

2020

ソーシャルインパ
クト活動2020年
振り返り

普段であれば明るいトーンで昨年のソーシャルインパクト活動成果や進捗状況を書き始めるところですが(もちろんそれも後ほど触れます)、今回は感謝の言葉から始めさせてください。プレイヤー、パートナー、ライアター、コミュニティーの皆さん、本当にありがとうございました。皆さんの協力がなければ、2020年にRiotの社会的インパクトイニシアチブが今回のような成果を上げることはできませんでした。私個人もこの活動の一助となれたことを誇らしく思います。世界的パンデミックに直面しながらこれだけの活動ができたことに、私は心を揺さぶられ、そして希望を抱きました。人が助け合う心を持って共に歩むとこれほどの成果が出せるのかと。

2020年は誰しもにとって記憶に残る年となったことは間違いありませんが、個人的には見知らぬ他人、さまざまな団体、そして地域社会が団結し、何度となく襲い来る緊急事態に立ち向かったことがことさら印象に残りました。[私たちの掲げる価値観](#)がゲームの内外を問わず「より良いプレイヤー」になるための軸や指針として機能するのは、まさにこのようなこのような時勢なのだと確信しています。

教育、機会の平等、シチズンシップが取り組みの柱であることは今後も変わりませんが、活動はまだ始まったばかり。2021年も最後まで企画・イニシアチブを展開していく予定ですので、続報をぜひお待ちください。



JEFFREY BURRELL

ヘッドオブコーポレートリスポンシビリティー

2020年の主な活動実績:

- 秩序の光カルマ、新型コロナウイルス感染症チャリティーアイテム、古の賢樹オーンの募金活動を通じて、プレイヤーから非営利団体へ総額1400万米ドル以上を寄付
- [秩序の光カルマキャンペーン](#)では、世界各地のプレイヤー700万人以上が募金先の地元非営利団体(合計46以上)を選ぶ投票に参加
- プロプレイヤーによる健全な心の保ち方に関する[コツや自身の体験談](#)(英語)の公開。同時に[Crisis Text Lineとの提携](#)(英語)を通じ、プレイヤーに信頼できるメンタルヘルスサポートを無償提供
- 多数のライアターが2020年を通じて地元の非営利団体を支援。Riotも企業として(1回あたり22万米ドル以上の寄付を含む)総額約\$50万ドルを寄付
- 社会的少数者の経営する小規模ビジネスに100万米ドルの投資を実施。過小評価グループ(集団全体の中で大幅に数が少ない集団)の機会創出、職場における偏見や差別の解決、平等な環境作りを支援
- 2020年のほとんどを在宅勤務に切り替えた上で、サポートスタッフ(セキュリティー、設備、臨時の各スタッフなど)への給与を通年で全額支給

01

社会的インパクト基金

2019年に発表した[Riot Games社会的インパクト基金 \(Social Impact Fund\)](#)は、Riotが全世界に与える社会的インパクトを「レベルアップ」することを目指して設立されましたが、その後の基金分配に関してはあまり詳細な情報をお知らせできていませんでした

社会的インパクト基金は教育、機会の平等、シチズンシップを柱とし、根深い構造的な問題の解決と行動の変遷を目指す基金です。この目標を達成するには根拠となるデータの裏付けを揃えた上で、長期的に持続する施策を設計する必要があります。これには時間がかかる上、調査やプロジェクトの共同開発が必要になることもあります。私たちは社会に最も有益な影響を与えるならばこの方法が最善だと信じています。

今やRiotは複数タイトルを運営する企業となったため（一昔前には想像もできませんでしたね）、現在はコミュニティ全体が団結して共に影響力を行使できる方法を模索しています。チーム一同、多大な情熱を注いで複数のプロジェクトに取り組んでおり、詳細を発表する日を楽しみにしています。どうぞお楽しみに。

\$13.3M

設立以来の合計寄付額：\$1330万米ドル

25+

寄付先団体の所在する国や地域：25

400+

現在までに支援した非営利団体の総数：400以上



プロジェクトの評価と優先度決定は多角的に行われるため、ひとつの計算式ではじき出すことはできません。意思決定の際には、以下の条件との一致率が考慮されます。

- 01** 当該コミュニティに対する影響の大きさ（必要性を裏付けるデータ必須）
- 02** 優先度、価値観、プレイヤーの関心度との合致率
- 03** 組織・団体のプロジェクト実現力
- 04** 前例のない大胆な手法を用いる革新性・応用性

02

新型コロナウイルス感染症
チャリティー



\$ 7M+

世界中のプレイヤーとRiotが新型コロナウイルス感染症のチャリティー活動を通じて寄付した金額は700万米ドル以上となりました。

この金額には[リーグ・オブ・レジェンドのゲーム内アイテムを通じた寄付](#) (250万ドル以上) とミッドシーズン ストリーミングマラソンも含まれます。特にミッドシーズン ストリーミングマラソンでは68か国 (この中にはバーレーンからの1名の寄付者も含まれています!) から計65万米ドルの寄付をいただきました。平均募金額は20米ドル未満だったので、小さな額でも集まれば世界に大きなインパクトを与えられることを証明できたのではないかと思います。



またプレイヤーの皆さんからの募金により、Riotは数十万個の個人用防護具 (米国向け) を購入し、倒産の危機に直面していたアジアのPCカフェを支援し、地域コミュニティの身体的・社会的弱者救済に取り組む世界各地400以上の団体に支援することができました。

テンセントと協力し、オリーブ・ビュー-UCLA メディカル・センターに以下の個人用防護具/医療用品を寄付しました。

- ・人工呼吸器10機
- ・KN95マスク100,000枚
- ・使い捨てマスク100,000枚
- ・医療用ガウン10,000枚

上記医療用品は特に必要とされていたロサンゼルス市内の病院に分配されています。

20K

韓国オフィスでは大韓医師協会を通じて医療スタッフに防護具を提供。認可防護具の製造工場と提携し、手術ガウン/医療用ガウンなど合計2万点を寄付しました。

6,500

アイルランド・ダブリンオフィスでは医療用品不足に直面していた病院/小規模市立病院に個人用防護具を提供したほか、ダブリンとロサンゼルスのアリアターが余暇時間にボランティア活動に取り組み、自費で3Dプリンター製のフェイスシールドを6,500枚提供しました。



Riot本社があるロサンゼルスは特にパンデミックの影響が深刻な地域でした。これを受けてRiotと共同設立者Marc Merrill・Brandon Beckは地域コミュニティの身体的・社会的弱者向けの個人用防護具購入費用150万米ドルを寄付。さらにロサンゼルス市がロックダウンされた直後には食糧困窮状態の方向けに食事を提供しました。

Rams-ABC7バーチャルテレソン（現地テレビ局のチャリティー配信）では20万米ドルを寄付し、LA United WayとLA Food Bankを支援。両団体はその後1ヶ月にわたり食事を提供し、募金額は60万人の胃を満たしました。

さらに地元地域のレストランやフード小売業を救済するためPay-It-Forward COVID Reliefプログラムを自社で立ち上げ、多額のプリペイド式クレジットを購入。パンデミックで苦境に立たされていたお気に入りのお店を支援しました。なお購入したクレジットは状況が2022年末までに回復しなければ寄付扱いとし、全額放棄する予定です。

\$1.5M

個人用防護具購入用の寄付：150万米ドル

\$200K

LA UNITED WAY & LA FOOD BANKへの寄付：20万米ドル



03

社会的公正

私たちは長年にわたり激しい人種差別主義、偏見、構造的不平等に晒されてきた有色人種コミュニティと団結して歩み続けます。差別行為は絶え間なく続いており、それは激しい暴力として、あるいは社会的不公正としてこの世界に表出します。不当な扱いにより殺されたGeorge Floyd氏の事件ののち、私たちはこれまで以上にBIPOC（黒人および有色先住民族）男性・女性に対する人種差別主義・社会的不公正の解消を目指して取り組んできました。

[こちらの取り組み](#)（英語）で記したとおり、Riotは社会的インパクト基金（Social Impact Fund）を通じて100万米ドルを寄付し、社会的少数者の経営する小規模ビジネスに100万米ドルの投資を行い、過小評価グループ（集団全体の中で大幅に数が少ない集団）の機会創出、職場における偏見や差別の解決、平等な環境作りの支援を行っています。

\$100K

社内では黒人社員向け従業員リソースグループに所属するRiot Noirと協力し、[ACLU Foundation](#)（英語）および[The Innocence Project](#)（英語）に初回としてそれぞれ5万米ドルを寄付しました。Riotは今後も社内パートナーと協力し、構造的差別・不公平の解消に取り組む団体の中でも特に影響力の強い団体を探し、支援し続けていきます。

ACLU
AMERICAN CIVIL LIBERTIES UNION
FOUNDATION

**INNOCENCE
PROJECT**

\$1,000,000

04

チャリティー基金

Riotは多様性と熱意に満ちたコミュニティに恵まれるという幸運に恵まれました。世界中にプレイヤーが存在するという事は、あらゆる場所で確かな社会的影響を生み出せるということです。そのために私たちが採用した手法が、ゲーム内アイテムを通じた募金でした。

秩序の光カルマ

2020年前半にリーグ・オブ・レジェンドで実施した「秩序の光カルマ」チャリティー企画ではプレイヤーの皆さんから600万米ドルを超える募金が集まり、[世界中15の国・地域に存在する46の非営利団体](#)を支援できました。その後も世界各地のプレイヤー700万人以上が募金先の地元非営利団体（合計46以上）を選ぶ投票に参加しています。このチャリティー企画では、各地域の得票数1位団体に割当額の50%、2位以下の団体に25%（最低1万米ドルを保証）がそれぞれ寄付されました。

\$6M

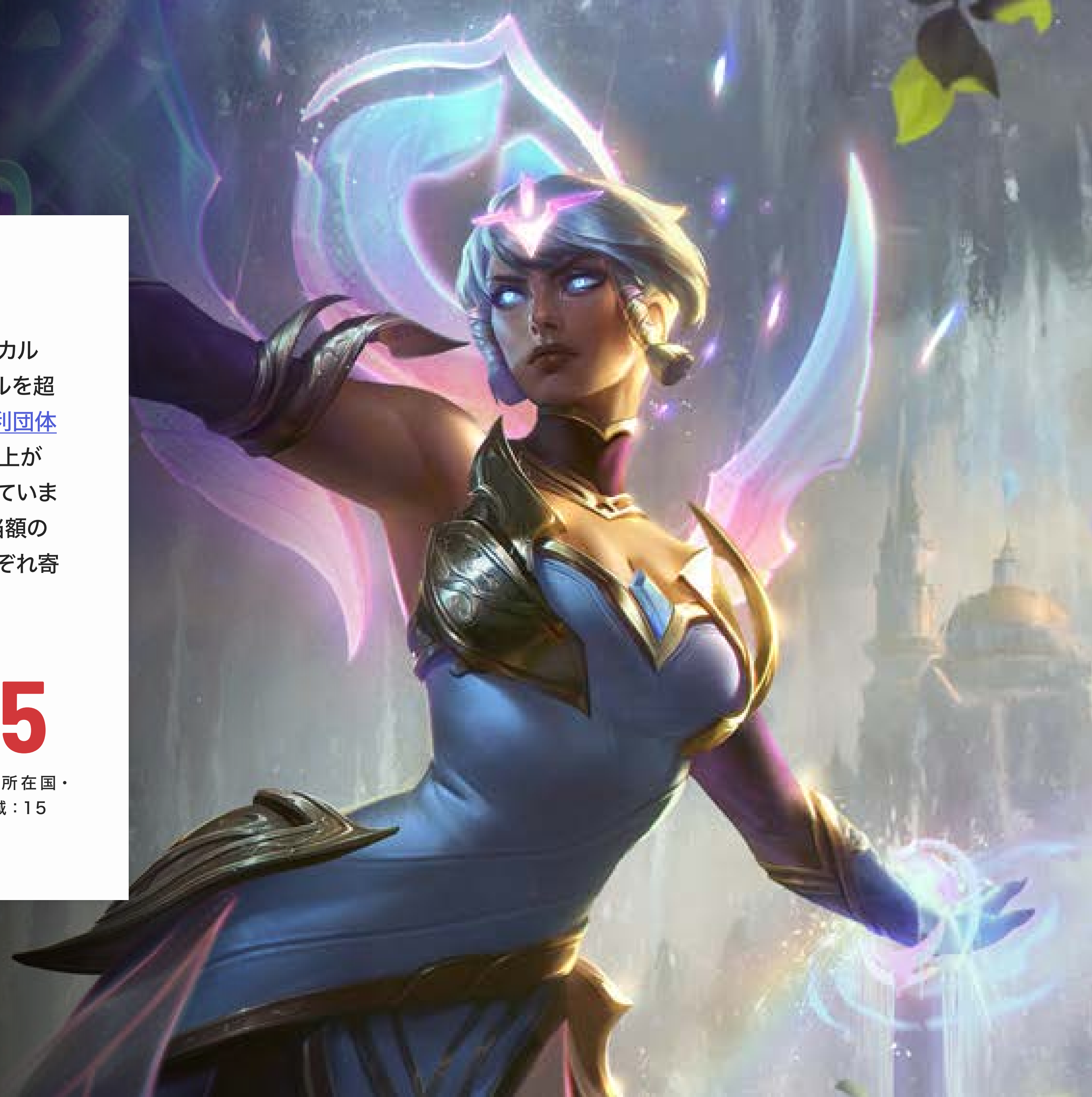
募金総額：600万米ドル

46

寄付先の非営利団体：46

15

団体の所在国・地域：15



古の賢樹オーン

2020後半には年の締めくくりとして古の賢樹オーンのチャリティー企画を実施。世界中のプレイヤーからRiot Games 社会的インパクト基金に700万米ドル超が寄せられました。Riotは2021年も、プレイヤーの皆さんが暮らす地域コミュニティに根ざした非営利団体を支援し、各団体が長期的な影響を生み出すために協力を続けていきます。

\$7M

全世界のプレイヤーからの寄付
額：700万米ドル

05 活動の柱

01

機会の平等



RIOTは誰もが自身の潜在能力を発揮できる、基本的人権の尊重される世界を作るために努力し続けます。

02

教育

03

シチズンシップ

REBOOT REPRESENTATION

REBOOT REPRESENTATIONは、テクノロジー分野の学位を取得する有色人種女性を2025年までに倍増させることを目標に掲げる組織です。

[REBOOT REPRESENTATION TECH COALITION \(英語\)](#)のような組織で2年続けてエグゼクティブメンバーを務められることを大変光栄に思います。

パンデミックは高等教育に進む有色人種女性の人数にも多大な影響を及ぼしましたが、私たちの取り組みは現時点でも有望な成果につながってきています。たとえば寄付先のひとつは性差平等に注力し、関する教師向けの訓練を実施したり、AP (Advanced Placement、優秀な高校生を対象とした大学教育相当の内容) コンピューターサイエンス学科向けの奨励金交付を開始したりしています。

執筆時点で訓練を終えた教師数25名、有色人種女性の入学率47%、合格率67% (全受験者の合格率は66%) という成果が上がっています。

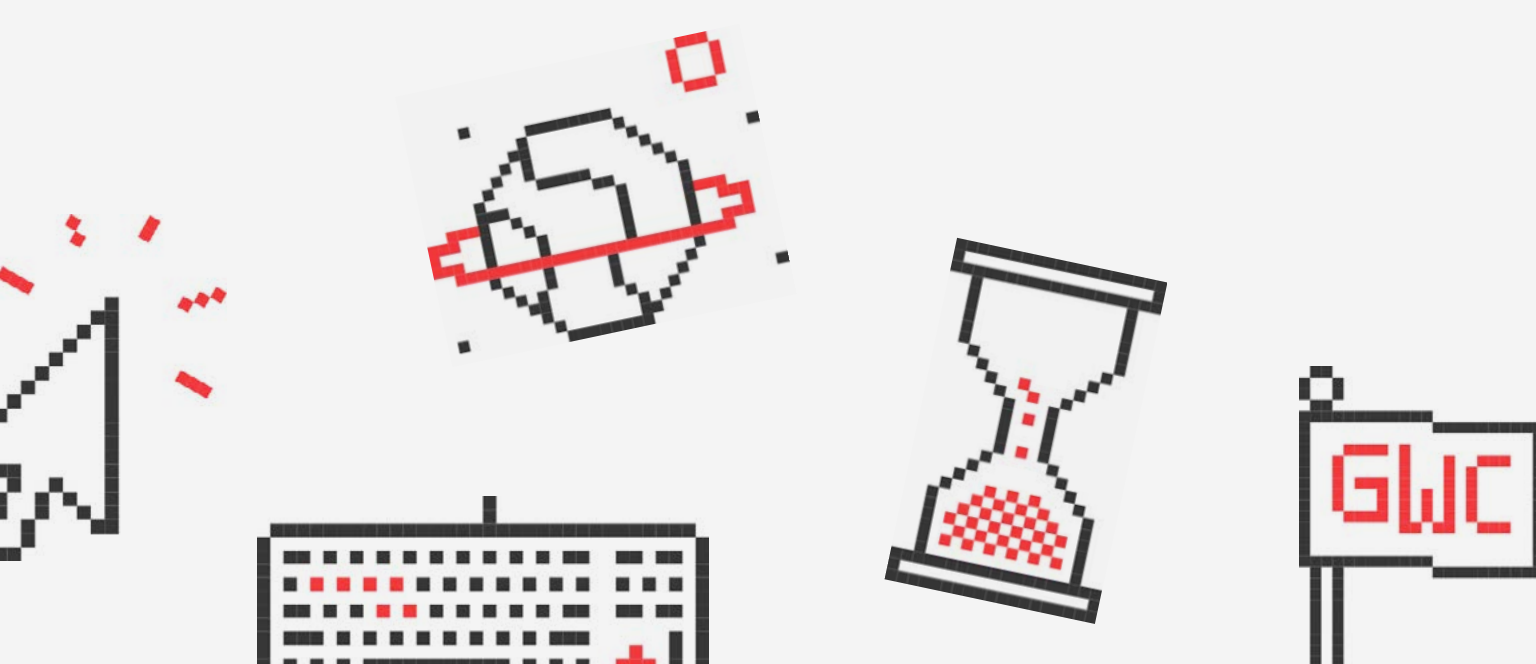


GIRLS WHO CODE
RIOT GAMES

RIOTは2017年以來 [GIRLS WHO CODE](#) (英語) のパートナーを務めており、昨年は二度目の [SUMMER IMMERSION PROGRAM](#) (英語) を開催しました。

2020年6月には中1/高1になる女子生徒がライアターから2週間 (新型コロナ感染症前は7週間) にわたりコンピューターサイエンス/エンジニアリングを学んでいます。

2020年は完全にオンライン授業に移行したため教室の大きさという制約がなくなり、居住地に縛られることなく参加できるようになったため、結果的に倍以上の生徒を迎えることができました。





TXT
TEENS EXPLORING
TECHNOLOGY

2020～2021年度は6名のボランティアライアターがロサンゼルス大都市圏内にある5つの学校でコンピューターサイエンスを教える予定です。この試みは[TEALS](#) (リンク先英語。全米規模の非営利団体で、テクノロジー企業の専門家を十分な教育を行えない公立学校に講師として派遣する活動をしている) を通じて行われます。

オンライン授業に必要な機材を持たない学生も多数存在することが判明したため、RiotはTEALSを通じてロサンゼルス大都市圏内の学生107名、[Teens Exploring Technology \(TXT\)](#) (英語) を通じて学生20名に必要な機材 (マウスとヘッドセット) を提供しました。

active minds

2020年3月にはLCSがACTIVE MINDS (英語) のパートナーとなり、健全なゲーム生活を送るための情報やプロプレイヤーのメンタルヘルスに関する体験談を発信しています。

同時に自傷・自殺念慮に苦しんだり話を聞く相手を求めたりしているプレイヤーを支援するためCrisis Text Line (英語) との共同活動も開始しました。

CRISIS TEXT LINE |

米国・カナダ在住のプレイヤーはRiotのCrisis Text Line番号「741741」宛にメッセージを送信することで、信頼性の高いメンタルヘルスサポートを無償で受けられます。



01

機会の平等

02

教育

03

シチズンシップ

RIOTは未来の経済を担う学生に
STEAM（科学、技術、工学、リベラルアーツ、数学）教育と社会性・情動スキル教育（略称：SEL）の機会を提供していきます。



Riotでは取り組みの一環として[City Year](#) (英語) の支援を継続し、極度の貧困に苦しむ地域で学生側のニーズと学校側の体制のギャップを埋めていきます。

2020年は南口サンゼルス・ワッツ地域にあるJordan High Schoolで実施された[City Year LA](#) (英語) プログラムと春休みの募金イベントでスポンサーを務め、CYLA AmeriCorpsメンバーと共にラウンドテーブルやAmeriCorps Appreciation Day、卒業式のバーチャル会場提供にも協力しました。





10月には9 Dotsに2回目の2年制奨学金を提供しました。9 DotsはすべてのK-6（日本の小学校相当）学童にコンピューターサイエンス教育に触れる機会を提供することを目指して活動しているロサンゼルスLos Angelesの非営利団体です。

9 Dotsはこの奨学金とライアターの支援を活かし、小学校児童に物語形式のコンピューターサイエンス授業を実施しています。授業内容は最初にロサンゼルス郡内の学校で起草されたものですが、今後はカリキュラム改善に役立てられていくことになっています。



01

機会の平等

02

教育

03

シチズンシップ

オンライン／対面の両方で高い包摂性と協力的な体制を備えたコミュニティを促進・醸成・保護していくために、RIOTができること。



ゲームにおける破壊的・有害な振る舞いのフレームワーク

Riotは数百ものゲーム会社・組織と共に[Fair Play Alliance](#) (英語) に参加しています。Fair Play Allianceはより包摂的なゲーム体験をすべての人に届けたいと願う世界中のゲーム会社が集まる組織です。



Fair Play Allianceは[名誉毀損防止同盟 \(ADL\) テクノロジー&ソサエティセンター](#) (英語) と協力し、ゲーム中に見られる反社会的行動の種類、原因、影響度を総合的にまとめた[ゲームにおける破壊的・有害な振る舞いのフレームワーク](#) (英語) をリリースしました。このフレームワークには「開発者のためのベストプラクティス」をまとめた情報なども含まれており、誰でも自由に閲覧できます。Riot Games社会的インパクト基金はこの取り組みに資金を提供しており、2021年以後も問題の特定と解決を目指して活動を続けていきます。



INTERNATIONAL MEDICAL CORPとLA FOOD BANK

2020年は様々な困難に見舞われた年でしたが、そのひとつに大規模な森林火災がありました。オーストラリアでは2019～2020年に、また米国では西海岸で記録的な森林火災が発生しました。Riotでは同年初旬に[International Medical Corps](#) (英語) への資金提供を行っており、同団体が速やかに物資供給を始めるための体制を支えることができました。2015年から続けているInternational Medical Corpsの支援は今後も継続していきます。



自然災害後の人命救助／物資供給／インフラ再興では最初の72時間が最も重要であるという研究結果があります。事前段階で資金を提供する方針を取っていたことが、災害発生から通常24～48時間以内に緊急対応要員への支援提供を完了する結果に結びついています。



「BE-AHRIFUL」韓服プロジェクト

Riot韓国オフィスは2012年から[文化財庁](#)との連携を続けており、長年にわたり韓国文化財の保護に努めてきました。2020年には「Be-Ahriful漢服」2年計画プロジェクトが完了となり、成果がYouTubeやオンライン展覧会で[公開](#)されました。

このプロジェクトは各分野の名工が韓服制作に職人技を振るう極めて独自性の高い取り組みとなりました。

- ・ 裁縫職人(Chimseonjang) - Hye Ja Koo
- ・ 韓国伝統靴職人(Hwahyejang) - Hae Bong Hwang
- ・ 飾り編み職人(Maedeupjang) - Bong Sub Jung
- ・ 金箔細工職人(Geumbakjang) - Gi Ho Kim
- ・ 韓国画家 - Dongyeon Lee

こういったプロジェクトが若い世代を触発し、無形文化財が将来に受け継がれていくことを切に願います。



06

ライアターの活動

Riotでは2020年に生じた問題を各種プログラム/プロジェクト/イベントを新しい視点から考え直すチャンスと捉えてきました。

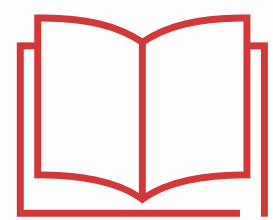
パンデミックの渦中においてもGlobal Service Month (世界各地のオフィスで地域貢献活動を行う取り組み。旧Global Service Day) を実施することができたのはその一例です。2020年は各種イベントが完全にオンラインに移行したため、社会的インパクト基金でも計画を見直し、ライアターに安全で取り組みがいのある新しい機会を設ける必要に迫られました。最終的に2020年は、これまで各オフィスがそれぞれに行っていた地域貢献活動を全ライアターが団結して参加できる形式に変更しています。

この施策は2020年を通じて300名以上のライアターが様々な社会的インパクトプログラムに参加する成果に結びつきました。

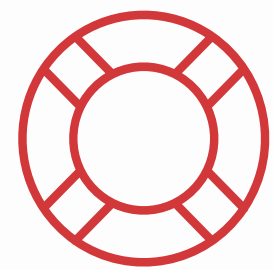
2020年はライアターが自分の活動方針や思想と合致する活動に取り組めるよう、イベントの包摂性を高めることに注力しました。その取組の一環として、2020年はグループ～ソロまでさまざまな規模・内容のボランティア活動からライアター自身が希望する活動を選べるようにしています。

2020年は初の試みとしてGLOBAL SERVICE MONTH活動を平日に実施。これまでは週末のみだった活動を平日の希望日に変更することで、ライアターが週末にゆっくり休息できるようになりました。

2020年に社会的インパクトチーム主導で行われたボランティア活動には以下のようなものがあります。



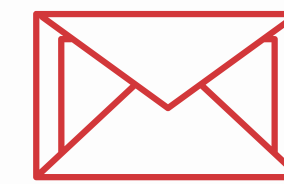
絵本の読み聞かせ録音



洪水の人道支援活動



学生向け就職面接



学生との文通



アメリカ赤十字社「MISSING MAPS」活動（ハザードマップ作成支援活動）



社会的インパクトチームは、これ以外にもやりがいのある活動をライアターに提示しています。

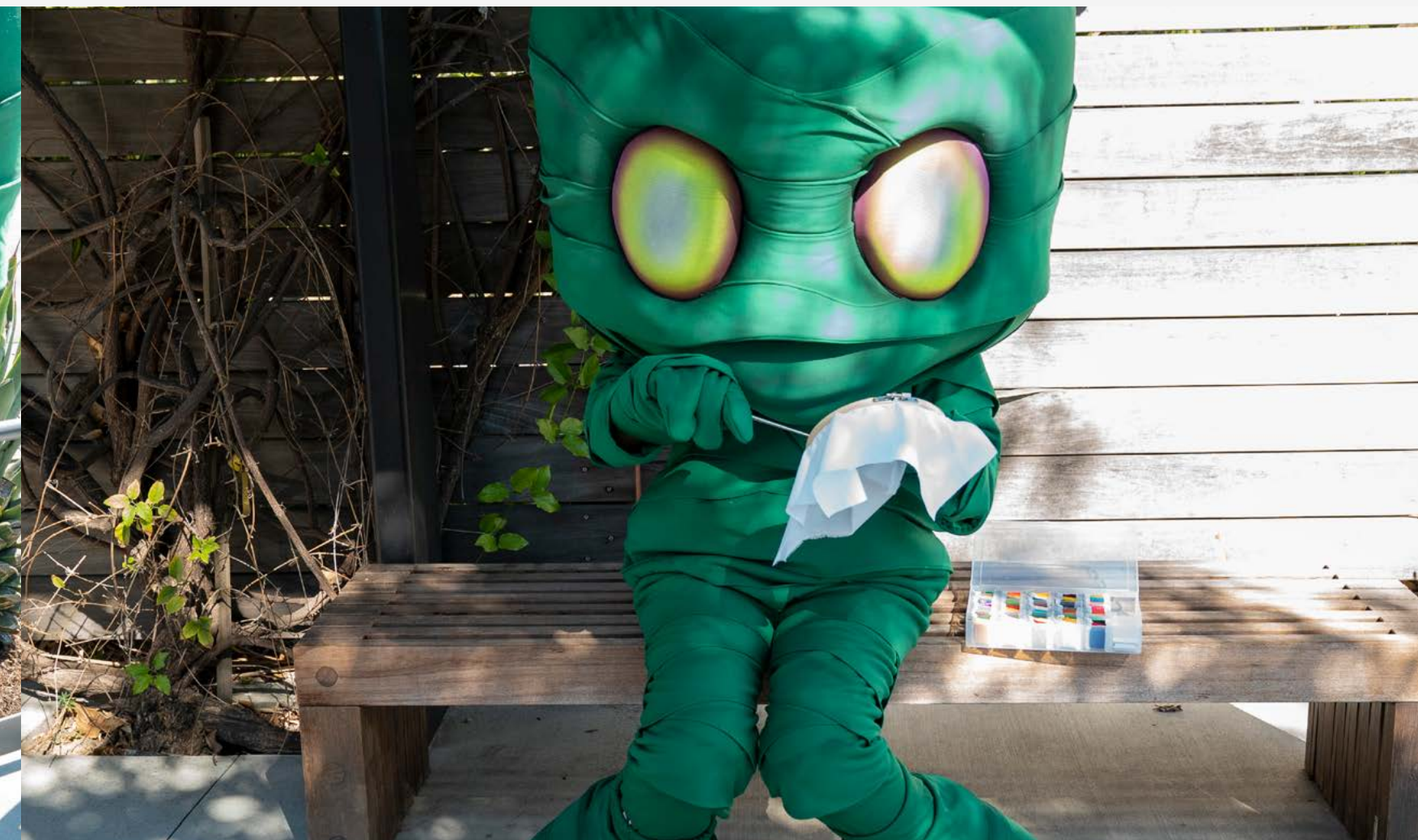
\$4,800

恒例となった「Charity Bake Sale」(焼き菓子販売のチャリティー活動)は2020年も実施できました。

2020年は社内のペストリーシェフが美味しく焼き上げたクッキー、パイ、ブロンディなど様々な焼き菓子が120名の参加希望ライアターに渡され(受け渡しは非接触で行われました)、売上の4800米ドルは全額[The People Concern](#) (英語)へ寄付されています。

\$1,300

また2020年には初の試みとして社内でCross-Stitch-4-A-Causeチャリティーセール(チャリティーを目的とした刺繍の販売会)を開催。社内一の刺繍名人が手作りした刺繍をライアター向けに販売し、売上の1300米ドルが[ACLU南カリフォルニア](#) (英語)に寄付されました。



ご覧いただきありがとうございます
とうございました