

KHÔNG NGỪNG TIẾN BƯỚC

BÁO CÁO
THƯỜNG NIÊN
2021 VỀ ĐA
DẠNG & HÒA HỢP



LỜI NÓI ĐẦU TỪ NHÓM D&I

Đây là năm thứ 3 mà Riot chia sẻ tiến trình D&I (Diversity & Inclusion - Đa dạng & Hòa hợp) của chúng tôi. Nhìn lại những năm vừa rồi, không dễ để nhớ được tất cả những gì đã xảy ra - về con người, trải nghiệm và những khoảnh khắc tạo ra dấu ấn trong văn hóa công ty. Báo cáo phát triển thường niên này là một cách để chúng tôi nhìn lại quãng đường đã qua và xác định những công việc cần phải làm sắp tới.

Trong năm 2021, khi cả thế giới tiếp tục vượt qua giai đoạn bấp bênh, chúng tôi vẫn luôn tập trung vào việc đem tới cho các Rioter và người chơi trải nghiệm tốt nhất có thể. Về tổng thể công ty, chúng tôi tiếp tục bước sang một chương mới, chuyển mình từ công ty một trò chơi thành công ty nhiều trò chơi, từ việc tạo dựng một bộ môn esports dẫn đầu tới việc có thêm nhiều bộ môn esports với quy mô toàn cầu, và từ một công ty tập trung duy nhất vào game thành công ty giải trí toàn diện (nhờ vào loạt phim hoạt hình đầu tiên của mình, Arcane!).

Về cơ bản, chúng tôi gần như đã trở thành một công ty hoàn toàn khác so với thời điểm trước đại dịch. Chúng tôi cũng hiểu là để có thể đạt được khát vọng trở thành công ty game tập trung vào người chơi nhất trên thế giới, Riot phải là nơi mà các Rioter trong cả hiện tại và tương lai, có thể thoải mái là chính mình khi làm việc. Đa dạng và hòa hợp thực sự là cốt lõi trong văn hóa của chúng tôi - nó nuôi dưỡng một môi trường khuyến khích tất cả các Rioter cùng tham gia, qua đó thực sự đại diện cho tất cả người chơi và cộng đồng của họ.

Báo cáo này thể hiện kết quả của năm 2021, cũng là một năm xây dựng nền tảng cho đoạn đường tiếp theo mà chúng tôi tin rằng sẽ là một tương lai đầy hứa hẹn tại Riot. Mặc dù có rất nhiều yếu tố bên ngoài không thể dự đoán trước, chúng tôi đã liên tục củng cố các quy trình, và tiếp tục tập trung toàn diện vào trải nghiệm người chơi. Từ việc đem tới cảm giác được là chính mình trong trò chơi, cho tới việc đầu tư thêm nhiều nguồn lực cho thế hệ nhân lực và nhà sáng tạo game trong tương lai, chúng tôi liên tục tiến bước. Tất nhiên việc tiếp cận mảng D&I với tư cách một công ty không diễn ra theo chiều tuyến tính - mà luôn có sự học hỏi, đánh giá và điều chỉnh để có thể không ngừng cải thiện và hoàn thành công việc tốt hơn. Tập trung vào các Rioter, các quy trình, văn hóa và sản phẩm của mình, chúng tôi quyết định là sẽ không đặt ra một quy chuẩn cụ thể vì công việc này sẽ phát triển không ngừng.



01 CON NGƯỜI VÀ QUY TRÌNH

TRANG 03



02 VĂN HÓA

TRANG 11



03 NGÀNH CÔNG NGHIỆP VÀ CÁC SẢN PHẨM

TRANG 16



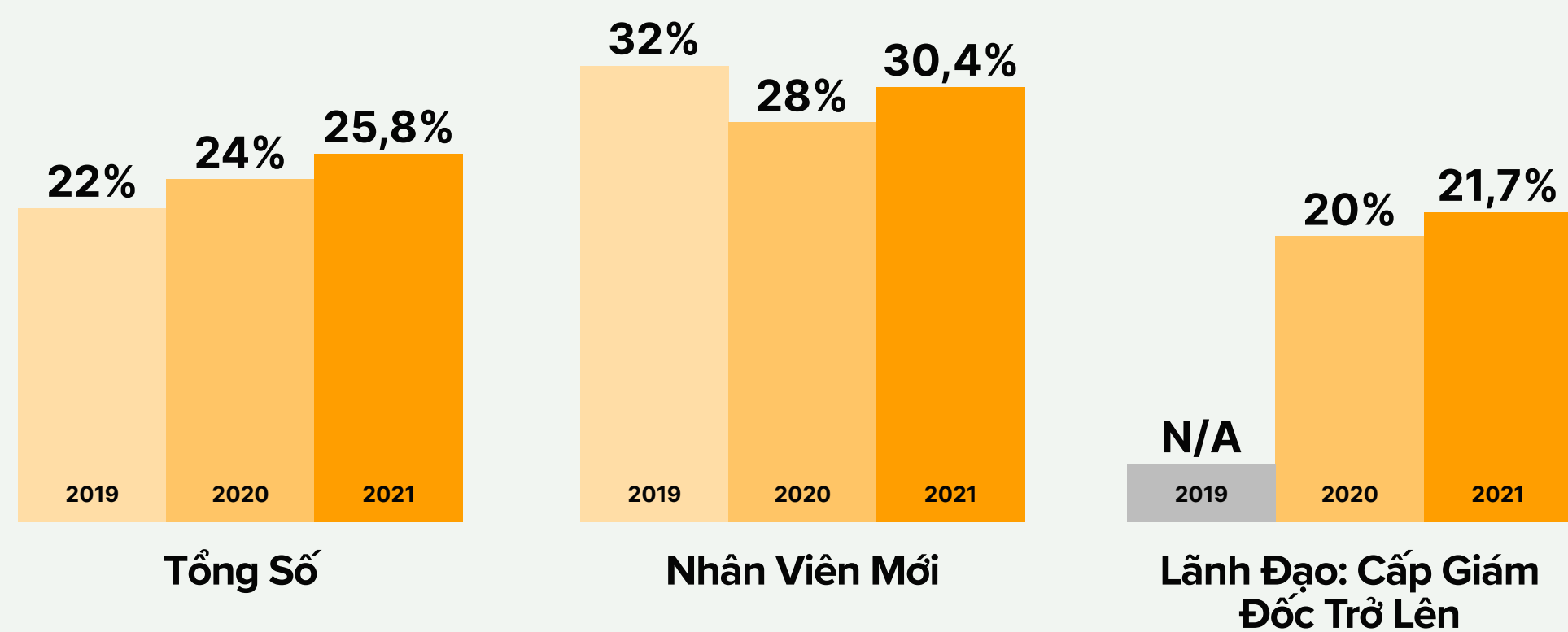
CON NGƯỜI & QUY TRÌNH

01

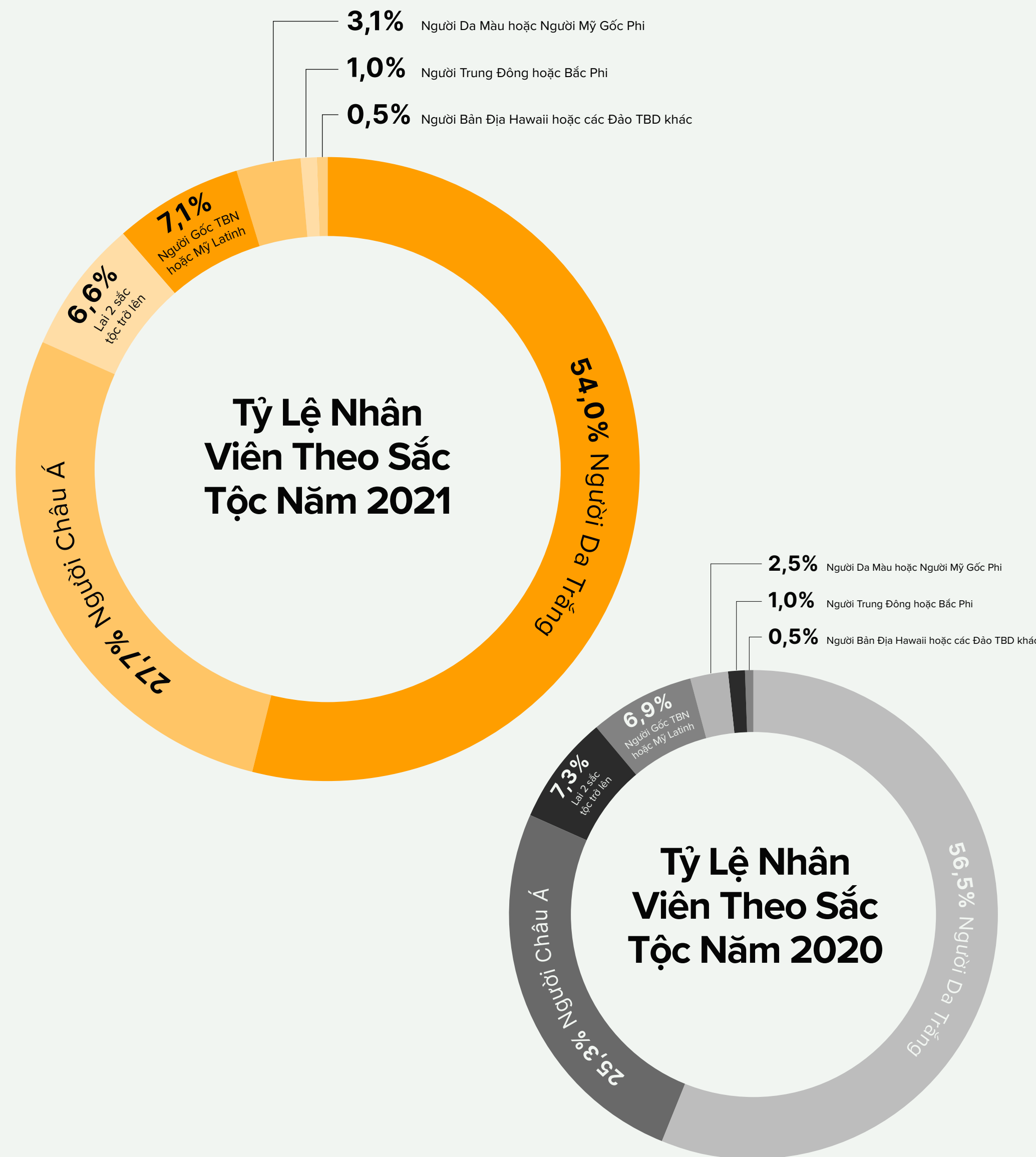
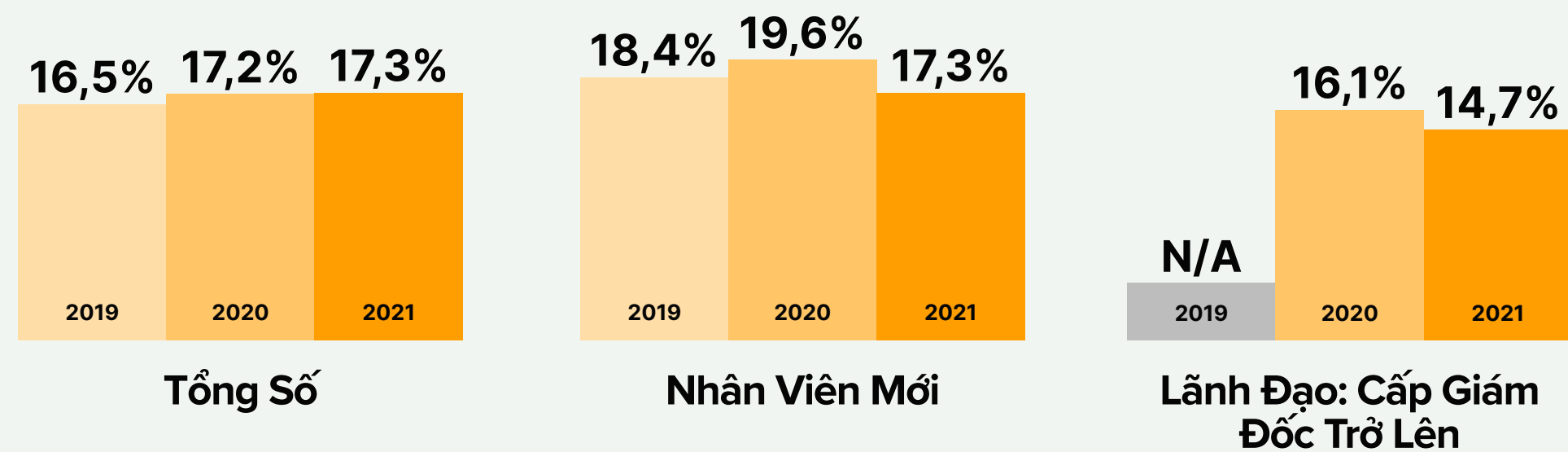


SỐ LIỆU NĂM

Nhân Viên Nữ Toàn Cầu



Nhân Viên Thuộc Nhóm Thiểu Số tại Hoa Kỳ



Nhóm người thiểu số (Underrepresented Minority - URM) = Người Da Màu hoặc Mỹ Gốc Phi, Gốc Tây Ban Nha, Mỹ Latinh, Người Thổ Dân Châu Mỹ hoặc Bản Địa Alaska, Người Bản Địa Hawaii hoặc các đảo TBD khác, lai 2 sắc tộc trở lên tại Hoa Kỳ.

Có tiến triển nhưng còn nhiều việc cần làm

Một đội ngũ chỉ có thể thành công khi có đủ đa dạng và hòa hợp. Chúng tôi cần vun đắp một văn hóa hướng tới sự cộng tác, khuyến khích tư duy sáng tạo và các hoạt động toàn cầu để có thể đem tới người chơi những trải nghiệm độc đáo và những trò chơi dẫn đầu thế loại.

Mấu chốt của sự cố gắng này đó là sự minh bạch trong dữ liệu nhân viên và tuyển dụng của chúng tôi. Trong năm nay, chúng tôi đã có 2 thay đổi về cách thức trình bày dữ liệu này:

- Tái định nghĩa hạng mục lãnh đạo để bao gồm các Rioter ở cấp giám đốc trở lên. Điều này phản ánh đúng định nghĩa nội bộ của chúng tôi về vai trò lãnh đạo cấp cao và thống nhất với chương trình đa dạng ứng viên trong tuyển dụng.
- Cập nhật định nghĩa về Nhóm Thiếu Số (URM) để bao gồm cả “người lai từ 2 sắc tộc trở lên”. Điều này sẽ phản ánh đầy đủ cộng đồng URM và thống nhất hơn với các tiêu chuẩn báo cáo nội bộ của chúng tôi cũng như những thực tiễn tốt nhất về D&I.

Dù đã có những cải thiện đáng kể trong một số nhóm nhân lực, như tăng số lượng Rioter là phụ nữ trên toàn cầu, chúng tôi nhận thấy một số hạng mục URM theo định nghĩa mới bị sụt giảm về tỷ lệ phần trăm. Vậy nên việc liên tục đánh giá hướng tiếp cận trong tuyển dụng và duy trì đa dạng nhân lực là rất quan trọng tại Riot. Chúng tôi hiểu rằng những kết quả thật lụi đem lại sự thất vọng, nhưng chúng tôi đang cố gắng để hoàn thiện các quy trình và tập trung nhiều hơn vào khâu tuyển dụng, nhằm đạt được mục tiêu cao hơn trong năm 2022.





Cam Kết Của Cấp Lãnh Đạo

Trách nhiệm D&I tại cấp lãnh đạo cao nhất của Riot được theo dõi theo từng cột trụ thông qua tiến trình Bảng Điểm D&I và các kế hoạch hành động tương ứng. Bảng Điểm D&I, căn cứ theo Khảo Sát Rioter Toàn Cầu thường niên, là nơi mà các Rioter đánh giá Riot dựa trên 4 tiêu chí chính: Tương tác, Chỉ số hòa hợp, Cam kết của cấp lãnh đạo với D&I và Cơ hội thăng tiến. Mục tiêu là cho thấy kết quả của tiến trình qua từng năm trong quản lý nhân lực, tuyển dụng và tỷ lệ thôi việc của cộng đồng URM tại Mỹ và theo giới tính. Từ bảng điểm này, các kế hoạch hành động về D&I sẽ được lập ra với từng hành động cụ thể trong 3 hạng mục: Con Người, Văn Hóa và Quyền Sở Hữu.

85% **Chỉ Số Hòa Hợp Riot Đạt 85%**

Mỗi năm, chúng tôi tiến hành 2 cuộc khảo sát toàn Riot, là một phần trong Khảo Sát Riot Toàn Cầu (Global Riot Survey - GRS). GRS là cách để chúng tôi đo lường ý kiến của các Rioter về những kết quả đã đạt được tại Riot, những gì đang làm tốt và những gì cần phải cố gắng thêm trong tương lai. Dữ liệu thu thập từ các Rioter là mấu chốt để nuôi dưỡng một tổ chức và văn hóa tích cực.

Báo cáo GRS đồng thời cũng cho ra một “chỉ số hòa hợp” dựa vào phản hồi của Rioter. Chỉ số này được phát triển bởi nhóm D&I và Số Liệu Chuyên Sâu, bao gồm các yếu tố quan trọng như được đối xử một cách tôn trọng, cảm thấy được đón nhận và được là chính mình trong khi làm việc. Chúng tôi hiểu rằng những tổ chức có văn hóa hòa hợp sẽ thường linh hoạt và sáng tạo hơn, từ đó dẫn tới kết quả kinh doanh tốt hơn.

Công bằng trong quản lý nhân tài và lương thưởng

Trong năm 2021, chúng tôi tiếp tục tập trung để đảm bảo sự công bằng trong quản lý nhân tài và lương thưởng, cố gắng trong khâu tuyển dụng để có thể thu hút các nhân tài đa dạng hơn, đồng thời mở rộng thêm các phúc lợi về y tế để hỗ trợ cho Rioter từ mọi tầng lớp trong xã hội. Để đánh giá hiệu quả, các thành viên trong đội ngũ Phân Tích Chuyên Sâu Về Nhân Lực, Pháp Chế và Phát Triển Nhân Tài đã phối hợp để xem xét kết quả trong mối tương quan với giới tính và các nhóm thiểu số. Kết quả đánh giá được xem xét kỹ lưỡng bởi một đội ngũ đa ngành, tận tâm cho D&I nhằm đảm bảo sự công bằng và nhất quán của các quy trình quản lý hiệu quả công việc.

Riot đang hợp tác cùng một bên chuyên môn thứ 3 để tiến hành xem xét tổng thể tính công bằng về lương thưởng 2 lần mỗi năm, kiểm tra các chế độ đãi ngộ và thăng tiến để đảm bảo tính công bằng nội bộ. Dữ liệu từ các vị trí giống hoặc tương đương nhau sẽ được nghiên cứu và đánh giá. Riot tự hào khi có thể báo cáo rằng sự cố gắng của mình trong khía cạnh này đang đạt hiệu quả tốt – **về mặt thống kê, không có sự chênh lệch đáng kể nào về lương của nữ giới hoặc nhóm người thiểu số so với phần còn lại tại Riot.** Thêm vào đó, Riot đã cải tiến rất nhiều quá trình quản lý nhân tài dành cho nữ giới bằng nhiều cơ hội thăng tiến hơn. Đây là bằng chứng chúng tôi đang hướng tới mục tiêu tăng cường sự hiện diện của nữ giới trong ngành công nghiệp này.





Quản lý đa dạng nhân tài

Chúng tôi hướng tới việc tăng cường sự đa dạng về ứng viên trên toàn bộ văn phòng của mình. Qua hệ thống quản lý sự đa dạng, cũng như các phòng nghiên cứu nguồn lực và quan hệ hợp tác của chúng tôi với Power to Fly, Women in Games tại EMEA và APAC, và Afrotech, chúng tôi đã cho phép Rioter tại các ngành khác nhau có thể thực sự lên tiếng và cải thiện trải nghiệm làm việc của mình. Kết quả là chúng tôi đã thu hút rất nhiều ứng viên đa dạng vào quy trình tuyển dụng của mình.

Trên khắp các khu vực, chúng tôi đã áp dụng D&I vào quy trình định hướng và đào tạo nhân viên, đồng thời nhấn mạnh vào văn hóa và phong tục tập quán địa phương. Tại khu vực APAC (Châu Á Thái Bình Dương), tất cả các Rioter mới nhận việc đều được phổ biến về D&I, trong đó nhấn mạnh tầm quan trọng của việc hợp tác và sáng tạo thông qua sự hòa hợp. Với các Rioter tại EMEA, chúng tôi đã giới thiệu chương trình đào tạo “Tạo Dựng Một Văn Hóa Hòa Hợp” nhằm trang bị cho các Rioter kiến thức và công cụ để xây dựng các đội nhóm hòa hợp. Khu vực EMEA cũng có 1 chương trình đào tạo Hòa Hợp Cho Cấp Lãnh Đạo, áp dụng cho toàn bộ cấp lãnh đạo tại Châu u và các giám đốc phụ trách từng quốc gia. Chương trình đào tạo tập trung vào việc tăng cường hiểu biết của học viên về 9 hành vi liên quan tới hòa hợp tại cấp lãnh đạo.

“

Tôi tin rằng Riot và văn hóa chúng tôi đã xây dựng sẽ cho phép công ty chấp nhận nhiều rủi ro hơn và trưởng thành hơn. Tôi chưa từng thấy công ty nào giữ vững các giá trị của mình như cách mà Riot làm. Nó không chỉ là vài tấm poster trên tường, nó là một phần trong quy trình phỏng vấn, trong cách mà chúng tôi phản hồi thông tin cho nhau khi đánh giá hiệu quả công việc và cách mà chúng tôi tôn trọng lẫn nhau – điều này thực sự đặc biệt.”



Sara L.

QUẢN LÝ

PHỤ TRÁCH CHƯƠNG TRÌNH KỸ THUẬT

Nhân lực tương lai của ngành game

Chúng tôi tin rằng để tạo được một tương lai hòa hợp trong ngành và hơn thế nữa, chúng tôi phải nghĩ tới thế hệ tiếp theo gồm các Rioter và nhân sự chuyên về game. Chúng tôi tập trung vào việc thu nhận nhiều thực tập sinh với lý lịch đa dạng qua các đối tác như The Black Collegiate Association (BCGA). Việc này cung cấp cho chúng tôi các ứng viên từ các trường thuộc Historically Black Colleges and Universities (HBCUs), cùng chương trình Thực Tập Sinh EMEA của chúng tôi, nhấn mạnh việc tuyển dụng tại các sự kiện dành riêng cho nữ giới.

Với sự phát triển mạnh mẽ của thể thao điện tử trong vài năm qua, thị trường việc làm này đang mang rất nhiều cơ hội. Để chuẩn bị tốt hơn cho các sinh viên khi bước vào ngành này, Riot giới thiệu chương trình Esports / ALL Riot Esports Internship với các sinh viên từ Johnson C. Smith University (JCSU), một trường HBCU mà Riot vẫn hợp tác cùng hàng năm. Các sinh viên được lựa chọn cho chương trình thử nghiệm hè này là những thực tập sinh đầu tiên được trực tiếp trải nghiệm công việc trong bộ môn Esports của Riot. Các em đã làm việc chung cùng các nhóm trong tổ chức Esports Toàn Cầu của Riot để có được kinh nghiệm thực tế trong rất nhiều khía cạnh của công việc.



Sức khỏe nơi công sở

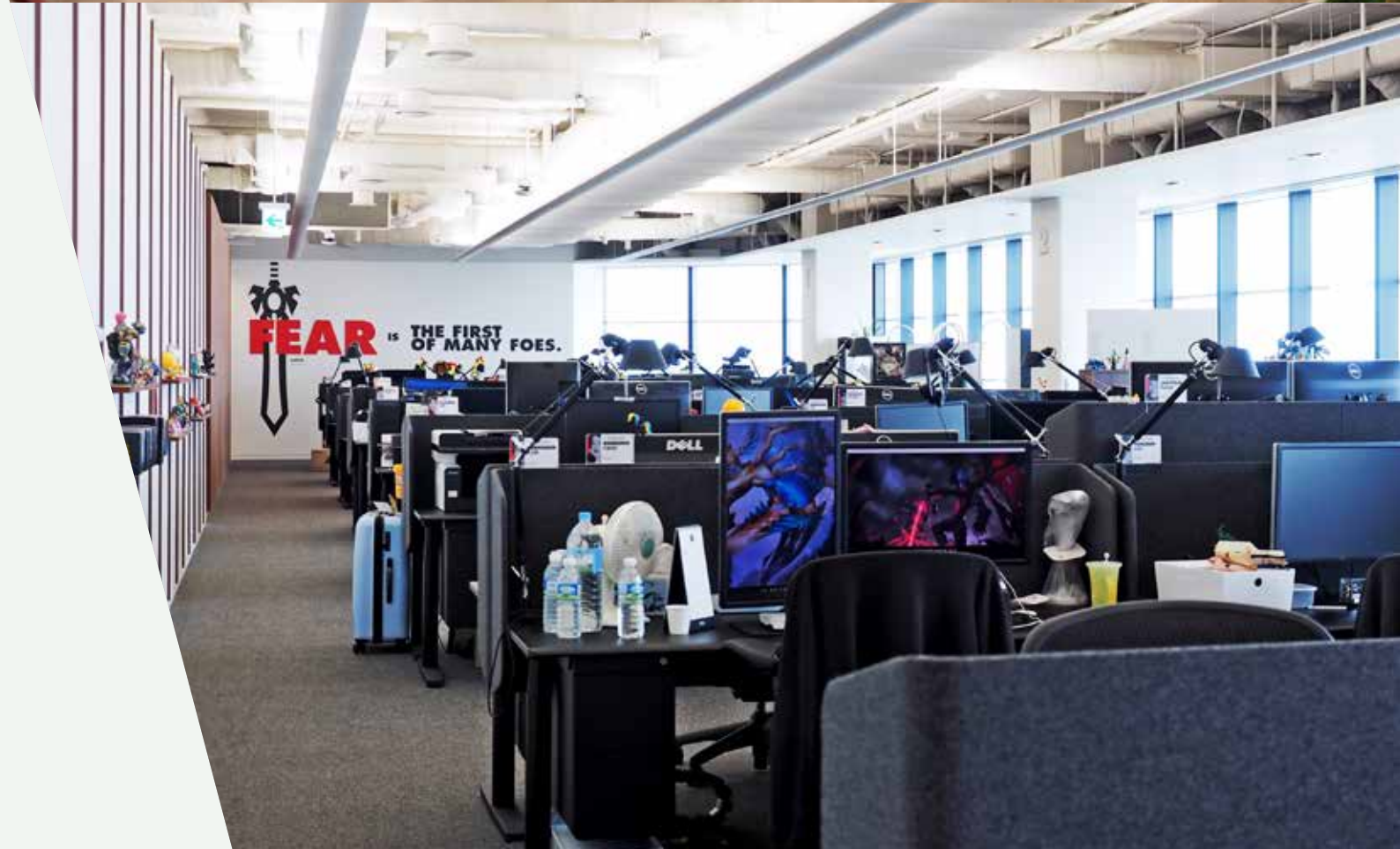
Để chuẩn bị cho việc quay lại văn phòng làm việc trong năm 2022, chúng tôi đã cải thiện các văn phòng làm việc của mình trên toàn cầu để nâng cao sức khỏe cho công nhân viên, để những người mới có con có thể thoải mái quay lại làm việc, với các phòng trống yên tĩnh để thiền tịnh, cầu nguyện hoặc suy ngẫm.

Tại văn phòng LA, chúng tôi đã thiết kế lại 7 phòng vắt trữ sửa rộng rãi và tiện nghi trong trụ sở của mình để chào đón những nhân viên mới có con. Chúng tôi sẽ tiếp tục triển khai thêm nhiều phòng nữa khi cơ sở vật chất của chúng tôi mở rộng thêm trong năm 2022.

Tại Dublin, chúng tôi giới thiệu các phòng yên tĩnh đa năng phục vụ việc đọc sách hoặc các mục đích khác. Văn phòng LA cũng được trang bị 10 phòng tương tự, với kế hoạch tăng thêm trong năm tới khi diện tích văn phòng được mở rộng.

Khi chúng tôi xây dựng trung tâm phát sóng esports từ xa của Riot tại Dublin, mở cửa hồi năm 2021, tạo môi trường dễ tiếp cận là một trong những ưu tiên hàng đầu trong giai đoạn lên kế hoạch và thiết kế. Nhóm xây dựng đã làm việc trực tiếp cùng nhóm D&I để thiết kế các không gian khuyến khích sự hòa hợp. Tòa nhà mới bao gồm nhiều phòng tĩnh và các khoảng không gian đa năng, phù hợp cho mọi giới tính, phòng vệ sinh và phòng tắm đầy đủ tiện nghi. Chúng tôi cũng cân nhắc đến các giác quan của người dùng trong quá trình thiết kế và tạo dựng một môi trường ánh sáng, nhiệt độ và âm thanh phù hợp tại các không gian làm việc chung, nhà vệ sinh và các khu vực cộng đồng.

Trong năm 2022, chúng tôi dự định sẽ xem xét kỹ lưỡng tất cả các văn phòng của mình và tiến hành các cải tiến nếu cần, nhằm tạo một môi trường thân thiện và thoải mái nhất có thể cho các Rioter hiện tại và tương lai. Chúng tôi sẽ cân nhắc tới rất nhiều yếu tố, bao gồm tâm sinh lý, năng lực làm việc, các yếu tố bền vững và văn hóa khi thiết kế không gian để tất cả các Rioter đều có thể là chính mình ở nơi công sở.





VĂN HÓA

02

X Y DỰNG MỘT CỘNG ĐỒNG HÒA HỢP TOÀN CẦU

Là một công ty toàn cầu với trên 20 văn phòng tại 16 quốc gia, việc xây dựng văn hóa chung thể hiện dưới các hình thức khác nhau tại từng văn phòng và quốc gia. Nhưng có một điều không hề thay đổi: sứ mệnh của chúng tôi là trở thành công ty game chú trọng người chơi nhất trên thế giới. Để đạt được khát vọng đó, không chỉ là nhiệm vụ của riêng nhóm làm game, mà còn phải là sự nỗ lực chung của toàn bộ công ty.



Chúng tôi hiện đang có 6 Nhóm Hòa Hợp Rioter (Rioter Inclusion Groups - RIG), tập trung nhiều nhất tại Los Angeles nhưng bắt đầu từ năm sau, chúng tôi sẽ triển khai chúng ra toàn cầu. Chúng tôi cũng đã bắt đầu xây dựng nền móng RIG cho Người Châu Á & Đảo Thái Bình Dương (Asian Pacific Islander - API) trong năm 2021, và đã ra mắt trong năm 2022.

Các Nhóm Hòa Hợp Rioter

Các nhóm nguồn lực nhân viên của chúng tôi, viết tắt là RIG (trước đây được gọi là Riot Identity Groups), đã được đổi tên trong năm nay với nỗ lực mở rộng sự tương tác, hòa hợp và hành động trong các cuộc thảo luận giao thoa, đồng thời thu hút nhiều hơn mong muốn tìm hiểu văn hóa toàn cầu. Cốt lõi của tất cả các nhóm RIG đó chính là cộng đồng. Qua việc gắn kết các Rioter để tôn vinh sự đa dạng, tạo điều kiện cho mọi đối tượng đều thực sự được tham gia vào ngành game, đồng thời bồi đắp tinh thần gắn bó sâu sắc với Riot, các nhóm RIG đóng một vai trò quan trọng để đảm bảo Rioter từ mọi hoàn cảnh đều có thể thăng tiến. Thông qua những thông tin chi tiết, chương trình và các đợt triển khai của mình, các RIG sẽ tiếp tục đóng vai trò thiết yếu trong việc xây dựng và nuôi dưỡng một cộng đồng hòa hợp cả trong nội bộ lẫn bên ngoài.

Nhằm ghi nhận những đóng góp to lớn và thời gian công sức bỏ ra cho việc dẫn dắt các nhóm này, đội ngũ lãnh đạo của các RIG đã được nhận thưởng cho nỗ lực của họ trong việc thúc đẩy sự đa dạng và hòa hợp tại Riot.



Các Rioter trong ngày Quốc Tế Chống Nạn Kỳ Thị Đồng Giới, Chuyển Giới và Lương Giới (International Day Against Homophobia, Transphobia, and Biphobia - IDAHOTB)



Filipinos at Riot (FAR)

Sứ mệnh: Trao quyền, đoàn kết và tôn vinh nhân viên là người Philippines tại Riot và trong cộng đồng game.

FAR đã mời diễn viên Mỹ gốc Philippines - Dante Basco trò chuyện với các Rioter trong [Tháng Di Sản Người Mỹ Gốc Philippine](#) về trải nghiệm của ông trong ngành công nghiệp giải trí, cũng như cách mà ông ấy đã được ủng hộ để nâng cao sự hiện diện của văn hóa Philippines trong suốt sự nghiệp của mình. Bạn có thể đọc thêm về buổi trò chuyện [tại đây!](#)



Rainbow Rioters

Sứ mệnh: Nuôi dưỡng các cộng đồng hòa nhập và xây dựng sản phẩm dành cho nhóm LGBTQIA+ cả trong và ngoài Riot.

Chúng tôi đã cùng chúc mừng [Tháng Pride](#), ngày Quốc Tế Chống Nạn Kỳ Thị Đồng Giới, Chuyển Giới và Lưỡng Giới (International Day Against Homophobia, Transphobia, and Biphobia - IDAHOTB) và Ngày Công Khai Giới Tính. Chúng tôi cũng cộng tác cùng Twitch và các nhà sáng tạo nội dung thuộc cộng đồng LGBTQIA+ để tổ chức 1 buổi [Pride Stream-A-Thon](#), đạt trên 349.000 lượt theo dõi trên toàn cầu. Tại Châu u, các Rioter cùng nhau tham gia cuộc diễu hành ảo - 'Marched for Pride' quanh khu vực mình sinh sống để gây quỹ ủng hộ cho Hiệp Hội Lesbian, Gay, Bisexual, Trans và Dị Giới Quốc Tế (International Lesbian, Gay, Bisexual, Trans and Intersex Association - ILGA) tại đây. Chúng tôi cũng đồng thời ra mắt các đồ lưu niệm với chủ đề tháng Pride, với 100% lợi nhuận được chuyển cho tổ chức hỗ trợ cộng đồng LGBTQIA+.



Riot Alliance of Diverse Genders (RAD Genders)

Sứ mệnh: Thúc đẩy Riot trở thành một nơi mà mọi người bất kể giới tính đều có thể phát triển và thấy bản sắc của họ được phản ánh trong sản phẩm của Riot.

Trong Tháng Di Sản Phụ Nữ, chúng tôi đã tổ chức hoạt động trên toàn bộ các khu vực để tôn vinh những người phụ nữ tuyệt vời cũng như sự đa dạng giới tính tại Riot. Tại Châu u, chúng tôi đã chúc mừng những thành tựu về xã hội, kinh tế, văn hóa và chính trị của phụ nữ qua hàng loạt hội thảo với sự góp mặt của các Rioter, cùng chia sẻ những câu chuyện, quá trình sáng tạo và suy nghĩ về sự hiện diện thực sự của nữ giới và tác động của điều đó lên người chơi và các fan hâm mộ.



Riot Noir

Sứ mệnh: Lan tỏa tiếng nói của những người da màu và tăng mức độ đại diện của họ tại Riot, cả trong và ngoài sản phẩm của chúng tôi.

Các thành viên của Riot Noir đã cùng tụ họp để chúc mừng [Tháng Di Sản Người Da Màu](#) và tôn vinh sự xuất sắc của cộng đồng người da màu trong ngành công nghiệp game nói riêng và ngành công nghiệp giải trí nói chung. Từ một buổi đồ vui và trò chơi cộng đồng đến buổi [trò chuyện](#) về thành tựu của những người da màu tiên phong trong cộng đồng game đối kháng (FGC), Riot Noir đã tận dụng tháng này để thể hiện sự cam kết không ngừng nghỉ của mình trong việc lan tỏa tiếng nói của những người da màu, cũng như gia tăng sự hiện diện của họ tại Riot và trong cả ngành công nghiệp giải trí.



Riot Unidos

Sứ mệnh: Đem tới một môi trường thân thiện đối với các nhân viên Riot Games là người Mỹ La-tinh và những người ủng hộ họ bằng cách vận động tăng cường sự hiện diện, kết nối văn hóa, tiếp cận cộng đồng và thay đổi tích cực trong toàn bộ Riot Games.

Riot Unidos đã làm việc cùng văn phòng của chúng tôi tại Mexico City để tạo ra một thước phim nhằm vinh danh [Tháng Di Sản Mỹ Latinh](#). Video thể hiện rõ nỗ lực của các Rioter trong việc đem tới những trải nghiệm tuyệt vời nhất cho các trò chơi của chúng tôi và cho cả cộng đồng người Mỹ Latinh. Hãy xem [tại đây!](#)



Veterans@Riot

Sứ mệnh: Hỗ trợ các Rioter là Cựu Binh và những người ủng hộ họ, đồng thời tăng cường tỷ lệ tham gia vào ngành game và giải trí của nhóm này.

Veterans@Riot đã đem tới cơ hội để các Rioter có thể tham gia vào các ngày Mental Health Day, Veterans Day, và hợp tác cùng các tổ chức như Hire Heroes và Stack Up.

CÁC HOẠT ĐỘNG VÀ CHƯƠNG TRÌNH VĂN HÓA QUA GÓC NHÌN ĐỊA PHƯƠNG

Trong năm 2021, chúng tôi đã chúc mừng văn hóa và cộng đồng của Rioter trên toàn thế giới. Đồng thời chúng tôi cũng dành thời gian để ghi nhận nhiều nghi thức quan trọng và suy ngẫm về thế giới xung quanh. Vào ngày Juneteenth, chúng tôi đã mời Wellness for the People để tọa đàm về sự giao hòa văn hóa với sự hợp tác của Noir và Rainbow Rioters. Chúng tôi cũng đã mời nhà thiết kế trò chơi Jane McGonigal và nhà tâm lý học Kelly McGonigal, cả hai đều là chuyên gia trong việc hội tụ giữa game và sức khỏe tinh thần, để trò chuyện cùng các Rioter. Hai chị em đã cùng chia sẻ những bí quyết để đương đầu với áp lực trong cuộc sống thường nhật nhân Ngày Nhận Thức Về Sức Khỏe Tinh Thần (Mental Health Awareness Day).

Tại các văn phòng LATAM, các nhóm đã tổ chức buổi hội thảo xoay quanh triết lý đồng minh HE4SHE được phát triển bởi Liên Minh Các Quốc Gia. Một khía cạnh được tập trung nhiều đó là cách để tạo dựng một môi trường khuyến khích bình đẳng giới qua việc hiểu rõ kết cấu xã hội xoay quanh tính nam trị trong xã hội Mỹ Latinh.

Để tưởng niệm sự kết thúc của Eid al-Fitr, ngày cuối cùng trong tháng lễ Ramadan, nhóm VALORANT trên tất cả các văn phòng MENA đã hợp tác ra mắt một video ca nhạc cho ca khúc Anta Al Batal. Video được thể hiện bằng nhiều ngôn ngữ và có sự góp mặt của các nghệ sĩ địa phương được yêu mến tới từ cả 3 khu vực chính: Bắc Phi, cùng Levant và các nước Ả Rập Vùng Vịnh. Qua việc tập hợp các nghệ sĩ tới từ những nơi khác nhau, dù cùng thuộc về một khu vực, nhóm đã thể hiện được những sắc màu văn hóa đa dạng tới rất nhiều người chơi đến từ những địa phương khác nhau.

“

D&I đóng một vai trò quan trọng trong sự hiện diện và hòa hợp của khu vực EMEA trong công ty. Từ việc cung cấp một nền tảng để chia sẻ cùng Rioter các trải nghiệm văn hóa của mình tới việc xây dựng các phòng cầu nguyện để thực hành đức tin, những khoảnh khắc đó đã có tác động sâu sắc tới trải nghiệm của tôi tại đây và khiến tôi tin tưởng vào tương lai phát triển toàn cầu của công ty. Quan trọng hơn, điều này giúp chúng tôi có thể hết mình sáng tạo những trải nghiệm tuyệt vời cho người chơi tới từ các hoàn cảnh xã hội và văn hóa khác nhau.”



Ali M.
GIÁM ĐỐC KHU VỰC MENA VÀ ẤN ĐỘ



Vì đại dịch, tôi vẫn chưa có cơ hội để gặp gỡ được nhiều Rioter tại văn phòng. Các sự kiện của Women@Riot đã cho tôi cơ hội để kết nối với các Rioter không chỉ từ văn phòng của mình mà còn từ khắp mọi nơi và được họ truyền cảm hứng. Tại Singapore, chúng tôi đã trải qua vài giai đoạn phong tỏa và rất dễ để cảm thấy bị tách biệt với mọi người. Thật tuyệt khi có một cộng đồng để trò chuyện cùng những người phụ nữ khác có hoàn cảnh tương tự. Tôi đã tìm lại được một chút cảm giác hòa nhập qua chương trình này.”



Mei X.
QUẢN LÝ
SẢN XUẤT TRÒ CHƠI

Ủng hộ nữ giới và đa dạng giới tại Riot

Women@Riot, một chương trình phát triển cá nhân và sự nghiệp cho phụ nữ và các giới tính khác tại Riot, tập trung chủ yếu vào việc định hướng, huấn luyện và mở rộng mạng lưới giao tiếp. Chúng tôi tổ chức các hội thảo theo quý và có các buổi cà phê trực tuyến với các lãnh đạo cấp cao, cung cấp cho Rioter cơ hội để có những buổi trò chuyện thoải mái và hữu ích để đặt câu hỏi, nhận hướng dẫn và tìm một người định hướng cho mình. Buổi cà phê trực tuyến đã giúp tạo nên một cảm giác kết nối thực sự giữa các thành viên trên toàn cầu. Mỗi tháng trong vòng 1 giờ, những buổi trò chuyện này cho mọi người cơ hội để hội họp với nhau và cảm thấy gần gũi hơn. Chúng tôi cũng thường có các khách mời như Kim Scott, tác giả của Radical Candor, để trò chuyện về cách thức để nhân viên có thể áp dụng triết lý quản lý này tại công sở.



Kim Scott (bên phải), tác giả của Radical Candor

NGÀNH CÔNG NGHIỆP & CÁC SẢN PHẨM

03





Tôi rất háo hức khi Riot Unidos hợp tác cùng một tổ chức tuyệt vời như Latinx In Gaming. Tôi từng là điều phối viên cho hai buổi hội thảo, nơi mà các Rioter thực sự thể hiện tình yêu và đam mê của mình đối với esports tại khu vực LATAM. Mọi người cũng đồng thời dành thời gian để kể cho chúng tôi rằng câu chuyện về một Rioter tới từ nội đô tại Los Angeles thực sự khiến họ đồng cảm. Có cơ hội để chia sẻ với cộng đồng Latinx tất cả những thành tựu tuyệt vời trong esports và cộng đồng Riot bởi những người có ngoại hình giống họ, giọng nói giống họ và chơi game giống họ, là một trong những thứ quý giá nhất mà tôi đã từng làm tại Riot.”



Carlos H.
CHUYÊN GIA IT

XÂY DỰNG NHÂN LỰC TƯƠNG LAI CỦA NGÀNH GAME

Khi suy nghĩ về sự hòa hợp, chúng tôi phải suy nghĩ thật thấu đáo và việc này bao gồm giúp sức định hình ngành công nghiệp một cách tổng thể. Từ việc ủng hộ và đầu tư vào các chuyên gia thiết kế và phát triển game tới từ các cộng đồng thiểu số, tới việc trang bị cho thế hệ tương lai các công cụ để có thể thành công trong ngành này, chúng tôi cần hỗ trợ toàn bộ cộng đồng để nuôi dưỡng sự hòa hợp về lâu dài.

Esports /ALL

Riot thành lập liên hiệp Esports /ALL hồi năm 2020 nhằm giúp xây dựng một hệ sinh thái esports thịnh vượng, đa dạng và hòa hợp qua việc tôn vinh một văn hóa khuyến khích góc nhìn mới, mở rộng tầm tiếp cận của ngành qua việc tăng phạm vi giáo dục và khuyến khích sự phát triển của các nhóm thiểu số. Esports /ALL thực sự là một liên hiệp toàn cầu, bao gồm các thành viên của tất cả các đội tuyển có hứng thú với D&I và tác động xã hội trong esports và cùng chung mục tiêu đem esports tới tất cả mọi người. Trong năm 2021, liên hiệp đã củng cố nền móng của mình bằng việc thành lập 1 cấu trúc lãnh đạo và cho ra mắt chương trình thực tập sinh thử nghiệm.

Người Sáng Lập Thuộc Nhóm Thiểu Số (URF)

Trong năm 2020, chúng tôi cho ra mắt chương trình Người Sáng Lập Thuộc Nhóm Thiểu Số (Underrepresented Founders - URF). Từ thời điểm đó, chúng tôi đã đầu tư gần 7 triệu US\$ trong tổng số cam kết ban đầu 10 triệu US\$.

Các công ty được đầu tư

- 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 khắp toàn cầu

Được ra mắt trong năm 2021, chương trình Game Changers được tạo ra với mục tiêu tạo ra cơ hội và trải nghiệm mới cho phụ nữ và các cá nhân đa dạng giới tính muốn tham gia vào VALORANT Esports qua hàng loạt các sự kiện cộng đồng và giải đấu đỉnh cao. Ngoài các giải đấu, Game Changers cung cấp chương trình huấn luyện để trao quyền cho nữ giới và các giới tính khác có thể theo đuổi sự nghiệp trong ngành công nghiệp esports.

Riot cũng đồng thời hợp tác với **Women in Games France** trong một chương trình bồi dưỡng được ra mắt vào năm 2019, giúp phụ nữ có thể tiến lên chuyên nghiệp và trở thành các tấm gương sáng. Trong năm 2021, người chơi Liên Minh Huyền Thoại và VALORANT đều đã được huấn luyện 1-1 với các tuyển thủ chuyên nghiệp, tham gia boot camp cùng G2 Esports và Gamers Origin, đồng thời thi đấu trong các giải nghiệp dư và bán chuyên lớn tại Châu u.

VCT Game Changers đã ra mắt tại 8 khu vực của chúng tôi, đem tới cơ hội chưa từng có cho phụ nữ và các cá nhân đa giới tính trong ngành công nghiệp esports:

CH U U, TRUNG ĐÔNG VÀ CH U PHI

50+

đội tuyển đã tham gia vào các giải đấu

18

tổ chức esports danh tiếng đã ký hợp đồng với các đội tuyển

5

phụ nữ được lựa chọn vào đội qua chương trình huấn luyện bồi dưỡng của chúng tôi

TRUNG QUỐC

50%

các bình luận viên tập sự của VCT là nữ

ĐÔNG NAM Á

120+

đội tuyển và 18 quốc gia đã tham gia vào các giải đấu

BẮC MỸ

#1

Lập ra chương trình Đào Tạo Bình Luận Viên Game Changers đầu tiên



Là một trong những giải đấu nữ được xem nhiều nhất trên Twitch



Thắng Giải thưởng Women in Games

MỸ LA-TINH

+

Nivea hợp tác làm nhãn hàng tài trợ cho Game Changer Tournaments, Master Classes, và Talks

BRASIL

50+

đội tuyển đã tham gia 2 giải đấu Game Changers và ra mắt podcast Game Changers Talks.

Tham gia vào đối thoại trong ngành để thúc đẩy sự hòa hợp

Rioter thường đi đầu trong việc chia sẻ những thông tin chuyên sâu và kinh nghiệm hữu ích với những người chơi, người trong nghề và đồng nghiệp để cùng cố gắng xây dựng một môi trường làm việc tốt hơn cho thế hệ hiện tại và tương lai.

→ San Diego Comic-Con

Một cuộc trò chuyện chân thực với các Rioter và Erin Ashley Simon, một nhà sản xuất và phát sóng, về việc nữ giới đang phá vỡ các rào cản trong ngành công nghiệp này.

→ Gaming While Black

Các thành viên Riot Noir đã tham gia cuộc trò chuyện với tựa đề “Màu Da Của Chúng Tôi” để bàn về các nhân vật da màu trong game, khi nào chúng được thể hiện tốt và còn thiếu sót ở những đâu.

→ Latinx in Gaming

Rioter tới từ Los Angeles và Mexico City đã tham dự buổi hội thảo trên kênh Twitch của Latinx in Gaming để bàn về sự hiện diện của họ trong ngành công nghiệp esports.

→ Afrotech

Buổi thảo luận trực tuyến “Sở Thích Của Bạn Có Thể Là Một Sự Nghiệp Hoàn Hảo” có sự góp mặt của các Rioter để trò chuyện về trải nghiệm của họ với tư cách là một nhà sáng tạo da màu trong ngành công nghiệp game.



Riot Noir trao quyền cho Riot bằng việc cho chúng tôi một nơi mà sự khác biệt không biến chúng tôi thành kẻ mạo danh, mà nó biến chúng tôi thành các chuyên gia. Chúng tôi cho những cộng đồng của mình cơ hội để khám phá sự giao thoa văn hóa và cuộc sống công sở, đồng thời chia sẻ những gì mình học được cho một cộng đồng Riot rộng hơn. Riot Noir đã nhanh chóng trở thành 1 kho kiến thức và kinh nghiệm rộng lớn được đóng góp bởi các nhân viên da màu của chúng tôi, đem lại lợi ích cho công ty chúng tôi nói riêng và cộng đồng game nói chung. Mối liên hệ cá nhân của tôi với Noir đã cho tôi trao đổi kinh nghiệm với không chỉ những nhân viên khác ngành và cấp bậc trong cùng công ty, mà còn với cả những người làm việc bên ngoài.

Tôi rất vui khi được chia sẻ câu chuyện về các vận động viên esports và ký giả da màu khi tổ chức sự kiện D&I đầu tiên trên trang Twitch chính của Riot “[Celebrating Black Excellence in Esports.](#)” Tôi và các thành viên Noir khác cũng có cơ hội để chia sẻ cách mà Noir đã giúp Riot tạo ra các nội dung đa dạng trên kênh Youtube Gaming While Black. Qua các sự kiện này, Noir đã khuyến khích nhân viên Riot cống hiến hết mình cho công việc để người chơi có thể nhìn thấy chính bản thân mình qua các sản phẩm của Riot!”



George O.

CHUYÊN VIÊN THIẾT KẾ TRÒ CHƠI MÀNG KỸ THUẬT



Trong năm 2021, chúng tôi đã cấp vốn cho một số tổ chức phi lợi nhuận 501c

95.000 US\$
COLORSTACK

95.000 US\$
GAMEHEADS

50.000 US\$
BLACK COLLEGIATE
GAMING ASSOCIATION

15.000 US\$
IT GETS BETTER
PROJECT

10.000 US\$
TEC LEIMERT

5.000 US\$
GAME DEV OF
COLOR EXPO

Hỗ trợ thông qua các chương trình và hoạt động mục tiêu

Khi làn sóng kỳ thị người Châu Á tăng mạnh tại Mỹ trong năm 2021, chúng tôi tập trung vào việc hỗ trợ cho các Rioter và giáo dục cho những đồng nghiệp trong tổ chức. Tiến sĩ Helen Hsu, một giảng viên tâm lý học tại Đại học Stanford hiện giữ vai trò đầu mối liên hệ với Asian American Activities Center, đã giáo dục cho các Rioter về lịch sử quá trình bạo lực với người Châu Á cũng như các chiến thuật để duy trì tâm sinh lý khỏe mạnh. Chúng tôi cũng mời tới tổ chức Hollaback! để cung cấp khóa huấn luyện can thiệp khi bắt gặp cho các Rioter với mục tiêu cho họ các công cụ để hỗ trợ cho bạn bè, gia đình và đồng nghiệp của mình. Cuối cùng, Riot đã quyên góp để hỗ trợ trên 400 gia đình gặp khó khăn về kinh tế qua tổ chức Orange County Asian Pacific Islander Community Alliance (OCAPICA).

Với việc luật hỗ trợ chống kỳ thị người chuyển giới được ra mắt và thông qua tại Mỹ, Riot đã cân nhắc để cải thiện các phúc lợi và chính sách di động toàn cầu, đồng thời giáo dục cho các Rioter về các vấn đề mà cộng đồng chuyển giới đang gặp phải qua Chương Trình Công Bằng Cho Người Chuyển Giới của công ty.

Tập trung vào công bằng sắc tộc qua đầu tư và phân bổ nguồn lực

Trong năm 2021, nhóm Tác Động Xã Hội của chúng tôi đã làm việc cùng RIG Riot Noir để phân phối Trợ Cấp Cân Bằng Sắc Tộc cho các tổ chức phi lợi nhuận để nuôi dưỡng thế hệ nhân lực ngành game trong tương lai. Gameheads là một chương trình đào tạo công nghệ, trang bị cho giới trẻ da màu các công nghệ và kỹ năng sống cần thiết để thành công. Tương tự, sứ mệnh của ColorStack là gia tăng số lượng sinh viên Da Màu và Mỹ Latinh tốt nghiệp chuyên ngành Khoa Học Máy Tính để tiếp tục xây dựng sự nghiệp thành công trong lĩnh vực công nghệ. Gameheads và ColorStack có chung với chúng tôi mục tiêu mở ra những cơ hội phát triển sự nghiệp trong lĩnh vực trò chơi điện tử và công nghệ cho các cộng đồng thiểu số, và chúng tôi rất háo hức để chia sẻ thành tựu của họ trong những năm tới. Để đọc thêm về các công việc Tác Động Xã Hội của chúng tôi, [hãy ghé xem báo cáo năm 2021](#).

Chúng tôi thực sự tin rằng một trò chơi được làm ra hôm nay vẫn giữ được sức hút và sự chân thực sau nhiều năm nữa

D&I đã trở thành trung tâm để chúng tôi phát triển game và các trải nghiệm cho người chơi trên toàn cầu. Dù đó là việc kết hợp cùng các nhóm RIG để đem tới nhiều góc nhìn khi phát triển tướng Liên Minh hay đặc vụ VALORANT, hay hợp tác cùng các khu vực nhất định để tạo ra những trải nghiệm đầy cảm xúc khi phát hành sản phẩm, chúng tôi vẫn luôn hiểu rằng yếu tố đại diện đóng vai trò quan trọng.

Dù việc đại diện có thể thể hiện khác nhau với từng trò chơi, nhóm D&I đã làm việc sát sao cùng các nhóm sản phẩm trong toàn tổ chức để tạo dựng và củng cố các nhân vật để có thể khơi dậy sự đồng cảm từ người chơi. Chúng tôi hy vọng là tất cả người chơi đều có thể nhìn thấy mình trong vô số nhân vật mà chúng tôi đã phát triển, đặc biệt là những nhân vật gắn liền với các địa phương hay khu vực nhất định. Dẫu vậy, chúng tôi vẫn biết rằng việc này không phải lúc nào cũng luôn thành công, và khi mảng D&I tiếp tục phát triển, chúng tôi sẽ phải tái cơ cấu những yếu tố chưa thực sự hiệu quả. Dù đó là các tướng trong vũ trụ Liên Minh, các đặc vụ VALORANT đại diện cho người dân ở những khu vực ngoài đời thực, hay các nội dung/vật phẩm trang trí trong trò chơi để chào mừng ngày lễ văn hóa, chúng tôi luôn muốn người chơi có thể thể hiện bản thân và ăn mừng cộng đồng của mình một cách vui vẻ và ý nghĩa.

2021 đánh dấu một bước tiến lớn trong danh mục sản phẩm và sự đại diện của Riot. Trong vũ trụ Runeterra, chúng tôi đã giới thiệu Leona và Diana là cặp đôi đồng tính nữ, nhấn mạnh Tyari là người chuyển giới, chia sẻ danh tính bi/pan/poly của Nami, giới thiệu Shomi thuộc giới tính thứ 3, Akshan là người Nam Á, Kê Theo Dối Quần Đảo đại diện cho một cựu binh chiến tranh, và còn nhiều hơn nữa. Với vũ trụ VALORANT được đặt tại Trái Đất, cho đến nay nhóm đã xây dựng các đặc vụ biểu trưng cho văn hóa địa phương của 14+ quốc gia, bao gồm Yoru tới từ Nhật, kẻ đi xuyên thời không để thâm nhập vào hàng ngũ địch và Raze, tới từ Salvador, Brasil, được biết tới với khả năng dọn dẹp các khu vực chật hẹp bằng một vụ nổ kinh hoàng. Nhóm VALORANT tạo ra các đặc vụ không chỉ khiến người chơi yêu mến, mà còn tạo kết nối đồng điệu với riêng cá nhân họ.

Để tổng kết năm, nhóm D&I đã thiết lập các quy trình cụ thể để đảm bảo tính chân thực khi văn hóa địa phương được thể hiện trong trò chơi. Các quy trình này sẽ đảm bảo rằng các trò chơi của chúng tôi, từ những trò đã được phát hành cho tới những trò vẫn đang trong giai đoạn R&D, sẽ có đủ và đúng nguồn lực nhân sự để có thể đảm bảo rằng các câu chuyện và nhân vật sẽ luôn luôn tạo được dấu ấn đậm nét trong lòng người chơi.

“

Một trong những thành tựu tiếp diễn lớn nhất trong sự nghiệp của tôi đó là nâng cao nỗ lực D&I tại Riot. Dù là để đảm bảo chúng tôi có đúng đầu mối để tham khảo văn hóa trong thực tế hay là để cố gắng lan tỏa tiếng nói của những cộng đồng mới, tôi luôn hướng tới việc đem lại những trải nghiệm chân thực nhất tới các trò chơi của mình. Riot vẫn luôn cực kỳ cởi mở, thấu hiểu và chấp nhận định hướng đó cho các sản phẩm của mình và đang nỗ lực đem tới cho chúng tôi những nguồn lực cần có để có thể đại diện tốt hơn nữa.”



Rowan W.

TRƯỞNG NHÓM SÁNG TÁC CỐT TRUYỆN
HUYỀN THOẠI RUNETERRA



Xem xét trò chơi và các nội dung quảng cáo là nhiệm vụ lớn nhất của tôi tại Riot và D&I đóng một vai trò rất lớn khi thảo luận. Công việc chính của tôi là kết nối các chuyên gia với đội ngũ từng khu vực một cách hiệu quả nhất có thể, đồng thời cố gắng thấu hiểu hoàn cảnh của họ - dù là các quyết định nhất định về ý tưởng trong bối cảnh trò chơi, hay một cuộc thảo luận văn hóa rộng hơn có thể gây tác động đến cách mà nội dung hình ảnh được cảm nhận trên toàn cầu. Chúng tôi càng nắm rõ các yếu tố văn hóa trong quá trình xem xét, thì công việc của chúng tôi sẽ càng hiệu quả hơn (và dễ dàng hơn), qua đó đem lại giá trị lớn hơn cho người chơi.”



Marty M.
NHÀ SẢN XUẤT
KIỂM DUYỆT TUỔI



→ Akshan

Trong giai đoạn ý tưởng ban đầu của Akshan, Vệ Binh Nổi Loạn, đội ngũ trò chơi đã quyết định rằng họ muốn tạo ra một vị tướng đại diện cho cộng đồng Nam Á. Để chắc chắn rằng điều này mang lại ý nghĩa thực sự, nhóm đã liên hệ các Rioter trong đội thiết kế để nhờ tạo hình nhân vật. Trong những Rioter đó có một người Nam Á, và anh ấy đã có thể vận dụng chính kinh nghiệm và văn hóa của mình, kết hợp sát sao cùng các Rioter Nam Á khác để nhận về các phản hồi, góc nhìn của họ và khám phá ra điều gì là quan trọng mà họ muốn thể hiện trong trò chơi.



→ Kê Theo Dối Quần Đảo

Khi nhóm Huyền Thoại Runeterra bắt đầu thiết kế tùy từng Kê Theo Dối Quần Đảo, họ muốn thiết kế lá bài đó với những nét riêng đại diện cho một cựu binh chiến tranh. Nhóm đã làm việc cùng với Veterans@Riot qua các quy trình sáng tạo để xây dựng nên một tùy từng mà nếu ai đó là một cựu binh hoặc có quen biết với một cựu binh sẽ nhiệt liệt đón nhận.



→ Astra

Để đảm bảo Astra đại diện một cách chân thực văn hóa đất nước Ghana, đội VALORANT đã mời tới một đơn vị tư vấn bên thứ ba từ Ghana để hỗ trợ việc thiết kế nhân vật. Nỗ lực này được thực hiện nhằm đảm bảo ngoại hình, lời thoại và cốt truyện của cô thực sự gần gũi và độc đáo với văn hóa Ghana, quê hương của cô.

“

Nhóm Khởi Tạo Vật Phẩm Trang Trí của Đấu Trường Chân Lý (ĐTCL) bao gồm thành viên nằm ở rất nhiều múi giờ khác nhau trên toàn thế giới, vậy nên rõ ràng việc tạo ra một không gian an toàn để tất cả cùng nhau sáng tạo những nội dung tuyệt vời cho ĐTCL là ưu tiên của chúng tôi! Việc tạo một môi trường tích cực và an toàn để các thành viên từ mọi hoàn cảnh xã hội, văn hóa và chuyên ngành cùng làm việc là rất quan trọng, với mục đích hình thành một diễn đàn cộng tác tốt hơn giữa các nhóm và chuyên ngành, đồng thời xây dựng một đội ngũ toàn diện có khả năng hỗ trợ lẫn nhau.”



Christine L.
NHÀ SẢN XUẤT
ĐTCL

Khả năng ứng dụng D&I vào sản phẩm

Trong năm 2021, chương trình đào tạo Giới Thiệu Cơ Bản Về D&I được thiết lập, và chương trình thử nghiệm đã dạy 8 buổi học cho các nhóm Nền Tảng Người Chơi và VALORANT, với sự góp mặt của trên 150 học viên. Mục tiêu của chương trình đào tạo đó là gây dựng một hiểu biết chung về “cái gì” và “tại sao” khi nhắc tới đa dạng và hòa hợp, hiểu được tác động tiềm ẩn khi chúng ta vô thức đưa ra các quyết định chủ quan, đồng thời cam kết hàng loạt hành động để vun đắp một văn hóa dành cho tất cả “chúng ta”.

88%

những người tham dự lớp Giới Thiệu Cơ Bản Về D&I sẽ đề xuất lớp học này cho các Rioter khác



Ăn mừng sự đa dạng toàn cầu

Tại Riot, phát hành nội dung là cách mà chúng tôi kết nối với người chơi trên toàn thế giới. Cùng với việc tiếp tục đem tới những trải nghiệm mới qua game, âm nhạc, TV và nhiều hơn nữa, Cột Trụ Phát Hành khao khát được phục vụ cho cộng đồng người chơi. Đội ngũ của chúng tôi cố gắng để thiết lập mối quan hệ chân thành với người chơi, đem tới cho họ một trải nghiệm Riot nhất quán, đồng thời tôn vinh và chúc mừng sự đa dạng văn hóa tại những khu vực mà chúng tôi phục vụ. Trong năm 2021, chúng tôi đã tìm ra những cách để tạo ra trải nghiệm vừa gắn liền với cộng đồng địa phương, vừa tạo được sự hứng thú và thu hút với người chơi trên khắp thế giới.



→ Lễ Hội VALORANT Carnaval tại Brasil

Để chào mừng sinh nhật đầu tiên của VALORANT, đội ngũ Brasil đã kết hợp cùng Daniela Mercury, một biểu tượng âm nhạc và Carnaval, đồng thời mang tầm ảnh hưởng lớn trong cộng đồng LGBTQIA+, để hát ca khúc mở đầu và đặt chủ đề D&I lên đầu tiên trên bàn thảo luận.



→ “Hanarifu” trên đấu trường Liên Minh tại Nhật Bản

Từ năm 2017, “Hanarifu” đã trở thành một sự kiện thường niên của Liên Minh Huyền Thoại Nhật Bản. Sự kiện này được tổ chức song song cùng Hanami (“thưởng hoa”), một tục lệ của Nhật Bản để chào mừng hoa anh đào nở rộ vào cuối tháng 3, đầu tháng 4. Người chơi nhận điểm qua việc đóng vai các nhân vật và một phần của một cộng đồng nào đó để mở khoá các phần thưởng. Cuộc thi fan-art đi kèm cũng thu hút rất nhiều tác phẩm tuyệt vời.

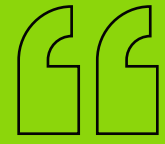
“

Tôi là một người chơi cuồng Raze và mê đắm với thế giới VALORANT. Với cá nhân tôi, được chơi một nhân vật da màu, có giọng nói và điệu bộ giống như cô ấy thật sự mang ý nghĩa rất lớn. Điều này khiến tôi rất háo hức với vai trò 1 người chơi cũng như là 1 Rioter, vì tôi được làm việc với đội ngũ của mình tại Brasil để lập ra các chiến dịch với Raze, giúp cho cộng đồng và đất nước của mình được thể hiện thực sự rõ nét.”



Vitória L.

QUẢN LÝ SẢN PHẨM
CHIẾN LƯỢC TRÒ CHƠI & GIẢI TRÍ



Là 1 văn phòng phát hành tại EMEA, mục tiêu của chúng tôi là kết nối với cộng đồng của mình. Chúng tôi nỗ lực để làm ra các nội dung mà người chơi thấy được mình trong đó. Chúng tôi cũng muốn đẩy mạnh một không gian an toàn để khiến họ cảm thấy tự tin hơn khi tham gia và được là chính mình, dù cho hoàn cảnh xã hội, sắc tộc hay giới tính của họ là gì. Chúng tôi lắng nghe người chơi từ cộng đồng địa phương của mình để biết được cách đại diện tốt nhất cho họ khi thảo luận với đội ngũ toàn cầu. Chúng tôi muốn biết họ cảm thấy như thế nào về trò chơi, về các nhân vật, các sự kiện trong game, cách mà chúng tôi tiến hành mọi thứ và những thiếu sót trong đó (tất nhiên là chúng tôi có nhiều thiếu sót chứ). Nhưng công việc của chúng tôi là nhận diện chúng một cách rõ ràng và tìm ra biện pháp giải quyết, tất cả nhằm đem tới trải nghiệm tốt nhất cho người chơi.”



Maye S.
GIÁM ĐỐC MARKETING
& TRUYỀN THÔNG



→ Thể hiện lòng biết ơn với “Chuseok” tại Hàn Quốc

Đội ngũ tại Hàn Quốc đã làm một phim hoạt hình ngắn siêu dễ thương để chào mừng Chuseok - một ngày lễ truyền thống của Hàn Quốc. Sự kiện đem tới cho người chơi Hàn Quốc cơ hội đặc biệt để nhận được các phần thưởng trong trò chơi. Đây là một dịp để nhóm có thể tri ân và cảm ơn cộng đồng LMHT vì những đóng góp và sự ủng hộ của họ. Video này đã vươn xa khỏi Hàn Quốc, và người chơi trên khắp thế giới đã cùng chung vui cùng họ nhân dịp này.



→ Năm Sửu: Mừng Tết Nguyên Đán tại Đông Nam Á

Để chào mừng ngày nghỉ lễ lớn nhất tại khu vực của mình, đội ngũ tại Đông Nam Á đã ra mắt các hoạt động xuyên suốt nhiều thị trường khác nhau, bao gồm cả sự kiện các influencer thi đấu Tốc Chiến cùng nhau để giành lấy đồ ăn tuyệt hảo. Đã có vô số nội dung được sáng tạo bởi người chơi và các influencer cho Tết Nguyên Đán, bao gồm fan-art, truyện tranh, cosplay và các hướng dẫn hoạt hình cho cả HTR và Tốc Chiến trên toàn khu vực.

NHÌN VỀ TƯƠNG LAI

D&I sẽ vẫn giữ một vai trò quan trọng trong việc định hướng trở thành công ty game vì người chơi nhất trên toàn cầu. Báo cáo tiến độ này là một cách để chúng tôi có thể tiếp tục cố gắng hơn nữa để củng cố công ty, đảm bảo rằng nó là nơi để các Rioter được là chính mình dù họ có hoàn cảnh và chuyên môn gì đi chăng nữa.

Chúng tôi cũng hiểu rằng chỉ vài trang báo cáo này không thể đại diện cho hàng ngàn cá nhân với những hoàn cảnh, trải nghiệm, văn hoá khác nhau, những người vẫn hàng ngày xuất hiện để nâng đỡ và trợ giúp lẫn nhau để chúng tôi có thể đem tới cho người chơi những trải nghiệm tuyệt vời. Mỗi Rioter đều tham gia vào việc định hình văn hoá của công ty theo các cách riêng, vì vậy dù cho sau khi đã đặt dấu chấm cuối cùng và gửi bản đi bản báo cáo “chính thức”, chúng tôi vẫn cảm thấy có nhiều điều muốn nói.

Khi nhìn vào những gì đang diễn ra trong năm 2022, chúng tôi biết rằng công việc này thực sự quan trọng không chỉ bởi vì nó ảnh hưởng tới việc kinh doanh của công ty, mà nó còn rất quan trọng với người chơi. Từ những vị tướng và đặc vụ đa dạng, phong phú mà chúng tôi hy vọng người chơi có thể tìm thấy một phần bản thân trong đó, tới những chương trình nuôi dưỡng cộng đồng toàn cầu, xuyên suốt các văn phòng của mình, D&I đang giúp chúng tôi dần đạt tới sứ mệnh của mình đó là trở thành công ty game chú trọng người chơi nhất trên thế giới. Mỗi ngày trôi qua đều là một cơ hội mới để tiến bước, và chúng tôi sẽ tận dụng mọi cơ hội mà mình có.



Trong năm 2021, Riot đã dành thời gian để xây dựng nền tảng cho những kế hoạch tương lai của năm 2022. Tôi rất mong chờ vào tương lai của đa dạng và hoà hợp tại đây. Cụ thể hơn, chúng tôi sẽ tiếp cận khía cạnh D&I một cách chủ động và thận trọng trên toàn cầu, bao gồm xây dựng các Nhóm Hoà Hợp Rioter (RIG) tại EMEA, APAC và LatAm; mở rộng các chiến lược về sản phẩm và hợp tác; đồng thời hỗ trợ các nỗ lực để thu hút, giữ chân và phát triển nhân tài. Chúng tôi cũng có chủ định sẽ hợp tác với các trung tâm xuất sắc của mình, như Học Tập và Phát Triển (Learning and Development - L&D), tại đây chúng tôi sẽ xây dựng các chương trình giảng dạy toàn cầu và phù hợp văn hoá để giúp thúc đẩy tư duy bình đẳng và hoà hợp. Năm tới chúng tôi sẽ có nhiều điều để chia sẻ hơn nữa.”



Patty Dingle

GIÁM ĐỐC TOÀN CẦU VỀ ĐA DẠNG & HOÀ HỢP

BÁO CÁO
THƯỜNG NIÊN
2021 VỀ ĐA
DẠNG & HÒA HỢP

