



# BÁO CÁO TÁC ĐỘNG THƯỜNG NIÊN 2022







## LỜI NHẮN TỪ ĐỘI NGŨ LÃNH ĐẠO CỦA CHÚNG TÔI

# Người chơi là động lực thúc đẩy mọi việc chúng tôi làm.

Người chơi là động lực thúc đẩy mọi việc chúng tôi làm. Chúng tôi được phục vụ các cộng đồng trên khắp thế giới thông qua những trò chơi và trải nghiệm đem đến sự đồng điệu sâu sắc, và tất cả là nhờ các Rioter luôn vượt qua mọi ranh giới để phát triển trải nghiệm của người chơi. Game có khả năng tạo ra ảnh hưởng thực sự và lâu dài tới thế giới xung quanh chúng ta. Do đó, ưu tiên của chúng tôi là không ngừng phấn đấu làm tốt hơn, đồng thời duy trì sứ mệnh biến Riot trở thành một nơi độc đáo.

Với tư cách một công ty, chúng tôi tin rằng mình có trách nhiệm với cả người chơi và các Rioter. Đó là sự cống hiến cho các cộng đồng địa phương thông qua các sự kiện từ thiện nhằm huy động người chơi đóng góp hàng triệu đô-la vào Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games, cũng như đáp lại lời kêu gọi khi một cuộc khủng hoảng lớn của nhân loại xảy ra. Đó cũng có nghĩa là việc trở thành một công ty mà tất cả các Rioter đóng góp vào một môi trường

để mọi người chơi và Rioter đều cảm thấy được lắng nghe, được nhìn thấy, được trân quý và tôn trọng. Đó cũng có nghĩa là khai thác những quan điểm và trải nghiệm văn hóa khác nhau của chúng tôi để tạo ra những vị tướng và đặc vụ gắn gũi với thực tế trong các trò chơi. Và đó cũng có nghĩa là đầu tư và mở ra cánh cửa cho những tài năng vốn chưa được tiếp cận với ngành game và giải trí, qua đó đảm bảo rằng thế hệ lãnh đạo tiếp theo trong ngành game là những người đại diện cho thế giới nơi chúng ta đang sống.

Phát triển văn hóa và tạo ra tác động toàn cầu là một trọng trách lớn lao. Đó không phải là kết quả của chỉ một người hay một nhóm người, mà là thành quả mà người chơi, đối tác và các Rioter cùng chung tay làm nên. Chúng tôi thật may mắn được trở thành một phần của cộng đồng game tuyệt vời này - một ngành công nghiệp bao trùm trải nghiệm đa dạng của mọi

người trên khắp thế giới và cho phép chúng ta thực sự kết nối với nhau.

**Các đội ngũ của chúng tôi đều có chung một mục tiêu là tạo ra một tương lai nơi mà ngành game có sự hòa hợp, đa dạng và tác động trên toàn cầu.**

Riot bắt đầu công bố những báo cáo này vào năm 2019, mục đích là để tăng cường sự minh bạch. Minh bạch về dữ liệu của chúng tôi, các chương trình chúng tôi tạo ra, và tiến độ của chúng tôi trong tất cả các hoạt động của doanh nghiệp. Trong những năm sau đó, công việc chúng tôi thực hiện đã phát triển thêm, nhưng về bản chất, sự phát triển là không ngừng. Mỗi năm, mục tiêu của báo cáo này là trình bày tiến độ của chúng tôi trong hành trình tiến tới một tương lai tốt đẹp hơn cho thế giới, cho Riot, cho ngành game và cả người chơi.



**Patty Dingle**  
Giám Đốc Toàn Cầu  
Về Đa Dạng & Hoà  
Hợp



**Jeffrey Burrell**  
Giám Đốc Toàn Cầu  
Về Tác Động Xã Hội



# Nội Dung Báo Cáo

---

## **01 CON NGƯỜI.....04**

Các Con Số.....05

Tuyển Dụng.....08

Chế Độ Đãi Ngộ.....09

## **02 HỖ TRỢ.....10**

Các Nhóm Hòa Hợp Rioter (RIG).....11

Quỹ Tác Động Xã Hội.....12

Tác Động Của Rioter.....13

## **03 TRẢI NGHIỆM NGƯỜI CHƠI TOÀN CẦU.....16**

Tính Đại Diện Trong Trò Chơi.....17

Trải Nghiệm Trong Trò Chơi.....21

Sự Hòa Hợp Trong Ngành Game.....22

Sự Tin Cậy & An Toàn.....23

## **04 THẾ HỆ TIẾP THEO.....25**

Đầu Tư Vào Cộng Đồng.....27

Tính Bền Vững.....29





# Chúng tôi phát triển nhanh chóng như cách Willump lăn cầu tuyết khắp Freljord.

Kể từ năm 2019, các đội ngũ của chúng tôi đã tăng lên gấp đôi. Từ một trò chơi, hiện chúng tôi đã có năm trò chơi. Chúng tôi mang những cuộc tranh tài esports đến với nhiều người hâm mộ nhiệt huyết hơn trên khắp thế giới. Chúng tôi đã thành lập một bộ phận giải trí và mang tới cho người chơi Arcane, bộ phim dài tập đầu tiên của Riot.

Và đó mới chỉ là những thay đổi bên ngoài mà các bạn đã được thấy. Phía sau hậu trường, chúng tôi vẫn tiếp tục

xây dựng một nơi mà các Rioter được là chính mình khi làm việc, được thể hiện danh tính, quan điểm, phong cách hay tài năng của họ, để nuôi dưỡng tình cảm gắn bó, giải quyết những khó khăn, đồng thời mang tới trải nghiệm tuyệt vời cho người chơi trên khắp thế giới. Những nỗ lực này sẽ không thể thành hiện thực nếu không có những bước chuyển đổi và sáng kiến nội bộ nhằm đẩy mạnh văn hóa của Riot, trong khi vẫn bảo tồn những giá trị đã làm nên nét độc đáo của công ty từ những ngày đầu.

## NHỮNG SỰ GHI NHẬN

- [Chứng Nhận Chiến Dịch Quyền Con Người - 100 Điểm](#)
- [Chứng Nhận Nơi Làm Việc Tuyệt Vời Với Sự Đồng Thuận Của 95% Rioter](#)
- [Xếp Hạng #36 Trong Danh Sách Những Nơi Làm Việc Tốt Nhất Cho Phụ Huynh](#)
- [Có Tên Trong Những Nơi Làm Việc Tốt Nhất Trong Ngành Công Nghệ Tại Ireland](#)

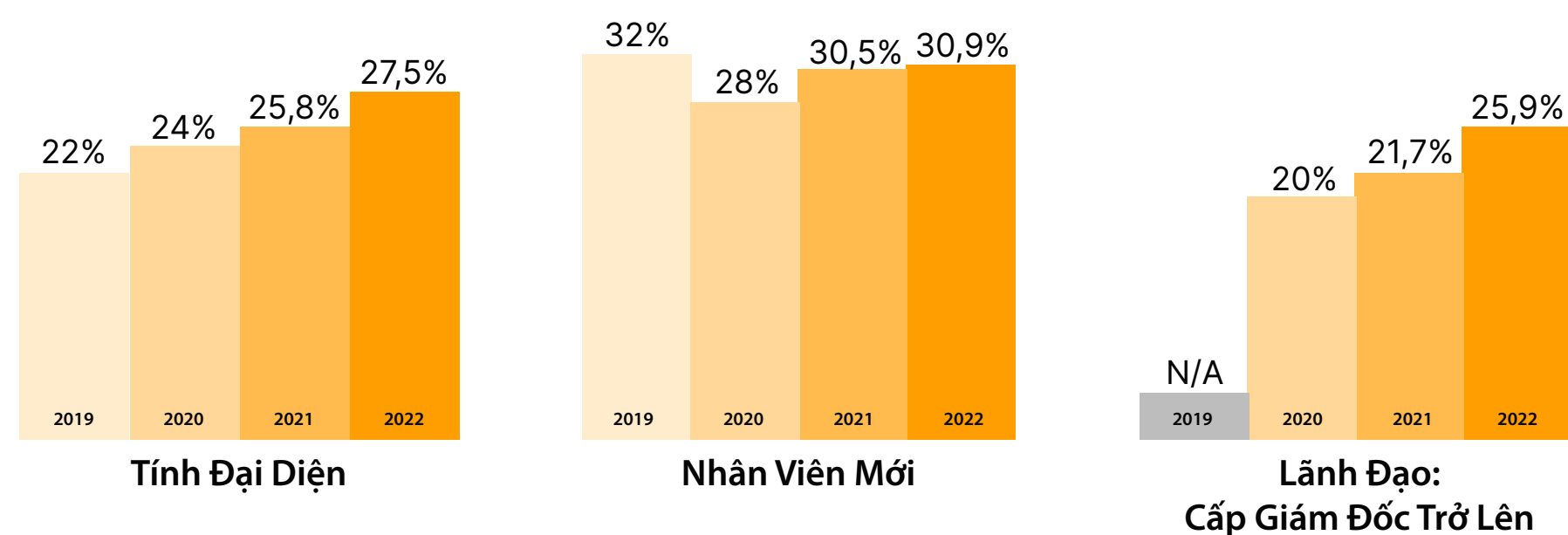






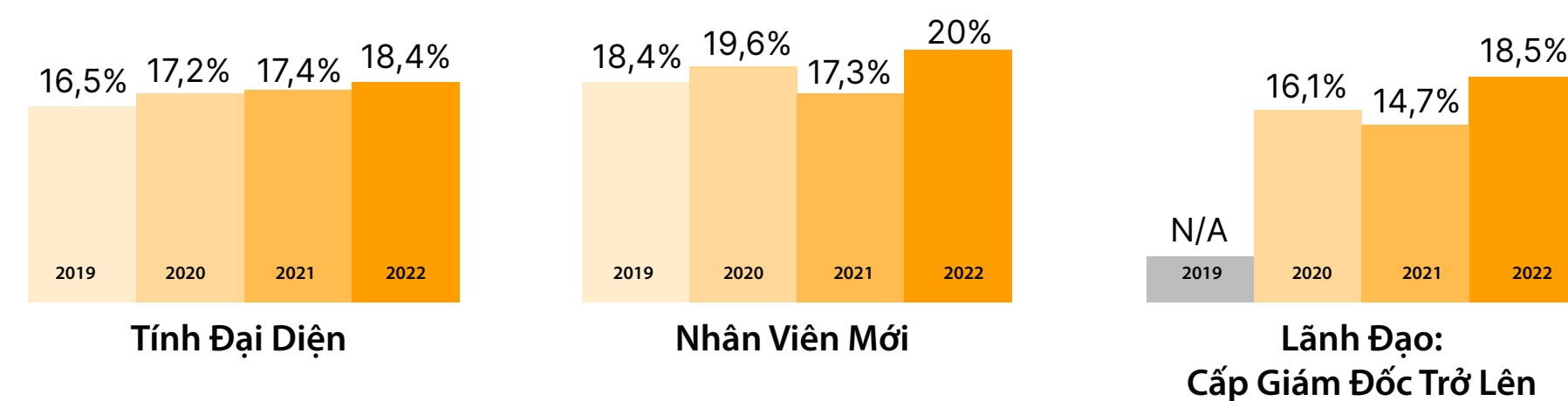
# Các Con Số

## Nữ Rieter

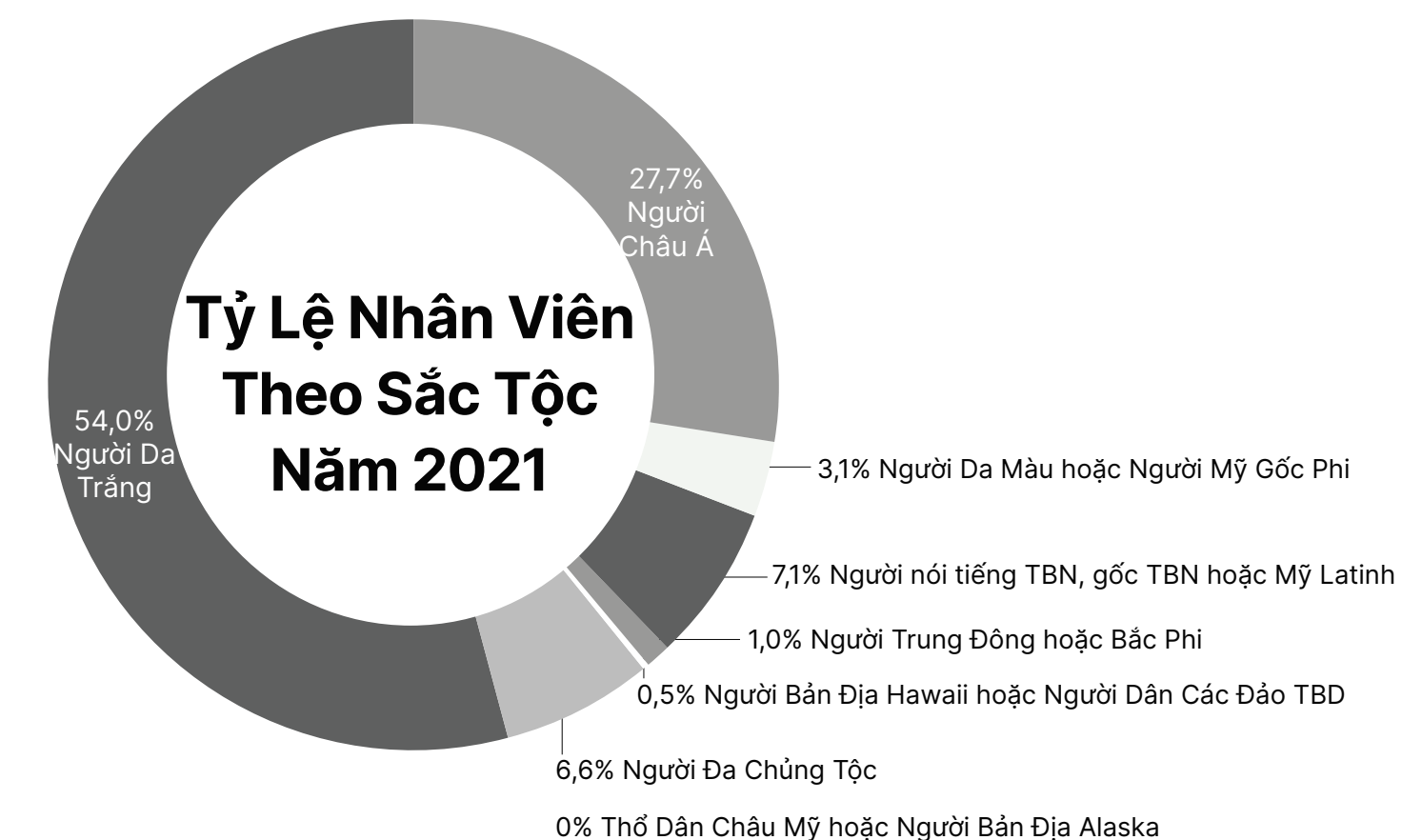
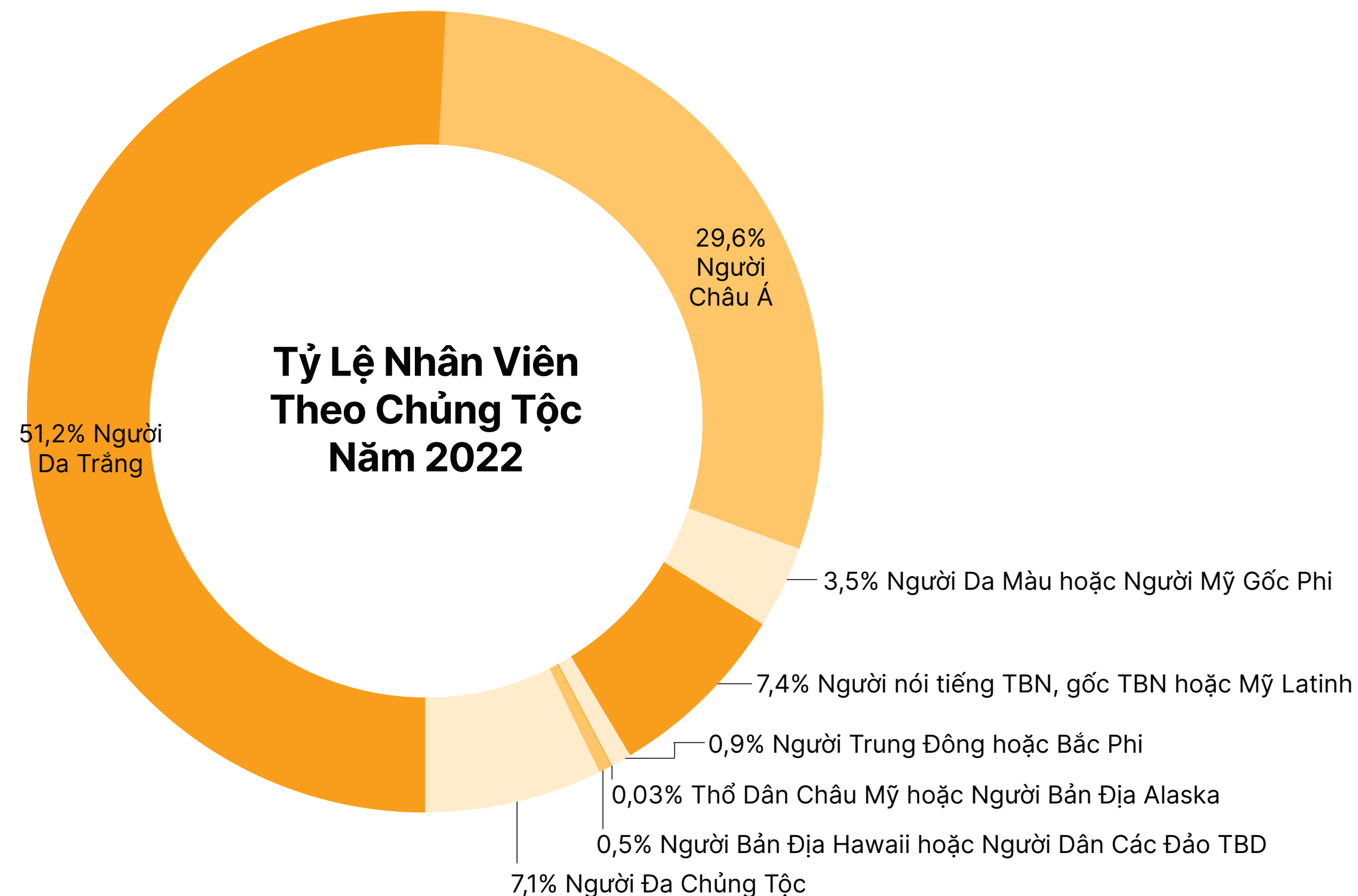


Nữ = Phụ Nữ, Phụ Nữ Hợp Giới, Phụ Nữ Chuyển Giới

## Nhân Viên Thuộc Nhóm Thiếu Số tại Hoa Kỳ



Nhóm người thiểu số (Underrepresented Minority - URM) = Người Da Màu hoặc Mỹ Gốc Phi, người nói tiếng Tây Ban Nha, người gốc Tây Ban Nha hoặc Mỹ Latinh, Thổ Dân Châu Mỹ hoặc Người Bản Địa Alaska, Người Bản Địa Hawaii hoặc các đảo TBD khác, Người Đa chủng Tộc tại Hoa Kỳ.





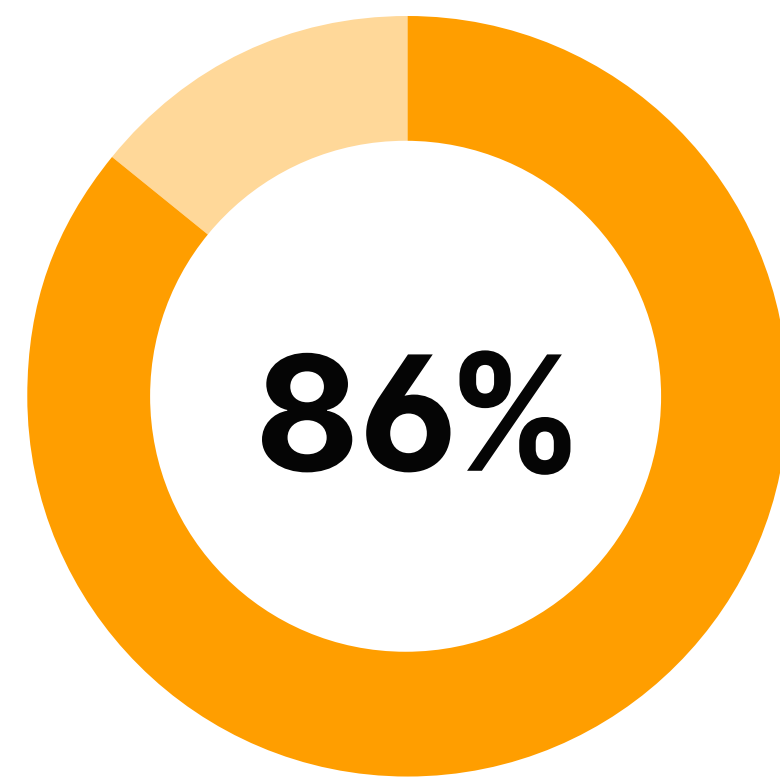


## Đi Vào Chi Tiết

Khi khởi đầu hành trình tăng cường tính đại diện trong trò chơi và sự minh bạch về tiến trình của mình, chúng tôi biết rằng công việc này sẽ cần có thời gian. Qua vài năm không ngừng phát triển, chúng tôi đã tăng tỷ lệ của cả phụ nữ và các nhóm thiểu số ở vai trò quản lý, vai trò lãnh đạo và trên toàn Riot nói chung.

Tại Hoa Kỳ, tỷ lệ nhân viên thuộc nhóm thiểu số tại Riot đã tăng lên trong mọi hạng mục lực lượng lao động của Riot vào năm 2022. Việc theo dõi các danh mục này hằng năm giúp chúng tôi hiểu liệu các nỗ lực nhằm đa dạng & hòa hợp của chúng tôi có thành công trong việc thúc đẩy sự hòa hợp hay không, và nếu không thì sẽ có những biện pháp cải thiện. Mặc dù đã có những bước tiến mạnh mẽ trong sự tăng trưởng, nhưng chúng tôi vẫn đặt mục tiêu là phải làm tốt hơn nữa. Vào năm 2023, chúng tôi sẽ làm việc với các đối tác hiện có và các đối tác mới, tập trung vào công tác tuyển dụng để giúp tăng số lượng ứng viên đa dạng có mong muốn làm việc tại Riot. Chúng tôi cũng sẽ tiếp tục nâng cao chiến lược Con Người của mình trong việc tuyển dụng, giữ chân và gắn kết nhân viên để tất cả những ai bước qua cánh cửa của chúng tôi đều có cơ hội thăng tiến và phát triển.

Vào năm 2022, Riot đã giới thiệu một tính năng mới trong hệ thống của chúng tôi để các Rioter ở Hoa Kỳ tự nguyện cho biết thiên hướng tính dục của mình và mở rộng thêm nhiều lựa chọn để tự khai báo bản dạng giới. Những phản hồi tự nguyện đó sẽ giúp chúng tôi đo lường tốt hơn mức độ tham gia của các cộng đồng Rioter cụ thể và thu thập dữ liệu chi tiết, quan trọng về thành phần lực lượng lao động của chúng tôi. Chúng tôi sẽ báo cáo vấn đề này trong báo cáo 2023 sau khi thu thập đầy đủ dữ liệu của năm.



Điểm Chỉ Số Hòa Hợp

## Điểm Chỉ Số Hòa Hợp

Mỗi năm, chúng tôi tiến hành 2 cuộc khảo sát nội bộ toàn Riot, là một phần trong Khảo Sát Riot Toàn Cầu (Global Riot Survey - GRS). GRS là cách để chúng tôi đo lường ý kiến của các Rioter, về những gì Riot đang làm tốt và những gì cần hỗ trợ thêm trong tương lai. Các cuộc khảo sát yêu cầu các Rioter cho biết ý kiến về những câu như: “Tôi cảm thấy bản thân mình được hòa nhập tại Riot” và “Tôi có thể chia sẻ suy nghĩ, ý kiến và quan điểm của mình (về công việc hoặc vấn đề khác) mà không bị Rioter khác phán xét”.

Những phản hồi này góp phần hình thành điểm hòa hợp của chúng tôi. Đây là thước đo chính mà chúng tôi sử dụng để đánh giá nỗ lực của mình trong việc xây dựng tinh thần gắn bó cho tất cả các Rioter. Nếu điểm chỉ số xác định được những thiếu sót trong trải nghiệm hòa hợp của Rioter tại Riot, chúng tôi sẽ làm việc trực tiếp với lãnh đạo đơn vị kinh doanh để tạo và triển khai các kế hoạch hành động vì đa dạng & hòa hợp dành riêng cho các đội ngũ đó.



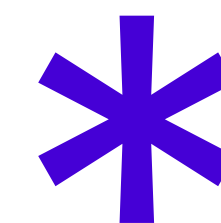




## Bình Đẳng Về Lương

**Chúng tôi muốn các Rioter có thể tự tin về mức lương của họ.**

Để giúp củng cố sự công bằng và nhất quán trong cách Riot quản lý hiệu suất làm việc của nhân viên, chúng tôi có một đội ngũ đa ngành, đa dạng xem xét chỉ số xếp hạng hiệu suất hàng năm để đảm bảo sự bình đẳng xuyên suốt các nhóm nhân khẩu học tại Riot. Ngoài ra, Riot đang hợp tác cùng một bên chuyên môn thứ ba để tiến hành xem xét tổng thể vấn đề bình đẳng lương nhiều lần trong năm. Quá trình này sử dụng nhiều biện pháp kiểm tra khác nhau để đánh giá xem các kết quả về thù lao và thăng tiến cho phụ nữ và các nhóm thiểu số có bình đẳng khi so sánh với tất cả các Rioter hay không.



Dựa trên kết quả của những đánh giá này, chúng tôi cảm thấy tự tin rằng **không có sự khác biệt đáng kể về mặt thống kê về lương thưởng hoặc thăng tiến đối với người trong những nhóm đó.**





# Hợp Tác Tuyển Dụng Và Tính Đại Diện Lớn Hơn

Riot của ngày hôm nay chịu trách nhiệm cho Riot tương lai. Là một công ty trò chơi lớn, chúng tôi tin rằng Riot có trách nhiệm thúc đẩy một ngành công nghiệp hòa hợp hơn và rộng mở hơn với những người có xuất thân và trải nghiệm sống khác nhau. Điều đó bắt đầu từ việc tạo ra khả năng tiếp cận nhiều cơ hội hơn thông qua việc kết hợp những nỗ lực nội bộ với quan hệ đối tác bên ngoài.

## Gaming 'Cxmmunity' Co.

Vào năm 2022, chúng tôi bắt đầu quan hệ hợp tác với Gaming 'Cxmmunity' Co., một tổ chức phi lợi nhuận đang tạo ra cơ hội phát triển lực lượng lao động bình đẳng trong ngành thể thao điện tử và game cho các cộng đồng Người Da Đen, Người Bản Địa và người da màu (BIPOC). Sự hợp tác của chúng tôi tập trung vào tổ chức các cuộc hội thảo trực tuyến, chương trình thực tập có trả lương, và cuối cùng là tìm ra những ứng viên từ mạng lưới sinh viên của Cxmmunity.

Gaming 'Cxmmunity' Co. và Cxmmunity Media đã tổ chức "[The KickBack](#)", một sự kiện kéo dài 2 ngày dành cho học sinh, sinh viên thuộc nhóm thiểu số ở các trường trung học phổ thông cũng như các trường cao đẳng, đại học từng dành cho người da màu (HCBU).

Trong sự kiện này, các Rioter là người da màu đã chia sẻ với học sinh, sinh viên về trải nghiệm của họ trong ngành, khi làm việc tại Riot cũng như đưa ra lời khuyên hướng nghiệp. Bằng cách truyền cảm hứng, kết nối và chia sẻ những câu chuyện của Rioter, chúng tôi mong muốn loại bỏ một số rào cản mà các học sinh, sinh viên da màu gặp phải khi họ hướng tới phát triển tương lai trong ngành game.



Các Rioter đã dành rất nhiều tâm huyết khi trò chuyện với các sinh viên của HBCU cũng như các sinh viên thuộc nhóm đa dạng khác. Giữa các cuộc hội thảo hàng tháng và các cuộc trò chuyện bên lề, tôi đã nhận được rất nhiều lời cảm ơn từ sinh viên của chúng tôi khi mời Riot dành thời gian và chia sẻ những điều bổ ích với các em. Cá nhân tôi rất thích việc trong *The KickBack*, các nhân viên tuyển dụng và trưởng phòng tuyển dụng của Riot đã đích thân hỗ trợ nhận xét, góp ý cho hồ sơ xin việc của từng sinh viên."

Julian Fitzgerald

Giám Đốc Điều Hành Cxmmunity



Tại Out + Equal 2022, Rioter thuộc các nhóm Đa Dạng & Hòa Hợp, Con Người và RIG đã kết nối với các nhà lãnh đạo để chia sẻ kinh nghiệm thực tế trong việc cải thiện trải nghiệm của cộng đồng LGBTQ+ tại nơi làm việc.

## THE KICKBACK

1K+ người tham dự

230 sinh viên tham dự từ 10 trường HBCU

1,3 triệu tổng lượt xem livestream

\$10K trị giá học bổng được trao qua sự kiện giới thiệu Liên Minh Huyền Thoại và VALORANT



Các thành viên của Riot Noir đã tham dự Afrotech để trò chuyện về văn hóa, công nghệ và sự đổi mới của cộng đồng Người Da Màu, đồng thời tuyển dụng các ứng viên cho các vị trí trống, trong đó có vị trí kỹ sư đảm bảo chất lượng và kỹ sư phần mềm.





## CHẾ ĐỘ ĐÃI NGỘ

# Chúng tôi bảo đảm quyền lợi của Rioter dù họ ở bất cứ đâu.

Mặc dù chế độ đãi ngộ của chúng tôi có thể thay đổi tùy theo quốc gia và khu vực, nhưng chúng tôi luôn mong muốn cung cấp các lựa chọn nhất quán và toàn diện để Rioter có thể chọn những chương trình và dịch vụ phù hợp với nhu cầu của họ.

**Bên cạnh chương trình chăm sóc sức khỏe, trợ cấp hưu trí và chính sách ngày nghỉ mở, sau đây là một số lựa chọn mới mà chúng tôi đã triển khai cho các Rioter Hoa Kỳ trong năm 2022:**

## Trợ Cấp Gia Đình



Tăng cường chăm sóc sức khỏe sinh sản, bao gồm chi phí đi lại ngoài tiểu bang và các dịch vụ tái định cư có thể có cho bất kỳ ai cần được hỗ trợ thêm bên ngoài tiểu bang của họ.



Tăng khả năng sinh sản, nhận con nuôi và mang thai hộ thông qua [Kindbody](#) và các nguồn hỗ trợ khác để cung cấp sự hỗ trợ toàn diện.

## LGBTQ+



Tăng chế độ đãi ngộ về chăm sóc sức khỏe liên quan đến LGBTQ+ dành cho các Rioter và người thân cũng thuộc cộng đồng này.

## Nghỉ Ngơi Và Hồi Phục



Riot đã triển khai chương trình nghỉ phép có lương đầu tiên, cho phép các Rioter có thời gian làm việc từ 7 năm trở lên được nghỉ phép từ 2 đến 6 tháng với lý do cá nhân. **14,6% Rioter đủ điều kiện** đã tham gia chương trình này trong năm 2022.

## Chăm Sóc Thể Chất Và Hỗ Trợ Tại Chỗ



Bổ sung phòng tập thể hình tại chỗ đầu tiên của chúng tôi dành cho các Rioter và các nhân viên hợp đồng, bao gồm cả thiết bị tập cardio, tập tạ và CrossFit hiện đại cũng như máy mát-xa và các tiện nghi khác.



Cung cấp gói đăng ký miễn phí hàng năm trên [Inner Dimension TV](#), một nền tảng chánh niệm mới, dành cho các Rioter và các nhân viên hợp đồng.

## Ủng Hộ Tương Ứng



Kích hoạt chương trình ủng hộ gấp đôi số tiền nhiều lần trong năm 2022 để giúp các Rioter hỗ trợ nhiều hơn nữa cho những mục đích xã hội quan trọng với họ, bao gồm các nỗ lực nhân đạo ở Đông Âu, quyền sinh sản, hỗ trợ sau thảm kịch, kỷ niệm và giáo dục LGBTQ+.





# Cộng đồng mà chúng tôi vun đắp trong Riot có tác động lan tỏa đến các cộng đồng toàn cầu mà chúng tôi ủng hộ và phục vụ.



Khi chúng tôi kết hợp với các đội ngũ của mình, chúng tôi hợp nhất các nền văn hóa đã tạo nên Riot Games và xây dựng cách chúng tôi vượt qua những khó khăn trên thế giới trong thời kỳ bất ổn. Một phần lớn trong văn hóa của chúng tôi xoay quanh những hành vi và nguyên tắc mà chúng tôi kiên quyết tuân thủ. Chúng tạo nên khía cạnh mềm mại hơn trong công việc chúng tôi làm, đó là xây dựng lòng tin, nuôi dưỡng sự đồng cảm và truyền cảm hứng cho mọi người. Điều này dẫn đến cách chúng tôi đầu tư vào các cộng đồng hỗ trợ trò chơi của Riot trên khắp thế giới.







# Các Nhóm Hòa Hợp Rioter (RIG)

Các Nhóm Hòa Hợp Rioter (RIG) là các nhóm nguồn lực nhân viên của công ty được tạo thành dựa trên những điểm chung về danh tính và kinh nghiệm sống, giúp cho Rioter xây dựng cảm giác gắn bó, nâng cao sự phát triển công việc và cá nhân, đồng thời hỗ trợ chiến lược Đa Dạng & Hòa hợp. Các RIG không chỉ tạo ra không gian để các Rioter có chung kinh nghiệm sống xây dựng cộng đồng, mà còn chào đón mọi Rioter mang mọi danh tính hay thuộc mọi cộng đồng để khuyến khích các Đồng Minh hỗ trợ cộng đồng nói chung tốt hơn. Các RIG tổ chức các sự kiện cộng đồng với các đối tác bên thứ ba, tạo ra các chương trình giáo dục tập trung vào tính hòa hợp, cũng như làm việc với đội ngũ Đa Dạng & Hòa Hợp của chúng tôi và các Rioter tại khu vực để hỗ trợ các đội ngũ phát triển game, qua đó đảm bảo nội dung của chúng tôi thực sự đại diện cho cộng đồng của họ.

“Riot và Unidos đã giúp ích rất nhiều trong việc mang tới cho đội ngũ của chúng tôi không chỉ nguồn tài trợ chúng tôi cần, mà còn cả sự hướng dẫn, hỗ trợ và cộng đồng trong hệ sinh thái Riot. Các nhân viên của Riot thể hiện tâm huyết to lớn đối với công việc chúng tôi làm tại Latinx in Gaming. Nhờ có sự hỗ trợ của Riot và những con người tuyệt vời mà chúng tôi làm việc cùng trên toàn công ty, chúng tôi có thể cung cấp các nguồn lực cần thiết để lấp đầy khoảng trống thường khiến những người thuộc nhóm thiểu số không thể tham gia vào lĩnh vực game. Sự hợp tác của chúng tôi với Riot vô cùng đáng giá bởi vì họ không chỉ giúp tài trợ cho chúng tôi mà còn dành sự quan tâm sâu sắc về tác động mà họ tạo ra.”

Cristina Amaya

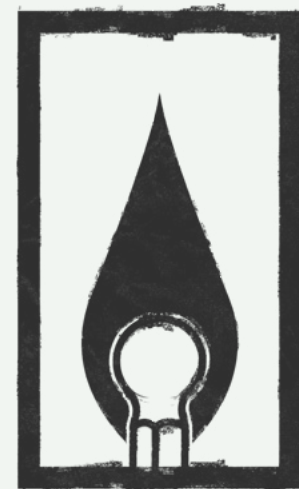
Chủ Tịch & Người Đồng Sáng Lập Latinx in Gaming

## Các Cộng Đồng Khu Vực

Các RIG luôn chào đón bất kỳ ai tại Riot bất kể họ làm việc ở văn phòng nào hay đại diện cho cộng đồng nào, nhưng vào năm 2022, chúng tôi bắt đầu chính thức mở rộng sự hiện diện của RIG ra nhiều khu vực hơn. Mục tiêu của các nhóm RIG tại khu vực này là tạo ra các sáng kiến giáo dục tốt hơn trong khu vực, đặc biệt tập trung vào những vấn đề mà Rioter trong cộng đồng đó phải đối mặt. Các Rioter có kinh nghiệm sống và xuất thân khác nhau, vì vậy chúng tôi đã thành lập Riot Women EMEA, Rainbow Rioters EMEA, Riot Women Asia và Rainbow Rioters Asia vào năm 2022 nhằm mang đến cho Rioter nhiều cơ hội hơn để xây dựng cộng đồng và nói về sự khác biệt, những thách thức và sắc thái giữa các quốc gia.



RAINBOW RIOTERS



NOIR







## Mỗi người chơi VALORANT đều hiểu rằng đôi khi cần phải chuyễn súng cho đồng đội thì mới giành chiến thắng. Đó là cách vận hành của đội ngũ giỏi nhất.

Việc tri ân cộng đồng cả trong lẫn ngoài trò chơi đều rất quan trọng với Rioter, và chúng tôi thực hiện điều đó trên quy mô lớn thông qua Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games.

[Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games](#) là công cụ hỗ trợ các hoạt động quyên góp từ thiện của chúng tôi và cho phép người chơi trở thành lực lượng thúc đẩy sự tốt đẹp trong cộng đồng của họ trên toàn thế giới. Quỹ Tác Động Xã Hội là một đơn vị tách biệt hẳn với Riot Games, cho phép chúng tôi có thể đầu tư trực tiếp vào các tổ chức trên toàn cầu đang nỗ lực để giải quyết một số vấn đề cấp

bách nhất trên thế giới. Quyên góp cho các tổ chức từ thiện quốc tế là một quy trình phức tạp và mô hình này cho phép chúng tôi tiếp cận với những tổ chức phi lợi nhuận đang tạo ra tác động tích cực và hỗ trợ các mục đích xã hội tại địa phương quan trọng nhất với họ. Bằng cách hỗ trợ các hoạt động cứu trợ nhân đạo, cung cấp nguồn tài trợ cho các tổ chức phi lợi nhuận xứng đáng và giúp tiền ủng hộ của người chơi đến được nơi cần đến, Quỹ Tác Động Xã Hội là vũ khí bí mật của Riot trong việc tạo ra tác động thực sự và lâu dài.



**Kể từ khi Quỹ Tác Động Xã Hội được thành lập vào năm 2019, cho tới nay chúng tôi đã huy động được 47,9 triệu Đô-la Mỹ và hỗ trợ hơn 400 tổ chức phi lợi nhuận tại 28 khu vực.**





## TÁC ĐỘNG CỦA RIOTER

# Hoạt Động Nhân Đạo Tại Ukraine

Khi xung đột nổ ra ở Ukraine, Riot ngay lập tức bắt tay hỗ trợ những người tị nạn trong khu vực. Chúng tôi đã [kích hoạt các công cụ gây quỹ trong game](#) ở tất cả các trò chơi của Riot và chỉ trong một tuần, người chơi đã đóng góp 4,4 triệu Đô-la Mỹ cho các nỗ lực cứu trợ. Riot đã ủng hộ thêm 1 triệu Đô-la Mỹ để nâng con số này lên 5,4 triệu Đô-la Mỹ. 100% số tiền này được chia đều cho ba tổ chức phi lợi nhuận, đó là International Medical Corps, Doctors Without Borders, và Polish Red Cross. Họ đều trực tiếp thực hiện các hoạt động cứu trợ nhân đạo tại Đông Âu.

**TRONG SUỐT NĂM QUA**, các Rioter trên toàn cầu đã không ngừng tìm tòi nhiều cách để tạo ra sự khác biệt. Vào tháng 5, Riot đã tài trợ cho Sáng Kiến Học Tập & Hòa Nhập Thông Qua Game, một chương trình giáo dục được sáng tạo bởi hai Rioter đến từ Ba Lan, Wiktor C. và Grzegorz S. Chương trình này sử dụng game, nghệ thuật và cosplay để dạy cho trẻ em Ukraine hiện đang sống ở Ba Lan ngôn ngữ địa phương, qua đó giúp các em hòa nhập tốt hơn vào cộng đồng mới và chuẩn bị hành trang cho năm học sắp tới.

Riot đã bắt tay với hai đối tác địa phương để thực hiện chương trình này: Devils.one, một tổ chức thể thao điện tử và game chuyên tổ chức các trại huấn luyện về game và thực hiện các chương trình giáo dục, và Materynka School, một trường học địa phương ở Warsaw dành cho trẻ em và thanh thiếu niên trong các gia đình Ukraine di cư tới Ba Lan. Sau khi khóa học kéo dài 4 tháng kết thúc vào tháng 8, 95% trong số 100 trẻ em tham gia đã vượt qua bài kiểm tra ngôn ngữ để có thể bước vào năm học mới. Tỷ lệ đạt trung bình của bài kiểm tra này là 71%.



*Là một công ty toàn cầu, chúng tôi có thể mang lại sự thay đổi tích cực như vậy trên thế giới, nhưng điều đó phụ thuộc vào chúng tôi, những Rioter. Tôi đã được truyền cảm hứng và vô cùng cảm động với cách Riot nhanh chóng biến ước mơ của tôi thành sự thật. Riot chỉ là một cái tên nhưng chính các Rioter, những con người đầy nhiệt huyết đang làm việc trên khắp thế giới, đang thúc đẩy công ty này và làm cho nó trở nên ngày càng tuyệt vời hơn."*

**Wiktor C.**, người đồng sáng lập Sáng Kiến Học Tập & Hòa Nhập Thông Qua Game

**VÀO THÁNG 12**, một Rioter người Ukraine đã khởi xướng sáng kiến chế tạo bộ dụng cụ chống lạnh cho người dân Ukraine phải di dời do chiến tranh và đối mặt với mùa đông khắc nghiệt. Bộ dụng cụ này bao gồm chăn, quần áo, ba-lô và các vật dụng thiết yếu khác để chống chọi với cái lạnh.

**TẠI IRELAND**, Hypixel Studio của Riot đã sử dụng Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games để di dời, hỗ trợ và cung cấp chỗ ở cho 54 người tị nạn Ukraine tại Derry, Bắc Ireland.



*Cam kết bền bỉ, lâu dài của Riot Games đối với International Medical Corps đã tác động đáng kể đến khả năng của chúng tôi trong việc tiếp cận những người đang rất cần sự giúp đỡ trên khắp thế giới. Ở những khu vực bị thiên tai, xung đột và dịch bệnh hoành hành, cứu người như cứu hỏa, và sự hỗ trợ ngay lập tức của Riot Games trong nhiều năm qua đã nhiều lần chứng tỏ đây là biện pháp quan trọng giúp chúng tôi tiếp cận những người vốn chưa nhận được sự trợ giúp."*

**Rebecca Milner**, Trưởng Bộ Phận Tác Động, International Medical Corps







TÁC ĐỘNG CỦA RIOTER

# Tháng Dịch Vụ Toàn Cầu

Công ty chúng tôi có được ngày hôm nay là nhờ những người chơi trò chơi của chúng tôi. Hỗ trợ người chơi không chỉ dừng lại ở việc tạo ra trải nghiệm chơi trò chơi mà họ yêu thích. Nó còn có nghĩa đền đáp cho cộng đồng địa phương, đóng góp thêm vào các khoản quyên góp từ thiện và số giờ làm việc tình nguyện, đồng thời phát triển các chương trình nhằm tạo ra nhiều cách hơn để Rioter tri ân cộng đồng.

Một trong những chương trình đó là [Tháng Dịch Vụ Toàn Cầu](#). Trong 7 năm qua, các Rioter đã tập hợp cùng nhau vào mùa hè để tham gia tình nguyện cùng các tổ chức từ thiện và dẫn dắt các dự án trong cộng đồng địa phương của họ. Năm nay, Rioter trên toàn cầu đã nỗ lực hết sức mình để tri ân cộng đồng.

Với việc các lệnh cấm về Covid được gỡ bỏ phần lớn ở hầu hết các quốc gia, các Rioter đã có thể gặp nhau trực tiếp trong 10 sự kiện tại các văn phòng của chúng tôi ở Los Angeles, St. Louis, São Paulo, Hồng Kông, Seoul, Mexico City, Thượng Hải và Singapore. Từ hướng dẫn cho học sinh/ sinh viên địa phương, hỗ trợ dự trữ lương thực trong cộng đồng cho tới làm sạch bãi biển, mỗi văn phòng đã chọn một hoạt động để hỗ trợ và các tình nguyện viên đều bắt tay vào việc.

“ Vào tháng 8/2022, Riot Games đã mời 16 thanh thiếu niên của chúng tôi cùng người giám hộ các em tham gia Hội Thảo Khám Phá Nghề Nghiệp tại văn phòng của Riot. Các em đã được xem qua công việc của Riot và hiểu rõ hơn về những con đường sự nghiệp khác nhau trong ngành game. Đó quả thực là một trải nghiệm bổ ích và thú vị cho những người trẻ! Club Rainbow mong muốn được tiếp tục mối quan hệ hợp tác đầy ý nghĩa này với Riot Games để hỗ trợ và tạo ra sự khác biệt cho cuộc sống của những bên thụ hưởng của chúng tôi.”

Sophya Lim, Trợ Lý Giám Đốc Điều Hành, Club Rainbow (Singapore)







## TÁC ĐỘNG CỦA RIOTER



# Hỗ Trợ Huyền Thoại

Là một công ty tập trung vào người chơi, chúng tôi luôn mở rộng việc phục vụ cộng đồng người chơi cả bên ngoài trò chơi. Hỗ Trợ Huyền Thoại là một chương trình dựa trên hoạt động tình nguyện, nơi chúng tôi đi tìm những câu chuyện đặc biệt, nổi bật từ người chơi. Khi tìm thấy những câu chuyện đó, chúng tôi sẽ cử các Rioter làm điều gì đó phi thường cho những người chơi này.

## Năm nay, một trong những người chơi của chúng tôi đã đăng một bức thư tâm huyết gửi tới Liên Minh Huyền Thoại trên Reddit.

Anh ấy chia sẻ rằng do thị lực ngày càng kém đi bởi bệnh tăng nhãn áp không được điều trị, anh ấy sẽ chơi trận LMHT cuối cùng ngay sau khi đăng bài. Các Rioter đã chia sẻ câu chuyện này với nhóm Tác Động Xã Hội và biết rằng nó sẽ rất phù hợp với chương trình Hỗ Trợ Huyền Thoại của chúng tôi. Các Rioter đã nỗ lực hết mình để tạo ra sách nói cho bộ truyện tranh về Lux và bản in 3D cây trượng của Lux và súng của Senna để anh ấy có thể tiếp tục tận hưởng phép thuật kỳ diệu của Runeterra.



# Dự Án Văn Hóa & Di Sản Hàn Quốc

Năm 2022 đánh dấu kỷ niệm 10 năm chúng tôi hợp tác với Cục Quản Lý Di Sản Văn Hóa Hàn Quốc để khôi phục và bảo tồn các hiện vật quốc gia của Hàn Quốc. Năm nay, chúng tôi đã tìm thấy một di vật hoàng gia quý giá có từ Triều Đại Joseon thế kỷ 19. Ngoài ra, 4,1 triệu người chơi Liên Minh Huyền Thoại tại Hàn Quốc đã cùng nhau tham gia một sự kiện trong trò chơi để chúc mừng dịp kỷ niệm này và nâng cao nhận thức về việc gìn giữ lịch sử phong phú của Hàn Quốc.



*Dự án Tác Động Xã Hội của Riot Hàn Quốc nhằm bảo vệ và hỗ trợ di sản Hàn Quốc là dự án nổi bật trong số các chiến dịch trách nhiệm xã hội khác vì nó đã kéo dài hơn 10 năm. Để thế hệ tiếp theo thấy được tầm quan trọng của văn hóa và di sản văn hóa là điều khó khăn vì nó đòi hỏi những điểm hấp dẫn có thể khơi gợi sự hứng thú từ họ. Cục Di Sản Văn Hóa xin bày tỏ lòng biết ơn đến Riot Games vì đã chủ động thực hiện công việc này. Có thể khẳng định Riot Games là nhà ủng hộ tốt nhất cả về quy mô lẫn sự ổn định."*

**Jang Young Ki, Phó Giám Đốc, Cục Di Sản Văn Hóa Hàn Quốc**





# Ước vọng của chúng tôi được thúc đẩy bởi người chơi.

Chúng tôi mở rộng các vũ trụ của mình để mang đến cho người chơi nhiều trải nghiệm chân thực hơn, đồng thời nâng cấp cách thiết kế nhân vật để thể hiện cộng đồng toàn cầu. Điều này đem đến những câu chuyện mới mẻ và chân thực mà chúng tôi tin rằng sẽ vượt qua thử thách của thời gian. Khi chúng tôi kể những câu chuyện này, chúng tôi cũng muốn tạo ra sự thay đổi có ý nghĩa trong cuộc sống của người chơi. Chúng tôi đã mở ra nhiều con đường hơn để người chơi thể hiện niềm đam mê của họ thông qua hoạt động gây quỹ trong trò chơi và mỗi năm, người chơi đều ủng hộ rất nhiệt tình.







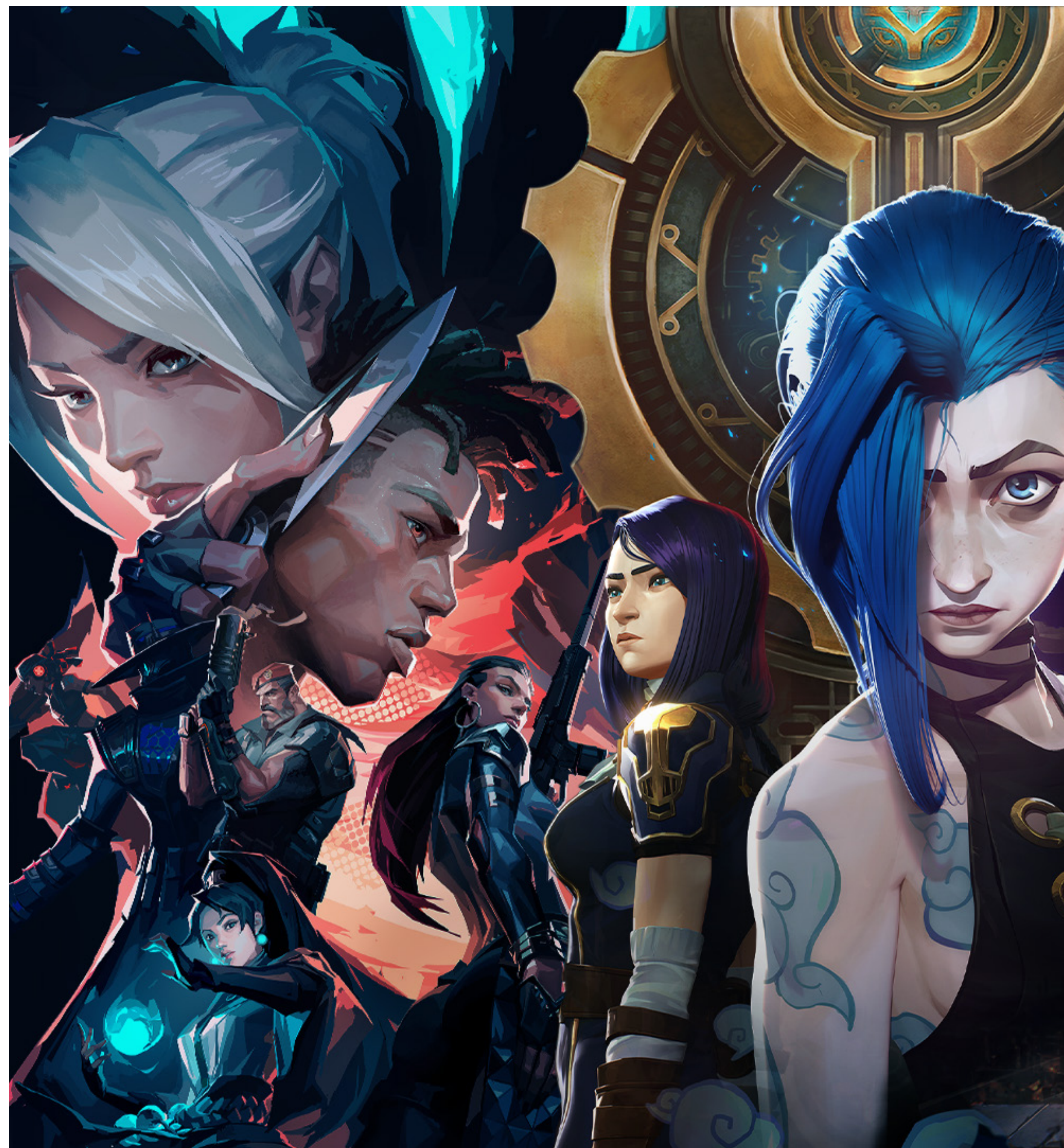
# Tính Đại Diện Trong Trò Chơi

Những trò chơi chúng tôi tạo ra ngày hôm nay sẽ mang lại cảm giác gần gũi trong những năm sau này. Khi một bậc cha mẹ ngồi chơi Liên Minh Huyền Thoại lần đầu tiên với con họ, một vị tướng được tạo ra ngày hôm nay sẽ mang lại sự thích thú giống như đã từng với thế hệ trước. Việc đảm bảo các nhân vật trong trò chơi có sự đa dạng, năng động và chân thực không chỉ quan trọng đối với tính đại diện, mà còn để đảm bảo thế giới trong trò chơi của chúng tôi được xây dựng cho tương lai.

Năm 2022 chúng kiến nhiều vị tướng và đặc vụ mới được truyền cảm hứng và lấy cảm hứng từ các cộng đồng trên khắp thế giới. Để đảm bảo mỗi nhân vật được truyền tải chính xác, có tính đại diện và chân thực về văn hóa, chúng tôi đã làm việc trực tiếp với các chuyên gia bên thứ ba, các RIG và các đội ngũ toàn cầu để giám sát các lựa chọn thiết kế.



Mỗi khi chúng tôi phát triển một vị tướng hoặc đặc vụ mới, chúng tôi sẽ mời Đội Sáng Tạo Nội Dung Đa Dạng & Hòa Hợp bao gồm các chuyên gia Đa Dạng & Hòa Hợp, các Rioter khu vực và cả thành viên các RIG cùng nhau xem xét thiết kế, cốt truyện và hình ảnh. Đây là yếu tố quan trọng để tạo ra nhiều nhân vật hơn từ các cộng đồng khác nhau trên khắp thế giới, đặc biệt là những cộng đồng mà chúng ta không thấy nhiều trong các trò chơi và nội dung giải trí.

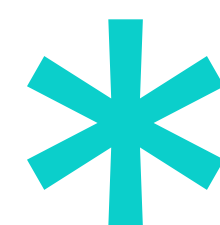




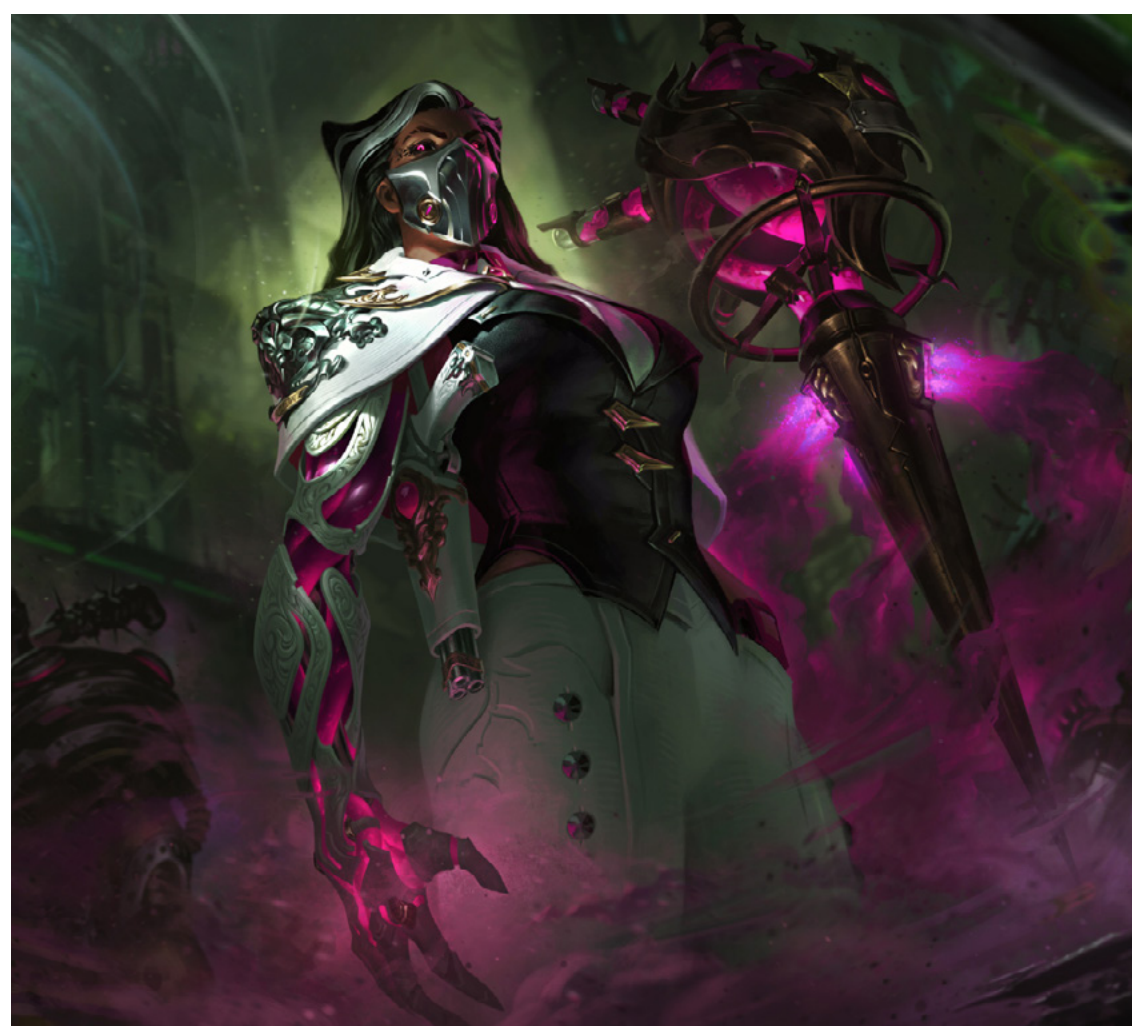


# Tướng Liên Minh Huyền Thoại

Tổng cộng có 5 vị tướng mới đã xuất hiện trong Liên Minh Huyền Thoại năm 2022. Ngoài K'Sante, 4 vị tướng còn lại đều là tướng nữ. Từ một chiến binh vui tươi bị chiếm hữu cho tới nữ chúa đến từ hư không, những người phụ nữ này đã mang góc độ mới vào một loạt những trải nghiệm tạo nên phái nữ của Runeterra.



Đây là những vị tướng khác nhau cả về tính cách lẫn kỹ năng, nhưng họ có chung một số đặc điểm: **họ là phụ nữ, tự lập tự chủ và cực kỳ mạnh mẽ**. Nếu bạn cố đặt những người phụ nữ này vào một chiếc hộp, tất cả những gì bạn nhận lại chỉ là gỗ vụn mà thôi.



## Renata Glasc

Nữ hóa chủ thống trị Zaun bằng chủ nghĩa tư bản tàn nhẫn.



## Nilah

Một chiến binh bị chiếm hữu bởi con quỷ của niềm vui, người giờ đây đang đánh bại kẻ thù với niềm hân hoan vô bờ.



## Bel'Veth

Nữ Chúa Hư Không điều khiển một sinh thể kỳ bí vừa muốn thôn tóm tất cả, vừa không muốn có bất cứ thứ gì.



## Zeri

Tia Chớp Thành Zaun lướt nhanh như điện trên khắp đấu trường.





# K'Sante

K'Sante, vị tướng Liên Minh Huyền Thoại cuối cùng được ra mắt trong năm 2022, là thành quả của các đội ngũ Riot với mong muốn tạo ra một vị tướng mang lại làn gió mới tới Liên Minh Huyền Thoại. Anh ta là một tướng chống chịu có thể đấu 1v1 với tướng đấu sĩ đáng gờm nhất. Một người đàn ông mang tới góc nhìn mới về ý nghĩa của việc là một người da màu trong Runeterra và lấy cảm hứng từ văn hóa Tây Phi. Và một thợ săn quái vật lòng danh, người mà chính mong muốn sống theo ý mình đã khiến anh ta làm tổn thương người đàn ông anh ta yêu nhất.

[Thiết kế K'Sante](#) có sự ảnh hưởng từ văn hóa của Rioter. Cả Riot Noir, RIG cho Rioter Người Da Màu, và Rainbow Rioter, RIG cho Rioter LGBTQ+, đều tham gia cố vấn để đảm bảo rằng K'Sante là nhân vật đại diện chính xác cho cộng đồng của họ.



*Tôi đã dành rất nhiều thời gian để suy nghĩ về cách chúng tôi có thể tạo ra một vị tướng da màu khác với những vị tướng da màu mà chúng tôi đã có. Senna, Lucian, Ekko, Rell và Pyke đều là những nhân vật tuyệt vời... ngoại trừ một điều. Họ đều được định hình bởi những vấn đề hoặc hoàn cảnh của riêng mình. Đa phần, họ không có quyền tự quyết trong cuộc sống và câu chuyện của chính mình.*

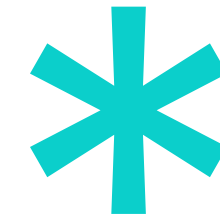
*Điều đó không có nghĩa là đây là khuyết điểm của những vị tướng này - nhiều nhân vật tuyệt vời được định hình bởi vấn đề của họ. Nhưng sự đại diện rõ ràng, đặc biệt là trong dàn tướng rộng của Liên Minh Huyền Thoại, đến từ việc đại diện ở tất cả các góc độ. Chưa có một vị tướng da màu nào như Garen, người đối mặt với những vấn đề nhưng không được định hình bởi những vấn đề đó. Chưa có ai phải gánh trọng trách. Và chúng tôi muốn tạo ra một nhân vật da màu như thế. Một người có những vấn đề riêng, đồng thời cũng là người chịu trách nhiệm cho cuộc sống và số phận của mình, một tấm gương của Nazumah.” - AzuBK*







# Các Đặc Vụ Mới Nhất Của VALORANT



Không như Liên Minh Huyền Thoại, các đặc vụ VALORANT gần với thế giới thực hơn. Thay vì lấy cảm hứng từ văn hóa của con người, họ đại diện cho con người.



## Fade

Thiết kế của Fade có sự xuất hiện của hình vẽ henna, mè, hạt mắt quỷ, những giấc mơ và cơn ác mộng, tất cả đều là yếu tố quan trọng trong văn hóa Thổ Nhĩ Kỳ. Bằng cách [làm việc trực tiếp với các Rioter Thổ Nhĩ Kỳ](#) và đội ngũ bản địa hóa, đội ngũ VALORANT đã tạo ra một đặc vụ đại diện cho văn hóa Thổ Nhĩ Kỳ, đồng thời đảm bảo tránh những khuôn mẫu thường gặp để thể hiện bản sắc Thổ Nhĩ Kỳ trong trò chơi.



## Harbor

Trong quá trình xây dựng đặc vụ người Ấn Độ Harbor, đội ngũ VALORANT đã gặp gỡ các Rioter Ấn Độ để tìm hiểu thông tin, đồng thời tham vấn một cố vấn học thuật về những cách thể hiện lịch sử, thần thoại và nền văn hóa phong phú của Ấn Độ. Thành quả có được là một thợ săn kho báu đa tài ưa mạo hiểm góp phần mang tới một góc độ mới vào dàn đặc vụ của VALORANT.



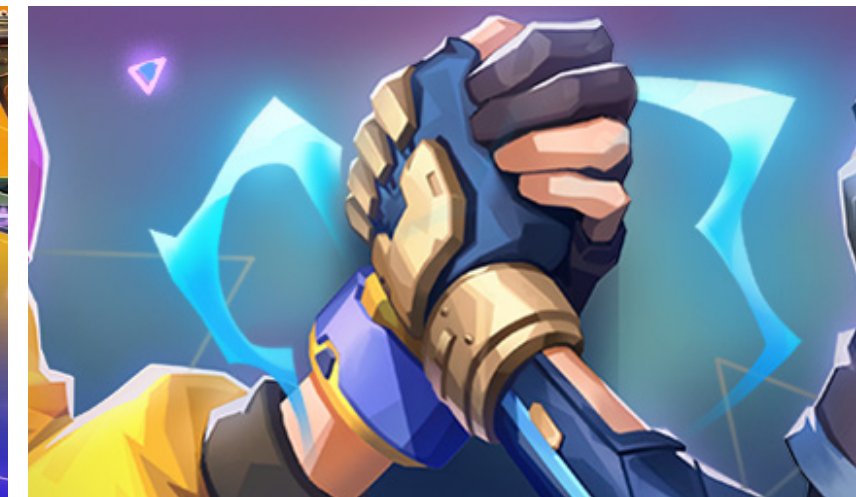
## Neon

Trong khi Zeri đang tung hoành trong Liên Minh Huyền Thoại thì Neon cũng lần đầu xuất hiện trong VALORANT. Đặc vụ người Philippines từ Manila này có tốc độ nhanh như chớp, mang màu sắc rực rỡ và là người Philippines chính hiệu. Neon được đồng thiết kế bởi một Rioter Philippines, và đội ngũ đã làm việc với văn phòng của chúng tôi tại Singapore để tạo ra Neon. Cô ấy cũng được lồng tiếng bởi một diễn viên lồng tiếng người Philippines và bài hát chủ đề trong công bố ra mắt Neon được thể hiện bởi Ylona Garcia, một ca sĩ người Philippines.





# Trải Nghiệm Trong Trò Chơi



## Vệ Binh Tinh Tú Giải Cứu Nhân Loại

Vệ Binh Tinh Tú, một tập hợp những câu chuyện, chế độ chơi và vật phẩm trang trí được lấy cảm hứng từ thể loại anime ma pháp thiếu nữ, tồn tại trong một vũ trụ song song, nơi mà một số vị tướng của chúng ta là những anh hùng bảo vệ thế giới khỏi thế lực xấu xa.

Trong Liên Minh Huyền Thoại, Tốc Chiến, Huyền Thoại Runeterra và Đấu Trường Chân Lý, người chơi từ khắp nơi trên thế giới đã cùng nhau giải cứu vũ trụ bằng cách mua vật phẩm trang trí, tham gia các sự kiện trong trò chơi nhằm gây quỹ từ thiện, và chỉ đơn giản là tận hưởng vũ trụ Vệ Binh Tinh Tú.

Các đội ngũ toàn cầu của chúng tôi đã nỗ lực hết sức để mang đến cho người chơi một cách độc đáo để trải nghiệm thế giới sâu sắc này và tôn vinh thể loại đã truyền cảm hứng cho nó. Tại Trung Quốc, Rioter đã tạo ra một cuốn sách chứa toàn bộ tranh vẽ đẹp mắt của người hâm mộ, giống với các doujin ở Trung Quốc và Nhật Bản rất phổ biến trong các fandom. Các tuyển thủ Hàn Quốc và người hâm mộ K-pop đã rất phấn khích khi được xem phiên bản tiếng Hàn đầy cảm xúc và huyền ảo của bài hát "Everything Goes On" của Porter Robinson, nhạc chủ đề của Star Guardian 2022, được thể hiện qua giọng ca của ngôi sao K-pop Chungha.

Tại Hoa Kỳ, Vệ Binh Tinh Tú đã xuất hiện tại Anime Expo, triển lãm anime lớn nhất Bắc Mỹ, với một gian hàng lần đầu tiên giới thiệu Vệ Binh Tinh Tú tới rất nhiều người hâm mộ anime. Tại Philippines, đội ngũ APAC của chúng tôi đã triển khai Học Viện Nghệ Thuật Vệ Binh Tinh Tú tại một tiệm cà phê anime ở Manila. Và cuối cùng, các Rioter ở Brazil đã dành rất nhiều tâm huyết cho Vệ Binh Tinh Tú qua việc hợp tác với các nhà hàng địa phương để tạo một trang web cho người chơi Brazil, mang Vệ Binh Tinh Tú tới triển lãm Anime Friends và hơn thế nữa.

# \$5M

số tiền người chơi quyên góp cho Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games trong chiến dịch Vệ Binh Tinh Tú.

## Gói Tri Ân VALORANT

Vào năm 2022, người chơi VALORANT đã bình chọn cho 4 skin vũ khí được người hâm mộ yêu thích trước đây mà họ muốn thấy quay trở lại trong trò chơi. 4 skin đó đã trở thành một phần của Gói Tri Ân, trong đó một nửa số tiền thu được từ các skin vũ khí và 100% số tiền thu được từ các phụ kiện bổ sung được chuyển trực tiếp đến Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games. Thông qua Gói Tri Ân, người chơi VALORANT đã gây quỹ được **4,5 triệu Đô-la Mỹ**.

## Chiến Dịch Bầu Chọn Quỹ Từ Thiện

Chúng tôi tự hào khi được tạo điều kiện để người chơi tri ân cộng đồng thông qua các trò chơi của chúng tôi. Năm 2022, chúng tôi đã đẩy mạnh điều đó hơn nữa bằng cách trao cho người chơi cơ hội được lên tiếng trong việc lựa chọn cách Quỹ Tác Động Xã Hội sẽ phân phối 6,2 triệu Đô-la Mỹ cho [các tổ chức từ thiện trên khắp thế giới](#). Có 28 khu vực đã được chọn với 3 tổ chức từ thiện tại mỗi khu vực đủ điều kiện bầu chọn. Chúng tôi ghi nhận rằng mọi tổ chức từ thiện đều cống hiến cho một mục đích quan trọng, vì vậy tất cả các tổ chức từ thiện đều nhận được 25% quỹ từ thiện dành cho quốc gia họ và tổ chức từ thiện chiến thắng nhận được 50%.

KẾT QUẢ CHIẾN DỊCH  
BẦU CHỌN QUỸ TỪ  
THIỆN



# 775K

người chơi bầu chọn



# \$6,2M

được phân bổ



# 83

tổ chức từ thiện



# \$15K

số tiền tối thiểu  
mỗi quỹ từ thiện  
nhận được



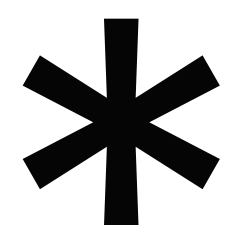


# Sự Hòa Hợp Trong Ngành Game

## Bản Địa Hóa

Ở cấp độ bề mặt, bản địa hóa là dịch thuật ngôn ngữ này sang ngôn ngữ khác cho người chơi trên khắp thế giới. Nhưng bản địa hóa tại Riot còn sâu sắc hơn thế. Công việc của đội ngũ bản địa hóa của chúng tôi là đảm bảo các nhân vật và sự kiện gắn gũi với đời thực, có sự đồng điệu và có ý nghĩa đối với người chơi thuộc nhiều cộng đồng toàn cầu. Bản địa hóa thực sự xoay quanh việc đưa một trò chơi được phát triển ở một nơi và làm cho trò chơi đó có cảm giác như được tạo ra dành riêng cho bạn.

Các đội ngũ bản địa hóa của chúng tôi đóng góp ý kiến về các đặc vụ như Fade, đưa ra vô số quyết định để điều chỉnh trò chơi cho người chơi bản địa và giúp đảm bảo mọi người trên khắp thế giới có thể trải nghiệm các sự kiện trực tiếp như thể thao điện tử. Năm 2022, đội ngũ đã giới thiệu các quy trình mới cho phép xem lại buổi phát sóng trực tiếp các sự kiện thể thao điện tử của chúng tôi bằng ngôn ngữ địa phương trong vòng chưa đầy 24 giờ sau khi chương trình phát sóng kết thúc.



**Bản địa hóa giúp đưa trò chơi tới gần người chơi hơn. Gắn gũi với người chơi là mục tiêu hàng đầu của Riot.**

Với mục tiêu đó, vào năm 2022, chúng tôi cam kết mở rộng mối quan hệ với những người chơi ở Đông Nam Á. Sau một thập kỷ hợp tác với Garena để phát hành Liên Minh Huyền Thoại trong khu vực, chúng tôi bắt đầu tự phát hành tất cả các trò chơi của mình cho người chơi ở Đông Nam Á nhờ có sự hỗ trợ của đội ngũ bản địa hóa.

## Take This

Bằng cách hợp tác với Take This, một tổ chức phi lợi nhuận có chung mục tiêu tăng sự hỗ trợ sức khỏe tinh thần khi chơi game, chúng tôi đã tạo một chương trình giảng dạy miễn phí dành cho các streamer, qua đó cung cấp hướng dẫn về cách xử lý các nhu cầu về sức khỏe tinh thần của cộng đồng trong khi vẫn đảm bảo tình trạng sức khỏe của chính họ. Các chủ đề được bàn luận bao gồm [tình trạng kiệt sức của người sáng tạo nội dung](#), những giới hạn, cách ngăn chặn ý định tự tử trong cộng đồng của bạn, trở thành người ủng hộ sức khỏe tinh thần, tự chăm sóc bản thân và các chủ đề khác.

Họ cũng đã tạo một [loạt video](#) dành cho cộng đồng BIPOC nhằm tìm hiểu nhu cầu sức khỏe tinh thần và trải nghiệm của họ khi sử dụng hệ thống chăm sóc sức khỏe. Mỗi cuộc thảo luận được dẫn dắt bởi một bác sĩ lâm sàng chuyên về sức khỏe tinh thần cùng với đó sẽ là sự góp mặt của game thủ, người làm game và nhà sáng tạo có chung quan điểm về danh tính.



*Sự hỗ trợ chúng tôi nhận được từ Riot trong năm 2022 đóng vai trò quan trọng trong việc giúp chúng tôi nâng cao năng lực và bắt đầu ra mắt những nội dung chúng tôi đã ấp ủ nhiều năm. Khoản tài trợ xây dựng năng lực hào phóng của Riot giúp Take This có thể thuê nhân viên mới và giải phóng thời gian để tạo ra các tài nguyên về sức khỏe tinh thần mới mang tính đột phá dành cho các streamer, đồng thời sản xuất hẳn một Loạt Video Sức Khỏe Tinh Thần Trong Ngành Game để phục vụ và đại diện cho những tiếng nói của cộng đồng thiểu số. Riot đặt niềm tin vào tôi và đội ngũ của tôi để tạo ra nội dung tuyệt vời và sự tự do mà đội ngũ Tác Động Xã Hội Của Riot mang lại cho chúng tôi đã phản ánh rất rõ sự tin tưởng đó.”*

[Eve Crevoshay](#)

[Giám Đốc Điều Hành, Take This](#)

## Pride

Tại Riot, Pride là một sự kiện tôn vinh diễn ra cả trong lẫn ngoài trò chơi. Trong 5 năm qua, các đội ngũ trò chơi đã tạo ra những vật phẩm trang trí Pride miễn phí 100% để người chơi thể hiện bản sắc của mình trong khi chơi. Hiện có 58 vật phẩm trang trí độc đáo để tôn vinh các bản sắc LGBTQ+.

Bên ngoài trò chơi, [các Rioter đã tôn vinh Pride trên khắp thế giới](#). Ở Los Angeles, các Rioter đã tổ chức ăn mừng trên đường phố LA, trong khi ở châu Á, một số văn phòng của chúng tôi được trang trí cầu vồng cho các sự kiện diễn ra trong suốt tháng. Rioter ở Brazil đã tổ chức các giải đấu dành cho người chơi LGBTQ+ và ở Châu Âu, Rioter đã tổ chức một cuộc tuần hành Pride trực tuyến để quyên góp tiền cho ILGA-Europe, một nhóm vận động ở Châu Âu thúc đẩy lợi ích của cộng đồng này.







# Sự Tin Cậy Và An Toàn

Khi nói đến sự tin cậy và an toàn, chính sách của chúng tôi là làm theo và thiết lập các phương pháp hay nhất trong ngành để làm cho không gian trực tuyến trở nên an toàn, bảo mật và tốt đẹp hơn cho tất cả những người tương tác với trò chơi của chúng tôi.

Mọi người chơi trên toàn cầu đều nhận được cùng một tiêu chuẩn bảo vệ tối thiểu dựa trên các nguyên tắc mạnh mẽ trong Quy Định Chung Về Bảo Vệ Dữ Liệu của Liên Minh Châu Âu.



## Sự An Toàn Và Bảo Mật Trực Tuyến - hCaptcha

Chúng tôi biết rằng người chơi rất quan tâm đến tài khoản của họ và càng quan tâm hơn tới trải nghiệm chơi game của họ. Năm 2021, chúng tôi đã triển khai tính năng xác thực 2 yếu tố qua email để cung cấp cho người chơi thêm một lớp bảo vệ dành cho mọi nội dung trên tài khoản của họ. Năm 2022, chúng tôi đã triển khai hCaptcha trong quá trình đăng ký để giảm số lượng bot và tài khoản không chính chủ được tạo. Ngoài ra, hCaptcha cho phép chúng tôi bảo vệ các tài khoản hiện có khỏi bị xâm phạm thông qua các hoạt động đăng nhập ép buộc.

Bot và tài khoản không chính chủ thường làm phương hại tính công bằng trong cạnh tranh và trải nghiệm chơi game nói chung của người chơi. Chúng cũng có thể gây rủi ro về bảo mật và quyền riêng tư vì những kẻ xấu thường sử dụng chúng để tấn công người chơi hoặc hệ thống trò chơi của chúng tôi nhằm giành được quyền truy cập và lợi thế trái phép.

## Lưu Giữ Dữ Liệu Trong Thời Hạn Cần Thiết

Đôi khi, mọi người AFK và không bao giờ quay lại. Chúng tôi cam kết sẽ chỉ lưu giữ dữ liệu trong thời gian cần thiết để cải thiện trải nghiệm chơi game của bạn, và nếu bạn không cần tài khoản của mình nữa, chúng tôi sẽ không lưu giữ thông tin của bạn.

Năm [2022](#), chúng tôi đã thông báo về việc sẽ bắt đầu xóa bỏ các tài khoản không đăng nhập trong khoảng thời gian dài và ít tham gia vào trò chơi. Ví dụ: những tài khoản này chưa từng mua vật phẩm, ít chơi hoặc chưa mở khóa nhiều nội dung. Việc tài khoản ít hoạt động cho thấy rõ rằng trò chơi và trải nghiệm chúng tôi mang lại không khiến họ hứng thú nữa. Chúng tôi muốn tôn trọng quyết định và quyền riêng tư của họ bằng việc xóa bỏ các dữ liệu này. Tuy vậy, rào cản để khôi phục tài khoản không hoạt động là rất ít và chúng tôi hoan nghênh những người chơi này quay lại bất cứ lúc nào.

## Quyền Được Biết

Bạn có quyền được biết những thông tin chúng tôi thu thập về bạn. Điều này có vẻ khá hiển nhiên nhưng các công ty thường sẽ che giấu dữ liệu của bạn sau làn sương mù của họ. Không giống như trong VALORANT, bạn có thể xem dữ liệu của mình bất cứ khi nào bạn muốn. Vì vậy, nếu bạn muốn biết chúng tôi thu thập những thông tin gì về bạn, đừng ngần ngại hỏi nhé.

Trong năm 2022, chúng tôi đã hoàn thành hơn 292.000 yêu cầu truy vấn dữ liệu từ người chơi – cao hơn con số 200.000 của năm ngoái. Dù đây chỉ là chức năng bắt buộc ở một số khu vực, nhưng chúng tôi đã cung cấp chức năng này cho mọi người chơi trên toàn thế giới. Đa số các dữ liệu chúng tôi thu thập đều chỉ liên quan tới thông số của người chơi và dữ liệu này luôn có sẵn mọi lúc trong client trò chơi.





# Cải Thiện Tương Tác Số Thông Qua Thúc Đẩy Người Chơi

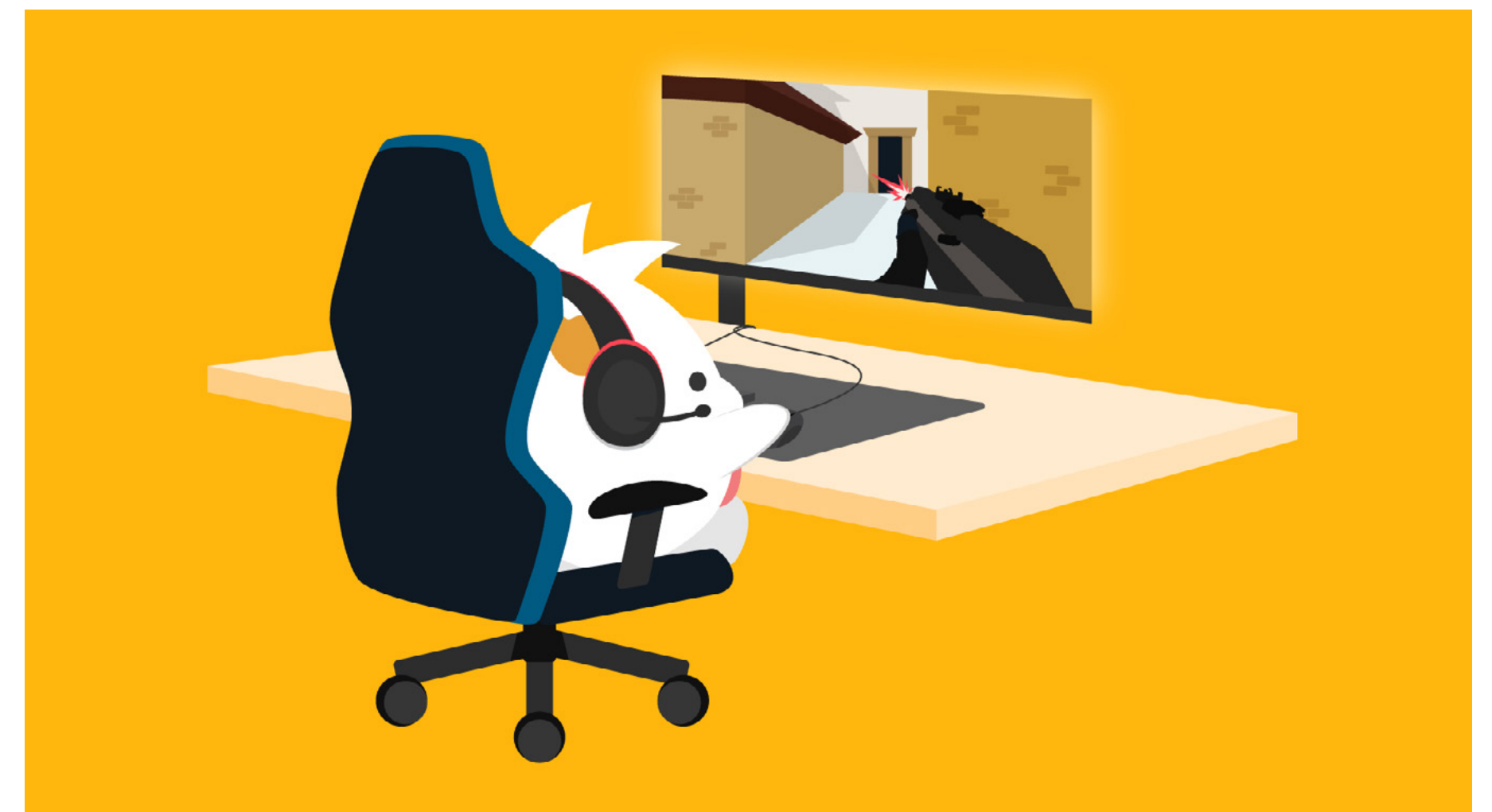
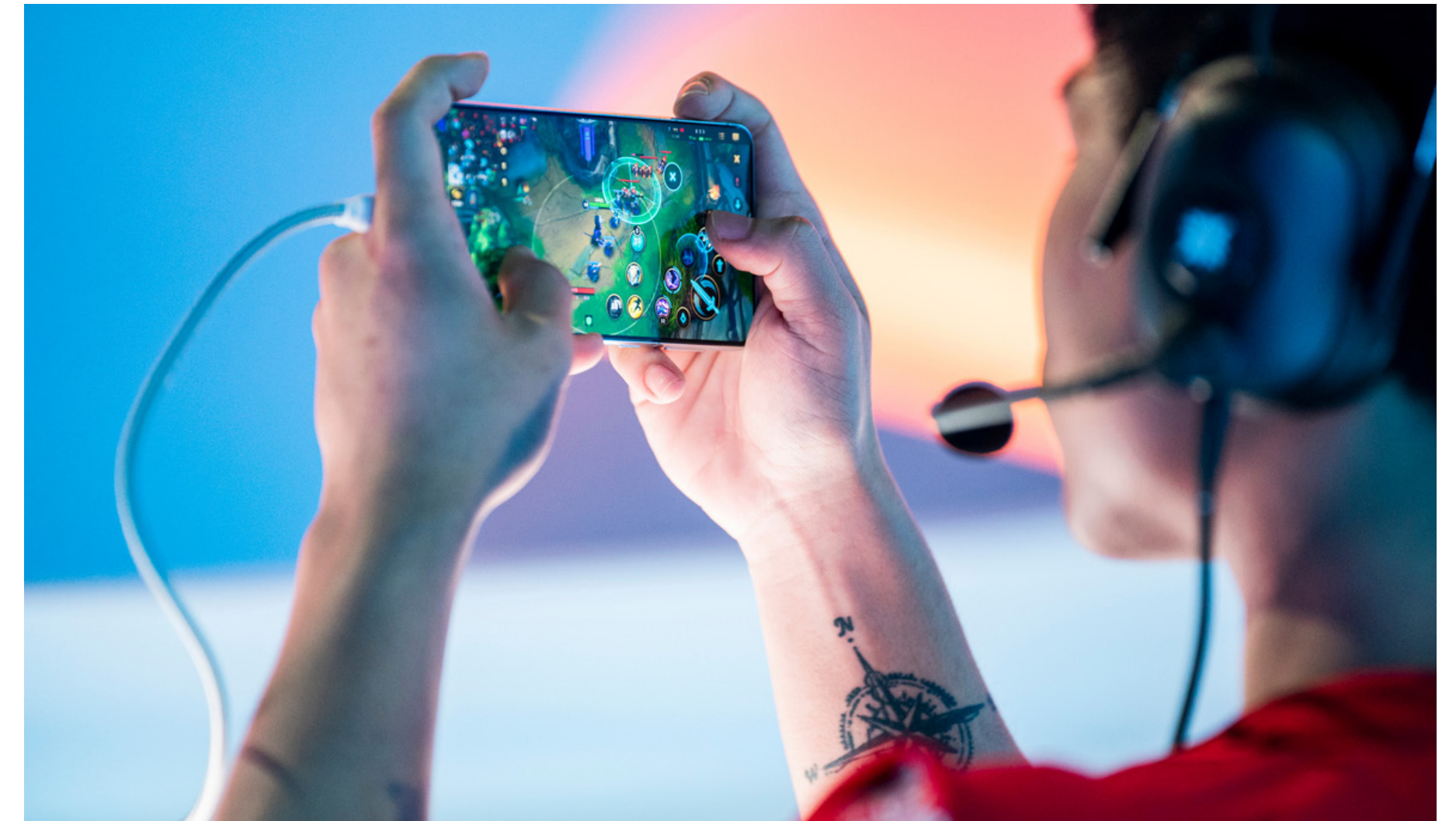
[Thúc đẩy người chơi](#) xoay quanh việc cải thiện các cấu trúc xã hội của trò chơi và cộng đồng trực tuyến. Đó là một trong những thử thách khó khăn nhất mà không chỉ Riot mà toàn bộ ngành công nghiệp game phải đối mặt. Chúng tôi biết những bất cập còn tồn tại. Không chỉ xem clip hay lắng nghe người chơi nói về lỗi hành xử trong game, mà chúng tôi còn đã tự trải nghiệm những bất cập đó khi tham gia hàng chờ. Vậy chúng tôi sẽ làm gì để khắc phục điều đó?

Năm 2022, chúng tôi đã hợp tác với [Ubisoft](#) để mở rộng các khả năng máy học của chúng tôi. Trong các tựa game của chúng tôi, máy học và các hệ thống tự động phức tạp đóng vai trò quan trọng trong việc tạo ra các cộng đồng tốt hơn dựa trên quy mô mà chúng tôi đang vận hành. Bằng cách kết hợp tập dữ liệu của chúng tôi với Ubisoft, chúng tôi đang đẩy nhanh tốc độ máy móc có thể phát hiện và xử lý ngôn ngữ gây rối.

Hiện tại, công nghệ máy học chủ yếu tác động đến nội dung giao tiếp bằng văn bản nhưng vào năm 2022, chúng tôi đã ra mắt chương trình thử nghiệm đánh giá thoại tự động. Chúng tôi đang tích cực theo dõi kết quả thử nghiệm để kiểm duyệt nội dung trò chuyện thoại tốt hơn trong trò chơi và sẽ triển khai các tính năng này vào năm 2023.



Các tính năng tự động này đang bắt đầu phát huy hiệu quả. **Tổng số tổ cáo chúng tôi nhận được đã giảm từ 2,9 tỷ vào năm 2021 xuống còn 2,4 tỷ vào năm 2022**, có nghĩa là hệ thống phát hiện tự động đang phát hiện ra nhiều ngôn từ gây hại hoặc hoạt động chơi gian lận hơn trước khi chúng kịp tác động đến lối chơi và kích hoạt tổ cáo hành vi.







Chúng tôi tự hào về những gì mình và người chơi đã đạt được trong năm 2022, nhưng giống như Viktor, **chúng tôi phải không ngừng thúc đẩy bản thân phát triển** để là động lực cho ngành game hôm nay và mai sau.



Khi hướng tới thế hệ các nhà phát triển trò chơi, những bộ óc sáng tạo và các Rioter kế cận, chúng tôi đặt mục tiêu mở ra nhiều cơ hội hơn cho các cộng đồng chưa được quan tâm đúng mức, cũng như giúp ngành công nghiệp game trở thành một nơi công bằng và an toàn cho mọi người. Chúng tôi muốn góp phần giúp các thế hệ tương lai biết rằng luôn có chỗ dành cho họ trong ngành game cả trực tuyến lẫn ngoại tuyến.







# Trung Tâm Công Nghệ Và Khởi Nghiệp SoLa

Vào tháng 8, [Trung Tâm Công Nghệ và Khởi Nghiệp SoLa Do Riot Games Tài Trợ](#) đã tổ chức khai trương. Đây là nơi cung cấp miễn phí chương trình giảng dạy công nghệ cho cộng đồng tại khu vực phía Nam của Los Angeles.

Được tài trợ một phần từ khoản quyên góp 2,25 triệu Đô-la Mỹ của Riot, trung tâm rộng hơn 1.200 mét vuông này có đấu trường thể thao điện tử, phòng thí nghiệm robot học, kính VR và phòng thu âm nhạc. Hằng năm, hơn 1.000 học viên sẽ được tiếp xúc với lập trình cùng các cơ hội khám phá nghề nghiệp trong lĩnh vực esports, hoạt hình, thiết kế đồ họa, lập trình và sáng tạo nội dung số - tất cả đều miễn phí.

Mục đích của trung tâm là truyền cảm hứng và bồi dưỡng thế hệ người da màu tiếp theo trở thành các nhà phát triển trò chơi, tuyển thủ thể thao điện tử, chuyên gia công nghệ, nhà lãnh đạo và doanh nhân.



*Riot Games là đối tác phù hợp với sứ mệnh mà bất kỳ tổ chức phi lợi nhuận nào cũng mơ ước. Không có sự hướng dẫn kỹ thuật, sự hợp tác và hỗ trợ của họ, Trung Tâm Công Nghệ Và Khởi Nghiệp SoLa đã không thể thành lập. Ban lãnh đạo và nhân viên của Riot đã thực sự tham gia cùng chúng tôi trong hành trình này để đào tạo và truyền cảm hứng cho một thế hệ lãnh đạo và chuyên gia công nghệ và giải trí mới là người da màu đến từ phía Nam LA. Thay mặt cho SoLa I CAN Foundation, hàng trăm học viên và gia đình của chúng tôi, xin cảm ơn Riot!"*

**Daniel Rosove**

Giám Đốc Hợp Tác Tác Động, Sola Impact







# Đầu Tư Vào Cộng Đồng

## VALORANT Champions Tour (VCT) Game Changers

Giải Vô Địch Toàn Cầu Game Changers VCT 2022 đầu tiên đã trở thành giải đấu VALORANT dành cho nữ được xem nhiều nhất và là sự kiện thể thao điện tử dành riêng cho nữ được xem nhiều thứ hai từ trước đến nay. Ra mắt vào năm 2021, sáng kiến Game Changers được thành lập nhằm mang tới các cơ hội mới và tạo ra con đường tiếp cận cho phụ nữ muốn tham gia vào VALORANT Esports qua hàng loạt các sự kiện cộng đồng và giải đấu đỉnh cao. Năm 2022 đánh dấu năm đầu tiên các đội tuyển xuất sắc nhất khắp mọi khu vực quy tụ về một nơi để tranh tài và trở thành đội đầu tiên nâng cao chiếc cúp vô địch VCT Game Changers.

## Chương Trình Hòa Nhập Esports

Chương Trình Hòa Nhập Esports của Riot, hợp tác với Gaming 'Cxmmunity' Co., là một chương trình giáo dục toàn diện về lĩnh vực thể thao điện tử diễn ra tại Hoa Kỳ dành cho những học sinh, sinh viên thuộc nhóm thiểu số. Thể thao điện tử thường là một lĩnh vực cụ thể mà học sinh, sinh viên muốn theo đuổi ngay từ khi còn nhỏ. Với mục tiêu đó, chương trình giới thiệu nhiều vai trò khác nhau trong lĩnh vực thể thao điện tử, từ sản xuất sự kiện, phát triển kinh doanh cho tới truyền thông.

Khi làm việc trực tiếp với các HBCU, chương trình này có thể đa dạng hóa nhóm ứng viên quan tâm đến thể thao điện tử và cung cấp nội dung giáo dục thiết yếu cho thể hệ nhân tài tiếp theo của lĩnh vực thể thao điện tử. Trong năm đầu tiên của chương trình, chúng tôi đã hợp tác độc quyền với Johnson C. Smith University (JCSU). Năm 2022, chúng tôi đã mở rộng thêm chương trình này cho cộng đồng các HBCU, tiếp nhận sinh viên từ Howard University, Oakwood University, Southern University A&M, Morehouse College, North Carolina Central University, JCSU, và Hampton University.

## Hội Nghị Ngành Công Nghiệp Game DEI

Riot đã hợp tác với Hiệp Hội Phần Mềm Giải Trí (ESA) để giúp họ tổ chức Hội Nghị DEI toàn ngành đầu tiên tại khuôn viên của Riot tại LA. Hội nghị kéo dài 2 ngày này đã quy tụ các nhà lãnh đạo ngành ở Hoa Kỳ cho việc hợp tác và lên ý tưởng về các cách giải quyết những thách thức cấp bách nhất hiện nay trong DEI. ESA đã tạo ra một không gian cho phép các nhà lãnh đạo chia sẻ những kinh nghiệm thực tiễn, học hỏi lẫn nhau, tạo ra các bước khả thi để củng cố tổ chức của họ và thực hiện những bước đi tích cực để tạo ra tác động lâu dài trong ngành game.

## Thử Thách Sáng Tạo IDEO Mở Rộng

Chúng tôi đã hợp tác với [IDEO](#), [Joan Ganz Cooney Center](#) và Fair Play Alliance (FPA) để tổ chức Thử Thách Thiết Kế Sáng Tạo Mở Rộng, trong đó mời người tham gia gửi các quan điểm và ý tưởng mới nhằm mục đích tạo ra không gian kỹ thuật số lành mạnh và hòa hợp, nơi chúng ta có thể tự tin là chính mình. Thử thách này lấy cảm hứng từ dự án FPA đang thực hiện xung quanh công việc thiết kế cho [Digital Thriving](#) trong không gian trò chơi trực tuyến. Tổng cộng, thử thách đã nhận được 179 đề xuất ý tưởng từ 40 quốc gia với [10 đề xuất hay nhất](#) nhận được các khoản tài trợ từ 5.000 đến 50.000 Đô-la Mỹ để giúp thực hiện hóa ý tưởng của họ.

## TIÊU ĐIỂM TÁC ĐỘNG XÃ HỘI

→ Người chơi đã quyên góp **15,6 triệu Đô-la Mỹ** cho Quỹ Tác Động Xã Hội năm 2022.

→ Tại Hoa Kỳ, gần 2.000 Rioter đã quyên góp hơn **331.000 Đô-la Mỹ**. Riot đã quyên góp thêm cùng thông qua chương trình ủng hộ tương ứng để nâng tổng số tiền lên hơn **694.000 Đô-la Mỹ**.

→ Rioters đã quyên góp được hơn **64.000 Đô-la Mỹ** cho People Concern thông qua sự kiện Bán Bánh Từ Thiện và Bán Đồ Lưu Niệm thường niên của chúng tôi.

→ **60 sinh viên** đã tham gia Chương Trình Thực Tập Hè Cho Nữ Lập Trình Viên.





## Quyên Góp Công Nghệ

Công nghệ liên tục thay đổi với tốc độ chóng mặt. Trong nỗ lực góp phần rút ngắn khoảng cách kỹ thuật số, bộ phận CNTT của Riot tặng trang thiết bị tốt nhất cho các sinh viên có nhu cầu sử dụng. Năm 2022, chúng tôi đã phân phối tổng cộng 694 máy bao gồm MacBook Pro, iMac, máy tính xách tay, máy tính để bàn cho 3 trường trung học và 9 tổ chức phi lợi nhuận đang nỗ lực cung cấp khả năng tiếp cận tốt hơn tới công nghệ và phương pháp giáo dục STEAM cho các cộng đồng thiếu thốn tài nguyên trên cả nước.



*Công nghệ do Riot Games cung cấp là vô giá đối với các học sinh tại USC Hybrid High. Hoạt động quyên góp MacBook Pro của Riot đã tiếp sức cho các dự án như 'Luận Văn Cao Cấp Sáng Tạo' của chúng tôi, bao gồm bản mô tả của một sinh viên về khu nhà của em ấy ở Leimert Park và dự án của một sinh viên khác về tính đại diện của Mỹ La-tinh trong ngành công nghiệp trò chơi điện tử."*

**Sarah Batizy, Trợ Lý Hiệu Trưởng Đời Sống Sinh Viên USC Hybrid High College Prep**

## Khoản Hỗ Trợ Công Bằng Chung Tộc

Bắt đầu từ năm 2020, Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games đã bắt đầu chương trình Hỗ Trợ Công Bằng Chung Tộc như một phần trong cam kết của Riot giúp thúc đẩy sự bình đẳng chủng tộc ở Hoa Kỳ. Các tổ chức từng được nhận các khoản trợ cấp này bao gồm ACLU Foundation, Innocence Project, ColorStack và Gameheads.

Khoản trợ cấp 200.000 Đô-la Mỹ năm nay đã được trao cho Recidiviz, một tổ chức phi lợi nhuận chuyên giải quyết vấn đề tư pháp hình sự và xã hội thông qua một nhóm các nhà công nghệ. Họ cung cấp dữ liệu tốt hơn cho những người ra quyết định nhằm thúc đẩy kết quả tư pháp hình sự công bằng hơn. Những bên được trợ cấp của chúng tôi cũng nhận được hỗ trợ từ Riot trong suốt cả năm, từ việc Riot Noir quyên góp thời gian, đội ngũ CNTT quyên góp máy tính xách tay, cho tới đội ngũ Esports Toàn Cầu quyên góp vé tham dự Chung Kết Thế Giới Liên Minh Huyền Thoại.



*Riot Games là một trong những đối tác quý giá nhất của chúng tôi kể từ khi bắt đầu hợp tác vào năm 2021. Nhờ những đóng góp của họ, đặc biệt là từ Riot Noir, vào năm 2022, chúng tôi đã có thể mở rộng đội ngũ của mình bằng cách thuê Quản Lý Cộng Đồng và Quản Lý Marketing & Truyền Thông. Nhờ đó, chúng tôi đã có thể tăng cường sự hỗ trợ cho các hội viên của mình và quảng cáo rộng rãi về những việc làm tốt của chúng tôi, qua đó giúp chúng tôi tăng số hội viên lên hơn 2.000 vào năm 2022. Chúng tôi rất biết ơn vì tác động của Riot Games đối với sứ mệnh của chúng tôi và mong rằng hai bên sẽ tiếp tục mối quan hệ hợp tác này."*

**Jehron Petty**  
Người Sáng Lập & CEO, ColorStack

## Người Sáng Lập Thuộc Nhóm Thiếu Số

Năm 2020, Riot đã tạo ra [Chương Trình Người Sáng Lập Thuộc Nhóm Thiếu Số](#) để đầu tư vào các chương trình khởi nghiệp từ những người sáng lập thuộc nhóm thiểu số trong cộng đồng game. Ban đầu, chúng tôi đã cam kết đầu tư 10 triệu Đô-la Mỹ khi mới bắt đầu chương trình và vào năm 2022, chúng tôi cam kết duy trì URF như một phần trong danh mục đầu tư của chúng tôi trên toàn Riot. Hiện tại, chúng tôi có một danh sách gồm 15 studio trò chơi đang làm việc chăm chỉ để tạo ra vô số cuộc phiêu lưu và trải nghiệm.

### CÁC CÔNG TY ĐƯỢC ĐẦU TƯ NĂM 2022:

- [Everlight](#)
- [Incredible Dream](#)
- [NuChallenger](#)
- [UMA](#)
- [Wicked Saints Studios](#)
- [Last Gameboard](#) (tái đầu tư)
- [The MIX Games](#) (tái đầu tư)
- [Twin Drums](#) (tái đầu tư)





# Tính Bền Vững

Chúng tôi cam kết tìm hiểu rõ hơn và giảm lượng khí thải carbon trong các hoạt động vận hành và chuỗi cung ứng của chúng tôi trên khắp thế giới. Khi chúng tôi tạo cơ hội để người chơi phân phát tiền từ Quỹ Tác Động Xã Hội Của Riot Games cho những mục đích xã hội họ quan tâm, nhiều người chơi đã bầu chọn cho các tổ chức chuyên về giảm nhẹ hậu quả của biến đổi khí hậu như Tổ Chức Động Vật Hoang Dã Thế Giới, Dự Án Borneo, Rainforest Rescue và Cultiva. Trong số 6,2 triệu Đô-la Mỹ được phân bổ cho chiến dịch Bầu Chọn Tổ Chức Từ Thiện 2022, khoảng 1,5 triệu USD đã được chuyển đến các tổ chức chống biến đổi khí hậu do người chơi lựa chọn.

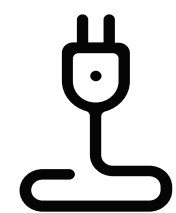
Năm 2022, chúng tôi đã dành thời gian tiến hành nghiên cứu chuyên sâu và tính toán Kiểm Đếm Phát Thải Khí Nhà Kính (KNK) đầu tiên của mình bằng cách sử dụng dữ liệu cơ sở từ năm 2021. Bản kiểm báo này sẽ giúp chúng tôi hiểu lượng phát thải trong Phạm Vi 1-3 của chúng tôi là gì, chúng đến từ đâu và cách chúng tôi có thể giảm thiểu lượng khí thải và từ đó đưa ra quyết định đúng đắn nhất cho con đường phía trước. Sau đây là kết quả:

## Thông tin cơ bản về KNK?

Khí thải bao gồm Carbon Dioxide (CO<sub>2</sub>) và một loạt các khí khác, một số trong đó có tác động lớn và lâu dài đến khí hậu. Giao Thức GHG thiết lập một khuôn khổ đo đạc và báo cáo toàn cầu toàn diện được chuẩn hóa cho các công ty thuộc khu vực tư nhân và công cộng.



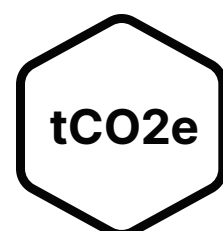
**PHÁT THẢI PHẠM VI 1** là phát thải trực tiếp từ nhiên liệu hoặc chất làm lạnh tại nguồn được sử dụng tại bất kỳ nơi làm việc hoặc trung tâm dữ liệu nào thuộc sở hữu hoặc được thuê. **1.735 tCO<sub>2</sub>e**



**PHÁT THẢI PHẠM VI 2** là năng lượng được mua (thường là điện) từ nguồn bên ngoài để cung cấp năng lượng cho bất kỳ nơi làm việc hoặc trung tâm dữ liệu nào do công ty sở hữu hoặc thuê. **6.907 tCO<sub>2</sub>e**

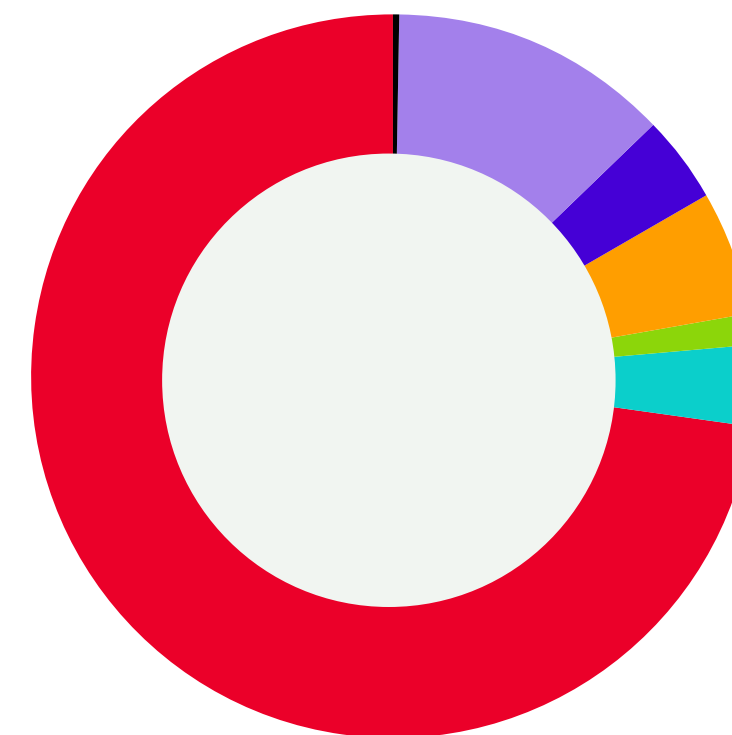


**PHÁT THẢI PHẠM VI 3** là lượng phát thải thượng lưu và hạ lưu. Về cơ bản, đây là tất cả lượng phát thải gián tiếp có liên quan đến hoạt động của công ty, chẳng hạn như hàng hóa và dịch vụ được mua, đi công tác và sử dụng đám mây công cộng. **92.369 tCO<sub>2</sub>e**



**TỔNG LƯỢNG PHÁT THẢI KNK NĂM 2021**  
**= 101.011 tCO<sub>2</sub>e**

Vì Phạm Vi 3 chiếm phần lớn nhất trong lượng khí thải carbon của chúng tôi, chúng tôi đã chia nhỏ những danh mục cụ thể thuộc Phạm vi 3.



## LƯỢNG PHÁT THẢI PHẠM VI 3 THEO DANH MỤC

14 - Chuỗi Nhượng Quyền   0,4%
8 - Tài Sản Cho Thuê Thượng Lưu   12,4%
7 - Nhân Viên Đi Lại   4,0%
6 - Đi Công Tác   5,3%
3 - Hoạt Động Liên Quan Đến Nhiên Liệu & Năng Lượng   1,5%
2 - Tư Liệu Sản Xuất   3,5%
1 - Hàng Hóa & Dịch Vụ Được Mua   72,3%

## Những kế hoạch tiếp theo

Giờ đây, khi đã thiết lập số liệu cơ sở cho lượng phát thải khí nhà kính, chúng tôi đang bắt đầu đặt mục tiêu giảm phát thải và xác định các biện pháp cụ thể mà Riot có thể thực hiện để đạt được các mục tiêu đó. Chúng tôi vẫn đang trong quá trình đánh giá các mục tiêu bền vững của mình và cần thêm thời gian để điều chỉnh phương pháp vận hành cũng như các mối quan hệ trong chuỗi cung ứng của mình. Chúng tôi biết rằng sự tiến triển không phải lúc nào cũng được suôn sẻ, nhưng chúng tôi cam kết báo cáo dữ liệu này và tiến độ của chúng tôi qua từng năm.





# Xuyên suốt báo cáo này và xuyên suốt cả lịch sử của Riot, mục tiêu luôn là **đảm bảo sự công bằng cho người chơi.**



Câu khẩu hiệu này là cơ sở cho mọi quyết định mà chúng tôi đưa ra với tư cách là một công ty và giúp hướng chúng tôi đến một tương lai tốt đẹp hơn trong lĩnh vực game nói chung. Và chúng tôi may mắn khi không phải làm điều này một mình. Bằng cách hợp tác với các đối tác có cùng mục tiêu với chúng tôi và giúp chúng tôi tạo ra ảnh hưởng trên toàn thế giới, Riot có thể tạo điều kiện để người chơi dành thời gian và tiền bạc cho những mục đích cần thiết nhất.

Nếu bạn đã đọc đến đây, thì bạn cũng thấy rõ được rằng tất cả đều là nhờ có người chơi. Chúng tôi sẽ không thể tạo điều kiện cho hoạt động cứu trợ trong các cuộc khủng hoảng, quyên góp thêm cho các tổ chức từ thiện trên khắp thế giới hay nỗ lực hết mình trong công việc mỗi ngày nếu không có hàng triệu người trên thế giới dành thời gian để đi tham quan khu rừng, thiết lập đặt spike tại khu B, chơi nguyên bộ bài Demacia trong HTR, và xài vàng để nâng tướng chủ lực lên 3 sao.

**Xin chân thành cảm ơn những người chơi của chúng tôi.** Công ty Riot là dành cho bạn. Tất cả công việc chúng tôi làm ở đây đều nhằm mục đích tạo ra một Riot hòa hợp, bền vững và hướng thiện hơn. Điều đó thúc đẩy chúng tôi tạo ra những trò chơi hay hơn để có thể tạo ra tác động lớn hơn đến thế giới hiện tại và cho các thế hệ mai sau.





## ĐỘI TÁC DOANH NGHIỆP

[9 Dots](#)

[Academy of Interactive Arts & Sciences Foundation](#)

[Active Minds](#)

[Black Girl Gamers](#)

[C-Squad Foundation](#)

[Catalyser](#)

[CHOC Walk](#)

[Chicago Parks District](#)

[City Year Los Angeles](#)

[Code Coven](#)

[ColorStack](#)

[Crisis Text Line](#)

[Cybergrants](#)

[Doctors Without Borders](#)

[Eden Reforestation Project](#)

[Foyle Search and Rescue](#)

[Gameheads](#)

[Gaming Cxmmunity Co](#)

[Games for Change](#)

[Girls Who Code](#)

[GlobalGiving](#)

[Hidden Genius Project](#)

[Human I-T](#)

[Humanitarian OpenStreetMap](#)

[ImpactAssets](#)

[Intentional Sports](#)

[International Medical Corps](#)

[I Play Games!](#)

[Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop](#)

[LA Food Bank](#)

[Latinx in Gaming](#)

[OpenIDEO](#)

[Polish Red Cross](#)

[Press Start Academy](#)

[Public Good Projects](#)

[Reboot Representation](#)

[Recidiviz](#)

[SoLa I CAN Foundation](#)

[State Farm](#)

[Take This](#)

[Teens Exploring Technology](#)

[Tec Leimert](#)

[The People Concern](#)

[Valence](#)

[Youth Guidance](#)





# BÁO CÁO TÁC ĐỘNG THƯỜNG NIÊN 2022

RIOT GAMES

