

2025 รายงาน ผลการระดม





2025–ปีแห่งสิ่งใหม่ ๆ

ปี 2025 คือปีแห่งรูปแบบการเล่นใหม่ ๆ คอมมูนิตี้นี้ใหม่ ๆ ที่เราดูแล และความท้าทายใหม่ ๆ ที่เราต้องฝ่าฟัน

เป็นครั้งแรกในรอบหลายปีที่เราได้เพิ่มเกมใหม่สองเกมเข้ามาในไลน์อัปของเรา นั่นคือ 2XKO และ Riftbound ซึ่งทำให้เราได้ต้อนรับคอมมูนิตี้นี้ที่เปี่ยมด้วยความหลงใหล พัฒนาขีดความสามารถใหม่ ๆ ใน Riot และดึงดูด Rioter หน้าใหม่เข้ามาช่วยเนรมิตให้ทุกอย่างเกิดขึ้นจริง

เมื่อฟอร์ตโพลีโอสของเราเติบโตขึ้น ความมุ่งมั่นที่จะเป็นสถานที่ที่ดีที่สุดในการพัฒนาเกมก็ยิ่งเพิ่มขึ้นตามไปด้วย ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุน League of Legends ในปีที่ 16 หรือช่วยทีมในฝ่ายวิจัยและพัฒนาสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เราก็มุ่งมั่นที่จะมอบสิ่งที่ Rioter ต้องการเพื่อให้ทุกคนสร้างผลงานที่ดีที่สุดตลอดเส้นทางอาชีพการงานของตนเองได้

ความมุ่งมั่นนั้นต้องเผชิญกับบททดสอบเมื่อเกิด[เหตุไฟป่าลุกลามไปทั่วลอสแอนเจลิส](#) โดยไฟป่าที่ใหญ่ที่สุดอยู่ห่างจากสำนักงานใหญ่ระดับโลกของเราแค่ไม่กี่ไมล์ Riot ได้มอบเงินช่วยเหลือฉุกเฉินให้กับ Rioter ที่ได้รับผลกระทบ จัดเตรียมอาหารจากครัวภายในของเราให้กับเจ้าหน้าที่กู้ภัย และจัดหาเครื่องบินไฟสำรองให้กับเจ้าหน้าที่ดับเพลิงเมื่อไฟป่าดับ หลังจากนั้น เราได้นำเกมของเรามาใช้ให้เกิดประโยชน์ผ่านการระดมทุนภายในเกม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ร่วมระดมเงินให้กับกองทุนเพื่อสังคมของ Riot Games ซึ่งส่งต่อเงินให้กับองค์กรต่าง ๆ ที่ให้ความช่วยเหลือด้านบรรเทาภัยพิบัติทางธรรมชาติในลอสแอนเจลิสและทั่วโลก

ในทุก ๆ เกมใหม่ ความสำเร็จครั้งใหม่ และโอกาสใหม่ ๆ สิ่งหนึ่งที่ไม่เปลี่ยนไปเลยก็คือบุคลากรเบื้องหลัง Riot ผู้ทำให้ Riot เป็นอย่างที่เป็นอยู่ในทุกวันนี้ หรือก็คือสถานที่ที่ดีที่สุดในการพัฒนาเกม รายงานนี้จะอธิบายถึงวิธีที่เราให้การสนับสนุนแก่ Rioter และวิธีที่พวกเขาส่งต่อแรงสนับสนุนนั้นไปยังผู้เล่นและคอมมูนิตี้นี้ทั่วโลกเป็นการตอบแทน



ชีวิตการทำงานที่ RIOT

การสร้างสรรค์เกมดี ๆ นั้นเริ่มต้นจากการสร้างสถานที่ที่ยอดเยี่ยมในการพัฒนาเกมเหล่านั้น ตลอดทั้งปี เราเปิดโอกาสให้ Rioter ได้จุดประกายความคิดสร้างสรรค์ กระชับความสัมพันธ์ สนับสนุนคอมมูนิตี้ของตนเอง และแน่นอนว่าได้ร่วมเล่นเกมด้วยกัน



ร่วมสร้างสรรค์ไปด้วยกัน ที่ Thunderdome

Thunderdome คือแฮกการอนในแบบฉบับของเรา ซึ่งเปิดโอกาสให้ Rioter ได้ใช้เวลาสองสามวันในการวาดฝันและลงมือทำไอเดียที่อาจอยู่นอกเหนืองานที่รับผิดชอบเป็นหลัก บางโปรเจกต์อาจกลายเป็นฟีเจอร์ในเกม เครื่องมือภายใน หรือแม้แต่ตู้เกม ส่วนบางโปรเจกต์ก็อาจไม่ได้ปล่อยตัวเลย ซึ่งนั่นแหละหัวใจสำคัญ เพราะ Thunderdome นั้นมีไว้เพื่อสร้างพื้นที่สำหรับการทดลอง ความใฝ่รู้ และการทำงานร่วมกันใน Riot



ร่วมเล่นไปด้วยกัน ที่ Pause to Play

เกมใหม่มัธยมหมายถึงวิธีการเล่นใหม่ ๆ แม้แต่ที่ Riot เองก็หนีไม่พ้น วัน Pause to Play มักจะเป็นภาพที่คุ้นตากันดีนั่นคือร้านเกม PC ที่เมืองแน่นไปด้วย Rioter ซึ่งมาลองเล่นคอนเทนต์ใหม่ ๆ ที่ใกล้จะเปิดตัวในเกมดิจิทัลของเรา แต่ Riftbound ทำให้ภาพนั้นเปลี่ยนไป เกมการ์ดบนโต๊ะใหม่ของเรากำลังเปลี่ยนห้องอาหารให้เต็มไปด้วยแผ่นรองเล่นเกมและช่องใส่การ์ด ขณะที่ Rioter เรียนรู้เกม ประชันฝีมือกันและอวดการ์ดใบแรก ๆ ที่เปิดได้



ร่วมอาสาไปด้วยกัน ที่ Global Service Month

ตั้งแต่ภาพจิตรกรรมฝาผนังในลอสแอนเจลิส ของเล่นสำหรับสุนัขหาบ้านในสิงคโปร์ ไปจนถึงโครงการศิลปะสำหรับเด็กในจีน โปรเจกต์เหล่านี้และอื่น ๆ อีกมากมายเป็นส่วนหนึ่งของ Global Service Month ซึ่งเปิดโอกาสให้ Rioter ได้ตอบแทนคอมมูนิตี้ในท้องถิ่นของตนเอง ปี 2025 ถือเป็นการจัด Global Service Month ประจำปีของเราเป็นครั้งที่ 10 โดยสำนักงานมากกว่า 20 แห่งทั่วโลกต่างสละเวลามาร่วมช่วยเหลือกันและกัน เพื่อนบ้าน และคอมมูนิตี้ที่ทำให้ Riot เป็นอย่างทุกวันนี้



ร่วมเติบโตไปด้วยกัน ที่ Leadership Offsite

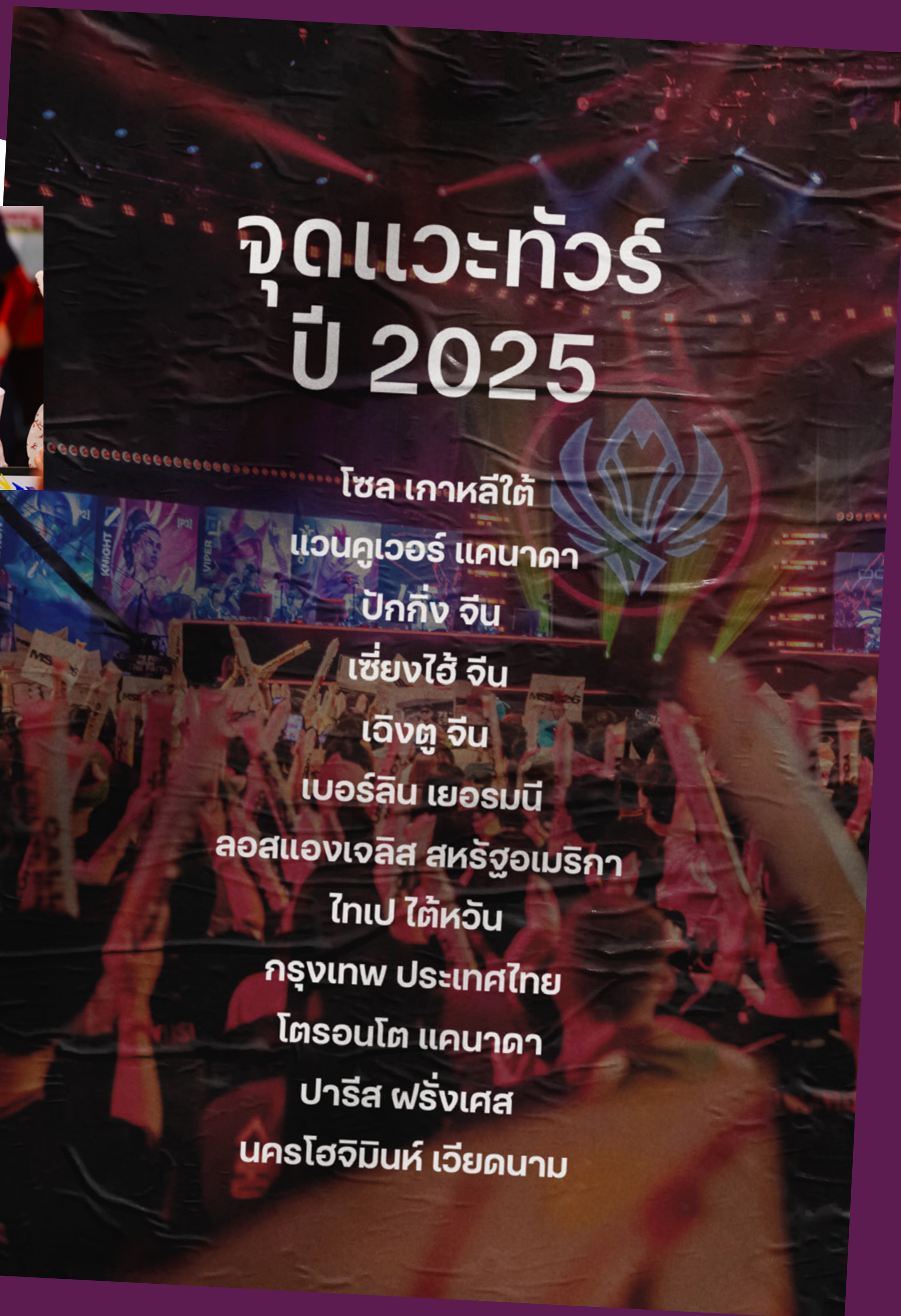
ทีมที่ดีต้องการผู้นำที่ดีด้วย ดังนั้นเราจึงรวบรวมผู้นำกว่า 450 คนจากทั่วทั้ง Riot มาร่วมกันพัฒนาบุคลากรที่จะกำหนดทิศทางของทีม วัฒนธรรม และแนวทางการสร้างสรรค์ของเรา ผ่านการเรียนรู้ร่วมกัน การพูดคุยเปิดอก และการทำงานร่วมกันอย่างมีความหมาย กิจกรรมนอกสถานที่นี้ช่วยตอกย้ำความมุ่งมั่นร่วมกันของผู้นำในการทำให้ Riot เป็นสถานที่ที่ดีที่สุดในการพัฒนาเกม



อีสปอร์ต เวิลด์ทัวร์

ในปี 2025 นั้น League of Legends, VALORANT, Teamfight Tactics และ Wild Rift ได้ตระเวนจัดงานไปทั่วโลก เพื่อมอบช่วงเวลายิ่งใหญ่ที่สุดในวงการอีสปอร์ตแก่คอมมูนิตีที่เปี่ยมด้วยความหลงใหลจากทั่วทุกมุมโลก

ทุกหมุดหมายมีความหมายมากกว่าแค่ทัวร์นาเมนต์ ทีมประจําภูมิภาคจะเนรมิตทุกอีเวนต์ให้กลายเป็นงานเฉลิมฉลอง ทั้งเทศกาลสำหรับแฟน ๆ ปาร์ตี้รับชม กิจกรรมในคอมมูนิตี และประสบการณ์ในท้องถิ่นที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้มารวมตัวกัน ไม่ว่าจะมึบิตรเข้าชมในสนามแข่งขันหรือไม่ก็ตาม



จุดแวะทัวร์ ปี 2025

โซล เกาหลีใต้

แวนคูเวอร์ แคนาดา

ปักกิ่ง จีน

เซี่ยงไฮ้ จีน

เฉิงตู จีน

เบอร์ลิน เยอรมนี

ลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา

ไทเป ไต้หวัน

กรุงเทพฯ ประเทศไทย

โตรอนโต แคนาดา

ปารีส ฝรั่งเศส

นครโฮจิมินห์ เวียดนาม



เราจะมองหาโอกาสเพื่อทำให้ช่วงเวลาเหล่านั้นมีความหมายมากยิ่งขึ้น ทุกครั้งที่เป็นไปได้ ในระหว่าง VALORANT Masters Bangkok เราได้เปิดตัว Waylay ซึ่งเป็น Duelist ชาวไทยที่ให้เสียงพากย์โดย Mo Rodvanich นักพากย์ที่เกิดในกรุงเทพฯ การเปิดตัวนี้เปลี่ยนทัวร์นาเมนต์ระดับนานาชาติให้กลายเป็นช่วงเวลาแห่งการเป็นตัวแทนที่มีความหมายและยังยืนยันทําให้ผู้เล่นชาวไทยใน VALORANT



วัฒนธรรมที่สร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง

เกมดี ๆ นั้นเกิดจากทีมที่มีมุมมอง ประสบการณ์ และไอเดียที่หลากหลาย นี่จึงเป็นหนึ่งในเหตุผลที่เราลงทุนสร้างเส้นทางเข้าสู่วงการเกมให้มากขึ้น พร้อมส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่ Rioter ทุกคนจะมีส่วนร่วมและเติบโตได้ รวมถึงช่วยให้ผู้คนจำนวนมากขึ้นมามองเห็นอนาคตของตนเองในอุตสาหกรรมของเรา



ขอแนะนำ Power Spike

ในปีนี้ ทีม D&I ของเราได้เปิดตัวโปรแกรมใหม่สำหรับ Rioter ทุกคนในชื่อ Power Spike เพื่อสนับสนุนการเติบโตทั้งส่วนบุคคลและเส้นทางอาชีพของ Rioter โดยเปิดโอกาสให้ทุกคนได้พัฒนาตนเอง แสดงศักยภาพให้เป็นที่รู้จัก และสร้างคอมมูนิตี้นี้ขึ้นมา หนึ่งในไฮไลท์สำคัญของโปรแกรมคือการที่ Christine “potter” Chi โค้ชผู้พาทีมคว้าแชมป์ VCT Champions ได้มาพูดคุยกับ Rioter ถึงบทเรียนที่ได้รับตลอดเส้นทางอาชีพของเธอ โปรแกรมนี้เปิดตัวครั้งแรกสำหรับ Rioter ในสหรัฐอเมริกา แต่จะขยายไปทั่วโลกในปี 2026



สนับสนุนบุคลากรรุ่นใหม่

การก้าวเข้าสู่วงการถ่ายทอดสดอีสปอร์ตอาจเป็นเรื่องยากถ้าขาดประสบการณ์จริง จึงนำมาสู่เป้าหมายของ 1,000 Dreams Broadcast Cadetship ซึ่งเป็นการจับมือระหว่าง 1,000 Dreams Fund กับ AWS หลังจากเริ่มต้นในดับลินเมื่อปี 2024 เราได้นำโปรแกรมนี้ ซึ่งเป็นโอกาสทำงานแบบได้รับค่าตอบแทนระยะเวลาสามเดือน ซึ่งมอบประสบการณ์การถ่ายทอดสดจริง ควบคู่ไปกับการให้คำปรึกษาและการฝึกสอนด้านอาชีพ มาจัดขึ้นที่ Remote Broadcast Center ของเราที่สนับสนุนโดย AWS ในซีแอตเทิลเมื่อปี 2025



Rioters ร่วมงาน AFROTECH

AFROTECH ยังคงเป็นหนึ่งในโอกาสที่เราชื่นชอบในการสานสัมพันธ์กับบุคลากรพืวดำที่สนใจในวงการเกมและเทคโนโลยี ในปี 2025 เราได้พา Rioter กลับมาที่ฮิวสตันอีกครั้ง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมมีโอกาสพูดคุยถึงอาชีพความคิดสร้างสรรค์ และชีวิตการทำงานที่ Riot ตลอดระยะเวลาห้าวัน ผู้เข้าร่วมได้แวะเวียนมาที่บูธของเรา พบปะกับ Rioter และร่วมสนุกในคำค้นแห่งการเล่นเกม เราชอบเข้าร่วมอีเวนต์แบบนี้เพื่อแชร์ให้คนอื่น ๆ ได้รู้ว่าการพัฒนาเกมที่ Riot เป็นอย่างไร



ตลาดกลางคื่นของ RIG

อาหาร เพลง ร้านค้าในท้องถิ่น และ Rioter อีกมากมาย เมื่อไม่กี่ปีก่อน API@Riot ได้จัดตลาดกลางคื่นที่ได้รับความนิยมจากตลาดกลางแจ่งที่พบเห็นได้บ่อย ๆ ในเอเชีย ปัจจุบัน RIG ส่วนใหญ่ของเราต่างก็หันมาจัดตลาดกลางคื่นของตนเองในแคมปัส LAX ของเรา โดยมีร้านค้าในท้องถิ่นจากคอมมูนิตี้นี้ของแต่ละ RIG พร้อมทั้งอาหาร เพลง เกม และอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็น Rainbow Rioter ที่นำร้านค้า LGBTQIA+ มาร่วมงานในช่วงเดือน Pride หรือ Riot Unidos ที่ชวนคอมมูนิตี้นี้ชาวละตินอเมริกาในท้องถิ่นมาร่วมสร้างสีสันทุกคนใน Riot ล้วนตั้งตารอตลาดกลางคื่นเหล่านี้กันอย่างใจจดใจจ่อ

ตอบแทนสังคม

[กองทุนเพื่อสังคมของ Riot Games](#) เปลี่ยนความเชื่อเพื่อของผู้เล่นให้เป็นการสนับสนุนคอมมูนิตี้ทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นการรับมือกับเหตุฉุกเฉินหรือการลงทุนในโครงการริเริ่มระยะยาว กองทุนนี้จะช่วยให้เราลงมือได้อย่างทันต่อสิ่งที่ในยามที่ต้องการความช่วยเหลือมากที่สุด

มากกว่า 74 ล้าน

ดอลลาร์สหรัฐ ระดมทุน
ตั้งแต่ปี 2019

มากกว่า 450

องค์กร
ที่ได้รับการสนับสนุน



บันได Give Back ของ VALORANT

เนื่องในโอกาสครบรอบ 5 ปีของ VALORANT เราได้รวบรวมของตกแต่งที่แฟน ๆ ชื่นชอบจากปีก่อน ๆ มาไว้ใน**[บันได Give Back](#)** โดยรายได้ส่วนหนึ่งจะนำไปมอบให้กับการกุศล



Panda Pal Lux ของ League

Lux เป็นหนึ่งในแชมเปียนที่ได้รับความนิยมมากที่สุดของ League มาโดยตลอด ดังนั้นในตอนที่เราต้องการสกินใหม่เพื่อระดมทุนให้กับกองทุนเพื่อสังคมของ Riot Games **[Panda Pal Lux](#)** จึงเป็นตัวเลือกที่ลงตัวอย่างยิ่ง



แคมเปญไหวตการกุศล

ผู้เล่นเป็นพระระดมทุน เราจึงเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมตัดสินใจว่าจะจัดสรรเงินอย่างไร ในปี 2025 เราสนับสนุนองค์กรไม่แสวงผลกำไร 87 แห่งใน 29 ประเทศ ผ่าน**[แคมเปญไหวตการกุศล](#)** โดยร่วมสนับสนุนโครงการต่าง ๆ เช่น ความยั่งยืน การศึกษา ความยากจน และอื่น ๆ

การบริจาคสมทบเพิ่มของพนักงาน

Rioter เองก็ร่วมตอบแทนสังคมเช่นกัน ในปี 2025 Riot และ Rioter ได้ร่วมกันบริจาคเงินมากกว่า 1 ล้านดอลลาร์สหรัฐเพื่อสนับสนุนองค์กรไม่แสวงผลกำไรกว่า 800 แห่งทั่วโลกผ่านการบริจาคสมทบเพิ่มของพนักงาน

ระดมทุนเพื่อบรรเทาภัยพิบัติ

เมื่อไฟป่าลุกลามไปทั่วออสเตรเลียสภากองทุนเพื่อสังคมของ Riot Games ได้ส่งเสริมให้ผู้เล่นร่วมตอบแทนสังคมกิจกรรมระดมทุนใน League และ VALORANT **[ระดมเงินเพื่อบรรเทาภัยพิบัติได้มากกว่า 3 ล้านดอลลาร์สหรัฐ](#)** โดยเรานำเงินทุนดังกล่าวไปสนับสนุนองค์กรเจ้าแห่งที่ให้ความช่วยเหลือด้านภัยพิบัติทางธรรมชาติ

ESA Nite to Unite Honor

ทุกการระดมทุนแสดงให้เห็นถึงการรวมพลังของผู้เล่น, Rioter และพันธมิตรที่พร้อมใจกันเลือกสนับสนุนโครงการนอกเหนือจากเกมของเรา ในปี 2025 พลังแห่งความร่วมมือนี้ได้รับการยอมรับเมื่อมูลนิธิ ESA มอบรางวัล Champion Award แก่กองทุนเพื่อสังคมของ Riot Games ใน Nite to Unite

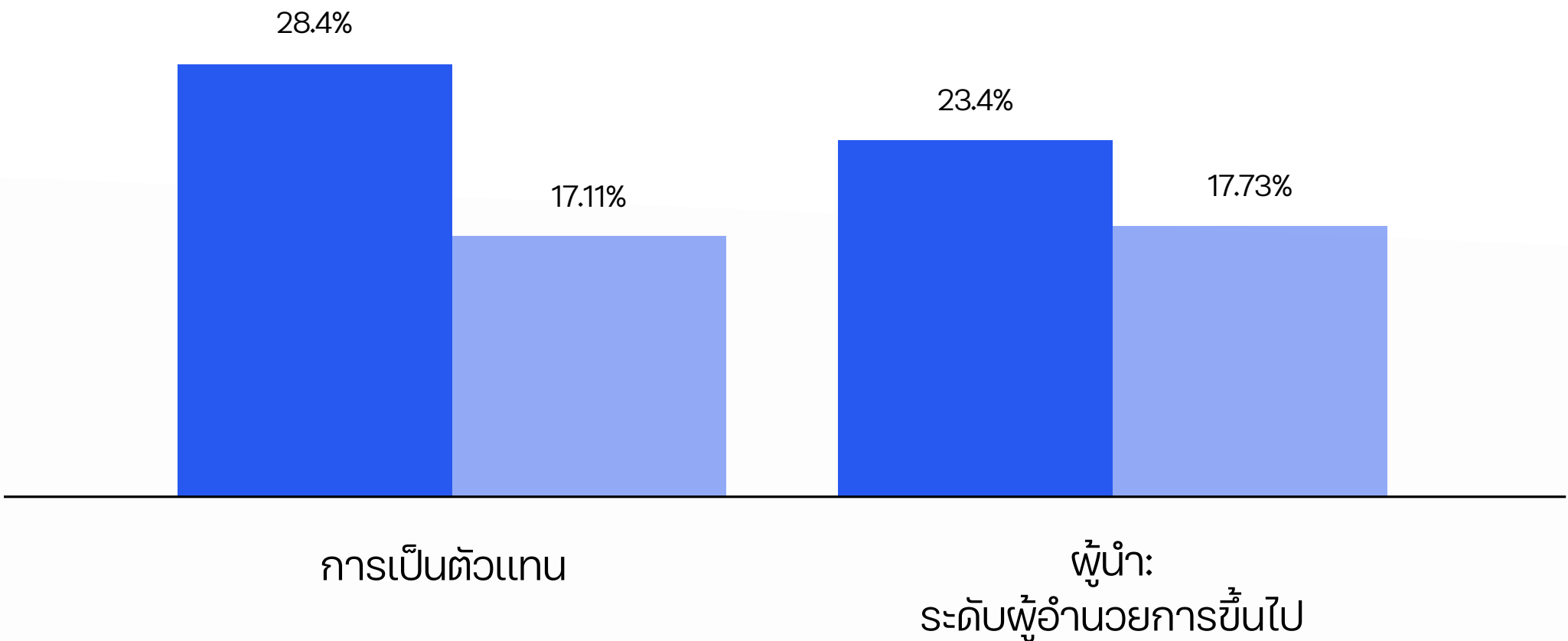




บุคลากรของ RIOT

ต่อไปนี้เป็นภาพรวมของกลุ่มประชากร Rioter ในปี 2025 เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของความมุ่งมั่นที่เรามีต่อการสร้างความโปร่งใส

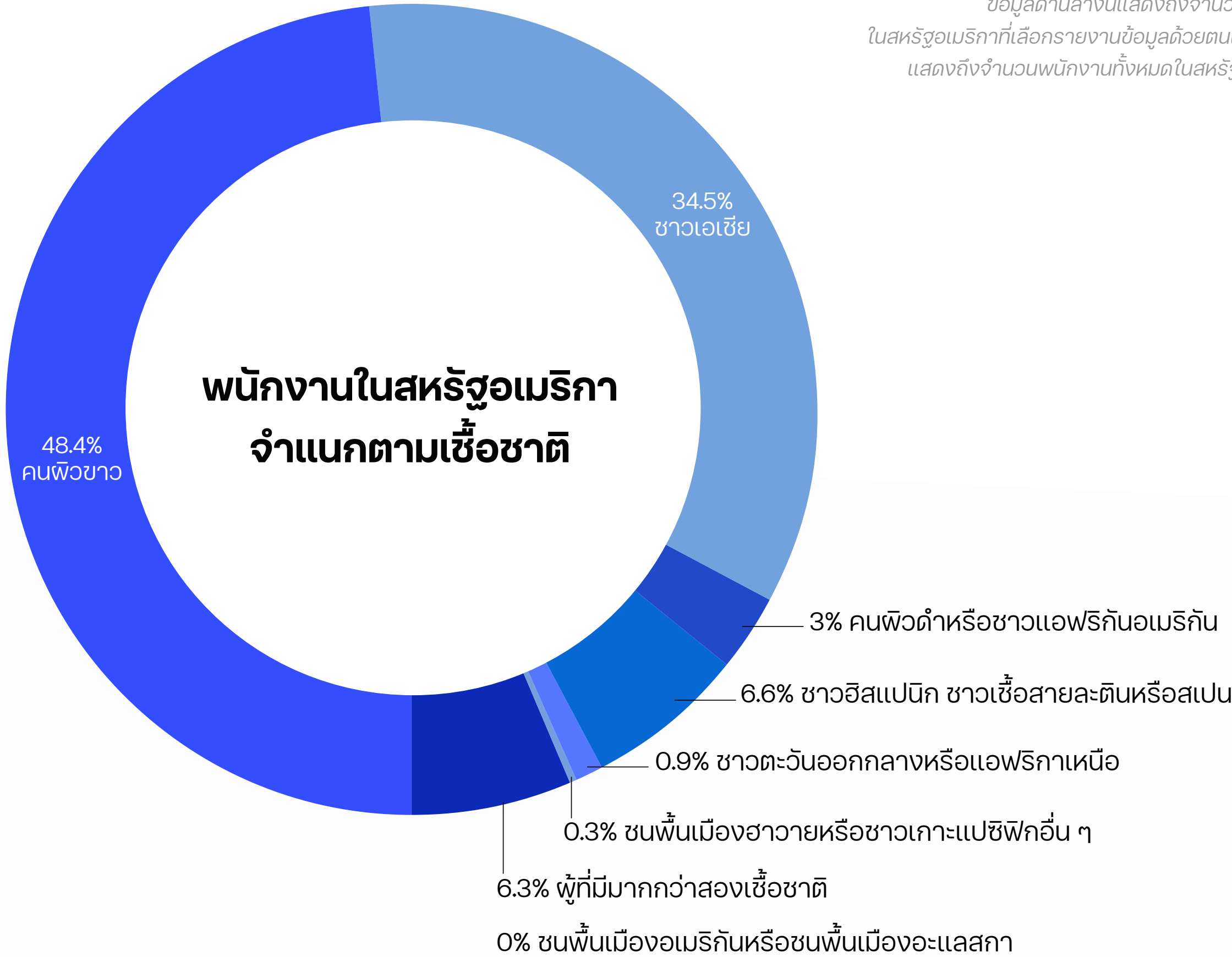
รายละเอียดกลุ่มประชากร



Rioter หญิงทั่วโลก
ผู้หญิง = ผู้หญิง ผู้หญิงตามเพศกำเนิด ผู้หญิงข้ามเพศ

ชนกลุ่มน้อยที่ขาดโอกาสในสหรัฐอเมริกา
ชนกลุ่มน้อยที่ขาดโอกาส (URM) ได้แก่ คนผิวดำหรือชาวแอฟริกันอเมริกัน ชาวฮิสแปนิก ชาวเชื้อสายละตินหรือสเปน และชนพื้นเมืองอเมริกันหรือชนพื้นเมืองอะแลสกา ชนพื้นเมืองฮาวายหรือชาวเกาะแปซิฟิกอื่น ๆ และผู้ที่มีมากกว่าสองเชื้อชาติที่อาศัยอยู่ในสหรัฐอเมริกา

ข้อมูลด้านล่างนี้แสดงถึงจำนวน Rioter ในสหรัฐอเมริกาที่เลือกกรายงานข้อมูลด้วยตนเอง ไม่ได้แสดงถึงจำนวนพนักงานทั้งหมดในสหรัฐอเมริกา



ผลงานด้านความเท่าเทียม

Riot ร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญภายนอกเพื่อตรวจสอบความเท่าเทียมในการจ่ายค่าตอบแทนอย่างละเอียดหลายครั้งต่อปี กระบวนการนี้ใช้การตรวจสอบหลายรูปแบบเพื่อประเมินว่าผลลัพธ์ด้านค่าตอบแทนและการเลื่อนตำแหน่งนั้นมีความเท่าเทียมกันสำหรับ Rioter ทุกคนหรือไม่เมื่อตรวจสอบทั่วทั้งองค์กร โดย Riot ร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญภายนอกเพิ่มเติมเพื่อทำการวิเคราะห์ความเท่าเทียมในการจ่ายค่าตอบแทนระหว่างเพศอย่างละเอียดโดยใช้วิธีการใหม่ ในฐานะส่วนหนึ่งของคำตัดสินตามความยินยอมของ Riot จากทั้งสองวิธีการ Riot ยังคงไม่เห็นความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเชิงระบบในการจ่ายค่าตอบแทนหรือการเลื่อนตำแหน่ง

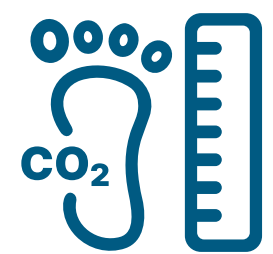


แนวทางที่เรามีต่อ

ความยั่งยืนที่ RIOT

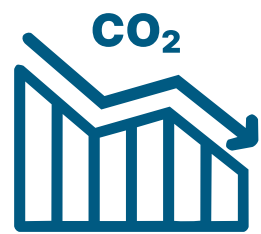
ความยั่งยืนที่ Riot นั้นเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจผลกระทบที่เรามี ในฐานะบริษัทระดับโลก การดำเนินธุรกิจของเราส่งผลกระทบต่อหลายด้านรวมถึงสำนักงาน อีเวนต์สด อีสปอร์ต การเดินทาง ผลิตภัณฑ์ ผู้จำหน่าย และโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ที่ช่วยให้ผู้เล่นทั่วโลกเข้าถึงเกมของเราได้

เส้นทางสู่ความยั่งยืนของเรานั้นมุ่งเน้นไปที่สามประเด็นหลัก ได้แก่:



วัดปริมาณการปล่อย ก๊าซเรือนกระจกของเรา

เพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้นว่าการปล่อยก๊าซในการดำเนินงานและห่วงโซ่คุณค่าของ Riot มาจากส่วนใดบ้าง



ลดการปล่อยก๊าซ

ใช้สิ่งที่เรารู้มาเพื่อกำหนดด้านที่ Riot ควรมุ่งเน้นในอนาคตและสร้างความคืบหน้าที่มีความหมายมากยิ่งขึ้น



ทำความเข้าใจและ รายงานผลกระทบของเรา

ปรับปรุงคุณภาพข้อมูลของเราเพื่อให้เราแชร์ข้อมูลที่โปร่งใส สอดคล้องกัน และมีประโยชน์มากขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป



เราติดตามการปล่อยก๊าซเรือนกระจกของ Riot ให้สอดคล้องกับโปรโตคอล GHG โดยใช้กระบวนการนี้เพื่อทำความเข้าใจผลกระทบจากปริมาณการปล่อยก๊าซของเราให้ดียิ่งขึ้น และปรับปรุงคุณภาพการรายงานของเราอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากความคาดหวังด้านการรายงานความยั่งยืนมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เรื่อย ๆ เราจึงยกระดับกระบวนการกำกับดูแล การจัดทำเอกสาร และการรายงานของเราเพื่อส่งเสริมการเปิดเผยข้อมูลที่ครบถ้วน สอดคล้องกัน และน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

ไม่ว่าจะเป็นวงการอีสปอร์ตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมไปจนถึงการลดขยะอาหาร ทุกการกระทำล้วนสร้างผลกระทบ





ปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจกของเรา

	การปล่อยก๊าซเรือนกระจกปี 2025	การปล่อยก๊าซเรือนกระจกปี 2024	การปล่อยก๊าซเรือนกระจกปี 2023
 ขอบเขตที่ 1 เชื้อเพลิงที่ใช้ในสถานที่	694 tCO2e	1,189 tCO2e	1,655 tCO2e
 ขอบเขตที่ 2 พลังงานที่ซื้อ	6,887 tCO2e	6,724 tCO2e	7,698 tCO2e
 ขอบเขตที่ 3 การปล่อยมลภาวะจากต้น/ปลายทาง	176,835 tCO2e	171,527 tCO2e	249,112 tCO2e

หมายเหตุเกี่ยวกับข้อมูลของเรา: เรามุ่งมั่นที่จะนำเสนอการคำนวณการปล่อยก๊าซที่แม่นยำที่สุด อย่างไรก็ตาม แนวทางปฏิบัติด้านการวัดก๊าซเรือนกระจกยังคงอยู่ระหว่างการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่เราปรับใช้เครื่องมือวัดคาร์บอนใหม่ ๆ และปรับปรุงความครบถ้วนสมบูรณ์ของข้อมูล การปล่อยก๊าซที่รายงานในอนาคตอาจมีการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมวดหมู่ขอบเขตที่ 3 ซึ่งการวัดยังคงพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง



2025

การปล่อย ก๊าซเรือนกระจก

การปล่อยในขอบเขตที่ 1 และ 2

ในปี 2025 เราได้ปรับปรุงวิธีรวบรวมข้อมูลการปล่อยก๊าซในขอบเขตที่ 1 และ 2 โดยใช้ข้อมูลประมาณการให้น้อยลงและหันมาใช้ข้อมูลการดำเนินงานจริงให้มากขึ้น เช่น ใบแจ้งหนี้ค่าสาธารณูปโภคและการอ่านค่ามิเตอร์ วิธีนี้ช่วยให้เราเห็นภาพการปล่อยก๊าซจากสำนักงานและการดำเนินงานของ Riot ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และช่วยให้เราเข้าใจได้ดีขึ้นว่าควรมุ่งเน้นการติดตามและลดการปล่อยก๊าซในส่วนใดต่อไป

การปล่อยในขอบเขตที่ 3

สำหรับขอบเขตที่ 3 เรายังคงพัฒนาการรวบรวมข้อมูลให้ดียิ่งขึ้น โดยนำข้อมูลกิจกรรมที่ครบถ้วนมากขึ้นมาใช้ พร้อมปรับปรุงปัจจัยการปล่อยก๊าซในหมวดหมู่หลักต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้ การปล่อยก๊าซในบางหมวดหมู่จึงเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับปีก่อน ๆ รวมถึงสินค้าทุน ชยะที่เกิดขึ้นในการดำเนินงาน รวมถึงการขนส่งและกระจายสินค้าจากต้นน้ำ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผลมาจากการมีข้อมูลที่ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น

ในขณะเดียวกัน การอัปเดตวิธีการคำนวณก็ส่งผลให้การปล่อยก๊าซที่รายงานลดลงในบางหมวดหมู่ เช่น การเดินทางเพื่อธุรกิจและการลงทุน การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของการจัดทำข้อมูลก๊าซเรือนกระจกของเรา ในขณะที่เราพัฒนาคุณภาพ ความครอบคลุม และความสอดคล้องของข้อมูลตลอดห่วงโซ่คุณค่าของ Riot



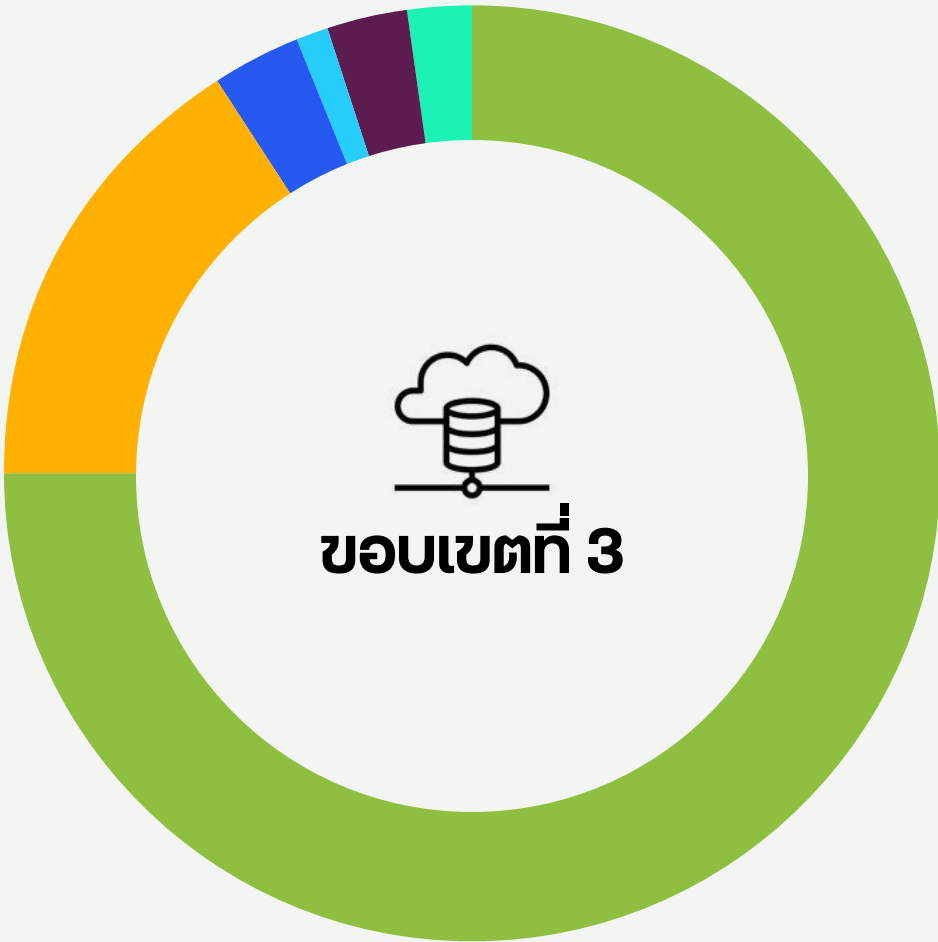
ขอบเขตที่ 1

694 tCO₂e



ขอบเขตที่ 2

6887 tCO₂e



การซื้อสินค้าและบริการ	75%
การเดินทางเพื่อธุรกิจ	16%
การเดินทางของพนักงานและ WFH	3%
การปล่อยก๊าซที่เกี่ยวข้องกับเชื้อเพลิงและพลังงาน	1%
สินค้าทุน	3%
อื่น ๆ	2%



ความยั่งยืน สร้างได้ด้วยมือเรา

แม้ว่าความยั่งยืนจะมีหลากหลายรูปแบบ แต่ที่เราทำไปทั้งหมดก็เพื่อลดผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ไม่ว่าจะเป็นวงการอีสปอร์ตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมไปจนถึงการลดขยะอาหาร
ทุกการกระทำล้วนสร้างผลกระทบ

การลดขยะอาหารที่ NOM

NOM ซึ่งเป็นคาเฟ่ในแคมปัสของเราให้บริการอาหารแก่ Rioter หลายพันคนทุกสัปดาห์ เมนูที่โดดเด่น ตัวเลือกอาหารที่หลากหลาย และทีมเซฟมากฝีมือ ทำให้การจัดเตรียมอาหารในแต่ละวันเป็นการทำงานที่ซับซ้อน แต่ทีมที่ NOM ไม่ได้หยุดแค่นั้น ในปี 2022 ทีมเริ่มใช้ Winnow ซึ่งเป็นระบบกล้องที่ติดตั้งให้ส่องเข้าไปในถังหมักปุ๋ย เพื่อติดตามขยะอาหารของเรา วิธีนี้ช่วยให้ทีมปรับเปลี่ยนเมนูและลดอาหารที่อาจเป็นขยะได้หลายตันด้วยกัน

ตั้งแต่ปี 2022:

307.2 ตัน
ของขยะอาหารที่ลดได้

1,306 เมตริกตัน
ของ CO₂e ทั้งหมดที่ลดได้

สร้างความยั่งยืนให้กับ RBC ของเรา

ศูนย์กลางการถ่ายทอดสดของเราที่สนับสนุนโดย AWS ทั้งในซีแอตเทิลและดับลิน ถือเป็นกำลังสำคัญในการจัดอีเวนต์อีสปอร์ตระดับโลกของเรา โดยแต่ละศูนย์ได้ดำเนินการมาตรฐานต่าง ๆ ที่มุ่งเน้นความยั่งยืนเป็นหลัก และเป็นอีกครั้งที่ศูนย์ RBC ในดับลินของเราได้รับการรับรอง ISO 14001 ซึ่งเป็นมาตรฐานที่ได้รับการยอมรับจากทั่วโลก โดยมีหน่วยงานอิสระคอยตรวจสอบและรับรองระบบการจัดการสิ่งแวดล้อมที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาผลการดำเนินงานด้านสิ่งแวดล้อมของเราอย่างต่อเนื่อง

ความยั่งยืนในวงการอีสปอร์ต

ในขณะที่อีเวนต์อีสปอร์ตขายบัตรเข้าชมจนเต็มทุกสนามแข่งขันทั่วโลก การพัฒนาแนวทางปฏิบัติด้านความยั่งยืนจึงเป็นส่วนสำคัญในการลดผลกระทบของเรา การเปลี่ยนจากขวดน้ำพลาสติกไปเป็นเครื่องทำน้ำเย็นที่จัดวางตามจุดต่าง ๆ ทั่วสนามแข่งขันอย่างเหมาะสม ช่วยให้เราลดปริมาณขยะขวดน้ำสำหรับทีมประจำสนามแข่งขันอีสปอร์ตได้เกือบทั้งหมด

ตั้งแต่ปี 2024:

93%
ของขยะขวดน้ำ
ที่ลดได้

~95,000
ใบ
ที่นำออกจากวงจรจัดการขยะ



