

LEBIH TINGGI BERMATLAMAT

LAPORAN
KEPELBAGAIAN
& KETERLIBATAN
TAHUNAN
2021



PRAKATA DARIPADA PASUKAN D&I

Tahun ini tahun ketiga Riot berkongsi kemajuan kami dalam D&I. Mengimbas kembali tahun-tahun lalu, ia boleh mengambil beberapa detik untuk mengimbas kembali semua yang telah berlaku - semua orang, pengalaman dan detik yang telah memberi kesan kepada budaya kami. Perkembangan tahunan laporan ini, sebahagiannya, adalah cara untuk kami mengakui perjalanan yang telah kami lalui dan kerja yang masih perlu kami lakukan.

Pada tahun 2021, sementara dunia terus mengharungi pelbagai ketidakpastian, kami tetap fokus untuk memberikan pengalaman terbaik yang mungkin kepada para Rioter dan pemain. Sebagai sebuah organisasi, kami terus memasuki lembaran baharu, berubah daripada sebuah syarikat satu permainan kepada satu daripada berbilang permainan, daripada mencipta satu e-sukan terkemuka kepada berbilang e-sukan global, dan daripada sebuah syarikat yang tertumpu semata-mata pada permainan kepada sebuah syarikat hiburan sepenuhnya (sebahagiannya berkat siri televisyen animasi pertama Riot, Arcane!).

Apabila direnungkan, kami sudah menjadi sebuah syarikat yang berbeza berbanding sebelum pandemik. Saya juga faham bahawa untuk mencapai aspirasi kami menjadi syarikat permainan yang paling fokus kepada pemain di dunia, kami harus menjadi sebuah syarikat di mana Rioter hari ini dan akan datang boleh bekerja dengan versi diri mereka yang terbaik. Kepelbagaian dan keterlibatan benar-benar menjadi teras budaya kami - ia memupuk persekitaran yang membolehkan semua Rioter terlibat sepenuhnya, yang bermakna kami pula dapat membawa sesuatu yang tulen untuk pemain dan komuniti.

Laporan ini ialah gambaran tahun 2021, yang merupakan tahun pembinaan asas yang akan menyediakan kami untuk perkara yang kami percaya akan menjadi bab seterusnya yang transformatif di Riot. Walaupun terdapat banyak pemboleh ubah secara luaran yang membawa kepada ketidakpastian yang besar, kami membuat penambahbaikan pada proses dan terus menumpukan pada pengalaman pemain. Daripada memberi pemain lebih banyak cara untuk melihat diri mereka tercermin dalam permainan kami kepada melabur lebih banyak sumber untuk generasi profesional dan pencipta permainan akan datang, kami maju ke hadapan. Sudah tentu pendekatan kami terhadap D&I sebagai sebuah syarikat adalah tidak linear - terdapat pembelajaran, penilaian dan pengubahsuaian berterusan untuk terus menambah baik dan melakukan yang lebih baik. Dengan memberi tumpuan kepada para Rioter, proses kami, budaya kami dan produk kami, kami telah memutuskan bahawa tiada piawaian yang akan ditetapkan kerana kerja ini akan sentiasa berkembang.



01 ORANG DAN PROSES

HALAMAN 03



02 BUDAYA

HALAMAN 11



03 INDUSTRI DAN PRODUK

HALAMAN 16



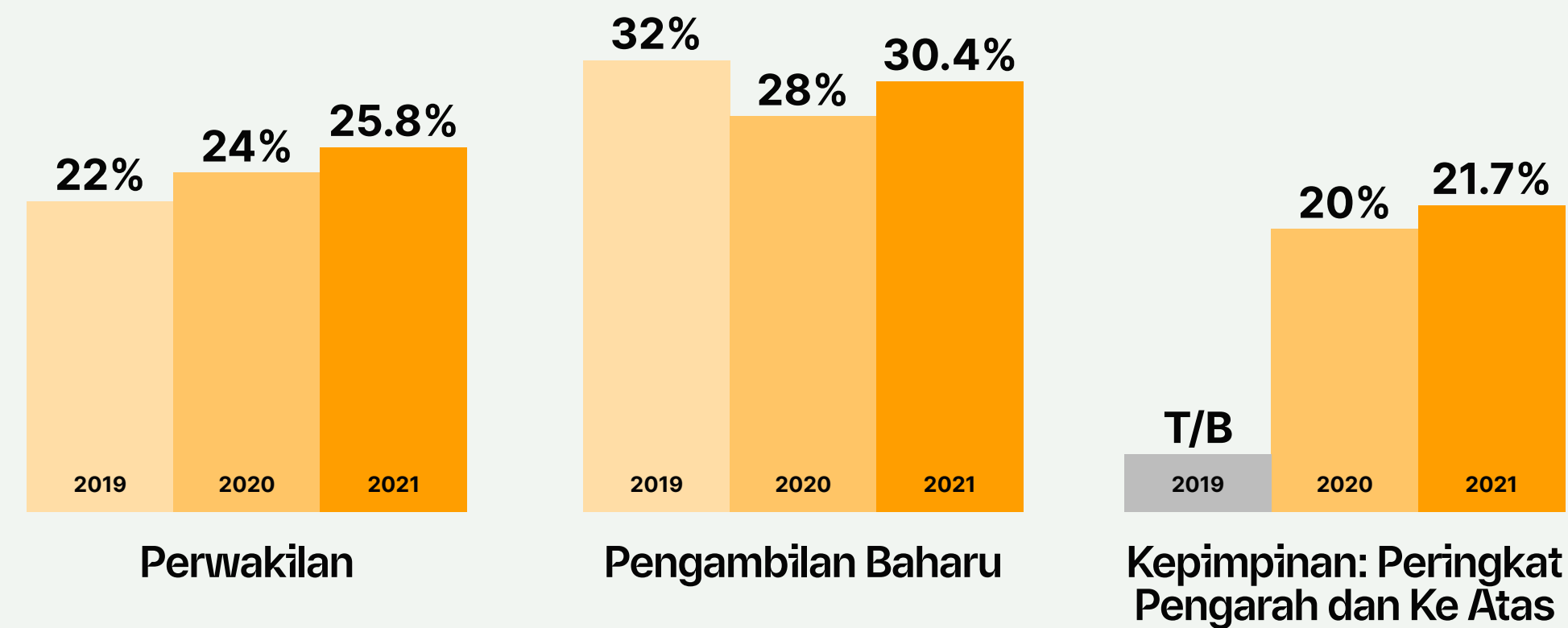
ORANG DAN PROSES

01

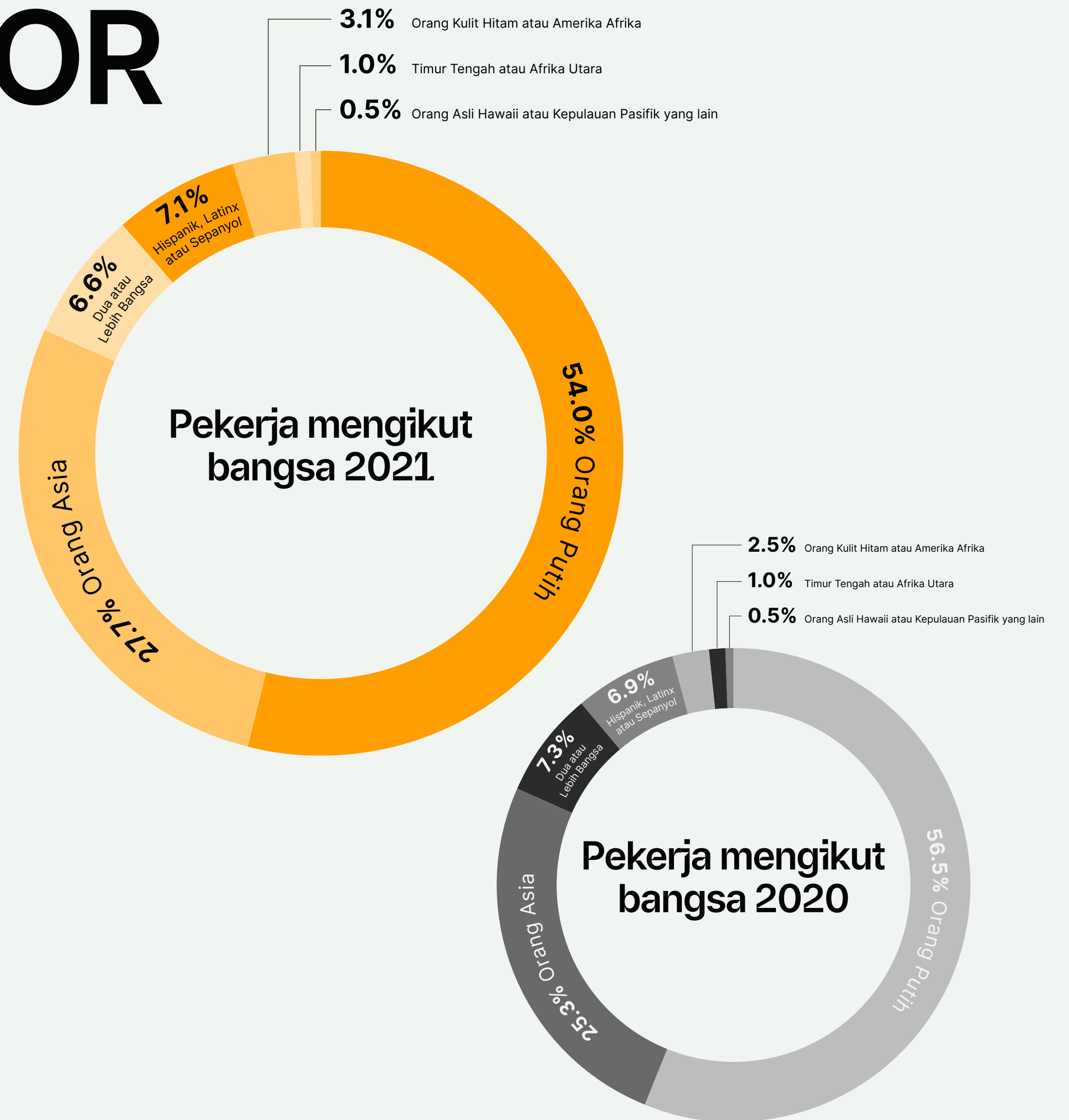
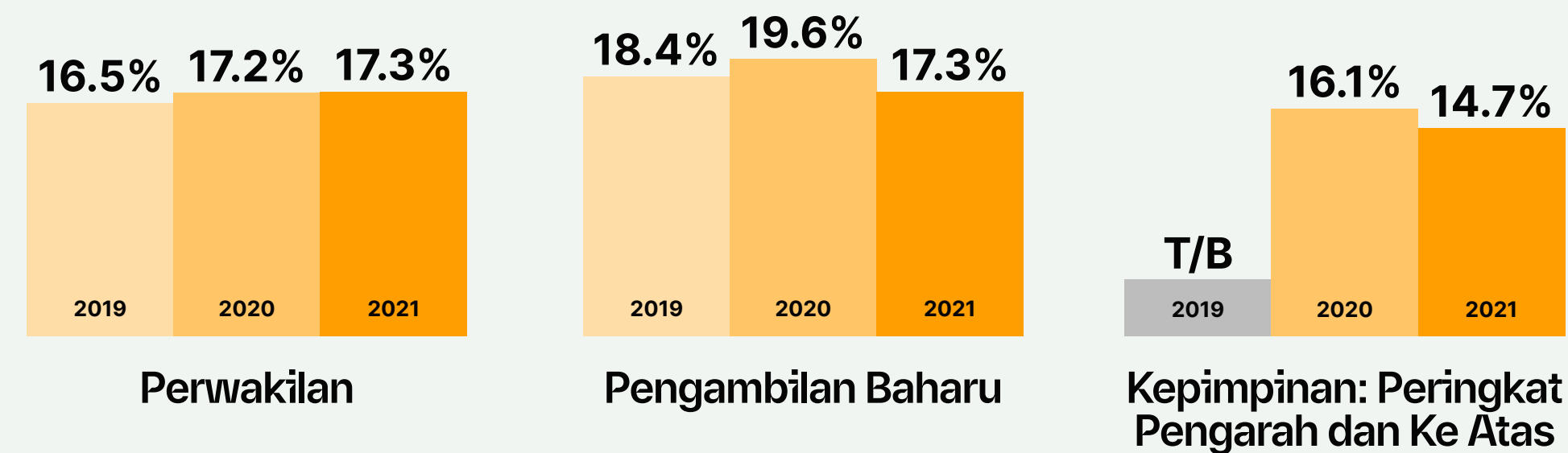


MENGIKUT NOMBOR

Wanita secara global



Minoriti kurang diwakili di A.S.



Minoriti Kurang Diwakili (URM) = Orang Kulit Hitam atau Amerika Afrika, Hispanik, Latinx atau Sepanyol, Orang Asli Amerika atau Alaska, Orang Asli Hawaii atau Kepulauan Pasifik yang Lain, dan Dua atau Lebih Bangsa di A.S.

Kemajuan di beberapa bahagian tetapi banyak perkara yang perlu dilakukan

Pasukan hanya akan menang bersama apabila ia penuh kepelbagaian dan keterlibatan. Kita perlu memupuk budaya yang mendorong kerjasama, membolehkan pemikiran kreatif dan bertindak secara global untuk menyampaikan pengalaman inovatif dan permainan yang menentukan genre untuk para pemain.

Kunci kepada usaha ini adalah ketelusan dalam perwakilan dan data pengambilan pekerja kami. Tahun ini, kami telah melakukan dua perubahan pada cara kami membentangkan data ini:

- Kami mentakrifkan semula kategori kepimpinan kami untuk menyertakan Rioter yang berada di peringkat pengarah dan ke atas. Hal ini mencerminkan definisi dalaman kami untuk pemimpin kanan dan ia sejajar dengan inisiatif kepelbagaian kami dalam perekrutan.
- Kami telah mengemas kini takrifan Minoriti Kurang Diwakili (URM) kami untuk menyertakan "Dua atau Lebih Bangsa." Perkara ini memberikan pandangan lengkap tentang populasi URM dan lebih sejajar dengan piawaian pelaporan dalaman dan amalan terbaik D&I.

Walaupun kami melihat kemajuan yang jelas dalam segmen tertentu tenaga kerja kami, seperti meningkatkan bilangan Rioter wanita di seluruh dunia, kami melihat beberapa penurunan dalam peratusan kategori URM di bawah definisi baharu tersebut. Itulah sebabnya hal ini adalah penting bagi kami untuk sentiasa menilai pendekatan kami untuk membawa masuk dan mengekalkan bakat majmuk di Riot. Kami tahu sebarang halangan adalah mengecewakan, tetapi kami sedang berusaha untuk memperhalusi proses kami dan memfokuskan semula usaha perekrutan kami, yang akan membolehkan kami melakukan yang lebih baik dan bermatlamat lebih tinggi pada tahun 2022.





Komitmen kepemimpinan

Kebertanggungjawaban D&I di peringkat kepemimpinan tertinggi Riot dijejaki dalam setiap tunggak melalui kemajuan Kad Skor D&I dan pelan tindakan D&I yang sepadan. Kad Skor D&I, yang dimaklumkan oleh Soal Selidik Rioter Global tahunan, meminta Rioter menilai Riot berdasarkan empat bidang utama: Penglibatan, Indeks Keterlibatan, Komitmen Kepimpinan terhadap D&I dan Peluang untuk Kemajuan. Objektifnya adalah untuk mengkaji kemajuan tahun ke tahun dalam perwakilan, pengambilan pekerja dan pusing ganti untuk jantina dan populasi URM A.S. Daripada kad skor ini, pelan tindakan D&I dicipta dengan tindakan khusus dalam tiga kategori: Orang, Budaya, dan Pemilikan.

85%

Indeks Keterlibatan Riot

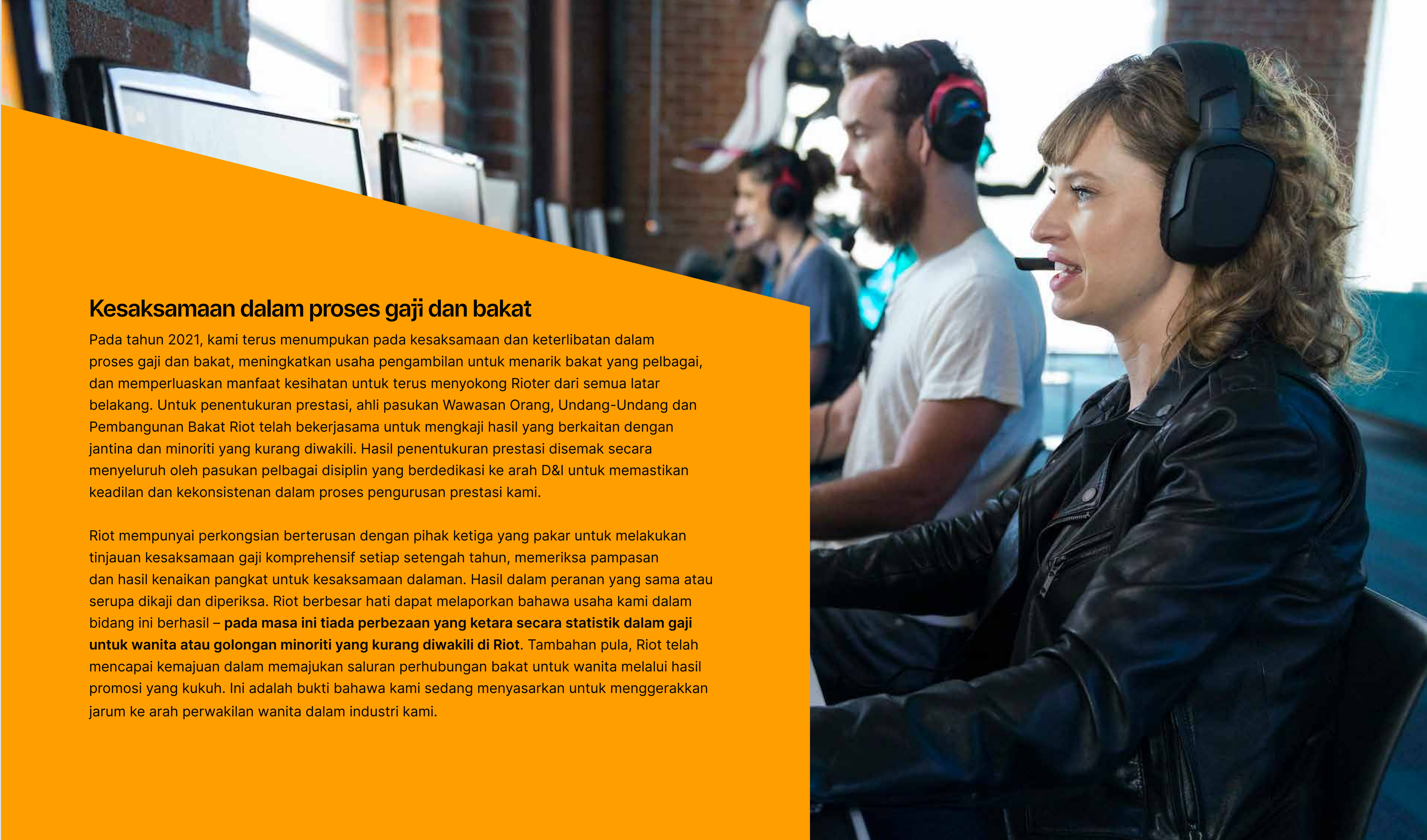
Setiap tahun kami menjalankan dua soal selidik merentas seluruh Riot sebagai sebahagian daripada Soal Selidik Riot Global (GRS). GRS merupakan cara kami untuk mengukur sentimen Rioter tentang prestasi kami, perkara yang berjalan lancar merentasi Riot dan kawasan yang boleh ditumpukan oleh pasukan untuk masa hadapan. Data yang kami kumpulkan daripada para Rioter adalah penting untuk memupuk organisasi dan budaya yang sihat.

GRS juga mengukur “indeks keterlibatan” berdasarkan maklum balas para Rioter. Perkara ini telah dibangunkan oleh pasukan D&I dan Wawasan dan termasuk atribut penting seperti dilayan dengan penuh hormat, berasa dilibatkan secara peribadi dan dapat membawa diri anda yang tulen ke tempat kerja. Kami tahu bahawa organisasi dengan budaya inklusif adalah lebih inovatif dan tangkas, dan lebih berkemungkinan untuk mencapai hasil perniagaan yang lebih baik.

Kesaksamaan dalam proses gaji dan bakat

Pada tahun 2021, kami terus menumpukan pada kesaksamaan dan keterlibatan dalam proses gaji dan bakat, meningkatkan usaha pengambilan untuk menarik bakat yang pelbagai, dan memperluaskan manfaat kesihatan untuk terus menyokong Rioter dari semua latar belakang. Untuk penentuan prestasi, ahli pasukan Wawasan Orang, Undang-Undang dan Pembangunan Bakat Riot telah bekerjasama untuk mengkaji hasil yang berkaitan dengan jantina dan minoriti yang kurang diwakili. Hasil penentuan prestasi disemak secara menyeluruh oleh pasukan pelbagai disiplin yang berdedikasi ke arah D&I untuk memastikan keadilan dan kekonsistenan dalam proses pengurusan prestasi kami.

Riot mempunyai perkongsian berterusan dengan pihak ketiga yang pakar untuk melakukan tinjauan kesaksamaan gaji komprehensif setiap setengah tahun, memeriksa pampasan dan hasil kenaikan pangkat untuk kesaksamaan dalaman. Hasil dalam peranan yang sama atau serupa dikaji dan diperiksa. Riot berbesar hati dapat melaporkan bahawa usaha kami dalam bidang ini berhasil – **pada masa ini tiada perbezaan yang ketara secara statistik dalam gaji untuk wanita atau golongan minoriti yang kurang diwakili di Riot.** Tambahan pula, Riot telah mencapai kemajuan dalam memajukan saluran perhubungan bakat untuk wanita melalui hasil promosi yang kukuh. Ini adalah bukti bahawa kami sedang menyasarkan untuk menggerakkan jarum ke arah perwakilan wanita dalam industri kami.





Saluran perhubungan bakat majmuk

Kami berhasrat untuk meningkatkan saluran perhubungan kami bagi calon yang majmuk di semua pejabat kami. Melalui pendekatan slate majmuk kami, serta penyumberan makmal dan perkongsian dengan Power to Fly, Women in Games di EMEA dan APAC, dan Afrotech, kami telah membolehkan Rioter dalam pelbagai disiplin untuk meningkatkan suara dan pengalaman kerjaya mereka secara tulen. Hasilnya, kami telah membawa lebih banyak calon yang majmuk ke dalam saluran perekrutan kami.

Merentasi seluruh rantau kami, kami telah membenamkan D&I ke dalam proses orientasi dan latihan pekerja kami sambil memberi penekanan pada budaya dan adat tempatan. Di rantau APAC, setiap Rioter baharu telah melalui pengenalan D&I yang menekankan kepentingan kerjasama dan kreativiti melalui keterlibatan. Untuk Rioter di EMEA, kami telah melancarkan latihan “Mewujudkan Budaya Keterlibatan” yang melengkapkan para Rioter dengan pengetahuan dan alatan untuk membina pasukan inklusif. Rantau EMEA juga mempunyai program latihan Kepimpinan Inklusif untuk semua hab pasukan kepimpinan Eropah dan pengurus negara. Latihan ini memberi tumpuan kepada meningkatkan pemahaman setiap peserta tentang sembilan tingkah laku yang dikaitkan dengan kepimpinan inklusif.

“

Saya percaya Riot dan budaya yang telah kami bina membolehkan kami mengambil risiko yang mencukupi untuk menjadikannya lebih baik. Saya tidak pernah melihat syarikat yang merangkumi nilainya seperti yang dilakukan oleh Riot. Ia lebih daripada sekadar poster di dinding, ia adalah sebahagian daripada proses temu duga kami, cara kami menyampaikan maklum balas antara satu sama lain dalam ulasan prestasi kami, dan cara kami akhirnya saling bertanggungjawab – ia benar-benar istimewa.”



Sara L.
PENGURUS
PENGURUSAN PROGRAM TEKNIKAL

Generasi profesional permainan yang seterusnya

Kami percaya bahawa untuk mencipta masa hadapan yang inklusif dalam industri ini dan menjangkauinya, kami mesti memikirkan generasi Rioter dan profesional permainan yang seterusnya. Kami telah memberi tumpuan dalam membawa masuk pelatih dengan latar belakang yang pelbagai, melalui rakan kongsi seperti The Black Collegiate Association (BCGA), yang mendapatkan calon daripada Historically Black Colleges and Universities (HBCUs), dan Program Perantis EMEA kami, yang memberi penekanan pada pengambilan di acara berfokuskan wanita.

Dengan pertumbuhan besar-besaran e-sukan sejak beberapa tahun kebelakangan ini, terdapat lebih banyak peluang dalam pasaran pekerjaan yang khusus ini. Untuk menyediakan pelajar dengan lebih baik untuk berkembang maju dalam industri ini, Riot memulakan program Perantis E-Sukan Riot Esports / ALL dengan pelajar dari Universiti Johnson C. Smith (JCSU), sebuah HBCU yang Riot bekerjasama setiap tahun. Pelajar yang dipilih untuk program perintis musim panas ini merupakan pelatih pertama yang mendapat keterlihatan dalam pengalaman E-Sukan Riot. Mereka bekerja rapat dengan pasukan di seluruh organisasi E-Sukan Global Riot untuk mendapatkan pengalaman dunia sebenar dalam semua bidang perniagaan ini.



Kesejahteraan tempat kerja

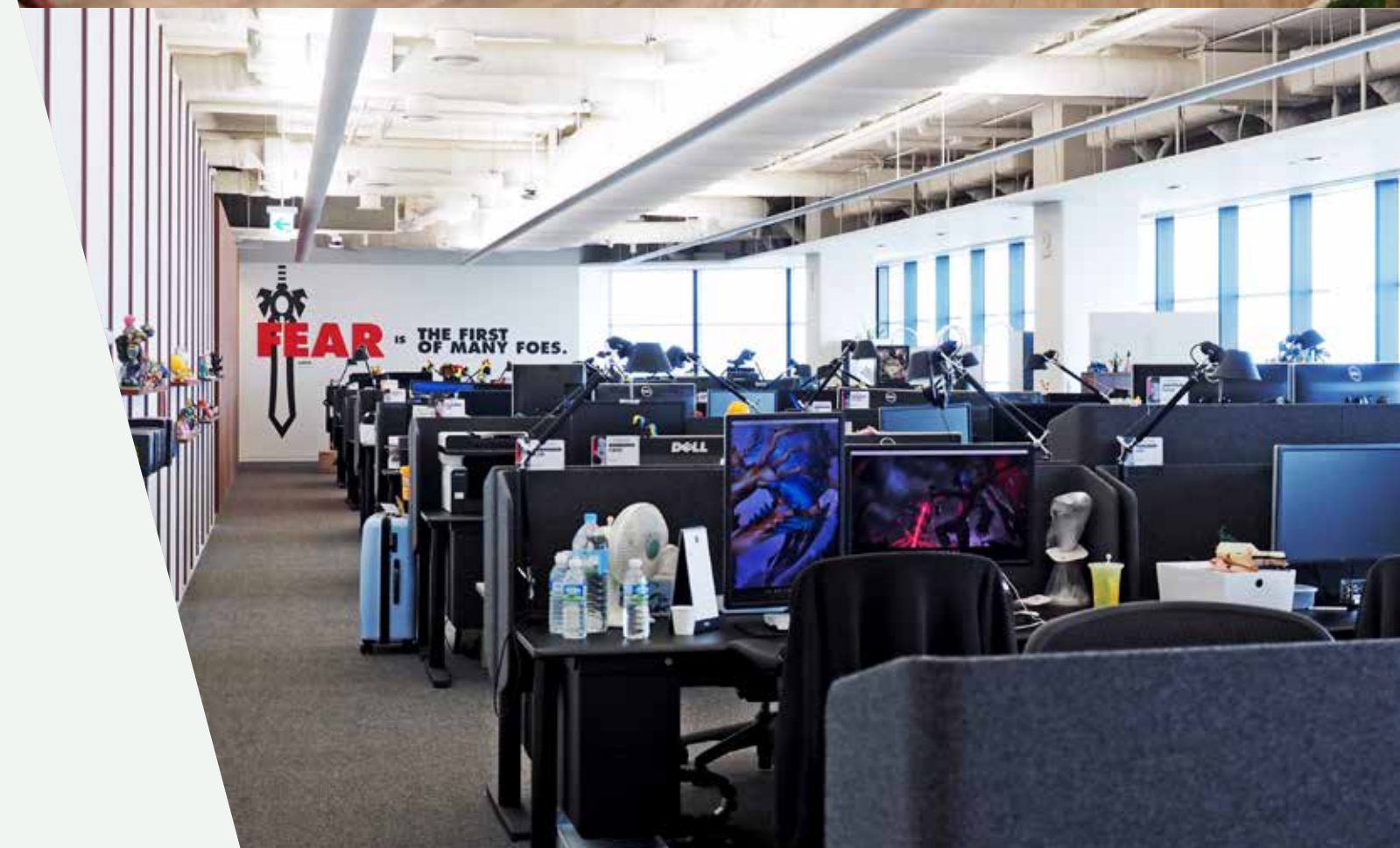
Sebagai persediaan untuk kembali ke kampus pada tahun 2022, kami mengemas kini ruang pejabat kami di seluruh dunia untuk meningkatkan kesejahteraan pekerja, daripada ibu bapa baharu yang ingin beralih kembali ke tempat kerja dengan selesa, kepada bilik yang sunyi untuk meditasi, sembahyang atau renungan.

Di pejabat LA kami, kami mereka bentuk semula tujuh bilik laktasi yang luas dan terkini di seluruh kampus yang direka bentuk untuk menyediakan ruang mesra untuk ibu bapa baharu. Kami akan melancarkan lebih banyak bilik semasa kami meluaskan jejak fizikal kami pada tahun 2022.

Di Dublin, kami memperkenalkan bilik senyap serba guna yang boleh ditempah. Pejabat LA kami juga dilengkapi dengan 10 bilik ini dengan rancangan untuk menambah lebih banyak lagi pada tahun akan datang sambil kami meluaskan ruang pejabat kami.

Apabila membina pusat penyiaran jarak jauh e-sukan Riot di Dublin, yang dibuka pada tahun 2021, kebolehcapaian menjadi keutamaan semasa peringkat perancangan dan reka bentuk awal. Pasukan kemudahan bekerja rapat dengan pasukan D&I untuk melaksanakan beberapa ruang yang akan menggalakkan keterlibatan. Kemudahan baharu ini termasuk bilik dan ruang senyap serba guna serta tandas yang boleh diakses sepenuhnya oleh semua jantina serta kemudahan pancuran mandian. Kami juga mengambil kira keperluan deria semasa proses reka bentuk dan mencipta program pencahayaan, suhu dan bunyi penuh dalam ruang kerjasama, tandas dan ruang komunal kami.

Pada tahun 2022, kami merancang untuk melihat dengan teliti semua pejabat kami dan membuat kemas kini untuk mewujudkan persekitaran yang paling mesra dan boleh diakses untuk kedua-dua Rioter semasa dan akan datang. Kami akan mempertimbangkan banyak perkara, termasuk kesihatan mental dan fizikal, kebolehan, kemampuan dan budaya apabila mencipta ruang di mana para Rioter boleh membawa seluruh diri mereka untuk bekerja.





BUDAYA

02

MEMBINA KOMUNITI INKLUSIF DAN GLOBAL

Sebagai sebuah syarikat global dengan 20+ pejabat di 16 negara, membina budaya mengambil bentuk yang berbeza di setiap pejabat dan negara. Tetapi satu perkara kekal tidak berubah: misi kami untuk menjadi syarikat permainan yang paling fokus kepada pemain di dunia. Mencapai aspirasi itu bukan sekadar sesuatu yang difikirkan oleh pasukan permainan kami; ia telah diterapkan ke dalam inti pati syarikat ini.



Pada masa ini, kami mempunyai enam RIG, dengan tumpuan terbesarnya di Los Angeles tetapi mulai tahun depan, kami akan melancarkannya secara global. Kami juga mula membina asas untuk RIG Kepulauan Asia Pasifik (API) pada tahun 2021 untuk pelancarannya pada tahun 2022.

Kumpulan Keterlibatan Rioter

Kumpulan sumber pekerja kami, Kumpulan Keterlibatan Rioter (dahulunya dikenali sebagai Kumpulan Identiti Riot), melalui perubahan nama tahun ini dalam usaha untuk mengembangkan penglibatan, keterlibatan dan tindakan dalam perbincangan persilangan sambil mendorong lebih banyak rasa ingin tahu budaya global. Teras setiap RIG merupakan komuniti. Dengan mempertemukan Rioter untuk meraikan kepelbagaian, memungkinkan perwakilan tulen dalam permainan dan memupuk semangat kekitaan yang mendalam di Riot, RIG memainkan peranan penting dalam memastikan Rioter dari semua latar belakang boleh berkembang maju. Melalui wawasan, program dan pengaktifan mereka, RIG akan terus memainkan peranan penting dalam membangunkan dan memupuk komuniti penuh keterlibatan dari dalam dan luar.

Sebagai menghargai sumbangan besar dan masa yang dihabiskan untuk menerajui inisiatif kumpulan mereka, pasukan kepimpinan RIG telah menerima bonus untuk sumbangan mereka dalam menggerakkan kepelbagaian dan keterlibatan di Riot ke hadapan.



Rioter pada Hari Antarabangsa Menentang Homophobia, Transphobia dan Biphobia (IDAHOTB)



Filipinos at Riot (FAR)

Misi: Memperkasakan, menyatukan dan meraikan warga Filipina di Riot dan dalam komuniti permainan.

FAR menjemput pelakon Amerika Filipina Dante Basco untuk bercakap dengan Rioter semasa Bulan Sejarah Amerika Filipina tentang pengalamannya mengemudi industri hiburan sebagai warga Amerika Filipina dan cara dia menyokong perwakilan budayanya yang lebih besar sepanjang kerjayanya. Anda boleh melihat perbualan tersebut [di sini!](#)



RAD Genders

Misi: Mendorong Riot menjadi tempat yang membolehkan orang daripada semua jantina berkembang maju dan melihat diri mereka tercermin dalam produk Riot.

Untuk Bulan Sejarah Wanita, kami mengaktifkan seluruh rantau kami untuk meraikan wanita kami yang luar biasa. Di Eropah, kami meraikan pencapaian sosial, ekonomi, budaya dan politik wanita melalui satu siri panel yang menampilkan Rioter yang berkongsi cerita, proses kreatif dan renungan mereka tentang memupuk perwakilan tulen dan kesannya terhadap pemain dan peminat kami.



Riot Noir

Misi: Memperkuat suara bangsa Berkulit Hitam dan meningkatkan perwakilan di Riot di dalam dan luar produk.

Ahli Riot Noir berkumpul untuk meraikan Bulan Sejarah Kulit Hitam dan menghormati kecemerlangan bangsa Berkulit Hitam dalam permainan dan hiburan. Daripada trivia komuniti dan malam permainan kepada perbualan mengenai kerja perintis bangsa Berkulit Hitam dalam komuniti permainan berlawanan (FGC), Riot Noir menggunakan bulan ini untuk memaparkan komitmen berterusan mereka untuk menguatkan suara bangsa Berkulit Hitam dan meningkatkan perwakilan di Riot dan di seluruh industri.



Riot Unidos

Misi: Menyediakan persekitaran yang memberi sokongan kepada Rioter Latinx dan sekutu mereka dengan menggalakkan peningkatan keterlihatan, penjalinan budaya, penjangkauan komuniti dan perubahan positif di seluruh Riot Games.

Riot Unidos bekerjasama dengan pejabat Mexico City kami untuk menyusun satu video promosi sempena Bulan Warisan Latinx. Video ini mempamerkan kegigihan Rioter untuk memberikan pengalaman terbaik yang mungkin kepada pemain di sekitar permainan kami dan dalam komuniti Amerika Latin. Mari lihatnya [di sini!](#)



Veterans@Riot

Misi: Menyokong Rioter Veteran sambil meningkatkan perwakilan dalam permainan dan hiburan.

Veterans@Riot memberi peluang kepada Rioter untuk terlibat dalam Hari Kesihatan Mental, Hari Veteran dan bekerjasama dengan organisasi seperti Hire Heroes dan Stack Up.

PENGAKTIFAN DAN PROGRAM KEBUDAYAAN MELALUI KANTA TEMPATAN

Pada tahun 2021, kami meraikan budaya dan komuniti Rioter di seluruh dunia. Kami juga mengambil masa untuk mengakui perayaan penting dan merenungkan dunia di sekeliling kami. Pada Juneteenth, kami menjemput Wellness for the People untuk “Sesi-sesi Kesejahteraan” bercakap tentang persilangan dengan kerjasama Noir dan Rainbow Rioters. Kami juga menjemput pereka permainan Jane McGonigal dan ahli psikologi kesihatan Kelly McGonigal, kedua-duanya pakar dalam pertumpuan permainan dan kesihatan mental, untuk bercakap dengan Rioter. Adik-beradik perempuan ini berkongsi petua mereka untuk mengatasi tekanan kehidupan seharian sempena Hari Kesedaran Kesihatan Mental.

Di pejabat LatAm kami, pasukan-pasukan menganjurkan bengkel yang berpusat pada falsafah sekutu HE4SHE yang dibangunkan oleh Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu. Satu bidang tumpuan termasuk cara menyokong persekitaran yang akan menggalakkan kesaksamaan jantina dengan memahami pembinaan sosial di sekitar sifat kelelakian di Amerika Latin.

Untuk memperingati berakhirnya Aidilfitri, hari terakhir sambutan Ramadan, pasukan VALORANT di seluruh pejabat MENA kami bekerjasama dalam video muzik untuk lagu Anta Ai Batal. Mereka memastikan ia termasuk berbilang bahasa dan menampilkan artis arus perdana tempatan dan tercinta dari tiga subrantau utama: Afrika Utara, Levant dan negara-negara Teluk. Dengan menarik masuk artis yang berbeza dari kawasan yang berbeza, malah dari dalam rantau yang sama, pasukan itu melahirkan keluasan budaya kepada bilangan pemain yang seluas mungkin pada tahap yang paling setempat.

“

D&I telah menjadi bahagian penting dalam perwakilan dan keterlibatan EMEA dalam organisasi ini. Daripada menyediakan platform untuk berkongsi pengalaman budaya kami dengan Rioter hinggalah ke bilik sembahyang untuk mengamalkan kepercayaan saya, detik-detik ini memberi impak yang mendalam kepada pengalaman saya di sini dan menjadikan saya optimis tentang masa hadapan kami sebagai sebuah syarikat global. Lebih penting lagi, ini diterjemahkan kepada cara kami muncul untuk mencipta pengalaman yang hebat dan beresonans untuk pemain dari latar belakang dan budaya yang berbeza.”



Ali M.

PENGURUS NEGARA MENA DAN INDIA



Oleh sebab pandemik, saya belum berpeluang bertemu dengan ramai Rioter dari pejabat. Acara Women@Riot telah memberi saya peluang untuk berhubung dengan Rioter bukan sahaja di pejabat saya tetapi di semua pejabat dan mendapatkan inspirasi daripada mereka. Di Singapura, kami telah melalui beberapa peringkat sekatan pergerakan dan mudah untuk berasa terputus hubungan daripada orang lain. Sangat bagus untuk mempunyai komuniti untuk bercakap dengan wanita lain yang mengharungi pengalaman yang sama. Saya rasa seperti saya telah menemui semangat kekitaan melalui program ini.”



Mei X.
PENGURUS
PENGELUARAN PERMAINAN

Menyokong Rioter wanita-wanita

Women@Riot, program pembangunan profesional dan peribadi untuk Rioter wanita, menumpukan pada pementoran, bimbingan dan perangkaian. Kami menganjurkan satu bengkel global suku tahunan dan mengadakan sesi mengopi maya bulanan dengan pemimpin kanan, yang memberi Rioter peluang untuk mengadakan perbualan santai dan bermaklumat untuk bertanya soalan, menerima bimbingan dan mencari mentor. Sesi mengopi maya ini membantu memupuk semangat kemasyarakatan yang sebenar antara peserta di seluruh dunia. Selama satu jam setiap bulan, ceramah ini memberi orang peluang untuk hanya bersama satu sama lain dan berasa seperti mereka berada di tempat untuk mereka. Kami juga membawa masuk penceramah jemputan seperti Kim Scott, pengarang Radical Candor, untuk bercakap tentang cara pekerja boleh menggunakan falsafah pengurusan ini di tempat kerja.



Kim Scott (kanan), pengarang Radical Candor

INDUSTRI DAN PRODUK

03





Saya sangat teruja untuk penglibatan Riot Unidos dengan organisasi yang hebat seperti Latinx In Gaming. Saya pernah menjadi moderator untuk dua panel di mana Rioter benar-benar mempamerkan kasih sayang dan tenaga yang wujud untuk e-sukan di rantau LatAm kami. Orang ramai juga meluangkan masa untuk memberitahu kami bahawa kisah seorang Rioter tentang berasal dari bandar dalam di Los Angeles beresonans dengan mereka. Mempunyai peluang untuk berkongsi semua perkara menakjubkan yang dicapai dalam e-sukan dan komuniti Riot dengan komuniti Latinx kami oleh orang yang kelihatan seperti mereka, bercakap seperti mereka dan bermain permainan seperti mereka, adalah salah satu perkara paling menggembirakan yang pernah saya lakukan di Riot.”



Carlos H.
PAKAR IT

MEMBINA GENERASI PERMAINAN SETERUSNYA

Apabila kami memikirkan tentang keterlibatan, kami perlu memikirkannya dari dalam dan luar, dan itu termasuk membantu membentuk industri secara amnya. Daripada menaikkan semangat dan melabur dalam pereka dan pembangun permainan daripada komuniti yang kurang diwakili kepada mempersenjatai generasi akan datang dengan alatan yang diperlukan untuk berjaya dalam industri ini, kami perlu menyokong komuniti secara amnya untuk memupuk keterlibatan jangka panjang.

Esports /ALL

Riot mengasaskan gabungan Esports /ALL pada tahun 2020 untuk membantu membina ekosistem e-sukan yang berkembang maju, majmuk dan inklusif dengan memperjuangkan budaya yang mengalu-alukan perspektif baharu, menyediakan kebolehcapaian industri melalui bantuan pendidikan dan memupuk pembangunan kumpulan yang kurang diwakili. Esports /ALL merupakan gabungan global sebenar yang terdiri daripada semua ahli pasukan e-sukan yang berminat dengan D&I e-sukan dan inisiatif berkaitan impak sosial dan mempunyai matlamat bersama untuk menjadikan e-sukan boleh diakses oleh semua orang. Pada tahun 2021, gabungan itu berjaya mengukuhkan asasnya dengan mewujudkan struktur kepimpinan dan melancarkan program perantis perintisnya.

Underrepresented Founders (URF)

Pada tahun 2020, kami melancarkan program Underrepresented Founders (URF). Sejak itu kami telah melabur hampir \$7 juta daripada komitmen asal \$10 juta kami.

Syarikat telah dilaburkan

→ 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 di seluruh dunia

Dilancarkan pada tahun 2021, inisiatif Game Changers dicipta dengan matlamat untuk mencipta peluang dan pendedahan baharu untuk wanita yang ingin menyertai e-sukan VALORANT melalui gabungan acara komuniti dan pertandingan peringkat teratas. Sebagai tambahan kepada siri pertandingan, Game Changers menyediakan program latihan untuk memperkasakan wanita dan orang lain untuk meneruskan kerjaya dalam industri e-sukan.

Riot juga bekerjasama dengan **Women in Games Perancis** untuk program inkubator yang mula dilancarkan pada tahun 2019 untuk membantu wanita menjadi pro dan menjadi contoh teladan. Pada tahun 2021, pemain League of Legends dan VALORANT menerima bimbingan satu lawan satu dengan pro, menyertai kem latihan dengan G2 Esports dan Gamers Origin, dan bertanding dalam kejohanan amatir dan separuh pro utama di Eropah.

VCT Game Changers telah dilancarkan di lapan rantau kami yang menyediakan lebih banyak peluang untuk wanita dalam ruang e-sukan berbanding sebelum ini:

EROPAH, TIMUR TENGAH DAN AFRIKA

50+

pasukan mengambil bahagian dalam acara kompetitif

18

pasukan yang telah menandatangani perjanjian dengan organisasi e-sukan yang telah mantap

5

orang wanita telah diambil memasuki pasukan melalui program latihan inkubator kami

CHINA

50%

pengulas pengeluaran VCT dalam latihan merupakan wanita

ASIA TENGGARA

120+

pasukan unik dan 18 negara menyertai siri kejohanan

AMERIKA UTARA

1ST

Mencipta program Latihan Pengulas Game Changers yang pertama



Mempunyai salah satu acara kompetitif wanita yang tertinggi ditonton di Twitch



Memenangi Anugerah Women in Games

AMERIKA LATIN

+

Nivea muncul sebagai rakan kongsi jenama untuk menaja Kejohanan Game Changers, serta Master Class dan Talks

BRAZIL

50+

pasukan bertanding dalam dua siri Game Changers dan melancarkan podcast Game Changers Talks

Melibatkan diri dalam perbualan industri untuk memacu keterlibatan

Rioter sering memimpin untuk berkongsi pandangan berharga dan pengalaman unik mereka dengan pemain, profesional dan rakan sebaya dalam usaha membina industri yang lebih baik untuk generasi semasa dan akan datang.

→ San Diego Comic-Con

Perbualan jujur dengan Rioter dan Erin Ashley Simon, penyiar dan penerbit, tentang wanita yang memecahkan halangan dalam kerjaya mereka di seluruh industri.

→ Gaming While Black

Ahli Riot Noir mengambil bahagian dalam perbualan bertajuk “Kulit Dipunyai Kami” untuk bercakap tentang watak Berkulit Hitam dalam permainan, apabila mereka diwakili dengan baik, dan di mana perwakilan itu kekurangan.

→ Latinx in Gaming

Rioter dari Los Angeles dan Mexico City mengambil bahagian dalam perbincangan panel yang dipaparkan di Latinx dalam saluran Twitch Gaming untuk bercakap tentang perwakilan dalam e-sukan.

→ Afrotech

Panel maya “Hobi Anda Boleh Menjadi Kerjaya Yang Tepat” menampilkan Rioter bercakap tentang pengalaman mereka sebagai pencipta Berkulit Hitam dalam industri permainan.



Riot Noir memperkasakan Riot dengan memberi kami semua ruang di mana perbezaan kami tidak menjadikan kami penipu, ia menjadikan kami pakar. Kami memberi peluang kepada komuniti kami untuk meneroka persimpangan kehidupan budaya dan profesional mereka dan berkongsi pembelajaran kami dengan komuniti Riot yang lebih luas. Riot Noir dengan cepat telah menjadi satu kekayaan pengetahuan dan pengalaman yang dibantu oleh pekerja Berkulit Hitam kami untuk manfaat bukan sahaja syarikat kami tetapi komuniti permainan yang lebih luas. Penglibatan peribadi saya dengan Noir telah membolehkan saya berkongsi kepakaran dengan orang dari pelbagai disiplin dan peringkat syarikat tetapi juga dengan orang dari luar syarikat.

Saya berbesar hati berkongsi kisah pesaing dan penulis e-sukan Berkulit Hitam apabila saya menganjurkan acara D&I pertama di halaman utama Twitch Riot “[Meraikan Kecemerlangan Bangsa Berkulit Hitam dalam E-Sukan](#).” Saya dan ahli Noir yang lain juga dapat berkongsi cara Noir membolehkan Riot mencipta kandungan yang majmuk di saluran YouTube Gaming While Black. Melalui acara ini dan selainnya Noir menggalakkan pekerja kami untuk menyumbangkan diri mereka sepenuhnya kepada kerja mereka supaya pemain dapat melihat diri mereka sepenuhnya dalam produk kami!”



George O.

PEREKA PERMAINAN TEKNIKAL



Pada tahun 2021 kami menganugerahkan dana kepada beberapa organisasi bukan untung 501c

\$95 RIBU
COLORSTACK

\$95 RIBU
GAMEHEADS

\$50 RIBU
BLACK COLLEGIATE
GAMING ASSOCIATION

\$15 RIBU
IT GETS BETTER
PROJECT

\$10 RIBU
TEC LEIMERT

\$5 RIBU
GAME DEV OF
COLOR EXPO

Memberi sokongan melalui program dan inisiatif yang disasarkan

Memandangkan jenayah kebencian orang Asia meningkat di seluruh Amerika Syarikat pada tahun 2021, kami menumpukan pada menyediakan sokongan untuk Rioter dan mendidik sekutu dalam organisasi. Dr. Helen Hsu, ahli psikologi kakitangan dan pensyarah di Universiti Stanford yang bertindak sebagai penghubung kepada Pusat Aktiviti Amerika Asia institusi itu, mendidik Rioter tentang sejarah keganasan terhadap orang Asia serta taktik kesihatan mental dan kesejahteraan. Kami juga membawakan organisasi Hollaback! untuk menyediakan latihan campur tangan orang ramai kepada Rioter dengan tujuan memberi mereka alat untuk menyokong rakan, keluarga dan rakan sekerja mereka. Akhir sekali, Riot memberi sumbangan untuk menyokong 400 keluarga yang mengalami kesulitan kewangan melalui Perikatan Komuniti Kepulauan Pasifik Asia Orange County (OCAPICA).

Memandangkan undang-undang anti-trans diperkenalkan dan diluluskan di seluruh A.S., Riot berusaha untuk meningkatkan manfaat dan dasar mobiliti global kami sambil mendidik Rioter tentang isu yang dihadapi oleh komuniti trans melalui Inisiatif Kesaksamaan Trans kami.

Memberi tumpuan kepada kesaksamaan kaum melalui pelaburan dan sumber

Pada tahun 2021, pasukan Impak Sosial kami bekerjasama dengan RIG Riot Noir untuk mengagihkan Geran Kesaksamaan Kaum kepada badan bukan untung yang memupuk generasi profesional permainan akan datang. Gameheads merupakan program latihan teknologi yang melengkapkan golongan muda kulit berwarna dengan teknologi dan kemahiran hidup yang mereka perlukan untuk berjaya. Begitu juga, misi ColorStack adalah untuk meningkatkan bilangan graduan Sains Komputer Berkulit Hitam dan Latinx yang berjaya melancarkan kerjaya yang bermanfaat dalam bidang teknologi. Gameheads dan ColorStack berkongsi matlamat kami untuk membuka laluan kerjaya ke dalam permainan video dan teknologi untuk komuniti yang kurang diwakili dan kami tidak sabar untuk berkongsi kemajuan mereka pada tahun-tahun akan datang. Untuk membaca lebih lanjut tentang kerja Impak Sosial kami, lihatlah laporan 2021.

Kami amat percaya bahawa permainan yang dicipta hari ini harus berasa relevan dan sah bertahun-tahun akan datang

D&I telah menjadi pokok kepada cara kami membangunkan permainan dan pengalaman untuk pemain di seluruh dunia. Sama ada bekerjasama dengan RIG untuk menyediakan perspektif dalam pembangunan champion League dan ejen VALORANT baharu, atau bekerjasama dengan rantau tertentu untuk mencipta pengalaman beresonans budaya dalam penerbitan, kami tahu bahawa perwakilan itu adalah penting.

Walaupun perwakilan boleh dimanifestasikan secara berbeza dalam setiap permainan, pasukan D&I telah bekerjasama rapat dengan pasukan produk di seluruh organisasi untuk mencipta dan meningkatkan watak yang sangat beresonans dengan pemain. Kami berharap setiap pemain di luar sana dapat merasakan sedikit hubungan dengan pelbagai watak yang telah kami bangunkan, terutamanya yang menumpukan pada pengalaman tempatan atau serantau tertentu. Setelah berkata demikian, kami juga menyedari bahawa kami tidak akan sentiasa melakukannya dengan betul, dan sejajar dengan penerusan kerja D&I, kami juga terpaksa mengolah semula perkara yang kami bayangkan yang tidak berjaya sepanjang perjalanan. Sama ada champion dalam dunia League, ejen VALORANT yang mewakili orang dari tempat dunia sebenar atau kandungan kosmetik dalam permainan yang meraikan detik kebudayaan, kami mahu pemain dapat mengekspresikan diri mereka dan meraikan komuniti mereka dengan cara yang menyeronokkan dan bermakna.

Tahun 2021 menyaksikan kemajuan hebat untuk portfolio Riot dan perwakilan di dalamnya. Dalam dunia Runeterra, kami memperkenalkan Akshan yang berasal dari Asia Selatan, Watcher on the Isles yang mewakili veteran tentera dan ramai lagi. Dengan VALORANT berlatarkan Bumi, pasukan setakat ini telah mencipta ejen yang mewakili budaya tempatan dari 14+ negara, termasuk Yoru yang berasal dari Jepun, yang mengoyakkan lubang terus melalui ruang masa untuk menyusup di belakang barisan musuh dan Raze yang berasal dari Salvador, Brazil dan terkenal dengan mengosongkan ruang yang sempit dengan ledakan yang banyak. Pasukan VALORANT mencipta ejen yang mereka tahu pemain bukan sahaja akan suka tetapi boleh berhubung dengannya pada tahap peribadi.

Untuk melengkapkan tahun ini, pasukan D&I telah menyediakan proses baharu untuk memastikan perwakilan budaya yang tulen dalam permainan kami. Proses ini akan memastikan permainan kami, daripada yang sudah dilancarkan kepada yang masih dalam peringkat R&D, mempunyai sumber operasi dan orang yang sesuai untuk memastikan kisah dan watak kami sentiasa beresonans dengan para pemain.



Salah satu pencapaian terbesar yang berterusan dalam kerjaya saya ialah memajukan usaha D&I di Riot. Sama ada memastikan kami mempunyai titik sentuh untuk pertimbangan budaya dalam dunia atau cuba meningkatkan suara baharu, saya telah komited untuk membawa pengalaman setulen yang mungkin kepada permainan kami. Riot sangat terbuka, memahami dan menerima visi itu untuk produknya dan bekerja keras untuk mendapatkan sumber yang kami perlukan untuk sentiasa berusaha untuk perwakilan yang lebih baik.”



Rowan W.

PENYELIA PENULIS NARATIF
LEGENDS OF RUNETERRA



Menyemak kandungan permainan dan pemasaran merupakan bahagian terbesar daripada perkara yang saya lakukan di Riot, dan D&I adalah sebahagian besar perbualan tersebut. Fokus saya adalah untuk menghubungkan pakar dengan pasukan serantau secepat mungkin, dan sentiasa cuba memahami niat seseorang - sama ada itu keputusan khusus berkaitan idea kreatif dalam konteks permainan atau perbualan budaya yang lebih luas yang boleh memberi kesan kepada cara seni dilihat secara global. Semakin kami sedar tentang budaya sepanjang proses semakin, lebih baik (dan lebih mudah) tugas kami untuk melaksanakan tindakan yang seterusnya menjadikannya lebih baik untuk pemain.”



Marty M.
PENERBIT
PENARAFAN UMUR



→ Akshan

Dalam konsep awal untuk Akshan, Rogue Sentinel, pasukan permainan memutuskan mereka mahu mencipta champion yang mewakili komuniti Asia Selatan. Untuk memastikan ini berlaku dengan cara yang bermakna, pasukan itu menggunakan Rioter pada pasukan reka bentuk untuk membantu membentuk watak itu. Salah seorang daripada Rioter itu, yang mengenal pasti dirinya sebagai orang Asia Selatan, dapat memanfaatkan pengalaman dan budaya peribadinya sambil turut bekerjasama rapat dengan Rioter Asia Selatan yang lain untuk mendapatkan maklum balas, perspektif dan menemui perkara yang penting bagi mereka melihat diri mereka diwakili dalam permainan.



→ Watcher on the Isles

Apabila pasukan Legends of Runeterra mula mencipta pengikut Watcher on the Isles, mereka ingin memastikan ia diselitkan dengan ciri-ciri yang benar-benar mewakili seorang veteran tentera. Pasukan ini bekerjasama dengan Veterans@Riot sepanjang proses penciptaan untuk mencipta pengikut yang mereka tahu akan diterima oleh pemain yang mengenal pasti diri mereka sebagai veteran atau mengenali seseorang yang sebegitu.



→ Astra

Untuk memastikan Astra mewakili budaya Ghana dunia sebenar, pasukan VALORANT membawa perunding pihak ketiga yang berpangkalan di Ghana untuk membantu dalam penciptaan watak itu. Usaha ini dilakukan untuk memastikan penampilannya, baris alih suara dan latar belakangnya berasa benar-benar berkaitan dan unik dengan budaya Ghana yang memberi inspirasi kepada penciptaannya.



Pasukan Inisiatif Kosmetik untuk Teamfight Tactics (TFT) tersebar merentasi zon waktu yang berbeza dengan orang dari seluruh dunia, jadi sudah pasti menjadi keutamaan bagi kami untuk memastikan bahawa kami mempunyai ruang yang selamat untuk semua orang berkumpul dan membuat kandungan yang paling menarik untuk TFT! Adalah penting untuk kami mewujudkan persekitaran yang sihat dan selamat untuk semua orang dari semua latar belakang, budaya dan bidang untuk bekerja supaya kami dapat memupuk satu forum terbuka untuk kerjasama yang lebih baik antara pasukan dan disiplin, sambil juga membina pasukan menyeluruh yang lebih kukuh yang menyokong satu sama lain.”



Christine L.
PENERBIT
TFT

Kecekapan D&I dalam produk

Pada tahun 2021, latihan asas D&I 101 telah diwujudkan dan program perintis tersebut telah mengadakan lapan kelas untuk pasukan Platform Pemain dan VALORANT, yang menampilkan lebih 150 peserta. Objektif latihan tersebut adalah untuk mewujudkan pemahaman bersama tentang “perihal” dan “sebab” kepelbagaian dan keterlibatan, memahami potensi kesan berat sebelah tidak sedar dalam keputusan kami, dan untuk komited kepada satu set tindakan untuk memupuk budaya “kami”.

88%

daripada mereka yang menyertai latihan asas D&I 101 akan mengesyorkannya kepada Rioter yang lain



Meraikan kepelbagaian di seluruh dunia

Di Riot, penerbitan merupakan cara kami berhubung dengan pemain di seluruh dunia. Sambil Riot terus menyampaikan pengalaman baharu merentas permainan, muzik, TV dan banyak lagi, Tunggak Penerbitan berhasrat untuk menjadi pengurus komuniti pemain global kami. Pasukan kami berusaha untuk mewujudkan hubungan yang tulen dengan pemain, membawakan mereka pengalaman Riot yang bersepadu sambil turut menghormati dan meraikan kepelbagaian budaya di rantau yang kami layani. Pada tahun 2021, kami menemui cara untuk mencipta pengalaman yang sangat beresonans untuk komuniti setempat selain menjadi menawan dan menarik untuk pemain di seluruh dunia.



→ Carnaval VALORANT Brazil

Untuk ulang tahun pertama VALORANT, pasukan Brazil melibatkan Daniela Mercury, seorang ikon Carnaval dan muzik, untuk menyanyikan lagu terkenalnya dan menjadikan D&I tajuk utama perbincangan mengenainya.



→ “Hanarifu” Jepun di Rift

Sejak tahun 2017, “Hanarifu” telah menjadi acara tahunan untuk League of Legends di Jepun. Acara ni berjalan serentak dengan musim Hanami (“melihat bunga”), satu adat Jepun untuk meraikan bunga sakura antara akhir bulan Mac dan April. Pemain memperoleh mata bermain sebagai individu dan sebagai sebahagian daripada komuniti untuk mengaktifkan hadiah. Peraduan seni peminat yang disertakan juga memberi inspirasi kepada beberapa karya yang menakjubkan.



Saya adalah pemain utama Raze yang obses bermain VALORANT. Bagi saya untuk bermain menggunakan watak orang Brazil, yang Berkulit Hitam, yang bercakap dengan cara dia bercakap dan bergerak dengan cara dia bergerak, adalah sangat bermakna. Ia membuatkan saya teruja sebagai pemain dan juga sebagai Rioter kerana saya dapat bekerjasama dengan pasukan saya di Brazil untuk mencipta kempen Raze yang benar-benar mewakili dan merangkumi komuniti dan negara kami.”



Vitória L.

KETUA PRODUK
PERMAINAN STRATEGI & HIBURAN



Sebagai pejabat Penerbitan di EMEA, tujuan kami adalah untuk berhubung dengan komuniti kami. Kami berusaha untuk mencipta inisiatif di mana pemain kami berasa diwakili. Kami juga ingin mempromosikan ruang selamat di mana mereka merasakan mereka boleh mengambil bahagian dan menjadi diri terbaik mereka tanpa mengira latar belakang sosial dan etnik mereka. Kami mendengar maklum balas pemain dalam komuniti tempatan kami untuk mempelajari cara terbaik untuk mewakili mereka di hadapan pasukan Global kami. Kami ingin tahu perasaan mereka tentang permainan kami, watak kami, acara dalam permainan kami, cara kami melakukan sesuatu dan jika kami tersasar (dan sudah tentu, kami sering sebegitu). Menjadi tugas kami untuk membenderakannya dengan penuh hormat dan mencari penyelesaian untuk mereka bagi memastikan kami mencipta pengalaman terbaik yang mungkin untuk para pemain.”



Maye S.
PENGURUS PEMASARAN
DAN KOMUNIKASI



→ Menyumbang Kembali dengan “Chuseok” Korea

Pasukan di Korea mencipta animasi pendek yang comel untuk merayakan Chuseok - satu hari perayaan tradisional Korea. Acara itu memberi peluang unik kepada pemain tempatan untuk memperoleh ganjaran dalam permainan. Ia merupakan perayaan yang membolehkan pasukan itu menyumbang kembali dan berterima kasih kepada komuniti LoL atas sokongan mereka. Jangkauan video tersebut melangkaui Korea, dengan pemain dari seluruh dunia menyertai perayaan itu.



→ Tahun Lembu: Sambutan Tahun Baru Lunar SEA

Untuk merayakan cuti serantau terbesar tahun ini, pasukan SEA melancarkan pengaktifan Tahun Baru Lunar merentasi berbilang pasaran, yang termasuk perlawanan pempengaruh yang mempamerkan penstrim teratas bersaing secara bersemuka di Wild Rift. Terdapat juga banyak kandungan pemain dan pempengaruh yang dicipta untuk Lunar Beast, termasuk seni peminat, komik, cosplay dan panduan beranimasi merentas LoR dan Wild Rift di seluruh rantau ini.

SATU PANDANGAN KE HADAPAN

D&I kekal sebagai bahagian penting dalam membentuk cara kami muncul sebagai sebuah syarikat untuk pemain di seluruh dunia. Kemas kini kemajuan ini adalah satu cara untuk kami terus mendorong diri kami untuk memperkukuh tempat kerja di mana Rioter, tidak kira tempat mereka berada atau kepakaran mereka, tahu bahawa mereka mempunyai tempat di sini.

Dengan itu, kami juga menyedari bahawa halaman ini tidak menangkap sepenuhnya beribu-ribu orang daripada pengalaman, budaya dan latar belakang berbeza yang log masuk setiap hari bekerja untuk membolehkan dan menyokong satu sama lain supaya kami boleh mencipta pengalaman yang menakjubkan untuk para pemain. Setiap Rioter, dengan cara mereka sendiri, mengambil bahagian dalam membentuk budaya kami, jadi walaupun selepas kami menaip noktah terakhir dan menghantar laporan ini sebagai “akhir”, kami sentiasa berasa seperti ada sahaja lagi yang boleh kami tambahkan.

Sambil kami melihat perkara yang sedang dijalankan pada tahun 2022, kami ingin mengakui kerja ini penting bukan sahaja kerana ia penting untuk perniagaan kami, tetapi juga kerana ia penting untuk para pemain. Daripada champion dan ejen yang kaya dan majmuk yang kami harap pemain akan berhubung secara mendalam, kepada program yang akan memupuk komuniti di seluruh dunia, di semua pejabat kami, D&I membantu kami mencapai misi kami untuk menjadi syarikat permainan yang paling fokus kepada pemain di dunia. Setiap hari adalah peluang baharu untuk bermatlamat lebih tinggi, dan kami akan melakukannya dengan setiap peluang yang kami dapat.



Pada tahun 2021, Riot meluangkan masa untuk meletakkan asas untuk perkara yang akan datang pada tahun 2022. Saya sangat teruja dengan masa hadapan kepelbagaian dan keterlibatan di sini. Secara khususnya, kami akan mengambil pendekatan yang disengajakan dan proaktif dengan usaha D&I kami di peringkat global, termasuk melaksanakan Kumpulan Keterlibatan Rioter (RIG) di EMEA, APAC dan LatAm; mengembangkan produk dan strategi perkongsian kami; dan menyokong usaha untuk memperoleh, mengekalkan, dan mengembangkan bakat. Kami juga akan bersungguh-sungguh untuk bekerjasama dengan pusat kecemerlangan kami, seperti Pembelajaran dan Pembangunan (L&D), tempat kami akan mencipta kurikulum global dan relevan dari segi budaya untuk membantu kami memacu pemikiran kesaksamaan dan keterlibatan. Kami akan mempunyai lebih banyak lagi untuk dikongsi tahun hadapan.”



Patty Dingle

KETUA KEPELBAGAIAN & KETERLIBATAN GLOBAL



LAPORAN
KEPELBAGAIAN
& KETERLIBATAN
TAHUNAN
2021

