

# MERÉSZ, AMBÍCIÓK

2021.  
ÉVI SOKSZÍNŰSÉGI  
ÉS BEFOGADÁSI  
JELENTÉS





# A SOKSZÍNŰSÉGÉRT ÉS BEFOGADÁSÉRT FELELŐS CSAPAT ELŐSZAVA

Ez a harmadik év, amikor a Riot beszámol a sokszínűség és befogadás (D&I) terén elért eredményeiről. Rendkívül mozgalmas időszokról van szó, nehéz lenne felsorolni mindenkit, minden élményt és pillanatot, amelyek hatással voltak a vállalati kultúránkra. Az éves jelentések egyik célja azt, hogy elismerjük az elért sikereket, és hogy tisztázzuk, milyen téren van még tennivalónk.

2021 bizonytalanságokkal teli év volt a világ számára, mi azonban kitartóan dolgoztunk azon, hogy a lehető legjobb környezetet tudjuk biztosítani a munkatársaink és a játékosaink számára. A szervezet történetében új fejezet kezdődött, amikor egy játék kiadójából több játék kiadójává alakultunk, és a vezető nemzetközi e-sport mellett több újabb globális e-sportot is elkezdtünk kiépíteni, ráadásul a Riot első animációs sorozata, az Arcane megjelenése óta az „egyszerű” játékfejlesztőből valódi szórakoztatóipari vállalat lett.

Több szempontból is más a vállalat, mint a világjárvány előtt volt. Megértettük, hogy csak úgy lehetünk világelső a játékosok igényeinek kiszolgálásában, ha a mostani és későbbi Riot-munkatársak ki tudják hozni magukból a maximumot. A sokszínűség és befogadás a vállalati kultúra alapköve lett, és segít olyan környezetet teremteni, ahol szeretnek dolgozni a munkatársaink, így a vállalat egésze képes hitelesen kommunikálni a játékosok és a közösség irányába.

A jelentés egy pillanatkép a 2021-es évről, amely nagyrészt az új alapok kiépítéséről szól az átalakuló Riot történetének következő fejezetére készülve. Bár a külső tényezők sok mindent kiszámíthatatlanná tettek, folytattuk a belső folyamatok és a játékosoknak nyújtott élmény továbbfejlesztését. Egyre több lehetőséget nyújtunk nekik, hogy magukra ismerjenek a játékaikban, és növeltük a játékipari szakemberek és tartalomkészítők következő generációjának szánt erőforrások mértékét. A sokszínűség és befogadás útja nem egy nyílegyenes ösvény: folyamatos tanulást, értékelést és finomhangolást, fejlődést igényel vállalati szinten. A Riot-munkatársak, a belső folyamatok, a vállalati kultúra és a termékeink esetében nincs értelme statikus célokat meghatározni, mivel a munkánk folyamatos alkalmazkodást igényel.





# 01 EMBERI ERŐFORRÁSOK ÉS FOLYAMATOK

03. OLDAL



# 02 KULTÚRA

11. OLDAL



# 03 AZ IPARÁG ÉS TERMÉKEINK

16. OLDAL





# EMBERI ERŐFORRÁSOK ÉS FOLYAMATOK

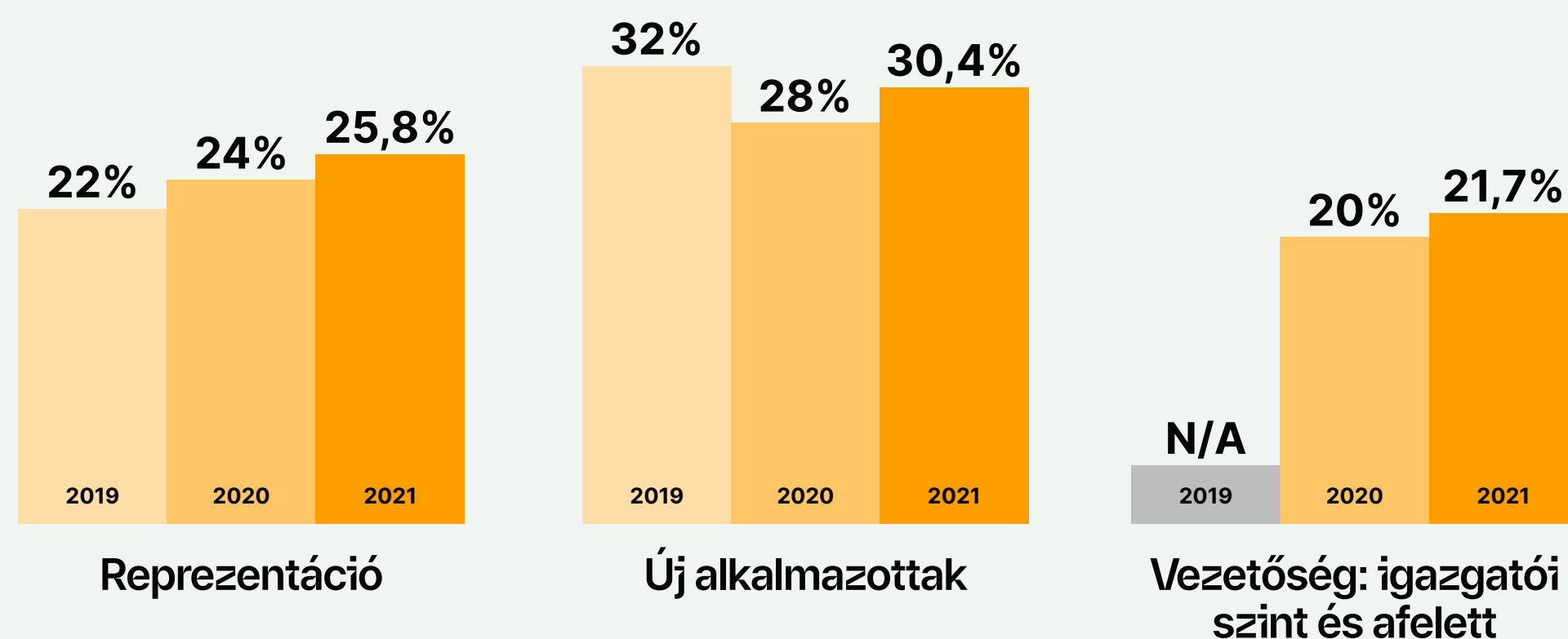
# 01



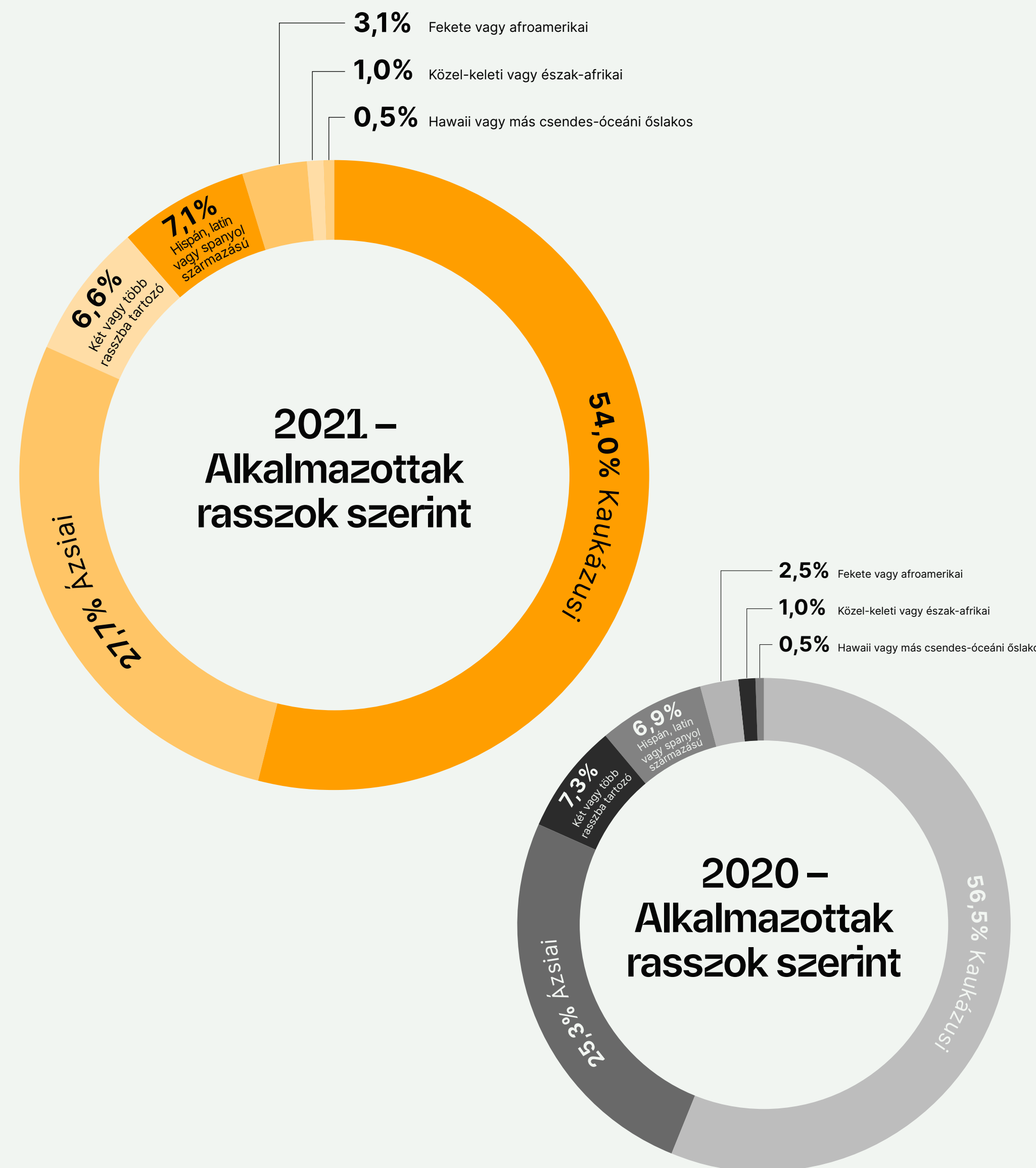
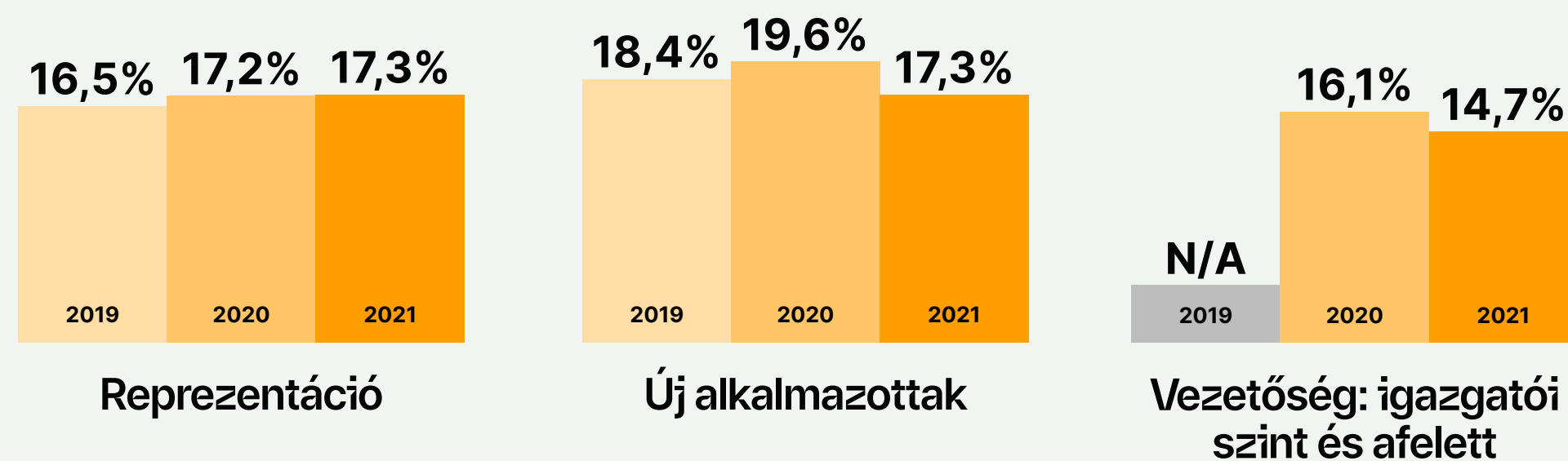


# SZÁMOKBAN

## Nők világszerte



## Alulreprezentált kisebbségek – Egyesült Államok



Alulreprezentált kisebbségek (URM) = fekete vagy afroamerikai, hispán, latin vagy spanyol származású, amerikai vagy alaszakai őslakos, hawaii vagy más csendes-óceáni őslakos és két vagy több rasszba tartozó amerikai.



## Vannak eredmények, de bőven van még tennivaló

A csapatok csak akkor lehetnek sikeresek, ha egyszerre sokszínűek és befogadók is. Olyan vállalati kultúrát kell létrehoznunk, amely együttműködésre sarkall, segíti a kreatív gondolkodást, és világszerte alkalmazható, hogy innovatív élményeket és a műfajukon belül meghatározó játékokat tudjunk nyújtani a játékosoknak.

Törekvéseink egyik kulcseleme az átláthatóság a reprezentáció és munkaerő-felvétel terén. Idén két ponton módosul az adatok bemutatásának módszertana:

- Megváltozott a vezetői kategória definíciója, így mostantól az összes igazgatói szinten vagy afelett dolgozó Riot-munkatárs beletartozik. Ezzel összhangba került a saját belső meghatározásunkkal és a toborzásban bevezetett sokszínűségi kezdeményezésünkkel.
- Az „alulreprezentált kisebbség” (URM) definíciójába bekerült a „két vagy több rasszba tartozó” kategória is. Ez segít pontosabb képet adni az URM-munkatársak közösségéről, és összhangban áll a belső jelentési szabványainkkal, illetve a bevált D&I-gyakorlatokkal.

Bár bizonyos szegmensekben egyértelmű sikereket értünk el, például világszerte nőtt a női Riot-munkatársak száma, az új definíciók szerinti URM-kategóriák némelyikében kisebb visszaesések mutatkoztak. Ezért fontos, hogy rendszeresen kiértékeljük a sokszínű tehetségek a Riothoz való csábítására és megtartására vonatkozó megközelítésünket. Minden visszaesés csalódást keltő tud lenni, de folyamatosan dolgozunk a folyamatok finomhangolásán, hogy egy célzottabb megközelítéssel 2022-ben teljesíteni tudjuk az ambiciózus toborzási célkitűzéseinket.







## A vezetőség elkötelezettsége

A Riot legfelső vezetői szintjén külön tartjuk számon az egyes pillérekben elért eredményeket, és minden területre külön akciótervek készülnek. A D&I terén elért eredményeket a Riot-munkatársaknak kiküldött éves globális Riot-felmérésre adott válaszok alapján állapítjuk meg. Ebben négy fő témakörben kérjük ki a munkatársak Riotról alkotott véleményét: részvétel, befogadási index, vezetőség elkötelezettsége a D&I iránt, lehetőség a feljebb jutásra. A cél a reprezentáció, valamint az alkalmazottak felvételének és cserélődésének nyomon követése éves szinten az egyesült államokbeli URM-kategóriákban. Az eredmények ismeretében dolgozzuk ki a sokszínűségi és befogadási akcióterveket három konkrét területre lebontva: emberi erőforrások, kultúra és felelősségvállalás.

**85%** -os Riot befogadási index

Minden évben két kérdőívet küldünk ki a Riot összes munkatársának a Globális Riot-felmérés (GRS) keretében. A GRS segítségével mérjük, hogy a Riot-munkatársak mennyire elégedettek a vállalati folyamatokkal, hogy mi működik jól, és mi igényelne nagyobb figyelmet. A Riot-munkatársaktól kapott visszajelzések kulcsfontosságúak a jól működő szervezet és egészséges vállalati kultúra kialakításához.

A GRS-re adott válaszokat feldolgozva állapítjuk meg a „befogadási indexet.” Ez a D&I és az adatelemzési csapat közös fejlesztése, és olyan fontos mutatókat foglal magába, mint az alkalmazottak iránt mutatott tisztelet, a személyes bevonás mértéke és az önkifejezés lehetősége a munkahelyen. Tudjuk, hogy a befogadóbb kultúrájú szervezetek innovatívabbak és rugalmasabbak, és nagyobb eséllyel érnek el jobb üzleti eredményeket.



## Egyenlőség a fizetések és a szakmai előrejutás terén

2021-ben továbbra is nagy hangsúlyt kapott az egyenlőség és befogadás a fizetések és a szakmai előrejutás terén, még inkább törekedtünk a sokszínűség növelésére a toborzási folyamatban, és kibővítettük az egészségügyi juttatásokat, hogy segítsük a Riot munkatársait, háttérüktől függetlenül. Az elemzői, jogi és tehetségfejlesztő csapatok együttműködnek a teljesítménykalibráció során, és az eredmények értékelésekor figyelembe veszik az alkalmazottak nemét és az alulreprezentált kisebbségeket. A teljesítménykalibráció eredményeit részletesen ellenőrzi egy multidiszciplináris, kifejezetten a sokszínűség és befogadás érvényesítésén dolgozó csapat, hogy a teljesítménymenedzsment-folyamatok méltányosak legyenek, és egységes módszertant alkalmazzanak.

A Riot egy állandó külső szakértőt kért fel, hogy évente kétszer ellenőrizze, megvalósul-e az egyenlő fizetés elve, aminek részeként megvizsgálják a kompenzációkat és az előléptetéseket a vállalaton belüli egyenlőség megvalósulása szempontjából. Megvizsgálják és elemzik az azonos vagy hasonló beosztású alkalmazottak eredményeit. Büszkén mondhatjuk, hogy mindennek meglett az eredménye, és **mára a Riotnál nincsen statisztikailag jelentős különbség a férfiak és a nők, illetve alulreprezentált kisebbségek fizetésében.** A Riot ezenkívül fejlesztette az előléptetési rendszert a női alkalmazottak számára, így egyre többször találkozni velük magasabb beosztásokban. Ez világos bizonyíték arra, hogy szeretnénk javítani a nők iparági reprezentációját.







## A sokszínű alkalmazotti közösség kiépítése

Célunk, hogy minden irodánkban növeljük az alkalmazottak sokszínűségét. Növeltük a jelöltek választékának sokszínűségét, további partneri kapcsolatot alakítottunk ki olyan szervezetekkel, mint a Power to Fly, a Women in Games (EMEA és APAC régió) és az Afrotech, így javítottuk a különböző szakterületeken dolgozó Riot-munkatársak képviselőit, és önazonosságukat megőrizve építhetik karrierjüket. Ennek köszönhetően sikerült sokszínűbbé tenni az új alkalmazottak körét.

A D&I minden régióban beépült a munkába állás és a képzések folyamatába, figyelembe véve a helyi kultúrát és szokásokat. Az APAC régióban minden új Riot-munkatárs D&I-képzésen vesz részt, amely a befogadás útján elérhető együttműködés és a kreativitás fontosságát hangsúlyozza. Az EMEA régióban a „Teremtsük meg a befogadás kultúráját” című képzéssel segítjük a befogadó csapatok kialakítását. Az EMEA régióban ezenkívül „Befogadó vezetők” képzési programot indítottunk minden európai vezetői csapat és országfelelős számára. A képzés a befogadó vezetéssel összefüggő kilenc viselkedésformával ismerteti meg a résztvevőket.

”

Úgy érzem, hogy a Riot olyan kultúrát teremtett, amelyben merünk kockáztatni, és ezáltal jobbá tenni a vállalatot. Nem ismerek még egy olyan vállalatot, amely olyan hitelesen testesítené meg az értékeit, mint a Riot. Ez nem csak egy motivációs poszter a falon, jelen van a felvételi interjúk során, az egymásnak adott teljesítményértékelésekben és a végső felelősségvállalás terén... sikerült valami igazán különlegeset létrehozni.”



**Sara L.**  
MENEDZSER  
MŰSZAKI PROGRAMMENEZSMENT



## A játékipari szakemberek következő generációja

Úgy gondoljuk, hogy csak úgy építhetünk befogadó jövőt az iparágban és azon túl, ha már most gondolunk a Riot-munkatársak és játékipari szakemberek következő generációjára. Fokozottan törekszünk arra, hogy sokféle háttérből érkezzenek gyakornokaink, ezért létesítettünk partneri kapcsolatot olyan szervezetekkel, mint a The Black Collegiate Association (BCGA), amely hagyományosan feketéket oktató főiskolákon és egyetemeken (HBCU-k) keres számunkra jelölteket, az EMEA régió gyakornoki programja pedig a nőkkel foglalkozó eseményekre koncentrál.

Az e-sport ugrásszerű fejlődése az elmúlt években még több lehetőséget teremtett ezen a piacon. Az iparágban való érvényesülést segíti az Esports / ALL Riot Esports gyakornoki program, amelyet a Riot indított a Johnson C. Smith University (JCSU), egy HBCU hallgatói számára. Az idén először megvalósított nyári gyakornoki program betekintést nyújtott a kiválasztott hallgatóknak a Riot e-sport működésébe. A Riot nemzetközi e-sportért felelős csapatával szorosan együttműködve tapasztalhatták meg az üzletág különböző szakterületeinek mindennapjait.





## Munkahelyi jóllét

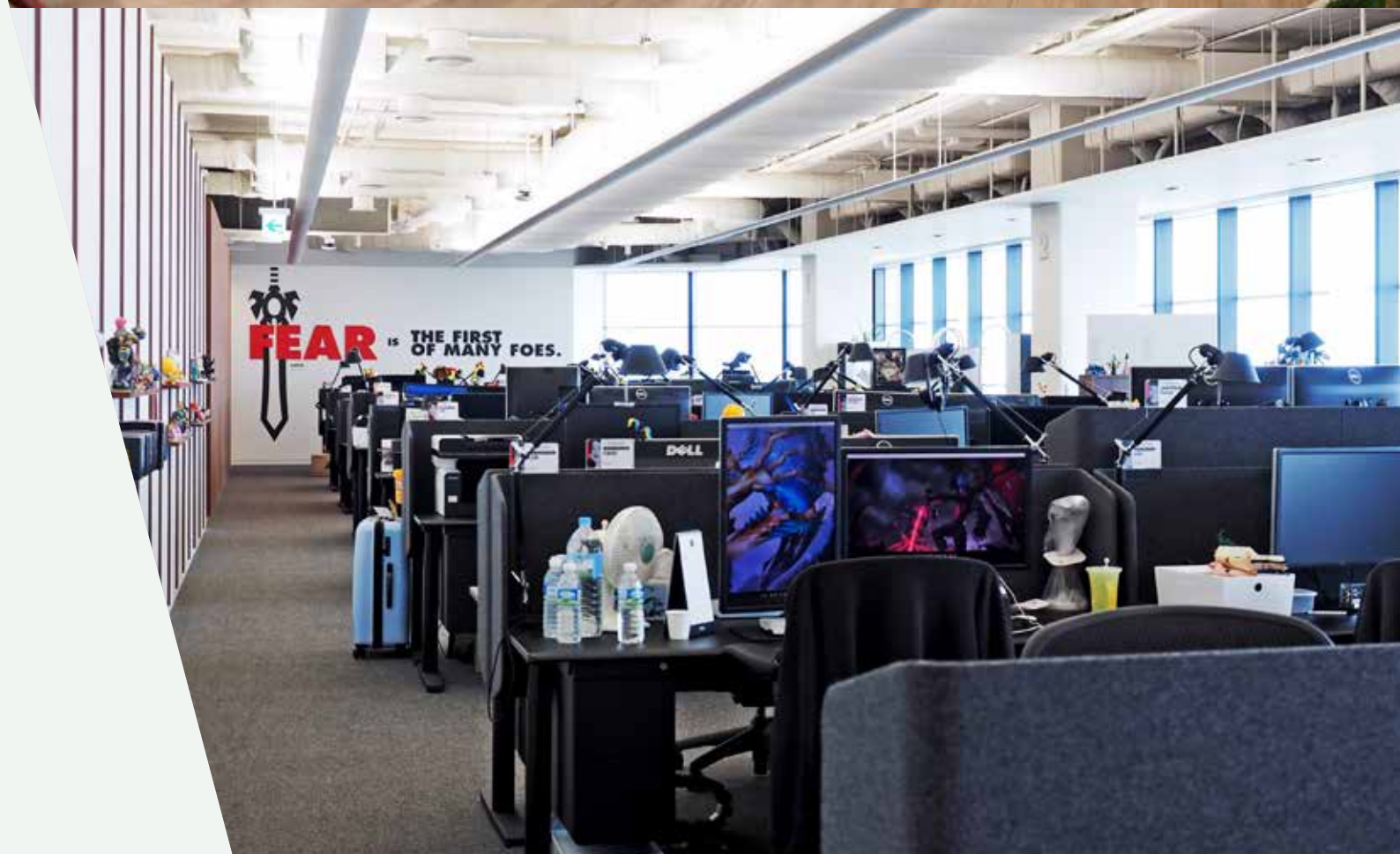
Az irodákba való 2022-es visszatérésre készülve világszerte átépítettük az irodákat, hogy fokozzuk alkalmazottaink kényelmét, segítve például az újdonsült szülők visszarázódását, továbbá csendes szobákat hoztunk létre, ahol szabadon lehet meditálni, imádkozni, elmélkedni.

A Los Angeles-i campuson hét tágas, kiválóan felszerelt szobát alakítottunk ki az újdonsült szülők számára, hogy gondoskodjunk jó közérzetükről. 2022-ben a további bővítéssel együtt az ilyen szobák számát is növelni fogjuk.

Dublinban előre lefoglalható, többfunkciós csendesszobákat hoztunk létre. Los Angelesben 10 ilyen található, és az iroda későbbi bővítésekor tovább szeretnénk növelni ezek számát.

Már a 2021-ben megnyílt dublini távoli közvetítőközpont tervezésekor is alapvető szempont volt a teljes akadálymentesítés. Ezenkívül a sokszínűségért és befogadásért felelős csapat útmutatásait követve alakítottunk ki több, a befogadást erősítő teret. Ilyenek például a többfunkciós csendesszobák, valamint a mindenki számára használható, teljesen akadálymentesített mosdók és zuhanyzók. Az érzékszervi igényeket is figyelembe véve épültek ki az együttműködési terek, a mosdók és a közösségi terek, szabályozható világítással, hőmérséklettel és hangrendszerrel.

2022-ben terveink szerint az összes irodát részletesen felmérjük, hogy barátságos és akadálymentes környezettel tudjuk várni a meglévő és későbbi Riot-alkalmazottakat. Rengeteg szempontot, többek között a fizikai és lelki jóllétet, akadálymentességet, fenntarthatóságot és az eltérő kulturális háttérrel is figyelembe fogjuk venni a terek kialakításakor, hogy minden munkatársunk önmaga lehessen, és jól érezze magát.







# KULTÚRA

# 02



# BEFOGADÓ NEMZETKÖZI KÖZÖSSÉG ÉPÍTÉSE

Világszerte 16 országban több mint 20 irodát működtetünk, így helyszínenként és országonként eltér, hogyan fogunk neki a munkahelyi kultúra kialakításának. Valami azonban állandó: a küldetésünk, hogy a játékosok igényeinek kiszolgálásában világelső legyünk. Ez nem csak a játékkal foglalkozó csapat célkitűzése, hanem a vállalati működés szerves része.



Jelenleg hat RIG működik, nagy részük Los Angelesben, de a következő évtől kezdve más országokban is megjelennek. Elkezdtük az alapozómunkát egy RIG kialakítására az ázsiai-csendes óceáni szigetek lakói számára, amely 2022-ben kezd működni.

## Rioter Inclusion Group-csoportok

Alkalmazotti erőforráscsoportjaink Rioter Inclusion Group (korábban Riot Identity Group) néven működnek. A névmódosításra azért került sor, hogy ezzel is fokozzuk a különböző háttérű csoportok közötti kommunikációt, elfogadást és aktivitást, és növeljük a más kultúrák iránti érdeklődést. A közösség jelenti minden RIG alapját. A RIG-ek segítenek közelebb hozni egymáshoz a Riot-munkatársakat, hogy értékelhessük a sokszínűség fontosságát, lehetővé tegyük a hiteles reprezentációt a videójátékok világában, és szorosabbra fűzzük a Riot és a játékosok kapcsolatát, így fontos szerepet játszanak abban, hogy a Riot-munkatársak háttérüktől függetlenül ki tudjanak bontakozni. A RIG-ek megállapításai, programjai és aktiválásai továbbra is kulcsfontosságúak a befogadó közösség építése és továbbfejlesztése során a vállalaton belül és kívül egyaránt.

A RIG-ek erőfeszítései és a csoportok kezdeményezéseibe befektetett idő elismeréseként a vezetői csapatok jutalomban részesültek a Riot sokszínű és befogadó környezetének építéséért.



A Riot munkatársai a homofóbia, transzfóbia és bifóbia elleni világnapon (IDAHOTB)





## Filipinos At Riot (FAR)

Cél: a filippínók ösztönzése, egyesítése és támogatása a Riot dolgozóinak, illetve játékosainak közösségében.

Az FAR a filippínó-amerikai történelem hónapja folyamán meghívta Dante Basco filippínó-amerikai színészt, hogy a Riot munkatársainak beszéljen a tapasztalatairól mint filippínó-amerikai a szórakoztatóiparban, valamint arról, hogyan kampányolt a kultúrája széleskörűbb reprezentációjáért a karrierje során. A beszélgetést [itt](#) nézheted meg!



## Rainbow Rioters

Cél: az LMBTQIA+-barát közösségek és -termékek támogatása a Riot keretein belül és kívül is.

Megünnepeztük a Pride hónapját, a homofóbia, transzfóbia és bifóbia elleni világnapot (IDAHOTB), valamint az előbújás világnapját. A Twitch és LMBTQIA+ alkotók közreműködésével Pride-havi streammaratont rendeztünk, amelyet világszerte 349 000-en néztek. Az európai Riot-munkatársak virtuális Pride-felvonulásokat rendeztek az otthonukban és a környéken, értékes adományokat gyűjtve a Nemzetközi Leszbikus, Meleg, Biszexuális, Transznemű és Interszexuális Szövetség (ILGA) európai szervezete számára. Pride témájú ajándéktárgyakat is kiadtunk, és az ezekből származó nettó bevétel 100%-át LMBTQIA+-szervezetek támogatására fordítottuk.



## Riot Alliance of Diverse Genders (RAD Genders)

Cél: Annak elősegítése, hogy a Riotnál nemtől függetlenül mindenki otthon érezze magát, és képviselve legyen a termékekben.

A nők történelmének hónapja alkalmából mindegyik régióinkban azon munkálkodtunk, hogy méltó módon ünnepeljük fantasztikus női és más nemi identitású Riot-munkatársainkat. Európában a nők által elért társadalmi, gazdasági, kulturális és politikai eredményeket ünnepeltük panelek sorozatával, ahol a Riot munkatársai megosztották történeteiket, kreatív folyamataikat, valamint a hiteles reprezentációval és annak játékosokra és rajongókra gyakorolt hatásával kapcsolatos gondolataikat.



## Riot Noir

Cél: A fekete közösségek hangjának felerősítése, és a reprezentációjuk bővítése a Riotnál a termékekben és azokon kívül is.

A Riot Noir tagjai együtt ünnepelték a fekete történelem hónapját, valamint a fekete közösség eredményeit a játék- és a szórakoztatóiparban. A közösségi kvíz- és társasjátéktól kezdve a beszélgetésig a verekedős játékok közössége (FGC) fekete úttörőinek munkásságáról – a Riot Noir e hónapban is megmutatta állandó elkötelezettségét a fekete közösségek hangjának felerősítése, valamint a reprezentáció bővítése mellett a játékiparban, a Riotnál és azon kívül is.



## Riot Unidos

Cél: támogató közeg teremtése a Riot latin származású dolgozói és társaik számára a fokozott láthatóság, a kulturális kötődés és a közösségi kapcsolatok erősítése, illetve a Riot Games egészét érintő pozitív változások révén.

A Riot Unidos a mexikóvárosi irodánkkal közösen állított össze egy népszerűsítő videót a latin örökség hónapja alkalmából. A videó bemutatja, milyen keményen dolgoznak a Riot-munkatársak, hogy a lehető legjobb élményt nyújthassák a játékosoknak a játékaikon belül, illetve a latin-amerikai közösségben. Nézd meg [itt](#)!



## Veterans@Riot

Cél: a veterán Riot-munkatársak támogatása, valamint a játék- és szórakoztatóiparbeli reprezentációjuk bővítése.

A Veterans@Riot lehetőséget biztosított a Riot-munkatársaknak, hogy aktívan részt vegyenek a szellemi egészség napjában és a veteránok napjában, valamint olyan szervezetekkel lépjenek partnerkapcsolatba, mint a Hire Heroes és a Stack Up.



# KULTURÁLIS KEZDEMÉNYEZÉSEK ÉS PROGRAMOK HELYI SZEMMEL

2021-ben a Riot-munkatársak kultúráit és közösségeit ünnepeltük a világ körül. Időt fordítottuk arra is, hogy fontos megállapításokat tegyünk, és elmélkedjünk a minket körülvevő világról. Juneteenth napján meghívtuk a Wellness for the People szervezetet, hogy „wellness-foglalkozások” keretében beszéljenek a közösségek közötti átfedésekről a Noir és a Rainbow Rioters közreműködésével. Jane McGonigal játéktervezőt és Kelly McGonigal egészségpszichológust is meghívtuk, akik mindketten a játékok és a mentális egészség közti kapcsolatokra szakosodtak, hogy Riot-munkatársakkal beszélgessenek. A két nővér a mentális egészség napja alkalmából tippet adott a mindennapi stresszel való küzdelemhez.

Latin-amerikai irodáink csapatai olyan workshopokat szerveztek, amelyek az ENSZ által kidolgozott HE4SHE szövetségi filozófián alapultak. Az egyik kiemelt témakör volt az olyan környezetek támogatása, amelyek a nemek közti egyenlőséget a férfiasságot körülvevő latin-amerikai társadalmi konstrukciók megértése által szeretnék elősegíteni.

Az Eid al-Fitr, a Ramadán utolsó napjának alkalmából a MENA régió VALORANT-csapata zenés videó készítésében működött közre az Anta Al Batal című dalhoz. Gondoskodtak arról, hogy több nyelv is megjelenjen benne, valamint a három fő alrégióból (Észak-Afrika, Levante és az Öböl-államok) származó helyi és közkedvelt előadók is részt vettek a készítésében. Az ugyanazon régió különböző területeinek különféle előadóit bevonva a csapat a lehető legtöbb játékos számára juttatta kifejezésre a kultúrák sokszínűségét, a lehető leginkább helyi szinten.

”

A sokszínűség és a befogadás kulcsfontosságú szerepet játszott az EMEA régió képviselőjében és bevonásában a szervezeten belül. Ezek a mozzanatok, a kulturális élményeink Riot-munkatársakkal való megosztására alkalmas platform biztosításától az imaszobáig, ahol gyakorolhatom a vallásomat, mély hatással voltak az itteni munkatapasztalataimra, és ezeknek köszönhetően optimizmussal tekintek a jövőnkre globális vállalatként. Ami pedig még fontosabb, mindennek eredményeképpen lelkesebben hozhatunk létre lenyűgöző élményeket a különféle háttérű és kultúrájú játékosok számára, akik azonosulhatnak is ezekkel.”



**Ali M.**  
A MENA ÉS INDIA RÉGIÓK  
ORSZÁGFELELŐS VEZETŐJE





A világvárvány miatt még csak kevés Riot-munkatárssal találkozhattam, akik az irodámban dolgoznak. A Women@Riot-események lehetőséget adtak nekem, hogy ne csak a saját irodám, hanem az összes iroda Riot-munkatársaival is kapcsolatba léphessek, és ihletet meríthessek tőlük. Itt, Szingapúrban a lezárások több szakaszán vagyunk túl, így az ember könnyen érezheti magát elszigeteltnek másoktól. Nagyon örültem annak, hogy elérhető a számomra egy közösség, ahol más nőkkel is beszélgethetek, akik hasonló dolgokon mennek keresztül. Úgy érzem, a program segített rátalálni az összetartozás érzésére.”



**Mei X.**  
MENEDZSER  
JÁTÉKPRODUKCIÓ

## A női és más nemi identitású Riot-munkatársak támogatása

A Women@Riot egy szakmai és személyes fejlesztési program női és más nemi identitású Riot-munkatársak számára, amely a mentorálásra, tanácsadásra és hálózatépítésre összpontosít. Negyedévenkénti globális workshopot szerveztünk, valamint havonta virtuálisan együtt kávéztunk felsővezetőkkel, és a Riot-munkatársak ezáltal laza és informatív beszélgetések keretében kérdezhettek, kaphattak útmutatást, illetve találhattak mentort. A virtuális kávézás segített építeni a valódi közösség érzését a világ minden tájáról csatlakozó résztvevők között. Ezek a beszélgetések lehetőséget adnak az embereknek, hogy havonta egyszer, egy óra erejéig egyszerűen csak időt töltsenek együtt, és érezhessék, hogy tartoznak valahova. Olyan vendégelőadókat is meghívtunk, mint Kim Scott, a Radical Candor szerzője, aki arról beszélt, hogyan alkalmazhatják a munkatársak ezt a vezetői filozófiát a munkájuk során.



Kim Scott (jobbra), a Radical Candor szerzője



# AZ IPARÁG ÉS TERMÉKEINK

# 03







Nagyon örültem annak, hogy a Riot Unidos egy olyan nagyszerű szervezettel dolgozhat együtt, mint a Latinx In Gaming. Két panel moderátora voltam, ahol a Riot-munkatársak megmutatták, milyen sok szeretet és energia áll az e-sportok mögött a latin-amerikai régiókban. Többen azt is elmondták nekünk, mennyire tudtak azonosulni egy Riot-munkatárs történetével, aki Los Angeles belvárosából jött. A lehetőség biztosítása arra, hogy az e-sportban és a Riot-közösségben elért sok fantasztikus eredményt olyan emberek oszthassák meg a latin-amerikai közösséggel, akik úgy néznek ki, úgy beszélnek és úgy játszanak, mint ők maguk, az egyik legnagyobb meglepetést nyújtó momentum volt számomra a Riotnál való munkám során.”



**Carlos H.**  
INFORMATIKAI  
SZAKEMBER

# A JÁTÉKIPAR KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓJÁNAK ÉPÍTÉSE

Ha a befogadásra gondolunk, belülről és kívülről is vizsgálnunk kell azt, amibe beletartozik a hozzájárulás az iparág egészének alakításához. A teljes közösséget támogatnunk kell a befogadás hosszú távú biztosításának érdekében, az alulreprezentált közösségekből származó játéktervezők és -fejlesztők felemelésétől és befektetésekkel való támogatásától a jövő generációjának felkészítéséig az iparágban való sikerhez szükséges eszközökkel.

## Esports /ALL

A Riot 2020-ban hozta létre az Esports /ALL szövetséget egy virágzó, sokszínű és befogadó esport-ökoszisztémához való hozzájárulás céljából, az olyan kultúra szószólójaként, amely nyitott az új nézőpontok iránt, oktatási támogatás révén biztosítja az iparág hozzáférhetőségét, és elősegíti az alulreprezentált csoportok fejlesztését. Az Esports /ALL egy valóban globális szövetség, amelynek az összes olyan e-sportoló tagja, akit érdekelnek a sokszínűséggel és befogadással, valamint a társadalmi hatásokkal kapcsolatos kezdeményezések, közös céljuk pedig, hogy az e-sportokat mindenki számára hozzáférhetővé tegyék. A szövetség 2021-ben vezetői struktúra létrehozásával és kísérleti gyakornoki programjának elindításával erősítette meg az alapjait.

## Underrepresented Founders (URF)

2020-ban elindítottuk az Underrepresented Founders (URF, Alulreprezentált alapítók) programot. Azóta a kezdeti 10 millió dolláros befektetési vállalkozásunkból már majdnem 7 millió dollárnyit teljesítettünk.

## Befektetéssel támogatott vállalatok

- 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 a világ körül

A 2021-ben elindított Game Changers kezdeményezés azzal a céllal jött létre, hogy közösségi események és magas szintű bajnokságok kombinációjával új lehetőségeket teremtsen és felfedezési csatornát biztosítson az olyan nőknek és más nemű embereknek, akik részt szeretnének venni a VALORANT e-sportban. A Game Changers a bajnokságsorozat mellett képzési programot is nyújt, hogy segítse a nőket és másokat az e-sportban való karrierépítésben.

A Riot emellett a **Women in Games France** szervezettel is együttműködött egy inkubátorprogram keretében, amely 2019-ben indult azzal a céllal, hogy segítse a nőket a profi e-sportolóvá és példaképpé válásban. 2021-ben a League of Legends- és VALORANT-játékosok személyes edzői tanácsadást kaptak profiktól, edzőtáborokban vettek részt a G2 Esports és a Gamers Origin csapataival, valamint neves amatőr és félprofi versenysorozatokon vettek részt Európában.

## A VCT Game Changers nyolc régiókban indult el, minden korábbinál több lehetőséget biztosítva a nőknek és más nemű személyeknek az e-sportok terén:

### EURÓPA, KÖZEL-KELET ÉS AFRIKA

**50+**

csapat vett részt a versenyeken

**18**

ismert e-sport-szervezet szerződött csapatokkal

**5**

nőt szerződtettek e-sport-csapatba az inkubátor programjainkon keresztül

### KÍNA

**50%**

a nők aránya a VCT produkciós kommentátori képzésen

### DÉLKELET-ÁZSIA

**120+**

különböző csapat és 18 ország vett részt a versenysorozatban

### ÉSZAK-AMERIKA

**1.**

Elindult az első Game Changers kommentátorképző program



Lezajlott az egyik legnagyobb twitches nézettségű, nőknek rendezett verseny



Elyerte a Women in Games díját

### LATIN-AMERIKA

**+**

A Nivea márkapartnerként támogatójává vált a Game Changer versenysorozatainak, mesterfokú képzéseinek és podcast-beszélgetéseinek

### BRAZÍLIA

**50+**

csapat vett részt két Game Changers-versenysorozatban, és Game Changers Talks podcast indult



## Részvétel az iparági párbeszédben a befogadás elősegítése érdekében

A Riot-munkatársak gyakran állnak az élre, hogy megosszák értékes tudásukat és egyedi tapasztalataikat a játékosokkal, szakemberekkel és az iparág más dolgozóival, annak érdekében, hogy egy jobb iparágat építhessenek fel a jelenlegi és jövőbeli generációk számára.

### → San Diego Comic-Con

Őszinte beszélgetés Riot-munkatársakkal és Erin Ashley Simon közvetítővel és producerrel arról, hogyan törik át a nők a korlátokat az iparágbeli karrierjük során.

### → Gaming While Black

A Riot Noir tagjai „The Skin We’re In” (A bőr, amelyben élünk) című beszélgetésben vettek részt, amely a játékokban szereplő fekete karakterekről szólt, és arról, hogy milyen a jó reprezentáció az esetükben, illetve miben nyilvánulhatnak meg a hiányosságok.

### → Latinx in Gaming

Log Angeles és Mexikóváros Riot-munkatársai vettek részt egy panelbeszélgetésben az e-sportokban való reprezentációról, amelyet a Latinx in Gaming is közvetített a Twitch-csatornáján.

### → Afrotech

A „Your Hobby Could Make for the Perfect Career” (A hobbid tökéletes karrier is lehetne) című virtuális panel során a Riot-munkatársak a játékiparban fekete alkotóként szerzett élményeikről beszélgettek.



A Riot Noir erősebbé teszi a Riotot azáltal, hogy olyan helyet biztosít nekünk, ahol a különbségeink miatt nem imposztorként, hanem szakértőként tekintenek ránk. Lehetőséget teremtünk a közösségeink számára, hogy megvizsgálják a kulturális és szakmai életük átfedéseit, és megosszák a tanultakat a szélesebb Riot-közösséggel. A Riot Noir hamar a tudás és tapasztalat kútfőjévé vált fekete alkalmazottainknak köszönhetően, ami nem csak a saját vállalatunk, hanem a szélesebb játékosközösség hasznára is válik. A Noirral való személyes munkám gyümölcseként szakmai tapasztalatot cserélhettem más szakterületeken, illetve a vállalat más szintjein dolgozókkal, valamint a vállalaton kívüli emberekkel is.

Volt szerencsém megismerni fekete e-sportolók és írók történeteit is, amikor az első sokszínűséggel és befogadással kapcsolatos esemény, a „[Celebrating Black Excellence in Esports](#)” (A fekete kiválóság ünneplése az e-sportokban) házigazdája voltam a Riot fő Twitch-oldalán. Én és a Noir más tagjai is megoszthattuk a Gaming While Black YouTube-csatornáján, hogyan teszi lehetővé a Noir a Riot számára a sokszínű tartalmak alkotását. A Noir ezekkel és más eseményekkel buzdítja az alkalmazottainkat arra, hogy teljes egyéniségükkel járuljanak hozzá a munkájukhoz, hogy a játékosok teljes mértékben viszontláthassák önmagukat a termékeinkben!”



**George O.**  
JÁTÉKTECHNIKAI TERVEZŐ





## 2021-ben számos közhasznú szervezetnek adományoztunk forrást

**95 000 DOLLÁR**  
COLORSTACK

**95 000 DOLLÁR**  
GAMEHEADS

**50 000 DOLLÁR**  
BLACK COLLEGIATE  
GAMING ASSOCIATION

**15 000 DOLLÁR**  
IT GETS BETTER  
PROJECT

**10 000 DOLLÁR**  
TEC LEIMERT

**5000 DOLLÁR**  
GAME DEV OF  
COLOR EXPO

## Támogatás nyújtása célzott programokkal és kezdeményezésekkel

Tekintve, hogy az ázsiaiakkal szemben elkövetett gyűlöletbűnök száma 2021-ben megugrott az Egyesült Államokban, a Riot-munkatársak támogatására, valamint a szervezeten belüli szövetségesek oktatására összpontosítottunk. Dr. Helen Hsu alkalmazottpszichológus és a Stanford University előadója, aki követként is tevékenykedik az intézmény Ázsiai-amerikai tevékenységi központjánál, előadást tartott a Riot-munkatársaknak az ázsiaiakkal szembeni erőszak történetéről, valamint a mentális egészségi és jóléti taktikákról. Meghívtuk a Hollaback! szervezetet is, hogy szemléltető beavatkozási képzést tartsanak a Riot-munkatársaknak, eszközöket biztosítva nekik, hogy megvédhessék barátaikat, családjukat és munkatársaikat. Végezetül pedig, a Riot az Orange County Asian Pacific Islander Community Alliance (OCAPICA) szövetségen keresztül 400 olyan családot támogatott adományokkal, akik anyagi nehézségekkel küzdenek.

Amikor az Amerikai Egyesült Államokban elfogadtak egy transzneműellenes törvényt, a Riot az előnyök és a globális mobilitási szabályok javítását tűzte ki célul, és a Riot-munkatársak látókörét is bővítette a transzneműeket érintő nehézségeket illetően a Trans Equity Initiative (Kezdeményezés a transzneműek egyenlőségéért) keretei között.

## Befektetések és források a faji egyenlőség érdekében

2021-ben a Social Impact csapata a Riot Noir RIG-gel dolgozott együtt, hogy faji egyenlőségre szánt adományokat oszthassanak el olyan jótékonyági szervezetek között, akik a profi játékosok következő generációjának útját egyengetik. A Gameheads egy technológiai képzési program, amely színes bőrű fiataloknak segít elsajátítani a szükséges technológiai és életvezetési készségeket. A ColorStack ehhez hasonlóan a számítástechnikai szakon végzett fekete és latin származású hallgatók számát szeretné növelni, akik aztán sikeresek lehetnek a technológia területén. A Gameheads és a ColorStack hozzánk hasonlóan az alulreprezentált közösségek jelenlétét szeretné növelni a videojáték- és technológiai iparban, és izgatottan várjuk, hogy az elkövetkezendő években is folytathassuk a közös munkát. A Social Impact csapatának munkájával kapcsolatos további információkat a 2021-es jelentésben olvashattok.



## Hiszünk benne, hogy egy most létrehozott játéknak évekkel később is relevánsnak és autentikusnak kell lennie

A sokszínűség és a befogadás központi szerepet játszik annak kialakításában, hogy hogyan fejlesztjük a játékainkat és élményeinket a világ játékosai számára. Akár RIG-ekkel való partnerségekről van szó, hogy megosszák velünk a gondolataikat az új LoL-hősök és VALORANT-ügynökök kifejlesztésekor, akár adott régiókkal lépünk partneri kapcsolatba, hogy kulturálisan megfelelő élményt nyújthassunk, jól tudjuk, hogy a reprezentáció rendkívül fontos.

Míg a reprezentáció az egyes játékokban eltérően jelenhet meg, a sokszínűségért és befogadásért felelős csapat szoros partnerségben dolgozott a szervezet produkciós csapataival, hogy olyan karaktereket hozhassanak létre, amelyekkel igazán azonosulhatnak a játékosok. Reméljük, hogy az összes játékosunk azonosulni tud valamilyen módon az általunk fejlesztett különféle karakterekkel, főleg azokkal, amelyeket bizonyos helyi vagy regionális tapasztalatokat szem előtt tartva alkottunk. Tudjuk azonban, hogy néha melléfogunk, és ahogy a sokszínűsége és befogadásra irányuló munka folytatódik, újra kellett gondolnunk néhány olyan elképzelésünket, amik nem sülték el igazán jól. Akár a LoL világának hőseiről, a VALORANT valós helyekről származó ügynökeiről vagy a kulturális pillanatokat ünneplő játékbeli kinézettartalomról van szó, azt szeretnénk, hogy a játékosok kifejezhessék magukat, és szórakoztató, ugyanakkor jelentőségteljes módon ünnepelhessék a közösségeiket.

2021-ben jelentős fejlődésen ment át a Riot portfóliója és az azon belüli reprezentáció. Runaterra világában Leonát és Dianát lesbikusként mutattuk be, kiemeltük Tyarit, mint transznemű karaktert, elárultuk, hogy Nami bi/pan/poly identitású, bemutattuk a nembináris Shomit, a dél-ázsiai Akshant, a leszerelt katonát képviselő Watcher on the Islest és még sok más. Mivel a VALORANT világa a Föld, a csapat több mint 14 ország kultúráját reprezentáló ügynököt alkotott, köztük a japán származású Yurut, aki lyukakat vág a téridőben, hogy az ellenség mögé lopódzhasson, és Raze-t, aki a braziliai Salvadorból érkezett, és arról ismert, hogy kiadós durranással takarítja el az ellenfeleit a szűk helyekről. A VALORANT csapata olyan ügynököket alkot, akiket a játékosok nemcsak kedvelnek, de személyes kapcsolódási pontjuk is van velük.

Az év befejezéseként a sokszínűségért és befogadásért felelős csapat új folyamatokat indított el, amelyekkel biztosíthatjuk a játékainkban a hiteles kulturális reprezentációt. Ezek a folyamatok biztosítják, hogy a már kiadott és a még kutatási és fejlesztési szakaszban lévő játékainkon is a megfelelő műveleti erőforrások és emberek dolgoznak, hogy a történeteinkkel és karaktereinkkel mindig azonosulni tudjanak a játékosok.

”

Pályafutásom egyik legjelentősebb, jelenleg is folyamatban lévő teljesítménye, hogy hozzájárultam a sokszínűség és befogadás előmozdításához a Riotnál. Akár azt szeretnénk biztosítani, hogy legyen érintkezési pontunk a valós kulturális megfontolásokkal, vagy teret adnánk az új hangoknak, elkötelezett vagyok amellett, hogy a játékaink a lehető leghitelesebb élményt nyújtsák. A Riot rendkívül nyitott, megértő és elfogadó volt erre a termékeikre, és keményen dolgozik, hogy biztosíthassa számunkra a jobb reprezentációért tett folyamatos erőfeszítéseinkhez szükséges erőforrásokat.”



**Rowan W.**

VEZETŐ HÁTTÉRTÖRTÉNET-ÍRÓ  
LEGENDS OF RUNETERRA





A játék- és marketingtartalmak ellenőrzése teszi ki a Riotnál végzett munkám legnagyobb részét, a sokszínűség és befogadás pedig jelentős szerepet játszik a párbeszédben. Arra helyezem a hangsúlyt, hogy a szakértőket a lehető leghatékonyabban hozzam össze a regionális csapatokkal, és hogy mindig próbáljam megérteni az emberek nézőpontját – akár egy játékra vonatkozó, kreatív ötlettel kapcsolatos adott döntésekről, akár egy szélesebb körű kulturális párbeszédéről beszélünk, amely hatással lehet arra, hogyan látjuk a művészetet globális szinten. Minél tudatosabbak lehetünk kulturálisan az ellenőrzés folyamata során, annál jobban (és könnyebben) végezhetjük a munkákat, ami ahhoz vezet, hogy a játékosoknak is jobb élményben lehet részük.”



**Marty M.**  
PRODUCER  
KORHATÁR-BESOROLÁSOK



### → Akshan

Akshan, a zsvány őrző kezdeti tervezésekor a játékmenetért felelős csapat úgy döntött, hogy a dél-ázsiai közösséget reprezentáló hőst szeretne alkotni. Ahhoz, hogy ezt jelentősen tegesse, a csapat megkérte a tervezési csapatban dolgozó Riot-munkatársakat, hogy segítsenek a karakter kialakításában. E Riot-munkatársak egyike, aki dél-ázsiaiként azonosítja magát, a saját személyes tapasztalataiból és kultúrájából merített, és más dél-ázsiai Riot-munkatársakkal is együttműködött, hogy megismerhesse a visszajelzéseiket, a nézőpontjaikat, és hogy miről gondolják úgy, hogy meg kell jelennie a játékban.



### → Watcher on the Isles

Amikor a Legends of Runeterra csapata munkához látott a Watcher on the Isles követőn, biztosítani szerették volna, hogy olyan jellemzői legyenek, amelyek valóban egy leszerelt katonát reprezentálnak. A csapat az alkotói folyamat teljes egésze során együttműködött a Veterans@Riot csapattal, hogy egy olyan követőt alkothassanak meg, akit a magukat veteránnak tekintő vagy veteránt ismerő játékosok biztosan a szívükbe zárnak.



### → Astra

Annak érdekében, hogy Astra hitelesen reprezentálja a valós ghánai kultúrát, a VALORANT csapata egy, a Rioton kívüli ghánai tanácsadót vont be a karakter készítésébe. Ezt azért tették, hogy a kinézete, a szinkronszövegei és a háttértörténete biztosan illjen és hű legyen a létrehozásához ihletet adó ghánai kultúrához.





A Teamfight Tactics (TFT) Kinézetmódosító tartalmakat kezdeményező csapatában a világ minden részén, különböző időzónákban is dolgozunk, ezért rendkívül fontos számunkra, hogy legyen egy biztonságos terünk, ahol mind összejöhetünk, és a legkirályabb tartalmakat alkothatjuk meg a TFT-hez! Fontos, hogy a különböző háttérrel, kultúrával és foglalkozással rendelkező emberek mindegyikének egészséges és biztonságos környezetet hozhassunk létre, hogy megvalósulhasson egy nyílt fórum a csapatok és szakterületek közötti jobb együttműködés érdekében, és hogy erős csapatot építhessünk, amelynek tagjai támogatják egymást.”



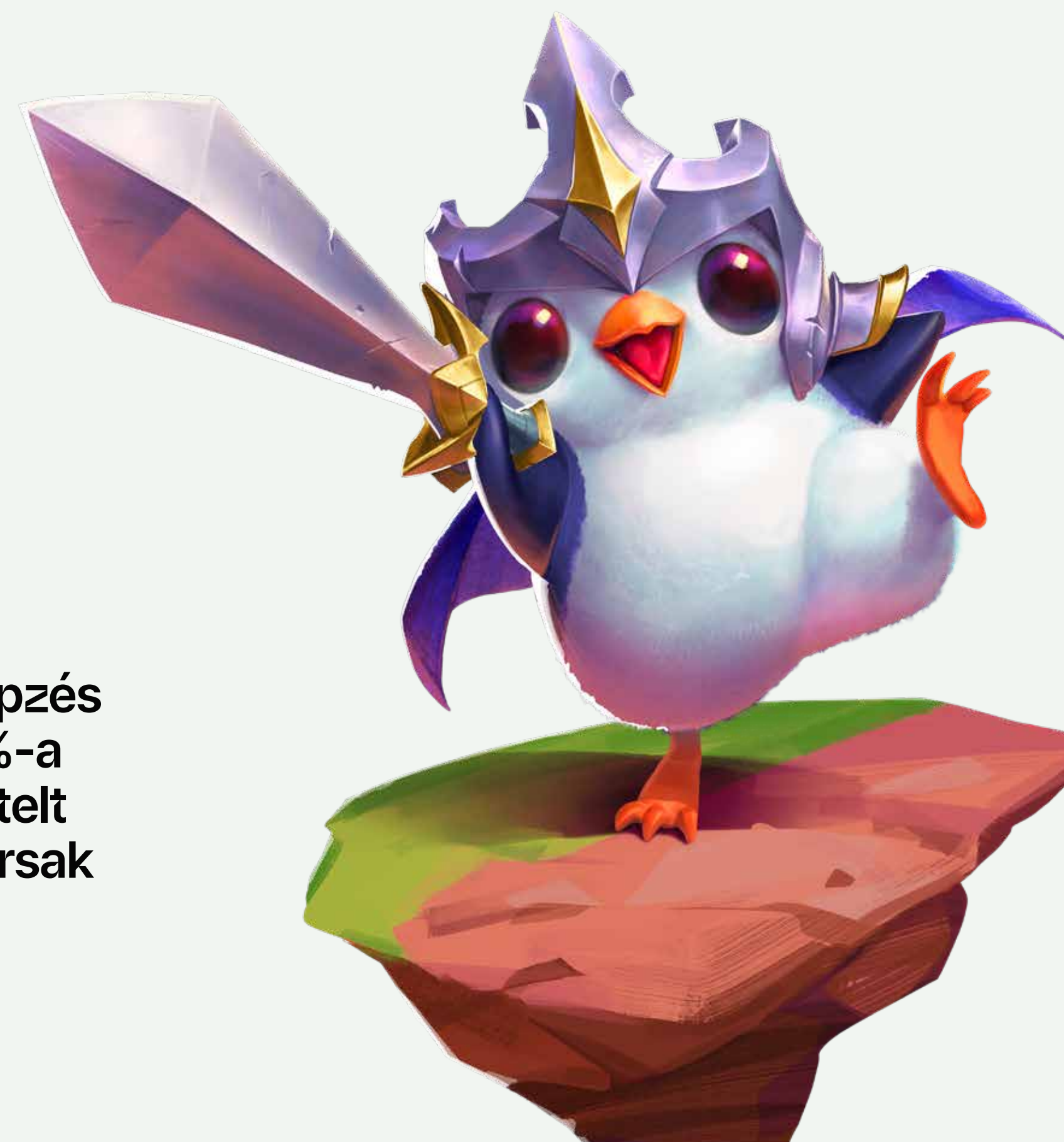
**Christine L.**  
PRODUCER  
TFT

## A sokszínűségi és befogadási kompetenciák a termékeken belül

2021-ben létrejött a sokszínűségi és befogadási alapképzés, és e kísérleti programban a játékosplatform és a VALORANT csapatának tagjai 8 osztályt alakíthattak, összesen több mint 150 résztvevővel. A képzés célja az volt, hogy megérthessük a sokszínűség és befogadás fogalmát és miértjét, valamint a lehetséges hatását annak, ha nem tudatos elfogultság van a döntéseink mögött, és hogy megállapítsuk a tevékenységeket, amelyek révén olyan kultúrát teremthetünk, amelyben mindenkinek helye van.

# 88%

A sokszínűségi és befogadási alapképzés résztvevőinek 88%-a javasolná a részvételt más Riot-munkatársak számára





## A sokszínűség ünneplése a világ körül

A Riotnál a közzététel a módja annak, hogy kapcsolatot létesíthessünk a játékosokkal a világ körül. Ahogy a Riot új játék-, zenei, televíziós és egyéb tartalmakat ad ki, a kiadási pillér a globális játékosközösségünk alapköve. A csapataink azon dolgoznak, hogy hiteles kapcsolatokat alakíthassanak ki a játékosokkal, és egységes Riot-élményt nyújthassanak számukra, ugyanakkor tiszteletben tarthassák és ünnepelhessék a régiók kulturális sokszínűségét. 2021-ben kidolgoztuk, hogyan alkothatunk olyan tartalmakat, amelyek igazán megérintik a helyi közösségeket, ugyanakkor a világ minden részén élő játékosainknak lebilincselőek és izgalmasak.



### → A brazil VALORANT-karnevál

A VALORANT első évfordulójára a brazil csapat megkereste Daniela Mercuryt, a karneválról ismert zenei ikont és az LMBTQIA+ közösség szószólóját, hogy énekelje el a kiemelt dalt, és hozza a sokszínűséget és a befogadást a párbeszéd középpontjába.



### → Japán „Hanarifuja” a Szurdokban

A „Hanarifu” esemény 2017 óta évente megismétlődik a League of Legendsben Japánban. Ez egybeesik egy japán hagyománnyal, a Hanami (virágnézés) évszakával, amely során a cseresznyefák virágzását ünneplik március végén és áprilisban. A játékosok az egyénileg és a közösségek tagjaként való játékért kaphattak pontot, amelyeket jutalmakra válthattak be. Az eseménnyel egyidőben megrendezett rajongói pályázaton is lenyűgöző alkotások születtek.

”

Főleg Raze-zel játszom, és imádom a VALORANT-ot. Számomra hihetetlenül sokat jelent, hogy egy olyan karakterrel játszhatok, aki brazil, fekete, ráadásul hitelesen beszél és mozog is. Játékosként és Riot-munkatársként is felvillanyoz, mert itt, Brazíliában azon dolgozhatok a csapatommal, hogy olyan Raze-kampányokat alkothassunk, amelyek igazán hűen képviselik és testesítik meg a közösségünket és országunkat.”



**Vitória L.**

TERMÉKFELELŐS  
STRATÉGIAI JÁTÉKOK ÉS  
SZÓRAKOZTATÓ TARTALMAK





Az EMEA kiadójaként a célunk, hogy kapcsolatot teremtsünk a közösségeinkkel. Olyan kezdeményezéseket igyekszünk létrehozni, amelyekben a játékosaink reprezentálva érzik magukat. Szeretnénk az előtérbe helyezni az olyan biztonságos tereket is, ahol úgy érzik, számukra is van hely, és hűek lehetnek önmagukhoz, függetlenül a szociális/etnikai háttérüktől vagy a szexuális irányultságuktól. Meghallgatjuk a helyi közösségeinkben lévő játékosokat, hogy megtudhassuk, hogyan képviselhetnék őket a legjobban a globális csapatunk előtt. Tudni akarjuk, mit gondolnak a játékaikról, a karaktereinkről, a játékbeli eseményekről, a működésünkről, és hogy rosszul csináltunk-e valamit (ami természetesen gyakran előfordul). Az a dolgunk, hogy tisztelettel kezeljük az ilyen eseteket, és megoldást találjunk rájuk, hogy a játékosok számára a lehető legjobb élményt nyújtsuk.”



### Maye S.

KÖZÖSSÉGI OLDALAKÉRT ÉS  
KOMMUNIKÁCIÓÉRT FELELŐS MENEDZSER



### → A közösség támogatása a koreai „cshuszokkal”

A koreai csapat egy imádnivaló animációs rövidfilmet készített a cshuszok – egy hagyományos koreai ünnep – megünneplésére. Az eseményen a helyi játékosok egyedi lehetőségeket kaptak játékbeli jutalmak megszerzésére. Egy olyan ünnepség volt, amely során a csapat támogathatta a LoL közösségét, és így hálálhatta meg a támogatásukat. A videó Koreán kívülre is elterjedt, és a világ minden tájáról csatlakoztak játékosok az ünnepléshez.



### → A Bivaly éve: A SEA régió holdújévi ünnepe

Az év legnagyobb helyi ünnepe alkalmából a SEA csapata több piacon is Holdújév-tevékenységeket adott ki, amelyek között olyan influenszer-meccsek is voltak, ahol a legismertebb közvetítők csaptak össze a Wild Riftben. A Holdszörny-eseményen is rengeteg, a régió játékosai és influenszerei által készített tartalom jelent meg, például a LoR-ral és a Wild Rifttel kapcsolatos rajongói alkotások, képregények, cosplayek és animált útmutatók.



# BETEKINTÉS A JÖVŐBE

A sokszínűség és befogadás továbbra is fontos szerepet játszik abban, milyen vállalatként látnak minket a világ játékosai. Ez a helyzetjelentés egy módja annak, hogy megtegyük a tőlünk telhetőt egy olyan munkahely kialakításában és fenntartásában, ahol a Riot-munkatársak tudják hogy a nézőpontjuktól és a tapasztalatuk szintjétől függetlenül van számukra hely.

Ezt szem előtt tartva azt is tudjuk, hogy ezek az oldalak nem fedik le hűen a különböző tapasztalatokkal, kultúrával és háttérrel rendelkező emberek ezreit, akik minden egyes munkanap bejelentkeznek, hogy támogassák egymást a lenyűgöző tartalmak készítése közben. Valamilyen módon minden Riot-munkatárs részt vesz a kultúránk alakításában, éppen ezért azután is, hogy pontot tettünk az utolsó mondat végére, és elküldtük a „végleges” jelentést, még mindig úgy érezzük, hogy többet is hozzáadhattunk volna.

Ahogy számba vesszük, mi minden történt már eddig is 2022-ben, elismerjük, hogy ez a munka nem csak azért kulcsfontosságú, mert az üzlet szempontjából fontos, hanem azért is, mert fontos a játékosok számára. A hősök és ügynökök gazdag és sokszínű palettájától, amelyekkel reményeink szerint mély kapcsolatot éreznek a játékosok, az olyan programokig, amelyek globálisan, minden irodánkban segítik a közösséget, a sokszínűségért és befogadásért felelős csapat segít bennünket a célunk elérésében, hogy a világ leginkább játékosközpontú játékfejlesztő vállalata lehessünk. Minden nap egy újabb esély, hogy magasabbra célozhassunk, és minden adandó alkalommal így is teszünk.



2021-ben a Riot időt fordított arra, hogy előkészítse a terepet a 2022-es tervek megvalósításához. Rendkívül izgatott vagyok a sokszínűség és befogadás Riot-beli jövőjét illetően. Szándékos és proaktív módon haladunk tovább globálisan a sokszínűséget és befogadást illető tevékenységeinkkel, Riot Inclusion Group- (RIG-) csoportokat alakítunk az EMEA, APAC és LatAm régiókban, kiterjesztjük a termék- és partnerségi stratégiánkat, és megerősítjük a tehetséges munkatársak szerzésére, megtartására és fejlesztésére vonatkozó erőfeszítéseinket. Tudatosan partnerséget alakítunk ki a kiválósági központjainkkal, amilyen például az oktatás és fejlesztés, ahol globálisan és kulturálisan megfelelő tantervet alakítunk ki, hogy elősegíthessük az egyenlőség- és befogadáscentrikus gondolkodásmódot. Jövőre újabb részleteket osztunk meg.”



**Patty Dingle**

A SOKSZÍNŰSÉGÉRT ÉS BEFOGADÁSÉRT FELELŐS  
CSAPAT NEMZETKÖZI FELELŐSE



2021.  
ÉVI SOKSZÍNŰSÉGI  
ÉS BEFOGADÁSI  
JELENTÉS

