RIOT GAMES



2025
影响力报告



2025——万象更新的一年

2025年，我们迎来了新的游戏方式、需要服务的新社区，还有等待我们去克服的新挑战。

多年来，我们的产品阵容第一次迎来了两款新游戏——2XKO 和《符文战场》。这意味着要迎接热情的新社区、在拳头上下构建全新的能力，也要引入新的拳头员工，帮助我们完成这些工作。

随着产品阵容不断壮大，我们要成为“做游戏的天堂“的决心也一年比一年坚定。无论是支持已经走到第 16 个年头的英雄联盟，还是帮助研发团队从零打造全新的作品，我们的重点始终没变：给拳头员工提供他们所需的一切，让他们做出职业生涯中最出色的作品。

当山火在洛杉矶蔓延、其中最大的一场距离我们的全球总部只有几英里时，这份承诺迎来了考验。拳头为受灾的拳头员工发放了紧急补助，把园区厨房做好的餐食送到急救人员手中，还在消防员断电时送去了备用发电机。在那之后，我们让游戏派上用场：通过游戏内募捐，号召玩家为“拳头游戏社会影响力基金”筹款，再由基金把资金捐助在洛杉矶和世界各地开展自然灾害救援的组织。

一款款新游戏、一个个新里程碑、一次次新机会，有一件事始终未变：是拳头背后的人，成就了今天的拳头——做游戏的天堂。这份报告要讲的，就是我们如何支持拳头员工，以及他们又如何反过来，为世界各地的玩家和社区挺身而出。

拳头生活

伟大的游戏，源于能孕育伟大的土壤。过去一年中，我们不断为拳头员工创造机会——点燃创造力、增进彼此关系、支持他们所在的社区，当然，还有一起玩游戏。



共同创造
@ Thunderdome

Thunderdome 是我们的“黑客马拉松”：给拳头员工几天时间，去构思并做出那些可能超出本职工作的点子。有些变成了游戏功能、内部工具，甚至街机台；也有一些从未上线——而这恰恰是它的意义。Thunderdome 存在的目的，就是为拳头内部的实验、好奇与协作腾出空间。



共同游戏
@ 游戏充能日（Pause to Play）

新游戏也意味着新的玩法，拳头也不例外。大多数“游戏充能日”的场面都大同小异：网咖里挤满拳头员工，抢先试玩我们数字游戏里即将上线的各种内容。但《符文战场》打破了这套剧本——这款全新的实体卡牌游戏，让餐厅里摆满了桌垫和卡套，大家一边学规则、一边捉对厮杀，还纷纷炫耀起自己抽到的第一包卡。



共同志愿服务
@ 全球服务月

洛杉矶的壁画。新加坡的救援犬玩具。
中国的儿童艺术项目。
这些项目，以及更多，都来自“全球服务月”——一个让拳头员工回馈所在社区的机会。2025 年，这项年度活动办到了第 10 届，全球 20 多个办公室抽出时间，为彼此、为邻里，也为成就了 拳头的那些社区服务。



共同成长
@ 领导力异地活动

优秀的团队，离不开优秀的领导者。正因如此，我们召集了来自各地拳头的 450 多位领导者，把精力投入到培养那些塑造我们团队、文化与创意方向的人身上。通过共同学习、坦诚对话和富有意义的协作，这次异地活动让领导者们更坚定了共同的承诺：确保拳头是做游戏的天堂。

电竞
世界巡回赛

2025 年，英雄联盟、无畏契约、云顶之弈和英雄联盟手游走遍全球，把电竞最盛大的时刻带到世界各地的热情社区面前。

每一站都不只是一场比赛。各地团队把每场赛事都办成了一场庆典——粉丝节、观赛派对、社区活动、本地体验，无论有没有抢到门票，玩家有机会聚在一起，共同庆祝。

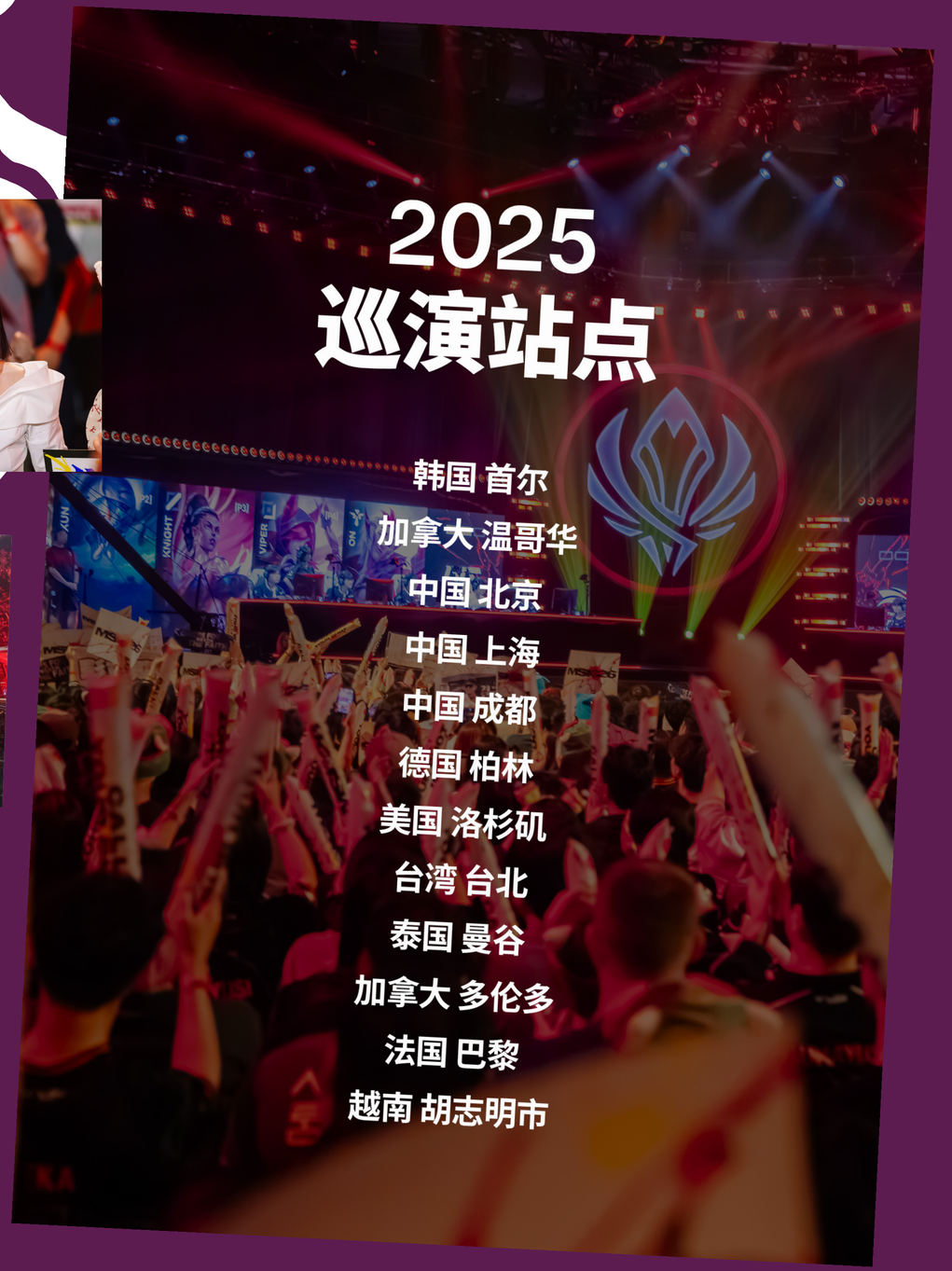








我们会抓住一切机会，让这些时刻更有分量。在无畏契约曼谷大师赛上，我们揭晓了幻棱——一位由曼谷出生的配音演员 Mo Rodvanich 献声的泰国决斗者。这让一场国际赛事，变成了无畏契约泰国玩家获得长久代表性的难忘时刻。



归属文化

伟大的游戏，来自拥有不同视角、经历和想法的团队。所以我们投入资源，开辟更多进入游戏行业的路径，营造一个让每位拳头员工都能有所贡献、有所成长的环境，也帮助更多人看到自己在这个行业里的未来。



推出 Power Spike

今年，我们的 D&I（多元与包容）团队面向全体拳头员工推出了一项新计划——Power Spike，通过提供发展、曝光和社区建设的机会，支持大家的个人成长与职业发展。

其中一场重磅活动请到了 VCT 冠军教头 Christine“potter”Chi，与拳头员工分享她职业生涯里的经验。该计划最初面向美国员工推出，2026 年将推广到全球。



支持未来人才

没有实践经验，想踏进电竞转播行业并不容易。这正是“1,000 Dreams 转播学员计划”要解决的问题——该项目由 1,000 Dreams Fund 与 AWS 合作开展。2024 年在都柏林启动后，2025 年我们又把这个为期三个月、带薪、集合导师指导、职业辅导和现场制作经验的机会，带到了由 AWS 支持的西雅图远程转播中心。



拳头员工参加 AFROTECH

AFROTECH 一直是我们最喜欢的场合之一，通过这项活动，我们能与对游戏和科技感兴趣的黑人专业人士建立联系。2025 年，我们再次带着拳头员工回到休斯敦，让大家有机会聊聊职业、创意，以及在拳头的生活。几天里，参会者来到我们的展位，与拳头员工面对面，还跟我们一起度过了游戏之夜。我们很喜欢出席这样的活动，分享在拳头做游戏到底的真实体验。



RIG 夜市

美食。音乐。本地摊主。成群结队的拳头员工。

几年前，API@Riot 办了一场夜市，灵感来自亚洲各地常见的户外集市。如今，我们大多数 RIG（员工资源组）都在 LAX 园区办起了自己的夜市，把各个 RIG 社区的本地摊主聚到一起，还有美食、音乐、游戏和更多内容。

无论是 Rainbow Rioters 在骄傲月请来 LGBTQIA+ 摊主，还是 Riot Unidos 深入本地拉丁裔社区，拳头的每个人都对也是充满了期待。

回馈社会

“拳头游戏社会影响力基金”把玩家的慷慨，变成对世界各地社区的支持。无论是应对突发状况，还是投入长期项目，它都能让我们在最需要的时候迅速出手。

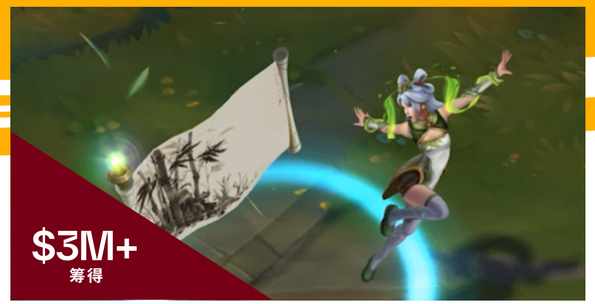
$74M+
自 2019 年以来筹得

450+
个组织获得支持



无畏契约的回馈社会礼包

为庆祝无畏契约五周年，我们把一些粉丝喜爱的经典外观收进了回馈社会礼包，其部分收入将捐给慈善机构。



英雄联盟的熊猫娃娃 拉克丝

拉克丝一直是英雄联盟最受欢迎的英雄之一。所以当我们想推出一款新皮肤为“拳头游戏社会影响力基金”筹款时，熊猫娃娃 拉克丝成了顺理成章的选择。



慈善投票活动

钱是玩家筹来的，那就该由玩家来决定它去哪。2025 年，我们通过“慈善投票活动”支持了 29 个国家的 87 家非营利组织，涵盖可持续发展、教育、扶贫等公益方向。

员工捐款配捐

拳头员工也在回馈社会。通过员工捐款配捐，2025 年拳头与员工共同捐出超过 100 万美元，支持了全球 800 多家非营利组织。

灾害救援募捐

当山火在洛杉矶蔓延时，“拳头游戏社会影响力基金”让玩家有了回馈社会的方式。英雄联盟和无畏契约里的募捐活动，为灾害救援筹得超过 300 万美元，这些资金支持了九个开展自然灾害救助的组织。

ESA Nite to Unite 荣誉

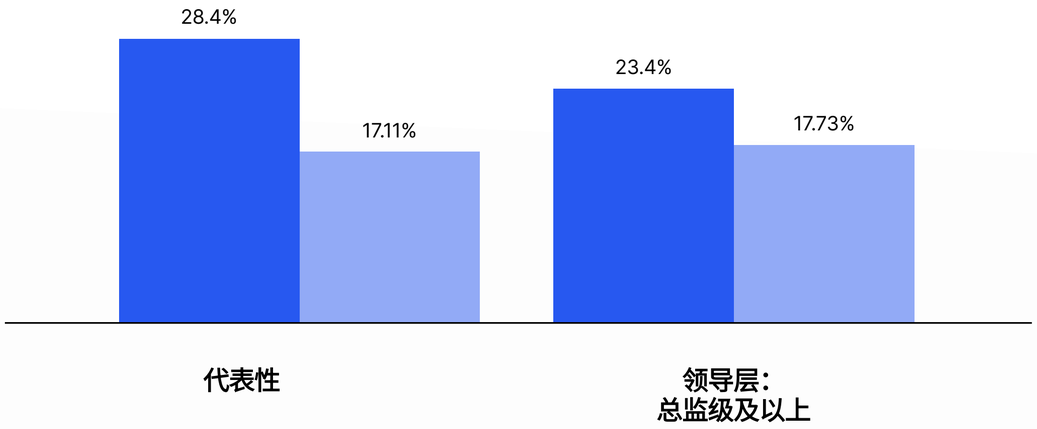
每一场募捐活动背后，都是一群玩家、拳头员工和合作伙伴，选择去支持游戏之外的公益事业。2025 年，这份共同的努力得到了认可——在 Nite to Unite 活动上，ESA 基金会把“冠军奖”颁给了拳头游戏社会影响力基金。



拳头人

这张 2025 年的快照展示拳头员工的构成情况，这是我们对透明化承诺的一部分。

人员构成明细



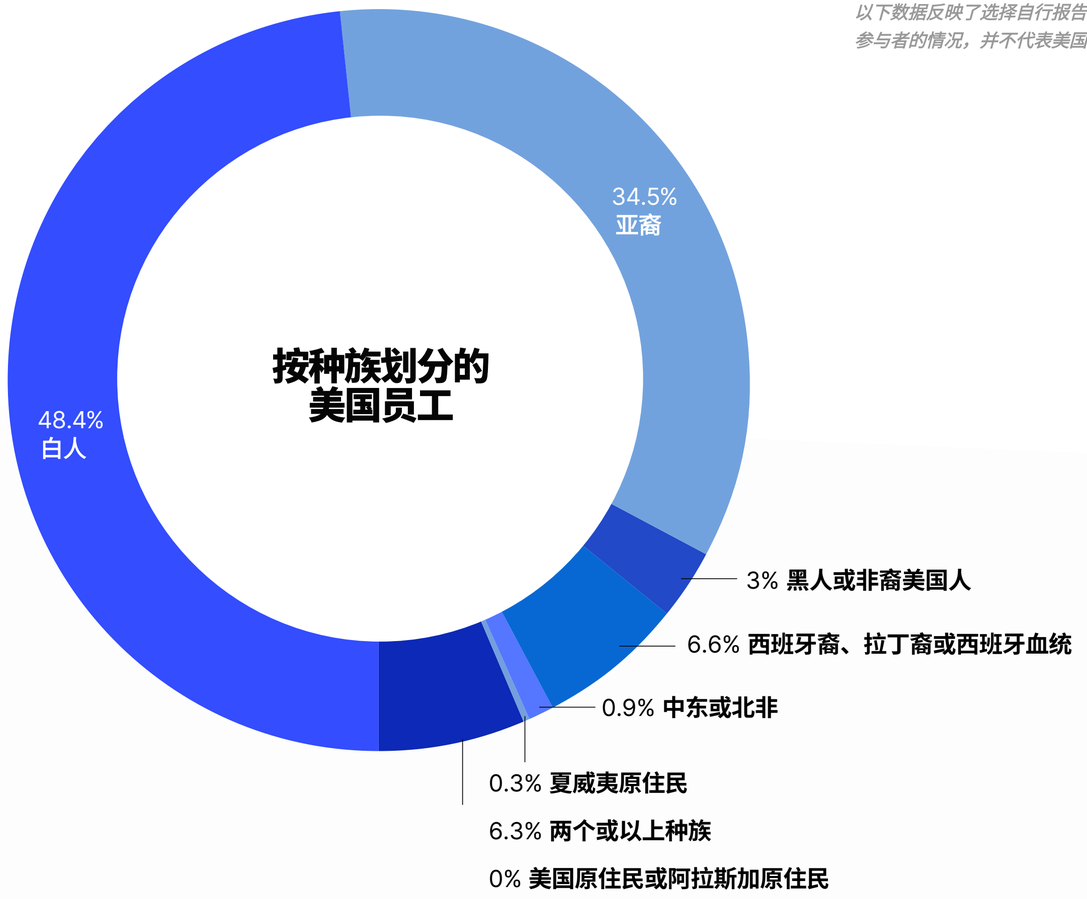
全球女性拳头员工

女性 = 女性、顺性别女性、跨性别女性

美国代表性不足的少数族裔

代表性不足的少数族裔（URM）= 黑人或非裔美国人、西班牙裔、拉丁裔或西班牙血统、美国原住民或阿拉斯加原住民、夏威夷原住民或其他太平洋岛民，以及两种及以上种族（美国）。

以下数据反映了选择自行报告的美国拳头人参与者的情况，并不代表美国骚的总人数。



平等工作

拳头与第三方专家合作，每年多次开展全面的薪酬公平审查。该流程使用多种核查手段，评估在整个组织范围内审视时，薪酬和晋升结果对所有拳头员工是否公平。作为拳头同意书的一部分，拳头还与另一家第三方专家合作，采用另一种方法开展全面的性别薪酬公平分析。在两种方法下，拳头均未发现薪酬或晋升方面存在任何系统性的、具有统计学显著性的差异。

我们的可持续发展之道

拳头的可持续发展

拳头的可持续发展，始于理解自身的影响。作为一家全球化公司，我们的足迹遍及业务的方方面面——办公室、线下活动、电竞赛事、差旅、产品、供应商，以及把游戏送到世界各地玩家手中的数字基础设施。

我们的可持续发展之旅聚焦于三个关键领域：

衡量我们的碳足迹

更清晰地勾勒出拳头运营与价值链中各环节的排放来源。

减少我们的排放

运用学到的东西，找出拳头未来可以聚焦发力、取得更大进展的方向。

理解并报告我们的影响

提升数据质量，让我们能随着时间推移，分享更透明、更一致、也更有用的信息。



我们依据《温室气体议定书》（GHG Protocol）追踪拳头的温室气体排放，并利用这一流程更好地理解我们的足迹、持续提升报告质量。随着外界对可持续发展报告的期待不断演进，我们正在强化治理、文档与报告流程，以支持更完整、更一致、更可靠的披露。

从更环保的电竞赛事，到减少食物浪费，每一个行动，都有它的影响。

我们的温室气体排放足迹

	2025 年温室气体排放	2024 年温室气体排放	2023 年温室气体排放
范围一 现场燃料	694 tCO2e	1,189 tCO2e	1,655 tCO2e
范围二 外购能源	6,887 tCO2e	6,724 tCO2e	7,698 tCO2e
范围三 上游/下游排放	176,835 tCO2e	171,527 tCO2e	249,112 tCO2e

关于我们的数据：我们力求给出尽可能准确的排放核算。但温室气体测量作为一门学科仍在发展，随着我们采用新的碳核算工具、提升数据完整度，未来报告的排放量可能会发生变化——尤其是测量方法仍在演进的“范围三”各类别下。

2025

温室气体排放

范围一和范围二排放

2025 年，我们改进了范围一和范围二排放的数据收集方式，减少对估算的依赖，更多使用实际运营数据，比如水电费账单和电表读数。这让我们更清楚地看到拳头办公室与运营产生的排放，也帮我们判断未来该在哪些环节重点追踪、重点减排。

范围三排放

范围三方面，我们继续升级数据收集，纳入更完整的活动数据，并在关键类别中细化了排放因子。因此，与往年相比，资本货物、运营废弃物、上游运输与分销等部分类别的排放有所上升，这主要源于数据覆盖更加完整。

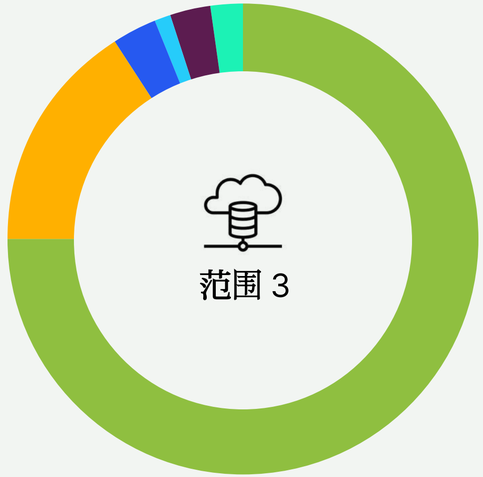
与此同时，方法论的更新也让商务差旅、投资等类别的报告排放有所下降。这些变化，正反映出我们在整个价值链上不断提升数据质量、覆盖范围和一致性的过程中，温室气体清单也在持续演进。

范围 1

694 tCO2e

范围 2

6,887 tCO2e



外购商品与服务	75%
商务差旅	16%
员工通勤与居家办公	3%
燃料与能源相关排放	1%
资本货物	3%
其他	2%

可持续发在行动

可持续发展有很多种形式，但我们所有努力的目标只有一个：把我们对气候变化的影响降到最低。从更环保的电竞赛事，到减少食物浪费，每一个行动，都有它的影响。

在 NOMs 减少食物浪费

每周，园区餐厅 NOMs 都要为数千名拳头员工供餐。菜单独特、饮食选项多样、厨师团队给力，光是每天把食物端上桌，就是一场复杂的运营。

但 NOMs 的团队做得更多。早在 2022 年，他们就用起了 Winnow——一套对准堆肥桶的摄像系统——来追踪食物浪费。靠着这些数据，他们调整菜单，实实在在省下了成吨原本要被扔掉的食材。

自 2022 年起：

307.2
吨
节省的食物浪费

1,306
公吨
节省的总 CO2e

让我们的远程转播中心（RBC）实现可持续发展

我们位于西雅图和都柏林、由 AWS 支持的远程转播中心，支撑着全球电竞赛事。两处设施都采取了许多措施，把可持续发展放在首位。都柏林 RBC 再次获得 ISO 14001 认证——这是一项全球认可的标准，会独立审核并认可我们为持续改善环境绩效而建立的一套稳健环境管理体系。

电竞中的可持续发展

随着电竞赛事在世界各地的场馆座无虚席，持续改进我们已经落地的可持续做法，成为减少影响的一条重要途径。我们在赛场各处精心布设饮水机、取代塑料水瓶，如今已几乎杜绝了电竞赛事现场工作人员产生的所有瓶装水废弃物。

自 2024 年起：

93%
水瓶废弃物
减少比例

~95,000
从废物流中分流的瓶子个数



