menyumbangkan \$500.000 untuk menghentikan penyebaran Covid-19 melalui berbagai inisiatif di seluruh AS. Dana tersebut digunakan untuk meningkatkan kesadaran vaksin, membangun kepercayaan, dan memajukan kesetaraan dalam pelayanan kesehatan. Dengan dukungan dari Social Impact Fund, Stop the Spread membantu mendirikan lebih dari 30 lokasi vaksinasi di berbagai area yang tak memiliki akses yang memadai.

500.000

Didonasikan untuk
mendukung ImpactAssets

30+

Lokasi vaksinasi didirikan



Turnamen Amal OfflineTV

Pada April dan Desember, kami bekerja sama dengan tim komunitas di Amerika Utara untuk mendukung serangkaian turnamen amal VALORANT yang diselenggarakan oleh kelompok kreator konten, OfflineTV. Beberapa nama dan streamer tenar di dunia gaming seperti Pokimane, Scarra, Disguised Toast, Valkyrae, dan lainnya memilih badan amal kemudian mengantre untuk mendapatkan uang sebanyak mungkin untuk tujuan mereka. Badan amal yang mereka pilih antara lain Children Foundation, Stop AAPI Hate, St. Jude, The ACLU Foundation, dan Rise Above the Disorder.

\$88.000

Berkontribusi total \$15.000 ke dua turnamen yang mengumpulkan total \$88.000

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

TWITCHTV OFFLINETV

FROM 4/17 - 4/18

SOCIAL IMPACT FUND

OFFLINETV CHARITY
VALORANT
INVITATIONAL

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

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

SOCIAL IMPACT FUND

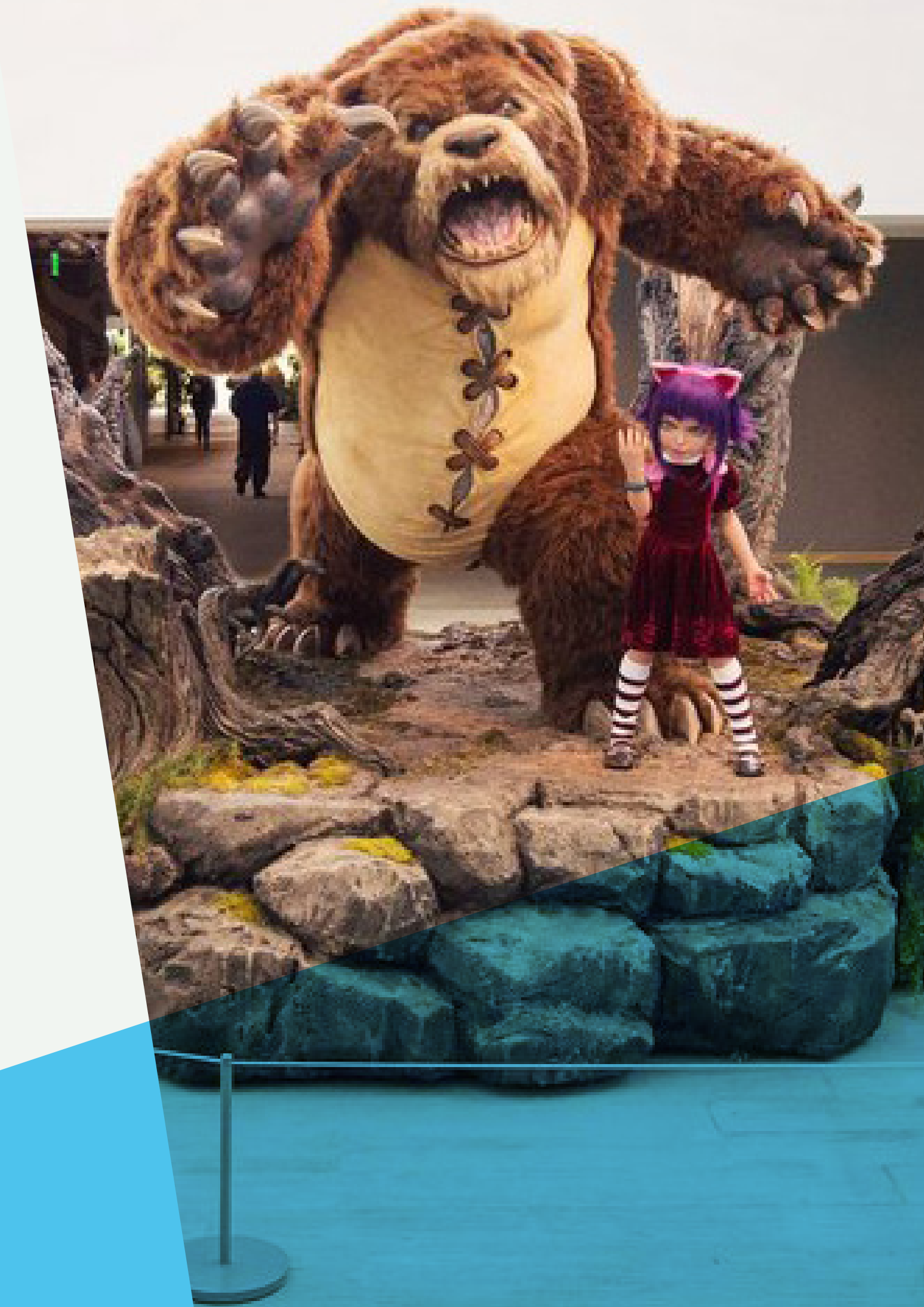
01 PELUANG

02 PENDIDIKAN

03 KEWARGANEGARAAN

→ 04 **KEBERLANJUTAN**

Kami bertujuan untuk membatasi dampak kami terhadap perubahan iklim dan menjalankan kegiatan bisnis kami secara berkelanjutan.





Dengan senang hati kami mengumumkan pilar fokus terbaru kami - **Keberlanjutan**. Pada level tinggi, strategi kami akan mengikuti **tiga inisiatif**:

01 HINDARI

Jika memungkinkan, hindari menciptakan emisi melalui jaringan energi bersih dan sumber energi terbarukan.

02 KURANGI

Kurangi konsumsi energi total melalui operasi dan rantai pasokan langsung.

03 MITIGASI

Jika tidak dapat dihindari atau dikurangi, kami akan berupaya mengimbangi penggunaan energi melalui penyeimbangan karbon yang didukung secara ilmiah.



Rencana Kami untuk Keberlanjutan Seterusnya

Tidak seperti Ezreal, kami benar-benar butuh peta. Kami tak tahu yang tidak kami ketahui. Jadi, pekerjaan besar pertama kami adalah memahami total emisi gas rumah kaca kami. Seiring diluncurkannya game baru, jejak karbon global kami meluas. Karena kami dapat memahami seperti apa kondisi mapan untuk keluarga game baru Riot, kami dapat mulai menggarap tujuan spesifik dan strategi perencanaan untuk mengatasi jejak karbon tersebut.



Pengimbangan Hari Bumi untuk Rioter

Pada Hari Bumi 2021, kami memproyeksikan total emisi karbon untuk semua Rioter penuh waktu dan mendonasikan jumlah itu ke Eden Reforestation Projects. ERP menanam hampir satu juta pohon per hari dan bekerja di beberapa negara paling terpencil di dunia untuk memerangi perubahan iklim dan memberikan upah yang adil bagi pekerja.

1 juta

ERP menanam hampir
1.000.000 pohon per hari





4.0

KETERLIBATAN RIOTER



Dari menjadi sukarelawan hingga berdonasi, Rioter sangat bersemangat untuk mengabdikan kepada komunitas setempat dan tujuan yang mereka dukung. Terlepas dari tantangan beberapa tahun terakhir, Rioter, sama seperti seluruh dunia, telah gigih dan berdedikasi untuk turut berperan dalam mengangkat orang-orang di sekitar mereka.

Sementara kami menciptakan peluang untuk ini sepanjang tahun, kami juga ingin membantu Rioter mendukung organisasi yang mereka dukung secara pribadi, baik melalui waktu maupun uang. Itulah sebabnya kami memadankan donasi dan jam kerja sukarela Rioter dengan berbagai organisasi nirlaba dan organisasi yang ingin mereka dukung.

602

Rioter menggunakan program pemadanan donasi melalui Cybergrants

381

Badan amal didukung

\$255.000

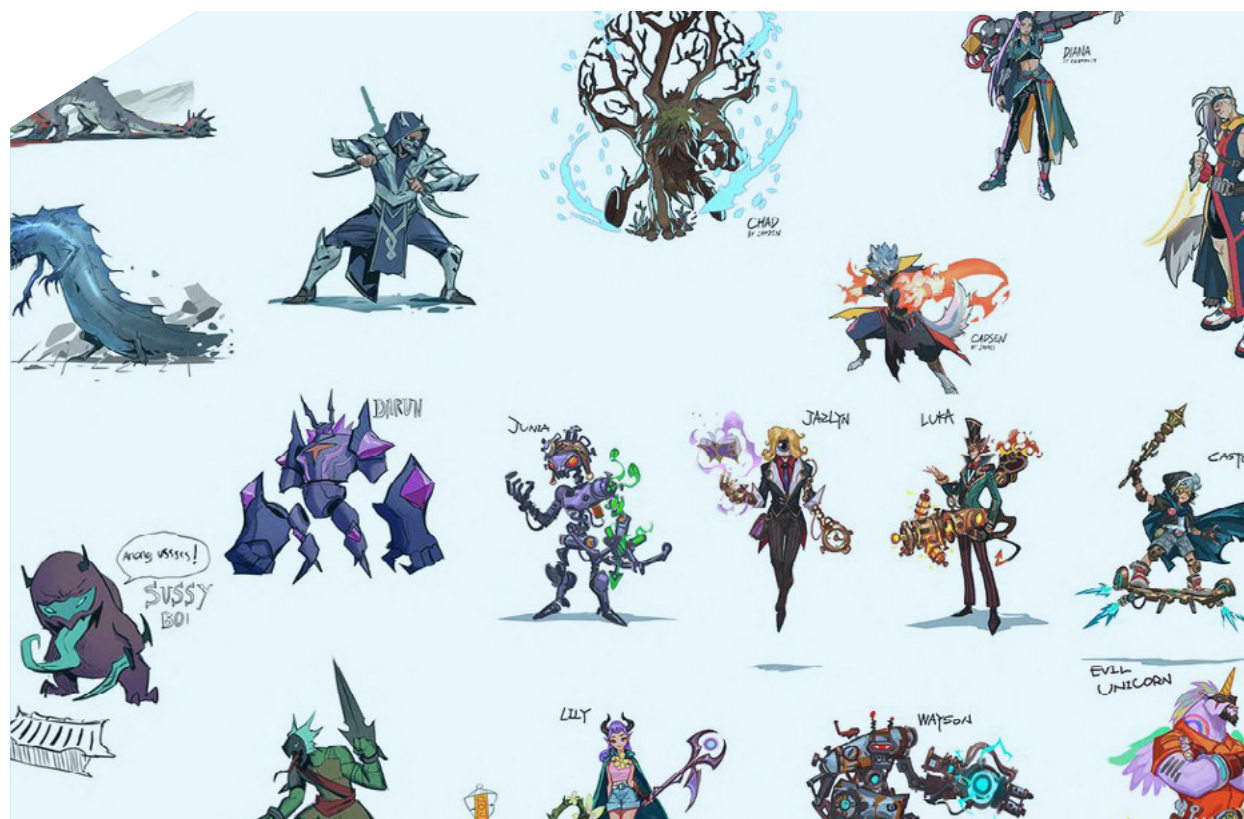
Donasi Rioter dipadankan tahun 2021



**DI KANTOR PUSAT
LOS ANGELES**

Rioter di Seluruh Dunia

Selama Global Service Month tahunan ke-6, tim-tim di 20 kantor global kami berkontribusi dengan cara unik masing-masing.



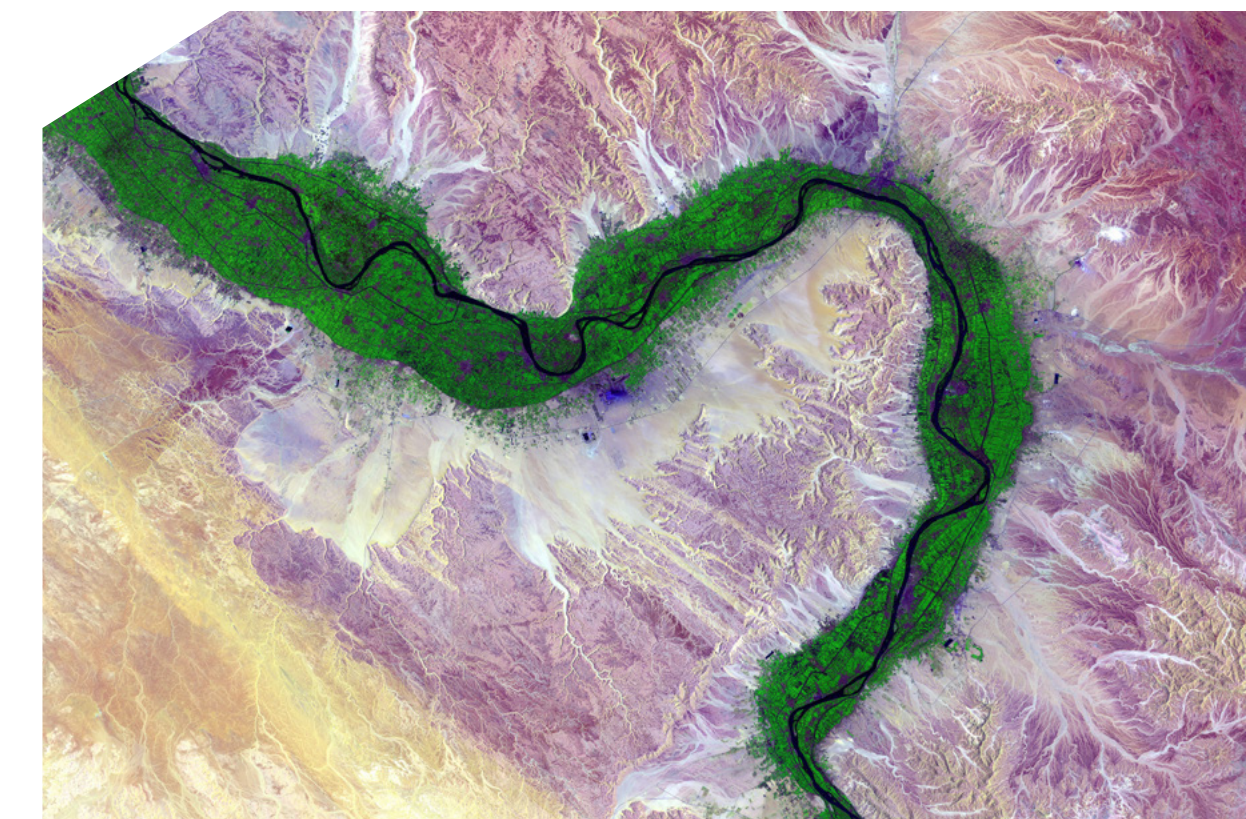
Lokakarya karakter untuk anak muda Hong Kong dan Singapura

Studio Hong Kong dan Singapura bermitra dengan Press Start Academy untuk mengadakan lokakarya desain karakter bagi siswa setempat. Anak-anak usia 8-14 tahun bekerja sama dengan sukarelawan untuk membuat karakter mereka sendiri yang terinspirasi oleh dunia League of Legends. Illustration artist kami kemudian mewujudkan karakter tersebut.



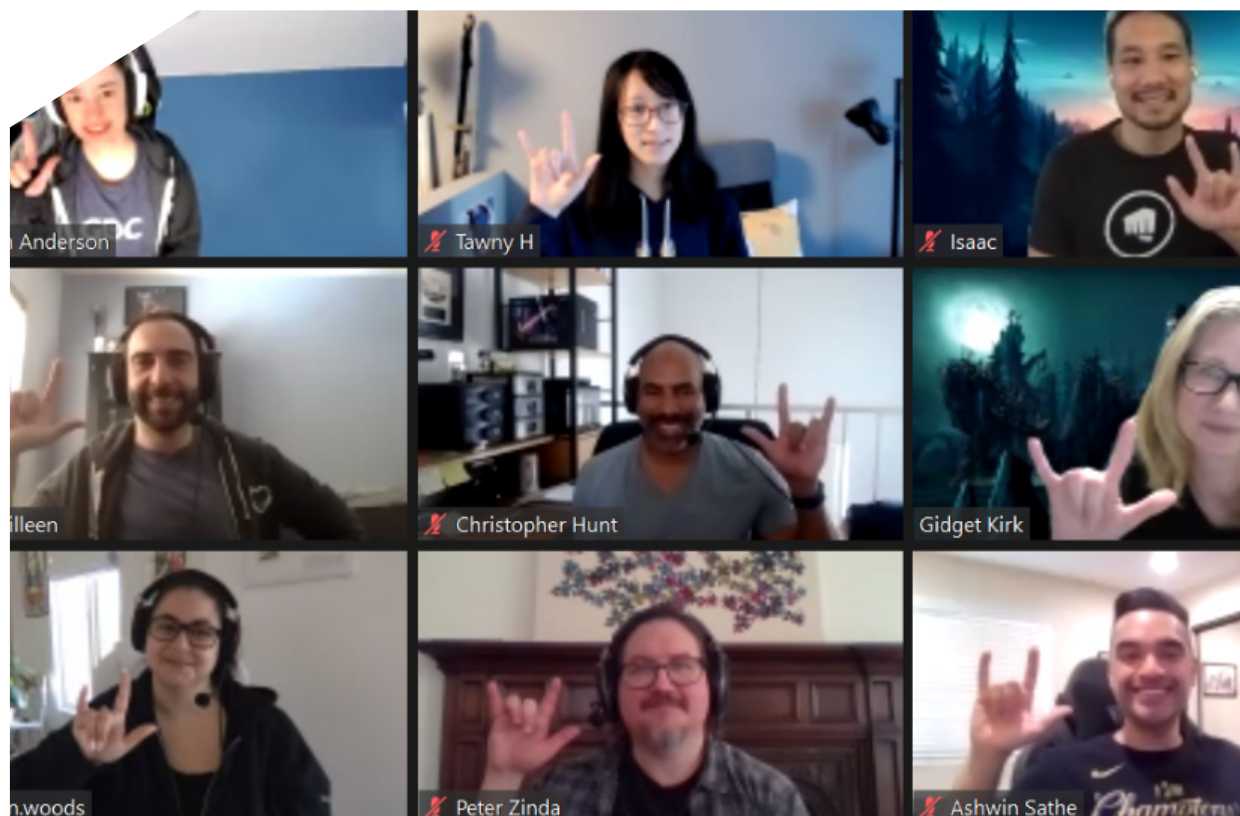
Sumbangan pakaian musim dingin dan dana yang dikumpulkan oleh Riot Brasil

Di Brasil, Rioter bermitra dengan Banho Solidário SAMPA, sebuah lembaga nonprofit yang menyediakan pancuran dan air panas bagi orang yang tidak memiliki rumah. Para Rioter juga bersatu untuk menyumbangkan berton-ton pakaian musim dingin sehingga lembaga tersebut dapat memberikannya kepada orang-orang yang membutuhkan. Untuk setiap pakaian yang disumbangkan, Rioter di Brasil juga memberikan 150 BRL kepada Banho Solidário SAMPA. Secara keseluruhan, 13.000 BRL (\$2.500 USD) terkumpul.



Rioter Eropa, Timur Tengah, Afrika, dan Amerika Utara memetakan area dari Sudan Selatan

Para Rioter menyukai peta. Itu nyata adanya. Jadi, kami memanfaatkannya dengan baik karena Rioter di Eropa, Timur Tengah, Afrika, dan Amerika Utara bekerja sama dengan Humanitarian OpenStreetMap Team untuk memetakan bagian dari Sudan Selatan. Populasi terpencil merupakan bagian yang paling sulit dijangkau untuk distribusi vaksin, dan Rioter membantu mengidentifikasi kelompok populasi prioritas dan cara untuk menyediakan akses yang mereka butuhkan.



Di Eropa, Shanghai, dan Los Angeles, Rioter belajar bahasa isyarat

Di Eropa, Shanghai, dan Los Angeles, Rioter mengambil kursus bahasa isyarat yang mencakup sejumlah besar istilah dan perbedaan regional. Sebagai bagian dari kursus, Rioter belajar lebih banyak tentang budaya tunarungu dan cara untuk lebih memahami tantangan yang dihadapi oleh komunitas tunarungu di seluruh dunia.



Rioter Los Angeles bersatu untuk membuat kit demi kesuksesan siswa

Di Los Angeles, Riot bekerja sama dengan City Year LA untuk membuat Student Success Kits untuk siswa Jordan High School. Dengan kelas virtual, Rioter bergabung dalam pertemuan Zoom untuk mempersiapkan kit yang mencakup perlengkapan sekolah yang diperlukan untuk tahun ajaran mendatang.



Rioter di Irlandia bekerja sama dengan Hypixel Studios dalam inisiatif drone

Di Irlandia, kami bermitra dengan teman-teman di Hypixel Studios untuk membuat program drone yang membantu operasi pencarian dan penyelamatan setempat untuk Foyle Search and Rescue. Drone membantu menyisir Sungai Foyle, sungai sepanjang 130 km yang dalam dan berarus deras di barat laut Irlandia. Sejak Foyle Search and Rescue didirikan pada 1993, organisasi tersebut telah membantu lebih dari 1.000 orang yang kesulitan. Drone, yang salah satunya digabungkan dengan pencitraan termal, akan memungkinkan regu penyelamat menemukan dan mengikuti orang lebih cepat dan lebih akurat daripada sebelumnya.

Obral Kue Amal Arcane

Menyajikan kue-kue lezat seperti Topsider Treat dan Chocolate Bomb Jinx, yang dipanggang oleh staf kafetaria di kampus kami, obral kue bertema Arcane ini mengumpulkan \$36.000 untuk The People Concern, sebuah badan amal di Los Angeles yang bekerja untuk membantu para tunawisma di dalam komunitas.



“Alasan di balik kebesaran dan kesuksesan Arcane adalah para pemain kami. Kami akan selalu mengingatnya. Apa pun kampanyenya, **kami selalu ingin memastikan ada elemen balas budi kepada pemain dan komunitas.**”

Sue-Min Koh, Program Manager Social Impact

\$36.000

Terkumpul untuk The People Concern, sebuah badan amal yang berbasis di LA yang bekerja untuk membantu para tunawisma di dalam komunitas



Summoner's Whiff

Summoner's Whiff, permainan di peta League of Legends, adalah penggalangan dana favorit Rioter. Di situ kami menjual lilin dan barang lainnya hingga terkumpul \$27.000 untuk Ocean Conservancy. Pembuat lilin-lilin itu adalah dua Rioter yang ingin memanfaatkan hobi membuat lilin demi kebaikan. Ini hanyalah satu dari banyak contoh yang menunjukkan bahwa berkontribusi kepada komunitas bukan hanya prioritas utama perusahaan, melainkan juga prioritas Rioter dalam kehidupan sehari-hari.

\$27.000

Terkumpul untuk Ocean Conservancy, sebuah organisasi nirlaba yang bekerja untuk melindungi laut dari tantangan terbesar saat ini





5.0

PRIVASI & KEAMANAN DATA



Di Riot, privasi dan keamanan data milik pemain, Rioter, dan penggemar sangatlah penting bagi kami. Kami **berkomitmen untuk membangun privasi global** dan program keamanan informasi dengan mengikuti hukum global yang berlaku dan praktik terbaik industri.



Dari tahap pertama game hingga patch terbaru, kami mengikuti standar industri untuk memastikan game kami dibuat dengan aman, berjalan dengan aman, dan tetap aman melalui penilaian risiko yang konsisten. Setiap pemain kami mendapatkan standar perlindungan minimum yang sama berdasarkan prinsip Regulasi Umum Perlindungan Data (GDPR) Uni Eropa.



AUTENTIKASI MULTIFAKTOR

Setelah upaya selama setahun pada 2021, kami meluncurkan autentikasi dua faktor pada Januari 2022. Lebih dari 1,3 juta pemain telah mendaftar. Kami tahu para pemain sangat peduli dengan akun mereka dan ini memberi mereka tingkat perlindungan yang lebih tinggi untuk semua yang ada di akun mereka.

Autentikasi dua faktor telah menjadi fitur umum dan diharapkan pada 2022, tetapi bagi perusahaan yang tumbuh dan berkembang dari 0 - 100 juta pemain dalam waktu yang singkat, berhasil menerapkannya di semua akun dan layanan adalah tugas besar yang membutuhkan kolaborasi dan upaya di seluruh perusahaan kami.

Di waktu yang sama, kami menghargai privasi pemain. Itulah sebabnya kami memilih untuk menggunakan autentikasi dua faktor berbasis email daripada SMS. Pemain sudah mendaftar dengan alamat email. Jadi, ini tidak memerlukan informasi pribadi lebih lanjut, tetapi menambahkan lebih banyak keamanan.

HAK UNTUK TAHU

Kami percaya pemain memiliki hak untuk mengetahui apa yang kami ketahui tentang pemain. Itu mungkin tampak jelas, tetapi sering kali perusahaan akan menyembunyikan data pemain di balik Fog of War mereka sendiri. Tidak seperti League, kami ingin pemain memiliki visibilitas penuh.

Jadi, jika pemain ingin tahu apa yang kami ketahui tentang mereka, mereka cukup bertanya.

Pada 2021 kami memenuhi lebih dari 200.000 permintaan dari pemain untuk data mereka. Di beberapa wilayah, fungsi ini menjadi hal yang wajib, tetapi kami membuatnya tersedia untuk semua pemain secara global. Sebagian besar data yang kami miliki berkaitan dengan gameplay pemain, dan itu sudah tersedia setiap saat di klien dalam game.



6.0

TERIMA KASIH



Pekerjaan yang kami lakukan tahun ini **tak akan terwujud tanpa kerja sama tim**. Dari pemain kami yang membeli bundel amal dan mengusulkan tujuan penting mereka, hingga Rioter yang berinisiatif untuk berkontribusi kepada komunitas setempat, hingga daftar panjang organisasi luar biasa yang bekerja setiap hari untuk membuat dunia ini menjadi tempat yang lebih baik, **kami berhasil mewujudkan ini bersama-sama.**

TERIMA KASIH

Berikut adalah organisasi yang kami dukung tahun 2021. Terima kasih, dengan tulus, kepada semua orang:

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

Mitra Perusahaan 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	

