HÖHERE ZIELE

BERICHT ÜBER
VIELFALT
UND INKLUSION
FÜR DAS JAHR
2021

RIOT GAMES

VORWORT DES TEAMS FÜR VIEFALT & INKLUSION

Das ist nun schon das dritte Jahr, dass wir unsere Fortschritte bei Vielfalt und Inklusion hier bei Riot teilen. Wenn man auf die vergangenen Jahre zurückblickt, gibt es einige Dinge, an die man sich zurückerinnern kann – all die Menschen, Erfahrungen und Moment, die sich auf unsere Kultur ausgewirkt haben. Die jährliche Ausarbeitung dieses Berichts ist in gewisser Weise eine Erinnerung an alles, was wir bisher erreicht haben und woran wir noch arbeiten müssen.

2021 war von viel Ungewissheit beherrscht, doch wir haben unsere Ziele dabei nicht aus den Augen verloren, um den Riotern und den Spielern die bestmögliche Erfahrung zu bieten. Als Organisation haben wir gerade erst ein neues Kapitel aufgeschlagen. Wir möchten uns von einer Firma mit einem Spiel zu einer mit mehreren Titeln weiterentwickeln, von einer führenden E-Sport-Abteilung zu einer, die global mit mehreren E-Sports-Titeln punkten kann, und von einer Firma, die sich nur auf Gaming konzentriert, zu einem ernstzunehmenden Unterhaltungsunternehmen (unter anderem durch die erste animierte TV-Serie von Riot, Arcane!).

Rückblickend sind wir mittlerweile in gewisser Weise ein anders Unternehmen als vor der Pandemie. Wir verstehen auch, dass wir ein Unternehmen sein müssen, in dem die Rioter von heute und morgen sie selbst sein können, wenn wir unser Ziel, der spielerorientierteste Entwickler der Welt zu sein, erreichen wollen. Vielfalt und Inklusion sind deshalb die Eckpfeiler unserer Kultur – wir sorgen damit für eine Arbeitsumgebung, in der sich alle Rioter selbst einbringen können. Dadurch vermitteln wir auch den Spielern und unserer Community ein Gefühl von Authentizität.

Dieser Bericht ist eine Momentaufnahme von 2021. In diesem Jahr haben wir den Grundstein dafür gelegt, was wir hier bei Riot in Zukunft erreichen möchten. Auch wenn externe Faktoren für sehr unvorhersehbare Situationen gesorgt haben, konnten wir unsere Prozesse verbessern und uns weiter auf das Spielerlebnis konzentrieren. Spieler haben jetzt deutlich mehr Möglichkeiten, sich in unseren Spielen selbst auszudrücken und wir haben mehr Ressourcen in die nächste Generation der professionellen Gamer und Creator investiert – beides wichtige Schritte nach vorne. Natürlich möchten wir bei Vielfalt und Inklusion nicht nur nach Schema F vorgehen – wir lernen ständig dazu, evaluieren Daten und versuchen stets, uns zu verbessern. Wir konzentrieren uns auf die Rioter, unsere Prozesse, unsere Kultur und unsere Produkte. Es gibt keine festgelegte Vorgehensweise, da wir uns bei diesen Themen ständig weiterentwickeln müssen.

01 MENSCHEN UND PROZESSE

SEITE 03

02 KULTUR

SEITE 11

03 INDUSTRIE UND PRODUKTE

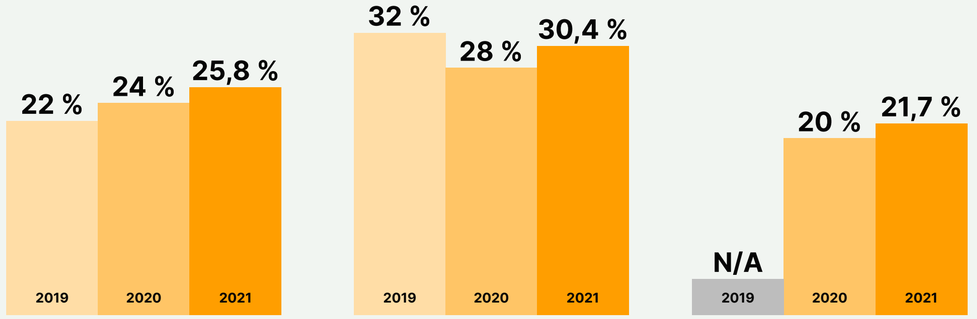
SEITE 16

MENSCHEN UND PROZESSE

01

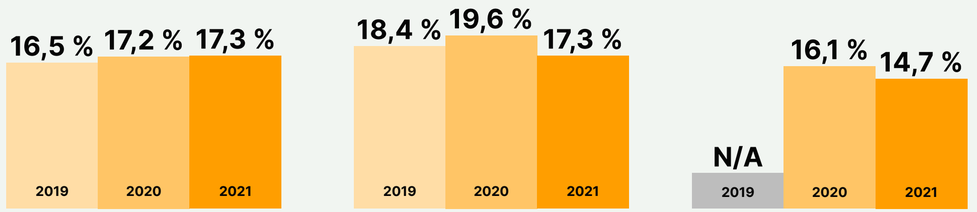
IN ZAHLEN

Frauen weltweit

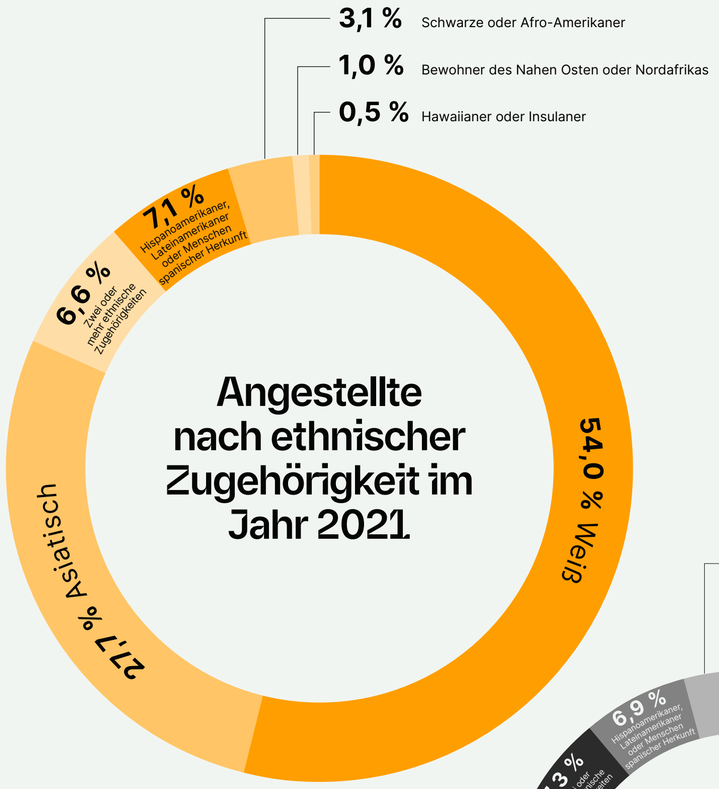


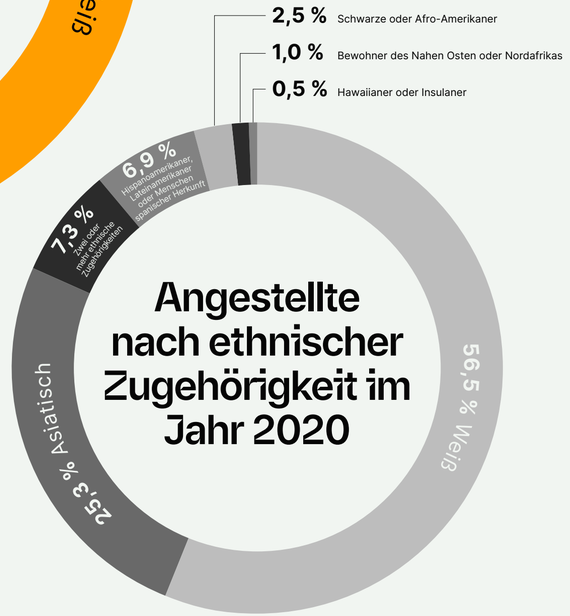
Repräsentation | Neueinstellungen | Führerschaft: Leitende Positionen und darüber

Unterrepräsentierte Minderheiten in den Vereinigten Staaten



Repräsentation | Neueinstellungen | Führerschaft: Leitende Positionen und darüber





Unterrepräsentierte Minderheit: Schwarze oder Afro-Amerikaner, Hispanoamerikaner, Lateinamerikaner oder Menschen spanischer Herkunft, amerikanische Ureinwohner oder die Ureinwohner Alaskas, Hawaiianer oder Insulaner und zwei oder mehr ethnische Zugehörigkeiten in den Vereinigten Staaten.

Fortschritte in einigen Bereichen, aber es liegt noch viel Arbeit vor uns

Die Teams können nur dann zusammen erfolgreich sein, wenn sie vielseitig und inklusiv sind. Wir müssen eine globale Kultur schaffen, die Zusammenarbeit fördert und zu kreativem Denken anregt, um unseren Spielern innovative Erlebnisse und genre-definierende Spiele bieten zu können.

Um diese Ziele zu erreichen, müssen wir die Daten zur Repräsentation und Rekrutierung offenlegen. Dieses Jahr haben wir zwei Änderungen an der Darstellung dieser Daten vorgenommen:

→ Wir haben die „Führerschaft"-Kategorie neu definiert. Sie enthält nun Rioter in leitenden Positionen und darüber. Dies entspricht unserer internen Definition für leitende Angestellte und steht im Einklang mit unserer Initiative für eine vielfältige Kandidatenliste bei der Rekrutierung.

→ Wir haben unsere Definition von unterrepräsentierten Minderheiten aktualisiert. Sie enthält nun „Zwei oder mehr ethnische Zugehörigkeiten". Dadurch gewährleisten wir eine vollständige Repräsentation der unterrepräsentierten Minderheiten, die im Einklang mit unseren Standards für Berichte und den besten Vorgehensweisen zum Thema Vielfalt und Inklusion stehen.

Während wir in bestimmten Segmenten unserer Belegschaft deutliche Fortschritte gemacht haben, beispielsweise bei der globalen Anzahl der weiblichen Rioter, mussten wir Rückgänge in den Kategorien für unterrepräsentierte Minderheiten (laut der neuen Definition) feststellen. Deshalb ist es so wichtig, dass wir unsere Herangehensweise ständig evaluieren, um vielfältige Talente zu rekrutieren und auch langfristig bei Riot zu behalten. Wir wissen, dass jeder Rückschlag eine Enttäuschung ist, aber wir arbeiten daran, unsere Prozesse zu verfeinern und unsere Rekrutierungspraktiken zu ändern. Dadurch werden wir uns 2022 weiter verbessern und uns noch höhere Ziele stecken können.

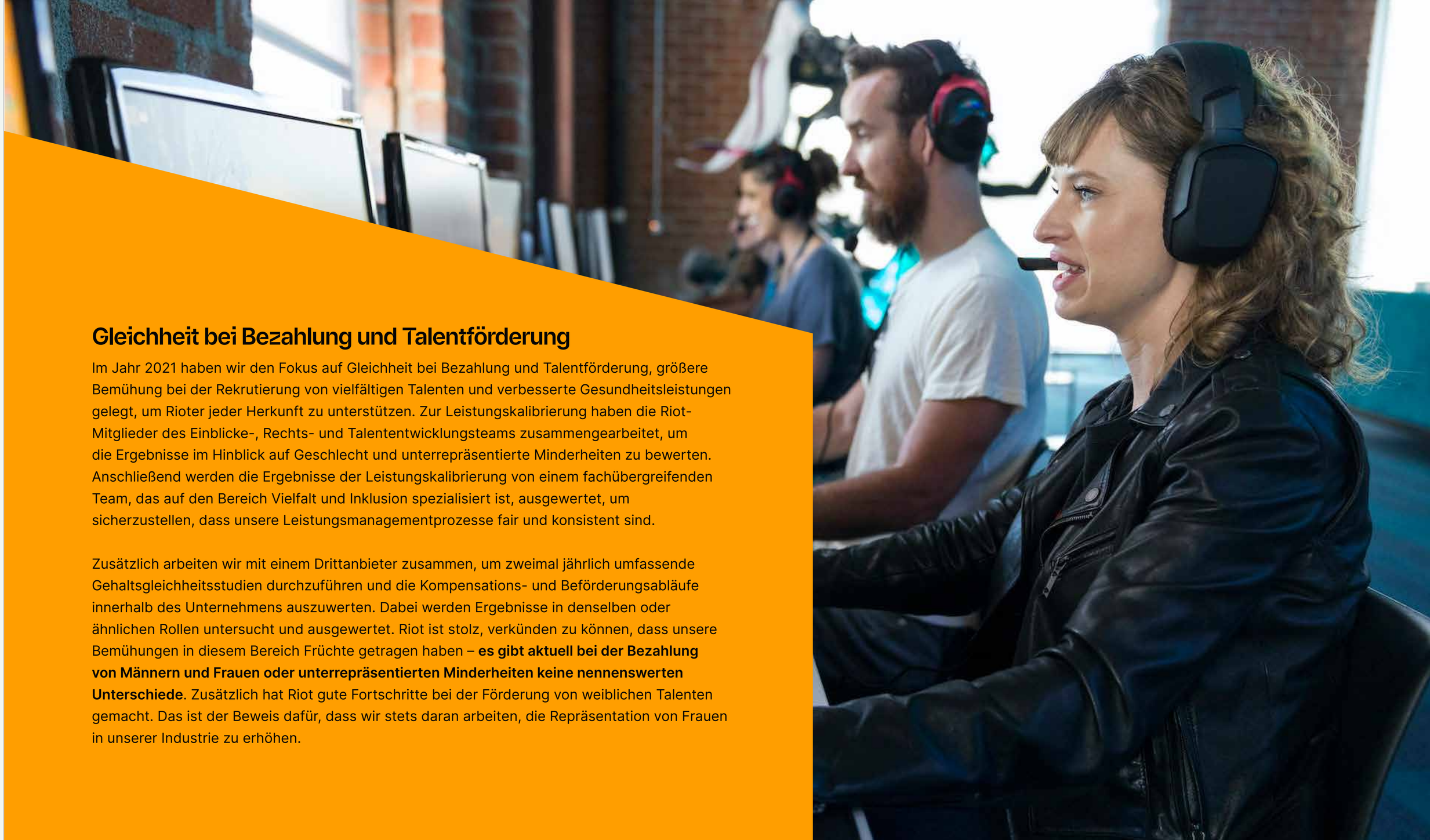
Engagement der Führerschaft

Die Verantwortlichkeit für Vielfalt und Inklusion der obersten Führungsetage bei Riot wird über den Bewertungsbogen für Vielfalt und Inklusion sowie den dazugehörigen Aktionsplänen für Vielfalt und Inklusion verfolgt. Der Bewertungsbogen für Vielfalt und Inklusion, der sich auf die jährliche weltweite „Global Riot Survey“ bezieht, befasst sich mit den vier Hauptthemen: Engagement, Inklusionsindex, Engagement der Führerschaft für Vielfalt und Inklusion sowie Möglichkeiten zur Weiterentwicklung. Ziel ist es, den jährlichen Fortschritt bei der Repräsentation, Einstellung und Fluktuation der Geschlechter und der unterrepräsentierten Minderheiten in den Vereinigten Staaten aufzuzeigen. Mithilfe des Bewertungsbogens werden Aktionspläne für Vielfalt und Inklusion mit Fokus auf drei Kategorien erstellt: Menschen, Kultur und Verantwortung.

85 % Riot-Inklusionsindex

Im Zuge der „Global Riot Survey“ (GRS) führen wir bei Riot jedes Jahr zwei Umfragen durch. Ziel der GRS ist es, die Meinung der Rioter darüber zu hören, ob wir gute Arbeit leisten, was in Riot gut läuft und auf welche Bereiche sich die Teams in Zukunft stärker konzentrieren müssen. Die Daten, die wir von den Riotern sammeln, sind besonders wichtig, um eine gesunde Organisation und Kultur zu fördern.

In der GRS wird außerdem der „Inklusionsindex“ basierend auf den Antworten der Rioter ermittelt. Die Umfrage wurde vom Team für Vielfalt und Inklusion sowie vom Einblicke-Team entwickelt und beinhaltet wichtige Punkte wie zum Beispiel: „Ich werde mit Respekt behandelt“, „Ich habe das Gefühl, dazuzugehören und am Arbeitsplatz authentisch sein zu können“. Wir wissen, dass Organisationen mit inklusiven Kulturen viel innovativer und anpassungsfähiger sind, was wiederum zu besseren Geschäftsergebnissen führt.



Gleichheit bei Bezahlung und Talentförderung

Im Jahr 2021 haben wir den Fokus auf Gleichheit bei Bezahlung und Talentförderung, größere Bemühung bei der Rekrutierung von vielfältigen Talenten und verbesserte Gesundheitsleistungen gelegt, um Rioter jeder Herkunft zu unterstützen. Zur Leistungskalibrierung haben die Riot-Mitglieder des Einblicke-, Rechts- und Talententwicklungsteams zusammengearbeitet, um die Ergebnisse im Hinblick auf Geschlecht und unterrepräsentierte Minderheiten zu bewerten. Anschließend werden die Ergebnisse der Leistungskalibrierung von einem fachübergreifenden Team, das auf den Bereich Vielfalt und Inklusion spezialisiert ist, ausgewertet, um sicherzustellen, dass unsere Leistungsmanagementprozesse fair und konsistent sind.

Zusätzlich arbeiten wir mit einem Drittanbieter zusammen, um zweimal jährlich umfassende Gehaltsgleichheitsstudien durchzuführen und die Kompensations- und Beförderungsabläufe innerhalb des Unternehmens auszuwerten. Dabei werden Ergebnisse in denselben oder ähnlichen Rollen untersucht und ausgewertet. Riot ist stolz, verkünden zu können, dass unsere Bemühungen in diesem Bereich Früchte getragen haben – **es gibt aktuell bei der Bezahlung von Männern und Frauen oder unterrepräsentierten Minderheiten keine nennenswerten Unterschiede**. Zusätzlich hat Riot gute Fortschritte bei der Förderung von weiblichen Talenten gemacht. Das ist der Beweis dafür, dass wir stets daran arbeiten, die Repräsentation von Frauen in unserer Industrie zu erhöhen.

Vielfältige Talent-Pipeline

Wir möchten unsere Pipeline für vielfältige Kandidaten in all unseren Büros ausweiten. Durch unsere Vielfaltsinitiative sowie Sourcing Labs und Partnerschaften mit Power to Fly, Women in Games in EMEA und APAC sowie Afrotech haben wir Riotern in verschiedenen Disziplinen die Möglichkeit geboten, sich Gehör zu verschaffen und ein authentisches Karriereerlebnis zu haben. Aus diesem Grund haben wir vielfältigere Kandidaten in unsere Rekrutierungs-Pipeline aufgenommen.

Wir haben Vielfalt und Inklusion regionsübergreifend in unsere Onboarding-Abläufe und die Mitarbeiterausbildung integriert, wobei wir besonderes Augenmerk auf lokale Kultur und Gepflogenheiten legen. In der APAC-Region hat jeder neue Rioter eine Einführung in Vielfalt und Inklusion durchlaufen, um die Bedeutung von Zusammenarbeit und Kreativität durch Inklusion zu verdeutlichen. Für Rioter in EMEA haben wir ein Trainingsprogramm mit dem Namen „Aufbau einer inklusiven Kultur“ geschaffen, um Rioter mit dem Wissen und den Werkzeugen auszustatten, die für den Aufbau eines inklusiven Teams notwendig sind. Die EMEA-Region bietet außerdem ein Ausbildungsprogramm für „Inklusive Führerschaft“ für alle europäischen Führungsteams und Ländermanager. Die Ausbildung soll das Verständnis der Teilnehmer für die neun Verhaltensregeln, die mit integrativer Führung verbunden sind, zu verbessern.

Ich glaube, dass wir bei Riot und innerhalb der Kultur, die wir geschaffen haben, genug Risiken eingehen können, um für Besserung zu sorgen. Ich kenne keine andere Firma, die ihren Werten so treu ist wie Riot. Dabei geht es um viel mehr als um ein Poster an der Wand. Unsere Werte sind Teil unseres Bewerbungsablaufs, sie haben Einfluss darauf, wie wir Feedback bei Leistungsauswertungen vermitteln und wie wir uns gegenseitig zur Verantwortung ziehen – es ist ein ganz besonderes Umfeld.“

Sara L.
MANAGERIN
TECHNISCHE PROGRAMMLEITUNG

Die nächste Generation an „Gaming Professionals“

Wir sind der Meinung, dass wir an die nächste Generation von Riotern und „Gaming Professionals“ denken müssen, wenn wir eine inklusive Zukunft in dieser Industrie und darüber hinaus schaffen wollen. Wir haben uns darauf konzentriert, in Zusammenarbeit mit Partnern wie der Black Collegiate Gaming Association (BCGA) Praktikanten mit verschiedensten Hintergründen zu rekrutieren. Sie haben Kandidaten aus historisch afroamerikanischen Colleges und Hochschulen (HBCUs) und unserem EMEA-Praktikumsprogramm aufgenommen, die vor allem bei Events für Frauen rekrutiert wurden.

Aufgrund des massiven E-Sport-Wachstums in den letzten Jahren gibt es auf diesem Arbeitsmarkt deutlich mehr Berufschancen. Um Studenten besser auf diese Industrie vorzubereiten, hat Riot zusammen mit Studenten der Johnson C. Smith University (JCSU), einem HBCU, mit dem Riot jährlich zusammenarbeitet, das „Esports / ALL Riot Esports Internship“-Programm ins Leben gerufen. Die Studenten, die diesen Sommer für das Pilotprogramm ausgewählt wurden, waren die ersten Praktikanten, die einen Einblick in die E-Sport-Erfahrung von Riot bekommen haben. Sie haben eng mit den Teams der globalen E-Sport-Organisation von Riot zusammengearbeitet, um Praxiserfahrung in allen Business-Bereichen zu sammeln.

Wohlbefinden am Arbeitsplatz

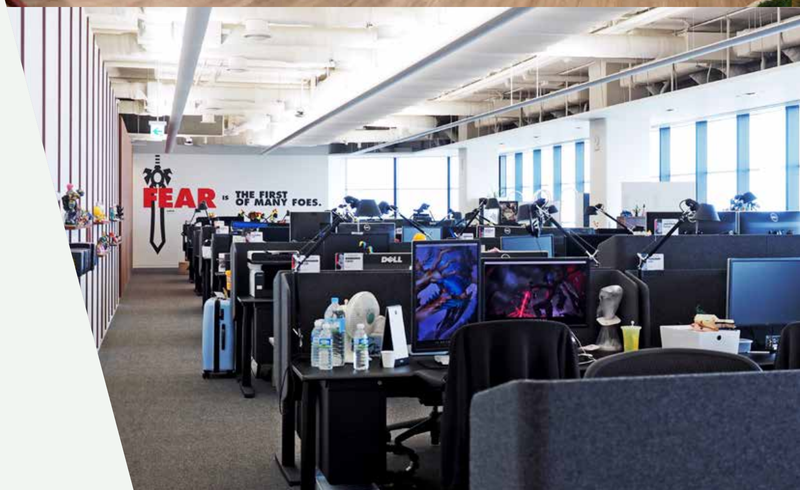
Als Vorbereitung zur Rückkehr auf den Campus im Jahr 2022 haben wir weltweit Anpassungen an unseren Büros vorgenommen, um das Wohlbefinden unserer Angestellten zu erhöhen. Von frischgebackenen Eltern, die wieder in den Arbeitsalltag zurückkehren wollen, bis hin zu ruhigen Räumen zum Meditieren, Beten oder Nachdenken.

In unserem Büro in LA haben wir sieben geräumige, hochmoderne Stillräume auf dem gesamten Campus neugestaltet, um frischgebackenen Eltern ein angenehmes Umfeld zu bieten. Im Zuge unserer Vergrößerung werden wir 2022 weitere dieser Räume hinzufügen.

In Dublin haben wir buchbare, mehrfach nutzbare Ruheräume eingerichtet. Unser Büro in LA ist ebenfalls mit 10 dieser Räume ausgestattet und es ist geplant, im kommenden Jahr weitere Räume hinzuzufügen, wenn wir unsere Bürofläche erweitern.

Beim Bau des E-Sport-Fernübertragungszentrums von Riot in Dublin, das 2021 eröffnet wurde, stand die Barrierefreiheit in der frühen Planungs- und Entwurfsphase an erster Stelle. Das Einrichtungsteam arbeitete eng mit dem Team für Vielfalt und Inklusion zusammen, um eine Reihe von Räumen zu schaffen, mit denen die Inklusion gefördert werden soll. Die neue Einrichtung umfasst Mehrzweck-Ruhezimmer und -Räume sowie barrierefreie Toiletten und Duschen für alle Geschlechter. Wir haben bei der Planung auch die sensorischen Bedürfnisse berücksichtigt und ein komplettes Beleuchtungs-, Temperatur- und Geräuschprogramm für unsere Kollaborationsräume, Toiletten und Gemeinschaftsräume entwickelt.

Für das Jahr 2022 planen wir, alle unsere Büros unter die Lupe zu nehmen und Verbesserungen vorzunehmen, um ein möglichst einladendes und barrierefreies Umfeld für aktuelle und zukünftige Rioter zu schaffen. Bei der Planung dieser Räume werden wir viele Dinge berücksichtigen, unter anderem das mentale und physische Wohlbefinden, Funktionalität, Nachhaltigkeit und Kultur, sodass die Rioter ihre gesamte Persönlichkeit am Arbeitsplatz einbringen können.



KULTUR

02

AUFBAU EINER INKLUSIVEN, WELTWEITEN COMMUNITY

Als globale Firma mit über 20 Büros in 16 Ländern nimmt die Kultur in jedem Büro und Land unterschiedliche Formen an. Aber ein Ziel verfolgen wir überall: Wie möchten der spielerorientierteste Entwickler der Welt sein. Über dieses Ziel machen sich nicht nur unsere Entwicklerteams Gedanken, es ist fester Bestandteil jeder Abteilung dieser Firma.

Aktuell gibt es sechs RIGs, wobei sich ein Großteil davon in Los Angeles befindet. Doch mit Beginn des nächsten Jahres möchten wirsie global ausweiten. Außerdem haben wir bereits den Grundstein für eine RIG für asiatische Pazifikinsulaner (API) in 2021 gelegt, die 2022 eröffnet werden soll.

Rioter Inclusion Groups

Der Name unserer Mitarbeiterressourcengruppen, die Rioter Inclusion Groups (ehemals bekannt als Riot Identity Groups), wurde in diesem Jahr geändert, um das Engagement, die Inklusion und die Teilnahme an intersektionalen Diskussionen zu stärken sowie das globale Interesse dafür zu wecken. Der Kern jeder RIG ist die Community. RIGs spielen eine wichtige Rolle, um sicherzustellen, dass Rioter jeder Herkunft die gleichen Chancen haben. Mit ihnen bringen wir Rioter zusammen, um die Vielfalt zu feiern, eine authentische Repräsentation im Spiel zu ermöglichen und ihnen das Gefühl zu geben, zu Riot zu gehören. Die RIGs sind aufgrund ihrer Erkenntnisse und Programme auch weiterhin unerlässliche Bestandteile für den Aufbau und die Förderung einer inklusiven Community.

Als Anerkennung für die großartigen Beiträge und den Zeitaufwand für die Leitung der Initiativen der Gruppen haben die Führungsteams der RIGs Boni erhalten. Ihnen haben wir zu verdanken, dass Riot bei Vielfalt und Inklusion große Fortschritte gemacht hat.

Rioter am internationalen Tag gegen Homophobie, Transphobie und Biphobie (IDAHOTB)

Filipinos at Riot (FAR)

Mission: Filipinos At Riot unterstützt, vereint und feiert Filipinos bei Riot und in der Gaming-Community.

FAR hat den filipino-amerikanischen Schauspieler Dante Basco eingeladen, beim Filipino American History Month über seine Erfahrungen als Filipino-Amerikaner in der Unterhaltungsindustrie zu sprechen und wie er sich im Laufe seiner Karriere für größere Repräsentation seiner Kultur ausgesprochen hat. Du kannst dir die Konversation hier ansehen!

Rainbow Rioters

Mission: „LGBTQIA+"-inklusive Communitys und Produkte bei Riot und darüber hinaus fördern.

Wir haben den Pride Month, den internationalen Tag gegen Homophobie, Transphobie und Biphobie (IDAHOTB) sowie den National Coming Out Day gefeiert. Wir sind eine Partnerschaft mit Twitch und „LGBTQIA+"-Content Creators eingegangen, um einen Pride Stream-A-Thon zu veranstalten, bei dem weltweit mehr als 349.000 Menschen eingeschaltet haben. In Europa haben die Rioter an einem virtuellen Pride-Marsch in ihren Heimen und Nachbarschaften teilgenommen, um wichtige Gelder zur Unterstützung der International Lesbian, Gay, Bisexual, Trans and Intersex Association (ILGA) in Europa zu sammeln. Außerdem haben wir Merchandise im „Pride"-Stil veröffentlicht, wobei 100 % des Nettoerlöses zur Unterstützung von „LGBTQIA+"-Organisationen gespendet werden.

Riot Alliance of Diverse Genders (RAD Genders)

Mission: Riot zu einem Ort machen, an dem alle Menschen unabhängig von ihrem Geschlecht aufblühen und sich mit den Produkten von Riot identifizieren können.

Zum Women's History Month sind wir in allen Regionen aktiv geworden, um unsere unglaublichen weiblichen und diversen Rioter zu feiern. In Europa haben wir durch eine Reihe von Diskussionsforen mit Riotern die sozialen, wirtschaftlichen, kulturellen und politischen Errungenschaften von Frauen gefeiert. Dort haben sie ihre Geschichten, kreativen Prozesse und Gedanken zur Förderung einer authentischen Repräsentation geteilt. Außerdem sind sie darauf eingegangen, welchen Einfluss all diese Punkte auf unsere Spieler und Fans haben.

Riot Noir

Mission: Die Stimmen der Schwarzen zu verstärken und ihre Repräsentation in- und außerhalb der Produkte von Riot zu erhöhen.

Mitglieder von Riot Noir sind zusammengekommen, um den Black History Month und die Errungenschaften von Schwarzen zu feiern. Von einem Community-Quiz über eine Spielenacht bis hin zu einer Konversation über die Arbeit von schwarzen Pionieren in der Fighting Game Community (FGC), hat Riot Noir diesen Monat genutzt, um weiter unter Beweis zu stellen, dass wir den Stimmen von Schwarzen noch mehr Gehör verschaffen und ihre Repräsentation sowohl bei Riot als auch in der restlichen Industrie erhöhen möchten.

Riot Unidos

Mission: Lateinamerikanischen Riotern ein sicheres Umfeld bieten. Dazu versucht die Gruppe, bei Riot Games Bewusstsein zu schaffen, kulturelle Verbindungen zu knüpfen, die Community zu vergrößern und positive Veränderungen zu bewirken.

Riot Unidos hat mit unserem Büro in Mexiko-Stadt zusammengearbeitet, um ein Hype-Reel zu Ehren des Latinx Heritage Month zusammenzustellen. In dem Video wird gezeigt, wie hart die Rioter daran arbeiten, Spielern die bestmögliche Erfahrung in Spielen und in der lateinamerikanischen Community zu bieten. Du findest es hier!

Veterans@Riot

Mission: Veteranen bei Riot unterstützen und ihre Repräsentation in Spielen und Unterhaltungsmedien zu erhöhen.

Veterans@Riot hat Riotern die Möglichkeit eröffnet, am Mental Health Day und Veterans Day mitzuwirken und eine Partnerschaft mit Organisationen wie Hire Heroes und Stack Up einzugehen.

KULTURELLE AKTIVITÄTEN UND PROGRAMME MIT LOKALEM BEZUG

Im Jahr 2021 haben wir die Kulturen und Communitys von Riotern auf der ganzen Welt gefeiert. Wir haben uns auch Zeit genommen, um wichtige Bräuche zu würdigen und über die Welt um uns herum nachzudenken. Zu Juneteenth haben wir „Wellness for the People“ zu „Wellnesssitzungen“ eingeladen, um zusammen mit Noir und Rainbow Rioters über Intersektionalität zu sprechen. Außerdem haben wir die Spieldesignerin Jane McGonigal und die Gesundheitspsychologin Kelly McGonigal eingeladen, die beide auf die Konvergenz von geistiger Gesundheit und Spielen spezialisiert sind, um mit den Riotern zu sprechen. Die Schwestern haben zu Ehren des „Mental Health Awareness Day“ über Tipps für den Umgang mit Stress im Alltag gesprochen.

In unseren Büros in Lateinamerika haben die Teams Workshops veranstaltet, die sich um die Philosophie der HE4SHE-Solidaritätskampagne drehen, die von den Vereinten Nationen entwickelt wurde. Ein Fokusgebiet umfasste die Ausgestaltung einer Umgebung, die die sozialen Gebilde rund um die Maskulinität in Lateinamerika analysiert, um Geschlechtsgleichheit zu fördern.

Die VALORANT-Teams in den Büros der NONAI-Region haben zur Feier von „Eid al-Fitr“, dem letzten Tag des Ramadan, zusammen ein Musikvideo für das Lied „Anta Al Batal“ entwickelt. Dabei stellten sie sicher, dass es mehrere Sprachen sowie lokale und beliebte Mainstream-Künstler aus drei großen Unterregionen umfasste: Nordafrika, Levante und den Golf-Staaten. Durch die Einbeziehung von Künstlern aus unterschiedlichen Gebieten und sogar derselben Region konnte das Team der größtmöglichen Zahl an Spielern die Bandbreite an Kulturen auf lokaler Ebene vermitteln.

Die Abteilung für Vielfalt und Inklusion hat bei der Repräsentation und Inklusion der EMEA-Region innerhalb der Organisation eine entscheidende Rolle gespielt. Von der Bereitstellung einer Plattform, auf der wir unsere kulturellen Erfahrungen mit den Riotern teilen können, bis hin zu Gebetsräumen, in denen ich meinen Glauben praktizieren kann – diese Momente haben meine Erfahrungen hier tiefgreifend beeinflusst und stimmen mich optimistisch für unsere Zukunft als weltweit agierendes Unternehmen. Und das schlägt sich darüber hinaus in unserem Bestreben nieder, Spielern mit unterschiedlichen Hintergründen und Kulturen großartige und ansprechende Erfahrungen bereitzustellen.“

Ali M.
LÄNDERMANAGER DER NONAI-REGION UND INDIEN

Aufgrund der Pandemie hatte ich noch keine Gelegenheit, alle Rioter des Büros kennenzulernen. Doch die Events von „Women@Riot“ haben mir die Möglichkeit gegeben, mit Riotern aus allen Büros Kontakt aufzunehmen und mich von ihnen inspirieren zu lassen. Hier in Singapur gab es bereits mehrere Lockdowns und es ist leicht, sich von anderen abgekoppelt zu fühlen. Es war wirklich großartig, mit einer Community aus anderen Frauen sprechen zu können, die ähnliche Dinge erlebt hatten. Ich habe das Gefühl, dass ich durch das Programm Anschluss gefunden habe.“

Mei X.
MANAGERIN
SPIELEPRODUKTION

Die Unterstützung von Frauen und geschlechtsdiversen Riotern

Women@Riot, ein berufliches und persönliches Entwicklungsprogramm für Frauen und geschlechtsdiverse Rioter, konzentriert sich auf Mentoring, Coaching und Networking. Wir haben vierteljährliche globale Workshops und monatliche Kaffeekränzchen mit Führungskräften veranstaltet, um den Riotern bei zwanglosen und informativen Gesprächen die Möglichkeit zu geben, Fragen zu stellen, Ratschläge zu erhalten und Mentoren zu finden. Diese virtuellen Kaffeekränzchen sorgten dafür, dass sich zwischen den Teilnehmern auf der ganzen Welt ein echtes Gemeinschaftsgefühl entwickeln konnte. Diese Gespräche geben den Teilnehmern eine Stunde pro Monat die Gelegenheit, einfach miteinander zu sprechen und sich willkommen zu fühlen. Wir haben auch Gastredner wie Kim Scott, die Autorin von „Radical Candor“, eingeladen, um darüber zu sprechen, wie Mitarbeiter diese Managementphilosophie bei der Arbeit anwenden können.

Kim Scott (rechts), Autorin von „Radical Candor“

INDUSTRIE UND PRODUKTE

03

Ich habe mich sehr gefreut, dass „Riot Unidos“ mit einer so großartigen Organisation wie „Latinx In Gaming“ zusammenarbeitete. Ich habe zwei Panels moderiert, bei dem die Rioter die Liebe und Energie zum Ausdruck brachten, die in Lateinamerika für den E-Sport besteht. Außerdem haben sich die Leute die Zeit genommen, um uns zu sagen, dass sie sich mit der Geschichte des Rioters aus der Innenstadt von Los Angeles identifizieren konnten. Die Gelegenheit, unserer Latinx-Community von den herausragenden Erfolgen von Menschen im E-Sport und bei Riot zu erzählen, die wie sie sprechen, aussehen und spielen, gehört zu den besten Erfahrungen, die ich jemals bei Riot gemacht habe.“

Carlos H.
IT-SPEZIALIST

DIE NÄCHSTE GENERATION DES GAMINGS

Wenn wir über Inklusion nachdenken, müssen wir das aus allen möglichen Blickwinkeln tun, und dazu zählt auch, die Industrie im gesamten umzugestalten. Von Hilfen und Investments für Spieldesigner und -Entwickler aus unterrepräsentierten Gruppen bis hin zur Entwicklung der notwendigen Werkzeuge, um den Erfolg von zukünftigen Generationen innerhalb der Industrie zu gewährleisten – wir müssen die Community als Ganzes unterstützen, um eine langfristige Kultur der Inklusion zu nähren.

Esports /ALL

Riot hat die „Esports /ALL“-Koalition im Jahr 2020 gegründet, um ein florierendes, vielfältiges und inklusives E-Sport-Ökosystem aufzubauen, indem es sich für eine Kultur einsetzt, die neue Perspektiven willkommen heißt, die Industrie durch Bildungsangebote zugänglicher macht und die Entwicklung unterrepräsentierter Gruppen fördert. Esports /ALL ist eine globale Koalition, die aus allen E-Sport-Teammitgliedern besteht, die an Vielfalt und Inklusion im E-Sport und sozialen Initiativen interessiert sind und das gemeinsame Ziel verfolgen, den E-Sport allen Menschen zugänglich zu machen. Im Jahr 2021 konnte die Koalition ihr Fundament stärken, indem sie eine Führungsstruktur aufbaute und ihr Pilot-Praktikumsprogramm startete.

Underrepresented Founders (URF)

Im Jahr 2020 haben wir das Programm „Underrepresented Founders (URF)“ ins Leben gerufen. Seither haben wir bereits nahezu 7 Millionen Dollar unseres ursprünglichen Ziels von 10 Millionen Dollar investiert.

Unternehmen, in die investiert wurde

→ 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 auf der ganzen Welt

Die im Jahr 2021 ins Leben gerufene „Game Changers"-Initiative verfolgt das Ziel, durch eine Kombination aus Community-Events und hochkarätigen Wettbewerben neue Möglichkeiten für Frauen und geschlechtsdiverse Personen zu schaffen, die am E-Sport von VALORANT teilnehmen möchten. Neben der Wettkampfserie bietet „Game Changers" auch ein Ausbildungsprogramm an, das Frauen und andere Personen befähigt, eine Karriere im E-Sport anzustreben.

Riot hat sich außerdem mit „**Women in Games France**" für ein Inkubator-Programm zusammengetan, das 2019 gestartet wurde, um Frauen zu helfen, Profis und Vorbilder zu werden. Im Jahr 2021 erhielten sowohl „League of Legends"- als auch VALORANT-Spieler Einzelunterricht von Profis, nahmen an Bootcamps mit G2 Esports und Gamers Origin teil und traten bei großen Amateur- und Halbprofi-Turnieren in Europa an.

VCT Game Changers ist in acht unserer Regionen gestartet und bietet mehr Möglichkeiten für Frauen und geschlechtsdiverse Menschen im E-Sport-Bereich als je zuvor:

EUROPA, MITTLERER OSTEN UND AFRIKA

50+
Mannschaften haben an Wettkämpfen teilgenommen

18
etablierte E-Sport-Organisationen haben Mannschaften unter Vertrag genommen

5
Frauen wurden durch unsere Inkubator-Ausbildungsprogramme für Mannschaften ausgewählt

CHINA

50 %
der sich in Ausbildung befindlichen, zukünftigen VCT-Kommentatoren sind Frauen

SÜDOSTASIEN

120+
Mannschaften aus 18 Ländern haben an der Turnierserie teilgenommen

NORDAMERIKA

1ST
Hat das erste Ausbildungsprogramm für Kommentatoren von „Game Changers" ins Leben gerufen

Veranstaltete einen der am meisten gesehenen Wettkämpfe von Frauen auf Twitch

Hat den „Women in Games Award" gewonnen

LATEINAMERIKA

+
Nivea konnte als Markenpartner für das Sponsoring von „Game Changer"-Turnieren, Meisterkursen und Gesprächen gewonnen werden

BRASILIEN

50+
Mannschaften sind in zwei „Game Changers"-Serien angetreten und haben den Podcast „Game Changers Talks" ins Leben gerufen

Eine aktive Beteiligung an der Konversation innerhalb der Industrie zum Vorantreiben der Inklusion

Rioter gehen oft mit gutem Beispiel voran und teilen ihre wertvollen Einblicke und einzigartigen Erfahrungen mit Spielern, Fachleuten und Gleichgesinnten, um die Industrie für jetzige und zukünftige Generationen zum Besseren zu verändern.

→ San Diego Comic-Con

Ein offenes Gespräch mit Riotern und Erin Ashley Simon, einer Kommentatorin und Produzentin, über Frauen, die in der Industrie Barrieren durchbrechen.

→ Gaming While Black

Mitglieder von Riot Noir haben an einem Gespräch mit dem Titel „The Skin We're In" teilgenommen, um darüber zu sprechen, wo schwarze Charaktere in Spielen gut und wo schlecht repräsentiert werden.

→ Latinx in Gaming

Die Rioter aus Los Angeles und Mexiko-Stadt haben an einer Diskussion teilgenommen, die auf dem Twitch-Kanal von Latinx in Gaming übertragen wurde und sich um die Repräsentation im E-Sport drehte.

→ Afrotech

Beim virtuellen Panel „Your Hobby Could Make for the Perfect Career" haben Rioter über ihre Erfahrungen als schwarze Creators in der Gaming-Industrie gesprochen.

Riot Noir stärkt Riot, indem es uns allen einen Raum gibt, in dem unsere Unterschiede uns nicht zu Betrügern, sondern zu Experten machen. Wir bieten unseren Communitys die Möglichkeit, die Überschneidungen zwischen ihrem kulturellen und beruflichen Leben zu erforschen und ihre Erkenntnisse mit der größeren Riot-Community zu teilen. Riot Noir konnte schnell eine Fülle von Wissen und Erfahrung sammeln, die unsere schwarzen Mitarbeiter nicht nur zum Wohle des Unternehmens, sondern der gesamten Gaming-Community einsetzen. Mein persönliches Engagement bei Noir hat es mir ermöglicht, Fachwissen mit Menschen aus verschiedenen Bereichen und Ebenen des Unternehmens, aber auch mit Menschen außerhalb des Unternehmens auszutauschen.

Ich hatte das Vergnügen, im Zuge des ersten Events für Vielfalt und Inklusion auf Riots Twitch-Seite mit dem Namen „Celebrating Black Excellence in Esports" Geschichten über schwarze E-Sport-Profis zum Besten geben zu dürfen. Andere Noir-Mitglieder und ich konnten auch darüber berichten, wie Noir es Riot ermöglicht, den YouTube-Kanal „Gaming While Black" mit vielfältigen Inhalten zu versorgen. Durch diese und andere Events ermutigt Noir unsere Mitarbeiter, sich voll und ganz in ihre Arbeit einzubringen, damit sich die Spieler in unserem Produkt wiederfinden können!"

George O.
TECHNISCHER SPIELDESIGNER

Im Jahr 2021 haben wir unterschiedlichen 501c-Woltätigkeitsorganisationen Spenden zukommen lassen

95.000 $
COLORSTACK

95.000 $
GAMEHEADS

50.000 $
BLACK COLLEGIATE GAMING ASSOCIATION

15.000 $
IT GETS BETTER PROJECT

10.000 $
TEC LEIMERT

5.000 $
GAME DEV OF COLOR EXPO

Unterstützung durch gezielte Programme und Initiativen

Als im Jahr 2021 die Zahl der Hassverbrechen gegen Asiaten in den Vereinigten Staaten in die Höhe schoss, konzentrierten wir uns auf die Unterstützung von Riotern und die Bewusstseinsbildung bei Verbündeten innerhalb der Organisation. Dr. Helen Hsu, eine Psychologin und Dozentin an der Stanford University, die als Verbindungsperson der Hochschule zum „Asian American Activities Center“ fungiert, klärte die Rioter über die Geschichte der Gewalt gegen Asiaten sowie über psychische Gesundheit und Wellness-Taktiken auf. Außerdem haben wir die Organisation „Hollaback!“ hinzugezogen, um den Riotern ein Unbeteiligten-Interventionstraining anbieten zu können und ihnen dadurch die notwendigen Werkzeuge zur Verfügung zu stellen, um ihre Freunde, Familie und Mitarbeiter zu unterstützen. Zu guter Letzt ließ Riot 400 Familien, die in finanzielle Not geraten waren, über die „Orange County Asian Pacific Islander Community Alliance (OCAPICA)“ Spenden zukommen.

Als überall in den USA Anti-Trans-Gesetze eingeführt und verabschiedet wurden, suchte Riot nach Möglichkeiten, unsere Sozialleistungen und globalen Mobilitätsmaßnahmen zu verbessern und gleichzeitig die Rioter über die Probleme der Trans-Gemeinschaft durch unsere „Trans Equity Initiative“ aufzuklären.

Rassengleichheit durch Investments und Ressourcen

Im Jahr 2021 arbeitete unser Team für den sozialen Einfluss mit der RIG „Riot Noir“ zusammen, um gemeinnützigen Organisationen, die um Rassengleichheit bemüht sind und die nächste Generation von „Gaming Professionals“ fördern, Spenden zukommen zu lassen. Gameheads ist ein Tech-Trainingsprogramm, das jungen „People of Color“ die technischen und allgemeinen Fähigkeiten vermittelt, die sie benötigen, um erfolgreich zu sein. ColorStack hat es sich ebenfalls zur Aufgabe gemacht, die Anzahl der schwarzen und lateinamerikanischen Informatikabsolventen zu erhöhen, die dann vielversprechende Karrieren im technischen Bereich beginnen können. Gameheads und ColorStack teilen unser Ziel, unterrepräsentierten Communitys Berufswege in den Bereichen Videospiele und Technologie zu ebnen, und wir freuen uns schon darauf, in Zukunft über unsere Fortschritte sprechen zu können. Sieh dir den Bericht des Jahres 2021 an, um mehr über unsere Bemühungen im Bereich des sozialen Einflusses zu erfahren.

Wir sind felsenfest davon überzeugt, dass sich ein Spiel, das heute entwickelt wird, auch noch in vielen Jahren relevant und authentisch anfühlen sollte

Die Abteilung für Vielfalt und Inklusion spielt eine der wichtigsten Rollen bei unserer Herangehensweise an die Entwicklung von Spielen und Erfahrungen für Spieler auf der ganzen Welt. Ob es sich nun um Partnerschaften mit RIGs für neue Perspektiven bei der Entwicklung von League-Champions und VALORANT-Agenten oder die Zusammenarbeit mit bestimmten Regionen zur Erstellung von wertvollen Publishing-Erfahrungen handelt, wir wissen, wie wichtig Repräsentation ist.

Obwohl die Repräsentation in jedem Spiel anders ausfallen kann, hat das Team für Vielfalt und Inklusion eng mit den Produktteams im gesamten Unternehmen zusammengearbeitet, um Charaktere zu schaffen und zu verbessern, die bei den Spielern auf große Resonanz stoßen. Wir hoffen, dass sich jeder Spieler mit den verschiedenen Charakteren, die wir entwickelt haben, verbunden fühlt, insbesondere mit denen, die sich auf bestimmte lokale oder regionale Erfahrungen konzentrieren. Allerdings ist uns auch klar, dass wir nicht immer alles richtig machen werden, und während die Arbeit des Teams für Vielfalt und Inklusion weitergeht, müssen auch wir Dinge überarbeiten, die nicht so funktioniert haben, wie wir uns das vorgestellt hatten. Ob es sich nun um Champions aus dem League-Universum, VALORANT-Agenten, die Menschen an realen Orten repräsentieren, oder um kosmetische Inhalte im Spiel handelt, die kulturelle Momente zelebrieren – wir wollen, dass sich die Spieler verwirklichen und ihre Community auf lustige und sinnvolle Weise feiern können.

Das Jahr 2021 brachte große Fortschritte für das Portfolio von Riot und die darin enthaltene Repräsentation. Wir haben Runeterra um die Lesben Leona und Diana, die Transfrau Tyari, die bi-, pan- und polysexuelle Nami, die nicht binäre Shomi, den südasiatischen Akshan, einen Militärveteranen, der als Wächter der Inseln bekannt ist, und viele mehr bereichert. Da VALORANT auf der Erde spielt, hat das Team bisher Agenten entwickelt, die lokale Kulturen aus mehr als 14 Ländern repräsentieren (wie den aus Japan stammende Yoru, der Löcher in die Raumzeit reißt, um sich hinter die feindlichen Linien zu schleichen, und Raze, die aus Salvador, Brasilien, stammt und dafür bekannt ist, enge Räume mit großzügigen Explosionen zu säubern). Das VALORANT-Team entwickelt Agenten, von denen es weiß, dass die Spieler sie nicht nur mögen werden, sondern sich auch mit ihnen identifizieren können.

Um das Jahr abzurunden, hat das Team für Vielfalt und Inklusion neue Prozesse eingeführt, um eine authentische kulturelle Darstellung in unseren Spielen zu gewährleisten. Diese Prozesse werden sicherstellen, dass unseren Spielen (von denen, die bereits spielbar sind, bis hin zu denen, die sich noch in der Entwicklungsphase befinden) die richtigen Betriebsressourcen und Mitarbeiter zur Verfügung gestellt werden, um dafür zu sorgen, dass unsere Geschichten und Charaktere bei den Spielern stets großen Anklang finden.

Eine der größten Errungenschaften meiner Karriere besteht im Vorantreiben der Bemühungen des Teams für Vielfalt und Inklusion bei Riot. Ob es nun darum geht, dass wir einen Berührungspunkt für kulturelle Überlegungen in der Welt haben oder versuchen, neuen Stimmen Gehör zu verschaffen, ich versuche stets, unsere Spiele um Erfahrungen zu bereichern, die so authentisch wie möglich sind. Riot war dieser Vision für seine Produkte gegenüber extrem offen und verständnisvoll und arbeitet hart daran, uns die Ressourcen zur Verfügung zu stellen, die wir benötigen, um ständig nach einer besseren Repräsentation zu streben.“

Rowan W.
VERANTWORTLICHER UNIVERSUM-AUTOR
LEGENDS OF RUNETERRA

Die Überprüfung von Spiel- und Marketinginhalten macht den größten Teil meiner Arbeit bei Riot aus, und dabei spielt das Team für Vielfalt und Inklusion eine wichtige Rolle. Ich konzentriere mich darauf, Experten so effizient wie möglich mit regionalen Teams zusammenzubringen, und versuche immer zu verstehen, woher die Leute kommen – ob es sich nun um die spezifischen Entscheidungen einer kreativen Idee im Kontext eines Spiels oder um eine breitere kulturelle Konversation, die die Art und Weise beeinflussen kann, wie Kunst weltweit wahrgenommen wird, handelt. Je kulturbewusster wir während des gesamten Überprüfungsprozesses sein können, desto besser (und einfacher) wird unsere Arbeit, was sich wiederum positiv auf die Spieler auswirkt.“

Marty M.
PRODUZENT
ALTERSFREIGABEN

→ Akshan

Im Zuge der ersten Konzepte für Akshan, den rebellischen Wächter, entschied das Spielteam, dass es einen Champion erschaffen wollte, der die südasiatische Community repräsentiert. Um sicherzustellen, dass dies auf sinnvolle Art und Weise geschieht, holte das Team Rioter in das Designteam, um bei der Gestaltung des Charakters zu helfen. Einer dieser Rioters, der aus Südasien stammt, konnte aus seinen eigenen Erfahrungen und seiner Kultur schöpfen und gleichzeitig eng mit anderen südasiatischen Riotern zusammenarbeiten, um ihr Feedback und ihre Sichtweise einzuholen und herauszufinden, was ihrer Meinung nach im Spiel repräsentiert werden sollte.

→ Wächter der Inseln

Als das Team von Legends of Runeterra mit der Arbeit am Wächter der Inseln begann, wollten es sicherstellen, dass er die Eigenschaften eines echten Militärveteranen aufweist. Aus diesem Grund arbeitete das Team während des gesamten Entwicklungsprozesses mit Veterans@Riot zusammen, um einen Anhänger zu kreieren, von dem sie wussten, dass sich Spieler, die Veteranen sind oder solche kennen, mit ihm identifizieren würden können.

→ Astra

Um sicherzustellen, dass Astra die ghanaische Kultur authentisch repräsentiert, zog das VALORANT-Team einen in Ghana ansässigen externen Berater hinzu, der bei der Gestaltung der Figur mithalf. Dabei wurde darauf geachtet, dass ihr Aussehen, ihre Sprachausgabe und ihre Hintergrundgeschichte einen echten Bezug zur ghanaischen Kultur haben, die als ihre Inspiration diente.

„Das ‚Cosmetics Initiative'-Team von Teamfight Tactics (TFT) besteht aus Mitarbeitern auf der ganzen Welt und ist über verschiedene Zeitzonen verteilt. Daher hat es für uns auch oberste Priorität, ihnen allen einen sicheren Raum zur Verfügung zu stellen, an dem sie zusammenkommen und die coolsten Inhalte für TFT erstellen können! Es ist wichtig, dass wir ein gesundes und sicheres Arbeitsumfeld für Menschen aller Hintergründe, Kulturen und Berufe schaffen, damit wir ein offenes Forum für eine bessere Zusammenarbeit zwischen den Teams und Disziplinen schaffen und gleichzeitig ein stärkeres Gesamtteam aufbauen können, das sich gegenseitig unterstützt."

Christine L.
PRODUZENT
TFT

Kompetenzen im Bereich Vielfalt und Inklusion für Produkte

Im Jahr 2021 wurde das Basistraining für die Grundlagen von Vielfalt und Inklusion ins Leben gerufen und im Rahmen des Pilotprogramms wurden acht Kurse für die Teams der Spielerplattform und von VALORANT veranstaltet, an denen mehr als 150 Leute teilnahmen. Ziel des Trainings war es, ein gemeinsames Verständnis für das „Was" und „Warum" von Vielfalt und Inklusion zu schaffen, die potenziellen Auswirkungen unbewusster Voreingenommenheit bei unseren Entscheidungen zu verstehen und sich zu einer Reihe von Maßnahmen zu verpflichten, um eine Kultur des „Wir" zu fördern.

88 %

aller Teilnehmer am Basistraining für die Grundlagen von Vielfalt und Inklusion würden das Training anderen Riotern empfehlen

Die Feier der Vielfalt auf der ganzen Welt

Bei Riot nutzen wir unsere Publishing-Inhalte, um mit Spielern auf der ganzen Welt in Kontakt zu treten. Während Riot weiterhin neue Erfahrungen in den Bereichen Spiele, Musik, Fernsehen und mehr anbietet, strebt die Publishing-Sparte danach, zum Verwalter unserer globalen Spielergemeinschaft zu werden. Unsere Teams arbeiten daran, authentische Beziehungen zu den Spielern aufzubauen, ihnen ein einheitliches Riot-Erlebnis zu bieten und gleichzeitig die kulturelle Vielfalt der Regionen, in denen wir tätig sind, zu würdigen und zu feiern. Im Jahr 2021 haben wir Wege gefunden, um Erlebnisse zu schaffen, die nicht nur für Spieler auf der ganzen Welt spannend und aufregend sind, sondern auch für die örtliche Gemeinschaft große Bedeutung haben.

→ VALORANT-Karneval in Brasilien

Das brasilianische Team engagierte zum ersten Jahrestag von VALORANT Daniela Mercury, eine Ikone des Karnevals und der Musik sowie eine starke Stimme für die LGBTQIA+-Gemeinschaft, um den Titelsong zu singen und Vielfalt und Inklusion in den Vordergrund der Diskussion zu rücken.

→ „Hanarifu“ in der Kluft in Japan

Seit dem Jahr 2017 ist „Hanarifu“ ein jährliches „League of Legends“-Event in Japan. Dieses Event fällt zeitlich mit der Hanami-Saison („Blumenschau“) zusammen, einem japanischen Brauch zur Feier der Kirschblüte zwischen Ende März und April. Die Spieler konnten sowohl als Einzelspieler als auch als Teil einer Community Punkte sammeln, um Preise freizuschalten. Außerdem brachte der begleitende Fankunstwettbewerb einige erstaunliche Kustwerke hervor.

Ich bin eine Raze-Spielerin, die von VALORANT besessen ist. Mit einer brasilianischen Figur zu spielen, die schwarz ist, so spricht, wie sie spricht, und sich so bewegt, wie sie sich bewegt, bedeutet mir alles. Dieser Umstand begeistert mich als Spielerin und auch als Rioter, weil ich mit meinem Team hier in Brasilien an Raze-Kampagnen arbeiten kann, die unsere Community und unser Land wirklich repräsentieren und verkörpern.“

Vitória L.
PRODUKTLEITUNG
STRATEGIESPIELE & UNTERHALTUNG

Als Publishing-Büro der EMEA-Region ist es unser Ziel, mit unseren Communitys in Verbindung zu treten. Wir versuchen, Initiativen ins Leben zu rufen, bei denen sich unsere Spieler repräsentiert fühlen. Außerdem wollen wir sichere Räume fördern, in denen sie sich ungeachtet ihres sozialen/ethnischen Hintergrunds oder ihrer sexuellen Orientierung einbringen und entfalten können. Wir hören den Spielern in unseren lokalen Communitys zu, um zu erfahren, wie wir sie am besten vor unserem globalen Team vertreten können. Wir wollen wissen, wie sie über unsere Spiele, unsere Charaktere, unsere Events im Spiel und unsere Vorgehensweise denken und ob wir unsere Ziele verfehlen (was wir natürlich häufig tun). Es ist unsere Aufgabe, diese Verfehlungen respektvoll hervorzuheben und Lösungen für sie zu finden, um sicherzustellen, dass wir die bestmöglichen Erfahrungen für die Spieler schaffen."

Maye S.
MARKETING- UND KOMMUNIKATIONSMANAGERIN

→ Der Community durch Koreas „Chuseok" etwas zurückgeben

Das koreanische Team hat zur Feier des traditionellen koreanischen Feiertags „Chuseok" einen bezaubernden animierten Kurzfilm entwickelt. Das Event bot lokalen Spielern einzigartige Gelegenheiten, Belohnungen im Spiel zu erhalten. Es war eine Feier, die es dem Team ermöglichte, etwas zurückzugeben und sich bei der LoL-Community für ihre Unterstützung zu bedanken. Der Einflussbereich des Videos reichte über Korea hinaus, und Spieler aus aller Welt feierten mit.

→ Das Jahr des Büffels: die Feierlichkeiten zum Mondneujahr in der SEA-Region

Das SEA-Team veranstaltete zu Ehren des größten regionalen Feiertags des Jahres, dem Mondneujahr, in mehreren Märkten Events wie Influencer-Matches, bei denen Top-Streamer in Wild Rift gegeneinander antraten. Es gab auch jede Menge Spieler- und Influencer-Inhalte, die für „Mondzodiak" entwickelt wurden und unter anderem Fankunst, Comics, Cosplays und animierte Anleitungen für LoR und Wild Rift umfassten.

EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT

Vielfalt und Inklusion spielen auch weiterhin eine wichtige Rolle dabei, wie wir uns als Unternehmen Spielern auf der ganzen Welt präsentieren. Dieser Einblick in unsere Fortschritte ist eine Möglichkeit für uns, uns weiterhin dafür einzusetzen, einen Arbeitsplatz zu schaffen, an dem alle Rioter, unabhängig von ihrer Position und ihrem Fachwissen, einen Platz finden.

Wir sind uns aber auch bewusst, dass diese Seiten die Tausenden von Menschen mit unterschiedlichen Erfahrungen, Kulturen und Hintergründen, die sich jeden tag einloggen, um sich gegenseitig zu unterstützen, damit wir den Spielern tolle Erlebnisse bieten können, nicht gerecht werden können. Jeder Rioter ist in gewisser Weise an der Gestaltung unserer Kultur beteiligt, und selbst nachdem wir den letzten Punkt eingetippt und diesen Bericht als „finale Version“ abgeschickt haben, haben wir das Gefühl, ihm immer noch etwas hinzufügen zu können.

Wenn wir uns ansehen, was für das Jahr 2022 bereits in Arbeit ist, möchten wir anerkennen, dass diese Arbeit nicht nur für unser Unternehmen, sondern auch für die Spieler wichtig ist.
Von vielfältigen Champions und Agenten mit Charakter, mit denen sich die Spieler zutiefst verbunden fühlen, bis hin zu Programmen, die die Gemeinschaft auf der ganzen Welt und in allen unseren Niederlassungen fördern, helfen uns Vielfalt und Inklusion, unser Ziel zu erreichen, das am stärksten auf die Spieler ausgerichtete Unternehmen der Welt zu sein. Jeder Tag ist eine neue Gelegenheit, höhere Ziele zu erreichen, und wir werden jede Gelegenheit nutzen, die sich uns bietet.

Im Jahr 2021 verbrachte Riot viel Zeit damit, den Grundstein für das Jahr 2022 zu legen. Ich freue mich schon sehr auf die Zukunft der Vielfalt und Inklusion in diesem Unternehmen. Wir werden bei unseren weltweiten Bemühungen im Bereich Vielfalt und Inklusion einen bewussten und proaktiven Ansatz verfolgen, zu dem auch das Miteinbeziehen von Riot Inclusion Groups (RIGs) in EMEA, APAC und Lateinamerika, die Erweiterung unserer Produkt- und Partnerschaftsstrategie und die Unterstützung von Bemühungen, Talente zu gewinnen, zu halten und zu entwickeln, zählen. Wir werden auch bewusst Partnerschaften mit unseren Kompetenzzentren eingehen, z. B. im Bereich Lernen und Entwicklung, wo wir einen globalen und kulturell relevanten Lehrplan erstellen werden, der uns dabei hilft, eine Mentalität der Gleichberechtigung und Inklusion zu fördern. Wir werden im nächsten Jahr weitere Informationen bekanntgeben.“

Patty Dingle
GLOBALER LEITER DER ABTEILUNG FÜR VIELFALT UND INKLUSION

BERICHT ÜBER VIELFALT UND INKLUSION FÜR DAS JAHR 2021

RIOT GAMES