

2021 SOZIALER EINFLUSS BERICHT



Während 2020 ein Jahr voller bislang unbekannter Herausforderungen und globaler Krisen war, ging es 2021 darum, Widerstandskraft zu entwickeln.

Unternehmen, Regierungen, gemeinnützige Organisationen und Community-Gruppen arbeiteten zusammen, um denjenigen den Rücken zu stärken, die von der globalen Pandemie, dem Konjunkturabschwung, Lebensmittelknappheit, Rassismus und vielen anderen Dingen am meisten betroffen waren. Wir bei Riot Games hatten das Privileg, intern und durch unsere Spieler beobachten zu können, wie die Kombination von Leidenschaft und konkreten Zielen sinnvolle Veränderungen hervorbringen kann – und das war noch nie wichtiger als heute.

Unser Bestreben, der spielerorientierteste Entwickler der Welt zu sein, geht über unsere Produkte hinaus. Wenn wir an sozialen Einfluss denken, meinen wir unsere Spieler, und wie wir diese mehr als 180 Millionen Menschen vereinen können, um wirklich und dauerhaft etwas zu bewegen. Unsere Unterstützung bei der Mobilisierung unserer Communitys und Plattformen wird Auswirkungen haben, die weit über unsere Büro- oder digitalen Räume hinausgehen.

Im vergangenen Jahr hatten wir die Gelegenheit, Spieler zu realen Wächtern in ihrem eigenen Umfeld zu machen, und das weltweit – mit Riots Kampagne „Wächter der Lichts“. Außerdem haben wir in Zusammenarbeit mit dem Weißen Haus unseren Beitrag dazu geleistet, während der Pandemie Informationen über COVID-19-Impfstoffe zu verbreiten. Und erfasst von diesem Riot-Geist haben Rioter aus unseren 18+ Büros in aller Welt freiwillig lokale Organisationen unterstützt.

Im diesjährigen Bericht zum sozialen Einfluss stellen wir zwei neue Bereiche vor, die ab jetzt in unseren Berichten enthalten sein werden: Umwelt & Nachhaltigkeit sowie Datenschutz & Sicherheit. Diese Themen sind wichtige Probleme unserer Industrie und der ganzen Welt, also werden wir für mehr Transparenz sorgen und unsere Fortschritte dokumentieren, während wir daran arbeiten, sie im Umfeld unserer Geschäftstätigkeit zu lösen.



Wir wollen etwas bewirken, das dauerhafte Auswirkungen auf das Leben unserer Spieler und die Regionen hat, in denen sie leben. Während wir wachsen, zuhören und lernen, wird sich Riot weiterhin bemühen, im Rahmen unserer unternehmerischen Sozialverantwortung noch mehr Kreativität und Ressourcen zu investieren. Wir werden immer danach streben, möglichst viel Wirkung zu erzielen, dabei für Spieler und Rioter authentisch und zielorientiert zu bleiben, und weltweit eine Kraft zu sein, die positive Veränderung und Wachstum bringt.



Dylan Jadeja, Präsident

Höhepunkte von 2021

- Riot hat seine bislang größte Spendenaktion im „League of Legends“-Universum veranstaltet, „Wächter des Lichts“, bei der Spieler 5,8 Millionen Dollar für den Social Impact Fund gespendet haben. Außerdem haben Spieler aus 18 Ländern 30 gemeinnützige Organisationen ausgewählt, die jeweils 10.000 Dollar erhielten.
- VALORANT hat seine erste Spendenaktion im Spiel durchgeführt, bei der über den Kauf des „Wohltätigkeitspakets“ 5,5 Millionen Dollar zusammenkamen.
- Riot hat seinen zweiten Golden Halo Award für die letztjährige Ingame-Spendenaktion „Rächende Dämmerung Karma“ erhalten.
- In Zusammenarbeit mit dem Weißen Haus und dem US-Bundesministerium für Gesundheit und Human Services wurden Informationen über Impfstoffe verbreitet. Wir haben dazu Videos für unsere E-Sport-Übertragungen erstellt und über 1,5 Millionen Zuschauer erreicht.
- Riot hat 500.000 Dollar gespendet, um die Ausbreitung von Covid-19 in den USA zu stoppen, und dabei geholfen, über 30 Impfstationen in Gebieten einzurichten, die keinen ausreichenden Zugang hatten.
- Wir haben Informationen zur Zwei-Faktor-Authentifizierung verbreitet, was dazu geführt hat, dass 1,3 Millionen Spieler aktiv ihre Datensicherheit erhöht haben.
- Riots Spendenergänzungsprogramm für Mitarbeiter hat dazu beigetragen, dass Rioter im Laufe des Jahres mehr als 500.000 Dollar an lokale gemeinnützige Organisationen gespendet haben.
- 100 % der Riot-Büros weltweit haben letztes Jahr ihren jeweiligen lokalen Gemeinden etwas zurückgegeben.



1.0

SPENDENAKTIONEN



Wenn es ein Wort gibt, das den Geist unserer Spieler wirklich einfängt, dann ist es Leidenschaft. Diese Leidenschaft reicht über das Spiel hinaus in die Communitys auf der ganzen Welt.



Wir suchen bei Riot nach Möglichkeiten, unsere Spieler zu stärken, damit sie sich in den Themen engagieren, die ihnen am Herzen liegen, und bedeutsame Veränderungen in ihrem eigenen Umfeld bewirken können. Außerdem hören wir auf Spieler und bitten sie, uns mitzuteilen, welche Dinge ihnen am wichtigsten sind. 2021 haben viele neue Spieler ein Spiel von Riot angefangen und dadurch die Möglichkeit erhalten, ein Teil unserer Spendenaktionen und Kampagnen im Spiel zu werden, die den [Social Impact Fund](#) von Riot Games unterstützen.



Spendenaktion „Wächter des Lichts“

Im Sommer haben wir unsere bislang größte Spendenaktion im „League of Legends“-Universum veranstaltet, „Wächter des Lichts“, bei der Spieler 5,8 Millionen Dollar für den Social Impact Fund gespendet haben.

„Wächter des Lichts“ war ein Story-Event, das Champions aus den Landen der Welt von League of Legends zusammenführte, um gegen die Ausbreitung der Dunkelheit vorzugehen. Fast 15 Millionen Spieler aus aller Welt schlossen sich den Mächten des Lichts, den sogenannten Wächtern, an, indem sie ein Wohltätigkeitspaket mit Wächter Olaf kauften, dem bärtigen Berserker-Champion in League of Legends. Außerdem nahmen sie an Herausforderungen in unseren Spielen Wild Rift, Legends of Runeterra und Teamfight Tactics teil.

In der Welt von Runeterra beschützt ein Wächter alle in seinem Umfeld und gilt daher als „Kraft des Guten“. Im Rahmen der „Wächter des Lichts“-Kampagne haben wir die Spieler gebeten, in ihren Communitys ebenfalls eine Kraft des Guten zu sein und ihre bevorzugten Wohltätigkeitsorganisationen zu nominieren. Mehr als 19.000 Spieler haben teilgenommen und eine Wohltätigkeitsorganisation aus ihrer lokalen Gemeinde ausgewählt. Am Ende wurden 30 Organisationen aus 18 Ländern in 11 Betätigungsfeldern ausgewählt und erhielten eine [Spende von 10.000 Dollar](#).



„Es war großartig, mit wie viel Leidenschaft die Initiative ‚Wächter des Lichts‘ im gesamten Riot-Ökosystem von den Spielern aufgenommen wurde. **Wir sind sehr stolz darauf, dass wir 30 Wohltätigkeitsorganisationen unterstützen können, die von einigen unserer leidenschaftlichsten Spieler voller Lob nominiert wurden.**“

Jimmy Hahn, Senior Manager Social Impact

Das sind die 30 gemeinnützigen Organisationen und die Zwecke, die sie unterstützen:

- [América Solidaria Argentina](#) (Argentinien) – Keine Armut
- [APAE Brasil](#) (Brasilien) – Gutes Leben und Wohlbefinden
- [Ape Action Africa](#) (Großbritannien/Kamerun) – Leben an Land
- [Asian American Success Inc.](#) (Vereinigte Staaten) – Gute Bildung
- [BeLonG To](#) (Irland) – Gleichberechtigung der Geschlechter
- [Blue Dragon Children's Foundation](#) (Vietnam) – Keine Armut
- [Clean Up Australia](#) (Australien) – Klimaschutz
- [Coalition for Rainforest Nations](#) (Niederlande) – Klimaschutz
- [Cordem ABP](#) (Mexiko) – Gleichberechtigung der Geschlechter
- [Fundación Aquí Nadie Se Rinde I.A.P](#) (Mexiko) – Gutes Leben und Wohlbefinden
- [Fundación Minga Valpo](#) (Chile) – Gute Bildung
- [Fundación Superación Pobreza](#) (Chile) – Keine Armut
- [Genesis Women's Shelter](#) (Vereinigte Staaten) – Gleichberechtigung der Geschlechter
- [Ingenium ABP](#) (Mexiko) – Gutes Leben und Wohlbefinden
- [Instituto Vovô Chiquinho](#) (Brasilien) – Gute Bildung
- [LÖSEV Foundation for Children with Leukemia](#) (Türkei) – Gutes Leben und Wohlbefinden
- [Maslow Project](#) (Vereinigte Staaten) – Keine Armut
- [Metropolitan Organization to Counter Sexual Assault](#) (Vereinigte Staaten) – Gleichberechtigung der Geschlechter
- [Plan International Japan](#) (Japan) – Gute Bildung
- [Prairie State Legal Services](#) (Vereinigte Staaten) – Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen
- [Shatterproof](#) (Vereinigte Staaten) – Gutes Leben und Wohlbefinden
- [Société Protectrice des Animaux](#) (Frankreich) – Leben an Land
- [SPEAR Islington](#) (Großbritannien) – Reduzierung von Ungleichheit
- [Story Tapestries](#) (Vereinigte Staaten) – Gute Bildung
- [The Nature Conservancy](#) (Vereinigte Staaten) – Klimaschutz
- [The Table Community Food Centre](#) (Kanada) – Kein Hunger
- [Verein für krebskranke Kinder Harz eV](#) (Deutschland) – Gutes Leben und Wohlbefinden
- [WAI Wanaka](#) (Neuseeland) – Leben unter Wasser
- [WaterAid](#) (Vereinigte Staaten) – Sauberes Wasser und sanitäre Anlagen
- [WWF Spain](#) (Spanien) – Leben an Land



VALORANT-Wohltätigkeitspaket

VALORANT, der charakterbasierte taktische Shooter von Riot, war dieses Jahr sehr erfolgreich und erreichte jeden Monat weltweit 14 Millionen aktive Spieler.

In VALORANT können Spieler ihre Gegenstände im Spiel mit Skins anpassen. Im Rahmen der Feiern zum ersten Jahrestag des Spiels wurden die Spieler eingeladen, über die Rückkehr von vier früheren Skins abzustimmen. Nachdem die Favoriten gewählt waren, wurden die Skins zu einem Paket geschnürt, das Spieler in unserem Ingame-Shop kaufen konnten. Von den Einnahmen gingen 50 % bei den Skins und 100 % bei den Accessoires direkt an den Social Impact Fund.

5,5 Mio. \$

Nach allen Käufen haben VALORANT-Spieler durch den Kauf des Wohltätigkeitspakets weitere 5,5 Millionen Dollar gesammelt.



Golden Halo Awards: Rächende Dämmerung Karma

Im Jahr 2020 sammelten die Spieler von League of Legends 6 Millionen Dollar für den Social Impact Fund und unterstützten damit 46 gemeinnützige Organisationen auf der ganzen Welt.

Im Jahr 2021 verlieh Engage For Good, eine Organisation, die sich auf das Zusammenspiel von Wohltätigkeit und Handel konzentriert, Riot in Anerkennung des von unseren Spielern während der Kampagne „Rächende Dämmerung Karma“ gesammelten Geldes unseren zweiten Golden Halo Award, den wichtigsten Preis für soziales Engagement durch Unternehmen.



Engage For Good verlieh Riot unseren zweiten Golden Halo Award



2.0

SOCIAL IMPACT FUND

Der Social Impact Fund ist Riots gemeinnütziges Engagement für globale soziale Bemühungen. In Zusammenarbeit mit ImpactAssets ermöglicht der Fund Spielern, mehr zu tun und mehr Menschen dauerhaft zu helfen.



Der Social Impact Fund ist ein von Riot Games getrenntes Unternehmen, das uns ermöglicht, direkt in Organisationen in aller Welt zu investieren, die daran arbeiten, einige der dringlichsten Probleme der Menschheit zu lösen. Spenden für internationale Wohltätigkeitsorganisationen sind eine komplexe Angelegenheit, und mit diesem Modell können wir gemeinnützige Organisationen erreichen und überall, wo unsere Spieler leben, positive Wirkungen erzielen.

Aufgrund seiner Struktur kann der Social Impact Fund Communities auf der ganzen Welt unterstützen. Wir können damit unseren Spielern gemeinnützige Aktionen zugänglich machen, Spenden in fast jedes Land bringen und rasch handeln, wenn sich Gelegenheiten ergeben. Der Großteil der erzielten Finanzmittel unterstützt von den Spielern ausgewählte Themen und gemeinnützige Organisationen, wie die Initiative „Wächter des Lichts“, bei der Spieler eine gemeinnützige Organisation ihrer Wahl nominieren und ihr so eine Chance auf 10.000 Dollar aus dem Social Impact Fund verschaffen konnten.



„Als globales Unternehmen ist es wichtig, dass wir uns mit einer globalen Herangehensweise einigen der dringlichsten Probleme unserer Communitys widmen. Die Struktur des Social Impact Fund ermöglicht es Riot, unsere Spieler auf der ganzen Welt zu mobilisieren, um die Missstände anzugehen, die ihnen am wichtigsten sind.“

Jeffrey Burrell, Sr. Director of Social Impact

Wir dachten, es wäre interessant, in diesem Bericht kurz zu erklären, wie der Social Impact Fund funktioniert, da er vermutlich für viele Spieler einen neuen Ansatz darstellt:



EINE RICHTUNG



UNTERSTÜTZUNG GEMEINNÜTZIGER ORGANISATIONEN IN

Nordamerika

Europa

Asien-Pazifik

Naher Osten / Nordafrika

Lateinamerika



17
Mio. \$

Verteilte Spenden
seit Gründung

400

Organisationen in
25 Ländern unterstützt



Der Riot Games Social Impact Fund unterstützt nicht:

- Markenbildung oder Rekrutierungsevent-Sponsorings von Unternehmen
- Mitarbeiter-Spendenverdopplung (das verwaltet Riot direkt)
- Organisationen, die gemäß gesetzlicher Definition politisch oder religiös ausgerichtet sind

Alle vom Social Impact Fund gewährten Spenden, Investitionen oder Unterstützungen werden von einer unabhängigen dritten Partei, ImpactAssets, überprüft und genehmigt, um Angemessenheit, Bedarfssituation und Regelkonformität zu gewährleisten.



3.0

UNSERE SÄULEN



Unsere Mission beim sozialen Einfluss ist es, Riot's einzigartige Stärken und Ressourcen zu nutzen, um positive und dauerhafte Auswirkungen für alle unsere Interessengruppen zu erzielen. Wir konzentrieren uns dabei auf vier Säulen, zu denen Riot unserer Ansicht nach einen sinnvollen Beitrag leisten kann: Gelegenheit, Bildung, bürgerliche Verantwortung und Nachhaltigkeit.



→ 01 GELEGENHEIT

02 BILDUNG

03 BÜRGERLICHE
VERANTWORTUNG

04 NACHHALTIGKEIT

**Wir wollen Menschen mit
verschiedensten Hintergründen
dabei unterstützen, ein
gleichermaßen gutes,
gesundes und glückliches
Leben zu leben, damit sie ihr
Potenzial umsetzen können.**



Ausgaben für Rassengleichheit

Im Jahr 2021 haben wir **Gameheads und ColorStack** unterstützt, zwei gemeinnützige Organisationen, die für mehr schwarze Spieleentwickler eintreten.

Unser Team für sozialen Einfluss hat in Zusammenarbeit mit Riot Noir, unserer Mitarbeiterressourcengruppe für schwarze Rioter, die gemeinnützigen Organisationen ermittelt, die wir unterstützen wollen. Gameheads ist ein Tech-Trainingsprogramm, das jungen „people of color“ die technischen und allgemeinen Fähigkeiten vermittelt, die sie benötigen, um erfolgreich zu sein. ColorStack hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Anzahl der schwarzen und lateinamerikanischen Informatikabsolventen zu erhöhen, die dann vielversprechende Karrieren im technischen Bereich beginnen können. Gameheads und ColorStack teilen unser Ziel, unterrepräsentierten Gruppen Berufswege in den Bereichen Videospiele und Technologie zu ebnet, und wir freuen uns auf unsere gemeinsamen Fortschritte in den nächsten Jahren.

190.000 \$

Gameheads und ColorStack erhielten jeweils 95.000 Dollar zur Unterstützung ihrer Initiativen

Reboot Representation

Riot hat im dritten Jahr in Folge Reboot Representation dabei unterstützt, die Lücke an schwarzen, lateinamerikanischen und indigenen Frauen in Technologieberufen zu schließen – mit Erfolg: die Anzahl entsprechender Frauen mit einem Informatikabschluss in den USA hat sich verdoppelt.

Parallel zu den enormen Auswirkungen von Covid-19 auf das Bildungssystem haben wir uns verpflichtet, Reboot weitere drei Jahre zu unterstützen. Wir wollen die Barrieren einreißen, die verhindern, dass mehr farbige Frauen ihren Informatikabschluss machen.

Die Mitglieder dieser Initiative haben mehr als 12 Millionen Dollar gespendet, um dieses Ziel zu erreichen, und die Unterstützung von 17 Programmen verlängert, die sich darauf konzentrieren, Ausbildung und Karrierestart schwarzer, lateinamerikanischer und indigener Frauen (BLNAW) in der IT-Branche in einem oder mehreren der folgenden Bereiche zu fördern:

VERBINDUNGEN AUS DER HIGH SCHOOL	AKADEMISCHE UNTERSTÜTZUNG
VOLKSHOCHSCHULANGEBOTE	ANREIZE FÜR DEN ABSCHLUSS
COMMUNITYS VON KOLLEGEN UND/ ODER MENTOREN	RESSOURCEN UND MÖGLICHKEITEN FÜR DIE KARRIEREPLANUNG

Investitionen mit Impact

Die Auswirkungen der Pandemie werden auch nach dem Rückgang der Fallzahlen weiterhin spürbar sein, also haben wir nach Wegen gesucht, wie Riot den am meisten betroffenen Communitys dauerhaft helfen kann. Dazu unterstützen wir gemeinsam mit ImpactAssets den Investmentfonds für die Widerstandskraft von Wirtschaft und Community. Dieser Investmentfonds unterstützt mit finanziellen Ressourcen, Diensten und Beratung Communitys, die vom Finanzsektor traditionell unterversorgt werden und von den wirtschaftlichen Folgen durch Covid-19 besonders schwer getroffen wurden.

Ein Beispiel dafür ist Hope Enterprise, ein Finanzinstitut zur Stadtteilentwicklung (CDFI), das wirtschaftliche Möglichkeiten für unterversorgte Gemeinschaften schafft, damit sie Zugang zu fairen Finanzprodukten erhalten und der generationenübergreifenden Armut entkommen können.





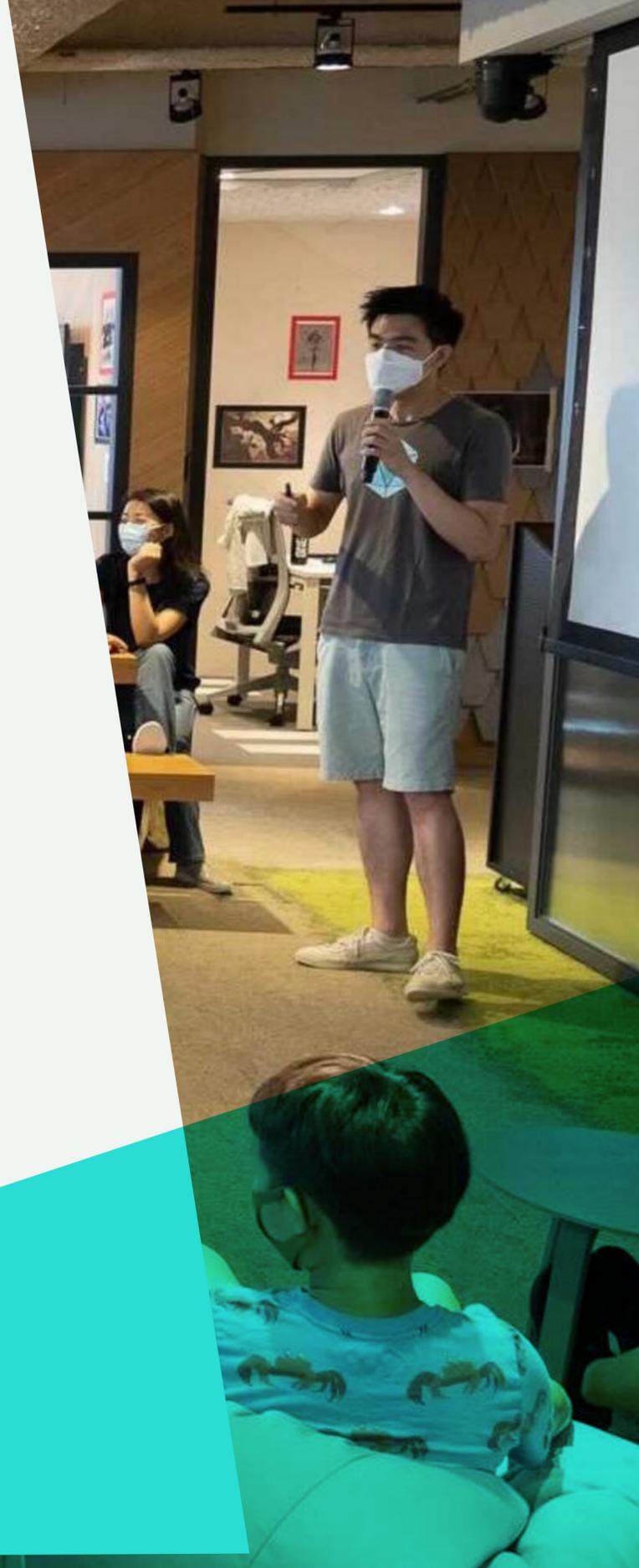
01 GELEGENHEIT

→ 02 BILDUNG

03 BÜRGERLICHE
VERANTWORTUNG

04 NACHHALTIGKEIT

**Wir wollen noch mehr Schülern
den Zugang zu MINT-Fächern
und sozialem sowie intelligentem Lernen
ermöglichen, um sie auf ihre
zukünftigen Jobs vorzubereiten.**

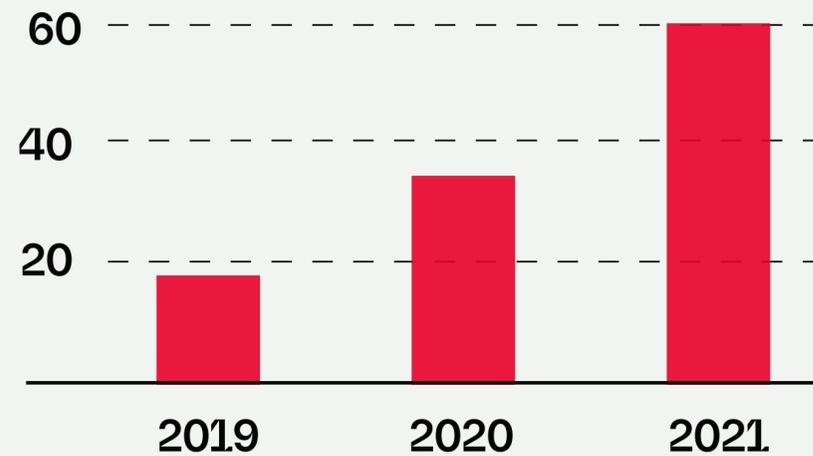


Girls Who Code

Riot ist seit 2017 stolzer Unterstützer von Girls Who Code. 2021 hatten wir (virtuell) unsere bislang größte Klasse.

Über den Sommer haben 60 Highschool-Juniors und -Seniors das Programm absolviert, bei dem sie von Riotern aus verschiedenen Abteilungen gefördert wurden, reale Anwendungen von Informatik kennenlernten und Aktivisten-Tools zur Unterstützung von Themen erstellten, die ihnen am Herzen liegen – von Klimawandel über Infos zum Down-Syndrom bis hin zu Wegwerfmode.

Zum zweiten Mal in Folge **haben wir die Anzahl der Schüler fast verdoppelt**, die am Sommer-Programm teilgenommen haben. Riot und Girls Who Code haben das gemeinsame Ziel, für mehr weiblichen Ingenieure zu sorgen, um in einer Vielzahl von Industriesparten die Diversität der Perspektiven zu steigern.



2019 hatte das Programm 17 Teilnehmer, 2020 waren es 35 und 2021 schon 60.



Ressourcen für die psychische Verfassung von Content Creators

Die Pandemie hat Probleme mit der psychischen Verfassung ins Licht der Öffentlichkeit gerückt. Sie sind wichtiger denn je, weil Gesundheit, Bildung und Karrieren davon betroffen sind. Content Creators können zu ihrem Publikum eine persönliche Verbindung herstellen und haben so realen Einfluss. Vor allem junge Menschen wenden sich an Content Creators und Influencer, wenn sie Unterstützung bei ihrer psychischen Verfassung suchen, traditionelle Wege werden seltener beschritten. Aufgrund dieses steigenden Trends hat Riot sich mit The Public Goods Projects zusammengetan, um [kostenlose Beratungstipps und Ressourcen zur psychischen Verfassung](#) zu entwickeln, die Content Creators, Streamern und Moderatoren helfen sollen, Gespräche über die psychische Verfassung kompetenter zu führen.



Zusätzlich zu diesen Ressourcen arbeitet Riot mit Crisis Text Line zusammen, um **Spieler zu unterstützen**, die darüber nachdenken, sich zu verletzen, Selbstmord zu begehen oder auch nur jemanden brauchen, der ihnen zuhört.



01 GELEGENHEIT

02 BILDUNG

**→ 03 BÜRGERLICHE
VERANTWORTUNG**

04 NACHHALTIGKEIT

**Wir wollen offene und
unterstützende Communitys
fördern, aufbauen und schützen,
persönlich und online.**



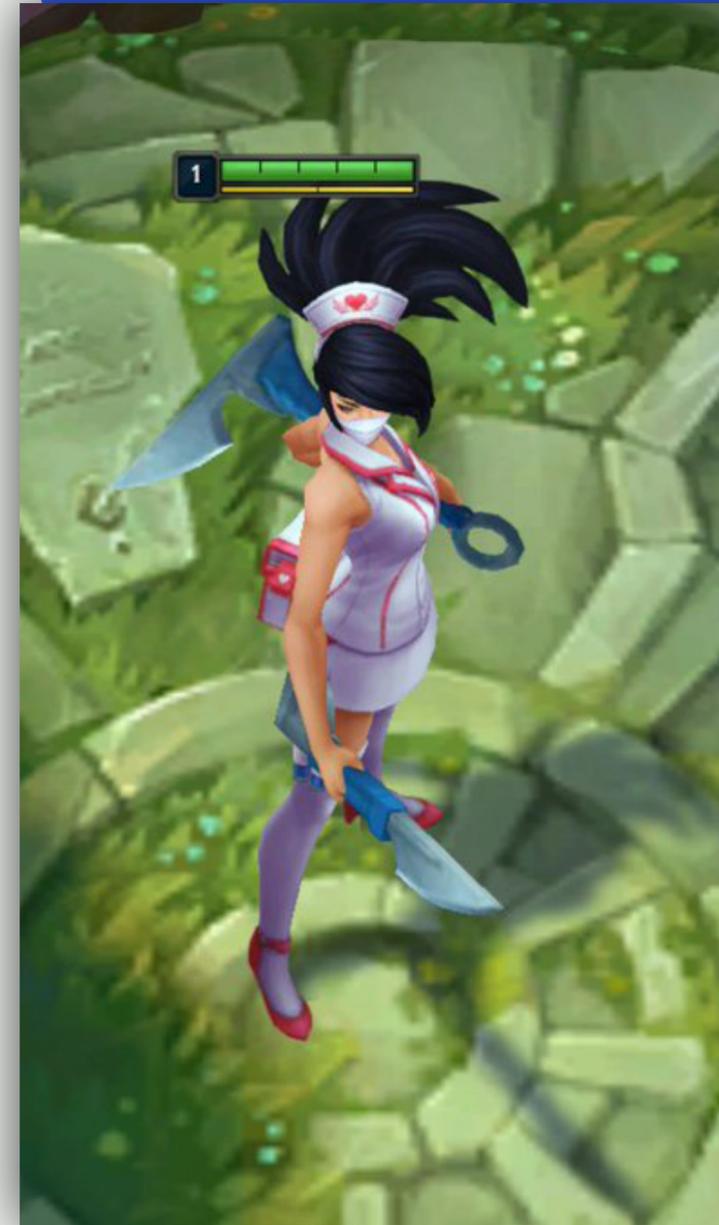
Covid-19-Impfstoff- Aufklärung

Während die Covid-19-Pandemie sich 2021 weiter ausbreitete, setzte Riot die Unterstützung betroffener Communitys fort, indem wir auf unseren Plattformen lebensrettende Impfungen propagierten. Wir haben in Zusammenarbeit mit dem Weißen Haus und dem US-Bundesministerium für Gesundheit und Human Services präzise Informationen über Impfstoffe verbreitet.

Außerdem haben wir mit unserem Netzwerk von Content Creators in Nordamerika Informationen darüber geteilt, wie Zuschauer am besten zu einer Impfung kommen. Wir haben ein „[medizinisches Skin-Paket](#)“ mit Krankenschwester-Akali, Dr. Kennen und Chirurg-Shen erstellt, drei unserer Champions aus League of Legends, die Creators im Rahmen unserer Kampagne #VaxedTogether in den sozialen Medien verschenkt haben. Der Sanitätsinspektor der Vereinigten Staaten hat diese Bemühungen als besonders wichtig im Kampf gegen Falschinformationen über Impfstoffe bezeichnet.

1,5 Mio.

Unsere öffentlichen Bekanntmachungen bei unseren E-Sport-Übertragungen für die League of Legends Championship Series und die VALORANT Champions Tour haben über 1,5 Millionen Zuschauer erreicht.



International Medical Corps

Von Erdbeben bis zu Wirbelstürmen – in Krisenzeiten muss weltweit rasch Hilfe kommen. Riot arbeitet seit 2016 mit den International Medical Corps zusammen und hat den Katastrophenreaktionsfonds von Riot Games geschaffen. Der Fonds hat bislang bei 19 Naturkatastrophen in 15 Ländern rasch und unbürokratisch geholfen. Durch unser System der Vorfinanzierung kann Riot die Nothilfe normalerweise innerhalb von 36 Stunden nach einem Ereignis dort verteilen, wo das International Medical Corps sie am nötigsten braucht.

Während Naturkatastrophen intensive lokale Hilfe erfordern, sah sich in den letzten zwei Jahren die gesamte Welt vor die gleiche Herausforderung gestellt: Covid-19. Riot hat die Covid-19-Hilfe des International Medical Corps auf den Philippinen schon früh unterstützt. Das Team konnte über 5,8 Millionen Teile persönlicher Schutzausrüstung verteilen und über 36.000 Menschen mit gespendeten Zelten, Krankbetten, Informationskampagnen und Sauerstoff versorgen.

5,8 Mio.

PSA-Teile verteilt

36.000

Menschen mit unerlässlichen Vorräten beliefert

Unterstützung der Covid-Hilfe „Stop the Spread“ („Stoppt die Verbreitung“)

Zusammen mit ImpactAssets hat Riot 500.000 Dollar gespendet, um mit diversen Initiativen in den USA die Verbreitung von Covid-19 zu beenden. Das Geld half, über Impfstoffe zu informieren, Vertrauen aufzubauen und mehr Gleichheit in der Gesundheitsversorgung zu schaffen. Mit Unterstützung des Social Impact Fund hat „Stop the Spread“ geholfen, über 30 Impfstationen an Orten einzurichten, die keinen ausreichenden Zugang hatten.

500.000 \$

Spenden zur Unterstützung von ImpactAssets

30+

Impfstationen eingerichtet

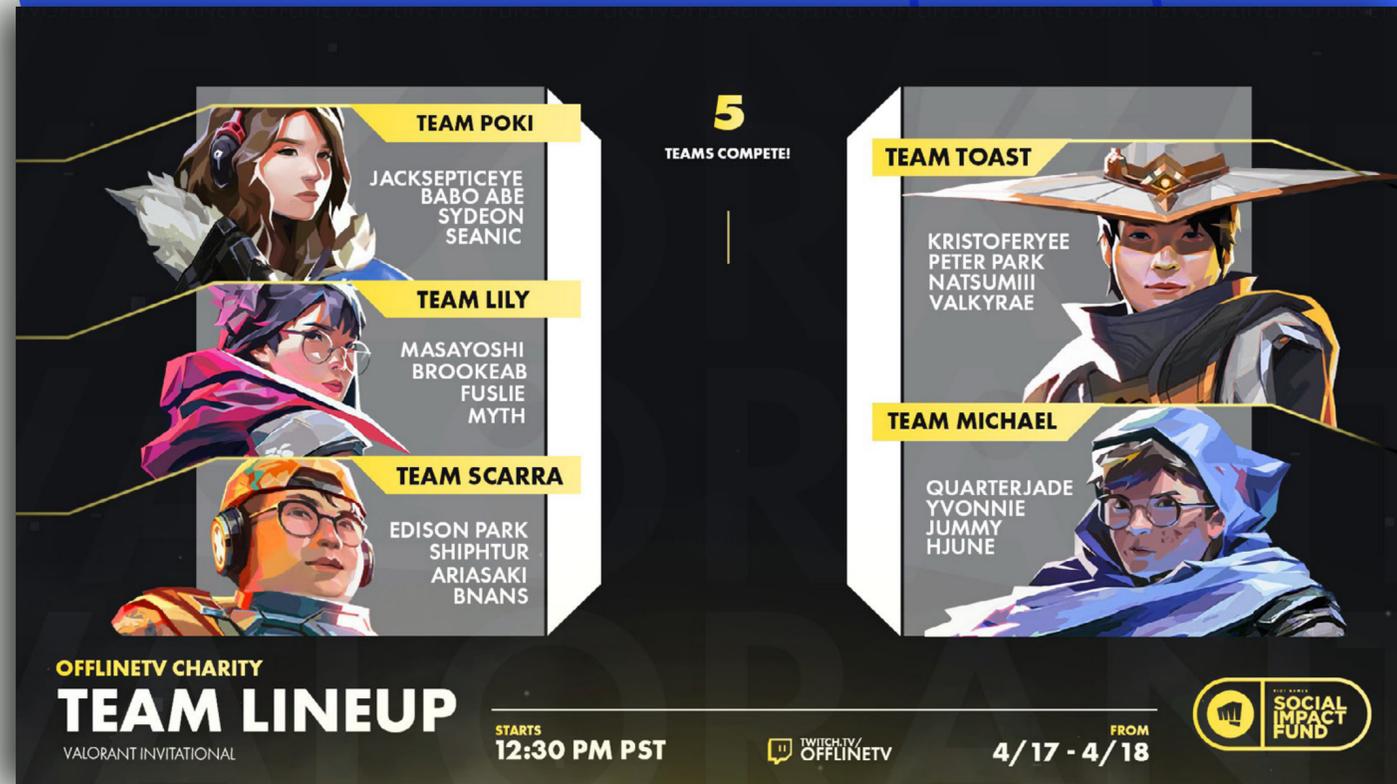


Benefizturniere bei OfflineTV

Im April und Dezember haben wir gemeinsam mit unserem Community-Team in Nordamerika mehrere VALORANT-Benefizturniere unterstützt, die von der Content-Creator-Gruppe OfflineTV durchgeführt wurden. Einige der größten Namen und Streamer im Gaming-Bereich wie Pokimane, Scarra, Disguised Toast, Valkyrae und andere suchten sich eine gemeinnützige Organisation aus und spielten, um möglichst viel Geld für deren jeweilige Sache zu gewinnen. Zu den Organisationen, für die gespielt wurde, gehören die Children Foundation, Stop AAPI Hate, St. Jude, The ACLU Foundation und Rise Above the Disorder.

88.000 \$

15.000 Dollar Beitrag zu den insgesamt 88.000 Dollar, die bei den beiden Turnieren zusammengekommen sind



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 VALORANT INVITATIONAL

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



OFFLINETV CHARITY VALORANT INVITATIONAL

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

FEATURING... **25 FRIENDS**



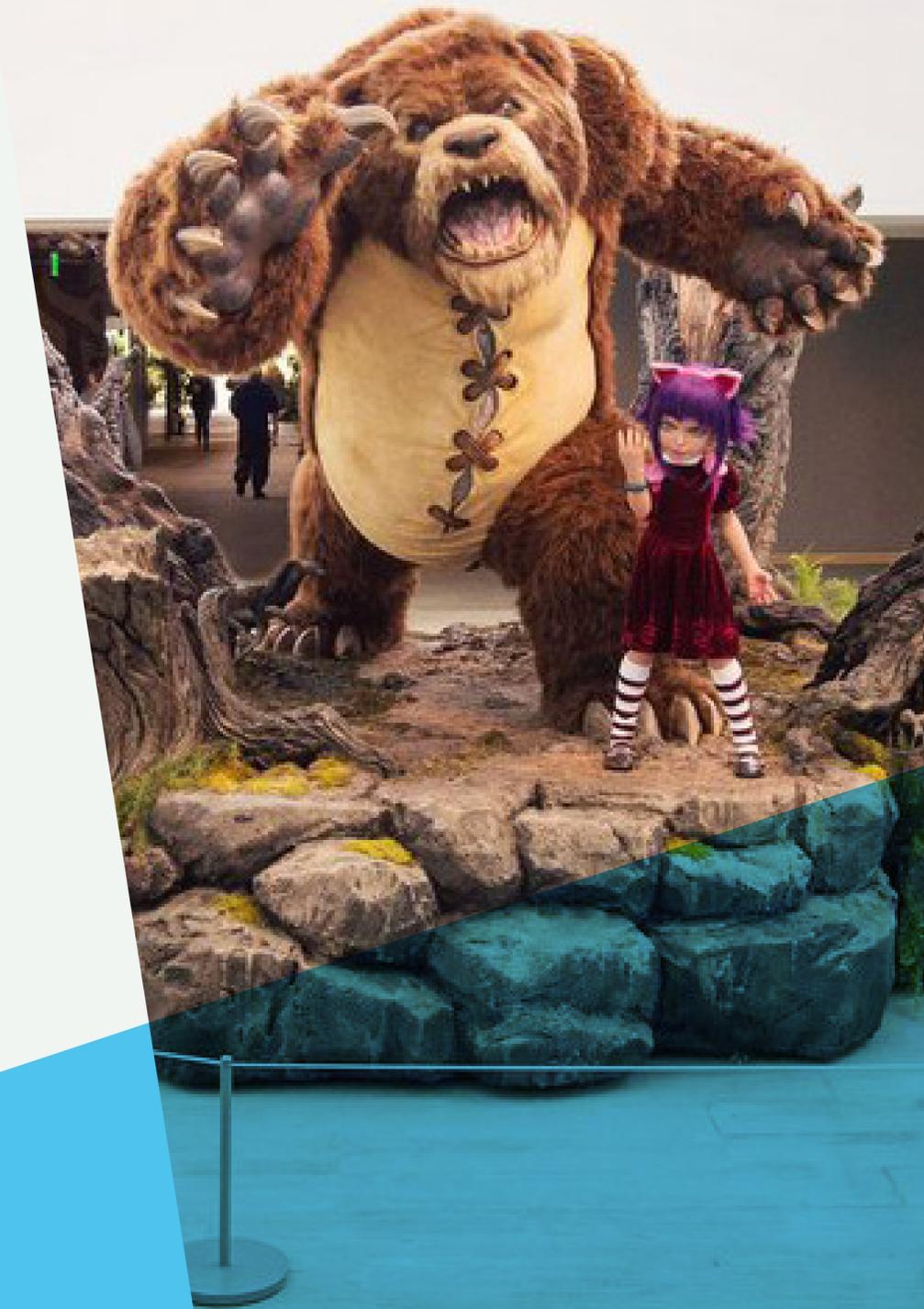
01 GELEGENHEIT

02 BILDUNG

03 BÜRGERLICHE
VERANTWORTUNG

→ 04 NACHHALTIGKEIT

Wir wollen unseren Anteil am Klimawandel reduzieren und unsere Geschäftsaktivitäten nachhaltig gestalten.





Darum freuen wir uns, eine neue Säule unserer Bemühungen vorzustellen – Nachhaltigkeit. Zusammengefasst wird unsere Strategie drei Initiativen verfolgen:

01 VERMEIDUNG

Nach Möglichkeit keine Emissionen produzieren – durch saubere Stromnetze und erneuerbare Energiequellen.

02 VERRINGERUNG

Verringerung unseres Gesamtenergieverbrauchs durch unsere Operationen und direkte Versorgungsketten.

03 AUSGLEICH

Wo wir unseren Energieverbrauch nicht vermeiden oder verringern können, wollen wir wissenschaftlich gestützt für einen Emissionsausgleich sorgen.



Unser Plan zur Verbesserung der Nachhaltigkeit

Anders als Ezreal brauchen wir tatsächlich eine Karte ... Wir wissen nicht, was wir nicht wissen, also müssen wir zuerst ermitteln, wie viel Treibhausgase wir insgesamt produzieren. Mit der Veröffentlichung neuer Spiele wird unser globaler CO₂-Abdruck größer. Da wir jetzt verstehen, wie ein ausgeglichener Status für Riots neue Spielefamilie aussieht, können wir an spezifischen Zielen arbeiten und Strategien planen, um diesen CO₂-Fußabdruck zu reduzieren.





Ausgleich für Rioter am Tag der Erde

Am Tag der Erde 2021 haben wir die Gesamtemissionen an CO₂ für alle Rioter in Vollzeitbeschäftigung hochgerechnet und eine entsprechende Geldsumme an Eden Reforestation Projects gespendet. ERP pflanzt fast eine Million Bäume pro Tag und kämpft in einigen der entlegensten Länder der Welt gegen den Klimawandel und für gerechte Arbeitslöhne.

1 Mio.

ERP pflanzt fast 1.000.000
Bäume pro Tag





4.0

RIOTER-ENGAGEMENT



Ob mit freiwilliger Arbeit oder durch Spenden, Rioter sind mit Leidenschaft dabei, ihren lokalen Communitys und Themen, an denen ihnen liegt, etwas zurückzugeben. Trotz der Herausforderungen der letzten Jahre haben Rioter genau wie der Rest der Welt nicht aufgegeben, sondern ihren Beitrag geleistet, damit es ihrem Umfeld besser geht.

Wir schaffen dafür das ganze Jahr über Möglichkeiten, wollen Riotern aber auch helfen, Organisationen, an denen ihnen persönlich etwas liegt, durch Zeit und Geld zu unterstützen. Deshalb verdoppeln wir Spenden und freiwillige Arbeitsstunden von Riotern für eine Vielzahl gemeinnütziger Organisationen, die sie unterstützen wollen.

602

Rioter haben unser Spendenverdopplungsprogramm durch Cybergrants genutzt

381

unterstützte Wohltätigkeitsorganisationen

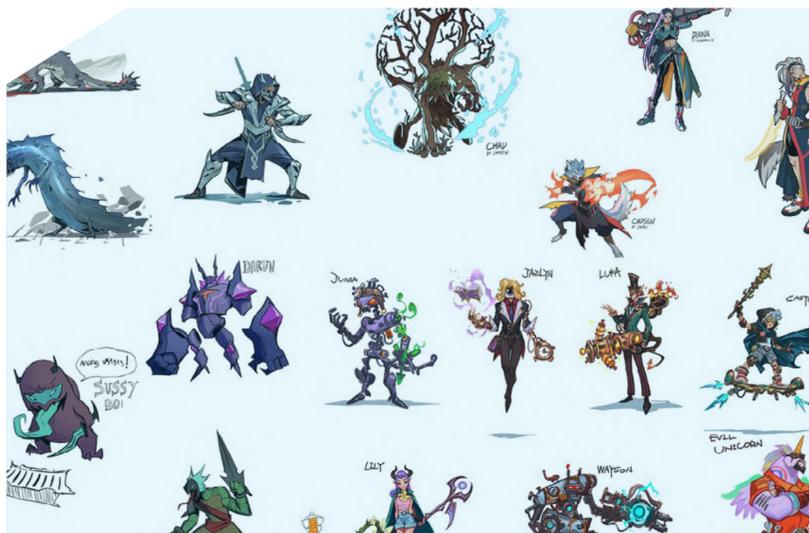
255.000 \$

In Rioter-Spenden wurden 2021 verdoppelt



Rioter aus der ganzen Welt

Während unseres 6. jährlichen Global Service Month haben Teams aus unseren 20 Büros weltweit auf ihre ganze eigene Weise etwas zurückgegeben.



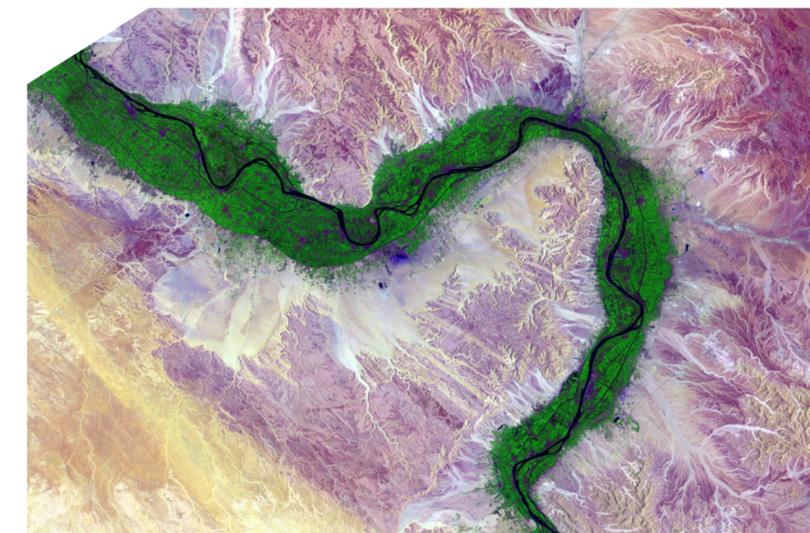
Charakter-Workshop für die Jugend von Hongkong und Singapur

Unsere Studios in Hongkong und Singapur haben zusammen mit der Press Start Academy einen Workshop über Charakterdesign für lokale Schüler veranstaltet. Kinder von 8–14 Jahren erstellten zusammen mit Freiwilligen ihre eigenen Charaktere, die vom „League of Legends“-Universum inspiriert waren. Unsere Illustratoren erweckten diese Charaktere dann zum Leben.



Riot Brasilien spendet Winterkleidung und Geld

In Brasilien haben Rioter sich mit Banho Solidário SAMPA zusammengetan, einer gemeinnützigen Organisation, die Obdachlose mit Duschen und heißem Wasser versorgt. Außerdem haben Rioter tonnenweise Winterkleidung gespendet, die die Organisation dann an Bedürftige weitergab. Für jedes gespendete Kleidungsstück übergaben die Rioter in Brasilien zudem 150 BRL an Banho Solidário SAMPA. Insgesamt kamen 13.000 BRL (2.500 USD) zusammen.



Rioter aus Europa, dem Nahen Osten, Afrika und Nordamerika haben Teile des Südsudans kartografiert

Rioter lieben Landkarten. Sozusagen von Natur aus. Diese Vorliebe haben wir genutzt, als Rioter aus Europa, dem Nahen Osten, Afrika und Nordamerika zusammen mit dem Team von Humanitarian OpenStreetMap einen Teil des Südsudans kartografiert haben. Die Bewohner abgelegener Gebiete sind zum Teil kaum zu erreichen, um sie zu impfen, und Rioter haben dabei geholfen, Bevölkerungsgruppen zu priorisieren und Möglichkeiten zu ihrer Versorgung zu finden.



In Europa, Schanghai und Los Angeles haben Rioter Gebärdensprache erlernt

In Europa, Schanghai und Los Angeles haben Rioter Kurse in Gebärdensprache mit umfassendem Vokabular und regionalen Unterschieden belegt. Im Rahmen des Unterrichts lernten die Rioter mehr über die Kultur der Gehörlosen und die Herausforderungen, die sich hörgeschädigten Communitys auf der ganzen Welt stellen.



Rioter in Los Angeles haben gemeinsam Kits für den Erfolg in der Schule zusammengestellt

In Los Angeles hat Riot zusammen mit City Year LA für die Schüler der Jordan High School Kits für den Erfolg in der Schule erstellt. Über virtuellen Unterricht haben Rioter an Zoom-Meetings teilgenommen, um das Kit vorzubereiten, das erforderliche Schulsachen für das kommende Schuljahr enthielt.



Riot in Irland hat mit dem Hypixel Studio an Drohneninitiativen gearbeitet

Außerdem haben wir in Irland zusammen mit unseren Freunden von Hypixel ein Drohnenprogramm entwickelt, das Foyle Search and Rescue bei lokalen Such- und Rettungsaktionen unterstützt. Die Drohnen suchen dabei den Foyle ab, einen tiefen und reißenden Fluss von 129 km Länge im Nordwesten von Irland. Seit der Gründung von Foyle Search and Rescue im Jahr 1993 hat die Organisation über 1.000 Menschen in Not geholfen. Durch die Drohnen, darunter auch eine mit Wärmebildkamera, können Retter Menschen schneller und präziser denn je finden und verfolgen.

Arcane-Backwaren- Wohltätigkeitsverkauf

Dank köstlicher Backwaren wie dem Toppersider Treat und Jinx' Schokobombe von unserem Team der Campus-Cafeteria erbrachte der Backwarenverkauf mit Arcane-Motto 36.000 Dollar für The People Concern, einer Wohltätigkeitsorganisation in Los Angeles, die in ihrer Community Obdachlose unterstützt.



„Arcane ist nur wegen unserer Spieler so groß und erfolgreich. Wir vergessen das niemals. Unabhängig von der Kampagne **wollen wir den Spielern und der Community immer etwas zurückgeben.**“

Sue-Min Koh, Program Manager Social Impact

36.000 \$

Für The People Concern, eine Wohltätigkeitsorganisation aus LA, die Obdachlose in der Community unterstützt



Summoner's Whiff (Lufthauch der Beschwörer)

„Summoner's Whiff“ ist ein Wortspiel mit der „League of Legends“-Karte „Summoner's Rift“ (Kluft der Beschwörer) und eine weitere bei Riotern beliebte Spendenaktion, bei der Kerzen und andere Waren verkauft werden. Zusammengekommen sind 27.000 Dollar für Ocean Conservancy. Zwei Rioter, die mit ihrem Hobby des Kerzenziehens etwas Gutes tun wollten, haben die Kerzen hergestellt. Das ist nur eines von vielen Beispielen, die zeigen, dass es zu unseren obersten Prioritäten gehört, unserer Community etwas zurückzugeben – und es ist eine Priorität für unsere Rioter im Alltag.

27.000 \$

Für Ocean Conservancy, eine gemeinnützige Organisation, die die Ozeane angesichts der großen Herausforderungen unserer Zeit schützen will





5.0

DATENSCHUTZ & SICHERHEIT



Für uns bei Riot sind die Privatsphäre und die Datensicherheit unserer Spieler, Rioter und Fans extrem wichtig. Unsere globalen Programme für **Privatsphäre und Datensicherheit folgen globalen Gesetzen und den besten Vorgehensweisen der Branche.**



Von der Anfangsphase eines Spiels bis zum aktuellen Patch befolgen wir Branchenstandards, um sicherzustellen, dass unsere Spiele sicher sind, sicher laufen und dank ständiger Risikoeinschätzung sicher bleiben. Jeder unserer Spieler erhält den gleichen Mindestschutz, wie er in den Grundsätzen der Datenschutz-Grundverordnung der EU niedergelegt ist.



MEHR-FAKTOREN-AUTHENTIFIZIERUNG

Nach einjährigen Vorbereitungen im Jahr 2021 haben wir im Januar 2022 die Zwei-Faktor-Authentifizierung eingeführt. Über 1,3 Mio. Spieler haben sich bereits angemeldet. Wir wissen, dass unseren Spielern viel an ihren Konten liegt, und nun ist alles auf ihrem Konto deutlich besser geschützt.

Die Zwei-Faktor-Authentifizierung ist 2022 zu einer alltäglichen und selbstverständlichen Funktion geworden, aber für ein Unternehmen, das in nur wenigen Jahren von 0 auf 100 Millionen Spieler skalieren musste, war es eine große Aufgabe, sie erfolgreich in allen Konten und Diensten zu implementieren. Gelungen ist das nur, weil das gesamte Unternehmen zusammengearbeitet und viel Mühe investiert hat.

Gleichzeitig schätzen wir die Privatsphäre unserer Spieler, weshalb wir uns dafür entschieden haben, für die Zwei-Faktor-Authentifizierung E-Mails zu nutzen statt SMS. Alle Spieler sind bereits mit einer E-Mail-Adresse angemeldet. Es bedarf also keiner weiteren persönlichen Informationen, erhöht aber die Sicherheit.

RECHT AUF WISSEN

Wir glauben, dass du das Recht hast, zu wissen, was wir über dich wissen. Das mag dir selbstverständlich vorkommen, aber häufig verstecken Unternehmen deine Daten hinter ihrem eigenen Nebel des Krieges. Anders als bei League sollst du volle Sicht haben.

Wenn du also sehen willst, was wir über dich wissen, musst du nur fragen.

Im Jahr 2021 haben wir über 200.000 Anfragen von Spielern zu ihren Daten beantwortet. In manchen Regionen ist diese Funktion gesetzlich vorgeschrieben, aber wir haben sie allen Spielern weltweit zugänglich gemacht. Die große Mehrheit unserer Daten bezieht sich auf das Gameplay der Spieler und ist jederzeit im Ingame-Client einsehbar.



6.0

VIELEN DANK



Unsere Arbeit in diesem Jahr **wäre ohne Teamarbeit nicht möglich gewesen**. Von unseren Spielern, die Wohltätigkeitspakete gekauft und ihnen wichtige Organisationen nominiert haben, über Rioter, die ihren lokalen Communitys etwas zurückgegeben haben, bis zu der langen Liste großartiger Organisationen, die jeden Tag dafür arbeiten, dass diese Welt zu einem besseren Ort wird – **wir haben das alles gemeinsam geleistet**.

VIELEN DANK

Hier sind die Organisationen, die wir 2021 unterstützt haben. Wir danken jeder einzelnen davon:

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

Unternehmenspartner 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	

