

# OUR MIRIEST WAYS

VÝROČNÍ  
ZPRÁVA O  
DIVERZITĚ  
A INKLUZI  
2021



# PŘEDMLUVA OD TÝMU D&I

Tohle je třetí rok, kdy Riot sdílí informace o našem pokroku v D&I. Když se zpětně díváme na ty roky, může chvíli trvat, než si vzpomeneme na všechno, co se stalo – na všechny ty lidi, zážitky a okamžiky, které měly dopad na naši kulturu. Každoroční vývoj této zprávy je pro nás částečně způsobem, jak uznat cestu, kterou jsme urazili, a práci, která nás ještě čeká.

V roce 2021, zatímco svět řešil spoustu nejistot, jsme se nadále soustředili na to, abychom Rioterům a hráčům poskytli co možná nejlepší zážitky. Coby organizace pokračujeme ve vstupu do nové kapitoly, kdy se proměňujeme z firmy jedné hry na firmu více her, z tvorby jednoho vůdčího esportu na vícero globálních esportů a z firmy, která se soustředila čistě na hry, na plnohodnotnou zábavní společnost (zčásti díky úplně prvnímu animovanému televiznímu seriálu Arcane od Riotu!).

Zpětně vzato jsme tak trochu jinou firmou, než jakou jsme byli před pandemií. Rovněž chápeme, že abychom dosáhli naší ambice být herní firmou, která se soustředí na hráče nejvíc na světě, musíme být firmou, která dnešním i budoucím Rioterům nabízí příležitost být v práci jejich nejlepším já. Diverzita a inkluze je skutečně základem naší kultury – podporuje prostředí, které všem Rioterům umožňuje kompletní zapojení, což znamená, že na druhou stranu před hráči a komunitou působíme autenticky.

Tato zpráva je momentkou roku 2021, což byl rok, kdy jsme budovali základy pro to, co bude podle našeho mínění pro Riot transformativní novou kapitolou. I když existovala řada externích proměnných, které vedly k nepředvídatelnosti, rozšířili jsme své procesy a nadále se soustředili na hráčský zážitek. Od toho, že jsme hráčům dávali více možností, jak v našich hrách vnímat svůj obraz, až po to, že jsme investovali více zdrojů do nové generace herních profesionálů a tvůrců – zkrátka jsme se posouvali vpřed. Přístup naší firmy k D&I samozřejmě není lineární – neustále se učíme, vyhodnocujeme a provádíme úpravy, abychom se kontinuálně zlepšovali a odváděli lepší výkon. Zatímco jsme se soustředili na Riotery, naše procesy, naši kulturu a naše produkty, došli jsme k názoru, že žádná stanovená laťka neexistuje, protože tato práce se bude vždy vyvíjet.



# 01 LIDÉ A PROCESY

STRANA 03



# 02 KULTURA

STRANA 11



# 03 PRŮMYSL A PRODUKTY

STRANA 16



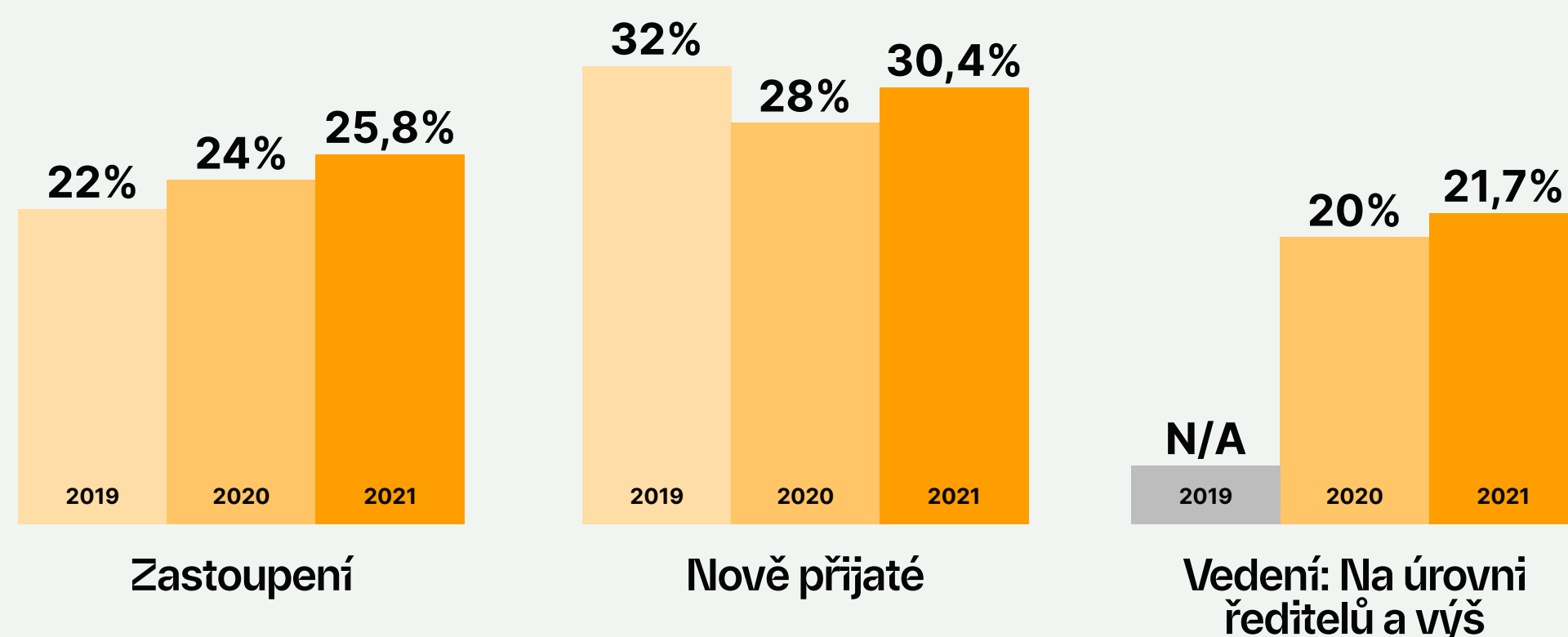
# LIDÉ A PROCESY

# 01

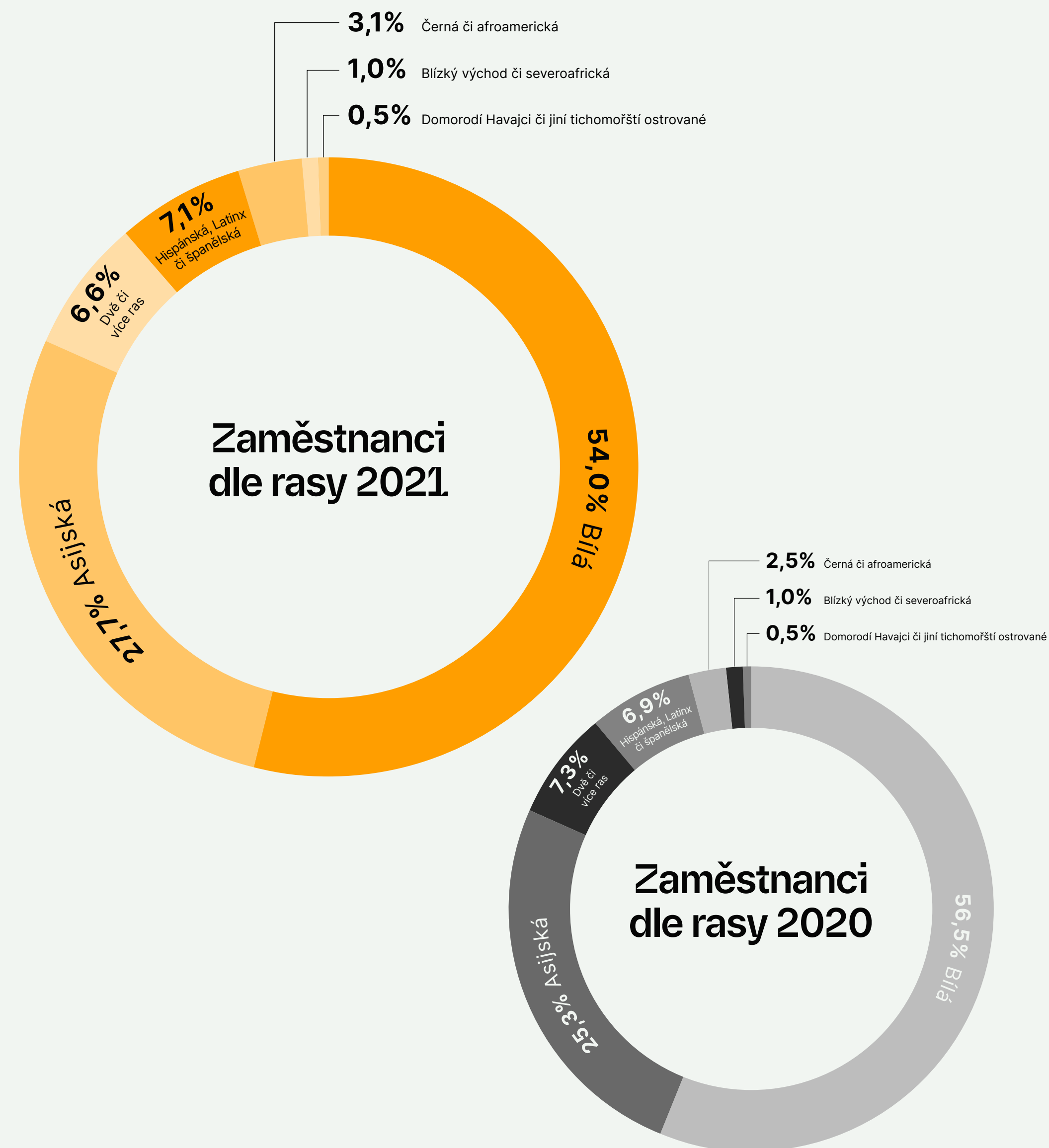
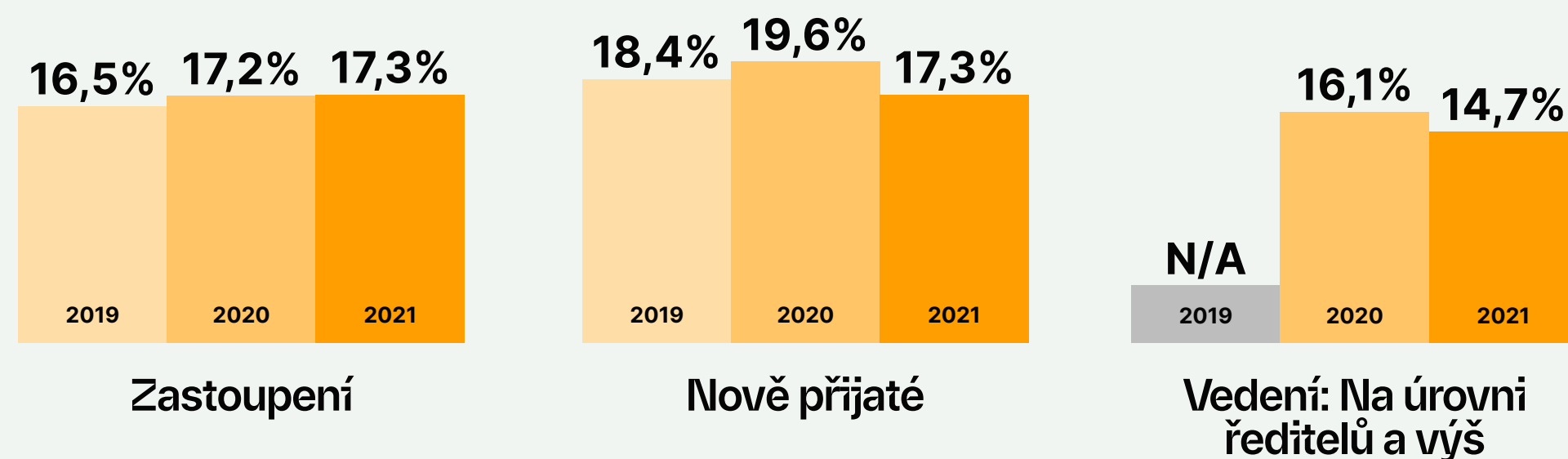


# V ČÍSLECH

## Ženy globálně



## Nedostatečně zastoupené menšiny v USA



Nedostatečně zastoupené menšiny = černí či Afroameričané, Hispánci, Latinx či španělský původ, domorodí Američané či domorodí Aljaščané, domorodí Havajci či jiní tichomořští ostrované a dvě či více rasy v USA

## Někde pokrok, ale stále zbývá spousta práce

Týmy vyhrávají společně jen tehdy, když jsou diverzní a zároveň inkluzivní. Musíme podporovat kulturu, která posiluje spolupráci, umožňuje kreativní myšlení a globálně se snaží nabízet hráčům inovativní zážitky a žánr definující hry.

Klíčem tohoto úsilí je transparentnost našich dat o zastoupení a náboru. Letos jsme udělali dvě změny ohledně toho, jak tato data prezentujeme:

- Redefinovali jsme kategorii vedení tak, aby zahrnovala Riotery, kteří jsou na úrovni ředitelů a výš. Tato změna zrcadlí naši interní definici hlavních vůdců a je v souladu s naší náborovou iniciativou rozmanitosti.
- Aktualizovali jsme definici nedostatečně zastoupených menšin tak, aby zahrnovala „dvě či více ras“. Tato změna poskytuje kompletní pohled na populaci menšin a lépe odpovídá interním standardům výkazů a těm nejlepším praktikám D&I.

Ačkoliv jsme v některých segmentech naší pracovní síly zaznamenali jasný pokrok, například zvýšení počtu ženských Rioterů globálně, všimli jsme si v rámci nové definice několika poklesů v procentuálním počtu menšinových kategorií. Proto je důležité, abychom neustále vyhodnocovali náš přístup k náboru a udržení rozmanitých talentů v Riotu. Víme, že každý dílčí nezdár je zklamáním, ale snažíme se vylepšovat naše procesy a dát našemu náborovému úsilí nový směr, který nám umožní podat v roce 2022 lepší výkon a mířit výš.





## Závazek vedení

Zodpovědnost vůči D&I na nejvyšších úrovních vedení v Riotu sledujeme v každém pilíři prostřednictvím pokroku bodové karty D&I a odpovídajícím akčním plánům D&I. Bodová karta D&I, která je založena na každoroční globální anketě Rioterů, Riotery žádá, aby ohodnotili Riot na základě čtyř klíčových oblastí: zapojení, index inkluze, závazek vedení vůči D&I a příležitosti pro rozvoj. Cílem je odhalit meziroční pokrok v zastoupení, náboru a obratu pro gender a nedostatečně zastoupené menšiny v americké populaci. Na základě bodové karty se tvoří akční plány D&I se specifickými úkony ve třech kategoriích: lidé, kultura a vlastnictví.

**85%** index inkluze Riotu

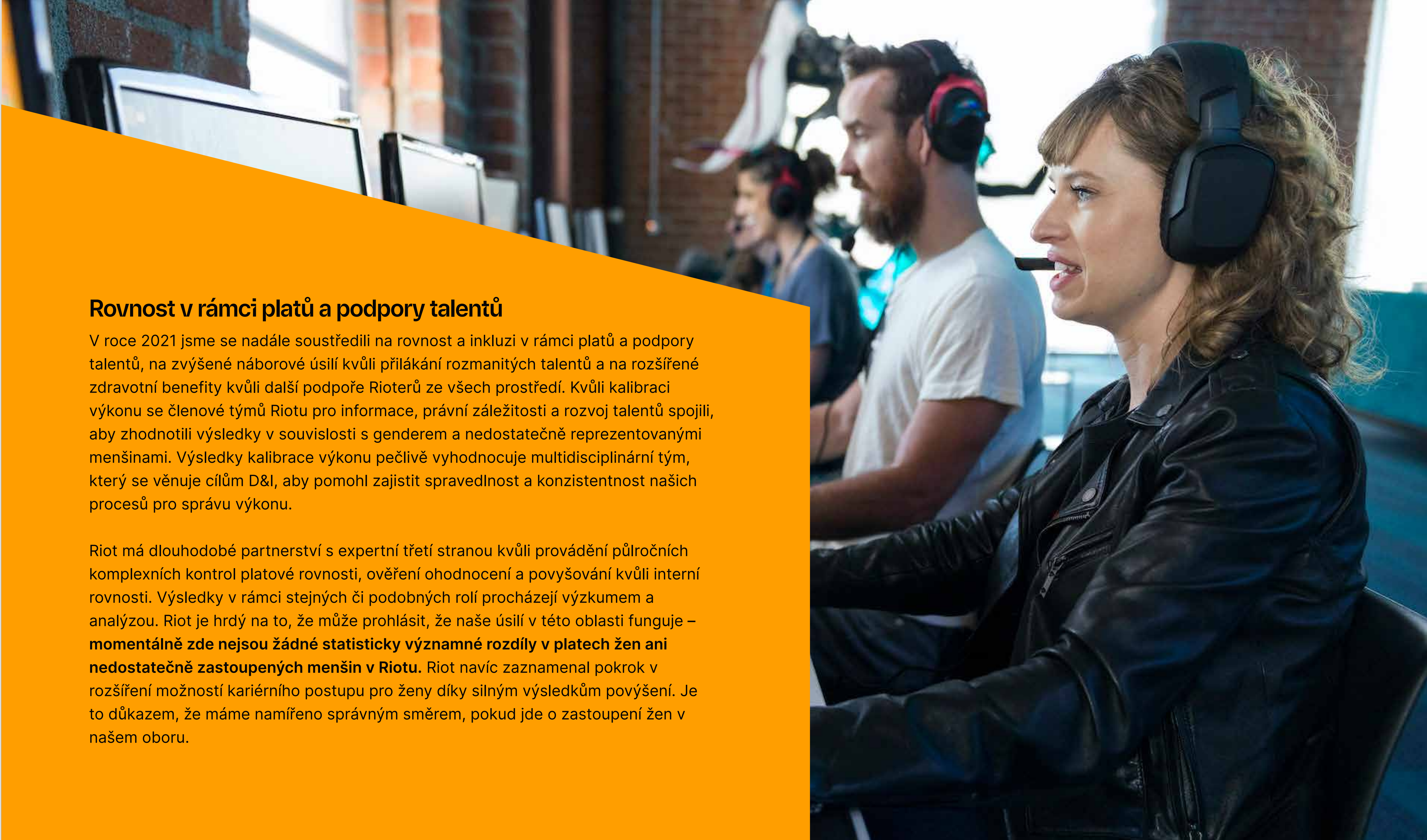
Každý rok v rámci globální ankety Riotu (GRS) provádíme v celém Riotu dvě ankety. GRS je pro nás způsobem, jak měřit pocity Rioterů ohledně toho, jak si vedeme, co v Riotu funguje dobře a v jaké oblasti se týmy mohou soustředit do budoucna. Data od Rioterů jsou nezbytná pro kultivaci zdravé organizace a kultury.

GRS na základě odpovědí Rioterů rovněž měří „index inkluze“. Ten vyvinuly týmy pro D&I a informace a obsahuje důležité atributy, jako je třeba uctivé chování, pocit osobního zapojení a možnost projevit v práci své autentické já. Víme, že organizace s inkluzivními kulturami jsou inovativnější a obratnější a mají vyšší pravděpodobnost, že dosáhnou lepších obchodních výsledků.

## Rovnost v rámci platů a podpory talentů

V roce 2021 jsme se nadále soustředili na rovnost a inkluzi v rámci platů a podpory talentů, na zvýšené náborové úsilí kvůli přilákání rozmanitých talentů a na rozšířené zdravotní benefity kvůli další podpoře Rioterů ze všech prostředí. Kvůli kalibraci výkonu se členové týmů Riotu pro informace, právní záležitosti a rozvoj talentů spojili, aby zhodnotili výsledky v souvislosti s genderem a nedostatečně reprezentovanými menšinami. Výsledky kalibrace výkonu pečlivě vyhodnocuje multidisciplinární tým, který se věnuje cílům D&I, aby pomohl zajistit spravedlnost a konzistentnost našich procesů pro správu výkonu.

Riot má dlouhodobé partnerství s expertní třetí stranou kvůli provádění půlročních komplexních kontrol platové rovnosti, ověření ohodnocení a povyšování kvůli interní rovnosti. Výsledky v rámci stejných či podobných rolí procházejí výzkumem a analýzou. Riot je hrdý na to, že může prohlásit, že naše úsilí v této oblasti funguje – **momentálně zde nejsou žádné statisticky významné rozdíly v platech žen ani nedostatečně zastoupených menšin v Riotu.** Riot navíc zaznamenal pokrok v rozšíření možností kariérního postupu pro ženy díky silným výsledkům povýšení. Je to důkazem, že máme namířeno správným směrem, pokud jde o zastoupení žen v našem oboru.







## Možnosti rozmanitých talentů

Hodláme zvětšit množinu rozmanitých kandidátů ve všech našich pobočkách. Díky našemu rámcovému přístupu k diverzitě a také náborovým laboratořím a partnerství s Power to Fly, Women in Games v regionech EMEA a APAC a Afrotechem jsme Rioterům z různých disciplín umožnili autenticky zesílit hlasy a podpořit kariérní zážitky. Výsledkem je, že jsme do našeho náborového procesu přilákali více rozmanitých kandidátů.

Ve všech našich regionech jsme zavedli D&I do náborového procesu a školení zaměstnanců a zároveň jsme kladli důraz na lokální kulturu a zvyky. V regionu APAC prošel každý nový Rioter úvodem do D&I, který vyzdvihuje význam spolupráce a kreativity prostřednictvím inkluze. Pro Riotery v EMEA jsme spustili školení „Vytváření inkluzivní kultury“, které Riotery vybavuje znalostmi a nástroji pro budování inkluzivních týmů. Region EMEA má rovněž školící program Inkluzivní vedení pro všechna evropská centra vůdčích týmů a zemských manažerů. Školení se u každého účastníka soustředí na zvýšení pochopení devíti chování spojených s inkluzivním vedením.

”

Věřím, že Riot a kultura, kterou jsme vybudovali, nám umožní podniknout dostatek riskantních kroků, abychom ji zlepšili. Ještě nikdy jsem neviděla firmu, která ztělesňuje své hodnoty tak jako Riot. Je to víc než jen plakát na stěnách, je to součástí našeho procesu pohovorů, toho, jak si vzájemně poskytujeme zpětnou vazbu v rámci hodnocení výkonu, a toho, jak nakonec jeden po druhém vyžadujeme odpovědnost – je to skutečně speciální.“



**Sara L.**  
MANAŽER  
MANAGEMENT TECHNICKÝCH PROGRAMŮ

## Další generace herních profesionálů

Domníváme se, že abychom vytvořili inkluzivní budoucnost v oboru i mimo něj, musíme mít na paměti novou generaci Rioterů a herních profesionálů. Soustředili jsme se na to, abychom přilákali stážisty z rozmanitého prostředí, díky partnerům jako The Black Collegiate Association (BCGA), které je zdrojem kandidátů z historicky černých vysokých škol a univerzit (HBCU), a díky našemu programu stážistů v EMEA, který kladl důraz na nábor během událostí zaměřených na ženy.

Díky masivnímu růstu esportů za posledních několik let se na tomto konkrétním trhu práce vyskytly další příležitosti. Abychom lépe připravili studenty k tomu, aby mohli v našem oboru vzkvétat, Riot zahájil program stážistů Esports /ALL se studenty z Johnson C. Smith University (JCSU), což je HBCU, se kterou Riot každoročně spolupracuje. Studenti vybraní pro tento letní pilotní program byli prvními stážisty, kteří získali vhled do oboru esportů v Riotu. Úzce spolupracovali s týmy v celé organizaci globálních esportů Riotu, aby získali reálné zkušenosti ve všech oblastech oboru.

## Blahe na pracovišti

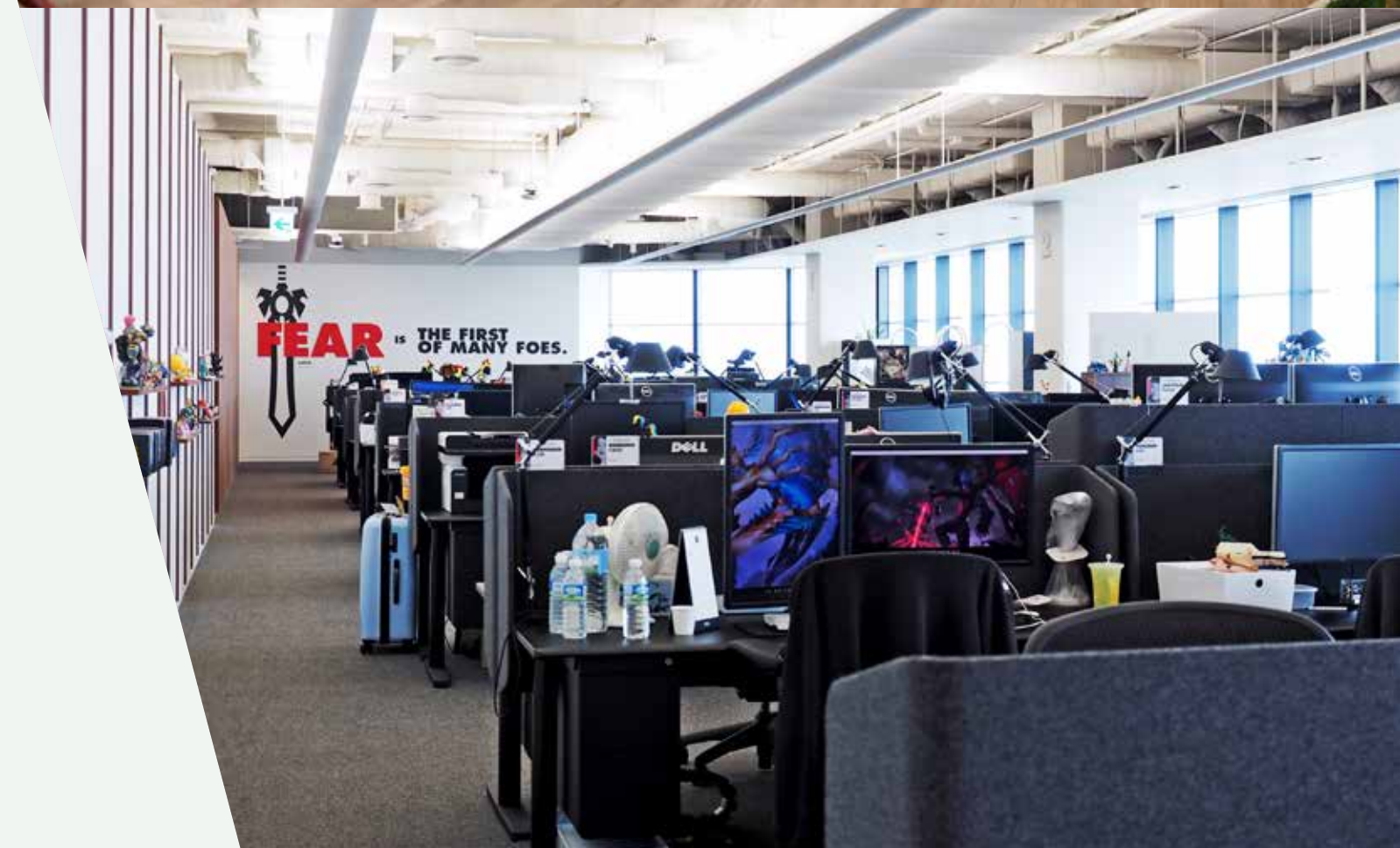
V rámci příprav návratu do kampusu v roce 2022 jsme aktualizovali naše pobočky po celém světě, aby podporovaly blaho pro zaměstnance – od nových rodičů, kteří se chtějí pohodlně vrátit do práce, po tiché místnosti pro meditaci, modlitby či rozjímání.

V naší pobočce v LA jsme přepracovali sedm prostorných moderních místností pro kojící ženy v celém kampusu, které mají poskytnout přívětivé místo pro nové rodiče. Další místnosti budeme budovat, zatímco budeme rozšiřovat své zázemí v roce 2022.

V Dublinu jsme zavedli rezervovatelné tiché místnosti pro vícero účelů. Naše pobočka v LA je rovněž vybavena 10 těmito místnostmi, přičemž máme v plánu přidat v následujícím roce další, zatímco budeme tuto pobočku rozšiřovat.

Při budování centra pro vzdálené přenosy esportů Riotu v Dublinu, které se otevřelo v roce 2021, byla přístupnost naší prvořadou prioritou během raných fází plánování a designu. Tým zařízení úzce spolupracoval s týmem D&I kvůli implementaci celé řady prostor, které budou podporovat inkluzi. Nové zařízení obsahuje víceúčelové tiché místnosti a prostory, jakož i plně přístupné odpočívárny pro všechny gendery a sprchy. Rovněž jsme během procesu designu brali v potaz smyslové potřeby a vytvořili jsme kompletní program pro osvětlení, teplotu a zvuk v rámci našich kooperativních místností, odpočíváren a společenských prostor.

V roce 2022 máme v plánu bedlivě prozkoumat všechny naše pobočky a provést úpravy, abychom vytvořili co možná nejpřívětivější a nejpřístupnější prostředí pro současné i budoucí Riotery. Budeme brát v potaz spoustu věcí, včetně duševního a tělesného blaha, schopností, udržitelnosti a kultury, abychom vytvořili prostory, kam budou moci Rioteři přinést své celé já.





# KULTURA

# 02

# BUDOVÁNÍ INKLUZIVNÍ A GLOBÁLNÍ KOMUNITY

Jelikož jsme globální firma s více než 20 pobočkami v 16 zemích, budování kultury má v každé pobočce a zemi jinou podobu. Jedna věc ovšem zůstává stejná: Naším cílem je být společností, která se nejvíc ze všech na světě zaměřuje přímo na hráče. Dosažení této ambice není jen něco, na co myslí naše herní týmy; je to vpletené do samotného předeiva firmy.



Aktuálně máme šest RIG, přičemž největší koncentrace je v Los Angeles, ale od příštího roku je budeme zavádět globálně. Rovněž jsme v roce 2021 začali budovat základy skupiny pro Asiaty a tichomořské ostrovany (API), kterou jsme zavedli v roce 2022.

## Inkluzivní skupiny Rioterů

Inkluzivní skupiny Rioterů (dříve známé jako skupiny identit Rioterů neboli RIG), naše skupiny zaměstnaneckých zdrojů, prošly letos změnou názvu v rámci rozšíření zapojení, inkluze a akce v průsečíkové diskusi a zároveň v rámci motivace globálnější kulturní zvědavosti. Jádrem každé RIG je komunita. Díky tomu, že spojují Riotery, aby mohli oslavovat diverzitu, umožňují autentické zastoupení ve hrách a podporují hluboký pocit toho, že patří do Riotu. RIG hrají klíčovou roli v zajištění toho, aby se zde mohlo dařit Rioterům ze všech prostředí. Díky jejich vhledu, programům a aktivitám budou RIG nadále hrát klíčovou roli v budování a podporování inkluzivní komunity ve firmě i mimo ni.

Jako uznání za velký přínos a čas strávený vedením iniciativ své skupiny obdržely vedoucí týmy RIG bonusy za práci, kterou odvádí, aby se diverzita a inkluze v Riotu posouvala vpřed.



Rioteři na Mezinárodním dni proti homofobii, transfobii a bifobii (IDAHOTB)



## Filipínci v Riotu (FAR)

Úkol: posílit, sjednotit a oslavovat Filipínce v Riotu a v herní komunitě.

FAR si pozvalo filipínsko-amerického herce Danteho Basca, aby promluvil k Rioterům během měsíce filipínsko-americké historie o svých zážitcích, kdy se pohyboval v zábavním průmyslu coby filipínsko-americký herec, a o tom, jak během své kariéry bojoval za větší reprezentaci své kultury. Na debatu se můžete podívat [zde](#)!



## Duhoví Rioteři

Úkol: Podporovat inkluzivní komunity a produkty pro LGBTQIA+ v Riotu i mimo něj.

Oslavili jsme Pride Month, Mezinárodní den proti homofobii, transfobii a bifobii (IDAHOTB) a Národní den otevřenosti k homosexualitě. Spojili jsme se s Twitchem a tvůrci obsahu LGBTQIA+, abychom uspořádali Pride Stream-A-Thon, který po celém světě sledovalo přes 349 000 lidí. V Evropě se Rioteři vydali na virtuální „Pochod Pride“ kolem svých domovů a místních čtvrtí, aby vybrali důležité peníze na podporu International Lesbian, Gay, Bisexual, Trans and Intersex Association (ILGA) Europe. Rovněž jsme vydali dárkové předměty s motivy Pride, přičemž 100 % výtěžku šlo na podporu organizací LGBTQIA+.



## Aliance rozmanitých genderů v Riotu (RAD Genders)

Úkol: Udělat z Riotu místo, kde se může dařit lidem všech genderů a kde se budou moci spatřit v produktech Riotu.

V rámci měsíce ženské historie jsme ve všech našich regionech oslavovali naše neuvěřitelné ženy a genderově rozmanité Riotery. V Evropě jsme oslavovali společenské, ekonomické, kulturní a politické úspěchy žen v rámci série panelových diskusí s Riotery, kteří se podělili o své příběhy, kreativní procesy a úvahy nad kultivací autentické reprezentace a dopadem, který to má na naše hráče a fanoušky.



## Riot Noir

Úkol: Zesílit černé hlasy a zvýšit zastoupení v Riotu v rámci produktů i mimo něj.

Členové Riot Noir se sešli, aby společně oslavili měsíc černé historie a uctili znamenitost černochů ve hře a v zábavním průmyslu. Od komunitní vědomostní soutěže přes herní večer po konverzaci o práci černých průkopníků v komunitě bojových her (FGC) – Riot Noir tohoto měsíce využil k tomu, aby dal najevo svůj dlouhodobý závazek vůči zesílení černošských hlasů a zvýšení zastoupení v Riotu i v celém průmyslu.



## Riot Unidos

Úkol: Zajistit podpůrné prostředí pro Latinx Riotery a jejich spojence propagací zvýšené viditelnosti, kulturních vztahů, pomoci komunitě a pozitivních změn v Riot Games.

Riot Unidos spolupracoval s naší pobočkou v Ciudad de México, aby dal dohromady oslavné video na počest měsíce Latinx dědictví. Toto video ukazuje, jak tvrdě Rioteři pracují, aby hráčům poskytli co možná nejlepší zážitky v našich hrách i v latinskoamerické komunitě. Podívejte se na něj [zde](#)!



## Veterans@Riot

Úkol: Podporovat veteránské Riotery a zároveň zvyšovat jejich zastoupení ve hrách a zábavním průmyslu.

Veterans@Riot poskytlo Rioterům příležitosti, jak se zapojit do Dne duševního zdraví a Dne veteránů a spojit se s organizacemi jako Hire Heroes a Stack Up.

# KULTURNÍ AKTIVACE A PROGRAMY S LOKÁLNÍ OPTIKOU

V roce 2021 jsme oslavovali kultury a komunity Rioterů po celém světě. Rovněž jsme si vyhradili čas na to, abychom uznali důležité poznatky a zamysleli se nad světem kolem nás. Na Den nezávislosti černochoů jsme pozvali Wellness for the People kvůli „sezením blaha“ a mluvili jsme o průsečíku partnerství Riot Noir a Duhových Rioterů. Rovněž jsme pozvali herní designérku Jane McGonigal a zdravotní psycholožku Kelly McGonigal, které se obě specializují na spojení hraní a duševního zdraví, aby promluvily k Rioterům. Sestry se na počet Dne uvědomění duševního zdraví podělily o své tipy, jak zvládat stres každodenního života.

V našich latinskoamerických pobočkách týmy uspořádaly workshopy, které se soustředily na filosofii spojenectví HE4SHE, které vyvinulo OSN. Jedna oblast zahrnovala to, jak podpořit prostředí, které by propagovalo genderovou rovnost pochopením sociálních konstruktů maskulinity v Latinské Americe.

Abychom oslavili konec Eid al-Fitr, poslední den oslav Ramadánu, tým VALORANTU v našich pobočkách v regionu MENA spolupracoval na videoklipu k písni Anta Al Batal. Postaral se o to, aby zahrnoval několik jazyků a lokální i oblíbené mainstreamové umělce ze tří velkých subregionů: zemí ze Severní Afriky, Levanty a Zálivu. Díky účasti různých umělců z různých oblastí, dokonce i v rámci stejného regionu, tým představil šíři kultur tomu nejširšímu možnému počtu hráčů na té nejlokalizovanější úrovni.

”

D&I je klíčovou součástí zastoupení a inkluze EMEA v rámci organizace. Od poskytnutí platformy, kde můžeme s Riotery sdílet své kulturní zážitky, po modlitebny, kde se mohu věnovat své víře – tyto okamžiky měly značný dopad na můj zážitek zde a vzbuzují ve mně optimismus ohledně budoucnosti coby globální firmy. A co je důležitější, odráží se to v tom, jak vytváříme úžasné a rezonující zážitky pro hráče z různých prostředí a kultur.“



**Ali M.**  
ZEMSKÝ MANAŽER MENA A INDIE



Kvůli pandemii jsem ještě neměla možnost setkat se se spoustou Rioterů z pobočky. Women@Riot mi dalo příležitost propojit se s Riotery nejen v mé pobočce, ale napříč všemi pobočkami a načerpat od nich inspiraci. Tady v Singapuru jsme si prošli několik fází lockdownu a je snadné mít pocit, že s ostatními ztrácíte spojení. Je skvělé mít komunitu, kde si můžu popovídat s dalšími ženami, které zažívají to samé. Mám pocit, že jsem díky tomu programu našla pocit, že sem patřím.“



**Mei X.**  
MANAŽER  
PRODUKCE HRV

## Podpora žen a genderově rozmanitých Rioterů

Women@Riot, program profesního a osobního rozvoje pro ženy a genderově rozmanité Riotery, se soustředí na mentorství, trenérství a budování vztahů. Uspořádali jsme čtvrtletní globální workshop a měsíční virtuální posezení u kávy s vyšším vedením, což Rioterům dalo možnost užít si nezávaznou a informativní diskusi, kde mohli pokládat dotazy, získat rady a najít si mentora. Tato virtuální sezení pomohla podpořit skutečný pocit komunity mezi účastníky po celém světě. Jednu hodinu měsíčně dávají tyto diskuse lidem možnost prostě být s dalšími lidmi a užívat si pocit, že tam patří. Rovněž jsme jako hosty pozvali přednášející jako Kim Scott, autorku knihy Radical Candor, aby mluvila o tom, jak zaměstnanci mohou tuto filosofii managementu aplikovat v práci.



Kim Scott (vpravo), autorka knihy Radical Candor



# PRŮMYSL A PRODUKTY

# 03





Moc jsem se těšil, až bude Riot Unidos součástí skvělé organizace jako Latinx In Gaming. Byl jsem moderátorem dvou panelových diskusí, kde Rioteři skutečně předvedli lásku a energii, kterou k esportům cítíme v našem latinskoamerickém regionu. Lidé si rovněž našli čas, aby nám řekli, že se jim příběh o Rioterovi, který přišel z vnitřního Los Angeles, líbil. Mít příležitost podělit se s naší komunitou Latinx o všechny ty úžasné věci, které v esportech a v komunitě Riotu dokázali lidé, kteří vypadají jako oni, mluví jako oni a hrají jako oni, bylo jednou z těch nejspokojivějších věcí, co jsem v Riotu kdy udělal.“



**Carlos H.**  
SPECIALISTA IT

## BUDOVÁNÍ DALŠÍ GENERACE HER

Když přemýšlíme o inkluzi, musíme na ni myslet zevnitř i zvenčí, a to zahrnuje pomoc s utvářením průmyslu ve velkém měřítku. Od povzbuzování a investování do herních designérů a vývojářů z nedostatečně zastoupených komunit po vybavení budoucích generací nezbytnými nástroji, aby mohly být v oboru úspěšné – musíme komunitu podporovat ve velkém, abychom inkluzi posilovali dlouhodobě.

### Esports /ALL

Riot založil koalici Esports /ALL v roce 2020, aby pomohl vybudovat vzkvétající, rozmanitý a inkluzivní esportovní ekosystém tím, že propagoval kulturu, jež vítá nové perspektivy, poskytuje oborovou přístupnost prostřednictvím školení a podporuje vývoj nedostatečně zastoupených skupin. Esports /ALL je skutečně globální koalice složená ze všech členů esportovních týmů, které zajímá D&I v esportech a programy týkající se sociálního dopadu a kteří mají společný cíl, aby byly esporty přístupnější pro všechny. V roce 2021 koalice dokázala posílit své základy tak, že zavedla vůdčí strukturu a spustila svůj pilotní program pro stážisty.

### Underrepresented Founders (URF)

V roce 2020 jsme spustili program Underrepresented Founders (URF). Od té doby jsme investovali téměř 7 milionů dolarů z našeho původního 10milionového závazku.

### Společnosti, které dostaly investice

- 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 po celém světě

Iniciativa Game Changers, spuštěná v roce 2021, byla založena s cílem vytvořit nové příležitosti a zviditelnění pro ženy a genderově rozmanité jedince, kteří se chtějí účastnit esportů VALORANT díky kombinaci komunitních turnajů a špičkových soutěží. Kromě soutěžní série Game Changers poskytuje výcvikový program, který podporuje ženy a ostatní, aby usilovali o kariéru v esportovním oboru.

Riot se rovněž spojil s **Women in Games France** a vytvořil inkubační program, který byl poprvé spuštěn v roce 2019, aby pomohl ženám stát se profesionály a idoly. V roce 2021 obdrželi hráči League of Legends i VALORANTU trénink s profíky jeden na jednoho, zúčastnili se soustředění s G2 Esports a Gamers Origin a soutěžili ve velkých amatérských a poloprofesionálních turnajích v Evropě.

## VCT Game Changers bylo spuštěno v osmi našich regionech a poskytlo více příležitostí pro ženy a genderově rozmanité jedince v esportovním prostoru než kdy dřív:

### EVROPA, STŘEDNÍ VÝCHOD A AFRIKA

# 50+

týmů se zúčastnilo soutěžních turnajů

# 18

zavedených esportovních organizací zapsalo týmy

# 5

žen bylo vybráno do týmů díky našim inkubačním tréninkovým programům

### ČÍNA

# 50%

produkčních komentátorů VCT v zácviu jsou ženy

### JIHOVÝCHODNÍ ASIE

# 120+

jedinečných týmů a 18 zemí se zúčastnilo turnajové série

### SEVERNÍ AMERIKA

# 1.

Vytvořila první výcvikový program pro komentátory Game Changers



Měla jeden z nejsledovanějších ženských soutěžních turnajů na Twitchi



Vyhrála ocenění Women in Games

### LATÍNSKÁ AMERIKA

# +

Nivea se stala partnerskou značkou, která sponzoruje turnaje Game Changer Tournaments, Master Classes a Talks

### BRAZÍLIE

# 50+

týmů soutěžilo ve dvou sériích Game Changers a byl spuštěn podcast Game Changers Talks

## Zapojení do oborové konverzace kvůli podpoře inkluze

Rioteři se často ujímají vedení, aby se podělili o svůj cenný vhled a jedinečné zážitky s hráči, profesionály a kolegy za účelem vybudování lepšího oboru pro současné i budoucí generace.

### → San Diego Comic-Con

Upřímná diskuse s Riotery a komentátorkou a producentkou Erin Ashley Simon o ženách, které překonávají bariéry ve své kariéře napříč oborem.

### → Gaming While Black

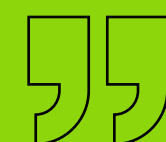
Členové Riot Noir se zúčastnili diskuse s názvem „The Skin We're In“, aby mluvili o černých postavách ve hrách, když jsou zastoupené dobře a když jejich reprezentace pokulhává.

### → Latinx in Gaming

Rioteři z Los Angeles a Ciudad de México se zúčastnili panelové diskuse na kanále Latinx in Gaming na Twitchi, aby mluvili o zastoupení v esportech.

### → Afrotech

Ve virtuálním panelu „Your Hobby Could Make for the Perfect Career“ vystoupili Rioteři, kteří mluvili o svých zkušenostech coby černých tvůrců v herním oboru.



Riot Noir posiluje Riot tým, že nám všem dává prostor, kde kvůli našim rozdílům nejsme vetřelci, nýbrž odborníci. Poskytujeme svým komunitám příležitost prozkoumat křižovatky jejich kulturních a profesionálních životů a podělit se o své poznatky se širší komunitou Riotu. Riot Noir se rychle stal studnicí poznatků a zkušeností podpořených našimi černými zaměstnanci, z čehož těží nejen naše firma, ale i širší herní komunita. Díky svému osobnímu zapojení s Noir jsem si mohl vyměnit znalosti s lidmi z různých disciplín a úrovní firmy, ale také s lidmi mimo firmu.

Měl jsem to potěšení, že jsem se mohl podělit o příběhy černých esportovních soutěžících a spisovatelů, když jsem hostoval první událost D&I na hlavní stránce Riotu na Twitchi [“Celebrating Black Excellence in Esports.”](#) Já a další členové Noir jsme se rovněž mohli podělit o to, jak Noir umožňuje Riotu vytvářet rozmanitý obsah na kanále Gaming While Black na YouTube. Díky těmto a dalším událostem Noir podporuje naše zaměstnance, aby přispívali svým celým já k dílu, aby hráči mohli vidět své celé já v našem produktu!“



**George O.**  
TECHNICKÝ DESIGNÉR HRV



## V roce 2021 jsme rozdali peníze několika neziskovkám

**95 TISÍC DOLARŮ**  
COLORSTACK

**95 TISÍC DOLARŮ**  
GAMEHEADS

**50 TISÍC DOLARŮ**  
BLACK COLLEGIATE  
GAMING ASSOCIATION

**15 TISÍC DOLARŮ**  
IT GETS BETTER  
PROJECT

**10 TISÍC DOLARŮ**  
TEC LEIMERT

**5 TISÍC DOLARŮ**  
GAME DEV OF  
COLOR EXPO

## Poskytování podpory pomocí cílených programů a iniciativ

Zatímco zločiny z nenávisti proti Asiatům ve Spojených státech v roce 2021 raketově vzrostly, soustředili jsme se na poskytování podpory Rioterům a školení spojenců v rámci organizace. Dr. Helen Hsu, psycholožka a přednášející na Stanfordově universitě, která funguje jako styčná osoba mezi Centrem pro asijsko-americké aktivity této instituce, vzdělávala Riotery o historii násilí vůči Asiatům a také o duševním zdraví a praktikách blaha. Rovněž jsme pozvali organizaci Hollaback!, aby Rioterům poskytla školení zákroků pro přihlížející s cílem dát jim nástroje na podporu svých přátel, rodin a kolegů. Nakonec Riot odevzdal příspěvek na podporu 400 rodin, které zažívají finanční těžkosti, prostřednictvím Orange County Asian Pacific Islander Community Alliance (OCAPICA).

Zatímco se v USA schvalovala a zaváděla legislativa proti trans lidem, Riot se snažil vylepšit naše benefity a pravidla globální mobility, když školil Riotery o problémech, kterým trans komunita čelí, prostřednictvím našeho programu Trans Equity Initiative.

## Soustředění na rasovou rovnost prostřednictvím investic a zdrojů

V roce 2021 náš tým Social Impact pracoval s RIG Riot Noir na distribuci grantů pro rasovou rovnost neziskovkám, které podporují další generaci herních profesionálů. Gameheads je technologický školicí program, který vybavuje mladé barevné lidi technikou a schopnostmi do života, které potřebují, aby uspěli. Cílem ColorStack je také zvýšit počet černých a hispánských absolventů informatiky, kteří chtějí rozjet uspokoivou kariéru v technologiích. Gameheads a ColorStack sdílí náš cíl spočívající ve zpřístupňování kariérních drah ve videohrách a technice pro nedostatečně zastoupené komunity a my už se těšíme, až se v následujících letech podělíme o jejich pokrok. Podrobnosti o práci Social Impact najdete ve zprávě z roku 2021.

## Zastáváme názor, že hra vytvořená dnes by měla působit relevantně a autenticky i po letech

D&I je ústředním pilířem toho, jak vyvíjíme hry a zážitky pro hráče z celého světa. Ať už jde o partnerství s RIG kvůli poskytování perspektivy ve vývoji nových šampionů pro LoL a agentů pro VALORANT, anebo partnerství s konkrétními regiony při tvorbě zážitků s kulturním dopadem ve vydavatelství, víme, že na zastoupení záleží.

Zatímco se zastoupení může v každé hře projevovat jinak, tým D&I v rámci úzkého partnerství spolupracoval s produktovými týmy v celé organizaci, aby vytvářel a podporoval postavy, se kterými hráči hluboce rezonují. Doufáme, že každý hráč na světě může cítit vazbu k rozmanitým postavám, které jsme vyvinuli, zejména k těm, které se soustředí na jisté lokální a regionální zážitky. Na druhou stranu si rovněž uvědomujeme, že to ne vždycky vystihneme správně, a zatímco práce na D&I pokračuje, museli jsme také několik věcí přepracovat, protože během procesu ne tak úplně fungovaly. Ať už jde o šampiony ve světě LoL, agenty VALORANTU, kteří reprezentují lidi ze skutečných míst, anebo herní kosmetický obsah, který oslavuje kulturní momenty, chceme, aby se hráči mohli vyjádřit a oslavovat svou komunitu zábavným a smysluplným způsobem.

V roce 2021 jsme udělali velké kroky, pokud jde o portfolio Riotu a zastoupení v něm. Ve světě Runeterra jsme představili Leonu a Dianu jako lesbičky, Tyari jako trans osobu, představili jsme Namiinu bi/pan/poly identitu, představili jsme nebinární Shomi, jihoasijského Akshana, kartu Watcher on the Isles, která reprezentuje vojenského veterána, a spoustu dalších. Jelikož se VALORANT odehrává na Zemi, tým zatím vytvářel agenty reprezentující lokální kultury z více než 14 zemí, jako jsou japonský domorodec Yoru, který dělá díry v časoprostoru, aby infiltroval nepřátelské linie, a Raze, která pochází z brazilského Salvadoru a je známá tím, že dokáže pořádnou dávkou výbuchů vyčistit těsná místa. Tým VALORANTU vytváří agenty, o kterých ví, že je hráči budou nejen mít rádi, ale že se s nimi propojí na osobní úrovni.

Rok jsme zakončili tím, že tým D&I zavedl nové procesy, aby zajistil autentickou kulturní reprezentaci v našich hrách. Tyto procesy zajistí, že naše hry – jak ty, které už jsou vydané, tak ty, které jsou pořád ve fázi výzkumu a vývoje – budou mít ty správné provozní zdroje a lidi, kteří se postarají, aby naše příběhy a postavy vždy hluboce souzněly s hráči.

”

Jeden z největších dlouhodobých úspěchů mé kariéry bylo posílení úsilí D&I v Riotu. Ať už šlo o to, abychom měli informace pro zvážení reálné kultury, nebo o snahu posílení nových hlasů, dal jsem si závazek, že do našich her budu dávat co možná nejautentičtější zážitky. Riot je extrémně otevřený, chápavý a přívětivý k této vizi ve svých produktech a velmi se snaží, aby nám dal zdroje, které potřebujeme, abychom mohli nadále usilovat o lepší zastoupení.“



**Rowan W.**

DOHLÍŽEJÍCÍ PŘÍBĚHOVÝ SCENÁRISTA  
LEGENDS OF RUNETERRA



Revize herního a marketingového obsahu je největší součástí toho, co v Riotu dělám, a D&I je obrovskou součástí diskuse. Já se soustředím na co možná nejefektivnější propojení expertů s regionálními týmy a vždy se snažím pochopit, odkud lidé pocházejí – ať už jde o specifické rozhodování o kreativním nápadu v kontextu hry, anebo širší kulturní diskusi, která může mít dopad na to, jak je umění globálně nazíráno. Čím víc dokážeme v procesu revize být kulturně uvědomělejší, tím lepší (a snazší) je naše práce, což se posléze promění ve výhodu pro naše hráče.“



**Marty M.**  
 PRODUCENT  
 VĚKOVÉ HODNOCENÍ



### → Akshan

V rámci raných konceptů Akshana, Zběhlého Strážce, se herní tým rozhodl, že chce vytvořit šampiona, který reprezentuje jihoasijskou komunitu. Abychom měli jistotu, že bude výsledek smysluplný, tým se spojil s Riotery v týmu designů, aby mu pomohli tuto postavu vykreslit. Jeden z těchto Rioterů, který se identifikuje jako jižní Asiat, dokázal čerpat ze své osobní zkušenosti a kultury, zatímco úzce spolupracoval s dalšími jihoasijskými Riotery, aby od nich získal zpětnou vazbu a perspektivu a odhalil, co je pro ně důležité vidět reprezentované ve hře.



### → Watcher on the Isles

Když tým Legends of Runeterra začal pracovat na kartě Watcher on the Isles, chtěl mít jistotu, že bude obsahovat vlastnosti, které skutečně reprezentují vojenského veterána. Tým během tvůrčího procesu pracoval s Veterans@Riot, aby vytvořil kartu, kterou by přijali hráči, již se identifikují jako veteráni nebo někoho takového znají.



### → Astra

Aby Astra autenticky reprezentovala skutečnou ghanskou kulturu, tým VALORANTU si pozval externího konzultanta se sídlem v Ghaně, aby mu s tvorbou postavy pomohl. Toto úsilí mělo za cíl, aby její vzhled, dabing a příběhové pozadí působilo skutečně sympaticky a jedinečně pro ghanskou kulturu, která její tvorbu inspirovala.



Tým kosmetické iniciativy v Teamfight Tactics (TFT) je rozptýlen v několika různých časových pásmech a skládá se z lidí z celého světa, takže je pro nás skutečnou prioritou mít bezpečný prostor pro všechny, aby se mohli sejít a vytvářet pro TFT ten nejúžasnější obsah! Je důležité, abychom vytvořili zdravé a bezpečné místo pro lidi ze všech prostředí, kultur a řemesel, abychom mohli podpořit otevřené fórum pro lepší spolupráci mezi týmy a disciplínami a zároveň vybudovali silnější univerzální tým, který se navzájem podporuje.“



**Christine L.**  
 PRODUCENT  
 TFT

## Kompetence D&I v rámci produktů

V roce 2021 bylo založeno úvodní školení D&I a tento pilotní program spustil osm kurzů pro hráčskou platformu a týmy VALORANTU s více než 150 účastníky. Cílem školení bylo vytvořit společné porozumění obsahu a významu diverzity a inkluze, pochopit potenciální dopad nevědomých předsudků na naše rozhodnutí a dát si závazek konat kroky na podporu společné kultury.

# 88%

těch, kteří se zúčastnili úvodního školení D&I, by ho doporučilo dalším Rioterům





## Oslava rozmanitosti po celém světě

V Riotu se pomocí vydávání produktů propojujeme s hráči z celého světa. Zatímco Riot nadále produkuje nové zážitky ve hrách, hudbě, televizi a dalších oblastech, tento vydavatelský pilíř aspiruje být správcem naší globální hráčské komunity. Naše týmy pracují na zavedení autentických vztahů s hráči a poskytují jim sjednocený zážitek Riotu, zatímco zároveň uctívají a oslavují kulturní rozmanitost regionů, které obsluhujeme. V roce 2021 jsme našli způsoby, jak vytvářet zážitky, které nejenže jsou zábavné a zajímavé pro hráče z celého světa, ale zároveň hluboce souzní s lokální komunitou.



### → Brazílský VALORANT Carnaval

V rámci prvního výročí VALORANTU pozval brazilský tým Danielu Mercury, karnevalovou a hudební ikonu a silný hlas komunity LGBTQIA+, aby zazpívala poutavou píseň a vtáhla téma D&I do popředí diskuse.



### → Japonské „Hanarifu“ ve Žlebu

Od roku 2017 se v Japonsku každoročně koná událost „Hanarifu“ pro League of Legends. Ta se koná souběžně s obdobím Hanami („sledování květin“), což je japonský zvyk oslavovat třešňové květy mezi koncem března a dubnem. Hráči získávali body, když hráli sami i v rámci komunity a mohli odemykat ceny. Doprovodná výtvarná soutěž rovněž inspirovala několik úžasných děl.

”

Jsem hráčka za Raze, která je posedlá hraním VALORANTU. Mocht hrát s postavou, která je brazilská, je černá, mluví tak, jak mluví, a pohybuje se tak, jak se pohybuje, je nesmírně důležité. Jsem díky tomu nadšená jako hráč i jako Rioter, protože můžu pracovat se svým týmem tady v Brazílii na tvorbě kampaní pro Raze, které skutečně reprezentují a ztělesňují naši komunitu a zemi.“



**Vitória L.**

PRODUKTOVÝ VEDOUČÍ  
STRATEGICKÉ HRY A ZÁBAVA



Náš účel coby vydavatelské pobočky v regionu EMEA je propojit se s našimi komunitami. Snažíme se vytvářet programy, kde mají naši hráči pocit, že jsou zastoupení. Rovněž chceme propagovat bezpečné prostory, kde se mohou cítit, že se mohou zapojit a být svým nejlepším já nehledě na svůj společenský/etnický původ či sexuální orientaci. Posloucháme hráče v našich místních komunitách, abychom zjistili, jak je nejlépe reprezentovat před naším globálním týmem. Chceme vědět, jaký mají názor na naše hry, naše postavy, naše herní festivaly, na to, jak děláme svou práci, a jestli v tom děláme chyby (což samozřejmě často děláme). Je naším úkolem tyto chyby uctivě nahlašovat a hledat řešení, abychom měli jistotu, že pro hráče vytváříme ty nejlepší možné zážitky.“



**Maye S.**  
MANAŽERKA MARKETINGU  
A KOMUNIKACÍ



### → Pomáhání v rámci korejského svátku „Chuseok“

Tým v Koreji vytvořil rozkošný animovaný krátký filmeček na oslavu Chuseoku – tradičního korejského svátku. Tento festival dal místním hráčům jedinečnou příležitost získávat herní odměny. Byla to oslava, která týmu umožnila pomáhat a poděkovat komunitě LoL za její podporu. Dosah videa se sahal i mimo hranice Koreje a k oslavám se připojili hráči z celého světa.



### → Rok buvola: Oslava lunárního nového roku v SEA

Na oslavu největšího regionálního svátku roku tým SEA vydal obsah pro lunární nový rok na několika trzích, což zahrnovalo i zápasy mezi influencery, kdy se špičkový streameři utkali proti sobě ve Wild Riftu. V celém regionu rovněž vznikla spousta obsahu od hráčů a influencerů pro Lunární šelmu, včetně fanouškovských kreseb, komiksů, cosplaye a animovaných návodů pro LoR a Wild Rift.

# VÝHLED DO BUDOUČNA

D&I zůstává důležitou součástí utváření toho, jak nás jako firmu vnímají hráči z celého světa. Tato zpráva o pokroku je jedním způsobem, jak můžeme nadále usilovat o zlepšení pracoviště, kde mohou Rioteři – bez ohledu na to, kde sedí nebo čemu rozumí – vědět, že zde mají místo.

Vzhledem k tomu rovněž uznáváme, že tyto stránky ne zcela vystihují tisíce lidí s různými zkušenostmi, z různých kultur a prostředí, kteří se každý den přihlašují do práce, aby se vzájemně podporovali a my mohli vytvářet úžasné zážitky pro hráče. Každý Rioter nějakým způsobem přispívá k utváření naší kultury, takže i poté, co jsme napsali poslední tečku a odeslali tuto zprávu jako „finální verzi“, si nemůžeme pomoci a myslíme si, že můžeme vždycky přidat ještě něco navíc.

Když se podíváme na to, co už probíhá v roce 2022, chceme uznat, že tato práce je klíčová nejen proto, že je důležitá pro naše podnikání, ale také protože je důležitá pro hráče. Od bohatých a rozmanitých šampionů a agentů, se kterými hráči snad navážou hluboké vazby, až po programy, které podporují globální komunitu – prostřednictvím všech našich poboček nám D&I pomáhá splnit náš cíl být herní firmou, která se zaměřuje na hráče nejvíc na světě. Každý den je nová příležitost mířit výš a my takto využijeme každou šanci, která se namane.



V roce 2021 si Riot našel čas, aby položil základy pro to, co nás čeká v roce 2022. Nesmírně se těším na zdejší budoucnost diverzity a inkluze. Zejména zaujmeme úmyslný a proaktivní přístup v rámci našich globálních snah o D&I, včetně implementace Inkuzivních skupin Riotu (RIG) v EMEA, APAC a Latinské Americe, rozšiřování naší produktové a partnerské strategie a podpory snah o nábor, udržení a rozvoj talentů. Rovněž budeme záměrně uzavírat partnerství s našimi vynikajícími středisky, jako je Učení a rozvoj (L&D), kde budeme vytvářet kulturně relevantní osnovy, které nám pomohou propagovat myšlenky rovnosti a inkluze. Další informace prozradíme příští rok.“



**Patty Dingle**

GLOBALNÍ ŠÉFKA DIVERZITY A INKLUZE

VÝROČNÍ  
ZPRÁVA O  
DIVERZITĚ  
A INKLUZI  
2021

