



2021 LAPORAN IMPAK SOSIAL

TAHUN DALAM KAJIAN



Jika 2020 ialah tahun yang dipenuhi cabaran dan krisis global yang belum pernah terjadi sebelumnya, **2021 pula adalah tentang pembinaan daya tahan.**

Perniagaan, kerajaan, badan bukan untung dan kumpulan komuniti bekerjasama untuk membantu mereka yang paling terkesan akibat pandemik global, kemelesetan ekonomi, kekurangan makanan, ketidakadilan kaum dan banyak lagi. Di Riot Games, kami bertuah kerana dapat menyaksikan, secara dalaman dan melalui pemain kami, cara gabungan semangat dan tujuan boleh memacu perubahan yang bermakna - dan gabungan ini menjadi lebih penting lagi pada hari ini.

Aspirasi kami untuk menjadi syarikat permainan yang paling berfokuskan pemain di dunia bukan sekadar melalui produk kami. Apabila kami berfikir tentang impak sosial, kami memikirkan tentang pemain kami dan cara kami boleh menyatukan kesemua 180 juta lebih pemain untuk membuat perbezaan yang nyata dan berkekalan. Membantu menggerakkan komuniti dan platform kami akan mewujudkan kesan yang jauh tersebar merentasi dinding pejabat atau ruang digital kami.

Tahun lalu, kami berpeluang memperkasa pemain untuk menjadi sentinel sebenar di tempat mereka sendiri - di seluruh dunia - melalui kempen Sentinels of Light Riot. Kami juga bekerjasama dengan Rumah Putih untuk memainkan peranan kami dalam menyebarkan kesedaran tentang vaksin COVID-19 sepanjang pandemik yang sedang berlaku ini. Dan, dengan semangat Riot yang sebenar, Rioter di seluruh dunia secara sukarela telah menawarkan diri untuk menyokong organisasi tempatan di kesemua 18+ pejabat kami di seluruh dunia.

Dalam Laporan Impak tahun ini, kami memperkenalkan dua bidang tumpuan baharu yang akan kami sertakan dalam laporan kami pada masa hadapan: Kelestarian Alam Sekitar dan Privasi & Keselamatan. Topik ini mewakili isu kritikal yang dihadapi oleh industri dan dunia kami, jadi kami akan memberikan lebih banyak ketelusan dan kemas kini tentang kemajuan kami sambil kami berusaha untuk menanganinya dalam operasi kami.



“Kami komited untuk membuat perubahan dalam cara yang memberikan impak yang berkekalan dalam kehidupan pemain kami dan di rantau kami berkhidmat. Sambil kami terus berkembang, serta mendengar dan mempelajari, Riot terus berdedikasi untuk membawa lebih banyak kreativiti dan sumber kepada usaha CSR kami. Kami akan sentiasa berusaha untuk memberikan impak yang sebesar mungkin dengan cara yang asli dan selaras dengan identiti yang kami ingin tunjukkan kepada para pemain dan Rioter, dan menjadi kuasa untuk perubahan dan pertumbuhan positif di seluruh dunia.”



Dylan Jadeja, Presiden

Sorotan 2021

- Riot mengadakan kutipan dana dalam permainan terbesar di dunia League of Legends setakat ini, Sentinels of Light, dengan para pemain mengumpulkan \$5.8 juta untuk Dana Impak Sosial, dan 30 organisasi bukan untung yang dicalonkan oleh pemain dari 18 negara berbeza telah dipilih untuk menerima geran, masing-masing sebanyak \$10,000.
- VALORANT menganjurkan kutipan dana dalam permainan pertama yang mengumpul \$5.5 juta melalui pembelian Bundle Give Back oleh para pemain.
- Riot telah dianugerahkan Anugerah Golden Halo kedua untuk pengumpulan dana dalam permainan Dawnbringer Karma tahun lepas.
- Bekerjasama dengan Rumah Putih dan Jabatan Kesihatan dan Sumber Manusia A.S. untuk mempromosikan kesedaran vaksin dengan mencipta PSA untuk siaran e-sukan kami, yang mencecah lebih 1.5 juta penonton unik.
- Riot menderma \$500 ribu untuk menghentikan penyebaran Covid-19 di seluruh A.S. dan membantu mewujudkan lebih 30 tapak vaksinasi di kawasan yang tidak mempunyai akses yang mencukupi.
- Kami melancarkan pendidikan tentang pengesahan dua faktor yang menyebabkan 1.3 juta pemain menggunakan amalan keselamatan data yang lebih baik.
- Program pemadanan pekerja Riot membantu Rioter menderma lebih daripada \$500 ribu kepada badan bukan untung tempatan sepanjang tahun.
- 100% pejabat Riot di seluruh dunia menyumbang kembali kepada komuniti tempatan mereka pada tahun lalu.



1.0

KUTIPAN DANA AMAL



Jika terdapat satu perkataan yang melambangkan semangat pemain kami, itulah keghairahan. Semangat ini melangkaui permainan dan meluas ke komuniti-komuniti di seluruh dunia.



Di Riot, kami mencari cara untuk memperkasakan pemain kami untuk menyumbang kembali kepada perjuangan yang amat mereka ambil berat dan melakukan perubahan yang bermakna di kawasan mereka sendiri. Kami juga mendengar dan bergantung pada pemain untuk memberitahu kami perjuangan-perjuangan yang paling penting bagi mereka. Pada tahun 2021, ramai pemain baharu mula bermain salah satu permainan Riot, dan dengan itu, berpeluang untuk menjadi sebahagian daripada pengumpulan dana amal dalam permainan kami dan kempen yang menyokong [Dana Impak Sosial](#) Riot Games.



Kutipan Dana Amal Sentinels of Light

Sepanjang musim panas, kami mengadakan kutipan dana dalam permainan terbesar di dunia League of Legends kami setakat ini, Sentinels of Light, dengan para pemain mengumpulkan \$5.8 juta untuk Dana Impak Sosial.

Sentinels of Light adalah satu event naratif yang menghimpunkan champion dari seluruh dunia League of Legends untuk menentang penyebaran kegelapan. Hampir 15 juta pemain dari seluruh dunia menyertai pihak cahaya yang dipanggil Sentinels dengan membeli bundle amal yang menampilkan Sentinel Olaf, champion pengamuk berjanggut dalam League of Legends, dan bersaing dalam cabaran merentas permainan kami Wild Rift, Legends of Runeterra dan Teamfight Tactics.

Di dunia Runeterra, seorang Sentinel melindungi orang di sekeliling mereka dan dianggap sebagai "kuasa untuk kebaikan". Sebagai sebahagian daripada kempen Sentinels of Light, kami meminta pemain untuk menjadi kuasa untuk kebaikan dalam komuniti mereka dengan mencalonkan badan amal kegemaran mereka. Lebih 19,000 pemain menyertai dan mencalonkan badan amal dalam komuniti setempat mereka. Akhirnya, 30 organisasi dari 18 negara merentasi 11 kawasan perjuangan telah dipilih untuk menerima [geran komuniti sebanyak \\$10 ribu](#).



"Sungguh mengagumkan melihat cara inisiatif Sentinels of Light resonan dengan pemain di seluruh ekosistem Riot dengan begitu bersemangat sekali.

Kami sangat berbesar hati kerana dapat menyokong 30 organisasi amal yang menerima pencalonan cemerlang daripada pemain-pemain kami yang paling bersemangat."

Jimmy Hahn, Pengurus Kanan Impak Sosial

Berikut merupakan 30 pertubuhan amal yang menang dan perjuangan yang mereka sokong:

[América Solidaria Argentina](#) (Argentina) - Tiada Kemiskinan

[APAE Brasil](#) (Brazil) - Kesihatan dan Kesejahteraan yang Baik

[Ape Action Africa](#) (U.K./Cameroon) - Kehidupan di Darat

[Asian American Success Inc.](#) (A.S.) - Pendidikan Berkualiti

[BeLonG To](#) (Ireland) - Kesamaan Jantina

[Blue Dragon Children's Foundation](#) (Vietnam) - Tiada Kemiskinan

[Clean Up Australia](#) (Australia) - Tindakan Iklim

[Coalition for Rainforest Nations](#) (Belanda) - Tindakan Iklim

[Cordem ABP](#) (Mexico) - Kesamaan Jantina

[Fundación Aquí Nadie Se Rinde I.A.P](#) (México) - Kesihatan dan Kesejahteraan yang Baik

[Fundación Minga Valpo](#) (Chile) - Pendidikan Berkualiti

[Fundación Superación Pobreza](#) (Chile) - Tiada Kemiskinan

[Genesis Women's Shelter](#) (A.S.) - Kesamaan Jantina

[Ingenium ABP](#) (Mexico) - Kesihatan dan Kesejahteraan yang Baik

[Instituto Vovô Chiquinho](#) (Brazil) - Pendidikan Berkualiti

[LÖSEV Foundation for Children with Leukemia](#) (Turki) - Kesihatan dan Kesejahteraan

[Maslow Project](#) (A.S.) - Tiada Kemiskinan

[Metropolitan Organization to Counter Sexual Assault](#) (A.S.) - Kesamaan Jantina

[Plan International Japan](#) (Jepun) - Pendidikan Berkualiti

[Prairie State Legal Services](#) (A.S.) - Kedamaian, Keadilan dan Institusi Kukuh

[Shatterproof](#) (A.S.) - Kesihatan dan Kesejahteraan yang Baik

[Société Protectrice des Animaux](#) (Perancis) - Kehidupan di Darat

[SPEAR Islington](#) (U.K.) - Kurangkan Ketidaksamaan

[Story Tapestries](#) (A.S.) - Pendidikan Berkualiti

The Nature Conservancy (AS) - Penanganan Perubahan Iklim

[The Table Community Food Centre](#) (Kanada) - Kelaparan Sifar

[Verein für krebskranke Kinder Harz eV](#) (Jerman) - Kesihatan dan Kesejahteraan yang Baik

[WAI Wanaka](#) (New Zealand) - Kehidupan di Bawah Air

[WaterAid](#) (A.S.) - Air Bersih dan Sanitasi

[WWF Spain](#) (Sepanyol) - Kehidupan di Darat



Bundle Give Back VALORANT

Bagi VALORANT, penembak taktikal berasaskan watak Riot, tahun lepas ialah tahun yang besar kerana berjaya mencapai 14 juta pemain bulanan di seluruh dunia.

Dalam VALORANT, pemain boleh menyesuaikan item dalam permainan mereka dengan skin. Sebagai sebahagian daripada sambutan ulang tahun pertama permainan, pemain telah dijemput untuk mengundi bagi kembalinya empat skin yang pernah dikeluarkan. Sebaik sahaja pemain memilih kegemaran mereka, skin-skin tersebut telah dikumpulkan dalam satu bundle yang boleh dibeli oleh pemain dari kedai dalam permainan kami dengan 50% daripada hasil skin dan 100% daripada hasil aksesori disalurkan terus kepada Dana Impak Sosial.

\$5.5 juta

Selepas kesemua pembelian, \$5.5 juta lagi diperoleh daripada pembelian Bundle Give Back oleh pemain-pemain VALORANT



Anugerah Golden Halo Dawnbringer Karma

Pada tahun 2020, pemain League of Legends bersatu untuk mengumpulkan \$6 juta untuk Dana Impak Sosial bagi menyokong 46 organisasi bukan untung di seluruh dunia.

Pada tahun 2021, untuk mengiktiraf wang yang dikumpul pemain kami semasa kempen Dawnbringer Karma, Engage for Good, sebuah organisasi yang memfokuskan pada persimpangan perjuangan dan perdagangan, menganugerahkan Riot Golden Halo, anugerah tanggungjawab sosial korporat tertinggi, buat kali keduanya.



Engage for Good menganugerahkan Riot Anugerah Golden Halo kedua kami



2.0

DANA IMPAK SOSIAL

Dana Impak Sosial merupakan enjin bukan untung Riot untuk usaha bersatu kami demi impak sosial global. Dengan kerjasama ImpactAssets, dana itu membolehkan pemain mencapai jangkauan yang lebih mendalam untuk membantu lebih ramai orang dengan cara yang berkekalan.

Dana Impak Sosial ialah entiti berasingan daripada Riot Games yang membolehkan kami melakukan pelaburan terus kepada organisasi di seluruh dunia yang sedang berusaha untuk menyelesaikan beberapa masalah paling mendesak di dunia. Menderma kepada badan amal antarabangsa adalah satu proses yang kompleks dan model ini membolehkan kami mencapai badan bukan untung dan mewujudkan impak positif di mana-mana pemain kami tinggal.

Dana Impak Sosial dengan sengaja boleh memberi manfaat kepada komuniti di seluruh dunia. Melalui struktur ini, kami dapat membuka pencalonan badan bukan untung kepada pemain kami, mengagihkan pembiayaan kepada hampir mana-mana negara dan membolehkan kami bergerak dengan pantas apabila sebarang peluang muncul. Kebanyakan pembiayaan yang dikumpul digunakan untuk perjuangan dan badan bukan untung yang dipilih pemain, seperti inisiatif Sentinels of Light, yang pemain mempunyai peluang untuk pilihan badan bukan untung mereka dipilih bagi menerima geran \$10 ribu daripada Dana Impak Sosial.



“Sebagai sebuah syarikat global, penting untuk kami mengambil pendekatan global bagi membantu menangani masalah-masalah yang paling mendesak dalam komuniti kami. Struktur Dana Impak Sosial membolehkan Riot menggerakkan pemain kami di seluruh dunia untuk menangani isu yang paling penting bagi mereka.”

Jeffrey Burrell, Pengarah Kanan Impak Sosial

Kami fikir adalah berbaloi untuk meluangkan sedikit masa dalam laporan ini untuk menerangkan cara Dana Impak Sosial berfungsi kerana ia mungkin satu pendekatan baharu untuk ramai pemain:



SEHALA



MENYOKONG BADAN BUKAN UNTUNG DI

Amerika Utara

Eropah

Asia Pasifik

Timur Tengah/
Afrika Utara

Amerika Latin



\$17 juta

Diagihkan dalam bentuk geran
sejak penubuhannya

400

Organisasi yang
menerima derma dalam
25 negara



Dana Impak Sosial Riot Games tidak menyokong:

- Pembinaan jenama korporat atau tajaan acara perekrutan
- Padanan derma pekerja (itu dikendalikan secara langsung oleh Riot)
- Derma kepada organisasi politik atau agama seperti yang ditakrifkan oleh undang-undang

Semua geran, pelaburan atau sokongan yang dicadangkan Dana Impak Sosial disemak dan diluluskan oleh pihak ketiga yang bebas, ImpactAssets, untuk kesesuaian, persepsi layan diri dan pematuhan.



3.0 TONGGAK KAMI



Misi Impak Sosial kami bertujuan untuk memanfaatkan kekuatan dan sumber unik Riot untuk mencipta kesan positif dan berkekalan untuk semua pihak berkepentingan kami. Kami menumpukan usaha kami pada empat tonggak yang kami percaya Riot boleh menyumbang secara bermakna: Peluang, Pendidikan, Kerakyatan dan Kelestarian.

→ 01 PELUANG

02 PENDIDIKAN

03 KERAKYATAN

04 KELESTARIAN

Kami berhasrat untuk menyokong orang dari semua latar belakang untuk menjalani kehidupan yang sama rata, sihat dan bahagia supaya mereka dapat merealisasikan potensi mereka.



Geran Kesaksamaan Kaum

Pada tahun 2021, kami menyokong **Gameheads dan **ColorStack**, dua organisasi bukan untung yang memfokuskan pada meningkatkan bilangan pembangun permainan kulit Hitam**

Pasukan Impak Sosial kami bekerjasama dengan Riot Noir, kumpulan sumber pekerja kami untuk Rioter Kulit Hitam, untuk mengenal pasti organisasi bukan untung yang akan disokong. Gameheads merupakan program latihan teknologi yang melengkapkan golongan muda kulit berwarna dengan teknologi dan kemahiran hidup yang mereka perlukan untuk berjaya. Misi ColorStack adalah untuk meningkatkan bilangan graduan Sains Komputer Kulit Hitam dan Latinx yang berjaya melancarkan kerjaya yang bermanfaat dalam bidang teknologi. Gameheads dan ColorStack berkongsi matlamat kami untuk membuka laluan kerjaya ke dalam permainan video dan teknologi untuk kumpulan yang kurang diwakili dan kami tidak sabar untuk berkongsi kemajuan mereka pada tahun-tahun akan datang.

\$190 ribu

Gameheads dan ColorStack kedua-duanya diberikan \$95 ribu untuk menyokong inisiatif mereka

Reboot Representation

Untuk tahun ketiga berturut-turut, Riot bekerja dengan Reboot Representation untuk membantu dalam usaha mereka merapatkan jurang bagi wanita kulit Hitam, Latina dan Orang Asli Amerika dalam bidang teknologi dengan menggandakan jumlah wanita kulit berwarna yang lulus dengan ijazah Sains Komputer di A.S.

Walaupun Covid-19 meninggalkan kesan yang besar di seluruh sistem pendidikan, kami komited untuk menyokong Reboot selama tiga tahun lagi untuk memecahkan halangan yang menghalang lebih ramai wanita kulit berwarna daripada mendapat ijazah sains komputer mereka.

Ahli gabungan telah berjanji untuk memberikan lebih daripada \$12 juta untuk mencapai matlamat ini dan telah memberikan geran sekali lagi untuk menyokong 17 program yang tertumpu pada merekrut dan mengekalkan Wanita Kulit Hitam, Latina dan Orang Asli Amerika (BLNAW) dalam laluan pengkomputeran dan kerjaya teknologi dalam satu atau lebih bidang berikut:

KENALAN DARI SEKOLAH
MENENGAH

LALUAN KOLEJ KOMUNITI

KOMUNITI RAKAN SEBAYA DAN/
ATAU MENTOR

SOKONGAN AKADEMIK

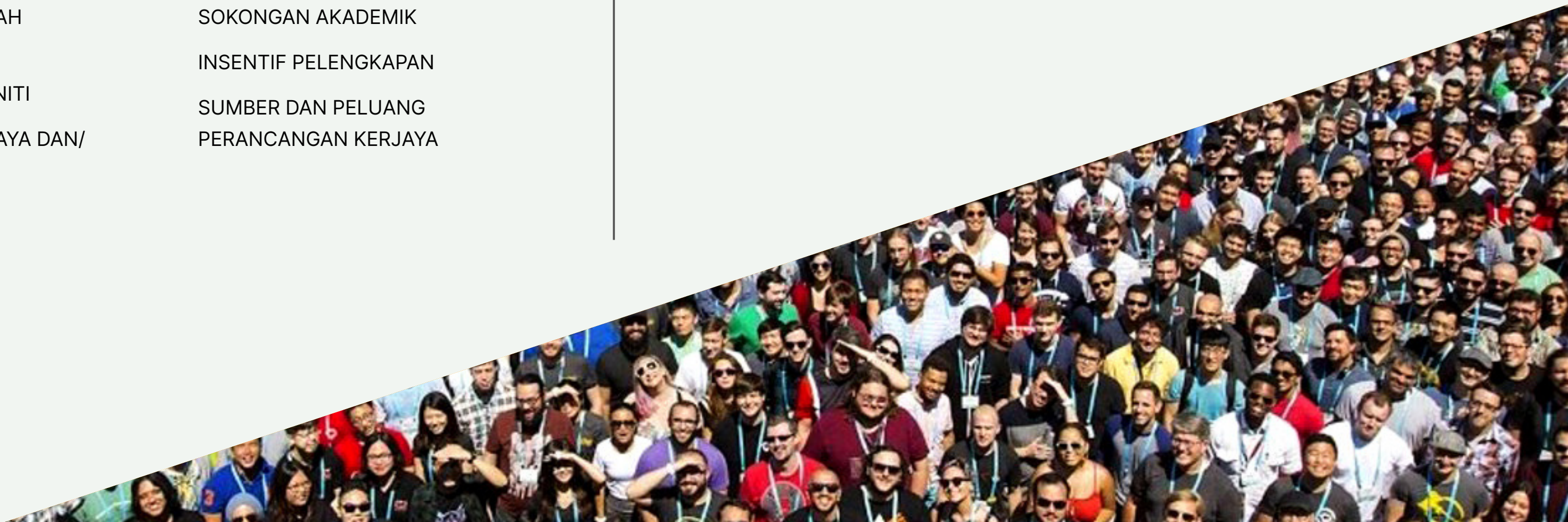
INSENTIF PELENGKAPAN

SUMBER DAN PELUANG
PERANCANGAN KERJAYA

Pelaburan Impak

Kesan pandemik ini akan berterusan walaupun setelah bilangan kes berkurangan jadi kami mencari cara Riot boleh terus membantu komuniti yang paling terjejas. Untuk melakukannya, kami bekerjasama dengan ImpactAssets untuk menyokong Dana Pelaburan Ketahanan Perniagaan dan Komuniti. Dana pelaburan ini menyediakan sumber kewangan, perkhidmatan dan sokongan untuk membantu komuniti yang secara tradisinya kurang mendapat perkhidmatan daripada sektor kewangan yang terjejas teruk akibat kemelesetan ekonomi akibat Covid-19.

Satu contoh ialah Hope Enterprise, sebuah Institusi Kewangan Pembangunan Komuniti (CDFI), mewujudkan peluang ekonomi kepada komuniti yang kurang mendapat perkhidmatan untuk mengakses produk kewangan bukan mencari mangsa bagi melepaskan diri daripada kemiskinan antara generasi.





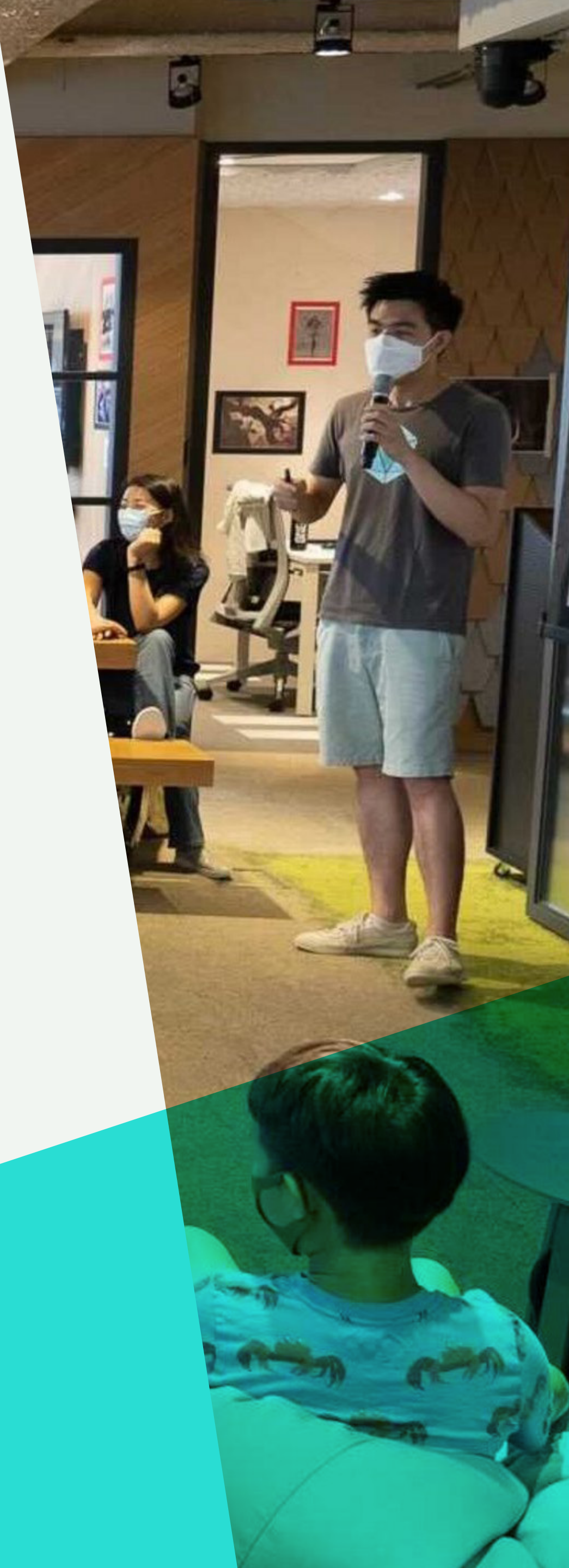
01 PELUANG

→ 02 PENDIDIKAN

03 KERAKYATAN

04 KELESTARIAN

Kami berhasrat untuk **menyediakan dan mengembangkan akses** kepada pendidikan STEAM dan pembelajaran sosial & emosi (SEL) bagi menyiapkan pelajar untuk pekerjaan dalam ekonomi masa hadapan.

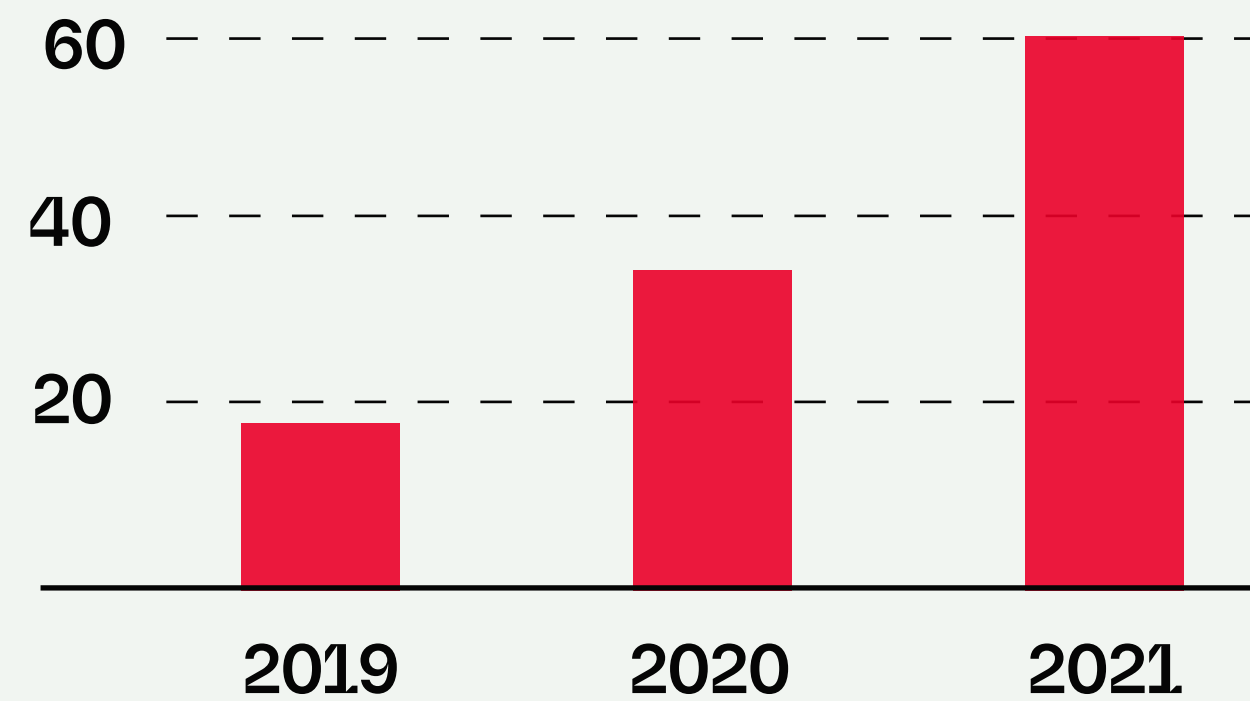


Girls Who Code

Riot dengan bangganya telah menyokong Girls Who Code sejak tahun 2017. Pada tahun 2021, kami mengalu-alukan (secara maya) kelas terbesar kami setakat ini.

Sepanjang musim panas, 60 pelajar tahun ketiga dan keempat sekolah menengah telah menyertai program ini yang memberi mereka peluang dibimbing oleh Rioter merentasi pelbagai jabatan, meneroka aplikasi sains komputer dunia sebenar dan mencipta kit alat aktivis untuk menyokong perjuangan yang mereka minati seperti perubahan iklim, kesedaran Sindrom Down dan fesyen pantas.

Untuk tahun kedua berturut-turut, **kami hampir menggandakan bilangan pelajar** yang menghadiri program musim panas. Riot dan Girls Who Code mempunyai matlamat bersama untuk membantu membina saluran perhubungan jurutera wanita untuk mencipta lebih banyak perspektif yang pelbagai merentas pelbagai industri.



Kelas bermula dengan 17 orang pelajar pada tahun 2019, meningkat kepada 35 orang pada tahun 2020, dan kini mencapai 60 orang pada tahun 2021.





Sumber Kesihatan Mental untuk Pencipta Kandungan

Pandemik ini telah membawa isu kesihatan mental menjadi tumpuan masyarakat. Akibatnya, ia telah menjadi keutamaan yang lebih besar berbanding sebelum ini kerana orang ramai telah terkesan dari segi kesihatan, pendidikan dan kerjaya. Pencipta kandungan mempunyai kuasa untuk berhubung dengan khalayak mereka pada tahap peribadi dan memberi kesan sebenar dalam kehidupan mereka. Golongan muda khususnya beralih kepada pencipta kandungan dan pempengaruh untuk mendapatkan sokongan kesihatan mental berbanding dengan bantuan sokongan yang lebih tradisional. Disebabkan trend yang semakin meningkat ini, Riot bekerjasama dengan The Public Good Projects untuk membangunkan [panduan dan sumber sokongan kesihatan mental percuma](#) untuk membantu pencipta kandungan, penstrim dan moderator berbual dengan lebih selamat tentang kesihatan mental.



Selain sumber-sumber ini, Riot bekerjasama dengan Crisis Text Line untuk **menyokong pemain** yang mungkin mempertimbangkan untuk mencederakan diri sendiri, membunuh diri atau hanya memerlukan seseorang untuk mendengar mereka.



01 PELUANG

02 PENDIDIKAN

→ 03 KERAKYATAN

04 KELESTARIAN

Kami berhasrat untuk
**menggalak, membina dan
melindungi** komuniti yang
inklusif dan menyokong
secara peribadi dan atas talian.



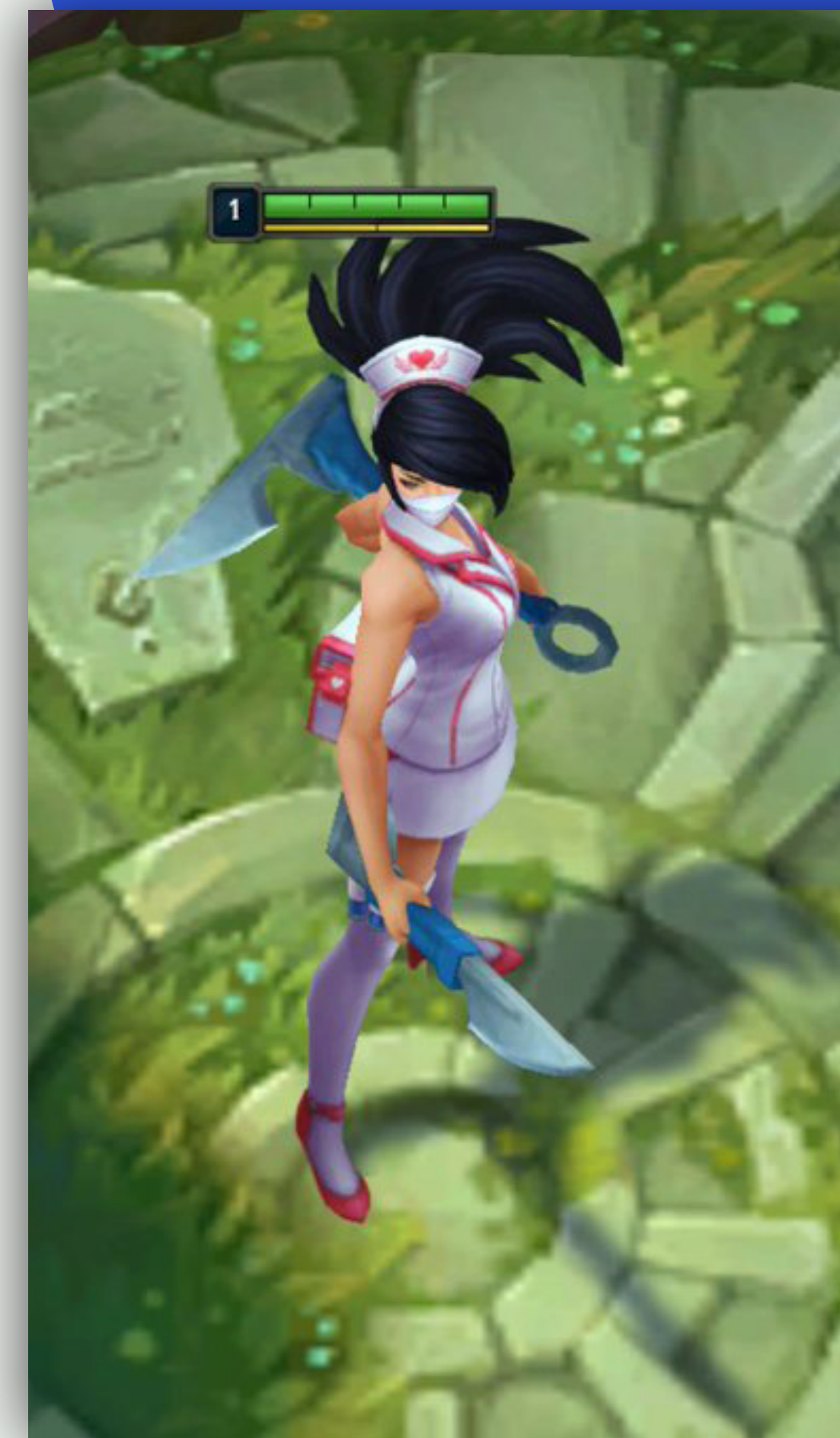
Pendidikan Vaksin Covid-19

Apabila pandemik Covid-19 terus berkembang menuju ke tahun 2021, Riot terus menyokong komuniti yang terjejas dengan menggunakan platform kami untuk menggalakkan vaksinasi yang menyelamatkan nyawa. Kami bekerjasama dengan Rumah Putih dan Jabatan Kesihatan dan Perkhidmatan Manusia A.S. untuk berkongsi maklumat vaksin yang tepat.

Kami juga bekerjasama dengan rangkaian pencipta kandungan kami di seluruh Amerika Utara untuk berkongsi maklumat tentang cara mendapatkan vaksin dengan penonton mereka. Kami mencipta [bundle skin perubatan](#) yang menampilkan Nurse Akali, MD Kennen dan Surgeon Shen, tiga daripada champion League of Legends kami, untuk diberikan oleh pencipta sebagai sebahagian daripada kempen #VaxedTogether kami di media sosial. Usaha-usaha ini telah disebut secara khusus oleh Pakar Bedah Am A.S sebagai penting dalam memerangi penyebaran maklumat palsu tentang vaksin.

1.5 juta

Pengumuman perkhidmatan awam kami telah **mencapai lebih 1.5 juta penonton unik** di seluruh siaran e-sukan kami untuk League of Legends Championship Series dan VALORANT Champions Tour.



International Medical Corps

Daripada gempa bumi kepada taufan, bantuan mesti datang dengan pantas pada waktu krisis di seluruh dunia. Sejak tahun 2016, Riot telah bekerjasama dengan International Medical Corps untuk mencipta Dana Tindak Balas Kecemasan Riot Games. Dana itu telah menyokong respons pantas untuk 19 bencana alam di 15 negara setakat ini. Melalui pendekatan pembiayaan ke hadapan kami, Riot boleh mengedarkan bantuan kecemasan biasanya dalam masa 36 jam selepas sesuatu kejadian ke tempat yang paling diperlukan oleh International Medical Corps.

Walaupun bencana alam memerlukan bantuan tempatan yang gigih, sejak dua tahun lalu semua orang di dunia telah menghadapi cabaran yang sama iaitu Covid-19. Riot merupakan penyokong awal respons Covid-19 International Medical Corps di Filipina, apabila pasukan itu dapat mengedarkan lebih daripada 5.8 juta peralatan pelindung diri dan mencapai lebih 36,000 orang dengan khemah, katil hospital, kempen kesedaran dan bekalan oksigen yang didermakan.

5.8 juta
Kepingan PPE diedarkan

36 ribu
Orang dicapai dengan
bekalan penting

Sokongan Bantuan Covid “Stop the Spread”

Bekerjasama dengan ImpactAssets, Riot menderma \$500 ribu untuk menghentikan penyebaran Covid-19 melalui pelbagai inisiatif di seluruh A.S. Wang itu digunakan untuk meningkatkan kesedaran vaksin, membina kepercayaan dan memajukan ekuiti dalam penjagaan kesihatan. Dengan sokongan daripada Dana Impak Sosial, Stop the Spread membantu mewujudkan lebih 30 tapak vaksinasi di kawasan yang tidak mempunyai akses yang mencukupi.

500 ribu
Didermakan untuk
menyokong ImpactAssets

30+
Tapak vaksinasi diwujudkan



Kejohanan Amal OfflineTV

Pada bulan April dan Disember, kami bekerjasama dengan pasukan komuniti kami di Amerika Utara untuk menyokong satu siri kejohanan amal VALORANT yang dikendalikan oleh kolektif penciptaan kandungan, OfflineTV. Beberapa nama dan penstrim terbesar dalam permainan seperti Pokimane, Scarra, Disguised Toast, Valkyrae dan ramai lagi memilih badan amal kemudian masuk queue untuk meraih wang sebanyak mungkin untuk perjuangan mereka. Badan amal yang mereka wakili termasuk Children Foundation, Stop AAPI Hate, St. Jude, The ACLU Foundation dan Rise Above the Disorder.

\$88 ribu

Menyumbang sejumlah \$15 ribu kepada dua kejohanan yang telah mengumpul \$88 ribu secara keseluruhan

5 TEAMS COMPETE!

TEAM POKI
JACKSEPTICEYE
BABO ABE
SYDEON
SEANIC

TEAM LILY
MASAYOSHI
BROOKEAB
FUSLIE
MYTH

TEAM SCARRA
EDISON PARK
SHIPHTUR
ARIASAKI
BNANS

TEAM TOAST
KRISTOFERYEE
PETER PARK
NATSUMIII
VALKYRAE

TEAM MICHAEL
QUARTERJADE
YVONNIE
JUMMY
HJUNE

OFFLINETV CHARITY
TEAM LINEUP
VALORANT INVITATIONAL

STARTS 12:30 PM PST

TWITCHTV OFFLINETV

FROM 4/17 - 4/18

SOCIAL IMPACT FUND

OFFLINETV CHARITY
VALORANT
INVITATIONAL

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

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

SOCIAL IMPACT FUND

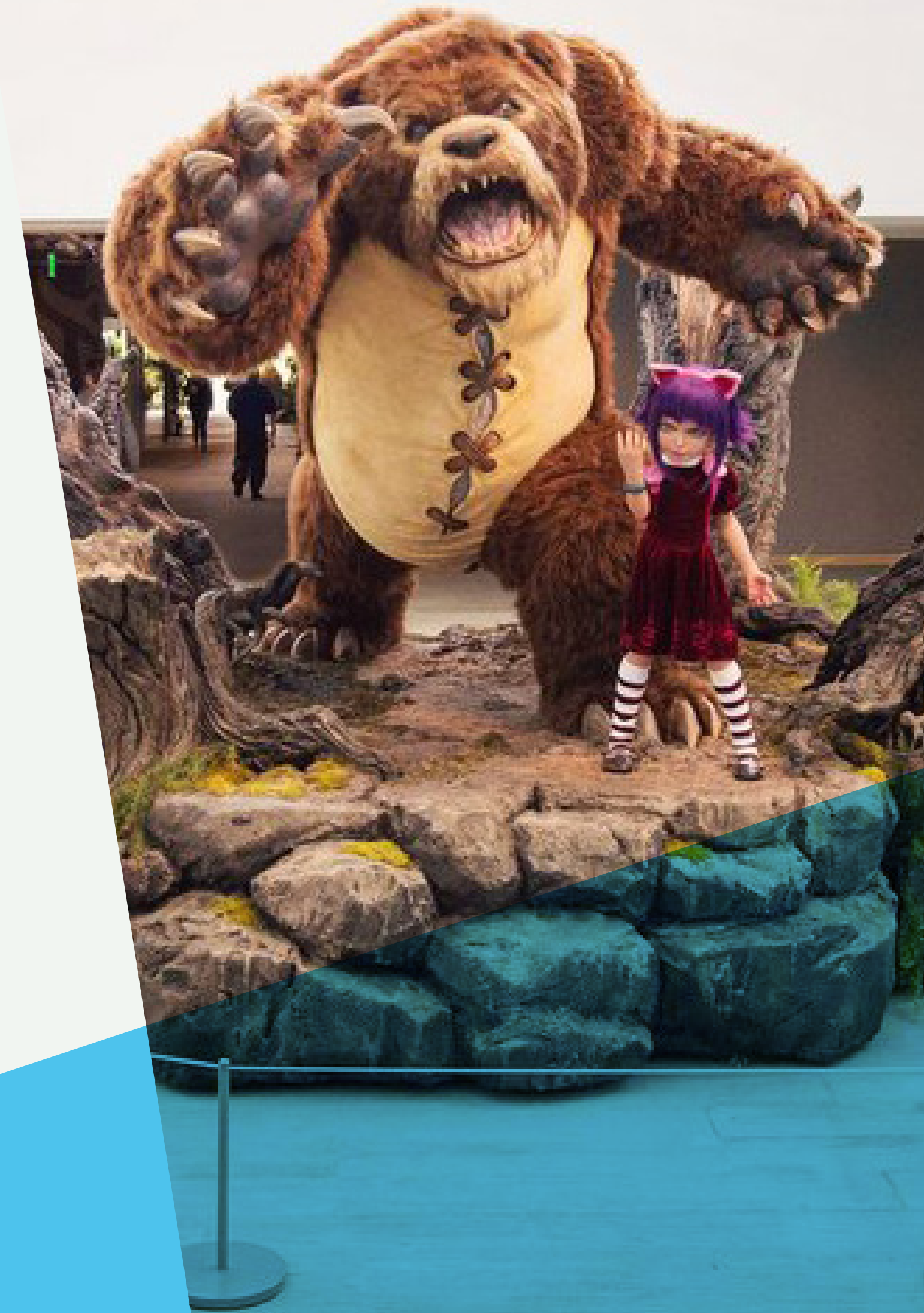
01 PELUANG

02 PENDIDIKAN

03 KERAKYATAN

→ 04 KELESTARIAN

**Kami berhasrat untuk
mengehadkan kesan kami
terhadap perubahan iklim
dan untuk mengendalikan
aktiviti perniagaan kami
dalam cara yang lestari.**





Kami seronok untuk mengumumkan tonggak tumpuan terbaharu kami - **Kelestarian. Pada tahap yang tinggi, strategi kami akan berdasarkan **tiga inisiatif**:**

01 ELAKKAN

Jika boleh, elakkan daripada menghasilkan pengeluaran melalui grid tenaga bersih dan sumber tenaga boleh diperbaharui.

02 KURANGKAN

Kurangkan jumlah penggunaan tenaga kami melalui operasi dan rantaian bekalan langsung kami.

03 RINGANKAN

Apabila kami tidak boleh mengelak atau mengurangkan, kami akan berusaha untuk mengimbangi penggunaan tenaga kami melalui pengimbangan karbon yang disokong secara saintifik.



Rancangan Kami untuk Kelestarian Untuk Masa Hadapan

Tidak seperti Ezreal, kami sebenarnya memerlukan peta... Kami tidak tahu perkara yang kami tidak tahu, jadi usaha utama kami yang pertama adalah untuk memahami jumlah pengeluaran gas rumah hijau kami. Dengan pelancaran permainan-permainan baharu, jejak karbon global kami akan berkembang. Kini setelah kami berjaya memahami rupa keadaan mantap untuk keluarga permainan baharu Riot, kami boleh mula mengusahakan matlamat dan strategi perancangan khusus untuk menangani jejak karbon tersebut.





Pengimbangan Hari Bumi untuk Rioter

Pada Hari Bumi 2021, kami mengunjurkan jumlah pengeluaran karbon untuk semua Rioter sepenuh masa dan menderma jumlah itu kepada Eden Reforestation Projects. ERP menanam hampir sejuta pokok setiap hari dan beroperasi merentasi beberapa negara paling terpencil di dunia untuk memerangi perubahan iklim dan memberikan gaji yang adil kepada pekerja.

1 juta

ERP menanam hampir
1,000,000 pokok setiap hari





4.0

PENGLIBATAN RIOTER



Daripada menjadi sukarelawan hingga menderma, para Rioter bersemangat untuk menyumbang kembali kepada komuniti dan perjuangan setempat mereka yang mereka amat ambil berat. Walaupun menghadapi cabaran beberapa tahun kebelakangan ini, para Rioter, sama seperti seluruh dunia, telah berdaya tahan dan berdedikasi untuk melakukan bahagian mereka untuk meningkatkan kehidupan orang di sekeliling mereka.

Walaupun kami mencipta peluang untuk ini sepanjang tahun, kami juga ingin membantu Rioter menyokong organisasi yang mereka ambil berat secara peribadi melalui masa dan wang. Itulah sebabnya kami memadankan jumlah derma dan waktu sukarelawan Rioter dengan pelbagai jenis badan bukan untung dan organisasi yang mereka ingin sokong.

602

Rioter menggunakan program padanan derma kami melalui Cybergrants

381

Badan amal disokong

\$255 RIBU

Jumlah derma para Rioter telah dipadankan pada tahun 2021

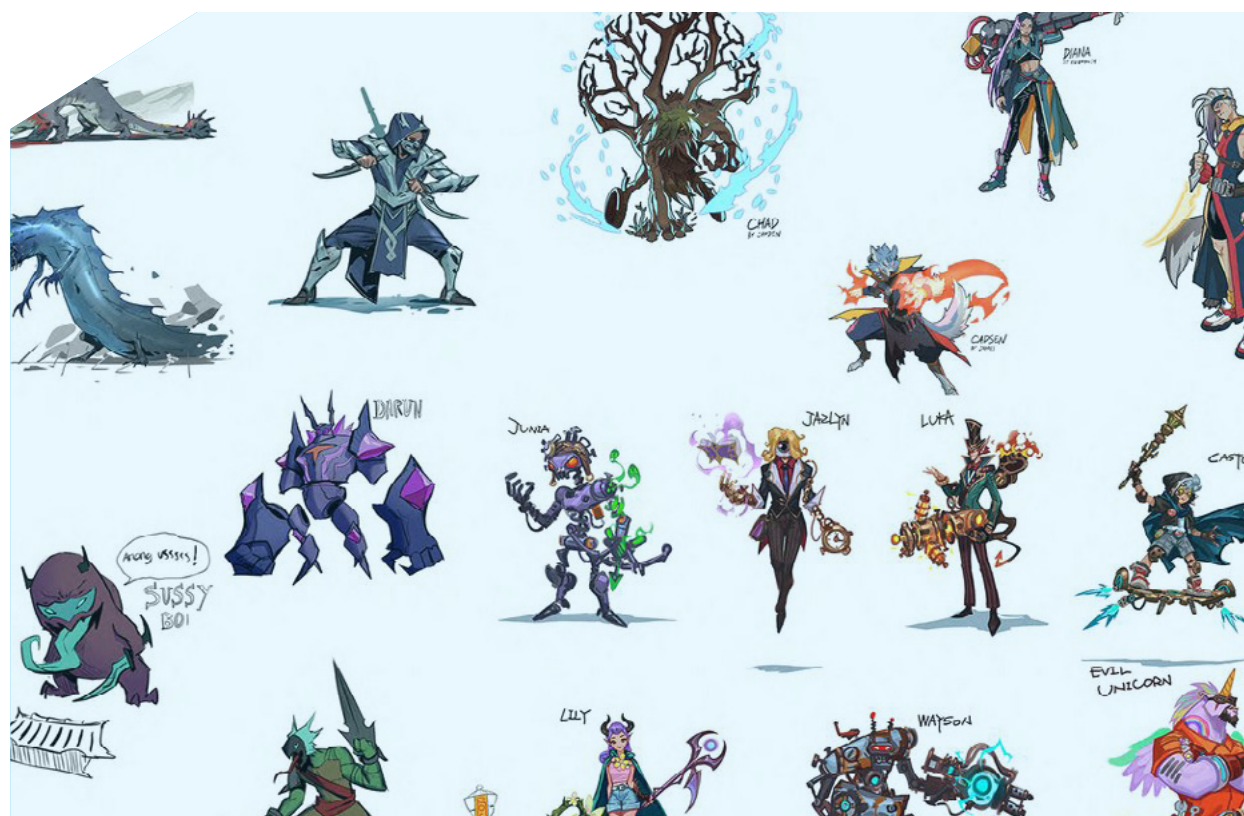


DI HQ LOS ANGELES



Rioter di Seluruh Dunia

Semasa Bulan Perkhidmatan Global tahunan kami yang ke-6, pasukan-pasukan dari kesemua 20 pejabat global kami menyumbang kembali dengan cara unik mereka sendiri.



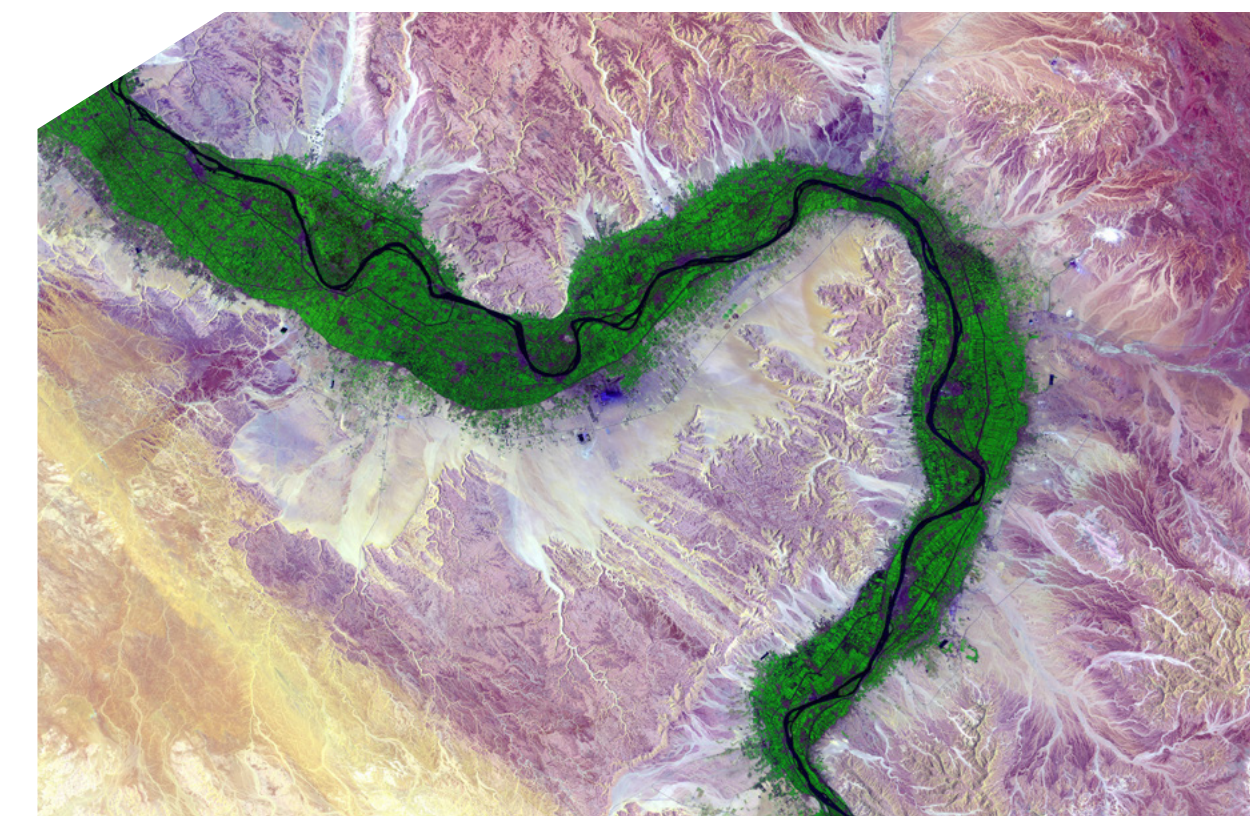
Bengkel watak untuk belia Hong Kong dan Singapura

Studio di Hong Kong & Singapura kami telah bekerjasama dengan Press Start Academy untuk menganjurkan bengkel reka bentuk watak bagi pelajar tempatan. Kanak-kanak berumur antara 8-14 dibimbing oleh sukarelawan untuk mencipta watak mereka sendiri yang diilhamkan oleh dunia League of Legends. Artis ilustrasi kami kemudian menghidupkan watak-watak itu.



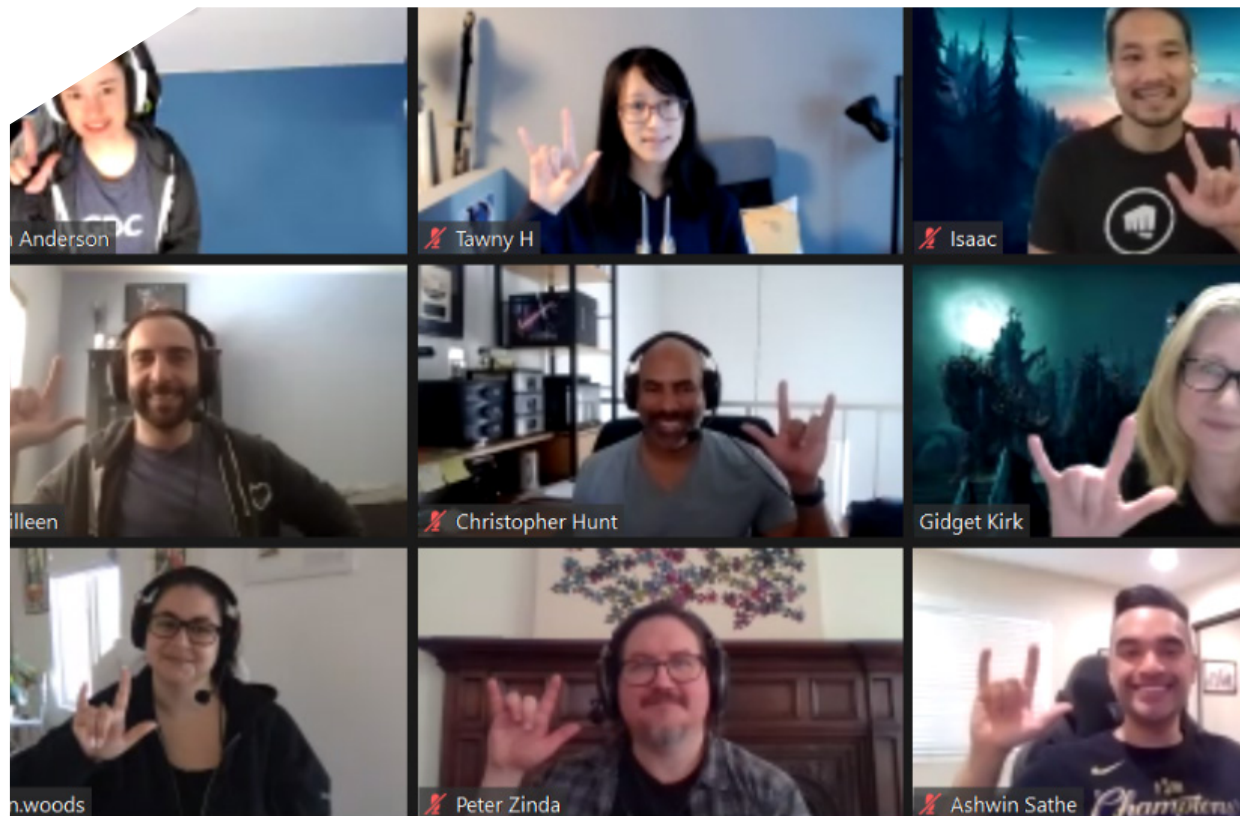
Pendermaan pakaian musim sejuk dan dana yang dikumpul oleh Riot Brazil

Di Brazil, para Rioter bekerjasama dengan Banho Solidário SAMPA, sebuah organisasi bukan untung yang menyediakan pancuran mandian dan air panas kepada mereka yang tiada rumah. Para Rioter juga berkumpul untuk menderma banyak pakaian musim sejuk supaya badan bukan untung itu dapat menyampaikannya kepada orang yang memerlukan. Untuk setiap pakaian yang didermakan, Rioter di Brazil turut memberikan 150 BRL kepada Banho Solidário SAMPA. Secara keseluruhannya, 13 ribu BRL (\$2.5 ribu USD) telah dikumpulkan.



Rioter Eropah, Timur Tengah, Afrika dan Amerika Utara memetakan sebahagian daripada Sudan Selatan

Rioter menyukai peta. Itu satu hakikat. Oleh itu, kami memanfaatkannya dengan baik apabila Rioter di Eropah, Timur Tengah, Afrika dan Amerika Utara bekerjasama dengan Pasukan Kemanusiaan OpenStreetMap untuk memetakan sebahagian daripada Sudan Selatan. Populasi terpencil adalah antara yang paling sukar dicapai untuk pengedaran vaksin dan Rioter membantu mengenal pasti kumpulan populasi keutamaan dan cara untuk mendapatkan akses yang mereka perlukan.



Di Eropah, Shanghai dan Los Angeles, Rioter mempelajari bahasa isyarat

Di Eropah, Shanghai dan Los Angeles, Rioter menghadiri kelas bahasa isyarat yang merangkumi sejumlah besar terma dan perbezaan serantau. Sebagai sebahagian daripada kelas tersebut, Rioter mempelajari lebih lanjut tentang budaya pekak dan cara untuk lebih prihatin terhadap cabaran yang dihadapi oleh komuniti kurang pendengaran di seluruh dunia.



Rioter Los Angeles bergabung tenaga untuk mencipta kit untuk kejayaan pelajar

Di Los Angeles, Riot bekerjasama dengan City Year LA untuk mencipta Kit Kejayaan Pelajar untuk pelajar Sekolah Menengah Jordan. Melalui kelas maya, Rioter menyertai mesyuarat zoom untuk menyediakan kit yang termasuk bekalan sekolah yang diperlukan untuk tahun persekolahan yang akan datang.



Riot di Ireland bekerjasama dengan Hypixel Studio dalam inisiatif dron

Selain itu di Ireland, kami bekerjasama dengan rakan kami di Hypixel Studios untuk mewujudkan program dron yang membantu operasi mencari dan menyelamatkan tempatan untuk Foyle Search and Rescue. Dron-dron itu membantu mencari di sungai Foyle, satu sungai yang dalam dan bergerak pantas sejauh 80 batu di barat laut Ireland. Sejak Foyle Search and Rescue diwujudkan pada tahun 1993, organisasi itu telah membantu lebih 1,000 orang dalam kesusahan. Dron-dron tersebut, termasuk satu yang dilengkapi dengan pengimejan haba, akan membolehkan penyelamat mencari dan mengikuti orang dengan lebih pantas dan lebih tepat berbanding sebelum ini.

Penjualan Kuih Amal Arcane

Menampilkan pastrri yang lazat seperti Topsider Treat dan Jinx's Chocolate Bomb, yang dibakar oleh kakitangan kafeteria di kampus kami, jualan kuih bertemakan Arcane mengumpul \$36 ribu untuk The People Concern, sebuah badan amal di Los Angeles yang berusaha untuk membantu gelandangan dalam komuniti.



“Sebab Arcane besar, sebab ia berjaya, adalah kerana pemain kami. Kami sentiasa tidak ingin melupai hakikat itu. **Tanpa mengira kempen, kami sentiasa ingin memastikan terdapat elemen yang menyumbang kembali kepada pemain dan komuniti.**”

Sue-Min Koh, Pengurus Program Impak Sosial

\$36 ribu

Dikumpulkan untuk The People Concern, sebuah badan amal berpangkalan di LA yang berusaha untuk membantu gelandangan dalam komuniti



Summoner's Whiff

Summoner's Whiff yang dinamakan dengan tepat, satu permainan kata-kata tentang peta League of Legends, adalah satu lagi kutipan dana kegemaran Rioter yang kami menjual lilin dan barangan lain yang mengumpul \$27 ribu untuk Ocean Conservancy. Dua Rioter yang ingin menggunakan hobi membuat lilin mereka untuk kebaikan telah membuat lilin-lilin ini. Ini hanyalah salah satu daripada banyak contoh yang menunjukkan bahawa menyumbang kembali kepada komuniti kami bukan sekadar keutamaan utama bagi syarikat, tetapi ialah keutamaan untuk Rioter kami dalam kehidupan seharian mereka.

\$27 ribu

Dikumpulkan untuk Ocean Conservancy, sebuah organisasi bukan untung yang berusaha melindungi lautan daripada cabaran terbesar hari ini





5.0

PRIVASI & KESELAMATAN DATA



Di Riot, privasi dan keselamatan data milik pemain, Rioter dan peminat kami adalah sangat penting bagi kami. Kami komited untuk membina program privasi global dan keselamatan maklumat kami mengikut undang-undang global yang terpakai dan amalan terbaik industri.



Daripada peringkat awal permainan hingga patch terbaharu, kami mengikut piawaian industri untuk memastikan permainan kami dibina dengan selamat, berjalan dengan selamat dan kekal selamat melalui penilaian risiko yang konsisten. Setiap pemain kami menerima standard perlindungan minimum yang sama berdasarkan prinsip Peraturan Perlindungan Data Am Kesatuan Eropah.



PENGESAHAN BERBILANG FAKTOR

Selepas usaha selama setahun pada tahun 2021, kami telah melancarkan pengesahan dua faktor pada Januari 2022. Lebih 1.3 juta pemain telah pun mendaftar. Kami tahu pemain kami sangat mengambil berat tentang akaun mereka dan ini memberi mereka satu lagi tahap perlindungan untuk segalanya dalam akaun mereka.

Pengesahan dua faktor telah menjadi ciri biasa dan dijangka pada tahun 2022 tetapi bagi syarikat yang berkembang dan meningkat daripada 0 - 100 juta pemain dalam tempoh beberapa tahun yang singkat, melaksanakannya dengan jayanya merentas semua akaun dan perkhidmatan kami merupakan tugas besar yang memerlukan kerjasama dan usaha dari seluruh syarikat kami.

Pada masa yang sama, kami menghargai privasi pemain kami, itulah sebabnya kami memilih untuk menggunakan pengesahan dua faktor berasaskan e-mel dan bukannya SMS. Pemain sudah pun mendaftar dengan alamat e-mel jadi ini tidak memerlukan maklumat peribadi lanjut, tetapi memberi keselamatan tambahan.

HAK UNTUK MENGETAHUI

Kami percaya anda mempunyai hak untuk mengetahui perkara yang kami ketahui tentang anda. Itu mungkin kelihatan jelas tetapi selalunya syarikat akan menyembunyikan data anda di sebalik Fog of War mereka sendiri. Tidak seperti League, kami mahu anda mempunyai penglihatan penuh.

Jadi jika anda ingin melihat perkara yang kami tahu tentang anda, anda hanya perlu bertanya.

Pada tahun 2021, kami memenuhi lebih 200 ribu permintaan oleh pemain untuk data mereka. Di sesetengah rantau, ini merupakan fungsi yang diperlukan, tetapi kami menyediakannya kepada semua pemain di seluruh dunia. Sebahagian besar data yang terdapat pada kami adalah berkaitan dengan gameplay pemain, dan itu tersedia pada bila-bila masa dalam klien dalam permainan.



6.0

TERIMA KASIH



Usaha yang kami lakukan tahun ini **tidak akan dapat dicapai tanpa kerjasama**. Daripada pemain kami yang membeli bundle amal dan mencalonkan perjuangan penting bagi mereka, kepada Rioter yang mengambil tanggungjawab memberi sumbangan kepada komuniti setempat mereka, kepada senarai panjang organisasi hebat yang berusaha setiap hari untuk menjadikan dunia ini tempat yang lebih baik, **kami berjaya melakukan ini bersama-sama**.

TERIMA KASIH

Berikut merupakan organisasi yang kami sokong pada tahun 2021. Dengan ikhlas hati kami berterima kasih kepada setiap satu daripada anda:

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

Rakan Kongsi Korporat 2021

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

