

Podczas gdy rok 2020 był rokiem bezprecedensowych wyzwań i globalnych kryzysów, w roku 2021 nauczyliśmy się budować odporność.

Przedsiębiorstwa, rządy, organizacje non-profit i grupy społecznościowe współpracowały, aby wspólnie pomóc tym, których najbardziej dotknęła globalna pandemia, kryzys ekonomiczny, przerwy w dostawie żywności, nierówności rasowe i wiele innych. W Riot Games mieliśmy zaszczyt patrzeć, jak nasi pracownicy i gracze łączyli pasję i determinację, aby doprowadzić do znaczących zmian. Te zmiany są dziś ważniejsze niż kiedykolwiek.

Chcemy być najbardziej skupioną na graczach firmą z branży gier. Chcemy wchodzić w interakcje z fanami nie tylko przez nasze produkcje. Gdy mówimy o oddziaływaniu społecznym, myślimy o naszych graczach i jak możemy zjednoczyć wszystkie 180 milionów naszych fanów, aby dokonać znaczącej i trwałej zmiany. Pomagamy w mobilizowaniu społeczności i platform, co daje efekty daleko poza ścianami naszych biur czy przestrzeniami cyfrowymi.

W zeszłym roku daliśmy naszym graczom okazję do wcielenia się w prawdziwych strażników we własnych domach na całym świecie, poprzez kampanię Strażnicy Światła Riot. Współpracowaliśmy też z Białym Domem, szerząc informacje o szczepionkach na COVID-19, dostępnych w trakcie trwającej pandemii. W prawdziwym duchu Riot, nasi pracownicy z ponad 18 biur na całym świecie wspierali lokalne organizacje.

W tegorocznym raporcie oddziaływania wprowadzamy dwa nowe obszary, które odtąd dostępne będą we wszystkich raportach. Chodzi o zrównoważone środowisko oraz prywatność i bezpieczeństwo. Tematy te są niezwykle w naszej branży i w naszym świecie. Będziemy zapewniać jeszcze większą transparentność i informować na bieżąco o postępach w tych dziedzinach, w trakcie naszej codziennej działalności.

Jesteśmy zdeterminowani, aby znacząco i trwale wpłynąć na życie naszych graczy i regiony, w których świadczymy usługi. Wraz z rozwojem naszej firmy, wciąż słuchamy i wiele się uczymy. Riot zamierza nadal przeznaczać większe pokłady kreatywności i zasobów do wysiłków związanych ze społeczną odpowiedzialnością biznesu (CSR). Zawsze będziemy starać się mieć jak największy wpływ na sprawy, które są ważne dla naszych graczy i pracowników. Chcemy być siłą pozytywnej zmiany i rozwoju na całym świecie.



Dylan Jadeja, prezes



Najważniejsze wydarzenia roku 2021

- Firma Riot zorganizowała największą jak dotąd zbiórkę w uniwersum League of Legends, Strażnicy Światła. Gracze zebrali 5,8 mln dolarów na Fundusz Oddziaływania Społecznego oraz 30 organizacji non-profit, nominowanych przez graczy z 18 różnych krajów. Każda z tych organizacji otrzyma grant w wysokości 10 tysięcy dolarów.
- W VALORANT zorganizowano pierwszą w historii zbiórkę, podczas której gracze zebrali 5,5 mln dolarów z zakupu zestawu „Podziel się”.
- Firma Riot otrzymała drugą nagrodę Golden Halo za zeszłoroczną zbiórkę Karma Zwiastunka Brzasku w grze.
- Współpracowaliśmy z Białym Domem i amerykańskim departamentem zdrowia i zasobów ludzkich, aby promować informacje o szczepionkach. Przygotowaliśmy specjalną informację dołączaną do transmisji e-sportowych, która dotarła do ponad 1,5 mln unikatowych widzów.
- Firma Riot przeznaczyła 500 tysięcy dolarów, aby powstrzymać rozprzestrzenianie się COVID-19 w Stanach Zjednoczonych i pomogła w zorganizowaniu 30 punktów szczepień w obszarach, w których dostęp do szczepionek był niewystarczający.
- Stworzyliśmy program edukacyjny dotyczący weryfikacji dwuetapowej, w wyniku którego 1,3 mln graczy skorzystało z lepszych praktyk bezpieczeństwa.
- Tegoroczny program dopasowywania pracowników Riot pomógł im zebrać ponad 500 tysięcy dolarów na lokalne organizacje non-profit.
- W zeszłym roku, wszystkie biura Riot na całym świecie, miały swój wkład w rozwój lokalnych społeczności.



1.0

CHARYTATYWNE ZBIÓRKI FUNDUSZY



Jeśli istnieje jedno słowo, które odzwierciedla ducha naszych graczy, to jest nim „pasja”. Ta pasja wykracza poza grę i wpływa na społeczności na całym świecie.



W Riot zawsze staramy się umożliwić naszym graczom wspieranie celów, na których im zależy. W ten sposób mogą oni naprawdę zmieniać świat, z zacisza swoich domów. Słuchamy też graczy, którzy mówią nam, co jest dla nich najważniejsze. W roku 2021 wielu nowych graczy zaczęło grać w gry od Riot. Dzięki temu mieli też okazję wziąć udział w naszych zbiórkach i kampaniach, wspierających [Fundusz Oddziaływania Społecznego](#) Riot Games.



Zbiórka charytatywna Strażników Światła

Latem zorganizowaliśmy w League of Legends największą jak dotąd zbiórkę charytatywną, Strażnicy Światła, podczas której gracze zebrali 5,8 mln dolarów na Fundusz Oddziaływania Społecznego.

Strażnicy Światła byli wydarzeniem fabularnym, które połączyło bohaterów z różnych krajów świata, aby wraz z League of Legends przeciwstawić się rozprzestrzenianiu się mroku. Prawie 15 milionów graczy z całego świata połączyło siły światłości i jako Strażnicy kupowało pakiety charytatywne Strażnika Olafa, brodatego berserkerka z League of Legends. Gracze rywalizowali też w wyzwaniach w grach Wild Rift, Legends of Runeterra i Teamfight Tactics.

W świecie Runeterry, Strażnicy chronią innych i są uważani za „siły dobra”. W ramach kampanii Strażnicy Światła poprosiliśmy graczy, aby wcieliili się w siły dobra w swoich społecznościach i nominowali ulubione organizacje charytatywne. Ponad 19 tysięcy graczy wzięło udział w tej akcji i nominowało organizacje charytatywne w swoich lokalnych społecznościach. Ostatecznie 30 organizacji z 18 krajów i 11 wyznaczonych obszarów otrzymało [granty w wysokości 10 tysięcy dolarów każda](#).



„To było niesamowite – zobaczyć jaką popularnością cieszyła się inicjatywa Strażników Światła w ekosystemie Riot.

Byliśmy bardzo dumni, mogąc wesprzeć 30 organizacji charytatywnych, które otrzymały nominacje od naszych pełnych pasji graczy”.

Jimmy Hahn, starszy menedżer oddziaływania społecznego

Oto 30 zwycięskich organizacji non-profit i cele, które realizują:

- [América Solidaria Argentina](#) (Argentyna) — walka z ubóstwem
- [APAE Brasil](#) (Brazylia) – zdrowie i samopoczucie
- [Ape Action Africa](#) (Wielka Brytania/Kamerun) — ochrona ekosystemów lądowych
- [Asian American Success Inc.](#) (Stany Zjednoczone) — edukacja wysokiej jakości
- [BeLonG To](#) (Irlandia) — równość płci
- [Blue Dragon Children's Foundation](#) (Wietnam) — walka z ubóstwem
- [Clean Up Australia](#) (Australia) — działania na rzecz klimatu
- [Coalition for Rainforest Nations](#) (Królestwo Niderlandów) — działania na rzecz klimatu
- [Cordem ABP](#) (Meksyk) — równość płci
- [Fundación Aquí Nadie Se Rinde I.A.P](#) (Meksyk) — zdrowe życie i dobrostan
- [Fundación Minga Valpo](#) (Chile) — edukacja wysokiej jakości
- [Fundación Superación Pobreza](#) (Chile) — walka z ubóstwem
- [Genesis Women's Shelter](#) (Stany Zjednoczone) — równość płci
- [Ingenium ABP](#) (Meksyk) — zdrowie i samopoczucie
- [Instituto Vovô Chiquinho](#) (Brazylia) — edukacja wysokiej jakości
- [LÖSEV Foundation for Children with Leukemia](#) (Turcja) – zdrowie i samopoczucie
- [Maslow Project](#) (Stany Zjednoczone) — walka z ubóstwem
- [Metropolitan Organization to Counter Sexual Assault](#) (Stany Zjednoczone) — równość płci
- [Plan International Japan](#) (Japonia) — edukacja wysokiej jakości
- [Prairie State Legal Services](#) (Stany Zjednoczone) — pokój, sprawiedliwość, silne instytucje
- [Shatterproof](#) (Stany Zjednoczone) — zdrowie i samopoczucie
- [Société Protectrices des Animaux](#) (Francja) — ochrona ekosystemów lądowych
- [SPEAR Islington](#) (Wielka Brytania) — walka z nierównościami
- [Story Tapestries](#) (Stany Zjednoczone) — edukacja wysokiej jakości
- The Nature Conservancy (Stany Zjednoczone) — działania na rzecz klimatu
- [The Table Community Food Centre](#) (Kanada) — walka z głodem
- [Verein für krebskranke Kinder Harz eV](#) (Niemcy) — zdrowie i samopoczucie
- [WAI Wanaka](#) (Nowa Zelandia) — ochrona zasobów morskich
- [WaterAid](#) (Stany Zjednoczone) — dostęp do wody i systemów sanitarnych
- [WWF Spain](#) (Hiszpania) – ochrona ekosystemów lądowych



Zestaw „Podziel się” w VALORANT

VALORANT, oparta o postacie taktyczna strzelanka od Riot, zaliczyła świetny rok i poziom 14 milionów graczy miesięcznie na całym świecie.

W VALORANT, gracze mogą modyfikować elementy w grze poprzez skórki. W ramach obchodów pierwszej rocznicy uruchomienia gry, gracze zostali zaproszeni do głosowania na powrót poprzednich skórek. Kiedy gracze zdecydowali już, które ze skórek są ich ulubionymi, skórki te trafiły do zestawu, który gracze mogli kupić w sklepie w grze. 50% przychodów ze skórek i 100% przychodów z akcesoriów zostało przekazane bezpośrednio na Fundusz Oddziaływania Społecznego.

5,5 mln \$

Po zakończeniu sprzedaży, gracze VALORANT zebrali kolejne 5,5 mln \$, kupując zestaw „Podziel się”.



Nagroda Golden Halo za Karmę Zwiastunki Brzasku

W roku 2020, gracze w League of Legends połączyli siły i zebrali 6 mln \$ na Fundusz Oddziaływania Społecznego i wsparli 46 organizacji non-profit na całym świecie.

W roku 2021, w ramach uznania za pieniądze zebrane podczas kampanii Karma Zwiastunka Brzasku, organizacja Engage for Good, działająca na styku działań charytatywnych i handlu, przyznała firmie Riot drugą już nagrodę Golden Halo, najwyższe odznaczenie w świecie korporacyjnej odpowiedzialności społecznej.



Engage for Good przyznaje Riot drugą nagrodę Golden Halo



2.0

FUNDUSZ
ODDZIAŁYWANIA
SPOŁECZNEGO



Fundusz Oddziaływania Społecznego Riot to platforma non-profit, która umożliwia nam podejmowanie wspólnych inicjatyw, które mają globalny wpływ na społeczność. W ramach współpracy z ImpactAssets fundusz umożliwia graczom pomaganie w trwały sposób.

Fundusz Oddziaływania Społecznego działa niezależnie od Riot Games i pozwala nam przekazywać pieniądze bezpośrednio organizacjom, próbującym rozwiązać najważniejsze problemy na całym świecie. Przekazywanie pieniędzy międzynarodowym organizacjom charytatywnym to proces złożony, a model ten pozwala nam dotrzeć do organizacji non-profit i wywoływać pozytywne zmiany wszędzie tam, gdzie mieszkają nasi gracze.

Z założenia, Fundusz Oddziaływania Społecznego powinien korzystnie wpływać na społeczności na całym świecie. Dzięki tej strukturze, możemy wysłuchiwać sugestii naszych graczy odnośnie organizacji non-profit, dystrybuować fundusze praktycznie w każdym kraju i szybciej reagować na nadarzające się okazje. Większość zebranych środków przekazywana jest na cele i organizacje non-profit wybrane przez graczy. Przykładem jest inicjatywa Strażnicy Światła, w której gracze mieli szansę wybrać organizację non-profit, a najpopularniejsze z nich otrzymały z Funduszu Oddziaływania Społecznego grant w wysokości 10 tysięcy dolarów.



„Jesteśmy firmą globalną, a więc musimy pomagać globalnie i globalnie reagować na najważniejsze problemy w naszych społecznościach. Struktura Funduszu Oddziaływania

Społecznego pozwala Riot na mobilizację naszych graczy na całym świecie, aby rozwiązać problemy, które są dla nich najważniejsze”.

Jeffrey Burrell, starszy dyrektor ds. Oddziaływania Społecznego

Uznaliśmy, że warto będzie poświęcić nieco czasu na ten raport i wyjaśnić, jak działa Fundusz Oddziaływania Społecznego, gdyż może to być dla wielu graczy całkowicie nowe podejście:



JEDNOKIERUNKOWE



WSPIERANIE ORGANIZACJI NON-PROFIT NA OBSZARACH:

Ameryka Północna

Europa

Azja-Pacyfik

Środkowy Wschód/Afryka Północna

Ameryka Łacińska



17
mln \$

Rozdane w formie grantów od czasu rozpoczęcia działalności

400

Liczba organizacji z 25 krajów, które otrzymały pieniądze



Fundusz Oddziaływania Społecznego Riot Games nie wspiera:

- Budowy marki korporacyjnej ani wydarzeń rekruterskich czy sponsorskich
- Wyrównywania datków przez pracowników (jest to obsługiwane bezpośrednio przez Riot)
- Dotacji dla organizacji politycznych ani religijnych, tak jak jest to zdefiniowane prawem

Wszystkie granty, inwestycje i wsparcie Funduszu Oddziaływania Społecznego są przeglądane i akceptowane przez niezależną organizację zewnętrzną, ImpactAssets, pod względem właściwości, celowości i zgodności.



3.0

NASZE FILARY



Nasza misja oddziaływania społecznego wykorzystuje unikatowe przewagi i zasoby Riot, aby tworzyć pozytywny i trwały wpływ ze strony wszystkich naszych udziałowców. Koncentrujemy nasze wysiłki na czterech filarach, w których naszym zdaniem Riot może wnieść swój pozytywny wkład: dostępie, edukacji, obywatelstwie i zrównoważonym rozwoju.



→ 01 DOSTĘP

02 EDUKACJA

03 OBYWATELSTWO

04 ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ

Chcemy **wspierać osoby ze wszystkich środowisk**, aby mogły żyć **sprawiedliwie, zdrowo i szczęśliwie**, a także w pełni realizować swój potencjał.



Granty równości rasowej

W roku 2021 wspieraliśmy Gameheads i ColorStack, dwie organizacje non-profit, skoncentrowane na zwiększaniu liczby czarnych producentów gier.

Nasz zespół Oddziaływania Społecznego pracował z Riot Noir, naszą grupą zasobów pracowniczych czarnych pracowników Riot, aby wyłonić organizacje non-profit, które chcieliśmy wspierać. Gameheads to program treningowy, który zapewnia młodym ludziom o innym kolorze skóry dostęp do technologii i umiejętności, które są im potrzebne, aby odnieść sukces. Misją ColorStack jest zwiększenie liczby czarnych i latynoskich absolwentów szkół informatycznych, którzy osiągną sukces w swojej branży. Gameheads i ColorStack mają podobne do nas spojrzenie na otwieranie ścieżek kariery w grach wideo i branży technologicznej jeśli chodzi o grupy niewystarczająco reprezentowane. Nie możemy się doczekać, kiedy ujawnimy postępy poczynione na tym polu w nadchodzących latach.

190 tys. \$

Organizacje Gameheads i ColorStack otrzymały po 95 tys. \$ na wsparcie swoich inicjatyw

Reboot Representation

Przez trzy lata z rzędu firma Riot współpracowała z Reboot Representation, aby pomóc im w wysiłkach promowania czarnych, latynoskich i rdzennych amerykańskich kobiet w branży technologicznej. Udało się podwoić liczbę kobiet o innym kolorze skóry, które są absolwentkami szkół informatycznych w Stanach Zjednoczonych.

Choć Covid-19 miał ogromny wpływ na cały system edukacji, zobowiązaliśmy się wspierać Reboot przez kolejne trzy lata, aby przełamywać bariery, uniemożliwiające większej liczbie kobiet o innym kolorze skóry zdobywać tytuły magistra informatyki.

Członkowie tej koalicji przekazali ponad 12 milionów \$, by osiągnąć ten cel i przekazali granty 17 programom wsparcia skoncentrowanym na rekrutacji i utrzymaniu posad dla czarnych, latynoskich i rdzennych amerykańskich kobiet (BLNAW) w branży komputerowej i technologicznej, w jednym lub więcej następujących obszarów:

ŁĄCZNOŚĆ ZE SZKOŁAMI ŚREDNIMI

WSPARCIE AKADEMICKIE

ŚCIEŻKI SPOŁECZNOŚCI
UNIWERSYTECKICH

PREMIE ZA UKOŃCZENIE

SPOŁECZNOŚĆ STUDENTÓW I/LUB
MENTORÓW

ZASOBY I MOŻLIWOŚCI PLANOWANIA
KARIERY

Ważne inwestycje

Efekty pandemii są znacznie większe, niż wskazują na to liczby, a więc sprawdziliśmy, w jaki sposób Riot może nadal pomagać społecznościom, które ucierpiały najbardziej. Aby to osiągnąć, współpracowaliśmy z ImpactAssets, aby wesprzeć Fundusz Inwestycji w Odporność Biznesu i Społeczności. Ten fundusz inwestycyjny zapewnia zasoby, usługi i pomoc społecznościom, które zwykle są słabo reprezentowane w sektorze finansowym, a które bardzo ucierpiały ekonomicznie z powodu Covid-19.

Jedną z organizacji działających na tym polu jest Hope Enterprise, instytucja finansowa wspierająca społeczności, która tworzy możliwości ekonomiczne w niedofinansowanych społecznościach, oferując uczciwe produkty finansowe. Ma to na celu wyjście z międzypokoleniowego ubóstwa.





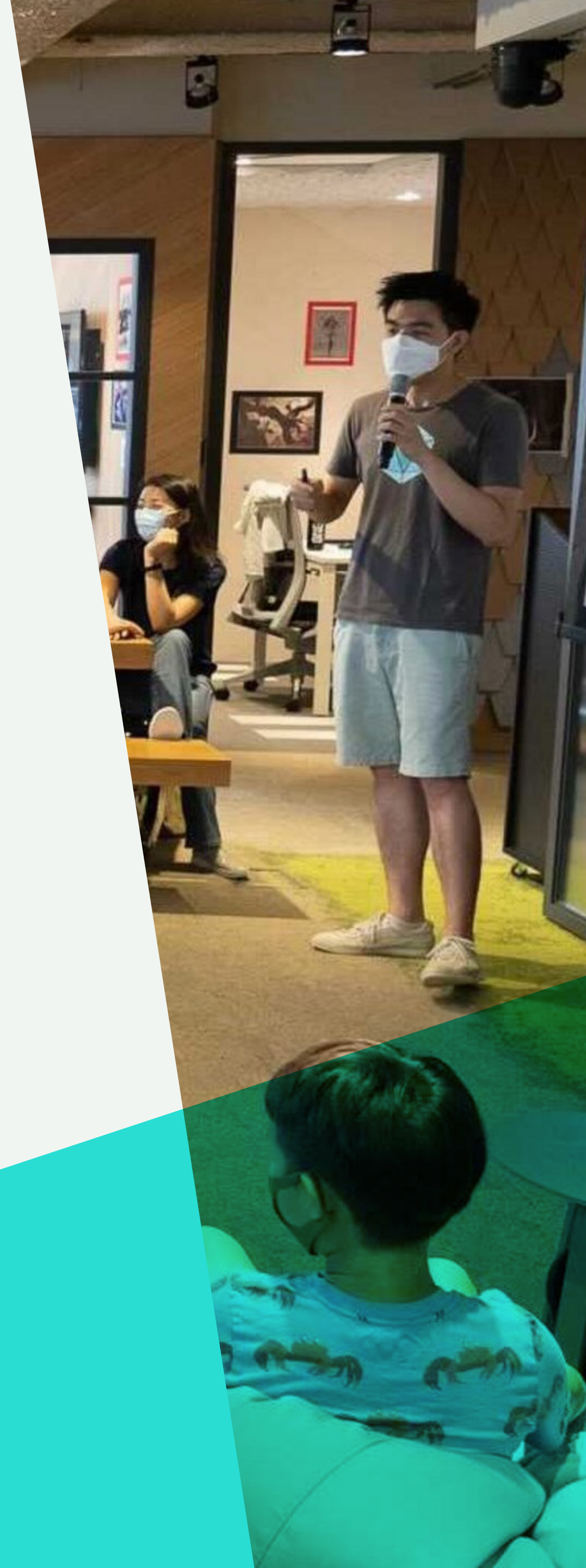
01 DOSTĘP

→ 02 EDUKACJA

03 OBYWATELSTWO

04 ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ

Zamierzamy **udostępnić i poszerzać dostęp** do edukacji w zakresie nauk ścisłych oraz kształcenia społecznego i emocjonalnego w celu przygotowywania uczniów do objęcia posad w branżach przyszłości.



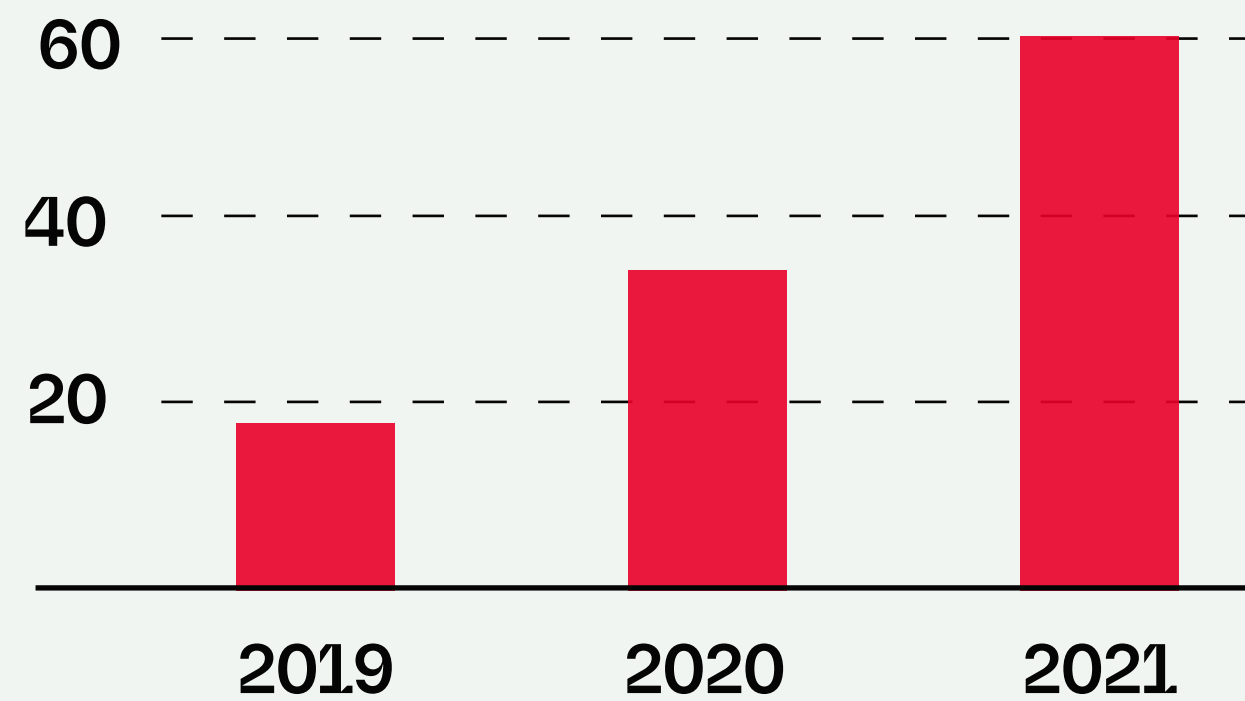


Kodujące Dziewczyny

Riot jest dumnym wspierającym Kodujące Dziewczyny od 2017 roku. W 2021 roku otworzyliśmy (wirtualnie) naszą największą klasę w historii.

Latem do naszego programu przystąpiło 60 uczennic z różnych klas licealnych. W trakcie zajęć była możliwość porozmawiania z pracownikami Riot na różne tematy, poznania praktycznych zastosowań informatyki i tworzenia zestawów aktywizujących. Nasze podopieczne mogły wspierać takie ważne dla nich cele jak zmiana klimatu, wiedza o zespole Downa czy szybka moda.

Przez drugi rok z rzędu **niemal podwoiliśmy liczbę uczennic** które wzięły udział w programie letnim. Riot i Kodujące Dziewczyny mają wspólny cel, zbudowania grona inżynierek, które mają bardziej zróżnicowane perspektywy w różnych branżach przemysłu.



W roku 2019 zaczynaliśmy od 17 uczennic, w roku 2020 było ich już 35, a w roku 2021 osiągnęliśmy pułap 60.





Zasoby związane ze zdrowiem psychicznym dla twórców zawartości

Pandemia uwydatniła problemy społeczne związane ze zdrowiem psychicznym. W związku z tym stało się ono jeszcze większym priorytetem niż kiedykolwiek wcześniej. Ma ono wpływ na ogół zdrowia, edukację i karierę. Twórcy zawartości mają moc łączenia swoich widzów na poziomie osobistym i naprawdę wpływają na ich życie. Szczególnie młodzi ludzie zwracają się do twórców zawartości i influencerów po wsparcie z zakresu zdrowia psychicznego. Wolą takie podejście od bardziej tradycyjnych sposobów. Ze względu na ten trend, firma Riot połączyła siły z The Public Good Projects i stworzyła [bezpłatne przewodniki i zasoby na temat zdrowia psychicznego](#), aby pomóc twórcom zawartości, streamerom i moderatorom prowadzić bezpieczne rozmowy na temat zdrowia psychicznego.



Oprócz tych zasobów, Riot współpracuje też z kryzysową linią SMS-ową, aby **wspierać graczy**, którzy mogą zastanawiać się nad samookaleczaniem, samobójstwem albo po prostu potrzebują kogoś, kto by ich wysłuchał.



01 DOSTĘP

02 EDUKACJA

→ 03 OBYWATELSTWO

04 ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ

**Wspieramy, budujemy i
chronimy społeczności
inkluzywne i skore do
pomocy, osobiście i online.**



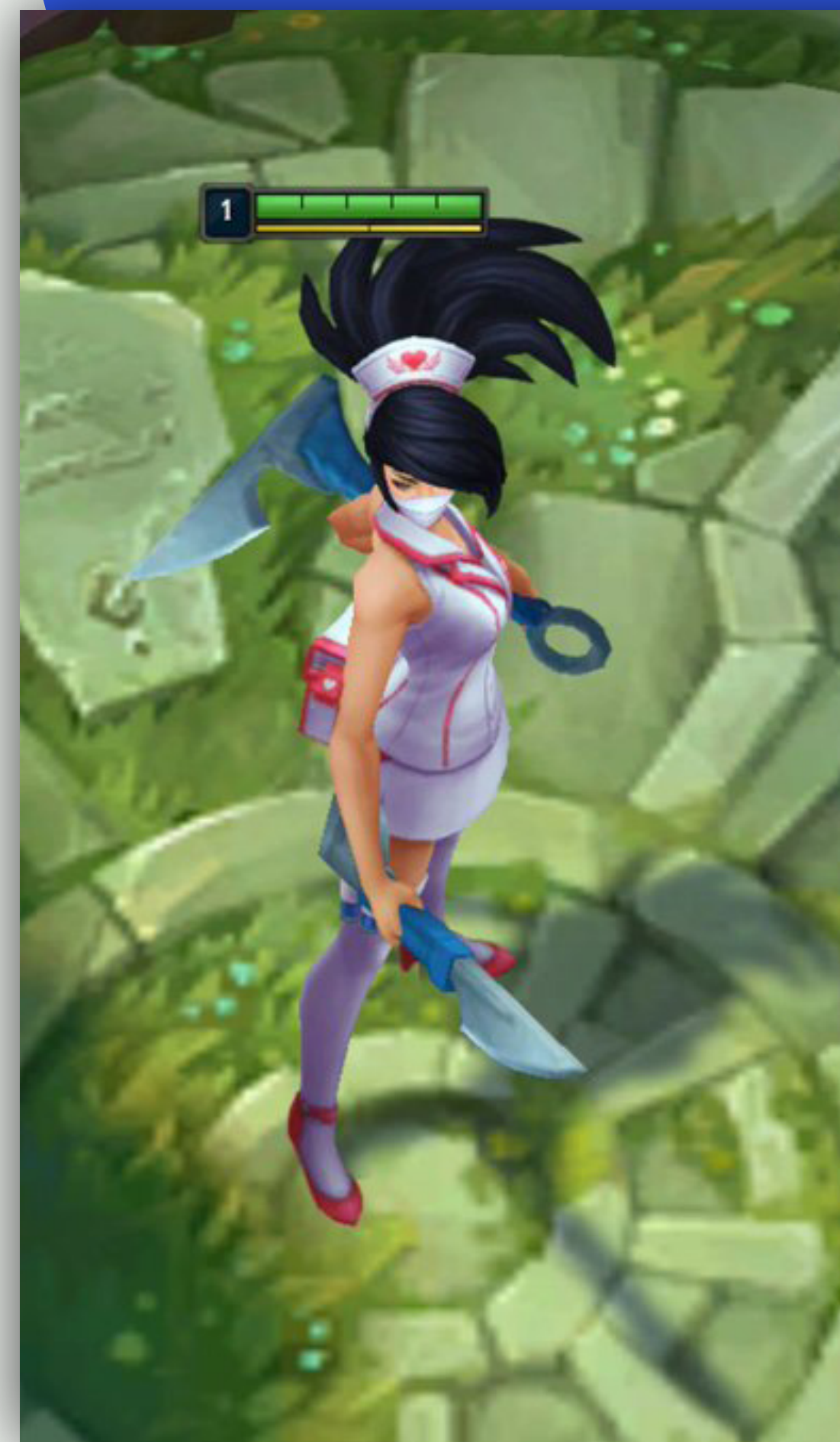
Edukacja na temat szczepionek na Covid-19

Gdy w roku 2021 wciąż rozprzestrzeniała się pandemia Covid-19, firma Riot pomagała różnym społecznościom poprzez swoje platformy, zachęcając do korzystania ze szczepionek ratujących życie. Współpracowaliśmy z Białym Domem i amerykańskim departamentem zdrowia, aby udostępnić konkretne informacje na temat szczepionek.

Połączyliśmy też siły z siecią naszych twórców zawartości w Ameryce Północnej, aby udostępnić informacje na temat tego, jak widzowie mogą się zaszczepić. Stworzyliśmy [zestaw skórek medycznych](#) z udziałem trzech naszych bohaterów League of Legends, Pielęgniarki Akali, Doktora Kennena i Shena Chirurga. Skórki te twórcy mogli rozdawać w ramach naszej kampanii #VaxedTogether w mediach społecznościowych. Wysiłki te zostały docenione przez naczelnego lekarza USA jako ważne narzędzie walki z dezinformacją na temat szczepionek.

1,5 MLN

Nasze komunikaty publiczne **dotarły do ponad 1,5 mln niepowtarzalnych widzów** podczas transmisji e-sportowych League of Legends Championship Series i VALORANT Champions Tour.



International Medical Corps

Od trzęsień ziemi po huragany, w chwilach kryzysowych, pomoc musi docierać szybko w najdalsze zakątki świata. Od roku 2016 Riot współpracuje z International Medical Corps tworząc Fundusz Reagowania Kryzysowego Riot Games. Fundusz jak dotąd wspierał szybkie działania podczas 19 katastrof naturalnych w 15 krajach. Poprzez szybkie udostępnianie funduszy, Riot może dystrybuować pomoc ratunkową zwykle w ciągu 36 godzin od zaistnienia wydarzenia – tam, gdzie International Medical Corps potrzebują jej najbardziej.

Choć katastrofy naturalne wymagają nasilonej pomocy w miejscach wystąpienia, przez ostatnie dwa lata wszyscy mieszkańcy świata mierzyli się z tymi samymi wyzwaniem – Covid-19. Firma Riot od początku wspierała wysiłki International Medical Corps w dziedzinie walki z Covid-19 na Filipinach, gdzie nasz zespół był w stanie rozdać 5,8 miliona sztuk sprzętu ochrony osobistej. Pomoc uzyskało ponad 36 tysięcy osób poprzez przekazane namioty, łóżka szpitalne, kampanie informacyjne i zapasy tlenu.

5,8 MLN

Liczba rozdysponowanych
sztuk sprzętu ochrony
osobistej

36 TYS.

Liczba osób, do których
dotarło potrzebne
zaopatrzenie

Wsparcie akcji „Stop the Spread” w związku z Covid

Przy współpracy ImpactAssets, firma Riot przekazała 500 tysięcy dolarów na powstrzymanie rozprzestrzeniania się Covid-19 poprzez różne inicjatywy w Stanach Zjednoczonych. Środki zostały przeznaczone na kampanie informacyjne dotyczące szczepionek, budowę zaufania i promowanie równości jeśli chodzi o dostęp do opieki zdrowotnej. Dzięki wsparciu z Funduszu Oddziaływania Społecznego, fundacja Stop the Spread mogła stworzyć 30 punktów szczepień w obszarach, w których dostęp do szczepionek był niewystarczający.

500 TYS. \$

Pieniądze przekazane na
wsparcie ImpactAssets

Ponad 30

Stworzone punkty szczepień

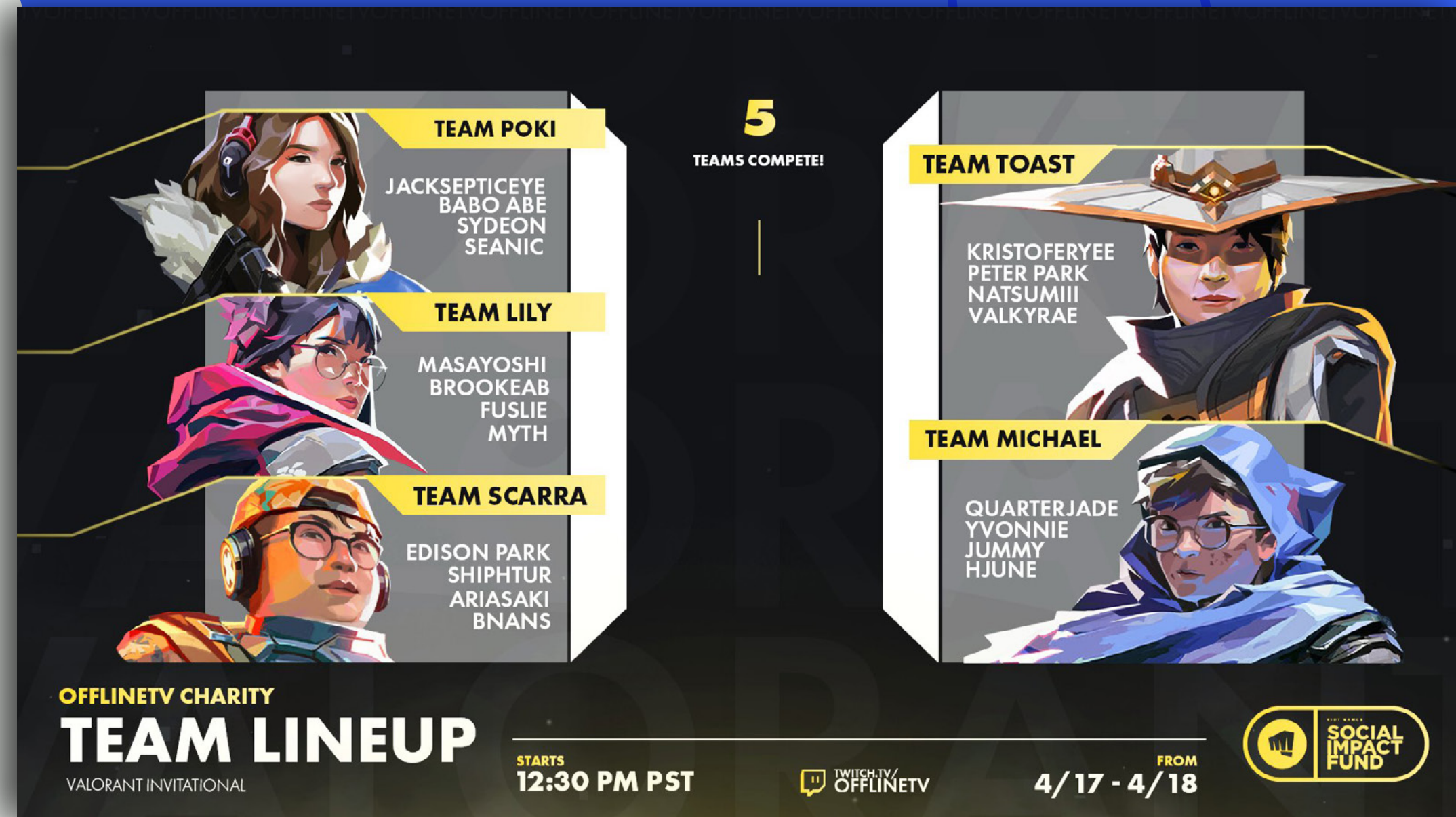


Turnieje charytatywne OfflineTV

W kwietniu i grudniu współpracowaliśmy z naszym zespołem społeczności w Ameryce Północnej i wspieraliśmy serię turniejów charytatywnych VALORANT, prowadzoną przez kolektyw twórców zawartości, OfflineTV. Wzięli w nich udział jedni z najbardziej znanych streamerów gamingowych, tacy jak Pokimane, Scarra, Disguised Toast, Valkyrae i inni. To oni wybrali organizacje charytatywne, a następnie zbierali jak najwięcej środków na ich wsparcie. Środki zostały przekazane między innymi takim organizacjom jak Children Foundation, Stop AAPI Hate, St. Jude, The ACLU Foundation i Rise Above the Disorder.

88 TYS. \$

Firma Riot przekazała w sumie 15 tys. \$ podczas dwóch turniejów, w trakcie których zebrano w sumie 88 tys. \$



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





OFFLINETV CHARITY
VALORANT
INVITATIONAL

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

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





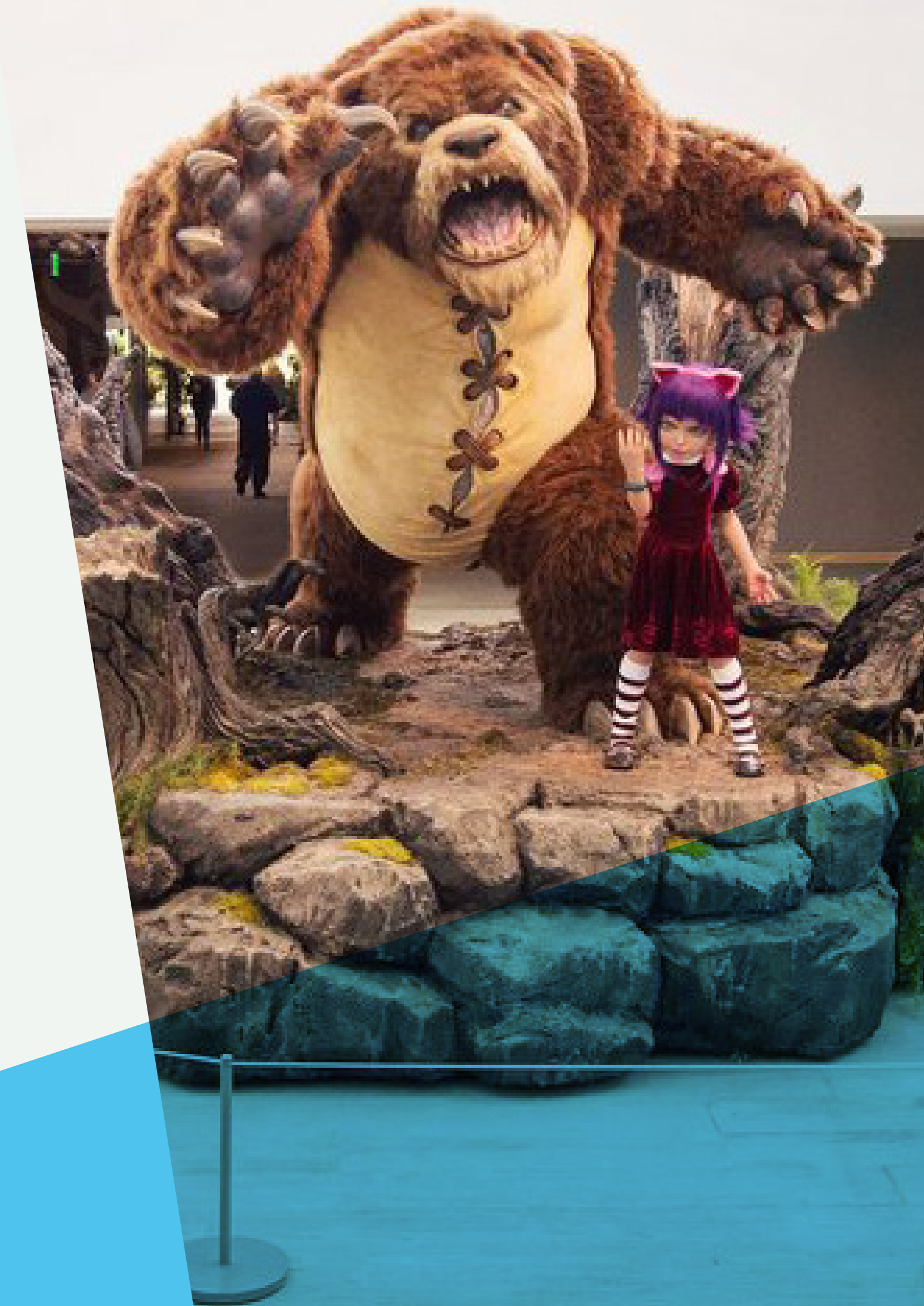
01 DOSTĘP

02 EDUKACJA

03 OBYWATELSTWO

→ 04 ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ

Staramy się **ograniczyć nasz wpływ na zmiany klimatu i działać zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju.**





Z przyjemnością ogłaszamy nowy obszar działań – **zrównoważony rozwój**. Na najwyższym poziomie nasza strategia dotyczyć będzie **trzech inicjatyw**:

01 UNIKANIE

Tam, gdzie to możliwe, unikamy emisji gazów cieplarnianych poprzez ekologiczne i odnawialne źródła energii.

02 REDUKCJA

Zmniejszamy całkowite zużycie energii przez nasze działania i bezpośredni łańcuch zaopatrzenia.

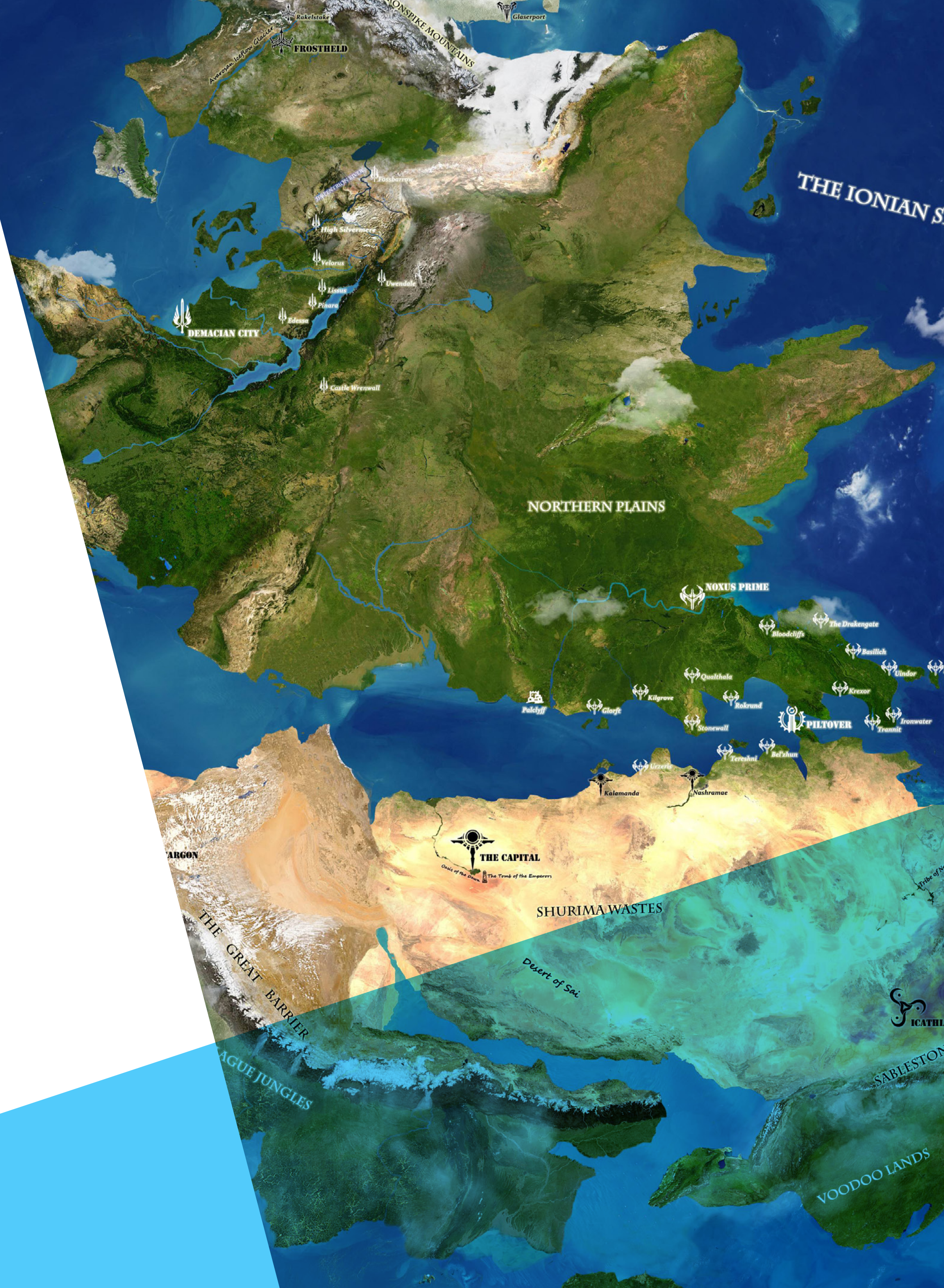
03 ŁAGODZENIE

W miejscach, gdzie unikanie i redukcja nie są możliwe, staramy się ograniczyć zużycie energii poprzez naukowo sprawdzone informacje o śladzie węglowym.



Nasz plan na przyszłość jeśli chodzi o zrównoważony rozwój

W przeciwieństwie do Ezreala, potrzebujemy mapy... Nie wiemy, czego nie wiemy, dlatego naszym pierwszym zadaniem jest zrozumienie całkowitej emisji gazów cieplarnianych przez naszą firmę. Kiedy udostępniamy nowe gry, nasz ślad węglowy wzrasta. Teraz, gdy już wiemy, jak rozrasta się rodzina gier Riot, możemy zacząć opracowywać konkretne cele i planować strategię zmniejszenia śladu węglowego.





Cele dla pracowników Riot na Dzień Ziemi

W Dniu Ziemi 2021 przewidzieliśmy emisje węglowe dla wszystkich pracowników Riot, pracujących na pełny etat i przekazaliśmy odpowiednie środki na Eden Reforestation Projects. ERP sadzi niemal milion drzew dziennie i współpracuje z praktycznie wszystkimi krajami świata, aby walczyć ze zmianami klimatycznymi i zapewniać uczciwe zarobki dla pracowników.

1 MLN

ERP sadzi niemal 1 milion
drzew dziennie





4.0

ZAANGAŻOWANIE PRACOWNIKÓW RIOT



Od uczestnictwa w wolontariatach po przekazywanie funduszy, pracownicy Riot koniecznie chcą odwdzińczyć się lokalnym społecznościom, na których im zależy. Pomimo wyzwań z poprzednich kilku lat, pracownicy Riot, tak jak i reszta świata, wykazywali się determinacją i robili co trzeba, aby pomóc potrzebującym wokół siebie.

Działamy przez cały rok i wspieramy pracowników Riot oraz organizacje, które są im bliskie – poświęcając czas i pieniądze. To dlatego wyrównujemy wsparcie finansowe i liczbę godzin, przekazywane dla licznych organizacji non-profit, które chcą wspierać nasi pracownicy.

602

Liczba pracowników Riot, którzy przekazali środki, wyrównane przez naszą firmę w ramach cybergrantów

381

Liczba wspartych organizacji charytatywnych

255 TYS. \$

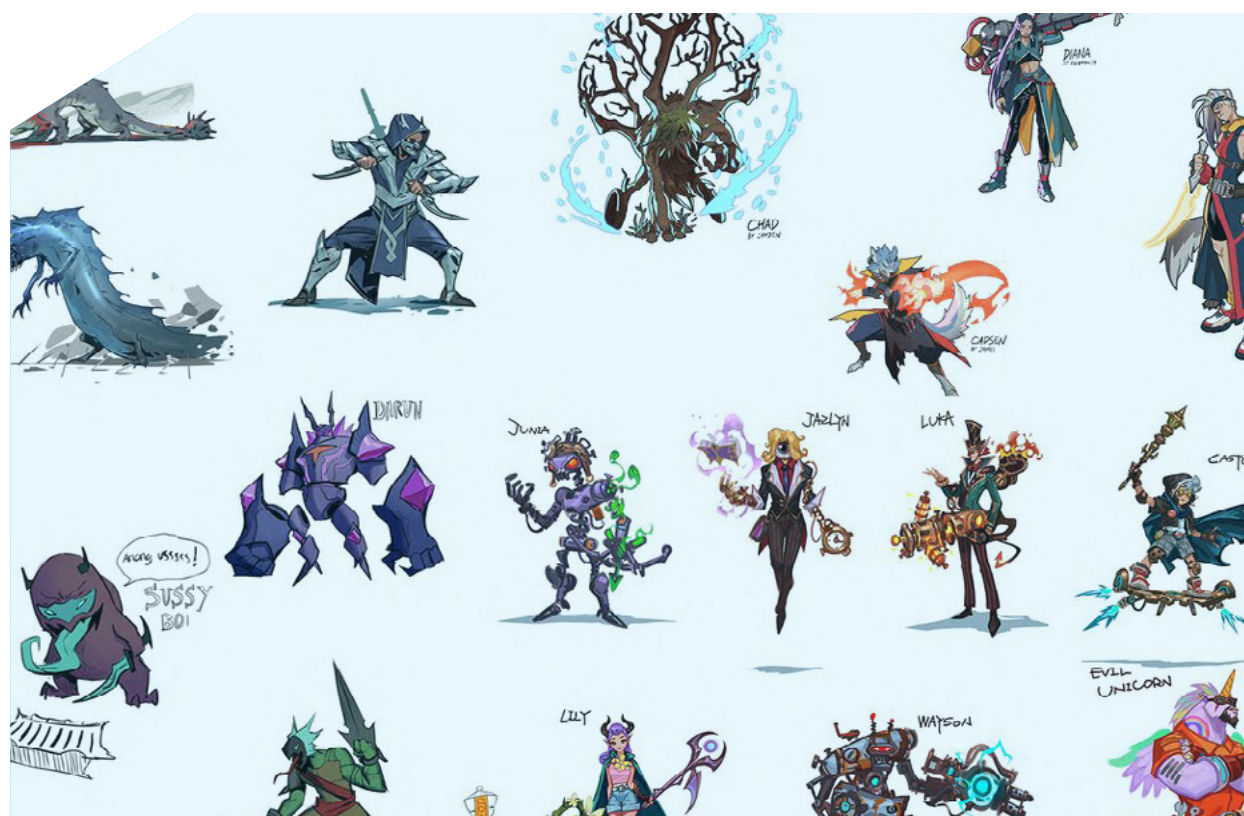
Wyrównane środki pracowników Riot w roku 2021





Pracownicy Riot na całym świecie

Podczas naszego 6. rocznego Globalnego Miesiąca Służby Publicznej, zespoły z 20 naszych biur globalnych odwdzięczali się na niepowtarzalne sposoby.



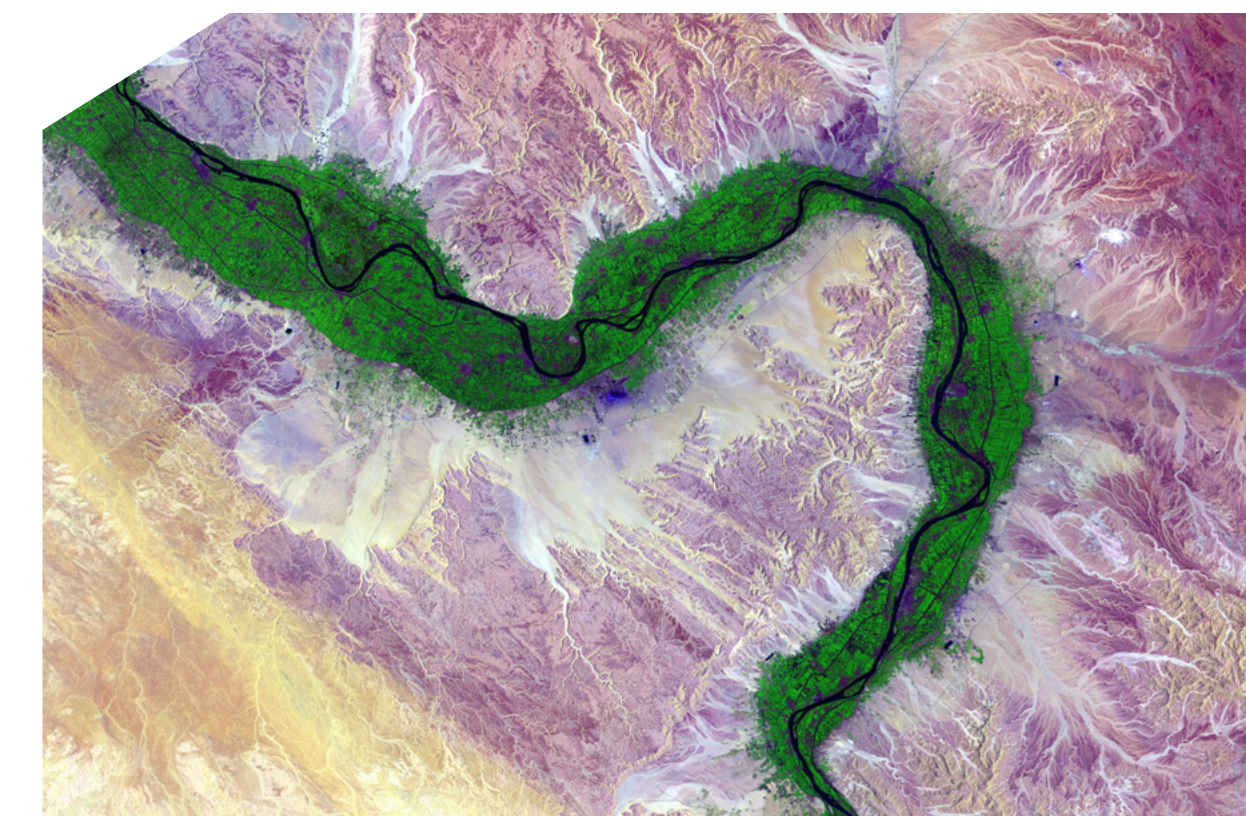
Warsztaty postaci dla młodzieży w Hong Kongu i Singapurze

Nasze studia w Hong Kongu i Singapurze nawiązały współpracę z Press Start Academy i zorganizowały warsztaty projektowania postaci dla miejscowych uczniów. Dzieci w wieku od 8 do 14 lat pracowały z wolontariuszami i tworzyły własne postacie, inspirowane uniwersum League of Legends. Następnie nasi ilustratorzy ożywiali te postacie.



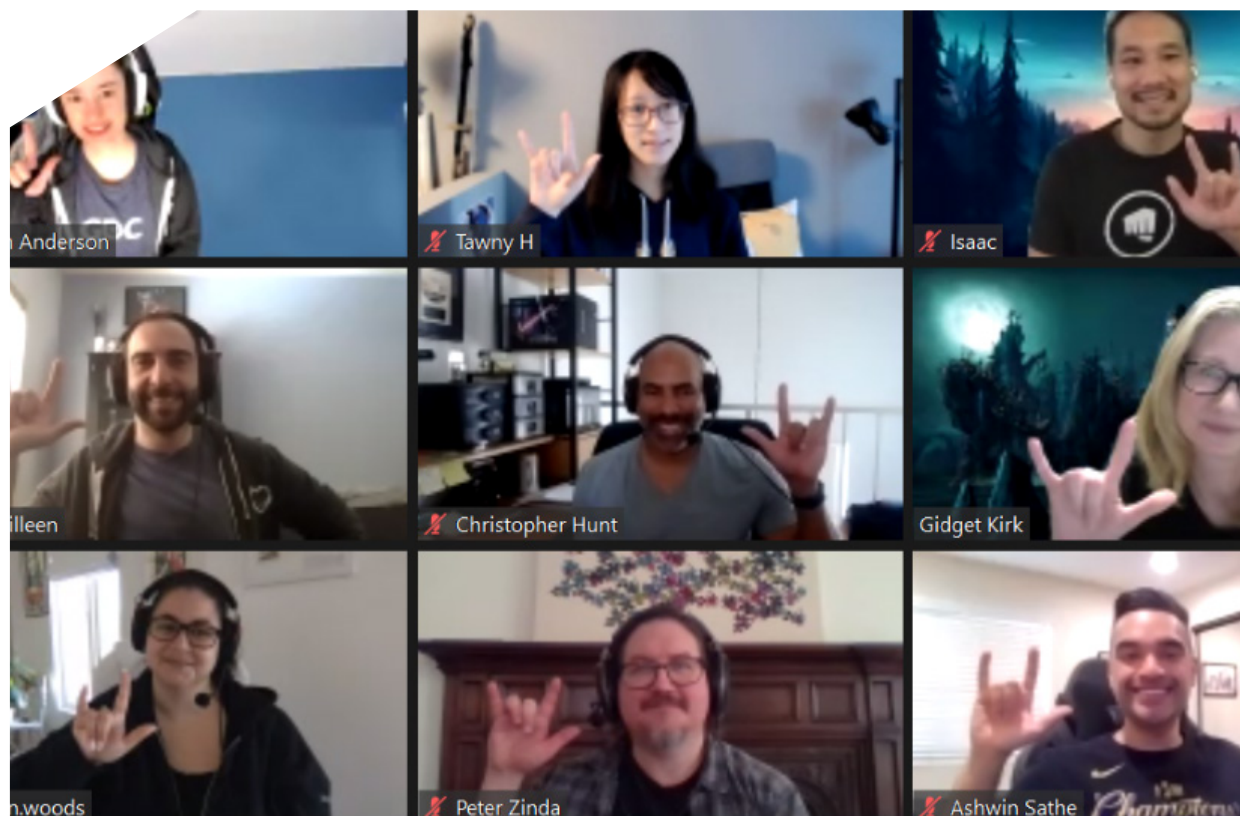
Zbiórka odzieży zimowej i funduszy, zorganizowana przez Riot Brazil

W Brazylii, pracownicy Riot nawiązali współpracę z Banho Eliário SAMPA, organizacją non-profit, która zapewnia prysznic i ciepłą wodę osobom bezdomnym. Pracownicy Riot przekazali też mnóstwo odzieży zimowej, aby organizacja non-profit mogła udostępnić ją potrzebującym. Za każdy przekazany element odzieży, pracownicy Riot z Brazylii przekazywali też 150 reali brazylijskich na Banho Solidário SAMPA. W sumie zebrano 13 tysięcy reali brazylijskich (2,5 tys. \$).



Pracownicy Riot z Europy, Bliskiego Wschodu, Afryki i Ameryki Północnej stworzyli mapę Sudanu Południowego.

Pracownicy Riot uwielbiają mapy. Mapy są dla nich bardzo ważne. Dlatego też skorzystaliśmy z pomocy pracowników Riot z Europy, Bliskiego Wschodu, Afryki i Ameryki Północnej i dołączyliśmy do zespołu Humanitarian OpenStreetMap, aby stworzyć mapę części Sudanu Południowego. Odległe populacje miały problem z dostępem do szczepionek, a pracownicy Riot pomogli zidentyfikować priorytetowe grupy populacyjne i dać im dostęp tam, gdzie był najbardziej potrzebny.



W Europie, Szanghaju i Los Angeles, pracownicy Riot nauczyli się języka migowego.

W Europie, Szanghaju i Los Angeles, pracownicy Riot podjęli lekcje języka migowego oraz poznali różnego rodzaju terminy i różnice regionalne. W ramach zajęć, pracownicy Riot poznali bliżej społeczność osób niesłyszących i zyskali świadomość dotyczącą wyzwań, przed którymi stają takie osoby na całym świecie.



Pracownicy Riot z Los Angeles połączyli siły, aby stworzyć zestawy dla uczniów

W Los Angeles, firma Riot współpracowała z City Year LA i tworzyła zestawy dla uczniów z Jordan High School. Podczas wirtualnych lekcji, pracownicy Riot dołączali do spotkań na Zoomie i przygotowywali zestawy z odpowiednią wyprawką szkolną na nadchodzący rok.



Pracownicy Riot w Irlandii współpracowali z Hypixel Studio nad inicjatywami związanymi z dronami

Ponadto w Irlandii nawiązaliśmy współpracę z przyjaciółmi z Hypixel Studios, tworząc nowy program związany z dronami, wspomagający lokalne operacje poszukiwawczo-ratunkowe dla Foyle Search and Rescue. Drony pomagają przeszukiwać Foyle — głęboką i wartką rzekę o długości 130 km w północno-zachodniej Irlandii. Od czasu, gdy w roku 1993 powołano do życia organizację Foyle Search and Rescue, pomogła ona ponad 1000 osobom, które znalazły się w niebezpieczeństwie. Drony, z których jeden posiada kamerę noktowizyjną, pomogą ratownikom odszukiwać i śledzić zagrożone osoby dokładniej niż kiedykolwiek wcześniej.



Charytatywna sprzedaż ciast Arcane

Załoga naszej stołówki przygotowała przepyszne ciasta w stylu Arcane, takie jak Przymak Wierchniaka i Czekoladowa Bomba Jinx. Podczas specjalnej akcji zostały one sprzedane za sumę 36 tysięcy \$, która została przekazana The People Concern, organizacji charytatywnej z Los Angeles, która wspiera bezdomnych w swojej społeczności.



„Dlaczego Arcane jest świetne? Dlaczego osiągnęło sukces? To dzięki naszym graczom. Zawsze musimy o tym pamiętać. Niezależnie od kampanii, **zawsze chcemy upewnić się, że jest element, który rewanżuje się jakoś graczom i społeczności**”.

Sue-Min Koh, menedżer programu Oddziaływanie Społeczne

36 tys. \$

Kwota zebrana dla The People Concern, organizacji charytatywnej z Los Angeles, pomagającej bezdomnym w swojej społeczności



Podmuch Przywoływacza

Gra słów związana z jedną mapą w League of Legends, Podmuch Przywoływacza to kolejna zbiórka charytatywna zorganizowana przez pracowników Riot. W jej trakcie sprzedawaliśmy świece i inne ciekawe przedmioty i przekazaliśmy 27 tysięcy \$ na organizację Ocean Conservancy. Świece zostały przygotowane przez dwóch pracowników Riot, którzy chcieli ze swojego hobby, tworzenia świec, uczynić coś dobrego. To tylko jeden z wielu przykładów rewanżowania się naszym społecznościom. To nie tylko najwyższy priorytet dla firmy, ale też priorytet dla pracowników Riot w ich codziennym życiu.

27 tys. \$

Kwota przekazana Ocean Conservancy, organizacji non-profit, chroniącej oceany przed obecnie najważniejszymi wyzwaniami.





5.0

PRYWATNOŚĆ DANYCH I BEZPIECZEŃSTWO



Dla firmy Riot, prywatność i bezpieczeństwo danych należących do naszych graczy, pracowników i fanów, są niezmiernie ważne. Jesteśmy zdeterminowani, aby stworzyć globalny program ochrony prywatności, zgodnie z odpowiednimi rozporządzeniami i najlepszymi praktykami branży.



Od pierwszych etapów gry do ostatniego patcha, stosujemy standardy branżowe, aby upewnić się, że nasze gry są bezpieczne i takie pozostają. Przez cały czas dokonujemy ocen ryzyka w tych dziedzinach. Każdy z naszych graczy otrzymuje taki sam minimalny standard ochrony, oparty o standardy RODO Unii Europejskiej.



WIELOSTOPNIOWA WERYFIKACJA

Po całorocznym wysiłku w roku 2021, w styczniu 2022 r. uruchomiliśmy weryfikację dwuetapową. Skorzystało z niej już ponad 1,3 mln graczy. Wiemy, że naszym graczom zależy na ich kontach, a to zapewnia im kolejny poziom ochrony.

W roku 2022, weryfikacja dwuetapowa jest powszechną i spodziewaną funkcją, ale dla firmy, która przeszła do zera do 100 milionów graczy w ciągu kilku krótkich lat, właściwa jej implementacja na wszystkich kontach i we wszystkich usługach była trudnym zadaniem, wymagającym współpracy i wysiłku w ramach całej firmy.

Jednocześnie cenimy sobie prywatność naszych graczy, dlatego zdecydowaliśmy się korzystać z dwustopniowej weryfikacji opartej o e-mail, a nie SMS. Gracze są już zarejestrowani na adres e-mail, więc nie wymaga to zbierania dodatkowych danych osobowych, a pozwala lepiej zabezpieczyć konto.

PRAWO DO WIEDZY

Wierzymy, że masz prawo wiedzieć, co o tobie wiemy. To może wydawać się oczywiste, ale firmy często ukrywają twoje dane za własną mgłą wojny. W przeciwieństwie do League, chcemy ci zapewnić pełną widoczność.

A więc jeśli chcesz wiedzieć, co o tobie wiemy, musisz tylko zapytać.

W 2021 roku zrealizowaliśmy ponad 200 tys. próśb o udostępnienie graczom ich danych. W niektórych regionach jest to wymagane prawem, ale my udostępniliśmy tę funkcję wszystkim graczom, globalnie. Zdecydowana większość danych, które gromadzimy w związku z rozgrywką graczy, jest dostępna w dowolnym momencie w kliencie gry.



6.0

DZIĘKUJEMY



Praca, którą wykonaliśmy w tym roku, **nie byłaby możliwa bez współpracy**. Od naszych graczy, którzy kupili zestawy charytatywne i nominowali ważne dla siebie przedsięwzięcia, przez pracowników Riot, którzy pomagali lokalnym społecznościom, aż po długą listę niesamowitych organizacji, które codziennie starają się zmienić świat na lepsze, **zrobiliśmy to razem**.

DZIĘKUJEMY

Oto organizacje, które wsparliśmy w 2021 roku. Bardzo dziękujemy każdej z nich:

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	Shanthy 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

Partnerzy korporacyjni 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	
Kodujące Dziewczyny	
Global Giving	
Goodera	
Humanitarian OpenStreetMap	
ImpactAssets	
International Medical Corps	
LA Food Bank	
Make A Wish	

