



RELATÓRIO DE IMPACTO DE 2025



2025 – UM ANO DE NOVIDADES

Em 2025, surgiram novas formas de jogar, novas comunidades para servir e novos desafios para superar.

Pela primeira vez em alguns anos, expandimos nosso catálogo com dois títulos, 2XKO e Riftbound. Com isso, fez-se necessário dar boas-vindas a comunidades apaixonadas, desenvolver novas capacidades e trazer novos Rioters para que tudo pudesse acontecer.

Além do nosso portfólio, nosso comprometimento de nos tornarmos o melhor lugar para fazer jogos também cresceu. Seja apoiando o LoL no 16º ano do jogo ou ajudando equipes a desenvolverem algo completamente novo em P&D, nosso foco é dar aos Rioters o necessário para fazerem o melhor trabalho de suas carreiras.

Nosso compromisso foi posto à prova quando [incêndios se espalharam por Los Angeles](#); o maior deles, inclusive, foi próximo à nossa sede global. A Riot conseguiu fornecer apoio financeiro emergencial aos Rioters afetados, refeições de nossa cozinha no campus aos socorristas e um gerador reserva aos bombeiros quando a energia deles havia acabado. Depois, lançamos campanhas de arrecadação em nossos jogos para alimentar o Fundo de Impacto Social da Riot Games, que direcionou o valor arrecadado para organizações empenhadas no combate a desastres naturais em Los Angeles e pelo mundo.

Através de cada novo jogo, cada nova etapa e cada nova oportunidade, uma coisa permaneceu igual: as pessoas na Riot é que fazem a Riot ser o que é. Isto é, o melhor lugar para a criação de jogos. Esse relatório responde como apoiamos Rioters e como eles, em troca, apoiam os jogadores e as comunidades pelo mundo.



A VIDA NA RIOT

Desenvolver ótimos jogos começa com desenvolver um ótimo lugar para fazê-los. Ao longo do ano, criamos oportunidades para Rioters serem criativos, fortalecerem relações, apoiarem suas comunidades e, claro, jogarem juntos.



Criando juntos no Thunderdome

O Thunderdome, nossa versão de um hackathon, oferece aos Rioters alguns dias para sonhar e entregar ideias que podem estar fora do trabalho principal deles. Alguns projetos tornam-se funcionalidades de jogo, ferramentas internas ou [até máquinas de fliperama](#). Outras nem mesmo saem do papel, e esse é o intuito. O Thunderdome é um espaço para experimentação, curiosidade e colaboração em toda a Riot.



Jogando juntos na pausa para jogatina

Novos jogos significam novas formas de jogar, até mesmo na Riot. A maioria dos dias de pausa para jogatina é parecida: lan houses lotadas de Rioters jogando o nosso jogo digital próximo do lançamento. Mas foi diferente com o Riftbound. Nosso novo jogo de cartas lotou o salão de refeições com tapetes e capas de baralho enquanto Rioters aprendiam o jogo, se enfrentavam e exibiam as cartas tiradas dos primeiros pacotes.



Voluntariando-se juntos no Mês de Serviço Global

Murais em Los Angeles. Brinquedos para cães resgatados em Singapura. Programas de arte para crianças na China. Esses projetos e muitos outros fizeram parte do Mês de Serviço Global, uma chance para Rioters retribuírem para suas comunidades locais. 2025 marcou nosso 10º Mês de Serviço Global anual. Mais de 20 escritórios pelo mundo contribuíram uns com os outros, com nossos vizinhos e com as comunidades que tornam a Riot realidade.



Crescendo juntos na liderança fora do escritório

Ótimas equipes precisam de ótimos líderes. É por isso que reunimos mais de 450 líderes de toda a Riot para investir nas pessoas que moldam nossas equipes, nossa cultura e nossa direção criativa. Através de aprendizado compartilhado, conversas francas e colaboração significativa, reforçamos o comprometimento compartilhado de nossos líderes para garantir que a Riot seja o melhor lugar para a criação de jogos.



TURNÊ MUNDIAL DE ESPORTS

Em 2025, League of Legends, VALORANT, Teamfight Tactics e Wild Rift rodaram o globo proporcionando momentos grandiosos nos Esports para comunidades apaixonadas de toda parte.

Cada parada é mais que um torneio. Equipes regionais transformam cada evento em uma celebração com festivais de fãs, watch parties, atividades para a comunidade e experiências locais que oferecem aos jogadores a chance de se reunirem, com ou sem um ingresso para a arena.



PARADAS DA TURNÊ DE 2025

SEUL, COREIA

VANCOUVER, CANADÁ

PEQUIM, CHINA

XANGAI, CHINA

CHENGDU, CHINA

BERLIM, ALEMANHA

LOS ANGELES, EUA

TAIPÉ, TAIWAN

BANGKOK, TAILÂNDIA

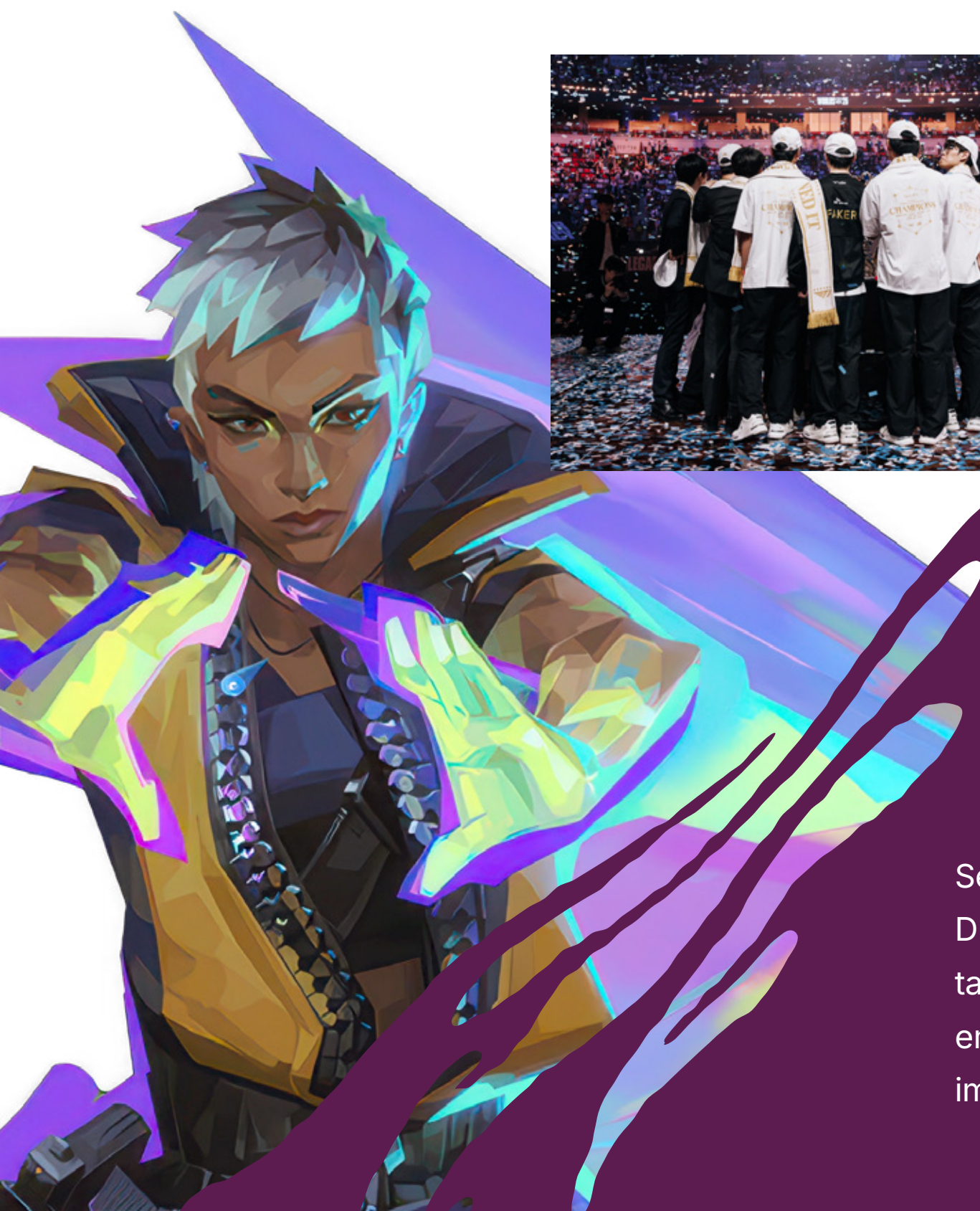
TORONTO, CANADÁ

PARIS, FRANÇA

CIDADE DE HO CHI MINH, VIETNÃ



Sempre que possível, buscamos tornar esses momentos ainda mais especiais. Durante o VALORANT Masters Bangkok, revelamos Waylay, uma Duelista tailandesa que ganha vida na voz de Mo Rodvanich, uma dubladora nascida em Bangkok. Isso transformou um torneio internacional em um momento importante de representatividade para a comunidade tailandesa do VALORANT.





UMA CULTURA DE PERTENCIMENTO

Grandes jogos vêm de equipes com diferentes perspectivas, experiências e ideias. Esse é um dos motivos pelos quais investimos em criar mais trajetórias rumo aos jogos, cultivando um ambiente em que todos os Rioters podem contribuir e prosperar, e ajudando mais pessoas a ver um futuro para si em nossa indústria.



Apresentando o Pico de Poder

Este ano, nossa equipe de D&I lançou um novo programa para todos os Rioters chamado Pico de Poder, para apoiar no crescimento pessoal e profissional de Rioters ao criar oportunidades para desenvolvimento, visibilidade e construção de comunidade. Para um dos grandes eventos, a técnica vencedora do VCT Champions, Christine "potter" Chi, contou aos Rioters sobre as lições que ela aprendeu durante a carreira dela. O programa, inicialmente lançado para Rioters nos EUA, se expandirá globalmente em 2026.



Apoiando futuros talentos

Ingressar nas transmissões de Esports pode ser difícil sem experiência prévia, e é aí que entra o 1.000 Dreams Broadcast Cadetship em parceria com a 1.000 Dreams Fund e AWS. Iniciado em Dublin, em 2024, o programa é uma oportunidade paga de três meses que combina mentoria, treinamento de carreira e experiência em produção de transmissões. Em 2025, trouxemos o programa para o nosso centro de transmissão remota, desenvolvido pela AWS em Seattle.



Rioters no AFROTECH

O AFROTECH continua sendo uma das nossas oportunidades favoritas de nos conectarmos com profissionais negros interessados em jogos e tecnologia. Em 2025, trouxemos Rioters de volta a Houston, dando às pessoas a oportunidade de conversar sobre carreiras, criatividade e a vida na Riot. Durante alguns dias, participantes passaram pelo nosso estande, se encontraram com Rioters e se juntaram à nossa noite de jogos. Adoramos aparecer em eventos como esse para compartilhar como é fazer jogos aqui na empresa.



Mercado Noturno dos RIGs

Comida. Música. Comércio local. Muitos Rioters. Alguns anos atrás, o API@Riot organizou um mercado noturno inspirado nos mercados ao ar livre normalmente vistos na Ásia. Agora, a maioria dos nossos RIGs organiza seus próprios mercados noturnos no nosso campus de LA, recebendo vendedores locais de cada comunidade dos RIGs com comida, música, jogos e muito mais. Seja o Rainbow Rioters trazendo vendedores LGBTQIA+ para o Mês do Orgulho ou o Riot Unidos se conectando com a comunidade latino-americana local, todo mundo na Riot ama um mercado noturno.



RETRIBUINDO

O [Fundo de Impacto Social](#) da Riot Games transforma a generosidade dos jogadores em apoio para comunidades pelo mundo. Seja respondendo a emergências ou investindo em iniciativas de longo prazo, o fundo nos permite agir rápido quando a ajuda é mais necessária.

Mais de 74 milhões
arrecadados
desde 2019

Mais de 450
organizações
apoiadas



Pacote Retribuição do VALORANT

No quinto aniversário do VALORANT, alguns itens cosméticos favoritos dos fãs de anos atrás foram incluídos no [Pacote Retribuição](#), com uma porção dos lucros indo para a caridade.



Lux Pandinha do LoL

Lux sempre foi uma das Campeãs mais populares do LoL, então, quando queríamos que uma nova skin arrecadasse dinheiro para o Fundo de Impacto Social da Riot Games, a [Lux Pandinha](#) foi uma escolha fácil.



Escolha de instituições beneficentes

A comunidade de jogadores arrecadou o dinheiro, então nós a deixamos escolher para onde o dinheiro iria. Em 2025, apoiamos 87 ONGs em 29 países por meio da [Campanha de Votação Beneficente](#), lutando por causas como sustentabilidade, educação, fim da pobreza e outras.

Equiparação de doações de funcionários

Os Rioters não ficaram de fora. Através de doações equiparadas, eles e a Riot contribuíram com mais de US\$ 1 milhão para apoiar mais de 800 ONGs pelo mundo em 2025.

Arrecadação de fundos para o combate a desastres naturais

Quando incêndios se espalharam por Los Angeles, o Fundo de Impacto Social da Riot Games incentivou jogadores a retribuírem. Campanhas de arrecadação no LoL e no VALORANT [arrecadaram mais de US\\$ 3 milhões para ajuda humanitária](#). Esses fundos apoiaram nove organizações, auxiliando no combate a desastres naturais.

Reconhecimento da ESA no Nite to Unite

Cada campanha de arrecadação representa um coletivo de jogadores, Rioters e parceiros optando por apoiar causas além dos nossos jogos. Em 2025, esse esforço coletivo foi reconhecido quando a ESA Foundation homenageou o Fundo de Impacto Social da Riot Games com o prêmio Champion Award no evento Nite to Unite.

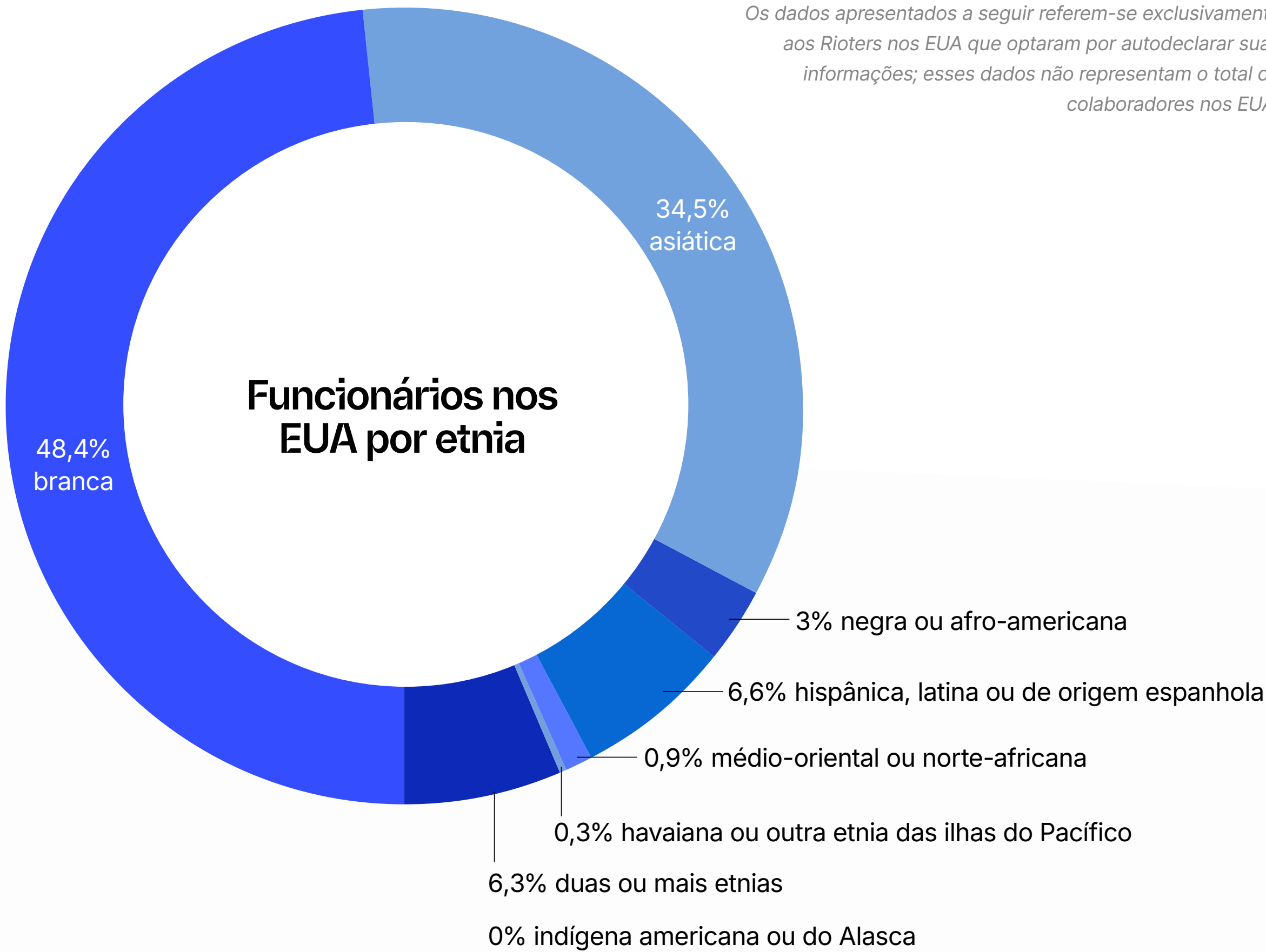
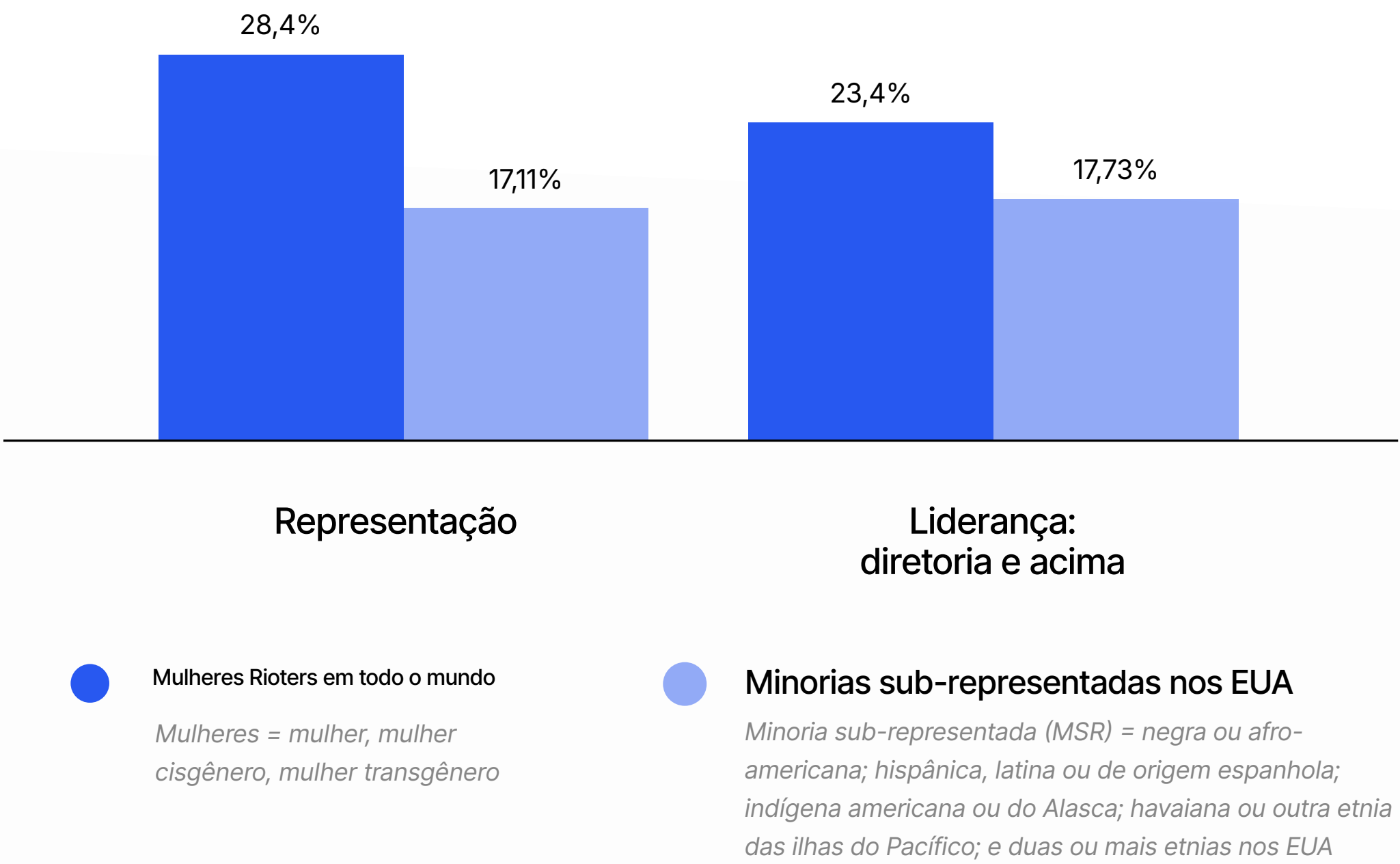




EQUIPE DA RIOT

Aqui vai um resumo de 2025 mostrando um panorama demográfico dos Rioters a fim de reafirmarmos nosso compromisso com a transparência.

Composição demográfica



Equidade no trabalho

A Riot trabalha várias vezes ao ano com uma empresa terceirizada que é especialista na realização de análises abrangentes de equidade salarial. Esse processo utiliza uma variedade de verificações para analisar se, em toda a organização, os resultados de remuneração e promoção são justos para todos os Rioters. Além disso, a Riot ainda trabalha com mais uma especialista terceirizada para fazer uma análise abrangente de equidade salarial de gênero usando uma metodologia alternativa como parte do Termo de Consentimento da Riot. Em ambas as metodologias, a Riot continua não identificando diferenças estatisticamente significativas e sistêmicas em relação à remuneração ou às promoções.

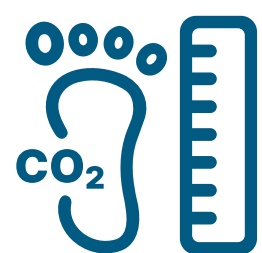


NOSSA ABORDAGEM QUANTO À

SUSTENTABILIDADE NA RIOT

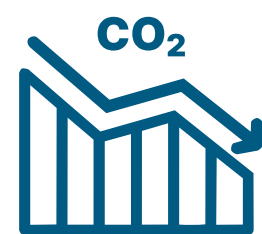
Na Riot, a sustentabilidade começa ao entender nosso impacto. Como uma empresa global, nossa marca abarca nossos negócios, incluindo escritórios, eventos ao vivo, Esports, viagens, produtos, fornecedores e a infraestrutura digital que ajuda a trazer jogos para pessoas no mundo todo.

Nossa jornada de sustentabilidade é focada em três áreas-chave:



Medir nossa emissão de carbono

Construir uma visão mais clara da origem das emissões nas operações e em toda a cadeia de valor da Riot.



Entender e relatar nosso impacto

Melhorar a qualidade de nossos dados para compartilharmos informações mais transparentes, consistentes e úteis ao longo do tempo.



Reduzir nossas emissões

Usar o que aprendemos para identificar onde a Riot pode focar em esforços futuros e progredir de forma mais significativa.



Monitoramos as emissões de gases de efeito estufa da Riot em conformidade com o Protocolo GHG, utilizando esse processo para compreender melhor nossa emissão de carbono e aprimorar a qualidade de nossos relatórios ao longo do tempo. À medida que as expectativas em relação aos relatórios de sustentabilidade continuam a evoluir, estamos fortalecendo nossos processos de governança, documentação e elaboração de relatórios para fornecer divulgações mais completas, consistentes e confiáveis.

A partir disso, podemos priorizar melhor os futuros esforços de redução, tomar decisões mais criteriosas a longo prazo e compartilhar atualizações mais transparentes com os jogadores e com a indústria.





NOSSA EMISSÃO DE GEE

	Emissões de GEE 2025	Emissões de GEE 2024	Emissões de GEE 2023
 Âmbito 1 Combustível local	694 tCO ₂ e	1.189 tCO ₂ e	1.655 tCO ₂ e
 Âmbito 2 Energia comprada	6.887 tCO ₂ e	6.724 tCO ₂ e	7.698 tCO ₂ e
 Âmbito 3 Emissões a montante/jusante	176.835 tCO ₂ e	171.527 tCO ₂ e	249.112 tCO ₂ e

Uma observação sobre nossos dados: buscamos fornecer os cálculos de emissões mais precisos possíveis. No entanto, a mensuração de gases de efeito estufa ainda é uma área em desenvolvimento. À medida que adotamos novas ferramentas de medição de carbono e aprimoramos a abrangência de nossos dados, as emissões reportadas futuramente poderão sofrer alterações, especialmente nas categorias do Âmbito 3, nas quais os métodos de mensuração continuam evoluindo.



2025

EMISSIONS DE GEE

Emissões dos Âmbitos 1 e 2

Em 2025, aprimoramos a forma como coletamos os dados de emissões dos Âmbitos 1 e 2, reduzindo nossa dependência de estimativas e utilizando mais dados operacionais reais, como faturas de serviços públicos e leituras de medidores. Isso nos proporciona uma visão mais clara das emissões provenientes dos escritórios e das operações da Riot e nos ajuda a entender melhor onde concentrar os futuros esforços de monitoramento e redução.

Emissões do Âmbito 3

Para o Âmbito 3, continuamos aprimorando nossa coleta de dados, incorporando dados de atividade mais completos e fatores de emissão refinados em categorias importantes. Como resultado, algumas categorias apresentaram aumentos em comparação com os anos anteriores, incluindo Bens de Capital, Resíduos Gerados nas Operações, e Transporte e Distribuição a Montante, principalmente devido à maior abrangência dos dados.

Ao mesmo tempo, atualizações na metodologia contribuíram para reduzir as emissões relatadas em determinadas categorias, incluindo Viagens a Negócios e Investimentos. Essas mudanças refletem a evolução contínua do nosso inventário de gases de efeito estufa, à medida que aprimoramos a qualidade, a abrangência e a consistência dos dados em toda a cadeia de valor da Riot.



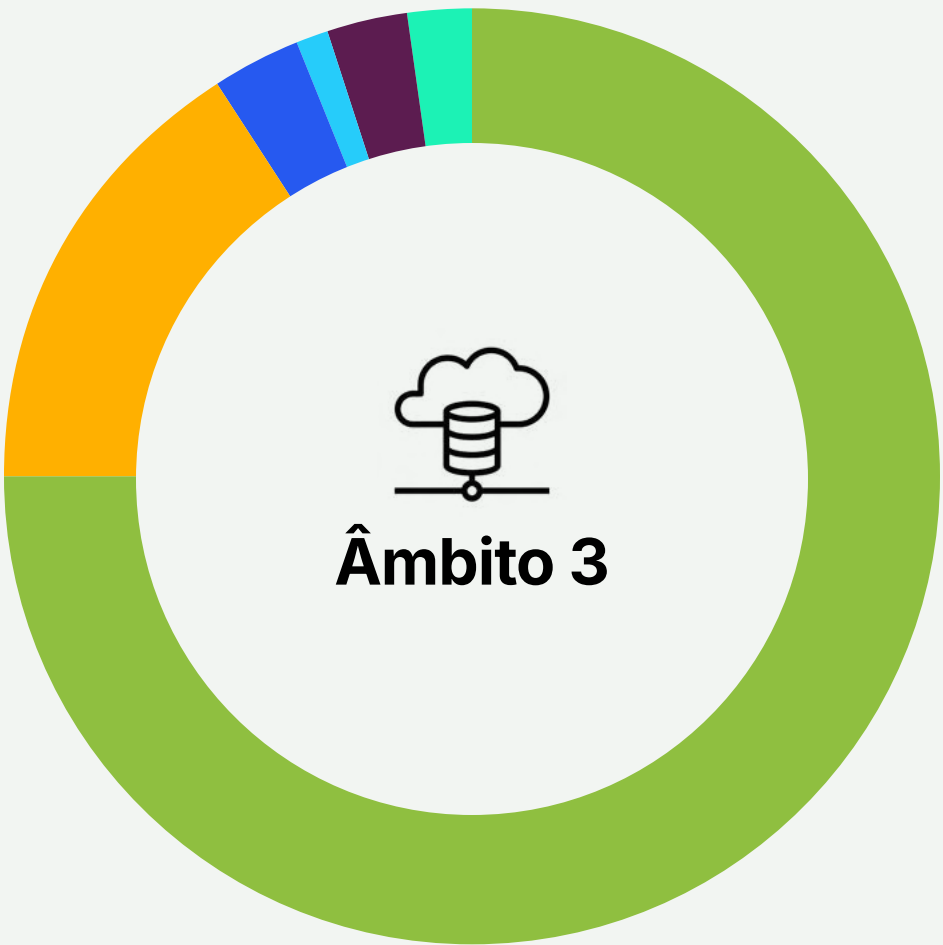
Âmbito 1

694 tCO₂e



Âmbito 2

6.887 tCO₂e



Bens e serviços comprados	75%
Viagens a negócios	16%
Deslocamento de funcionários e trabalho em casa	3%
Emissões relacionadas a combustível e energia	1%
Bens de capital	3%
Outros	2%



SUSTENTABILIDADE EM AÇÃO

A sustentabilidade assume muitas formas, mas o objetivo por trás de nossos esforços é limitar nosso impacto na mudança climática. De um Esports ecológico à redução de desperdício de comida, cada ação tem um impacto.

Reduzindo o desperdício de comida na NOMs

Toda semana, a NOMs, nossa cafeteria no campus, alimenta milhares de Rioters. Com cardápios únicos, uma variedade de opções dietéticas e uma equipe robusta de chefs, a produção de comida diária, por si só, já é uma operação complexa. Mas a equipe da NOMs vai além. Em 2022, eles começaram a usar o Winnow, um sistema de câmera apontado para nossas caixas de compostagem, para acompanhar nosso desperdício de comida. Usando esses dados, eles foram capazes de ajustar os cardápios e evitar toneladas de um possível desperdício de comida.

Desde 2022:

307,2
TONELADAS
de comida foram
salvas

1.306
TONELADAS
MÉTRICAS
de CO₂e salvas

Tornando nossos CTRs sustentáveis

Centros de Transmissão Remota desenvolvidos pela AWS em Seattle e Dublin impulsionam nossos eventos de Esports globais. Cada unidade tomou diversas medidas para manter a sustentabilidade como uma prioridade. Mais uma vez, nosso CTR de Dublin recebeu a certificação ISO 14001, um padrão reconhecido mundialmente que audita e reconhece, de forma independente, os robustos sistemas de gestão ambiental implementados para melhorar continuamente nosso desempenho ambiental.

Sustentabilidade nos Esports

Com os eventos de Esports lotando arenas ao redor do mundo, aprimorar as práticas de sustentabilidade que implementamos é uma das principais formas de reduzir nosso impacto. Ao substituir garrafas plásticas de água por bebedouros estrategicamente posicionados nas arenas, conseguimos eliminar praticamente todos os resíduos de garrafas de água gerados pelas equipes que trabalham nas arenas durante nossos eventos de Esports.

Desde 2024:

Redução de 93%
NO DESPERDÍCIO DE
GARRAFAS DE ÁGUA

~95.000
GARRAFAS
desviadas dos fluxos de resíduos



