RIOT GAMES

รายงานผลกระทบต่อสังคมในปี 2021

ทบทวนผลกระทบต่อสังคมประจำปี

หาก 2020 คือปีแห่งความท้าทายที่ไม่คาดคิดและวิกฤตระดับโลก เช่นนั้นปี 2021 ก็คือปีแห่งการฟื้นฟูสู่สภาวะปกติ

กลุ่มธุรกิจ รัฐบาลของแต่ละประเทศ องค์กรไม่แสวงผลกำไร และกลุ่มชุมชนต่าง ๆ ได้ร่วมมือกันเพื่อช่วยเหลือผู้ที่ได้รับผลกระทบอย่างหนักจากการระบาดใหญ่ทั่วโลก การถดถอยทางเศรษฐกิจ ความไม่มั่นคงทางโภชนาการ ความไม่ยุติธรรมต่อเชื้อชาติ และอื่น ๆ อีกมากมาย ภายใน Riot Games พวกเรานั้นได้มีโอกาสรับรู้ทั้งภายในบริษัทเองไปจนถึงผ่านผู้เล่นของเรา ว่าการรวมตัวกันของความหลงใหลและจุดมุ่งหมายนั้นสามารถขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงได้มากขนาดไหน และความสำคัญของสิ่งนั้นก็คงไม่มีจังหวะไหนจะเหมาะสมไปกว่าตอนนี้อีกแล้ว

ปณิธานของเราในการเป็นบริษัทเกมที่มุ่งเน้นไปที่ผู้เล่นมากที่สุดในโลกนั้นขยายไปไกลเกินกว่าตัวผลิตภัณฑ์ เมื่อเราคิดถึงผลกระทบทางสังคม เราจะคิดถึงผู้เล่นของเราและวิธีที่จะผนวกรวมผู้เล่นกว่า 180 ล้านคนเข้ามาร่วมกันสร้างผลลัพธ์ที่ส่งผลได้จริงและยั่งยืน การระดมพลชุมชนและแพลตฟอร์มต่าง ๆ ของเราเข้าด้วยกันจะช่วยสร้างผลกระทบที่ไปได้ไกลเกินกว่าภายในออฟฟิศหรือพื้นที่ทางดิจิทัลของเรา

ในปีที่ผ่านมา เราได้ใช้โอกาสนี้ในการส่งเสริมให้ผู้เล่นทุกคนได้กลายเป็นเหล่าองครักษ์ในชีวิตจริงผ่านสนามหลังบ้านของพวกเขาเองจากทั่วโลก ในแคมเปญ Sentinels of Light ของเรา นอกจากนั้นเรายังได้จับมือร่วมกับทำเนียบขาวในการช่วยกระจายข่าวสารเกี่ยวกับวัคซีน COVID-19 ในช่วงการระบาดที่ผ่านมา และพนักงานของ Riot ทั่วโลกก็ได้อาสาเข้าไปช่วยเหลือองค์กรท้องถิ่นต่าง ๆ ผ่านกว่า 18 สำนักงานทั่วโลกของเราสมกับจิตวิญญาณของ Riot

ในรายงานผลกระทบทางสังคมในปีนี้ เราจะเพิ่มจุดที่เราจะโฟกัสเข้าไปใหม่สองจุด โดยหลังจากนี้สองจุดนี้จะอยู่ในรายงานของเราต่อไปในอนาคต: ความยั่งยืนทางสภาพแวดล้อม และความเป็นส่วนตัวและการรักษาความปลอดภัยทางข้อมูล หัวข้อเหล่านี้เป็นตัวแทนของปัญหาใหญ่ที่อุตสาหกรรมและโลกของเรากำลังเผชิญอยู่ในขณะนี้ ดังนั้นเราจะเพิ่มความโปร่งใส รวมทั้งคอยอัปเดตความก้าวหน้าในการจัดการปัญหาเหล่านี้ไปในระหว่างการลงมือปฏิบัติเช่นกัน

เรามีความมุ่งมั่นที่จะสร้างการเปลี่ยนแปลงด้วยวิธีที่ส่งผลอย่างยั่งยืนต่อชีวิตของผู้เล่นและภูมิภาคที่เราให้บริการ ในขณะที่เราเติบโตต่อไป รวมถึงการได้รับฟังและเรียนรู้ต่อไปในอนาคต Riot ก็จะยังคงแน่วแน่ในการนำพามาซึ่งความสร้างสรรค์และทรัพยากรใหม่ ๆ แก่การดำเนินงานด้านสังคมของเรา เรายังคงตั้งเป้าที่จะสร้างผลกระทบในแนวทางที่น่าเชื่อถือและสอดคล้องกับสิ่งที่เราอยากจะเป็นต่อผู้เล่นและพนักงานของ Riot ให้ได้มากที่สุด รวมถึงการเป็นแรงผลักดันการเปลี่ยนแปลงด้านบวกและการเติบโตในระดับโลกอยู่เสมอเช่นเดียวกัน

Dylan Jadeja ประธานบริษัท

ไฮไลท์ประจำปี 2021

- Riot ได้ทำการจัดการระดมทุนในเกมครั้งใหญ่ที่สุดที่เคยมีมาในจักรวาล League of Legends ที่มีชื่อว่า Sentinels of Light โดยผู้เล่นได้ช่วยกันระดมทุนกว่า 5.8 ล้านดอลลาร์สหรัฐให้กับกองทุนเพื่อสังคมของ Riot รวมถึงมอบเงินบริจาคกว่า 10,000 ดอลลาร์สหรัฐให้กับองค์กรไม่แสวงผลกำไร 30 องค์กรในกว่า 18 ประเทศที่ได้รับการเสนอชื่อจากผู้เล่น
- VALORANT ทำการจัดการระดมทุนในเกมเป็นครั้งแรกและรวบรวมเงินได้กว่า 5.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐผ่านการซื้อชุดบันเดิล Give Back
- Riot ได้รับรางวัล Golden Halo Award เป็นครั้งที่สองจากการระดมทุนภายในเกมผ่านการซื้อ Dawnbringer Karma ในปีที่แล้ว
- ได้ทำงานร่วมกับทำเนียบขาวและกระทรวงสาธารณสุขของสหรัฐฯ ในการโปรโมตการรับรู้ข่าวสารเรื่องวัคซีนโดยการสร้างโฆษณาฉายระหว่างการถ่ายทอดสดอีสปอร์ตของเรา ซึ่งมียอดผู้รับชมไม่ซ้ำกันสูงสุดถึง 1.5 ล้านคน
- Riot ได้ทำการบริจาคเงิน 5 แสนดอลลาร์สหรัฐในการช่วยยับยั้งการแพร่กระจายของ Covid-19 ในสหรัฐอเมริกา และยังช่วยจัดตั้งศูนย์ฉีดวัคซีนกว่า 30 แห่งในพื้นที่ที่ขาดการเข้าถึง
- เราได้ปล่อยข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการยืนยันตัวตนสองขั้นตอนที่ส่งผลให้ผู้เล่นกว่า 1.3 ล้านคนได้รับทักษะในความปลอดภัยทางดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น
- โปรแกรมเทียบยอดบริจาคกับพนักงานของ Riot ช่วยให้พนักงานของ Riot มีส่วนร่วมในการบริจาคเงินให้แก่องค์กรไม่แสวงผลกำไรกว่า 5 แสนดอลลาร์สหรัฐในตลอดปี
- 100% ของสำนักงานของ Riot ในทั่วโลกได้มีส่วนช่วยสนับสนุนชุมชนท้องถิ่นของพวกเขาในช่วงปีที่ผ่านมา

1.0
การระดมทุนเพื่อการกุศล

หากจะต้องหาคำที่จะแสดงถึงตัวตนของผู้เล่นทั้งหลายของเราได้ คำนั้นก็คงจะเป็น "ความหลงใหล" ความหลงใหลนี้ขยายไปไกลเกินกว่าตัวเกมและแผ่ขยายออกไปถึงชุมชนต่าง ๆ ทั่วทุกมุมโลก

ภายใน Riot เราได้ค้นหาวิถีทางที่จะส่งเสริมให้ผู้เล่นมอบสิ่งตอบแทนให้กับภาคส่วนที่พวกเขาใส่ใจอย่างลึกซึ้งและสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ยิ่งใหญ่ขึ้นในส่วนที่พวกเขามีส่วนเกี่ยวข้อง และเรายังรับฟังและคอยพึ่งพาจากสิ่งที่เหล่าผู้เล่นบอกกับเราในส่วนของภาคส่วนที่สำคัญที่สุดของพวกเขา ในปี 2021 ผู้เล่นใหม่จำนวนมากได้เข้ามาลองเล่นเกมของ Riot และได้มีโอกาสมาเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการระดมทุนเพื่อการกุศลภายในเกมและแคมเปญต่าง ๆ ที่สนับสนุนกองทุนเพื่อสังคมของ Riot Games

การระดมทุนเพื่อการกุศล Sentinels of Light

ตลอดช่วงฤดูร้อน เราได้จัดการระดมทุนในเกมครั้งใหญ่ที่สุดที่เคยมีมาในจักรวาล League of Legends ที่มีชื่อว่า Sentinels of Light โดยผู้เล่นได้ช่วยกันระดมทุน 5.8 ล้านดอลลาร์สหรัฐให้กับกองทุนเพื่อสังคม

Sentinels of Light เป็นอีเวนต์เรื่องราวที่นำพาแชมเปี้ยนต่าง ๆ จากทั่วทุกดินแดนของ League of Legends มาร่วมมือกันเพื่อต่อต้านการแผ่ขยายตัวของความมืดมิด เราได้มีผู้เล่นเกือบ 15 ล้านคนจากทั่วทุกมุมโลกมาเข้าร่วมกองกำลังแห่งแสงสว่างที่มีนามว่า Sentinels ด้วยการซื้อบันเดิลการกุศลที่ประกอบไปด้วย Sentinel Olaf แชมเปี้ยนนักรบคลั่งหนวดเฟิ้มแห่ง League of Legends และเข้าร่วมความท้าทายในเกมต่าง ๆ ของเราทั้ง Wild Rift, Legends of Runeterra และ Teamfight Tactics

ในโลกของรูนเทอร์รา Sentinel จะคอยปกปักษ์ผู้คนรอบข้างและถูกขนานนามว่าเป็น "ตัวขับเคลื่อนความดี" ในส่วนหนึ่งของแคมเปญ Sentinels of Light เราได้ขอให้เหล่าผู้เล่นเป็นตัวขับเคลื่อนความดีในชุมชนของพวกเขาและเสนอชื่อองค์กรการกุศลในดวงใจของพวกเขา เราได้มีผู้เล่นที่เข้าร่วมและเสนอชื่อองค์กรการกุศลในชุมชนท้องถิ่นของพวกเขามากกว่า 19,000 คน ในตอนท้าย เราได้เลือกองค์กร 30 องค์กรจากทั้ง 18 ประเทศใน 11 ภาคส่วนเพื่อมอบเงินสมทบทุนแก่ชุมชน 10,000 ดอลลาร์สหรัฐ

"มันเป็นสิ่งที่วิเศษมากที่ได้เห็นโครงการ Sentinels of Light ได้ผสมผสานเข้ากับผู้เล่นในระบบนิเวศของ Riot ได้อย่างลึกซึ้ง เราภูมิใจอย่างมากที่ได้สนับสนุนองค์กรการกุศลทั้ง 30 องค์กรที่ได้รับการเสนอชื่อขึ้นมาจากเหล่าผู้เล่นที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความหลงใหลของเรา"

Jimmy Hahn ผู้จัดการอาวุโสด้านผลกระทบทางสังคม

นี่คือรายชื่อทั้ง 30 องค์กรที่ได้รับเลือกและภาคส่วนที่พวกเขาดูแล:

América Solidaria Argentina (อาร์เจนตินา) - กำจัดความยากจน
APAE Brasil (บราซิล) - สุขภาพและการเป็นอยู่ที่ดี
Ape Action Africa (สหราชอาณาจักร/แคเมอรูน) - อนุรักษ์ชีวิตบนพื้นดิน
Asian American Success Inc. (สหรัฐอเมริกา) - การศึกษาที่มีคุณภาพ
BeLonG To (ไอร์แลนด์) - ความเสมอภาคทางเพศ
Blue Dragon Children's Foundation (เวียดนาม) - กำจัดความยากจน
Clean Up Australia (ออสเตรเลีย) - แก้ไขปัญหาสภาพอากาศ
Coalition for Rainforest Nations (เนเธอร์แลนด์) - แก้ไขปัญหาสภาพอากาศ
Cordem ABP (เม็กซิโก) - ความเสมอภาคทางเพศ
Fundación Aquí Nadie Se Rinde I.A.P (เม็กซิโก) - สุขภาพและการเป็นอยู่ที่ดี
Fundación Minga Valpo (ชิลี) - การศึกษาที่มีคุณภาพ
Fundación Superación Pobreza (ชิลี) - กำจัดความยากจน
Genesis Women's Shelter (สหรัฐอเมริกา) - ความเสมอภาคทางเพศ
Ingenium ABP (เม็กซิโก) - สุขภาพและการเป็นอยู่ที่ดี
Instituto Vovô Chiquinho (บราซิล) - การศึกษาที่มีคุณภาพ
LÖSEV Foundation for Children with Leukemia (ตุรกี) - สุขภาพและการเป็นอยู่ที่ดี
Maslow Project (สหรัฐอเมริกา) - กำจัดความยากจน
Metropolitan Organization to Counter Sexual Assault (สหรัฐอเมริกา) - ความเสมอภาคทางเพศ
Plan International Japan (ญี่ปุ่น) - การศึกษาที่มีคุณภาพ
Prairie State Legal Services (สหรัฐอเมริกา) - สันติสุข ความยุติธรรม และรากฐานที่หนักแน่น
Shatterproof (สหรัฐอเมริกา) - สุขภาพและการเป็นอยู่ที่ดี
Société Protectrice des Animaux (ฝรั่งเศส) - อนุรักษ์ชีวิตบนพื้นดิน
SPEAR Islington (สหราชอาณาจักร) - ลดความเหลื่อมล้ำ
Story Tapestries (สหรัฐอเมริกา) - การศึกษาที่มีคุณภาพ
The Nature Conservancy (สหรัฐอเมริกา) - แก้ไขปัญหาสภาพอากาศ
The Table Community Food Centre (แคนาดา) - กำจัดความหิวโหย
Verein für krebskranke Kinder Harz eV (เยอรมนี) - สุขภาพและการเป็นอยู่ที่ดี
WAI Wanaka (นิวซีแลนด์) - อนุรักษ์ชีวิตใต้น้ำ
WaterAid (สหรัฐอเมริกา) - การเข้าถึงน้ำสะอาดและสุขาภิบาลที่ดี
WWF Spain (สเปน) - อนุรักษ์ชีวิตบนพื้นดิน

บันเดิล Give Back ของ VALORANT

VALORANT เกมยิงปืนแนวกลยุทธ์ที่เน้นตัวละครของ Riot ได้เติบโตขึ้นมาอย่างมากจนมีผู้เล่นจากทั่วทุกมุมโลกมากถึง 14 ล้านคนต่อเดือน

ใน VALORANT ผู้เล่นสามารถปรับแต่งไอเทมในเกมด้วยสกินต่าง ๆ และในส่วนหนึ่งของการฉลองครบรอบหนึ่งปีของตัวเกม ผู้เล่นก็ได้รับเชิญให้ร่วมโหวตให้น่าสกินที่ผ่านมากลับมาสี่สกิน เมื่อเหล่าผู้เล่นได้เลือกสกินโปรดของพวกเขาออกมาแล้ว สกินต่าง ๆ เหล่านั้นจะถูกจับมารวมกันเป็นบันเดิลที่ผู้เล่นสามารถซื้อได้จากร้านค้าในเกม โดยที่ 50% ของรายได้จากสกินและ 100% ของรายได้จากของตกแต่ง จะส่งมอบให้กับกองทุนเพื่อสังคม

5.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

การระดมทุนทั้งหมดจากผู้เล่น VALORANT ที่ได้ซื้อบันเดิล Give Back ทำให้เราระดมทุนเพิ่มขึ้นมาได้อีก 5.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

Golden Halo Awards สำหรับ Dawnbringer Karma

ในปี 2020 ผู้เล่น League of Legends ได้รวมตัวกันเพื่อช่วยระดมทุน 6 ล้านดอลลาร์สหรัฐให้กับกองทุนเพื่อสังคมเพื่อสนับสนุนองค์กรไม่แสวงหากำไรทั้ง 46 องค์กรในทั่วทุกมุมโลก

เพื่อเป็นเกียรติให้กับกองทุนที่ผู้เล่นได้ช่วยระดมทุนในช่วงแคมเปญ Dawnbringer Karma ในปี 2021 Engage for Good องค์กรที่มุ่งเน้นในการผสมผสานภาคส่วนและการค้าได้มอบรางวัล Golden Halo ให้กับเราเป็นครั้งที่สอง ซึ่งเป็นรางวัลที่แสดงถึงความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรในระดับสูงสุด

Engage for Good มอบรางวัล Golden Halo Award เป็นครั้งที่สองให้แก่ Riot

2.0
กองทุนเพื่อสังคม

กองทุนเพื่อสังคมเป็นภาคส่วนไม่แสวงผลกำไรของ Riot สำหรับส่งเสริมการดำเนินงานร่วมกันของพวกเราในด้านผลกระทบทางสังคม ด้วยความร่วมมือกับ ImpactAssets กองทุนนี้จะเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงเพื่อช่วยเหลือผู้คนอีกมากมายได้อย่างยั่งยืน

กองทุนเพื่อสังคมนั้นเป็นโปรเจกต์ที่แยกออกมาจาก Riot Games ซึ่งทำให้เราสามารถลงทุนกับองค์กรต่าง ๆ ในทั่วทุกมุมโลกที่กำลังดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่ต้องการได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วนได้โดยตรง การบริจาคให้กับองค์กรการกุศลระดับนานาชาตินั้นมีขั้นตอนที่ซับซ้อน และโมเดลนี้จะช่วยให้เราสามารถเข้าถึงองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่สร้างผลงานให้กับสังคมในทุก ๆ แห่งที่ผู้เล่นของเราอาศัยอยู่ได้

เราคิดไว้ว่ากองทุนเพื่อสังคมนั้นจะสามารถสร้างผลประโยชน์ให้กับชุมชนต่าง ๆ ในทั่วทุกมุมโลกได้ ด้วยโครงสร้างในส่วนนี้ เราสามารถเปิดรับการเสนอชื่อองค์การไม่แสวงหาผลกำไรจากผู้เล่นของเรา แจกจ่ายกองทุนสนับสนุนแก่ประเทศต่าง ๆ ได้เกือบทั้งหมด และทำให้เราสามารถดำเนินการได้อย่างรวดเร็วเมื่อโอกาสได้มาถึง กองทุนสนับสนุนส่วนใหญ่นั้นจะมอบให้กับภาคส่วนและองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรต่าง ๆ ที่ผู้เล่นได้เลือกขึ้นมา อย่างโครงการ Sentinels of Light ที่องค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่ผู้เล่นเลือกมาจะมีโอกาสได้รับเลือกเพื่อรับเงินสนับสนุน 10,000 ดอลลาร์สหรัฐจากกองทุนเพื่อสังคม

"ในฐานะบริษัทระดับโลก การที่เรามีเป้าหมายในการช่วยแก้ไขปัญหาในชุมชนของเราที่ต้องการได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วยนั้นถือเป็นสิ่งสำคัญ โครงสร้างของกองทุนเพื่อสังคมจะช่วยให้ Riot สามารถระดมผู้เล่นของเราจากทั่วทุกมุมโลกเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบอันรุนแรงต่อพวกเขาได้"

Jeffrey Burrell ผู้อำนวยการอาวุโสฝ่ายผลกระทบด้านสังคม

เราคิดว่ามันคุ้มค่าที่จะสละเวลาสักเล็กน้อยเพื่อมาอธิบายว่ากองทุนเพื่อสังคมนั้นมีขั้นตอนการทำงานอย่างไร เพราะมันอาจจะเป็นแนวทางรูปใหม่สำหรับผู้เล่นหลาย ๆ คน:

17 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

เงินที่ถูกแจกจ่ายให้กับองค์กรต่าง ๆ นับตั้งแต่เริ่มโครงการ

400 องค์กร

องค์กรใน 25 ประเทศที่ได้รับการสนับสนุน

กองทุนเพื่อสังคมของ Riot Games จะไม่ได้รองรับ:

- การสร้างแบรนด์ขององค์กรหรือการร่วมเป็นสปอนเซอร์อีเวนต์การจัดหาว่าจ้าง
- การบริจาคสมทบเพิ่มสำหรับพนักงาน (ในส่วนนั้น ทาง Riot จะเป็นผู้จัดการโดยตรง)
- การบริจาคให้กับองค์กรด้านกฎหมายหรือศาสนาที่ถูกกำหนดจากทางกฎหมาย

เงินช่วยเหลือ การลงทุน หรือการสนับสนุนของกองทุนเพื่อสังคมทั้งหมดจะได้รับการตรวจสอบและอนุมัติโดย ImpactAssets ที่เป็นองค์กรภายนอกเพื่อให้เกิดความเหมาะสม ตรงต่อบริบท และตรงตามข้อกำหนดของโครงการ

3.0
แนวคิดเสาหลักของเรา

เป้าหมายในด้านผลกระทบทางสังคมของเรานั้นคือการยกระดับทรัพยากรและจุดแข็งอันเป็นเอกลักษณ์ของ Riot ขึ้นเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีและมีความยั่งยืนสำหรับผู้ถือหุ้นทั้งหมดของเรา เราจะมุ่งพยายามที่จะเน้นในส่วนของแนวคิดเสาหลักทั้งสี่ที่เราคิดว่า Riot สามารถสร้างขึ้นมาได้: โอกาส การศึกษา ความเป็นพลเมือง และความยั่งยืน

→ 01 โอกาส

02 การศึกษา

03 ความเป็นพลเมือง

04 ความยั่งยืน

เรามุ่งที่จะช่วยให้ผู้คนทั้งหมด ไม่ว่าจะมีภูมิหลังแบบใดก็ตาม ได้มีชีวิตที่เท่าเทียม มีชีวิตที่ดี และอยู่อย่างมีความสุขเพื่อที่พวกเขาจะสามารถมองเห็นศักยภาพของตนได้

การสนับสนุนความเท่าเทียมทางเชื้อชาติ

ในปี 2021 เราได้เข้าไปช่วยเหลือ Gameheads และ ColorStack องค์กรไม่แสวงหาผลกำไรทั้งสององค์กรที่มุ่งเน้นในการเพิ่มจำนวนผู้พัฒนาเกมที่มีผิวสีให้มากขึ้น

ทีมผลกระทบทางสังคมของเราได้ร่วมงานกับ Riot Noir กลุ่มทรัพยากรบุคคลสำหรับพนักงาน Riot ผิวสีของเรา เพื่อค้นหาองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่จะเข้าไปช่วยเหลือ Gameheads นั้นเป็นโปรแกรมการฝึกสอนด้านเทคโนโลยีที่คอยฝึกสอนเยาวชนผิวสีในด้านเทคโนโลยีและทักษะในชีวิตที่จำเป็นสำหรับพวกเขา เป้าหมายของ ColorStack นั้นจะเป็นการเพิ่มจำนวนคนผิวสีและชาวละตินที่สำเร็จการศึกษาในด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์เพื่อเริ่มงานอันทรงคุณค่าในแวดวงเทคโนโลยี Gameheads และ ColorStack ต่างก็มีเป้าหมายที่สอดคล้องกันในการเบิกทางในแวดวงวิดีโอเกมและเทคโนโลยีสำหรับกลุ่มคนที่ขาดโอกาสในส่วนนี้ และเราก็ตั้งตารอที่จะได้มาแชร์ความคืบหน้าของพวกเขาในปีถัด ๆ ไป

190,000 ดอลลาร์สหรัฐ

เราได้มอบเงินสนับสนุน 95,000 ดอลลาร์สหรัฐให้แก่ทั้ง Gameheads และ ColorStack เพื่อสนับสนุนโครงการของพวกเขา

Reboot Representation

ทาง Riot ได้ร่วมงานกับ Reboot Representation ติดต่อกันเป็นปีที่สามเพื่อเป็นแรงช่วยเหลือพวกเขาในการปิดช่องว่างสำหรับสตรีผิวสี สตรีชาวละติน และสตรีชาวอเมริกันพื้นเมืองในแวดวงเทคโนโลยีด้วยการเพิ่มจำนวนสตรีผิวสีที่สำเร็จการศึกษาในด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ในอเมริกาเพิ่มขึ้นสองเท่า

ในขณะที่ Covid-19 ได้ส่งผลกระทบอย่างแพร่หลายในระบบการศึกษา เราได้มุ่งมั่นที่จะสนับสนุน Reboot ต่ออีกสามปีเพื่อทำลายกำแพงอุปสรรคสำหรับการสำเร็จการศึกษาในด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ของสตรีผิวสี

สมาชิกกลุ่มพันธมิตรได้มอบการสนับสนุนมากกว่า 12 ล้านดอลลาร์สหรัฐเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนี้และได้ช่วยเหลือเพิ่มเติมเพื่อสนับสนุนโปรแกรมทั้ง 17 โปรแกรมที่มุ่งเน้นไปที่การจัดหาและคงจำนวนสตรีผิวสี สตรีชาวละติน และสตรีชาวอเมริกันพื้นเมือง (BLNAW) ในแวดวงคอมพิวเตอร์และอาชีพในสายงานเทคโนโลยีในแนวทางอย่างน้อยหนึ่งส่วนต่อไปนี้:

- ความสัมพันธ์จากโรงเรียนมัธยมปลาย
- การเบิกทางสู่วิทยาลัยชุมชน
- ชุมชนของเพื่อนร่วมวงการและ/หรือที่ปรึกษา
- การสนับสนุนด้านวิชาการ
- แรงจูงใจเพื่อนำพาไปสู่ความสำเร็จ
- โอกาสและทรัพยากรในการวางแผนทางวิชาชีพ

Impact Investing

ผลกระทบของการแพร่ระบาดนี้จะยังขยายกว้างออกไปแม้จำนวนผู้ป่วยจะลดลงก็ตาม ดังนั้นเราจึงได้มองหาวิธีที่ Riot จะสามารถช่วยเหลือชุมชนที่ได้รับผลกระทบอย่างรุนแรงต่อไปได้ เราได้ร่วมงานกับ ImpactAssets เพื่อช่วยสนับสนุนกองทุนรวมเพื่อความยืดหยุ่นของชุมชนและธุรกิจ (Business and Community Resilience Investment Fund) กองทุนรวมนี้ได้มอบการสนับสนุน การช่วยเหลือ และทรัพยากรด้านการเงินเพื่อช่วยเหลือชุมชนต่าง ๆ ที่ด้อยโอกาสในส่วนของการช่วยเหลือจากภาคส่วนด้านการเงินที่ได้รับผลกระทบอย่างรุนแรงจากความถดถอยทางเศรษฐกิจที่เกิดจาก Covid-19

ตัวอย่างหนึ่งในส่วนนี้คือ Hope Enterprise สถาบันการเงินเพื่อการพัฒนาชุมชน (CDFI) ที่สร้างโอกาสทางด้านเศรษฐกิจสำหรับชุมชนที่ด้อยโอกาสเพื่อเข้าถึงผลิตภัณฑ์ทางการเงินต่าง ๆ ที่ได้มาอย่างชอบธรรมเพื่อให้หลุดพ้นจากความยากจนที่ส่งต่อมาในรุ่นต่อรุ่น

01 โอกาส

→ 02 การศึกษา

03 ความเป็นพลเมือง

04 ความยั่งยืน

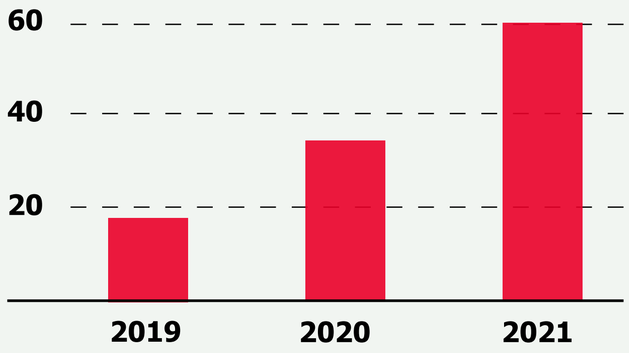
เรามุ่งเป้าที่จะมอบและแผ่ขยายการเข้าถึงการศึกษาในรูปแบบบูรณาการและการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม (SEL) เพื่อเตรียมตัวนักเรียนให้พร้อมสำหรับการงานในเศรษฐกิจในอนาคต

Girls Who Code

Riot ได้เป็นผู้ที่คอยมอบการช่วยเหลือแก่ Girls Who Code มาตั้งแต่ปี 2017 ในปี 2021 เราได้จัดคลาส (ออนไลน์) กลุ่มใหญ่ที่สุดที่เคยมีมา

ตลอดช่วงฤดูร้อน เด็ก ๆ ที่ใกล้จบมัธยมปลายทั้ง 60 คนได้มาเข้าร่วมโปรแกรมนี้ พวกเขาได้มีโอกาสรับฟังคำแนะนำจากเหล่าพนักงาน Riot จากหลาย ๆ แผนก สำรวจการทำงานด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ในชีวิตจริง และได้สร้างตัวให้เป็นนักเคลื่อนไหวเพื่อสนับสนุนภาคส่วนต่าง ๆ ที่พวกเราสนใจเช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การตระหนักถึงดาวน์ซินโดรม และฟาสต์แฟชั่น (การผลิตเสื้อผ้าในปริมาณมากเพื่อหมุนเวียนตามแฟชั่นที่ผันเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว)

หลังจากที่ได้ดำเนินการมาสองปี เราได้มีนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมภาคฤดูร้อนนี้เพิ่มขึ้นมาเกือบสองเท่าเลยทีเดียว Riot และ Girls Who Code นั้นมีเป้าหมายร่วมกันในการช่วยสร้างสายการผลิตสำหรับวิศวกรหญิง เพื่อเสริมสร้างมุมมองความหลากหลายในอุตสาหกรรมต่าง ๆ



คลาสได้เริ่มต้นขึ้นด้วยนักเรียน 17 คนในปี 2019 เพิ่มขึ้นเป็น 35 คนในปี 2020 และเพิ่มขึ้นมากถึง 60 คนในปี 2021

แหล่งข้อมูลด้านสุขภาพจิตสำหรับคอนเทนต์ครีเอเตอร์

การแพร่ระบาดของโรคนั้นได้นำพาปัญหาด้านสุขภาพจิตขึ้นมาเป็นปัญหาหลักในสังคม ส่งผลให้มันกลายเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญมากยิ่งขึ้นกว่าแต่ก่อน เนื่องจากผู้คนต่างได้รับผลกระทบทั้งในด้านสุขภาพ การศึกษา รวมทั้งอาชีพการงานด้วย เหล่าคอนเทนต์ครีเอเตอร์นั้นมีความสามารถในการเชื่อมต่อผู้ชมของพวกเขาในฐานะคนรู้จักและสร้างผลกระทบในชีวิตของพวกเขาขึ้นมาได้ โดยเฉพาะเหล่าเยาวชนนั้นต่างก็หันมาพึ่งพาเหล่าคอนเทนต์ครีเอเตอร์และอินฟลูเอนเซอร์สำหรับการช่วยเหลือในด้านสุขภาพจิตแทนการช่วยเหลือในรูปแบบดั้งเดิม และด้วยกระแสที่กำลังเดิบโตเช่นนี้ ทาง Riot ได้ร่วมกับ The Public Good Projects เพื่อพัฒนาแหล่งข้อมูลและคู่มือเพื่อสนับสนุนเกี่ยวกับด้านสุขภาพจิตแบบฟรีออกมาเพื่อช่วยให้เหล่าคอนเทนต์ครีเอเตอร์ สตรีมเมอร์ และผู้ดูแลคอมมูนิตี้สามารถพูดคุยเกี่ยวสุขภาพจิตได้ดียิ่งขึ้น

นอกเหนือจากแหล่งข้อมูลเหล่านี้ ทาง Riot ก็ได้ร่วมงานกับ Crisis Text Line เพื่อช่วยเหลือผู้เล่นที่อาจมีความคิดพยายามทำร้ายตนเอง ฆ่าตัวตาย หรือต้องการใครสักคนเพื่อรับฟัง

01 โอกาส

02 การศึกษา

→ 03 ความเป็นพลเมือง

04 ความยั่งยืน

เรามุ่งที่จะส่งเสริม สร้าง และคงไว้ซึ่งชุมชนที่มีความหลายหลากและมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทั้งต่อหน้ากันและทางออนไลน์

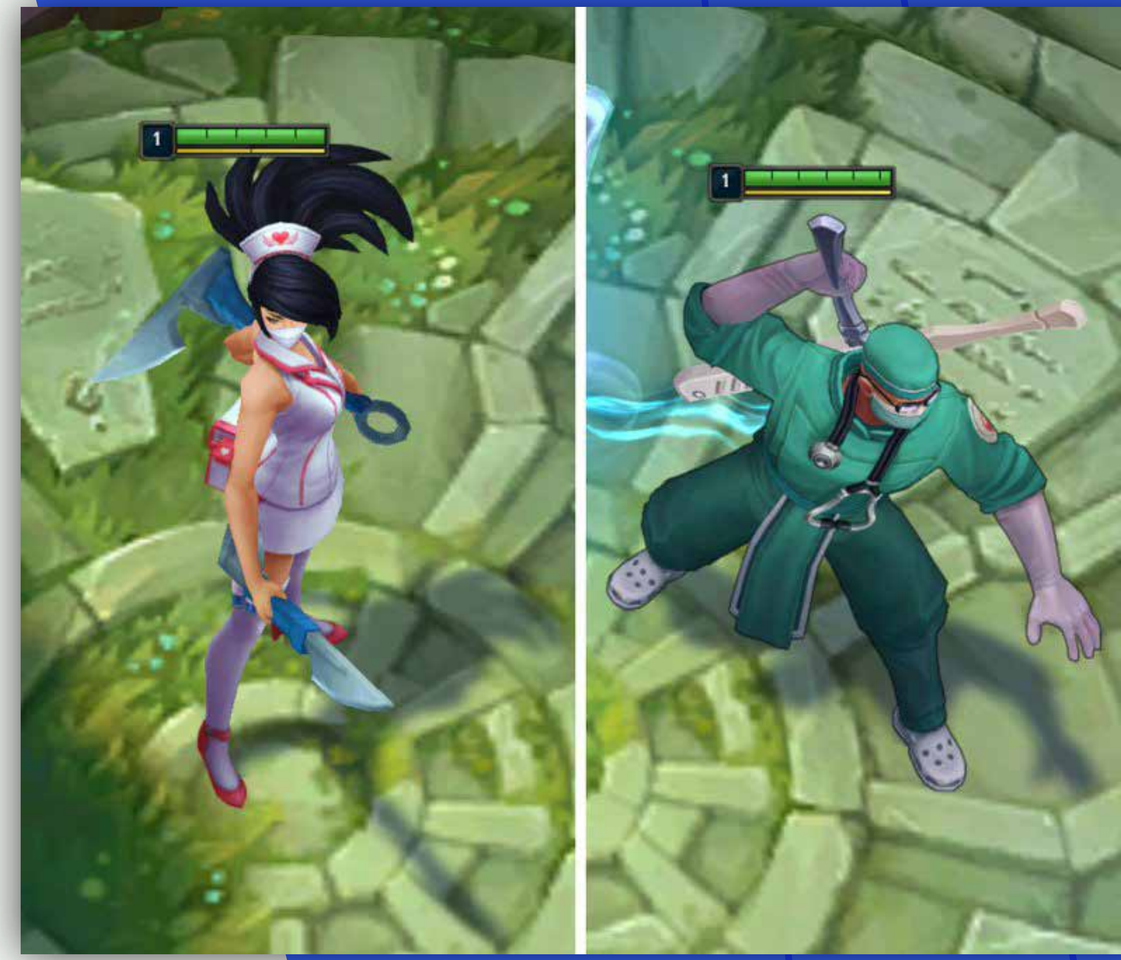
การศึกษาในส่วนของวัคซีน Covid-19

ในขณะที่การแพร่ระบาดของ Covid-19 ยังคงดำเนินต่อมาจนถึงปี 2021 ทาง Riot ยังคงดำเนินการสนับสนุนชุมชนต่าง ๆ ที่ได้รับผลกระทบด้วยการใช้แพลตฟอร์มของเราในการสนับสนุนการรับวัคซีนเพื่อความปลอดภัย เราได้ร่วมกับทำเนียบขาวและกระทรวงสาธารณสุขของสหรัฐเพื่อแชร์ข้อมูลของวัคซีนที่ถูกต้องออกไปให้ผู้คนได้ทราบ

และเราก็ยังได้ทำงานร่วมกับเครือข่ายของเหล่าคอนเทนต์ครีเอเตอร์ทั่วทั้งอเมริกาเหนือเพื่อแชร์ข้อมูลสำหรับการเข้ารับวัคซีนให้กับเหล่าผู้ชมของพวกเขา เราได้สร้างบันเดิลสกินทางการแพทย์ ที่ประกอบด้วย Nurse Akali, MD Kennen และ Surgeon Shen แชมเปี้ยนสามตัวจาก League of Legends ของเราเพื่อให้เหล่าครีเอเตอร์ได้นำไปแจกจ่าย โดยจะเป็นส่วนหนึ่งของแคมเปญ #VaxedTogether บนโซเชียลมีเดีย ทางนายแพทย์ใหญ่ของสหรัฐอเมริกาเองก็ได้ออกมาเรียกร้องให้มีการดำเนินการเหล่านี้โดยเฉพาะเพื่อจัดการกับข้อมูลเท็จเกี่ยวกับวัคซีน

1.5 ล้าน

ประกาศบริการสาธารณะของเราได้มียอดผู้ชมมากกว่า 1.5 ล้านคนในการถ่ายทอดอีสปอร์ตของเราสำหรับ League of Legends Championship Series และ VALORANT Champions Tour



International Medical Corps

ไม่ว่าจะเป็นในสถานการณ์แผ่นดินไหวหรือพายุเฮอริเคน ก็จะต้องมีการบรรเทาทุกข์เข้ามาเพื่อช่วยเหลือโดยไวในช่วงวิกฤตต่าง ๆ ทั่วโลก ตั้งแต่ปี 2016 Riot ได้ร่วมงานกับ International Medical Corps เพื่อสร้างกองทุนใช้งานยามฉุกเฉินของ Riot Games ขึ้นมา กองทุนนี้จะเป็นการช่วยเหลืออย่างฉับพลันสำหรับเหตุการณ์ภัยพิบัติทางธรรมชาติสำหรับ 15 ประเทศในตอนนี้ ด้วยการระดมทุนล่วงหน้าของเรา Riot จะสามารถมอบการช่วยเหลืออย่างฉับพลันภายใน 36 ชั่วโมงในตอนที่ International Medical Corps ต้องการการช่วยเหลือได้

แม้ว่าภัยธรรมชาตินั้นจะก่อให้เกิดความเสียหายอย่างมากในส่วนท้องถิ่น แต่ในช่วงสองปีที่ผ่านมา ผู้คนในทั่วทุกมุมโลกต่างต้องเผชิญกับความยากลำบากเฉกเช่นเดียวกันในส่วนของ Covid-19 Riot ได้เป็นผู้สนับสนุนกลุ่มแรก ๆ ของ International Medical Corps ในการเข้าช่วยเหลือในส่วนของ Covid-19 ในฟิลิปปินส์ ทางทีมสามารถแจกจ่ายอุปกรณ์ป้องกันร่างกายส่วนบุคคลมากกว่า 5.8 ล้านชิ้น และเข้าช่วยเหลือผู้คนกว่า 36,000 รายด้วยเต็นท์ เตียงพยาบาล แคมเปญสร้างความตระหนักต่อสถานการณ์ และเครื่องให้ออกซิเจน

5.8 ล้าน

ชุด PPE ที่ได้แจกจ่าย

36,000 คน

ได้รับการช่วยเหลือด้วยสิ่งของจำเป็น

การช่วยเหลือบรรเทาทุกข์ด้าน Covid “Stop the Spread”

ในการร่วมมือกับ ImpactAssets ทาง Riot ได้บริจาคเงิน 500,000 ดอลลาร์สหรัฐเพื่อช่วยหยุดการแพร่ระบาดของ Covid-19 ด้วยโครงการริเริ่มต่าง ๆ ในอเมริกา เงินสนับสนุนได้ใช้ไปกับการสร้างความตระหนักในส่วนของวัคซีน การสร้างความไว้วางใจ และส่งเสริมความเท่าเทียมด้านสาธารณสุข ด้วยการสนับสนุนจากกองทุนเพื่อสังคม โครงการ Stop the Spread ได้ช่วยจัดตั้งศูนย์บริการฉีดวัคซีนมากกว่า 30 แห่งในพื้นที่ที่ขาดการเข้าถึง

500,000 ดอลลาร์สหรัฐ

ได้ถูกบริจาคเพื่อสนับสนุน ImpactAssets

ศูนย์บริการฉีดวัคซีนมากกว่า 30 แห่ง

ที่ได้จัดตั้งขึ้นมา

ทัวร์นาเมนต์การกุศล OfflineTV

ในเดือนเมษายนและธันวาคม เราได้ร่วมงานกับทีมคอมมูนิตี้ของเราในอเมริกาเหนือเพื่อสนับสนุนซีรีส์ทัวร์นาเมนต์การกุศลของ VALORANT ที่จัดขึ้นโดย OfflineTV วิสาหกิจสหกรณ์ผู้สร้างสรรค์คอนเทนต์ กลุ่มคนหรือสตรีมเมอร์ชื่อดังในแวดวงเกมอย่าง Pokimane, Scarra, Disguised Toast, Valkyrae และคนอื่น ๆ ต่างก็ได้เลือกองค์กรการกุศลและเข้าแข่งขันเพื่อนำเงินมาสนับสนุนภาคส่วนของพวกเขาให้ได้มากที่สุด องค์กรการกุศลที่พวกเขาได้สนับสนุนนั้นจะมีทั้ง Children Foundation, Stop AAPI Hate, St. Jude, The ACLU Foundation รวมถึง Rise Above the Disorder

88,000 ดอลลาร์สหรัฐ

การบริจาคให้กับทัวร์นาเมนต์ทั้งสองรวม 15,000 ดอลลาร์สหรัฐ
ซึ่งได้รับการระดมทุนรวมขึ้นถึง 88,000 ดอลลาร์สหรัฐ

01 โอกาส

02 การศึกษา

03 ความเป็นพลเมือง

→ 04 ความยั่งยืน

เรามุ่งที่จะจำกัดผลกระทบในด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและดำเนินงานด้านธุรกิจของเราด้วยความยั่งยืน

เรารู้สึกตื่นเต้นอย่างมากที่จะได้ประกาศถึงแนวคิดเสาหลักอันใหม่ล่าสุดของเรา - ความยั่งยืน ในการดำเนินการในระดับสูง แนวทางกลยุทธ์ของเรานั้นจะเป็นไปตาม แนวคิดสามประการ:

01 หลีกเลี่ยง

หลีกเลี่ยงการปล่อยมลภาวะด้วยระบบโครงข่ายไฟฟ้าพลังงานสะอาดและแหล่งทรัพยากรหมุนเวียนหากเป็นไปได้

02 ลดทอน

ลดทอนการใช้พลังงานทั้งหมดลงด้วยห่วงโซ่อุปทานระดับต้นและการลงมือลดการใช้งานของเรา

03 บรรเทา

ในกรณีที่เราไม่สามารถหลีกเลี่ยงหรือลดทอนการใช้พลังงานได้ เราจะพยายามชดเชยด้วยการชดเชยการปล่อยคาร์บอนด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

แผนการเพื่อความยั่งยืนของเราที่ก้าวต่อไป

เราไม่เหมือนกับ Ezreal หรอกนะ เพราะเรายังต้องการแผนที่อยู่... เราไม่รู้ว่าเรายังขาดสิ่งใดไป ดังนั้นปัจจัยหลักอันดับแรกของสิ่งที่เราทำนั้นคือการทำความเข้าใจการปล่อยก๊าซเรือนกระจกทั้งหมดของเรา ด้วยการเปิดตัวเกมใหม่ ๆ ออกมา ปริมาณก๊าซเรือนกระจกที่เราได้ปล่อยออกมาก็ขยายเพิ่มขึ้น ในตอนนี้ที่เราสามารถเข้าใจถึงภาวะที่มั่นคงสำหรับเกมใหม่ ๆ ของ Riot เราก็สามารถเริ่มต้นดำเนินการในเป้าหมายที่เฉพาะจุดและวางแผนกลยุทธ์เพื่อแก้ไขปัญหาปริมาณก๊าซเรือนกระจกที่ปล่อยออกมาได้

ออฟเซ็ตทดแทนในวันคุ้มครองโลกสำหรับเหล่าพนักงาน Riot

ในวันคุ้มครองโลกในปี 2021 เราได้คาดการณ์ปริมาณการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์สำหรับพนักงานประจำของ Riot และได้บริจาคปริมาณนั้นให้กับ Eden Reforestation Projects ERP ได้ปลูกต้นไม้มากเกือบหนึ่งล้านต้นในหนึ่งวันและได้ดำเนินงานไปถึงประเทศต่าง ๆ ที่อยู่ห่างไกลออกไปเพื่อต่อกรกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและมอบค่าตอบแทนที่เป็นธรรมให้แก่เหล่าคนงาน

1 ล้านต้น

ERP ได้ปลูกต้นไม้มากเกือบ 1,000,000 ต้นในหนึ่งวัน

4.0
การมีส่วนร่วมของพนักงาน RIOT

ตั้งแต่การทำงานอาสาสมัครไปจนถึงการร่วมบริจาค เหล่าพนักงาน Riot นั้นมุ่งมั่นที่จะมอบสิ่งตอบแทนให้กับชุมชนท้องถิ่นของพวกเขาและภาคส่วนต่าง ๆ ที่พวกเขาใส่ใจอย่างยิ่ง แม้ว่าจะมีความยากลำบากที่โถมเข้ามาในช่วงไม่กี่ปีก่อน แต่เหล่าพนักงาน Riot ก็ได้ฟันฝ่าและมุ่งมั่นในการทำหน้าที่ของพวกเขาเพื่อช่วยยกระดับจิตใจของผู้คนเช่นเดียวกับผู้คนในทั่วทุกมุมโลก

ในขณะที่เราสร้างโอกาสสำหรับสิ่งนี้ตลอดทั้งปี เราก็ต้องการช่วยเหลือเหล่าพนักงาน Rioter ในการสนับสนุนองค์กรต่าง ๆ ที่พวกเขาใส่ใจทั้งในด้านของเวลาและการเงิน นั่นเป็นเหตุผลที่เราจะสมทบทุนการบริจาคของพนักงาน Riot และเข้าร่วมอาสาสมัครกับองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรและองค์กรต่าง ๆ ที่พวกเขาต้องการสนับสนุน

602 คน

จำนวนของเหล่าพนักงาน RIOT ที่เข้าร่วมโปรแกรมการบริจาคสมทบเพิ่มผ่านทาง CYBERGRANTS

381 องค์กร

องค์กรการกุศลที่ได้รับการสนับสนุน

255 ดอลลาร์สหรัฐ

เงินที่ได้สมทบเพิ่มให้กับเหล่าพนักงาน Riot ในปี 2021

ในสำนักงานใหญ่ในลอสแองเจลิส

เหล่าพนักงาน Riot ทั่วทุกมุมโลก

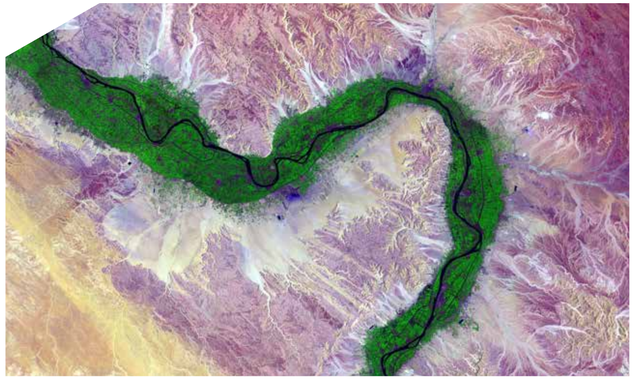
ในช่วงครบรอบ 6 ปีของ Global Service Month ทางทีมต่าง ๆ จาก 20 สำนักงานทั่วโลกได้ตอบแทนชุมชนในรูปแบบอันเป็นเอกลักษณ์ของพวกเขา

เวิร์กช็อปตัวละครสำหรับเยาวชนในฮ่องกงและสิงคโปร์

สตูดิโอของเราในฮ่องกงและสิงคโปร์ได้ร่วมมือกับ Press Start Academy เพื่อจัดเวิร์กช็อปการออกแบบตัวละครสำหรับเหล่านักเรียนในพื้นที่ เด็ก ๆ อายุระหว่าง 8-14 ปีได้ร่วมมือกับเหล่าอาสาสมัครเพื่อสร้างตัวละครที่ได้แรงบันดาลใจจากจักรวาล League of Legends ในแบบของพวกเขาออกมา และหลังจากนั้น บรรดานักวาดของเราก็จะสร้างตัวละครต่าง ๆ ออกมาเป็นรูปร่าง

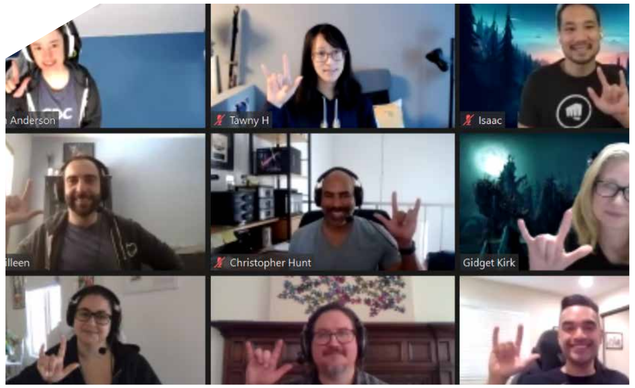
การบริจาคเสื้อผ้าสำหรับฤดูหนาวและกองทุนที่ระดมทุนโดย Riot Brazil

ในบราซิลนั้น เหล่าพนักงาน Riot ได้ร่วมมือกับ Banho Solidário SAMPA องค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่มอบบริการห้องอาบน้ำและน้ำอุ่นให้กับผู้ไร้บ้าน เหล่าพนักงาน Riot ยังได้รวมตัวกันเพื่อบริจาคเสื้อผ้าสำหรับฤดูหนาวเพื่อที่องค์กรไม่แสวงหากำไรนี้จะได้นำไปมอบให้เหล่าผู้ที่ต้องการสิ่งเหล่านี้ และเหล่าพนักงาน Riot ในบราซิลก็ได้บริจาค 150 เรียลบราซิลให้กับ Banho Solidário SAMPA สำหรับเสื้อผ้าทุก ๆ ตัวที่ได้บริจาคให้ เงินระดมทุนที่ได้ออกมาทั้งสิ้นคือ 13,000 เรียลบราซิล (2,500 ดอลลาร์สหรัฐ)



พนักงาน Riot ในยุโรป ตะวันออกกลาง แอฟริกา และอเมริกาเหนือได้ทำการวิเคราะห์เชิงพื้นที่ในซูดานใต้

พนักงาน Riot ชื่นชอบแผนที่กันมาก เหมือนเป็นเทรนด์ในบริษัทเลย เราจึงได้ใช้ประโยชน์จากเทรนด์นั้น โดยเหล่าพนักงาน Riot ในยุโรป ตะวันออกกลาง แอฟริกา และอเมริกาเหนือได้ร่วมมือกับ Humanitarian OpenStreetMap Team เพื่อทำการวิเคราะห์เชิงพื้นที่ในซูดานใต้ ประชากรที่อยู่ไกลออกไปนั้นทำให้การเข้าถึงสำหรับการแจกจ่ายวัคซีนนั้นเป็นไปได้ยาก และเหล่าพนักงาน Riot ก็ได้ช่วยระบุถึงกลุ่มประชากรที่ต้องให้ความสำคัญและวิธีที่จะทำให้พวกเขาเข้าถึงสิ่งที่จำเป็นสำหรับพวกเขา



พนักงาน Riot ในยุโรป เซี่ยงไฮ้ และลอสแองเจลิสได้เรียนรู้ภาษามือ

เหล่าพนักงาน Riot ในยุโรป เซี่ยงไฮ้ และลอสแองเจลิสได้เข้าคลาสสำหรับภาษามือที่จะมีเนื้อหาทั้งในส่วนของการสื่อความหมายต่าง ๆ และความแตกต่างในแต่ละภูมิภาค ในการเข้าร่วมคลาสต่าง ๆ เหล่าพนักงาน Riot ได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของคนหูหนวกมากขึ้น รวมถึงการตระหนักถึงความยากลำบากที่ชุมชนคนหูหนวกทั่วทุกมุมโลกต้องเผชิญ

พนักงาน Riot ในลอสแองเจลิสได้ร่วมมือกันสร้างชุดอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อนักเรียน

Riot ในลอสแองเจลิสได้ร่วมมือกับ City Year LA เพื่อสร้างชุดอุปกรณ์จำเป็นสำหรับนักเรียนในโรงเรียนมัธยมปลาย Jordan เหล่าพนักงาน Riot ได้เข้าร่วมการประชุมทางออนไลน์ผ่าน Zoom เพื่อจัดเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ อย่างเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับโรงเรียนเพื่อให้พร้อมกับปีการศึกษาที่กำลังจะมาถึง

พนักงาน Riot ในไอร์แลนด์ได้ร่วมกับ Hypixel Studio ในโครงการสร้างโดรน

ในไอร์แลนด์เองนั้น เราก็ได้ร่วมมือกับพันธมิตรของเราใน Hypixel Studios เพื่อสร้างโปรแกรมโดรนที่จะช่วยในการดำเนินการค้นหาและช่วยเหลือในพื้นที่สำหรับองค์กร Foyle Search and Rescue โดรนพวกนี้นั้นจะช่วยค้นหาในพื้นที่แม่น้ำฟอยล์ แม่น้ำลึกที่ไหลเชี่ยวเร็วยาว 80 ไมล์ในฝั่งตะวันตกเฉียงเหนือของไอร์แลนด์ ตั้งแต่ที่ Foyle Search and Rescue ได้ก่อตั้งขึ้นมาใน 1993 องค์กรนี้ได้ช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ไปมากกว่า 1,000 ราย โดรนพวกนี้มีเครื่องหนึ่งที่ติดตั้งเครื่องมือวัดอุณหภูมิอยู่ด้วย พวกมันจะช่วยให้ผู้ที่เข้าช่วยเหลือสามารถตามหาและติดตามกลุ่มคนได้รวดเร็วและแม่นยำยิ่งขึ้นกว่าแต่ก่อน

การขายขนมอบเพื่อการกุศลในธีม Arcane

การขายขนมอบในธีม Arcane ที่มาพร้อมกับขนมอบเลิศรสต่าง ๆ อย่าง Topsider Treat และ Chocolate Bomb ของ Jinx ที่อบโดยพนักงานห้องอาหารในแคมปัสของเรานั้นได้ระดมทุน 36,000 ดอลลาร์สหรัฐให้แก่ The People Concern องค์กรการกุศลในลอสแองเจลิสที่คอยดูแลผู้ไร้บ้านในชุมชน

"สิ่งที่ทำให้ Arcane นั้นโด่งดังขึ้นและทำให้มันประสบผลสำเร็จได้นั้นก็เพราะเหล่าผู้เล่นของเรา เราต้องการจะจดจำเรื่องนั้นเอาไว้อยู่เสมอ ไม่ว่าแคมเปญจะออกมาเป็นอย่างไร เราต้องการที่จะมั่นใจว่ามันมีสิ่งที่จะมอบสิ่งตอบแทนให้กับเหล่าผู้เล่นและชุมชนนั้น"

Sue-Min Koh ผู้จัดการโครงการผลกระทบทางสังคม

36,000 ดอลลาร์สหรัฐ

ได้ระดมทุนขึ้นเพื่อ The People Concern องค์กรการกุศลในลอสแองเจลิสที่คอยดูแลผู้ไร้บ้านในชุมชน

Summoner's Whiff

Summoner's Whiff โครงการในแผนที่ของ League of Legends นั้นเป็นการระดมทุนอีกรูปแบบหนึ่งที่พนักงาน Riot ต่างชื่นชอบ ในโครงการนี้ เราได้ขายเทียนและสิ่งของต่าง ๆ ที่ระดมทุนสำหรับ Ocean Conservancy มาได้ 27,000 ดอลลาร์สหรัฐ พนักงาน Riot สองคนที่ต้องการใช้งานอดิเรกของพวกเขาให้เกิดประโยชน์นั้นได้ทำเทียนเหล่านี้ขึ้นมา สิ่งนี้เป็นหนึ่งในตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าการสร้างสิ่งตอบแทนแก่ชุมชนของเรานั้นไม่ได้เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับบริษัทนี้เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มันก็ยังเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับเหล่าพนักงาน Riot ของเราอีกด้วย

27,000 ดอลลาร์สหรัฐ

ได้ถูกระดมทุนขึ้นสำหรับ Ocean Conservancy องค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่คอยปกป้องมหาสมุทรจากความยากลำบากต่าง ๆ ในทุกวันนี้

5.0
ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล

ใน Riot ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูลของผู้เล่น พนักงาน Riot และแฟน ๆ ของเรานั้นเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับเรา เรามุ่งมั่นในการสร้างการคุ้มครองความเป็นส่วนตัวในระดับสากลและโปรแกรมรักษาความปลอดภัยในด้านข้อมูลของเราตามกฎหมายสากลและแนวปฏิบัติของอุตสาหกรรม

ตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นของตัวเกมมาจนถึงแพตช์ปัจจุบัน เราได้ปฏิบัติตามมาตรฐานของอุตสาหกรรมเพื่อให้มั่นใจว่าเกมของเรานั้นสร้างขึ้นมาดำเนินมา และยังคงอยู่บนบรรทัดฐานของความปลอดภัยด้วยการประเมินความเสี่ยงอย่างต่อเนื่อง ผู้เล่นของเราทุก ๆ คนจะได้รับการคุ้มครองตามมาตรฐานขั้นพื้นฐาน โดยยึดตามหลักข้อบังคับในกฎหมายของสหภาพยุโรปว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูล

ระบบยืนยันตัวตนหลายขั้นตอน

หลังจากที่ได้พัฒนาระบบมายาวนานในปี 2021 เราก็ได้เปิดตัวระบบยืนยันตัวตนสองขั้นตอนในเดือนมกราคม 2022 และมีผู้เล่นมากกว่า 1.3 ล้านคนที่ได้ลงทะเบียนใช้งาน เราทราบดีว่าผู้เล่นของเราใส่ใจในส่วนของบัญชีของพวกเขาอย่างมาก และสิ่งนี้จะช่วยยกระดับการป้องกันทุก ๆ ส่วนในบัญชีของพวกเขาขึ้นไปอีก

การยืนยันตัวตนสองขั้นตอนได้กลายมาเป็นฟีเจอร์ที่ใช้กันโดยทั่วไปในปี 2022 แต่สำหรับบริษัทที่เติบโตขึ้นมาจากจำนวนผู้เล่น 0 ถึง 100 ล้านคนภายในเวลาไม่กี่ปีนั้น การเปิดใช้งานฟีเจอร์นี้ในให้ครอบคลุมในทุก ๆ ส่วนนั้นเป็นงานที่หนักหนาที่ต้องการการร่วมมือและทุ่มเทจากทั้งบริษัทเลยทีเดียว

ในขณะเดียวกัน เราเห็นถึงความสำคัญในความเป็นส่วนตัวของผู้เล่นของเรา เราจึงเลือกที่จะใช้การยืนยันตัวตนสองขั้นตอนที่ผูกกับอีเมลแทนที่จะผูกกับ SMS ผู้เล่นนั้นได้ลงทะเบียนด้วยอีเมลอยู่แล้ว ดังนั้นกระบวนการนี้จะไม่จำเป็นต้องใช้ข้อมูลส่วนตัวเพิ่มเติมเลย และยังเป็นการเพิ่มความปลอดภัยขึ้นด้วย

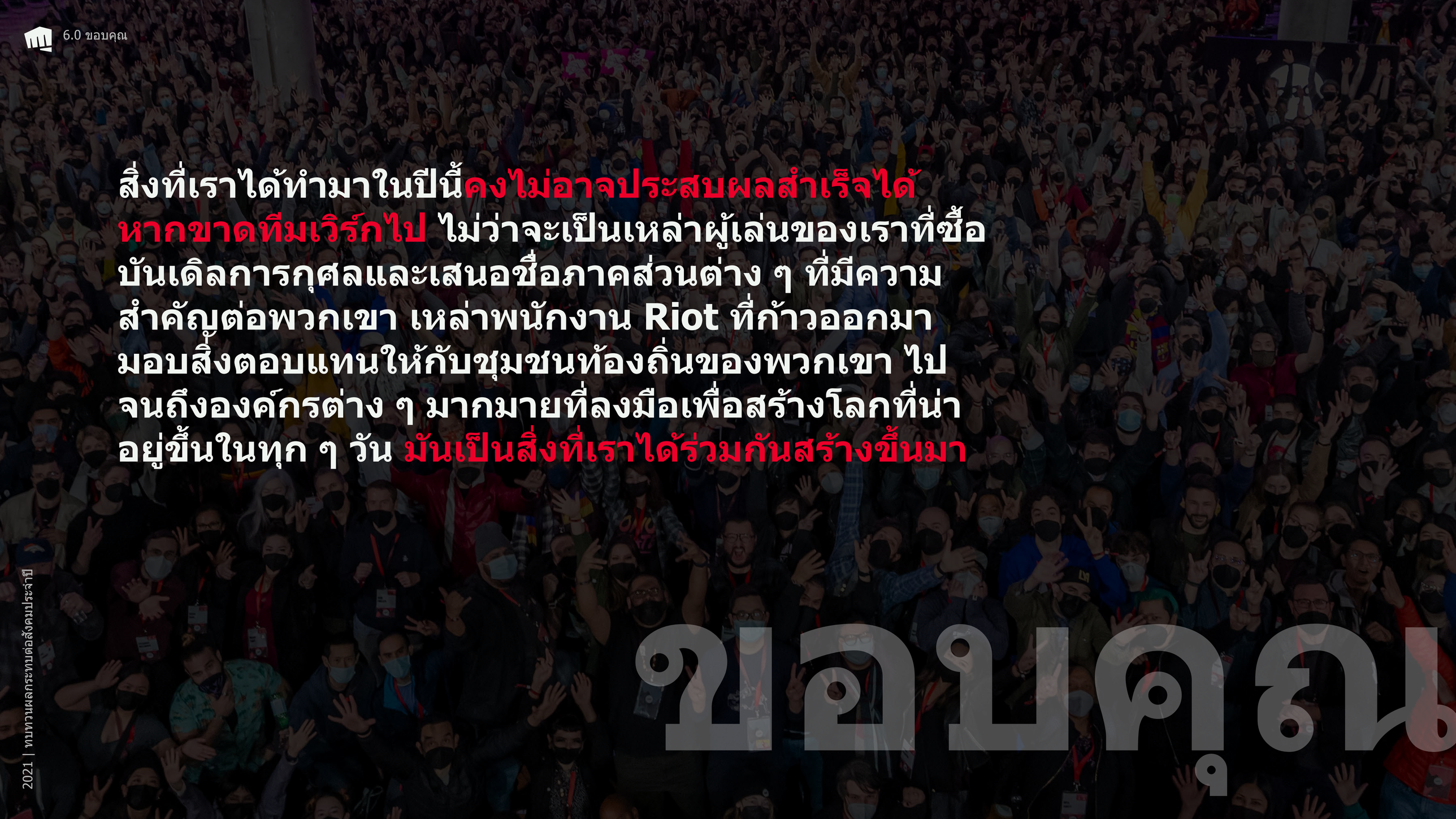
สิทธิได้รู้

เราเชื่อว่าคุณมีสิทธิที่จะได้รู้ถึงสิ่งที่เรารู้เกี่ยวกับตัวคุณ มันก็อาจจะดูเห็นได้ชัดอยู่แล้ว แต่บริษัทต่าง ๆ มักจะเก็บซ่อนข้อมูลของคุณที่พวกเขามีอยู่ไว้เป็นความลับ แต่เราไม่จำเป็นต้องซ่อนข้อมูลเหล่านี้เหมือนกับหมอกซ่อนศัตรูใน League และเราก็ต้องการให้คุณสามารถรับรู้ถึงสิ่งนี้ได้ทั้งหมด

ดังนั้นถ้าคุณอยากรู้ว่าเรารู้อะไรเกี่ยวกับตัวคุณบ้าง คุณก็สามารถถามมาได้เลย

ในปี 2021 เราได้ตอบคำร้องของผู้เล่นที่ถามเข้ามาเกี่ยวกับข้อมูลของพวกเขาไปมากกว่า 200,000 คำร้องเลย ในบางภูมิภาค สิ่งนี้ถือเป็นฟังก์ชันที่จำเป็นตามกฎหมาย แต่เราก็ได้เปิดให้ใช้งานสำหรับผู้เล่นทั่วทุกมุมโลกด้วยเช่นกัน ข้อมูลที่เรามีส่วนใหญ่นั้นจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับเกมเพลย์ของผู้เล่น และผู้เล่นก็สามารถเข้าไปดูได้ในไคลเอนต์ในเกมได้ตลอด

6.0
ขอบคุณ



สิ่งที่เราได้ทำมาในปีนี้**คงไม่อาจประสบผลสำเร็จได้หากขาดทีมเวิร์กไป** ไม่ว่าจะเป็นเหล่าผู้เล่นของเราที่ซื้อบันเดิลการกุศลและเสนอชื่อภาคส่วนต่าง ๆ ที่มีความสำคัญต่อพวกเขา เหล่าพนักงาน Riot ที่ก้าวออกมามอบสิ่งตอบแทนให้กับชุมชนท้องถิ่นของพวกเขา ไปจนถึงองค์กรต่าง ๆ มากมายที่ลงมือเพื่อสร้างโลกที่น่าอยู่ขึ้นในทุก ๆ วัน **มันเป็นสิ่งที่เราได้ร่วมกันสร้างขึ้นมา**

ขอบคุณ

ขอขอบคุณจากใจจริงสำหรับทุก ๆ องค์กรที่เราได้สนับสนุนในปี 2021:

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

พันธมิตรที่ร่วมมือกันในปี 2021

9 Dots
Active Minds
China Population Welfare Foundation
CHOC Walk
City Year Los Angeles
ColorStack
Crisis Text Line
Cybergrants
Eden Reforestation Project
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
Ocean Conservancy
Press Start Academy
Public Good Projects
Reboot Representation
Shanghai iSigner Sign Language Culture Center
Shenzhen Henghui Charity Foundation
State Farm
The People Concern
Women in Film

RIOT GAMES

ทนายความผลกระทบต่อสังคมประจำวัน