



INFORME DE IMPACTO

2025



2025 - UN AÑO DE NOVEDADES

El 2025 nos trajo nuevas formas de jugar, nuevas comunidades con las que conectar y nuevos desafíos que superar.

Por primera vez en varios años, ampliamos nuestro catálogo con dos juegos nuevos, 2XKO y Riftbound, lo que significó darles la bienvenida a dos comunidades apasionadas, desarrollar nuevas capacidades en Riot e incorporar nuevos Rioters para hacerlo posible.

Con el crecimiento de nuestro catálogo, también creció nuestro compromiso de ser el mejor lugar para crear juegos. Ya sea apoyando a League of Legends en su decimosexto año o ayudando a nuestros equipos de I+D a crear algo completamente nuevo, siempre nos hemos enfocado en brindarles a los Rioters lo que necesitan para hacer el mejor trabajo de sus carreras.

Ese compromiso se puso a prueba cuando los [incendios forestales se propagaron por Los Ángeles](#). El mayor de ellos llegó hasta las inmediaciones de nuestra sede mundial. Riot pudo brindar apoyo a los Rioters afectados mediante ayudas económicas de emergencia, proporcionar comidas preparadas en nuestras cocinas a los equipos de primera respuesta y suministrar un generador de respaldo a los bomberos cuando se quedaron sin electricidad. Después, movilizamos nuestros juegos mediante campañas de recaudación dentro del juego para que los jugadores pudieran donar al Fondo de Impacto Social de Riot Games, que destinó esos recursos a organizaciones que brindan asistencia ante desastres naturales en Los Ángeles y en todo el mundo.

Con cada nuevo juego, cada nuevo hito y cada nueva oportunidad, hay algo que nunca cambia: las personas que forman parte de Riot son las que hacen de Riot el mejor lugar para crear juegos. Este informe trata sobre cómo apoyamos a los Rioters y cómo ellos, a su vez, estuvieron presentes para los jugadores y las comunidades de todo el mundo.



LA VIDA EN RIOT

Para crear grandes juegos, primero hay que crear un gran lugar donde desarrollarlos. A lo largo del año, creamos oportunidades para que los Rioters den rienda suelta a su creatividad, fortalezcan sus vínculos, apoyen a sus comunidades y, por supuesto, jueguen juntos.



Creando juntos en Thunderdome

Thunderdome, nuestra versión de un hackatón, les da a los Rioters unos días para imaginar y desarrollar ideas que pueden ir más allá de sus responsabilidades habituales. Algunos proyectos terminan convirtiéndose en funciones del juego, herramientas internas o [incluso maquinitas para jugar](#). Otros nunca llegan a ver la luz, y esa es la idea: Thunderdome existe como un espacio para la experimentación, la curiosidad y la colaboración entre todo Riot.



Jugando juntos en Pause to Play

Los juegos nuevos traen nuevas formas de jugar, incluso en Riot. La mayoría de las jornadas de Pause to Play se ven iguales: PC bangs repletos de Rioters probando las próximas novedades de nuestros juegos digitales. Pero Riftbound rompió esta rutina. Nuestro nuevo juego de cartas de mesa llenó el comedor de tapetes de juego y fundas para cartas mientras los Rioters aprendían a jugar, se enfrentaban entre sí y mostraban con orgullo las primeras cartas que les habían salido.



Voluntariado durante el Mes Mundial del Servicio

Murales en Los Ángeles. Juguetes para perros de rescate en Singapur. Programas de arte para niños en China. Esos proyectos, y muchos más, formaron parte del Mes Mundial del Servicio, una iniciativa que les brinda a los Rioters la oportunidad de retribuir a sus comunidades locales. En 2025 celebramos la décima edición anual del Mes Mundial del Servicio: más de 20 oficinas de todo el mundo dedicaron tiempo a apoyarse entre sí, apoyar a sus vecinos y a las comunidades que hacen posible Riot.



Creciendo juntos en el encuentro de liderazgo

Los grandes equipos necesitan grandes líderes. Por eso reunimos a más de 450 líderes de todo Riot para impulsar el desarrollo de las personas que dan forma a nuestros equipos, nuestra cultura y nuestra dirección creativa. A través del aprendizaje compartido, conversaciones sinceras y una colaboración significativa, este encuentro de liderazgo reforzó el compromiso compartido de nuestros líderes de convertir a Riot en el mejor lugar para crear juegos.



GIRA MUNDIAL DE ESPORTS

En 2025, League of Legends, VALORANT, Teamfight Tactics y Wild Rift recorrieron el mundo para llevar los momentos más importantes de los esports a las apasionadas comunidades de todo el planeta.

Cada parada de la gira es mucho más que un torneo. Los equipos regionales convierten cada evento en una celebración con festivales para fans, reuniones para ver las partidas, actividades comunitarias y experiencias locales que les permiten a los jugadores reunirse, tengan o no una entrada para la arena.



PARADAS DE LA GIRA MUNDIAL 2025

SEÚL, COREA

VANCOUVER, CANADÁ

BEIJING, CHINA

SHANGHÁI, CHINA

CHENGDU, CHINA

BERLÍN, ALEMANIA

LOS ÁNGELES, ESTADOS UNIDOS

TAIPÉI, TAIWÁN

BANGKOK, TAILANDIA

TORONTO, CANADÁ

PARÍS, FRANCIA

CIUDAD HO CHI MINH, VIETNAM



Siempre que podemos, buscamos oportunidades para que esos momentos sean aún más significativos. Durante el VALORANT Masters Bangkok presentamos a Waylay, una duelista tailandesa interpretada por la actriz de voz Mo Rodvanich, oriunda de Bangkok. Esto convirtió un torneo internacional en un momento significativo de representación para los jugadores tailandeses de VALORANT que perdurará en el tiempo.





CULTURA DE PERTENENCIA

Los grandes juegos nacen de equipos con perspectivas, experiencias e ideas diversas. Esa es una de las razones por las que invertimos en crear más oportunidades para acceder a la industria de los videojuegos, cultivar un entorno en el que todos los Rioters puedan contribuir y desarrollarse, y ayudar a que más personas vean un futuro para sí mismas dentro de nuestra industria.



Presentamos Power Spike

Este año, nuestro equipo de I+D lanzó un nuevo programa para los Rioters llamado Power Spike, con el objetivo de impulsar su crecimiento personal y profesional mediante oportunidades de desarrollo, mayor visibilidad y la creación de comunidad. En uno de sus eventos principales, Christine "potter" Chi, entrenadora campeona de VCT Champions, compartió con los Rioters las lecciones que ha aprendido a lo largo de su carrera. En un principio, el programa estuvo dirigido a los Rioters de Estados Unidos, pero en 2026 se expandirá a nivel mundial.



Apoyo a futuros talentos

Abrirse camino en las transmisiones de esports sin experiencia práctica puede ser difícil. Ese es el objetivo del programa 1000 Dreams Broadcasting Cadetship, desarrollado en colaboración con 1000 Dreams Fund y AWS. Tras su lanzamiento en Dublín en 2024, en 2025 llevamos el programa, una pasantía remunerada de tres meses que combina mentorías, orientación profesional y experiencia en producciones en vivo, a nuestro Centro de Transmisiones Remotas de AWS en Seattle.



Rioters en AFROTECH

AFROTECH sigue siendo una de nuestras oportunidades favoritas para conectar con profesionales afrodescendientes interesados en los videojuegos y la tecnología. En 2025 volvimos a llevar a los Rioters a Houston para que los asistentes pudieran conversar con ellos sobre sus carreras, su creatividad y cómo es la vida en Riot. A lo largo de varios días, los asistentes visitaron nuestro stand, conocieron a los Rioters y participaron en una noche de juegos. Nos encanta participar en eventos como este para mostrar cómo es crear videojuegos en Riot.



Mercado nocturno de los RIG

Comida. Música. Comerciantes locales. Rioters por todos lados. Hace unos años, API@Riot organizó un mercado nocturno inspirado en los mercados al aire libre tan comunes en distintos lugares de Asia. Desde entonces, la mayoría de los RIG comenzaron a organizar sus propios mercados nocturnos en nuestro campus de Los Ángeles. Cada mercado reúne a comerciantes de las comunidades de cada RIG, además de ofrecer comida, música, juegos y mucho más. Ya sea que los Rainbow Rioters inviten a comerciantes LGBTQ+ durante el Mes del Orgullo o que Riot Unidos conecte con la comunidad latinoamericana, en Riot todos esperan con entusiasmo el próximo mercado nocturno.



RETRIBUCIÓN

El [Fondo de Impacto Social de Riot Games](#) transforma la generosidad de los jugadores en apoyo para comunidades de todo el mundo. Ya sea para responder a emergencias o para invertir en iniciativas a largo plazo, el fondo nos permite actuar con rapidez cuando más se necesita ayuda.

Más de
USD 74 millones
recaudados desde 2019

Más de 450
organizaciones
apoyadas



Paquete Retribución de VALORANT

Para celebrar el quinto aniversario de VALORANT, incluimos algunos de los elementos estéticos favoritos de los fans de años anteriores en el [paquete Retribución](#) y una parte de lo recaudado se destinó a organizaciones benéficas.



Lux Pandástica

Lux siempre ha sido una de las campeonas más populares de League of Legends. Por eso, cuando buscamos un nuevo aspecto para recaudar fondos para el Fondo de Impacto Social de Riot Games, [Lux Pandástica fue la elección natural](#).



Campaña de votación benéfica

Los jugadores recaudaron el dinero, así que les permitimos decidir a qué causas se destinaría. En 2025, apoyamos a 87 organizaciones sin fines de lucro en 29 países a través de la [campaña de votación benéfica](#), impulsando causas como la sustentabilidad, la educación, la lucha contra la pobreza y muchas más.

Igualación de donaciones

Los Rioters también hicieron su aporte. A través del programa de igualación de donaciones, Riot y los Rioters contribuyeron con más de USD 1 millón para apoyar a más de 800 organizaciones sin fines de lucro de todo el mundo en 2025.

Recaudación de fondos para ayuda humanitaria

Cuando los incendios forestales se propagaron por Los Ángeles, el Fondo de Impacto Social de Riot Games les dio a los jugadores la oportunidad de contribuir. Las campañas de recaudación de fondos en League of Legends y VALORANT [reunieron más de USD 3 millones para ayudar a las víctimas de desastres](#). Esos fondos respaldaron a nueve organizaciones que brindan asistencia ante desastres naturales.

ESA Nite to Unite Honor

Cada campaña de recaudación de fondos representa el esfuerzo conjunto de jugadores, Rioters y socios que deciden apoyar causas que van más allá de nuestros juegos. En 2025, ese esfuerzo colectivo fue reconocido cuando la Fundación ESA otorgó al Fondo de Impacto Social de Riot Games el premio Champion Award durante la gala Nite to Unite.

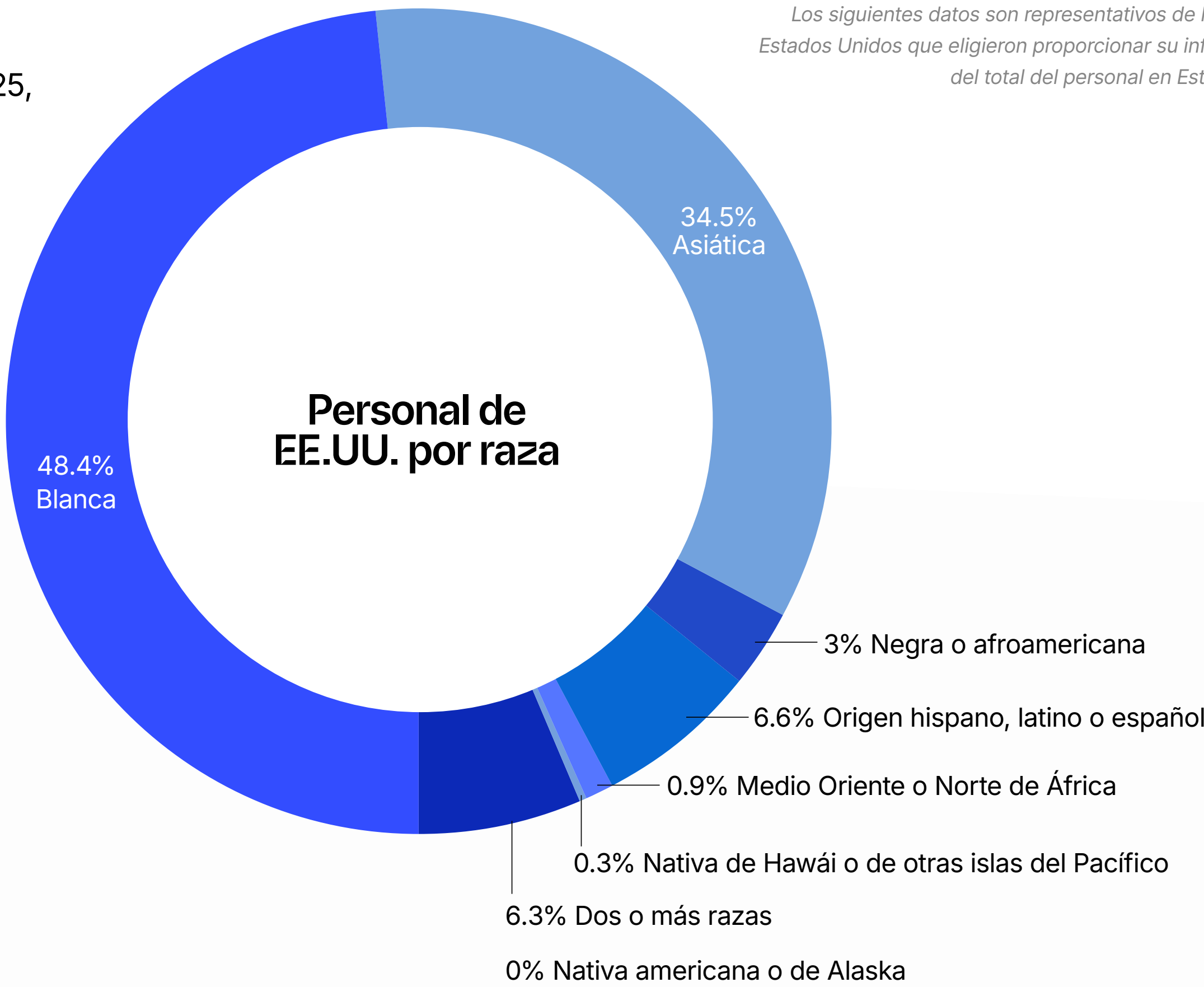
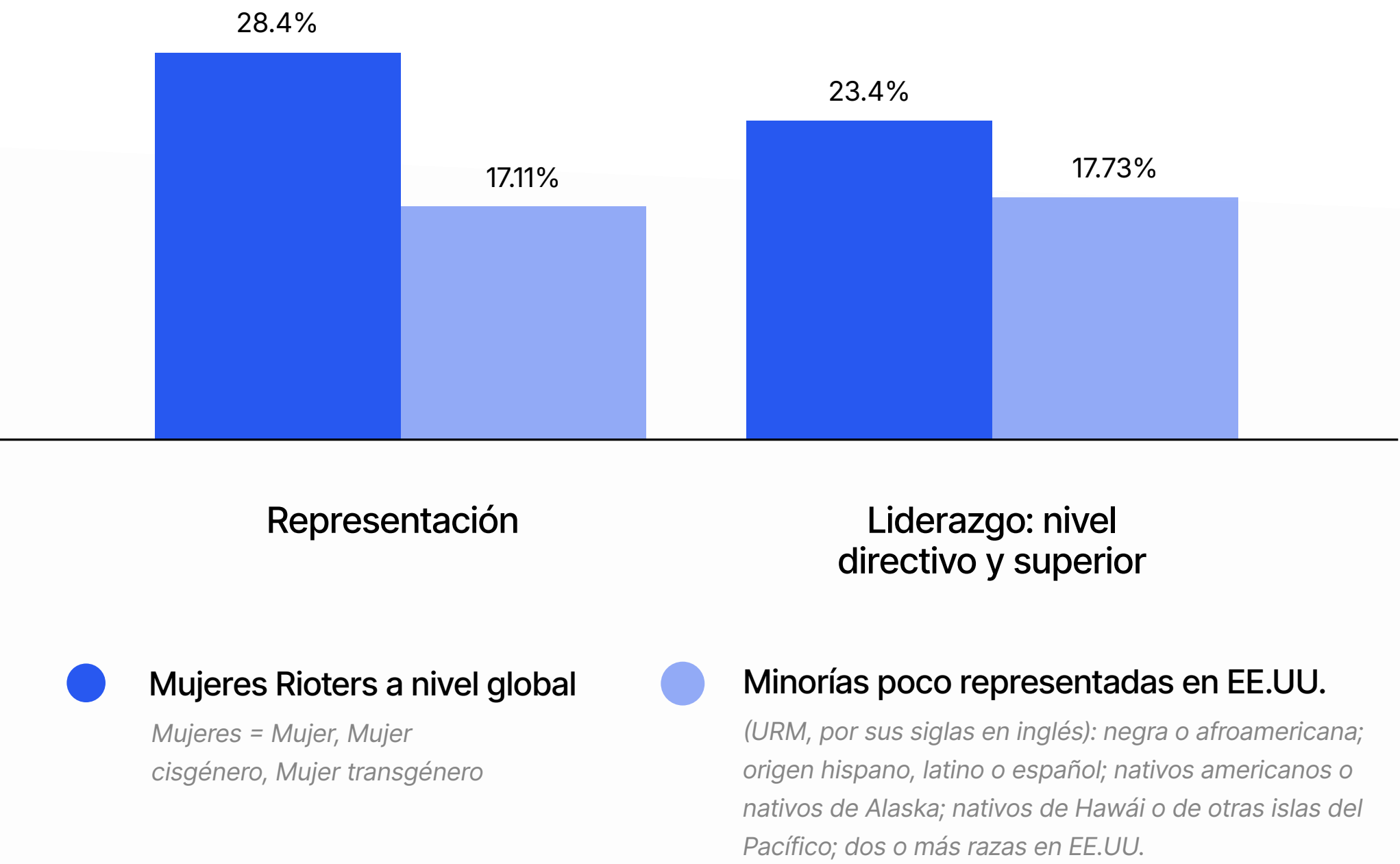




LA GENTE DE RIOT

A continuación presentamos un panorama de los datos demográficos de los Rioters en 2025, como parte de nuestro compromiso con la transparencia.

Desglose demográfico



Trabajo por la equidad

Riot trabaja con un tercero especializado para realizar revisiones exhaustivas de la equidad salarial varias veces al año. Este proceso emplea una serie de controles para evaluar si las decisiones sobre remuneración y ascensos son equitativas para todos los Rioters en toda la organización. Además, Riot también colabora con otro tercero especializado para llevar a cabo un análisis exhaustivo de la equidad salarial de género mediante una metodología alternativa, como parte del Decreto por Consentimiento de Riot. Según ambas metodologías, Riot sigue sin detectar diferencias sistémicas estadísticamente significativas en materia de remuneración o ascensos.

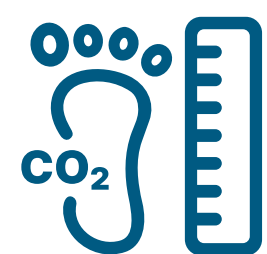


CÓMO ABORDAMOS

LA SUSTENTABILIDAD EN RIOT

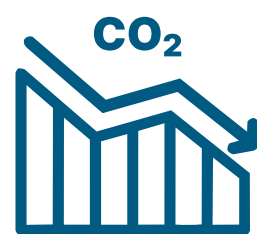
La sustentabilidad en Riot comienza por comprender nuestro impacto. Como empresa global, nuestra huella abarca todas nuestras operaciones, incluidas nuestras oficinas, los eventos presenciales, los esports, los viajes, los productos, los proveedores y la infraestructura digital que permite llevar nuestros juegos a jugadores de todo el mundo.

Nuestro camino hacia la sustentabilidad se centra en tres áreas clave:



Medir nuestra huella de carbono

Obtener una visión más clara del origen de las emisiones en todas las operaciones y la cadena de valor de Riot.



Comprender e informar nuestro impacto

Mejorar la calidad de nuestros datos para compartir información cada vez más transparente, consistente y útil.



Reducir nuestras emisiones

Aplicamos lo que aprendemos para identificar dónde puede concentrar Riot sus esfuerzos futuros y lograr avances más significativos.



Realizamos un seguimiento de las emisiones de gases de efecto invernadero de Riot de acuerdo con el Protocolo de GEI y utilizamos ese proceso para comprender mejor nuestra huella y mejorar, con el tiempo, la calidad de nuestros informes. A medida que evolucionan las expectativas en torno a los informes de sustentabilidad, fortalecemos nuestros procesos de gobernanza, documentación y elaboración de informes para producir declaraciones de divulgación más completas, consistentes y confiables.

Esto nos permite priorizar mejor nuestras futuras iniciativas de reducción, tomar decisiones informadas a largo plazo y compartir información más transparente con los jugadores y la industria.





NUESTRA HUELLA DE EMISIONES DE GASES DE EFECTO INVERNADERO

	Emisiones de gas de efecto invernadero de 2025	Emisiones de gas de efecto invernadero de 2024	Emisiones de gas de efecto invernadero de 2023
 Alcance 1 Combustible in situ	694 tCO2e	1189 tCO2e	1655 tCO2e
 Alcance 2 Energía adquirida	6887 tCO2e	6724 tCO2e	7698 tCO2e
 Alcance 3 Emisiones ascendentes y descendentes	176.835 tCO2e	171.527 tCO2e	249.112 tCO2e

Nota sobre nuestros datos: nuestro objetivo es calcular las emisiones con la mayor precisión posible. Sin embargo, la medición de las emisiones de gases de efecto invernadero sigue siendo una disciplina en evolución. A medida que incorporamos nuevas herramientas para medir el carbono y mejoramos la integridad de nuestros datos, las emisiones informadas podrían cambiar en el futuro, especialmente en las categorías del Alcance 3, donde las metodologías de medición continúan evolucionando.



2025

EMISIONES DE GAS DE EFECTO INVERNADERO

Emisiones de los Alcances 1 y 2

En 2025, mejoramos la forma en que recopilamos los datos sobre las emisiones de los Alcances 1 y 2 al reducir nuestra dependencia de estimaciones y utilizar más datos operativos reales, como facturas de servicios públicos y lecturas de medidores. Esto nos da una visión más clara de las emisiones de las oficinas y operaciones de Riot, y nos ayuda a identificar mejor dónde concentrar las futuras iniciativas de seguimiento y reducción.

Emisiones del Alcance 3

Para el Alcance 3, seguimos mejorando la recopilación de datos al incorporar datos de actividad más completos y perfeccionar los factores de emisión de las categorías clave. Como resultado, algunas categorías registraron aumentos con respecto a años anteriores, entre ellas Bienes de capital, Residuos generados en las operaciones y Transporte y distribución aguas arriba, principalmente debido a una cobertura de datos más completa.

Al mismo tiempo, las actualizaciones metodológicas contribuyeron a reducir las emisiones informadas en algunas categorías, como Viajes de negocios e Inversiones. Estos cambios reflejan la evolución continua de nuestro inventario de gases de efecto invernadero a medida que mejoramos la calidad, la cobertura y la consistencia de los datos en toda la cadena de valor de Riot.



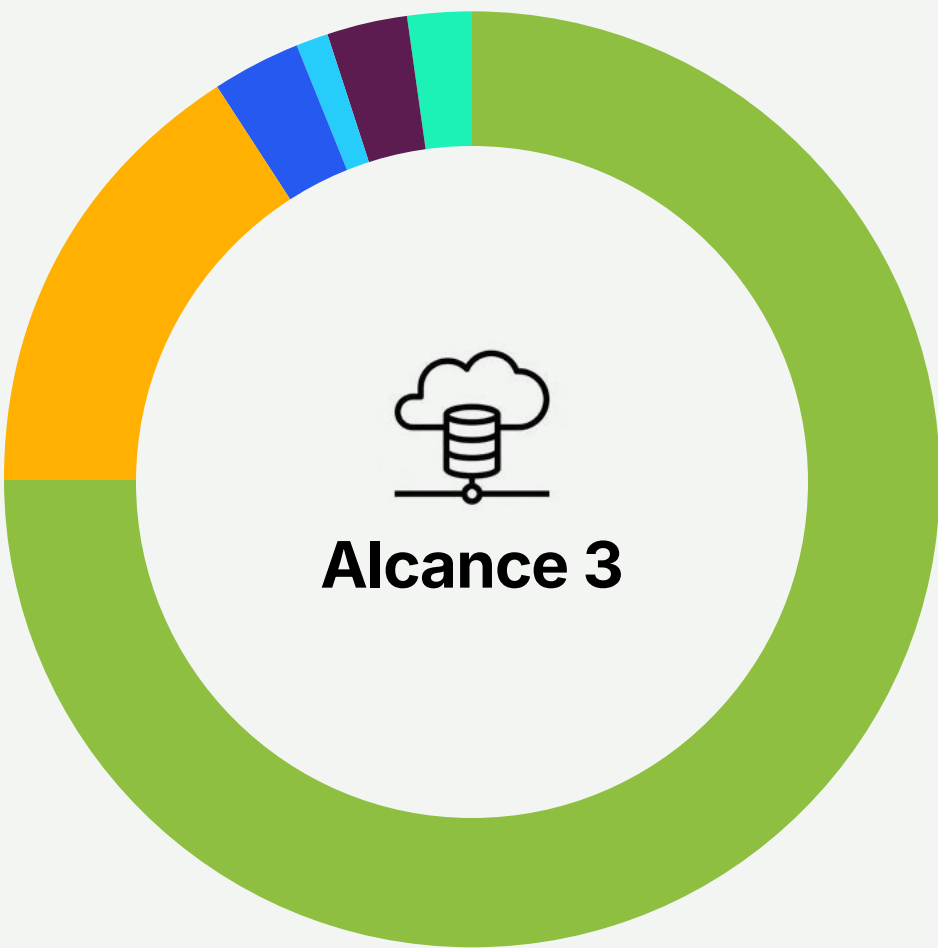
Alcance 1

694 tCO₂e



Alcance 2

6887 tCO₂e



Bienes y servicios adquiridos	75%
Viajes de negocios	16%
Desplazamientos de trabajadores y trabajo desde casa	3%
Emisiones relacionadas con el combustible y la energía	1%
Bienes de capital	3%
Otras	2%



SUSTENTABILIDAD EN ACCIÓN

La sustentabilidad puede adoptar muchas formas, pero el objetivo de todas nuestras iniciativas es reducir nuestro impacto en el cambio climático. Desde la organización de eventos de esports más sustentables hasta la reducción del desperdicio de alimentos, cada acción cuenta.

Reducción de desperdicio de alimentos en NOMs

Todas las semanas, NOMs, la cafetería del campus de Riot, alimenta a miles de Rioters. Con menús únicos, una amplia variedad de opciones alimenticias y un gran equipo de chefs, preparar la comida cada día es una operación compleja. Pero el equipo de NOMs va un paso más allá. En 2022, comenzó a utilizar Winnow, un sistema de cámaras orientadas a las composteras para medir el desperdicio de alimentos. Gracias a estos datos, lograron ajustar los menús y evitar el desperdicio de toneladas de alimentos.

Desde 2022:

307.2
TONELADAS
de desperdicio de
alimentos ahorradas

1306
TONELADAS
MÉTRICAS
de CO2e reducidas

Hacia centros de transmisión remota más sustentables

Nuestros centros de transmisión remota impulsados por AWS en Seattle y Dublín son la base de nuestros eventos globales de esports. Cada uno ha implementado numerosas medidas para mantener la sustentabilidad como una prioridad. Una vez más, nuestro centro de transmisión remota de Dublín obtuvo la certificación ISO 14001, una norma reconocida internacionalmente que audita y certifica de forma independiente los sistemas de gestión ambiental para impulsar la mejora continua de nuestro desempeño ambiental.

Sustentabilidad en esports

Los eventos de esports suelen agotar las entradas en todo el mundo, por lo que mejorar nuestras prácticas de sustentabilidad es una de las principales formas de reducir nuestro impacto. Al reemplazar las botellas de plástico por dispensadores de agua ubicados estratégicamente en las instalaciones, logramos eliminar casi por completo los residuos generados por las botellas de agua utilizadas por el personal en nuestros eventos de esports.

Desde 2024:

93%
DE REDUCCIÓN DE
residuos de botellas
de plástico

~95,000
BOTELLAS
que evitaron convertirse
en residuos



