



2021

ソーシャル インパクト レポート

一年の振り返り



2020年が先例のない挑戦と世界的危機の年だったとすれば 2021年は立ち直りの年でした

世界中を襲ったパンデミックや不況、食料不足、人種差別などから最も影響を受けた人々を助けるために、企業、政府、非営利団体、そして地域社会が協力しました。Riot Gamesではありがたいことに、社内で、またプレイヤーを通して、情熱と目的意識の双輪が意義ある変化を後押しすることを目のあたりにすることができました。それは今でも重要な学びとなっています。

私たちの目標「世界で最もプレイヤーを大切にゲーム会社になること」を目指す歩みは、プロダクトの枠を超えた取り組みです。ソーシャルインパクトについて考えるとき、私たちはプレイヤー中心に据え、どうすれば1億8000万人以上のプレイヤーを繋げて、継続的で実感を伴う変化を作れるかを考えます。コミュニティやプラットフォームのアクションを後押しすることは、会社の壁やデジタル空間をはるかに越える波及効果を引き起こします。

この1年間、私たちは「光の番人」キャンペーンを通して、世界中のプレイヤーが自分たちの部屋からリアル世界における光の番人となることを後押しする機会を得ました。この他にはパンデミックの中でホワイトハウスと協力し、新型コロナウイルス感染症ワクチンの啓発運動も実施しています。また昨年世界各地18以上のオフィスに所属するライターたちが地元団体の支援活動に参加してくれました。これは真のライアット・スピリットの発露だと言えるでしょう。

今年のインパクト・レポートでは、私たちが今後の活動報告に含める2つの新たな重点分野、環境持続可能性とプライバシー&セキュリティについても紹介します。いずれも私たちの業界と世界全体が直面する重要課題であり、今後も事業を通じて課題解決に取り組む過程の透明性維持と定期的な進捗報告を続けていく予定です。



プレイヤーの生活、そして私たちのサービス提供地域に持続的な影響をもたらす新たな方法を、私たちは今後も模索し続けていきます。私たちは企業として成長し、さまざまな声に耳を傾け、そこから学んでいく過程において、「企業の社会的責任」に注ぐ創造力とリソースを増やし続けてきました。目標は世界にポジティブな変化と成長を生み出すこと。私たちは今後もプレイヤー、そしてライターから信頼と共感の両方を得られる方法でソーシャルインパクト(社会的影響力)を最大化するべく全力を尽くし続けていきます。

Dylan Jadeja

Dylan Jadeja - プレジデント

2021年の主な活動実績

- ・ リーグ・オブ・レジェンド史上最大のゲーム内チャリティ募金イベント「光の番人」を実施、ソーシャルインパクト基金にはプレイヤーからの募金580万米ドルが集まり、18の国/地域で30の非営利団体(プレイヤーが選出)にそれぞれ1万米ドルを贈呈
- ・ VALORANT初のゲーム内チャリティ募金イベントを実施、「ギブ・バック セット」の売上から550万米ドルの募金が集まる
- ・ 昨年実施した「秩序の光カルマ」ゲーム内募金の功績が認められ、Riotが2度目のGolden Halo Awardを受賞
- ・ ホワイトハウスおよびアメリカ合衆国保健福祉省と協力してワクチンの啓発運動を実施、その一環として実施したeスポーツ配信上での公共広告は150万のユニークビューワーが視聴
- ・ 米国内の新型コロナウイルス感染症まん延防止とワクチン接種会場の不足地域への接種会場設置(30箇所)のため、企業として50万米ドルを寄付
- ・ 2要素認証の教育体制を立ち上げ、130万人のプレイヤーのデータセキュリティ環境を改善
- ・ 社員マッチング募金プログラム(社員と企業が募金額を出し合う取り組み)を通じて、2021年通算で50万米ドルを地元非営利団体へ募金
- ・ 2021年度、世界各地のRiotオフィスの100%が地域コミュニティの社会貢献に参加



1.0

チャリティーイベント



私たちのプレイヤーを一言で表現するならば、それは「情熱」です。この情熱はゲームの枠を超え、世界中のコミュニティまで広がります。



プレイヤー自身が深く関心を寄せる課題に取り組み、自身が所属するコミュニティに意味ある変化を生み出すこと。それこそがRiotが支援したいと考え、実現方法を模索し続けていることです。このため私たちはプレイヤーに寄り添い、声に耳を傾け、どのような課題を最重要視しているのかを把握しようとしています。2021年は新規プレイヤーが大きく増えた年となったため、[ソーシャルインパクト基金\(リンク先英語\)](#)のチャリティー募金やキャンペーンにも多くの方が参加してくださいました。



光の番人チャリティーイベント

昨年夏に過去最大規模で開催されたリーグ・オブ・レジェンドのゲーム内募金イベント「光の番人」では、プレイヤーからソーシャルインパクト基金に580万米ドルもの募金が集まりました。

「光の番人」はリーグ・オブ・レジェンドの世界に生きるチャンピオンたちが集結し、闇に立ち向かうストーリーイベントでした。本イベントでは「光の番人」の名のもとに集まった全世界約1500万人のプレイヤーがチャリティーセットを購入しています。セットにはリーグ・オブ・レジェンドおよびワイルドリフト、レジェンド・オブ・ルーンテラ、チームファイト タクティクスに登場する、髭が特徴的な狂戦士チャンピオン「光の番人オラフ」が含まれていました。

ルーンテラの世界における光の番人は周囲の者を守護する「良い方向へ導く力」。この「光の番人」キャンペーンでは、プレイヤーが自らの所属するコミュニティを「良い方向へ導く力」になることを促すもので、募金先候補も併せて募集しました。結果、19,000人以上のプレイヤーから地元地域のチャリティー団体候補が寄せられています。最終的には11分野、18の国/地域から30の団体が選出され、それぞれに1万米ドルの助成金が贈呈されています。



「光の番人イニシアチブがRiotのエコシステム全体でプレイヤーにこれほど情熱的に受け入れられたことは大変嬉しいことでした。今回こうして情熱的なプレイヤーから寄せられた慈善団体のうち、30の団体を支援することができて光栄に思います」

Jimmy Hahn - ソーシャルインパクト シニアマネージャー

選出された30の非営利団体とその活動内容 (SDGs) は以下の通りです:

- [América Solidaria Argentina](#) (アルゼンチン) - 飢餓撲滅
- [APAE Brasil](#) (ブラジル) - 健康と福祉
- [Ape Action Africa](#) (英国/カメルーン) - 陸の豊かさ
- [Asian American Success Inc.](#) (米国) - 質の高い教育
- [BeLonG To](#) (アイルランド) - ジェンダー平等
- [Blue Dragon Children's Foundation](#) (ベトナム) - 飢餓撲滅
- [Clean Up Australia](#) (オーストラリア) - 気候変動対策
- [Coalition for Rainforest Nations](#) (オランダ) - 気候変動対策
- [Cordem ABP](#) (メキシコ) - ジェンダー平等
- [Fundación Aquí Nadie Se Rinde I.A.P](#) (メキシコ) - 健康と福祉
- [Fundación Minga Valpo](#) (チリ) - 質の高い教育
- [Fundación Superación Pobreza](#) (チリ) - 飢餓撲滅
- [Genesis Women's Shelter](#) (米国) - ジェンダー平等
- [Ingenium ABP](#) (メキシコ) - 健康と福祉
- [Instituto Vovô Chiquinho](#) (ブラジル) - 質の高い教育
- [LÖSEV Foundation for Children with Leukemia](#) (トルコ) - 健康と福祉
- [Maslow Project](#) (米国) - 飢餓撲滅
- [Metropolitan Organization to Counter Sexual Assault](#) (米国) - ジェンダー平等
- [Plan International Japan](#) (日本) - 質の高い教育
- [Prairie State Legal Services](#) (米国) - 平和と公正
- [Shatterproof](#) (米国) - 健康と福祉
- [Société Protectrice des Animaux](#) (フランス) - 陸の豊かさ
- [SPEAR Islington](#) (英国) - 不平等の是正
- [Story Tapestries](#) (米国) - 質の高い教育
- [The Nature Conservancy](#) (米国) - 気候変動対策
- [The Table Community Food Centre](#) (カナダ) - 飢餓撲滅
- [Verein für krebskranke Kinder Harz eV](#) (ドイツ) - 健康と福祉
- [WAI Wanaka](#) (ニュージーランド) - 海の豊かさ
- [WaterAid](#) (米国) - 安全な水と衛生状態
- [WWF Spain](#) (スペイン) - 陸の豊かさ

VALORANTギブ・バック セット

Riotのキャラクターベースタクティカルシューター「VALORANT」は昨年大きな飛躍を遂げ、全世界の月間プレイヤー数は1400万人に到達しています。

ゲーム内アイテムをスキンでカスタマイズ可能な本作において、リリース1周年記念の一環としてプレイヤー投票で過去のスキンを復刻する取り組みを実施しました。その後プレイヤーに選出されたカスタマイズアイテムをセットにしてゲーム内ショップで販売。このうち、スキン収益の50%とアクセサリ収益の100%が ソーシャルインパクト基金に寄付されました。

\$5.5M

最終的には550万米ドルもの寄付がギブ・バック セットを通じてVALORANTプレイヤーから集まっています。



Golden Halo Awards - 秩序の光カルマ

2020年、リーグ・オブ・レジェンドプレイヤーから600万米ドルの寄付がソーシャルインパクト基金に集まり、世界各地46の非営利団体の支援につながりました。

そして2021年、秩序の光カルマキャンペーンでプレイヤーから寄せられた寄付が高く評価され、Riot GamesはEngage for Good (慈善団体と企業の関係性に注目する組織) から企業の社会的責任を表す最大の賞Golden Halo Awardを受賞しました。これでRiotは2度目の受賞となります。



Engage for Good、Riot Gamesに2度目となるGolden Halo Awardを贈呈



2.0

ソーシャルインパクト基金

ソーシャルインパクト基金は、グローバルな社会的影響を生み出すことを目的としたRiotの非営利活動です。ImpactAssetsと提携しているこの基金は、プレイヤーがより深く、より多くの人を支援できるようにする仕組みです。

ソーシャルインパクト基金はRiot Gamesから独立した団体として世界中の組織に直接的な投資を行い、世界が直面している緊急的課題の解決に取り組んでいます。国際的チャリティーへの寄付は往々にして極めて煩雑な手続きが必要になりますが、このモデルではプレイヤーが暮らす地域にポジティブな影響をもたらす非営利団体を直接的に支援することが可能になります。

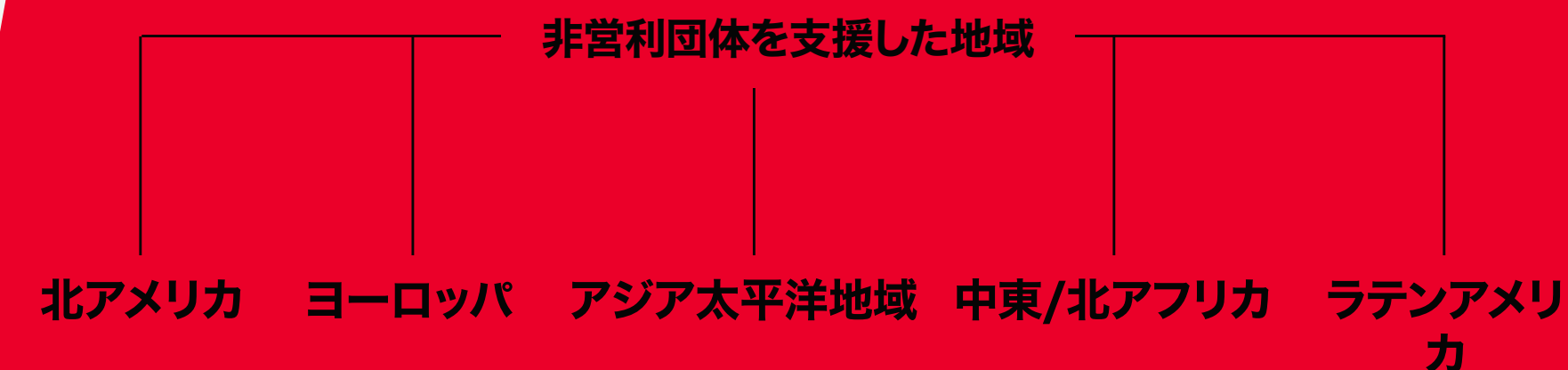
言い換えれば、ソーシャルインパクト基金は世界中のコミュニティに貢献することを意図した構造であるとも言えるでしょう。この構造であるからこそ、非営利団体をプレイヤーに推薦してもらい、国/地域にほとんど影響されることなく基金を分配し、必要に応じてより迅速な対処が可能になっているのです。集まった基金の大部分はプレイヤーが選択した課題/非営利団体に支給されています。たとえば昨年の「光の番人」イニシアチブでも、プレイヤーにより選出された各非営利団体にソーシャルインパクト基金から1万米ドルの助成金が贈られています。



「グローバル企業であるならば、コミュニティが緊急性の高い問題に面している時にグローバルな手法で解決を目指すことが重要です。ソーシャルインパクト基金の構造は、世界中にいる私たちのプレイヤーがもっとも懸念している問題に対して迅速に動き、解決を目指せるようになるためのものなのです」

Jeffrey Burrell - ソーシャルインパクト シニアディレクター

しかし、このような手法は日常生活であり目にするものではありません。そこで本レポートではソーシャルインパクト基金のしくみについて改めて説明してみたいと思います。





\$17M

設立から現在までに分配された助成金総額

400

寄付を実施した団体数
(25の国/地域)



ソーシャルインパクト基金で行わないこと:

- ・ 企業ブランド形成活動または求人イベントのスポンサー
- ・ 社員の寄付マッチングプログラム (Riotが担当するため)
- ・ 法律上の政治的/宗教的組織に対する寄付

ソーシャルインパクト基金の助成金、投資、支援はすべて独立した第三者機関ImpactAssetsにより妥当性、自給的側面、コンプライアンスを精査されています。



03 活動の柱



ソーシャルインパクト基金では、Riotが持つ独自の強みとリソースを有効活用し、ステークホルダー全員にポジティブかつ永続的な影響を与えるというミッションを掲げています。これを意味ある形で遂行していくための「活動の柱」が、機会の平等、教育、シチズンシップ、環境持続可能性の4つです。



→ 01 機会の平等

02 教育

03 シチズンシップ

04 環境持続可能性

私たちはすべての人がその背景にかかわらず平等公平・健康・幸福に暮らし、その潜在能力を活かせる環境を目指します。





人種的平等に向けた助成金

2021年、私たちは増加傾向にある黒人ゲーム開発者のための非営利団体、GameheadsとColorStackを支援しました。

支援に先立ち、ソーシャルインパクト基金チームはまず社内リソースグループ「Black Rioters」のRiot Noirと連携して支援対象の非営利団体を選定しています。Gameheadsはテクノロジー訓練プログラムで、有色人種の若者が有用なテクノロジースキル/生活技能を身につけ、活躍できるよう支援している団体です。もう一方のColorStackは、黒人・ラテンアメリカ系のコンピューターサイエンス学位取得者を増やし、テクノロジー業界での活躍を推進することをミッションに掲げています。GameheadsとColorStackには低代表グループの人材がビデオゲーム/テクノロジー産業でキャリアを歩み出せるようにするという共通の目標があり、私たちも今後の進展に大変期待しています。

\$190K

GameheadsとColorStackのイニシアチブ支援金額 (それぞれ9万5千米ドル)

Reboot Representation

Reboot Representationへの協力は2021年で3年連続となりました。同団体は米国内における有色人種女性のコンピューターサイエンス学位取得者を倍増させ、黒人、ラテンアメリカ系、ネイティブアメリカ系女性のテクノロジー業界進出を支援し、男女比の差を縮めることを目指して活動しています。

新型コロナウイルス感染症は教育システム全体に大きな影響を与えましたが、私たちは次の3年間も、有色人種女性のコンピューターサイエンス学位取得を阻む要因に立ち向かい続けるReboot Representationを支援していきます。

この目標を達成するため連合メンバーからは1200万米ドル以上が寄せられ、17のプログラムに再交付金が提供されています。プログラムはどれもコンピューティング分野の学生やテクノロジー業界で働く黒人/ラテン系/ネイティブアメリカン系女性(BLNAW)の就職・継続的な活躍を支援するもので、次のいずれかの領域に該当します。

高校からのつながり

学術的サポート

コミュニティーカレッジのパスウェイプログラム

修了インセンティブ

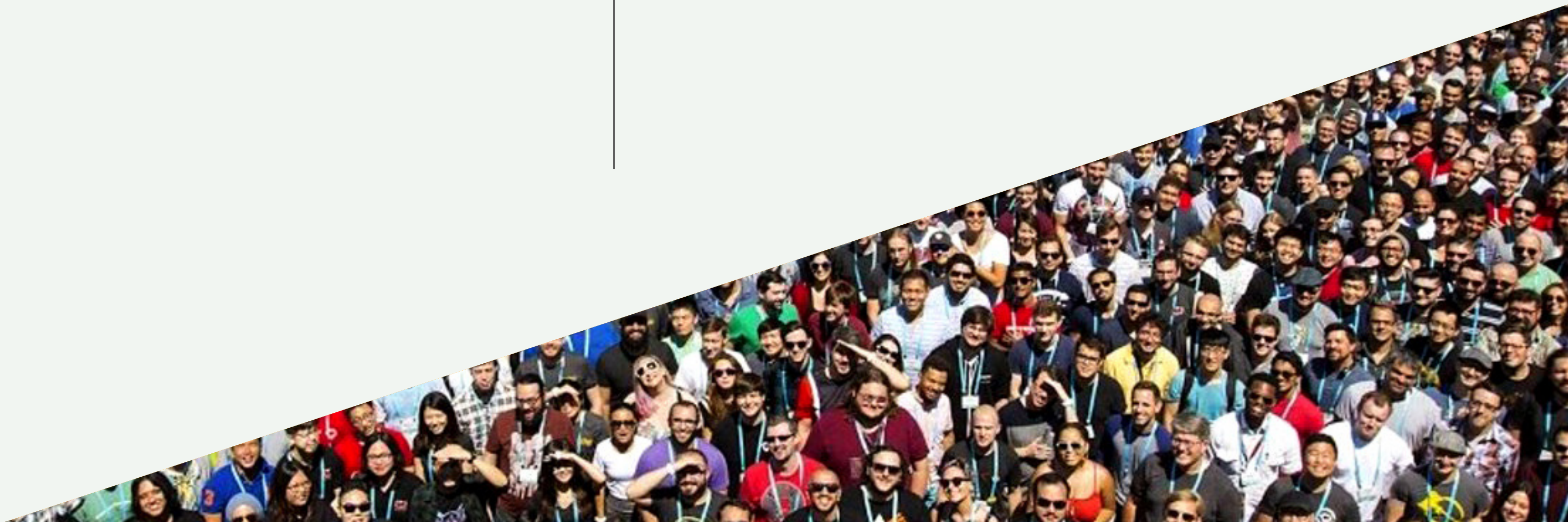
仲間/メンターのコミュニティー

キャリア計画立案のリソースと機会

インパクト投資

パンデミックの影響は、陽性者数が落ち着いても広がり続けるものです。そこで私たちは最も甚大な影響を受けたコミュニティを支援する手段を模索し、最終的にImpactAssetsと協力して事業&コミュニティレジリエンス投資ファンドを支援することにしました。これはこれまで金融機関から十分な対応を得られなかったコミュニティ、つまりパンデミックに起因する景気落ち込みの影響が特に大きかった人々に経済的リソース、サービス、支援活動を提供する投資ファンドです。

そのひとつがコミュニティ開発金融機関(CDFI)であるHope Enterpriseです。同機関は不遇な状況にあるコミュニティに経済的機会を提示し、利益優先型でない金融商品とつなげ、貧困の世代間連鎖を止めることを目指して活動しています。





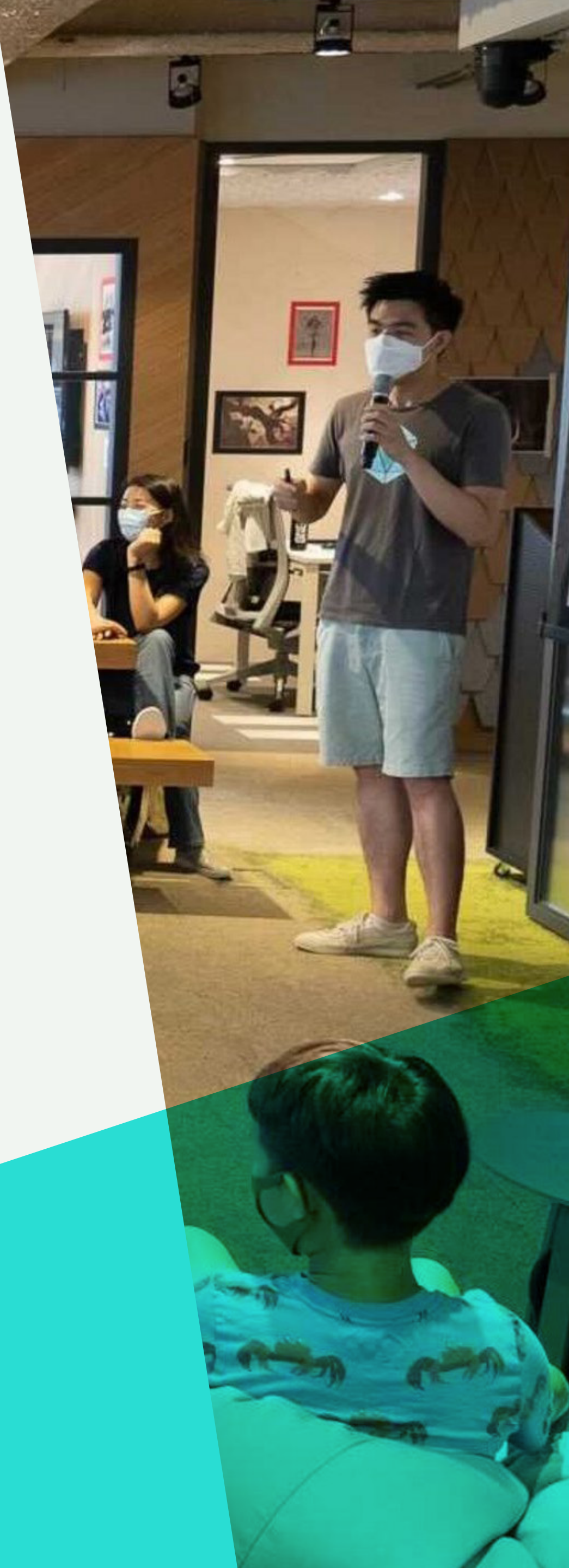
01 機会の平等

→ 02 教育

03 シチズンシップ

04 環境持続可能性

私たちは、未来の経済を担う学生が
STEAM教育や社会性/情動学習(SEL)を
自由に受けられる**環境を整備・拡大**していきます。



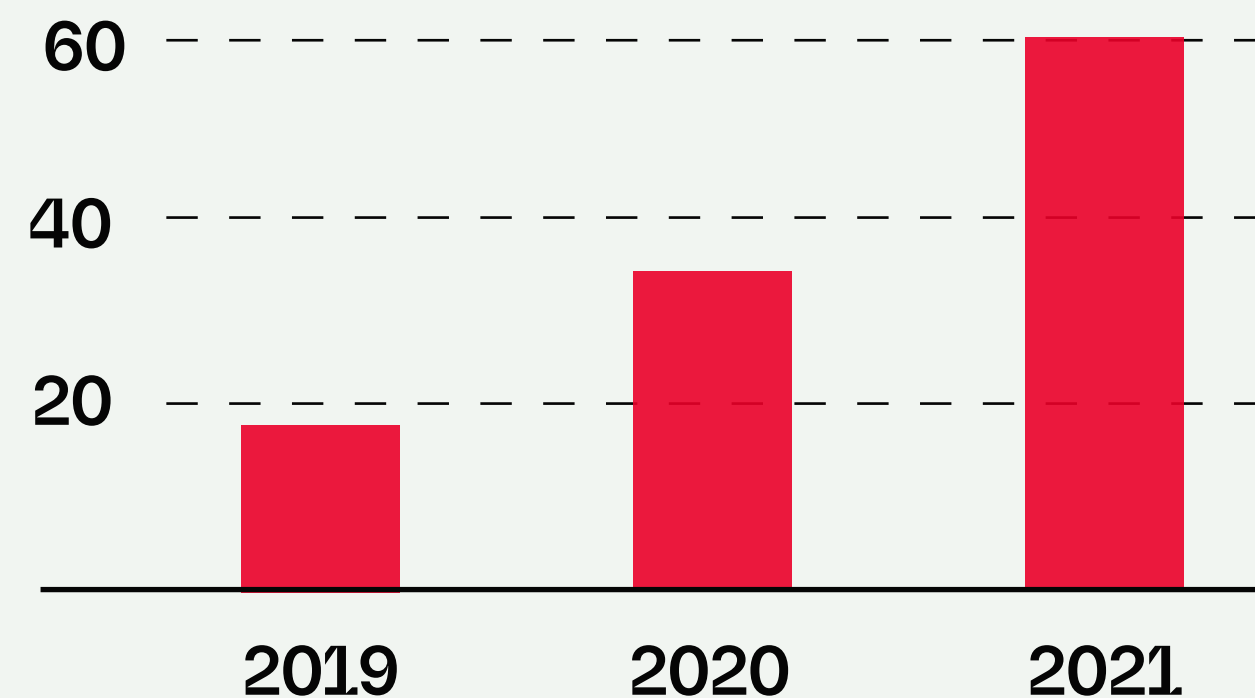


Girls Who Code

Riotは2017年よりGirls Who Codeを支援し続けています。2021年には過去最大の(バーチャル)クラスも実施しました。

昨年夏のプログラムでは参加した60名の中高生に対し、様々な部署で働くライアターがメンター役を担当。コンピューターサイエンスの現実世界における応用方法を学び、続いて自分自身が強く関心を寄せている活動(気候変動、ダウン症の啓発、ファストファッションなど)のツールキットを作成しました。

昨年が続いて今年も、サマープログラムの**参加学生**の数は**ほぼ倍増**しました。RiotとGirls Who Codeが掲げる共通の目標は「女性エンジニアを生み出すしくみを作り、さまざまな産業の考え方に多様性をもたらす」というものです。



2019年には17だったクラス数が2020年には35、2021年には60まで増加しています。





コンテンツクリエイター向けのメンタルヘルス関係リソース

パンデミックによりメンタルヘルス問題は一層社会的に注目されるようになりました。この問題は健康、教育、キャリアに影響するため、対処優先度はかつてないほど高まっています。コンテンツクリエイターには、視聴者と個人レベルでつながり、その生活に強い影響を与える力があります。そしてメンタルヘルスの支援を必要とする人たちの中でも、特に若者は従来のメンタルヘルス支援活動よりもコンテンツクリエイターやインフルエンサーに頼る傾向が強くなっています。そしてこの傾向が日々強まっていることを鑑み、RiotはThe Public Good Projectsと協力して [無料のメンタルヘルス啓発ガイド/リソース](#) を作成。コンテンツクリエイター・配信者・モデレーターがより安全なコミュニケーションを取れるよう支援しました。



また各種リソース以外にも、RiotはCrisis Text Lineとも協力し、自傷/自殺念慮に苦しむプレイヤーや相談相手を求めているプレイヤーに支援を提供しています。



01 機会の平等

02 教育

→ 03 シチズンシップ

04 環境持続可能性

私たちは、包摂的かつ協力的な
コミュニティの**推奨・構築・保護**
を目指しています。それは対面
でもオンラインでも同様です。





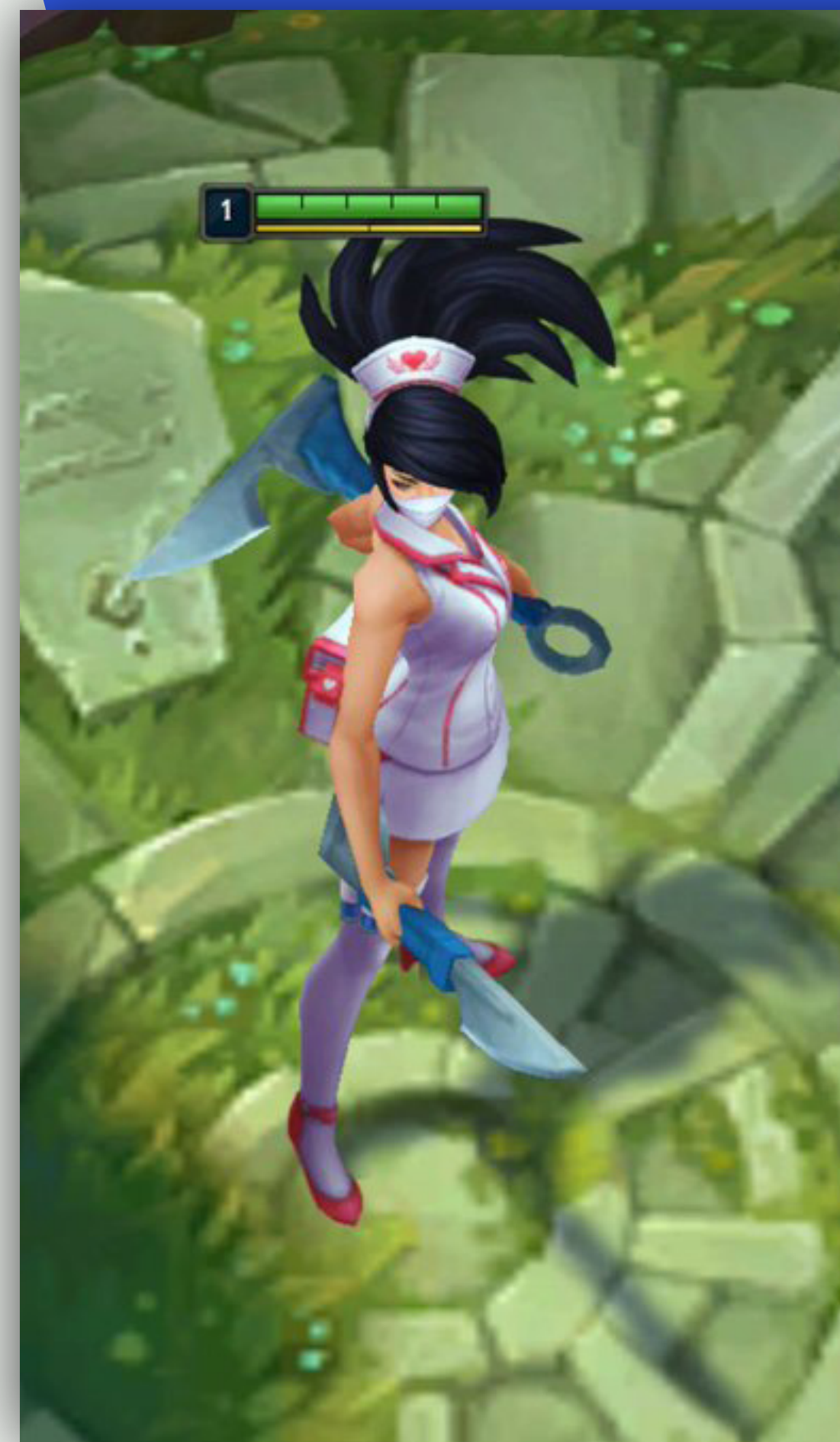
新型コロナウイルス感染症 ワクチンの教育

2021年になっても、新型コロナウイルス感染症のパンデミックは広がり続けていました。そんな中、Riotは特に深刻な影響を受けているコミュニティを支援すべく、自社のプラットフォームを用いて「命を救う」ワクチンの接種を促進する活動を続けていきました。ホワイトハウスおよびアメリカ合衆国保健福祉省と協力して正確なワクチン情報を発信したのもその取り組みの一環です。

また北アメリカのコンテンツクリエイターたちとも協力し、ワクチンの摂取方法に関する情報発信も行いました。この他、リーグ・オブ・レジェンドでは白衣の天使アカリ、ドクターケネン、外科医シェンという3つのスキンを含む [医療系スキンセット](#) を作成し、SNS上で #VaxedTogether (みんなでワクチン接種を) キャンペーンを展開。先述のセットをコンテンツクリエイターから視聴者にプレゼントしてもらいました。この活動は後に、米国軍医総監からも「ワクチンにまつわる誤情報と戦う上で極めて重要な活動」であると言及されています。

1.5M

ワクチン啓発の公共広告はLCS(北アメリカのリーグ・オブ・レジェンドリーグ)およびVALORANT Champions Tourのeスポーツ配信で放送され、**150万のユニークビューワーが視聴**しました。





International Medical Corps

地震やハリケーンなど世界中で起こりうる危機的状況において、何よりも先に到着しなければならないのが救援です。このためRiotはInternational Medical Corpsと協力し、2016年にRiot Games' Emergency Response Fundを設立。これまでに15の国/地域で19の自然災害に迅速な支援を行っています。同基金はフォワードファンディング方式を採用しているため、Riotは災害発生から通常36時間以内に、International Medical Corpsが最も必要としている場所に救援物資を供給することができます。

しかし自然災害では局地的・重点的な救援活動が求められますが、この2年間は世界全体が新型コロナウイルス感染症という難題に直面してきました。RiotはInternational Medical Corpsがフィリピンで行っていた新型コロナウイルス感染症対応に当初から支援を続けており、これまでに580万個の個人防護具、36,000人分以上のテント/病院用ベッド/啓発キャンペーン/酸素供給機器を支援しています。

5.8M

提供した個人用防具 (PPE) の数

36K

必要物資を届けた人数

「感染拡大防止」新型コロナウイルス感染症救済支援

RiotではImpactAssetsと協力し、感染拡大防止を目指す米国内の各種イニシアチブに累計50万米ドルを寄付しています。この寄付金はワクチン啓発活動、信頼構築、平等な医療の推進に使用されました。またStop the Spreadは、ソーシャルインパクト基金の支援を活かしてワクチンが行き届かない地域に30以上のワクチン接種会場を設置しています。

500K

ImpactAssetsへの支援寄付金

30+

設置されたワクチン接種会場の数





OfflineTVチャリティー トーナメント

2021年の4月と12月には北アメリカのコミュニティチームと連携してコンテンツクリエイター集団 OfflineTV主催のVALORANTチャリティートーナメントを複数回開催。トーナメントにはゲーミングシーンの著名な配信者Pokimane、Scarra、Disguised Toast、Valkyraeなどが寄付先のチャリティーを選んで参加し、各自が選んだチャリティーへの寄付を集めるべくイベントを盛り上げました。この時参加者が選んだチャリティー団体はChildren Foundation、Stop AAPI Hate、St. Jude、The ACLU Foundation、Rise Above the Disorderなどでした。

\$88K

2度のトーナメントで集まった寄付の総額
(Riotからは合計1万5千米ドル)

5 TEAMS COMPETE!

TEAM POKI
JACKSEPTICEYE
BABO ABE
SYDEON
SEANIC

TEAM LILY
MASAYOSHI
BROOKEAB
FUSLIE
MYTH

TEAM SCARRA
EDISON PARK
SHIPHTUR
ARIASAKI
BNANS

TEAM TOAST
KRISTOFERYEE
PETER PARK
NATSUMIII
VALKYRAE

TEAM MICHAEL
QUARTERJADE
YVONNIE
JUMMY
HJUNE

**OFFLINETV CHARITY
TEAM LINEUP**
VALORANT INVITATIONAL

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

TWITCHTV OFFLINETV

SOCIAL IMPACT FUND

**OFFLINETV CHARITY
VALORANT**

INVITATIONAL

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

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

SOCIAL IMPACT FUND



01 機会の平等

02 教育

03 シチズンシップ

→ 04 環境持続可能性

私たちは環境持続可能性を踏まえた事業活動を通じて**気候変動への影響を抑制**することを目指しています。





環境持続可能性は今回より新たに追加された活動の柱です。大局的な戦略としては次の3つのイニシアチブに注力します：

01 回避

可能な限り炭素の排出を避け、クリーンなエネルギーと再生可能なエネルギー資源を用いる。

02 低減

事業活動とサプライチェーンにおける消費エネルギーの総量を減らす

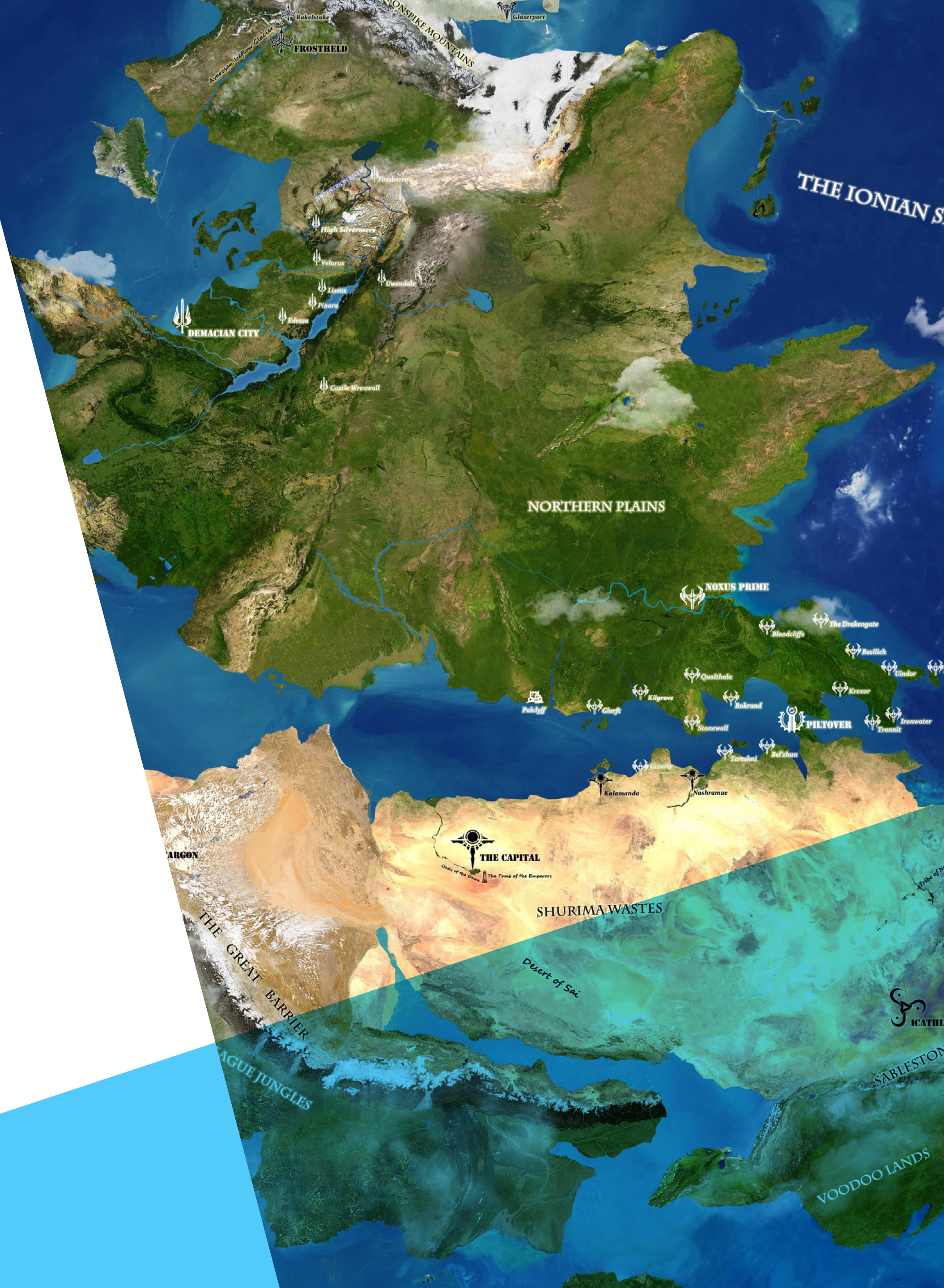
03 相殺

回避および低減ができない領域については、科学的根拠のあるカーボンオフセットを通じて消費エネルギー分を相殺する。



今後の環境持続可能性計画

エズリアルは「地図なんかいらないさ」と言いますが、現在の私たちは地図を必要としています。知らないことは分かりようがないため、まずは私たちが排出する温暖化ガスの総量を把握する必要があります。新しいゲームタイトルをリリースしたことで私たちのカーボンフットプリント(CPF)は世界的に上昇しましたが、あれから一定の時間が経ち、各新タイトルの平常時の状態が把握できるようになってきました。ここからは具体的な目標を定め、カーボンフットプリントの低減に向けて戦略を立てていきます。





ライアターとアースデイ・オフセット

Riotでは2021年のアースデイにフルタイム社員全員の炭素排出総量を推定し、同額をEden Reforestation Projects(ERP)に寄付しました。ERPは1日あたり100万本近くの植林を行っている団体で、遠く離れた国々で気候変動問題に取り組みつつ、労働者に適正賃金を支払っています。

1M

ERPは1日あたり約100万
本を植樹しています





4.0

ライアターの取り組み

ボランティア活動や寄付をはじめ、ライターは地元コミュニティへの“恩返し”や社会的課題の解決に取り組む活動に強い情熱を注いでいます。直近数年は厳しい情勢が続いてきましたが、ライターは(世界の他の人々と同様に)粘り強く献身的に振る舞い、周囲の環境をより良くしようと努めてきました。

Riotでは企業としてもそのような支援の機会を設けるよう努めていますが、同時にライターが個人的に強い関心を寄せる活動/団体を支援(時間であれ金銭であれ)できるようにもしたいと考えています。これを実現するため、ライターが支援したいと望む非営利団体/組織に個人的に貢献できるよう、Riotではマッチング寄付プログラムとボランティア活動時間の取り組みを実施しています。

602

Cybergrants提携の寄付
マッチングプログラムを利用
したライターの総数

381

支援したチャリテイ
ーの総数

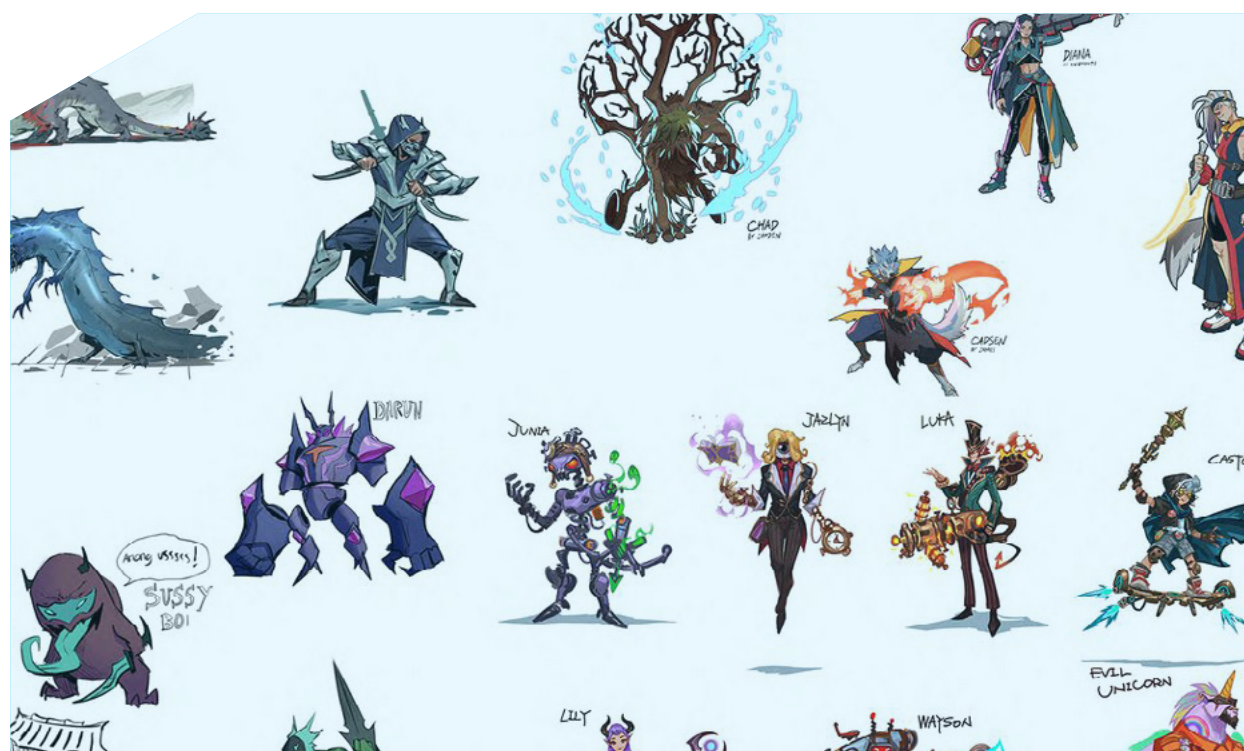
\$255K

ライターの寄付マッ
チング額(2021年)



世界各地のライターたち

2021年で6回目を迎えたGlobal Service Month (グローバル奉仕月間) では、世界各地20個のオフィスでライターたちがチームを組み、それぞれのやり方で地域社会に「恩返し」を行いました。



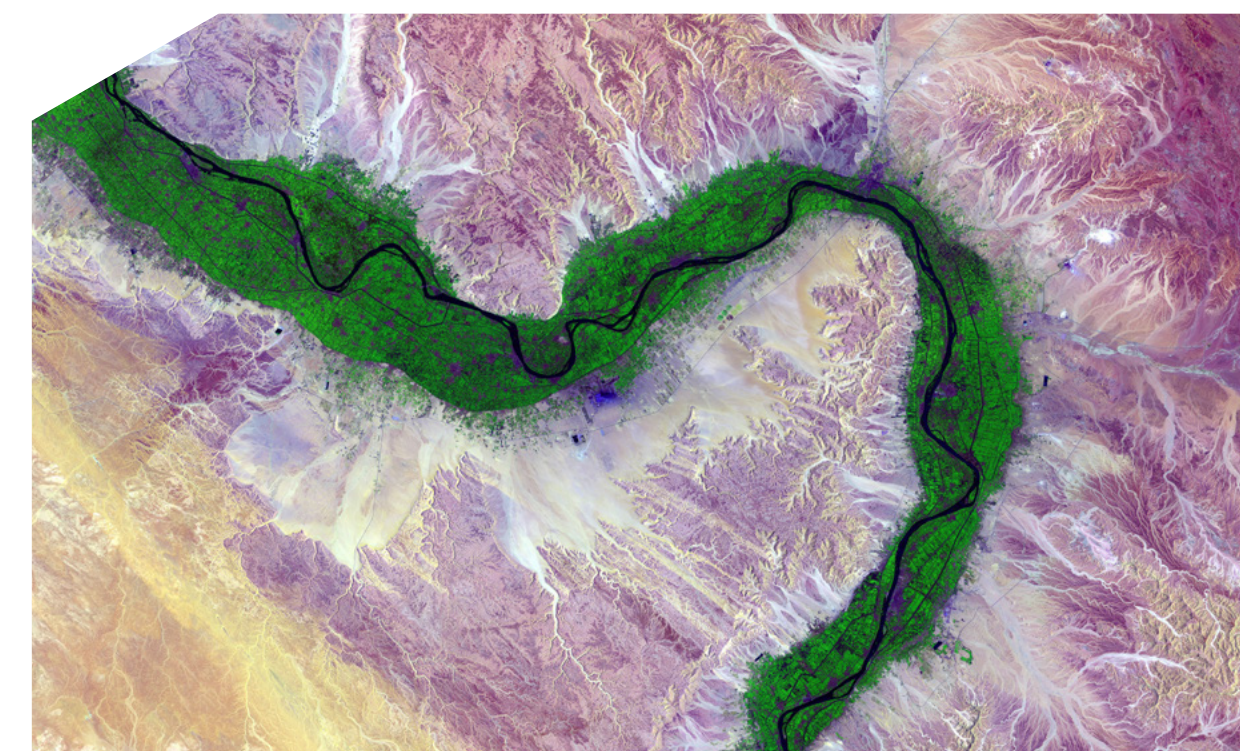
香港/シンガポール - 子供向けキャラクターワークショップ

香港・シンガポールのスタジオはPress Start Academyと協力し、地元学生向けにキャラクターデザインワークショップを開催しました。ワークショップには8~14歳の児童が参加し、ボランティアメンバーと共にリーグ・オブ・レジェンドのユニバースから着想を得た自分だけのキャラクターを創作。その後Riotのイラストレーションアーティストが創作されたキャラクターたちに命を吹き込んでいます。



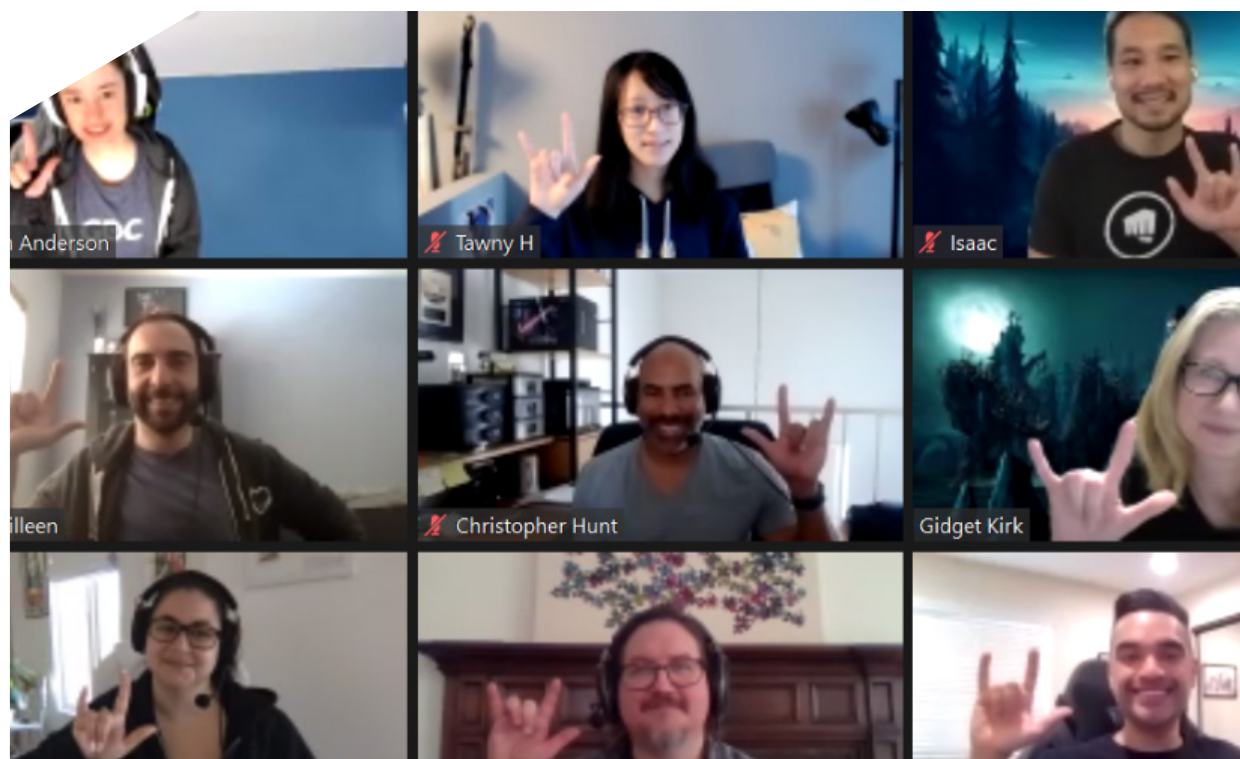
ブラジル - 冬服の寄付と募金活動

ブラジルではBanho Solidário SAMPAと提携した活動を実施。こちらは家を持たない人々にシャワーやお湯を提供する非営利団体です。またライターが寄付した大量の冬服はBanho Solidário SAMPAを通じて必要としている人へと届けられました。その他、ブラジルのライターは寄付した冬服1枚につき150 BRLをBanho Solidário SAMPAに寄付しています。最終的に寄付総額は1万3千 BRL(2500米ドル)となりました。



ヨーロッパ/中東/アフリカ/北アメリカ - 南スーダンの地図製作

地図が好きなライターは多く、もはや確立された趣味ジャンルとなっています。そんな地図スキルを活かすことにしたのがヨーロッパ/中東/アフリカ/北アメリカのライターたちで、Humanitarian OpenStreetMap Teamに協力し、南スーダンの一部の地図を作成しました。僻遠の地に住む人々にワクチンを供給するのは大変な難事です。ここでのライターは円滑なワクチン供給を支援するため、優先度の高いグループの居住地特定を手伝っています。



ヨーロッパ/上海/ロサンゼルス - 手話を学んだライター

ヨーロッパ、上海、ロサンゼルスではライターが手話のクラスに参加しました。手話は必要な表現が非常に多い上、地域差も大きな言語です。このクラスを通じ、参加したライターは耳の不自由な人々のさまざまな文化と、世界各地で同じ困難に立ち向かう人たちのコミュニティにとって「親切な振る舞い」はどのようなものかを学んでいます。



ロサンゼルス - 学生支援キットを作成

ロサンゼルスではRiotとCity Year LAが協力し、Jordan High Schoolの学生向けに学生支援キットを作成しました。ライターはZoomミーティングに参加し、バーチャルクラスで新学期に欠かせない学校用品などをまとめたキットを作成しています



アイルランド - Hypixel Studioと共にドローンイニシアチブに協力

アイルランドでは良き友人であるHypixel Studiosと協力してドローンプログラムを構築。地元で捜索・救援活動を担うFoyle Search and Rescueを支援しました。このドローンはアイルランド北西部にあるフォイル川(水深が深く急流で、全長120km以上)での捜索に役立てられています。Foyle Search and Rescueは1993年の設立以来1,000人以上を救助してきた実績を持つ団体です。ドローンの中にはサーモグラフィカメラを備えたものが1台含まれており、救助隊はこれを活用してかつてないほど高速かつ正確に捜索が行えるようになっています。

Arcaneチャリティーベイクセール

キャンパス内のカフェテリアスタッフが焼き上げたトップサイダートリートやジnkスのチョコレートボムなど、Arcaneをテーマとした菓子のチャリティーセールを実施。The People Concern(コミュニティ内のホームレスの人々を支援するロサンゼルスチャリティー団体)に3万6千ドルを寄付しました。



「Arcaneが人気を博し広く愛されたのは、すべて私たちのプレイヤーのおかげです。私たちはこれを絶対に忘れません。すべてのキャンペーンの根底にあるのはプレイヤーとそのコミュニティに対する”恩返し”の気持ちです」

Sue-Min Koh - ソーシャルインパクト プログラムマネージャー

\$36K

The People Concern(ロサンゼルスで地域内のホームレスの人々を支援するチャリティー団体)への寄付額



Summoner's Whiff

「Summoner's Whiff」はリーグ・オブ・レジェンドのマップ名をもじったチャリティーイベントで、多くのライターに親しまれています。昨年もキャンドルなどの販売を通じてOcean Conservancyに2万7千ドルの寄付を行いました。このイベントはキャンドル作りを趣味とする2人のライターが、制作した品を意義ある活動に活かしたいと考え始めたものです。コミュニティへの「恩返し」を考える気持ちが、企業だけでなくライター個人の人々の暮らしに深く根付いていることを示す好例といえるでしょう。

\$27K

Ocean Conservancy(海洋保護を目的として現代の様々な課題に取り組む非営利団体)への寄付額





5.0

データに関する

セキュリティとプライバシー



Riotではプレイヤー/ライアター/ファンに関わるデータのプライバシーとセキュリティを極めて重要視しており、国際的な適用法や業界のベストプラクティスに準拠しながら**グローバル規模のプライバシー/情報セキュリティプログラムの構築に取り組んでいます。**



ゲーム開始直後の挙動から最新パッチまでゲーム全体で業界標準に準拠し、また定期的・継続的なリスク評価を通じてゲームの構造、挙動、保持の全側面の安全性を確保しています。現在はすべてのプレイヤーが欧州連合(EU)の一般データ保護規則を満たす水準のセキュリティに保護された状態となっています。



多要素認証

2021年を通じて開発してきた2要素認証機能を2022年1月にローンチしました。既に130万人以上のプレイヤーがサインアップを完了しています。今後は同機能などを用い、プレイヤーの大切なアカウントを一層高いレベルで保護していきます。

2022年現在、2要素認証は一般的・標準的なテクノロジーとなっていますが、プレイヤー数0人から1億人まで数年で成長してきた私たちにとって、この機能を全アカウント/サービスに滞りなく導入することは全社的な協力・尽力を要する大仕事でした。

一方で、プレイヤーのプライバシーもまた等しく重要です。2要素認証をSMSではなくeメールベースにしたのは、eメールアドレスは元々サインアップ時に登録されており、個人情報を追加することなくセキュリティを強化できるためでした。

知る権利

プレイヤーには「Riotがあなたについて何を知っているのか」を知る権利がある。そう私たちは考えます。当然のように聞こえますが、個人データがプレイヤーの「視界外」に隠されていることも多々あります。しかし現実世界はリーグ・オブ・レジェンドではありませんから、私たちはこういった情報を「視界外」に留めてはならないと考えます。

このため、皆さんから要請があれば、私たちはこちらで把握している個人データの内容をお知らせします。

2021年には個人データについてプレイヤーから20万件のリクエストが寄せられています。これは特定地域での法令遵守に必要な機能として追加されたものですが、全世界のプレイヤーに向けて開放しています。なお私たちの持つ情報のほとんどはゲームプレイに関連するもので、ゲームのクライアント上で直接確認できます。



6.0

謝辞



2021年の活動は**チームワークなしには絶対になし得ない**ものでした。チャリティーセットを購入したり、慈善団体の候補を推薦したりしてくれたプレイヤーの皆さん、地元コミュニティへの「恩返し」活動に取り組んでくれたライアター、そしてこの世界をより良い場所にするため日夜活動に励んでいる組織・団体の皆さん。この実績は**全員**の力で達成したものです。

謝辞

2021年に支援した団体は以下のとおりです。皆さん本当にありがとうございました。

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

2021年法人パートナー

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	

