

INDO ALEM

RELATÓRIO
ANUAL DE
DIVERSIDADE E
INCLUSÃO DE
2021



PREFÁCIO DA EQUIPE DE D&I (DIVERSIDADE E INCLUSÃO)

Este é o terceiro ano em que a Riot compartilha nosso progresso em D&I. Olhando para trás, para todos esse anos, pode levar um pouco de tempo para lembrar tudo o que aconteceu — todas as pessoas, experiências e momentos que impactaram nossa cultura. O desenvolvimento anual deste relatório é, em parte, uma forma de reconhecermos a jornada que percorremos e o trabalho que ainda temos a fazer.

Em 2021, enquanto o mundo continuava a passar por muitas incertezas, continuamos focados em oferecer aos Rioters e aos jogadores a melhor experiência possível. Como uma organização, continuaremos entrando em um novo capítulo, passando de uma empresa de um jogo para uma de vários jogos, da criação de um Esport principal para vários Esports globais e de uma empresa focada exclusivamente em jogos para uma empresa de entretenimento plena (em parte graças à primeira série animada de televisão da Riot, Arcane!).

Pensando agora, somos uma empresa diferente do que éramos antes da pandemia. Também entendemos que, para alcançar nossa aspiração de ser a empresa de jogos mais focada em jogadores do mundo, temos que ser uma empresa em que Rioters de hoje e de amanhã possam dar o melhor de si no trabalho. Diversidade e inclusão realmente são a base da nossa cultura — elas promovem um ambiente que permite que todos os Rioters estejam totalmente envolvidos. Essa é a nossa representação transparente e autêntica aos jogadores e à comunidade.

Este relatório é um resumo de 2021, um ano fundamental que nos preparou para o que acreditamos ser um próximo capítulo transformador na Riot. Mesmo com muitas variáveis externas que levaram a uma grande imprevisibilidade, fizemos melhorias nos processos e continuamos nos concentrando na experiência dos jogadores. Oferecer aos jogadores mais maneiras de se verem refletidos em nossos jogos e investir em mais recursos para a próxima geração de profissionais e criadores de jogos são parte do nosso progresso. É claro que nossa abordagem para a Diversidade e Inclusão como empresa não é linear — há aprendizado, avaliações e ajustes constantes para melhorar continuamente e fazer melhor. Focando nos Rioters, em nossos processos, nossa cultura e nossos produtos, decidimos que não há um limite definido porque esse trabalho sempre continuará evoluindo.



01 PESSOAS E PROCESSOS

PÁGINA 03



02 CULTURA

PÁGINA 11



03 INDÚSTRIA E PRODUTOS

PÁGINA 16



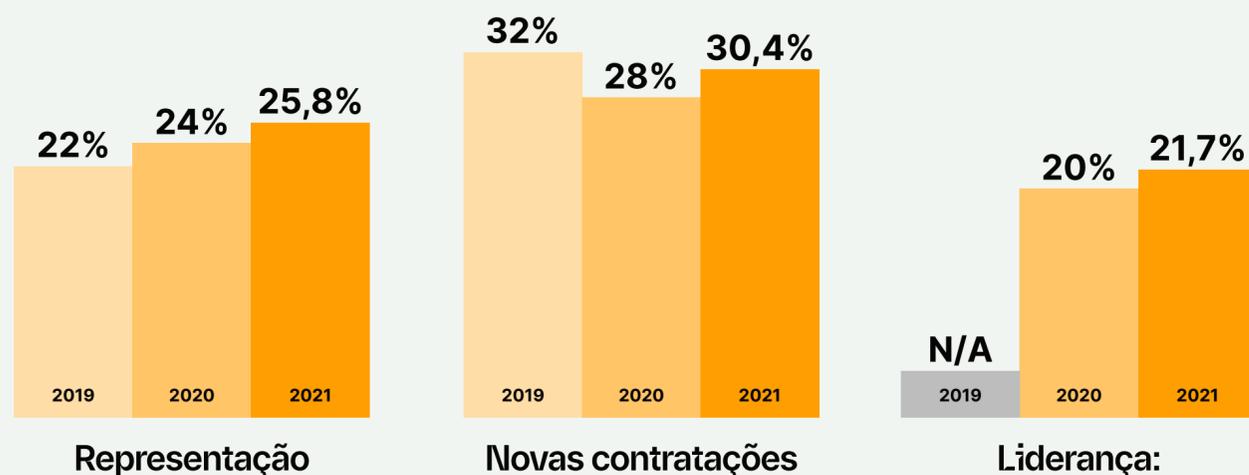
PESSOAS E PROCESSOS

01

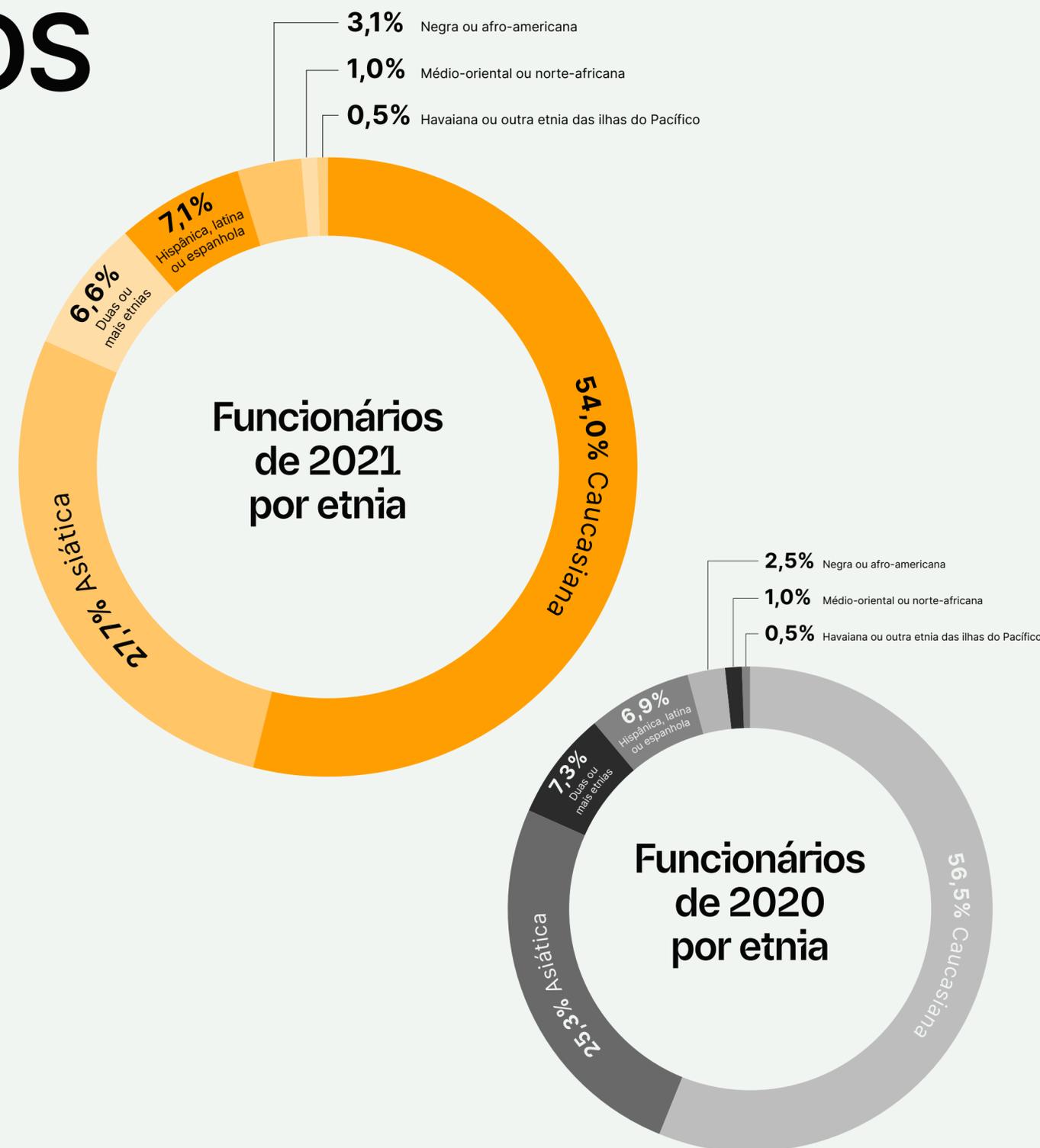
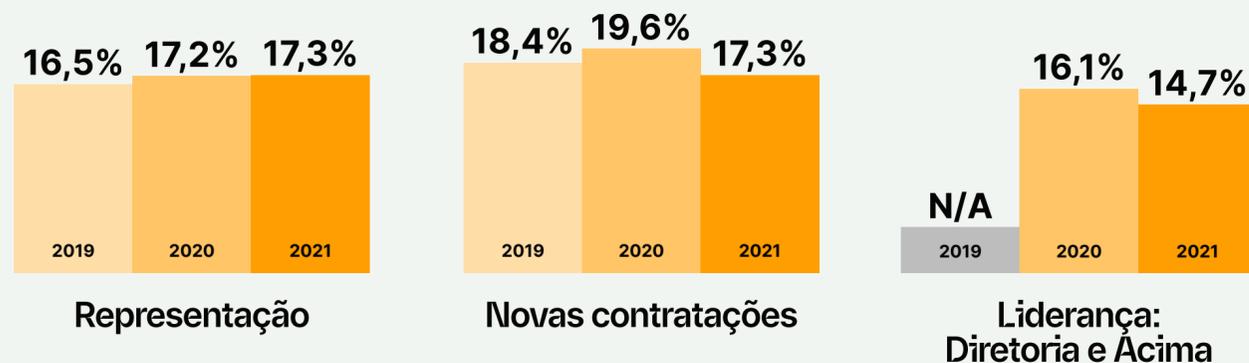


ANÁLISE DOS NÚMEROS

Mulheres em todo o mundo



Minorias sub-representadas nos EUA



Minoria sub-representada (URM) = Negra ou afro-americana; hispânica; latina ou de origem espanhola; nativa americana ou nativa do Alasca; nativa havaiana ou outra etnia das ilhas do Pacífico; e duas ou mais etnias nos EUA.

Progresso em alguns lugares, mas mais trabalho a se fazer

Equipes prosperam juntas apenas quando são diversificadas e inclusivas. Temos que promover uma cultura que impulse a colaboração, permita o pensamento criativo e aja globalmente para oferecer experiências inovadoras e jogos que moldam os gêneros do setor.

A transparência é fundamental na nossa representatividade e dados de contratação. Este ano, fizemos duas mudanças na forma como apresentamos esses dados:

- Redefinimos nossa categoria de liderança para incluir Rioters com nível de diretoria e acima. Isso reflete nossa definição interna para líderes seniores e está alinhada com nossa iniciativa de diversidade no recrutamento.
- Atualizamos nossa definição de Minoria Sub-representada (URM) para incluir “duas ou mais etnias”. Isso fornece uma visão completa da população de URM e se alinha melhor com os padrões de relatórios internos e a conduta mais adequada de D&I.

Apesar de termos visto um claro progresso em certos segmentos da nossa força de trabalho, como o aumento do número de mulheres Rioters ao redor do mundo, vimos algumas quedas nas porcentagens de categorias de URM sob a nova definição. É por isso que é importante avaliarmos constantemente nossa abordagem para trazer e reter talentos diversos na Riot. Sabemos que todo retrocesso é decepcionante, mas estamos trabalhando para aprimorar nossos processos e reorientar nossos esforços de recrutamento, o que nos permitirá fazer melhor e ir além em 2022.





Compromisso de liderança

A responsabilidade de D&I nos níveis mais altos de liderança da Riot é monitorada em cada pilar por meio do progresso do Indicador de Desempenho de D&I e dos planos de ação de D&I correspondentes. O Indicador de Desempenho de D&I, que é informado pela Pesquisa Global Anual de Rioters, pede aos Rioters que avaliem a Riot com base em quatro áreas principais: Engajamento, Índice de Inclusão, Compromisso da Liderança com D&I e Oportunidades de Crescimento. O objetivo é mostrar o progresso ano a ano na representatividade, contratação e rotatividade para as populações de gênero e URM dos EUA. A partir do indicador de desempenho, são criados planos de ação de D&I com ações específicas em três categorias: Pessoas, Cultura e Propriedade.

85% Índice de
Inclusão da Riot
de 85%

Todos os anos, realizamos duas pesquisas na Riot como parte da Pesquisa Global da Riot (GRS). A GRS é nossa maneira de medir o sentimento dos Rioters sobre como estamos indo, o que está indo bem na Riot e em quais áreas as equipes podem focar em levar para frente. Os dados que coletamos dos Rioters são essenciais para cultivar uma organização e cultura saudáveis.

A GRS também mede um “índice de inclusão” com base nas respostas dos Rioters. Isso foi desenvolvido pelas equipes de D&I e de Análise e inclui atributos importantes como ser tratado com respeito, sentir-se pessoalmente incluído e ser capaz de trazer seu eu autêntico para o trabalho. Sabemos que organizações com culturas inclusivas são mais inovadoras e ágeis e mais propensas a alcançar melhores resultados de negócios.

Equidade no processo de remuneração e talento

Em 2021, continuamos focando na equidade e inclusão nos processos de remuneração e talentos, aumentamos os esforços de recrutamento para atrair talentos diversificados e expandimos os benefícios de saúde para apoiar ainda mais os Rioters de todas as origens. Para ajustes de desempenho, membros das equipes de análise, jurídica, de desenvolvimento e de talentos da Riot se uniram para revisar os resultados em relação a minorias de gênero e sub-representadas. Os resultados do ajuste de desempenho são minuciosamente revisados por uma equipe multidisciplinar dedicada a D&I para garantir justiça e consistência em nossos processos de gestão de desempenho.

A Riot tem uma parceria contínua com uma terceirizada especialista para realizar análises abrangentes de equidade salarial semestralmente, verificando os resultados de remuneração e promoção para equidade interna. Os resultados dentro das mesmas funções ou funções semelhantes são pesquisados e examinados. A Riot se orgulha de poder informar que nossos esforços nessa área estão funcionando — **atualmente não há diferenças estatisticamente significativas no pagamento de mulheres ou minorias sub-representadas na Riot**. Além disso, a Riot fez progressos no aperfeiçoamento de captação e retenção de talentos para mulheres por meio de resultados sólidos de promoção. Isso é uma evidência de que estamos focados em seguir na direção da maior representação das mulheres na nossa indústria.





Amplitude de talentos diversificados

Nosso objetivo é aumentar nossa amplitude de candidatos diversificados em todos os nossos escritórios. Por meio de nossa abordagem de diversidade, bem como contratação de laboratórios e parcerias com Power to Fly, Women in Games na EMEA e APAC e Afrotech, permitimos que Rioters em diferentes disciplinas elevem suas vozes e experiências de carreira de forma autêntica. Como resultado, trouxemos candidatos mais diversificados para nosso processo de recrutamento.

Em todas as nossas regiões, incorporamos D&I em nossos processos de integração e treinamento de funcionários, ao mesmo tempo em que enfatizamos a cultura e os costumes locais. Na região da Ásia-Pacífico, todo novo Rioter passou por uma introdução de D&I que enfatiza a importância da colaboração e criatividade por meio da inclusão. Para os Rioters na EMEA, lançamos o treinamento “Criando uma Cultura de Inclusão”, que equipa os Rioters com o conhecimento e as ferramentas para construir equipes inclusivas. A região EMEA também tem um programa de treinamento de Liderança Inclusiva para todos os centros de equipes de liderança e gerentes de países europeus. O treinamento foca em aumentar a compreensão de cada participante sobre os nove comportamentos associados à liderança inclusiva.



Acredito que a Riot e a cultura que construímos nos permitem correr riscos suficientes para fazer melhor. Nunca vi uma empresa que incorpora seus valores da mesma forma que a Riot. É mais do que apenas um cartaz nas paredes, é parte do nosso processo de entrevista, de como damos feedback uns aos outros em nossas avaliações de desempenho e como nos responsabilizamos mutuamente — é muito especial.”



Sara L.
GERENTE
GERENCIAMENTO DE PROGRAMAS TÉCNICOS

A nova geração de profissionais de jogos

Acreditamos que, para criar um futuro inclusivo na indústria e fora dela, temos que pensar na nova geração de Rioters e profissionais de jogos. Nós focamos em trazer estagiários de diversas origens, por meio de parceiros como The Black Collegiate Association (BCGA), que forneceu candidatos de Faculdades e Universidades Historicamente Negras (HBCUs), e nosso Programa de Estágio EMEA, que enfatizou o recrutamento em eventos focados em mulheres.

Com o crescimento gigantesco dos Esports nos últimos anos, mais oportunidades surgiram nesse mercado de trabalho específico. Para preparar melhor os alunos para prosperar no setor, a Riot iniciou o programa “Esports / ALL Riot Esports Internship” com alunos da Johnson C. Smith University (JCSU), uma HBCU com a qual a Riot trabalha anualmente. Os alunos escolhidos para este programa piloto de verão foram os primeiros estagiários a ganhar visibilidade nos procedimentos dos Esports da Riot. Eles trabalharam lado a lado com as equipes da organização global dos Esports da Riot para obter experiência prática em todas as áreas do negócio.



Bem-estar no local de trabalho

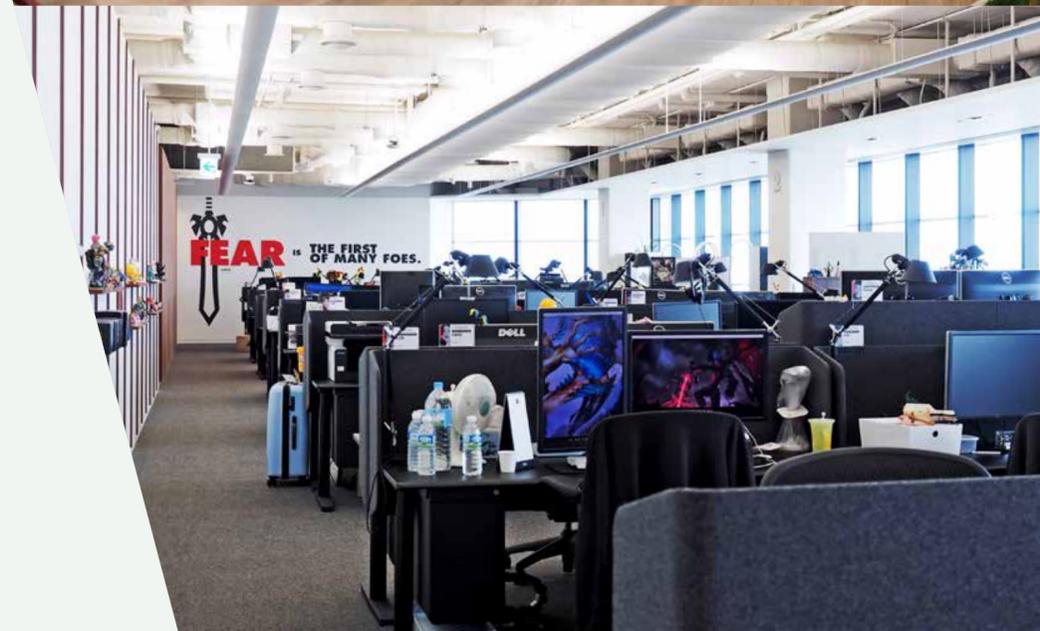
Em preparação para voltar ao campus em 2022, atualizamos nossos espaços de escritório em todo o mundo para melhorar o bem-estar dos funcionários, desde novos pais que desejam fazer a transição de volta ao trabalho confortavelmente até salas silenciosas para meditação, oração ou reflexão.

Em nosso escritório em Los Angeles, reformulamos sete salas de amamentação de última geração em todo o campus, projetadas para oferecer um espaço acolhedor para novos pais. Lançaremos mais salas conforme expandirmos nossa presença física em 2022.

Em Dublin, introduzimos quartos silenciosos multiuso que podem ser reservados. Nosso escritório em LA também está equipado com 10 dessas salas e temos planos de adicionar mais no próximo ano com a expansão do nosso espaço de trabalho.

Ao construir o centro de transmissão remota de Esports da Riot em Dublin, inaugurado em 2021, a acessibilidade foi a principal preocupação durante os estágios iniciais de planejamento e design. A equipe de instalações trabalhou em parceria com a equipe de D&I para implementar vários espaços que promovessem a inclusão. A nova instalação inclui salas e espaços silenciosos multifuncionais, bem como vestiários e banheiros totalmente acessíveis para todos os gêneros. Também levamos em consideração as necessidades sensoriais durante o processo de design e criamos um programa completo de iluminação, temperatura e som em nossos espaços colaborativos, banheiros e espaços comuns.

Em 2022, planejamos examinar atentamente todos os nossos escritórios e fazer atualizações para criar o ambiente mais acolhedor e acessível possível para os Rioters atuais e futuros. Levaremos em consideração muitas coisas, incluindo o bem-estar mental e físico, habilidade, sustentabilidade e cultura ao criar espaços onde os Rioters possam se dedicar totalmente ao trabalho.





CULTURA

02

CONSTRUINDO UMA COMUNIDADE INCLUSIVA E GLOBAL

Como uma empresa global com mais de 20 escritórios em 16 países, fomentar a cultura assume formas diferentes em cada escritório e país. Mas uma coisa permanece constante: nossa missão de ser a empresa de jogos mais focada em jogadores do mundo. Alcançar essa ambição não é apenas algo em que nossas equipes de jogo pensam; está no sangue da empresa.



Atualmente, temos seis grupos de inclusão Rioter (RIGs), com a maior concentração em Los Angeles, mas a partir do próximo ano, vamos lançá-los globalmente. Também começamos a trabalhar na criação de um RIG para as Ilhas do Pacífico Asiático (API) em 2021, com inauguração em 2022.

Grupos de Inclusão Rioter

Nossos grupos de gestão de funcionários, Grupos de Inclusão de Rioter (anteriormente conhecidos como Grupos de Identidade Rioter), passaram por uma mudança de nome este ano em uma tentativa de expandir o envolvimento, a inclusão e a ação em discussões de interseccionalidade, ao mesmo tempo em que gera mais curiosidade cultural global. A essência de todo RIG é a comunidade. Ao reunirem os Rioters para comemorar a diversidade, possibilitar uma representatividade autêntica nos jogos e estimular um sentimento profundo de integração na Riot, os RIGs desempenham um papel crucial para garantir que os Rioters de todas as origens possam crescer. Por meio de ideias, programas e mobilizações, os RIGs continuaram desempenhando um papel essencial na construção e cultivo de uma comunidade inclusiva dentro e fora da empresa.

Como reconhecimento às grandes contribuições e tempo gasto liderando as iniciativas de seus grupos, as equipes de liderança dos RIGs receberam benefícios pelo trabalho que realizam para promover a diversidade e a inclusão na Riot.



Rioters no Dia Internacional Contra a Homofobia, Transfobia e Bifobia (IDAHOTB)



Filipinos At Riot (FAR)

Missão: empoderar, unir e homenagear os filipinos que fazem parte da Riot e da comunidade de jogos.

A FAR convidou o ator filipino-americano Dante Basco para falar com Rioters durante o Mês da História Filipina-Americana sobre suas experiências na indústria do entretenimento como um filipino-americano e como ele defendeu uma maior representatividade de sua cultura ao longo de sua carreira. Você pode conferir a conversa [aqui!](#)



Rainbow Rioters

Missão: promover comunidades e produtos LGBTQIA+ dentro e fora da Riot.

Comemoramos o Mês do Orgulho, Dia Internacional contra a Homofobia, Transfobia e Bifobia (IDAHOTB) e o “National Coming Out Day” (Dia Nacional de Sair do Armário). Fizemos uma parceria com criadores de conteúdo da Twitch e LGBTQIA+ para realizar um “Pride Stream-A-Thon”, que teve mais de 349.000 pessoas assistindo ao redor do mundo. Na Europa, os Rioters “Marcharam pelo Orgulho” em torno de suas casas e bairros para arrecadar fundos vitais para a Associação Internacional de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Trans e Intersexuais (ILGA) na Europa. Também lançamos produtos com o tema Orgulho, com 100% da receita líquida destinada a organizações LGBTQIA+.



Riot Alliance of Diverse Genders (RAD Genders)

Missão: fazer da Riot um lugar em que pessoas de todos os gêneros possam prosperar e se verem representadas nos produtos da Riot.

Para o Mês da História da Mulher, vamos celebrar em todas as nossas regiões as incríveis mulheres e pessoas de gênero diversificado da Riot. Na Europa, celebramos as conquistas sociais, econômicas, culturais e políticas das mulheres por meio de uma série de painéis com Rioters que compartilharam suas histórias, processos criativos e reflexões sobre a cultivação da representatividade autêntica e o impacto que isso tem em nossos jogadores e fãs.



Riot Noir

Missão: amplificar as vozes negras e aumentar a representatividade na Riot tanto dentro quanto fora dos jogos.

Os membros do Riot Noir se reuniram para celebrar o Mês da História Negra e homenagear a excelência negra em jogos e entretenimento. De uma noite de jogos e trívias da comunidade a uma conversa sobre o trabalho dos pioneiros negros na comunidade de jogos de luta (FGC), o Riot Noir usou este mês para mostrar seu compromisso contínuo em amplificar as vozes negras e aumentar a representatividade tanto na Riot quanto em toda a indústria.



Riot Unidos

Missão: proporcionar um ambiente acolhedor para Rioters latinos e seus aliados, defendendo o aumento da visibilidade, da união cultural, da sensibilização comunitária e de mudanças positivas na Riot Games.

O Riot Unidos trabalhou com nosso escritório na Cidade do México para montar um vídeo de destaques em homenagem ao Mês da Herança Latina. O vídeo mostra como os Rioters trabalham duro para oferecer aos jogadores a melhor experiência possível em nossos jogos e na comunidade latino-americana. Confira [aqui!](#)



Veterans@Riot

Missão: apoiar Rioters ex-combatentes e seus aliados, e aumentar a representatividade deles em jogos e entretenimento.

O Veterans@Riot ofereceu oportunidades para os Rioters se envolverem no Dia da Saúde Mental, no Dia dos Veteranos e em parcerias com organizações como Hire Heroes e Stack Up.

INICIATIVAS E PROGRAMAS CULTURAIS COM UMA PERSPECTIVA LOCAL

Em 2021, celebramos as culturas e comunidades dos Rioters em todo o mundo. Também dedicamos tempo para reconhecer observâncias importantes e refletir sobre o mundo ao nosso redor. No dia 1º de junho, convidamos o Wellness for the People para “sessões de bem-estar” com o tema interseccionalidade, em parceria com o Noir e o Rainbow Rioters. Também convidamos a designer de jogos Jane McGonigal e a psicóloga de saúde Kelly McGonigal, ambas especializadas na convergência de jogos e saúde mental, para falar com os Rioters. As irmãs compartilharam suas dicas para lidar com o estresse da vida cotidiana em homenagem ao Dia da Conscientização da Saúde Mental.

Em nossos escritórios na América Latina, as equipes realizaram oficinas centradas na filosofia da aliança HE4SHE desenvolvida pelas Nações Unidas. Uma área de foco incluiu como apoiar um ambiente que promova a igualdade de gênero por meio da compreensão das construções sociais em torno da masculinidade na América Latina.

Para comemorar o fim do Eid al-Fitr, o último dia das celebrações do Ramadã, a equipe do VALORANT em nossos escritórios do MENA colaborou em um videoclipe para a música Anta Al Batal. Eles garantiram que ele incluísse vários idiomas e apresentasse artistas populares locais e amados de três grandes sub-regiões: Norte da África, Levante e países do Golfo. Ao atrair diferentes artistas de diferentes áreas, mesmo de dentro da mesma região, a equipe expressou a vastidão de culturas para o maior número possível de jogadores no nível mais localizado.

“

D&I tem sido uma parte crucial da representação e inclusão da EMEA dentro da organização. Desde fornecer uma plataforma para compartilhar com os Rioters nossas experiências culturais até ter salas de oração para praticar minha fé, esses momentos tiveram um impacto profundo em minha experiência aqui e me deixaram otimista sobre nosso futuro como uma empresa global. Mais importante, isso se traduz em como aparecemos para criar experiências incríveis e que ressoam com os jogadores de diferentes origens e culturas.”



Ali M.
GERENTE NACIONAL DO MENA E ÍNDIA



Por causa da pandemia, ainda não tive a chance de conhecer muitos Rioters do escritório. Os eventos do Women@Riot me deram a oportunidade de me conectar com Rioters não apenas no meu escritório, mas em todos os escritórios, e me inspirar neles. Aqui em Singapura, passamos por vários estágios de quarentena e é fácil se sentir desconectado dos outros. Tem sido ótimo ter uma comunidade para conversar com outras mulheres que estão passando por coisas semelhantes. Sinto que encontrei um sensação de pertencimento através do programa.”



Mei X.
GERENTE
PRODUÇÃO DE JOGO

Apoio a Rioters mulheres e de gêneros diversos

Women@Riot, um programa de desenvolvimento profissional e pessoal para Rioters mulheres e de gêneros diversos, foca em mentoria, treinamento e integração. Realizamos uma oficina global trimestral e tomamos cafés virtuais mensalmente com líderes seniores, o que deu a Rioters a chance de ter conversas informativas e casuais para fazer perguntas, receber orientações e encontrar mentoria. Esses cafés virtuais ajudaram a promover uma verdadeira sensação de comunidade entre participantes de todo o mundo. Durante uma hora a cada mês, essas conversas dão às pessoas a chance de simplesmente estar umas com as outras e sentir que estão incluídas. Também trouxemos palestrantes convidadas como Kim Scott, autora de Radical Candor, para falar sobre como aplicar essa filosofia de gestão no trabalho.



Kim Scott (à direita), autora de Radical Candor

INDÚSTRIA E PRODUTOS

03





Fiquei muito empolgado com o envolvimento do Riot Unidos com uma grande organização como a Latinx In Gaming. Fui moderador de dois painéis em que os Rioters mostraram o amor e a energia que existe pelos Esports em nossa região da América Latina. As pessoas tiraram um tempo para nos contar que se identificaram com a história daquele Rioter do interior da cidade de Los Angeles. Ter a oportunidade de compartilhar com nossa comunidade latina todas as coisas incríveis conquistadas nos Esports e na comunidade Riot por pessoas que se parecem com eles, falam como eles e jogam como eles, foi uma das coisas mais gratificantes que já fiz na Riot.”



Carlos H.
ESPECIALISTA EM TI

CRIANDO A NOVA GERAÇÃO DE JOGOS

Quando pensamos em inclusão, temos que considerar tudo, e isso inclui ajudar a moldar a indústria em geral. Desde incentivar e investir em designers e desenvolvedores de jogos de comunidades sub-representadas até munir gerações futuras com as ferramentas necessárias para ter sucesso na indústria, temos que apoiar a comunidade em geral para promover a inclusão a longo prazo.

Esports /ALL

A Riot fundou a coligação Esports /ALL em 2020 para ajudar a construir um ecossistema de Esports próspero, diversificado e inclusivo, defendendo uma cultura que acolhe novas perspectivas, fornece acessibilidade na indústria por meio de assistência educacional e promove o desenvolvimento de grupos sub-representados. Esports /ALL é uma coligação realmente global, composta por membros de todas as equipes de Esports com interesse em D&I nos Esports e iniciativas relacionadas ao impacto social e com o objetivo comum de tornar os Esports acessíveis a todos. Em 2021, a coligação conseguiu fortalecer sua base ao estabelecer uma estrutura de liderança e ao lançar seu programa de estágio piloto.

Underrepresented Founders (URF)

Em 2020, lançamos o programa Underrepresented Founders (Programa de Apoio a Criadores Sub-Representados). Desde então, já investimos quase US\$ 7 milhões de nosso compromisso original de US\$ 10 milhões.

Empresas beneficiadas

- WICKED SAINTS
- WINGS
- TWIN DRUMS
- DOUBLE LOOP GAMES
- CARRY 1ST
- THE LAST GAMEBOARD
- THE MIX GAMES
- GAMEDEV.WORLD
- THEGAMEHERS
- WILDSEED GAMES
- WABISABI GAMES

Game Changers ao redor do mundo

Lançada em 2021, a iniciativa Game Changers foi criada com o objetivo de dar novas oportunidades e visibilidade para mulheres e indivíduos de gênero diversificado que buscam participar dos Esports de VALORANT por meio de uma combinação de eventos da comunidade e competições de alto nível. Além da série de competições, o Game Changers oferece um programa de treinamento para capacitar mulheres e outras pessoas a seguirem carreiras na indústria de Esports.

A Riot também fez parceria com a **Women in Games France** (Mulheres nos Jogos França) para um programa de desenvolvimento que foi lançado pela primeira vez em 2019 para ajudar as mulheres a virarem profissionais e se tornarem figuras de referência. Em 2021, os jogadores de League of Legends e VALORANT receberam treinamento individual com profissionais, participaram de acampamentos com a G2 Esports e a Gamers Origin e competiram nos principais torneios amadores e semiprofissionais da Europa.

O VCT Game Changers foi lançado em oito de nossas regiões, oferecendo mais oportunidades para mulheres e indivíduos de gênero diversificado no espaço dos Esports do que nunca:

EUROPA, ORIENTE MÉDIO E ÁFRICA

MAIS DE **50**

equipes participaram de eventos competitivos

18

organizações de Esports consagradas registraram suas equipes

5

mulheres foram escolhidas para equipes por meio de nossos programas de desenvolvimento

CHINA

50%

dos narradores do VCT em treinamento são mulheres

SUDESTE ASIÁTICO

MAIS DE **120**

equipes únicas e 18 países participaram da série de torneios

AMÉRICA DO NORTE

1^a

a criar o programa de Treinamento de Narradores do Game Changers



Teve um dos eventos competitivos femininos mais assistidos na Twitch



Ganhou o Prêmio Women in Games (Mulheres nos Jogos)

AMÉRICA LATINA

+

A Nivea entrou como parceira de marca para patrocinar torneios, aulas e palestras do Game Changers

BRASIL

MAIS DE **50**

equipes competiram em duas séries do Game Changers e lançaram um podcast do Game Changers Talks

Participar das conversas na indústria para promover a inclusão

Rioters geralmente assumem a liderança para compartilhar seus valiosos conhecimentos e experiências únicas com jogadores, profissionais e colegas em uma tentativa de construir uma indústria melhor para as gerações atuais e futuras.

→ San Diego Comic-Con

Uma conversa franca com Rioters e Erin Ashley Simon, apresentadora e produtora, sobre mulheres quebrando barreiras em suas carreiras em toda a indústria.

→ Gaming While Black

Os membros do Riot Noir participaram de uma conversa intitulada “The Skin We’re In” para falar sobre personagens negras nos jogos, quando elas são bem representadas e onde essa representatividade deixa a desejar.

→ Latinx in Gaming

Rioters de Los Angeles e da Cidade do México participaram de um painel de discussão que foi apresentado no Latinx in Gaming para falar sobre representatividade nos Esports.

→ Afrotech

O painel virtual “Your Hobby Could Make for the Perfect Career” (Seu Hobby Poderia se Tornar a Carreira Perfeita) apresentou Rioters falando sobre sua experiência como criadores negros na indústria de jogos.



O Riot Noir fortalece a Riot, oferecendo a todos nós um espaço em que nossas diferenças não nos tornam impostores, mas sim especialistas. Oferecemos às nossas comunidades a oportunidade de explorar as interseções de suas vidas culturais e profissionais e compartilhamos nossos aprendizados com a comunidade mais ampla da Riot. O Riot Noir rapidamente se tornou uma verdadeira riqueza de conhecimentos e experiências facilitada por nossos funcionários negros para o benefício não apenas de nossa empresa, mas da comunidade de jogos em geral. Meu envolvimento pessoal com o Noir me permitiu trocar experiências com pessoas de diferentes áreas e níveis na empresa, mas também com pessoas de fora.

Tive o prazer de compartilhar as histórias de competidores de Esports e escritores negros quando apresentei o primeiro evento de D&I na página principal da Riot na Twitch, [“Celebrating Black Excellence in Esports” \(Celebrando a Excelência Negra nos Esports\)](#). Eu e outros membros do Noir também pudemos compartilhar como o Noir possibilita que a Riot crie conteúdo diversificado no canal do YouTube Gaming While Black. Por meio desses eventos e outros, o Noir incentiva nossos funcionários a contribuir com o seu trabalho para que os jogadores possam se ver em nosso produto!”



George O.
DESIGNER TÉCNICO DE JOGO



Em 2021, concedemos fundos a várias organizações sem fins lucrativos (501c)

US\$ 95 MIL

COLORSTACK

US\$ 95 MIL

GAMEHEADS

US\$ 50 MIL

BLACK COLLEGIATE GAMING ASSOCIATION

US\$ 15 MIL

IT GETS BETTER PROJECT

US\$ 10 MIL

TEC LEIMERT

US\$ 5 MIL

GAME DEV OF COLOR EXPO

Fornecer apoio por meio de programas e iniciativas direcionados

À medida que os crimes de ódio contra pessoas asiáticas aumentaram nos Estados Unidos em 2021, focamos em fornecer apoio aos Rioters e educar os aliados dentro da organização. A Dra. Helen Hsu, psicóloga da equipe e professora da Universidade de Stanford, que atua como representante do Centro de Atividades Asiático-Americanas da instituição, educou os Rioters sobre a história da violência contra pessoas asiáticas, bem como sobre as táticas de saúde mental e bem-estar. Também trouxemos a organização Hollaback! para fornecer treinamento de intervenção para testemunhas para os Rioters com o objetivo de dar a eles as ferramentas para apoiar seus amigos, familiares e colegas de trabalho. Por fim, a Riot fez doações para apoiar 400 famílias passando por dificuldades financeiras por meio da Orange County Asian Pacific Islander Community Alliance (Aliança das Comunidades das Ilhas do Pacífico Asiático do condado de Orange).

À medida que a legislação antitrans estava sendo introduzida e aprovada nos EUA, a Riot procurou melhorar nossos benefícios e políticas de mobilidade global enquanto educava os Rioters sobre os problemas que a comunidade trans enfrenta por meio de nossa Iniciativa de Equidade Trans.

Focar na equidade racial por meio de investimentos e recursos

Em 2021, nossa equipe de Impacto Social trabalhou com o RIG do Riot Noir para distribuir Doações para Equidade Racial a organizações sem fins lucrativos que fomentam a nova geração de profissionais de jogos. Gameheads é um programa de treinamento em tecnologia que ajuda pessoas jovens não brancas a adquirirem habilidades com tecnologia e de vida para serem bem-sucedidas. De forma semelhante, a missão da Colorstack é aumentar o número de estudantes negros e latinos formados em Ciência da Computação que transitam para seguir carreiras incríveis no ramo de tecnologia. Gamerheads e ColorStack compartilham a nossa meta de abrir caminhos no mundo dos videogames e tecnologia para comunidades sub-representadas e estamos animados para compartilhar esse progresso ao longo dos anos. Para ler mais sobre nosso trabalho de Impacto Social, consulte o relatório de 2021.

Acreditamos firmemente que um jogo criado hoje deve parecer relevante e autêntico daqui a alguns anos

D&I tem sido fundamental para a forma como desenvolvemos jogos e experiências para jogadores em todo o mundo. Seja em parceria com RIGs para fornecer perspectivas no desenvolvimento de novos Campeões do LoL e Agentes do VALORANT, ou em parceria com regiões específicas para criar experiências culturalmente ressonantes na publicação, sabemos que a representatividade importa.

Embora a representatividade possa se manifestar de forma diferente em cada jogo, a equipe de D&I trabalhou em estreita parceria com as equipes de produto em toda a organização para criar e aprimorar personagens com que os jogadores possam se identificar profundamente. Esperamos que todos os jogadores possam sentir alguma conexão com os personagens diversificados que desenvolvemos, especialmente aqueles que focam em certas experiências locais ou regionais. Dito isso, também percebemos que nem sempre acertaremos e, conforme o trabalho de D&I continua, também tivemos que reformular coisas que pensamos que acabaram não dando certo ao longo do caminho. Quer sejam Campeões no universo do LoL, Agentes do VALORANT que representam pessoas de lugares do mundo real ou conteúdo cosmético no jogo que celebra momentos culturais, queremos que os jogadores possam se expressar e celebrar sua comunidade de forma divertida e significativa.

2021 viu grandes avanços para o portfólio e representatividade na Riot. No universo de Runeterra, apresentamos Leona e Diana como lésbicas, demos destaque ao Tyari como trans, compartilhamos a identidade bi/pan/poli da Nami, apresentamos Shomi que é não binária, Akshan que é sul-asiático, Vigilante das Ilhas que representa um veterano militar, e muitos mais. Com VALORANT se passando na Terra, até agora a equipe criou Agentes representando culturas locais de mais de 14 países, incluindo o japonês Yoru, que abre buracos direto no espaço-tempo para se infiltrar atrás das linhas inimigas, e Raze, que vem de Salvador, no Brasil, e é conhecida por liberar espaços pequenos com uma dose generosa de explosão. A equipe de VALORANT cria Agentes que os jogadores não somente vão adorar, mas também vão poder se conectar em um nível pessoal.

Para encerrar o ano, a equipe de D&I implementou novos processos para garantir uma representatividade cultural autêntica em nossos jogos. Esses processos vão assegurar que nossos jogos, daqueles que já foram lançados até aqueles que ainda estão no estágio de desenvolvimento, tenham os recursos operacionais e as pessoas certas para garantir que nossas histórias e personagens sempre ressoem profundamente com os jogadores.



Uma das maiores conquistas em curso da minha carreira foi dar continuidade aos esforços de D&I na Riot. Seja garantindo que tenhamos um ponto de contato para considerações de ordem cultural ou tentando ampliar vozes novas, me comprometi a trazer a experiência mais autêntica possível para nossos jogos. A Riot tem sido extremamente aberta e compreensiva, e aceita essa visão para seus produtos, além de trabalhar duro para nos fornecer os recursos de que precisamos para buscar constantemente uma melhor representatividade.”



Rowan W.

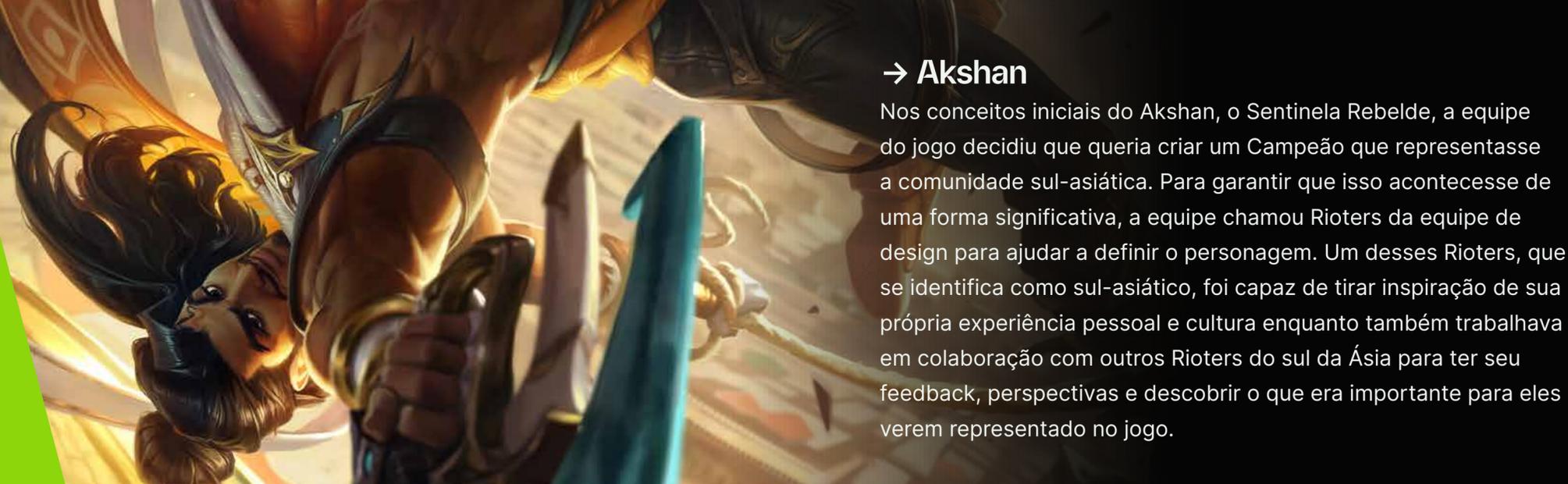
ESCRITORA DE NARRATIVA SUPERVISORA
LEGENDS OF RUNETERRA



Revisar conteúdo de jogos e marketing é a maior parte do que faço na Riot, e D&I é uma grande parte da conversa. Meu foco é conectar especialistas com equipes regionais da maneira mais eficiente possível e sempre tentar entender o ponto de vista das pessoas — sejam as decisões específicas de uma ideia criativa no contexto de um jogo ou uma conversa cultural mais ampla que pode impactar como a arte é percebida ao redor do mundo. Quanto mais culturalmente conscientes pudermos estar ao longo do processo de revisão, melhor (e mais fácil) será nosso trabalho, o que, por sua vez, o torna melhor para os jogadores.”



Marty M.
PRODUTOR
CLASSIFICAÇÕES ETÁRIAS



→ Akshan

Nos conceitos iniciais do Akshan, o Sentinela Rebelde, a equipe do jogo decidiu que queria criar um Campeão que representasse a comunidade sul-asiática. Para garantir que isso acontecesse de uma forma significativa, a equipe chamou Rioters da equipe de design para ajudar a definir o personagem. Um desses Rioters, que se identifica como sul-asiático, foi capaz de tirar inspiração de sua própria experiência pessoal e cultura enquanto também trabalhava em colaboração com outros Rioters do sul da Ásia para ter seu feedback, perspectivas e descobrir o que era importante para eles serem representado no jogo.



→ Vigilante das Ilhas

Quando a equipe de Legends of Runeterra começou a trabalhar no seguidor Vigilante das Ilhas, eles queriam ter certeza de que ele fosse repleto de características que realmente representassem um veterano militar. A equipe trabalhou com o Veterans@Riot durante todo o processo de criação para criar um seguidor que fosse aceito por jogadores que se identificam como veteranos ou que conhecem algum veterano.



→ Astra

Para garantir que a Astra representasse autenticamente a cultura ganesa do mundo real, a equipe de VALORANT trouxe um consultor terceirizado de Gana para ajudar na criação do personagem. Esse esforço foi realizado para garantir que o visual, falas e história dela fossem realmente identificáveis e únicos à cultura ganesa que inspirou sua criação.



A equipe de Iniciativa de Itens Cosméticos do Teamfight Tactics (TFT) está espalhada por diferentes fusos horários com pessoas de todo o mundo, então definitivamente é uma prioridade para nós garantir que possamos ter um ambiente seguro para todo mundo se reunir e criar os conteúdos mais legais para o TFT! É importante que criemos um ambiente saudável e seguro para pessoas de todas as origens, culturas e profissões trabalharem para que possamos promover um fórum aberto para uma melhor colaboração entre equipes e disciplinas, ao mesmo tempo em que construímos uma equipe mais forte e abrangente que se apoia entre si.”



Christine L.
PRODUTORA
TFT

Competência de D&I dentro dos produtos

Em 2021, o treinamento de Fundamentos de D&I foi criado; o programa piloto ofereceu oito aulas para as equipes de Plataforma de Jogadores e de VALORANT, com mais de 150 participantes. O objetivo do treinamento foi criar um entendimento comum sobre o “o quê” e o “porquê” da diversidade e inclusão, entender o possível impacto do viés inconsciente em nossas decisões e nos comprometer com um conjunto de ações para promover uma cultura comunitária.

88%

dos que participaram do treinamento de Fundamentos de D&I o recomendariam a outros Rioters



Celebrando a diversidade em todo o mundo

Na Riot, produzir e publicar é como nos conectamos com jogadores de todo o mundo. À medida que a Riot continua a oferecer novas experiências em jogos, música, TV e muito mais, o Pilar de Publicação pretende ser o administrador da nossa comunidade global de jogadores. Nossas equipes trabalham para estabelecer relacionamentos autênticos com os jogadores, oferecendo uma experiência da Riot unificada, que ao mesmo tempo honra e celebra a diversidade cultural das regiões que atendemos. Em 2021, encontramos maneiras de criar experiências profundamente ressonantes com a comunidade local, além de envolventes e emocionantes para jogadores de todo o mundo.



→ Carnaval do VALORANT no Brasil

Para o primeiro aniversário de VALORANT, a equipe do Brasil contratou Daniela Mercury, um ícone do carnaval e da música e uma voz potente para a comunidade LGBTQIA+, para cantar a música principal e colocar a D&I na roda.



→ “Hanarifu” do Japão no Rift

Desde 2017, “Hanarifu” é um evento anual de League of Legends no Japão. Ele ocorre simultaneamente com a temporada de Hanami (“contemplação de flores”), uma tradição japonesa para celebrar as flores de cerejeira entre o final de março e abril. Os jogadores ganharam pontos jogando individualmente e como parte de uma comunidade para habilitar prêmios. O concurso de fanarts que o acompanha também inspirou alguns trabalhos incríveis.



Sou uma jogador especializada na Raze e que é obcecada em jogar VALORANT. Para mim, poder jogar com uma personagem que é brasileira, que é negra, que fala do jeito que fala e se move do jeito que se move significa muito. Isso me deixa empolgada como jogadora e também como Rioter, porque posso trabalhar com minha equipe aqui no Brasil para criar campanhas da Raze que realmente representem e incorporem nossa comunidade e país.”



Vitória L.

LÍDER DE PRODUTO
JOGOS DE ESTRATÉGIA E ENTRETENIMENTO



Como um escritório de produção e publicação na EMEA, nosso objetivo é nos conectarmos com nossas comunidades. Nós buscamos criar iniciativas em que nossos jogadores se sintam representados. Também queremos promover ambientes seguros onde eles sintam que podem participar e dar o melhor de si, independentemente de sua origem social/étnica ou de sua orientação sexual. Ouvimos os jogadores em nossas comunidades locais para aprender a melhor representá-los diante de nossa equipe global. Queremos saber como eles se sentem sobre nossos jogos, nossos personagens, nossos eventos no jogo, como estamos fazendo as coisas e se estamos falhando (e, claro, acontece muitas vezes). É nosso trabalho sinalizar respeitosamente e encontrar soluções para garantir que estamos criando as melhores experiências possíveis para os jogadores.”



Maye S.
GERENTE DE MARKETING
E COMUNICAÇÃO



→ Retribuindo com o “Chuseok” da Coreia

A equipe na Coreia criou um adorável curta de animação para celebrar o Chuseok — um feriado tradicional coreano. O evento deu aos jogadores locais oportunidades únicas de ganhar recompensas no jogo. Foi uma celebração que permitiu à equipe retribuir e agradecer à comunidade de LoL por seu apoio. O alcance do vídeo se estendeu além da Coreia, com jogadores de todo o mundo participando da celebração.



→ O Ano do Boi: Celebração do Ano-Novo Lunar do SEA

Em comemoração ao maior feriado regional do ano, a equipe do SEA lançou ações do Ano-Novo Lunar em vários setores, que incluíram partidas de influenciadores em que os principais streamers se enfrentaram no Wild Rift. Também houve uma abundância de conteúdo de jogadores e influenciadores criados para Fera Lunar, incluindo fanart, quadrinhos, cosplays e guias animados no LoR e Wild Rift em toda a região.

O QUE VEM POR AÍ

A D&I continua sendo uma parte importante da forma como nos apresentamos como uma empresa para jogadores de todo o mundo. Esta atualização de progresso é uma maneira de continuarmos nos esforçando para sustentar um local de trabalho onde os Rioters, não importa onde estejam ou sua especialidade, saibam que têm um lugar aqui.

Tendo isso em mente, também reconhecemos que essas páginas não capturam totalmente as milhares de pessoas de diferentes experiências, culturas e origens que se conectam a cada dia de trabalho para apoiar uns aos outros para que possamos criar experiências incríveis para os jogadores. Todo Rioter, de alguma forma, participa da formação de nossa cultura, então mesmo depois de digitarmos o último ponto final e enviarmos este relatório como “definitivo”, não podemos deixar de sentir que sempre há mais a acrescentar.

Ao analisarmos o que já está em andamento em 2022, queremos reconhecer que esse trabalho é fundamental não apenas porque é importante para nossos negócios, mas também porque é importante para os jogadores. De Campeões e Agentes estimados e diversificados com os quais esperamos que os jogadores se conectem profundamente, a programas que promovam a comunidade globalmente, em todos os nossos escritórios, a D&I está nos ajudando a alcançar nossa missão de ser a empresa de jogos mais focada nos jogadores do mundo. Cada dia é uma nova oportunidade para irmos além, e faremos isso com todas as chances que tivermos.



Em 2021, a Riot passou um tempo preparando o terreno para o que está por vir em 2022. Estou extremamente empolgada com o futuro da diversidade e inclusão aqui. Em particular, adotaremos uma abordagem deliberada e proativa com nossos esforços de D&I globalmente, incluindo a implementação de Grupos de Inclusão da Riot (RIGs) na EMEA, APAC e América Latina; expandir nossa estratégia de produtos e parcerias; e apoiar os esforços para captar, reter e desenvolver talentos. Também seremos dedicados em fazer parceria com nossos centros de excelência, como Aprendizado e Desenvolvimento (L&D), onde criaremos um currículo global e culturalmente relevante para nos ajudar a promover uma mentalidade de equidade e inclusão. Teremos mais para compartilhar no ano que vem.”



Patty Dingle

DIRETORA-GERAL DE DIVERSIDADE E INCLUSÃO

RELATÓRIO
ANUAL DE
DIVERSIDADE E
INCLUSÃO DE
2021

