

2025

インパクト レポート





2025—始まりの年

2025年には、プレイすべき新たな方法、サービスを提供すべき新たなコミュニティ、克服すべき新たなチャレンジがもたらされました。

数年ぶりに、当社のラインナップに『2XKO』と『Riftbound』という2つの新たなゲームが加わったことで、私たちは情熱的なコミュニティを迎え入れ、ライアット全体で新たな処理能力を構築し、その実現を支援すべく、新たなライアターたちを採用しました。

私たちのポートフォリオが拡大するにつれて、ライアットを最高のゲーム作りの場所にするというコミットメントも拡大しました。16年目を迎えたリーグ・オブ・レジェンドをサポートしたり、研究開発でまったく新しい何かを構築するチームを支援したりと、当社はライアターたちが自身のキャリアで最高の仕事を行うために必要なものを提供することに焦点を当てています。

このコミットメントが試練に直面したのは、[ロサンゼルスで過去最大規模の山火事](#)が発生して、当社本部の数マイル手前まで接近したときでした。私たちは影響を受けたライアターたちに緊急給付金を支給し、災害の初期対応にあたった人々に当社のキャンパスにあるキッチンから食事を提供し、消防隊の発電機が不足した際には予備の発電機を提供しました。その後、私たちは自社のゲームを活用してゲーム内で募金活動を行い、プレイヤーからRiot Games Social Impact Fundを通じて義援金を募り、この基金をロサンゼルスおよび世界中で自然災害救援活動を行う組織に提供しました。

新たなゲームがリリースされ、新たなマイルストーンを達成し、新たな機会が訪れていますが、ひとつだけ変わらないことは、ライアットを最高のゲーム作りの場所に行っているのは、ライアットで働く人々だという理念です。このレポートには、当社がライアターたちをどのように支援し、それによってライアターたちが、世界中のプレイヤーとコミュニティの期待にどのように応えているのかが示されています。



ライアットでの生活

最高のゲーム作りは、最高の職場作りから始まります。一年を通して、私たちはライアターたちが創造的なひらめきを生み出し、関係を強化し、彼らのコミュニティを支援し、そしてもちろん、一緒にゲームをプレイする機会を創出してきました。



Thunderdomeで一緒につくる

Thunderdomeはライアット版のハッカソンであり、数日間の猶予を与えられたライアターたちが、普段の業務とは異なるアイデアを思い描き、それを実現させるものです。一部のプロジェクトはゲーム内に導入されたり、社内ツールになったり、[時にはアーケード筐体](#)になることもあります。もちろん、公には一切リリースされないものも存在しますが、それこそがこの取り組みの良いところです。Thunderdomeはライアット全体で実験、好奇心、コラボレーションを生み出すために存在します。



Pause to Playで一緒にプレイ

新作と言えば新たなプレイ方法であり、それはライアットでも同じです。Pause to Playは毎回ほぼ同じ内容で、ネットカフェのようにライアターたちが集まって、当社のデジタルゲームに近日登場する新要素をプレイしていました。しかし、当社の新たなテーブルトップカードゲームである『Riftbound』ではそれが大きく変わり、食堂がプレイマットとデッキスリーブで埋め尽くされ、ライアターたちがゲーム内容を学びながら対戦し、手に入れたカードを互いに自慢し合いました。



グローバルサービス月間で一緒にボランティア

ロサンゼルスウォールアート、シンガポールの保護犬のおもちゃ、中国の児童アートプログラム——これらを始めとする多くのプロジェクトが、ライアターたちが地元のコミュニティに貢献するグローバルサービス月間に実施されました。2025年はグローバルサービス月間が10周年を迎え、世界中で20以上のオフィスが時間を取って、地域の隣人やライアットファンのコミュニティのために社会貢献を行いました。



リーダーシップ・オフサイトで一緒に成長

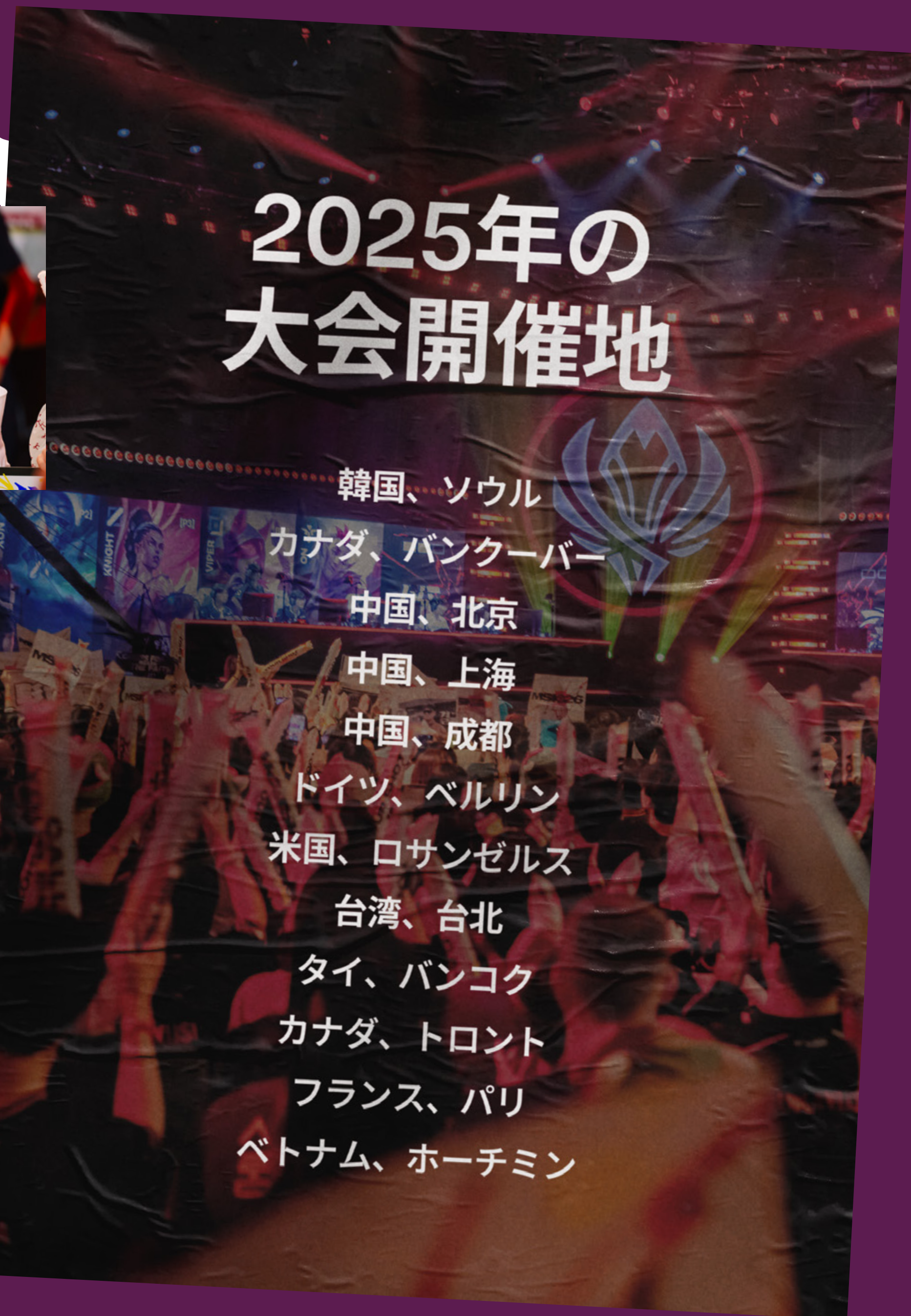
優れたチームには優れたリーダーが必要です。だからこそ、私たちはライアット全体で450名以上のリーダーを集めて、当社のチーム、企業文化、クリエイティブな方向性を形作る人々に投資しました。共に学び、忌憚のない意見を交わし、意義のあるコラボレーションを行うことで、このオフサイトミーティングはライアットを最高のゲーム作りの場所にするという、当社のリーダーたちが共有するコミットメントをさらに強固なものにしました。



Eスポーツ ワールドツアー

年には、リーグ・オブ・レジェンド、VALORANT、チームファイト タクティクス、ワイルドリフトが世界中を巡り、世界中の情熱的なコミュニティにeスポーツ界で最大の瞬間をもたらしました。

各地で開催される大会は単なる大会ではありません。各地域のライアットのチームがそれぞれのイベントを祝福へと変え、ファン・フェスティバルやウォッチパーティー、コミュニティ活動を実施し、アリーナへのチケットを持っている人もそうでない人も、プレイヤーたちが集まる機会となるローカルな体験を生み出しました。

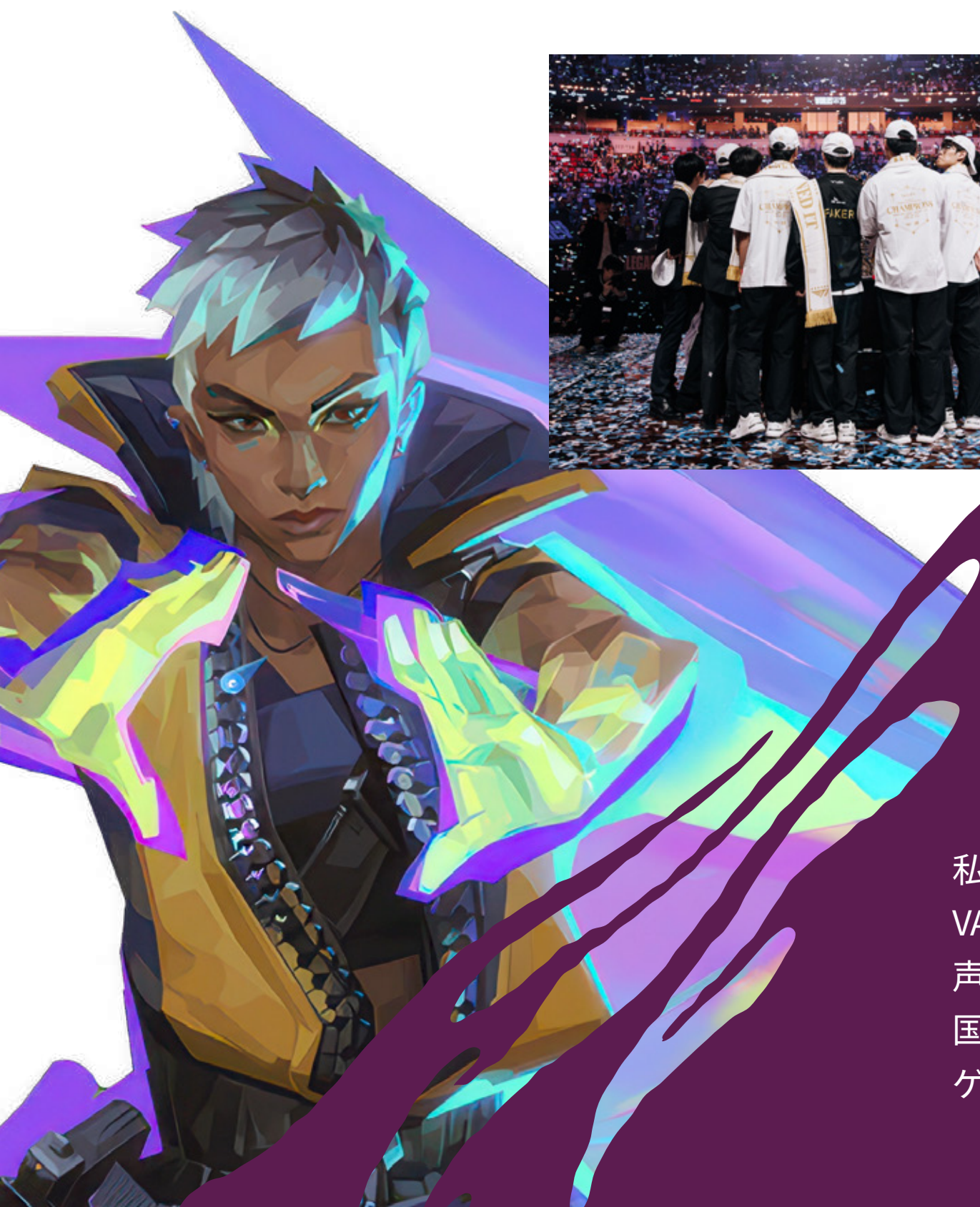


2025年の 大会開催地

韓国、ソウル
カナダ、バンクーバー
中国、北京
中国、上海
中国、成都
ドイツ、ベルリン
米国、ロサンゼルス
台湾、台北
タイ、バンコク
カナダ、トロント
フランス、パリ
ベトナム、ホーチミン



私たちは可能な限り、これらの瞬間の意義を高める機会を模索しています。VALORANT Masters Bangkokでは、バンコク生まれの声優であるMo Rodvanichが声を担当したタイ人のデュエリスト、「ウェイレイ」を発表しました。これによって、国際大会が、タイのVALORANTプレイヤーにとって自国出身のキャラクターがゲーム内に追加されるという、意義のある瞬間へと変わりました。





帰属意識という企業風土

優れたゲームは多様な視点、経験、アイデアを持ったチームから生まれます。だからこそ、私たちはゲーム作りへの道のりを増やし、すべてのライアターが貢献して活躍できる環境を育み、より多くの人々が私たちの業界に未来を見出だす手助けをするために投資しています。



Power Spikeの立ち上げ

今年はD&Iチームが全ライアター向けにPower Spikeと呼ばれる新たなプログラムを立ち上げ、能力開発、認知向上、コミュニティ構築の機会を創出することで、ライアターの個人的な成長とキャリアの成長を支援しました。注目のイベントとしては、VCT Championsで優勝したコーチであるChristine “potter” Chiが、キャリアを通して学んだことをライアターたちに伝えてくれました。本プログラムは当初は米国のライアター向けに実施されていましたが、2026年には全世界に拡大されます。



未来の人材を支援

実際に体験してみなければ、eスポーツ配信界に足を踏み入れるのは困難です。それが、1,000 Dreams FundとAWSと提携した、1,000 Dreams Broadcast Cadetshipの目的です。2024年にダブリンで始まった、有給で3か月間に渡ってメンターシップ、キャリアコーチング、ライブプロダクションを組み合わせた体験を提供する本プログラムが、2025年にはシアトルにあるRemote Broadcast Center powered by AWS（リモート配信センター）でも開催されました。



ライアターがAFROTECHに参加

AFROTECHは、ゲームおよびIT業界に興味を持つ黒人のプロフェッショナルたちとつながる機会として、私たちのお気に入りのイベントのひとつです。2025年には、私たちはライアターたちをヒューストンに送り込み、参加者たちにライアットでのキャリアや生活について話す機会を提供しました。数日に及んだ開催期間中に、参加者たちはライアットのブースに立ち寄り、ライアターたちと会い、私たちのゲームナイトに加わりました。私たちはこのようなイベントに参加して、ライアットでゲームを作る生活について話すことを楽しんでいます。



RIGsのナイトマーケット

食べ物、音楽、地域の露店、数多くのライアターたち——数年前、API@Riotがアジア全体で一般的な屋外市場をテーマにしたナイトマーケットを開催しました。現在では、当社のRIGsのほとんどがLAXキャンパスで独自のナイトマーケットを実施しており、それぞれのRIGsコミュニティの地域の露店、食べ物、音楽、ゲームがフィーチャーされています。プライド月間にはRainbow RiotersがLGBTQIA+の露店を出したり、Riot Unidosが地元のラテンアメリカコミュニティの雰囲気再現したりと、ライアットの誰もがナイトマーケットを楽しみにしています。



社会還元活動

[Riot Games Social Impact Fund](#)はプレイヤーの社会貢献意識を世界中のコミュニティの支援に変えます。緊急時対応や長期的なイニシアチブへの投資など、本基金は支援が必要なときに、私たちが素早く行動することを可能にします。

2019年以来、
**総額
7400万ドル以上**
を調達

450以上
の団体を支援



VALORANTのギブ・バック セット

VALORANTの5周年記念に、ファンに人気の過去のカスタマイズアイテムが[ギブ・バック セット](#)としてまとめられ、収益の一部が慈善団体に寄付されました。



LoLのパンダのお友達ラックス

ラックスはLoLで常に人気上位のチャンピオンなので、Riot Games Social Impactの募金対象となる新スキンを決める際に、[「パンダのお友達ラックス」](#)が選ばれたのは当然の結果でした。



チャリティー投票キャンペーン

募金を行うのはプレイヤーであることから、私たちはプレイヤーにそれを寄付すべき対象を決めてもらいました。2025年には、[チャリティー投票キャンペーン](#)を通して、サステナビリティ、教育、貧困対策などの活動を行う、29か国の87の非営利団体を支援しました。

社員マッチング寄付

ライアターも社会還元活動を行います。2025年には、社員マッチング寄付を通して、ライアットとライアターは800以上のグローバルな非営利団体の支援に100万ドル以上を貢献しました。

災害救援の募金活動

ロサンゼルスで山火が発生したとき、Riot Games Social Impact Fundはプレイヤーの社会還元活動を支援しました。LoLとVALORANTで実施された募金イベントで[300万ドル以上が災害救援活動に寄付されました](#)。これらの基金は自然災害救援活動を行う9つの組織を支援しました。

ESA Nite to Uniteで受賞

あらゆる募金活動で、ゲームを超えて慈善活動を支援することを選択したプレイヤー、ライアター、パートナーが力を合わせます。2025年には、この多彩な人々が力を合わせる取り組みが評価され、ESA FoundationのNite to Uniteで、Riot Games Social Impact Fundがチャンピオンアワードを授与されました。

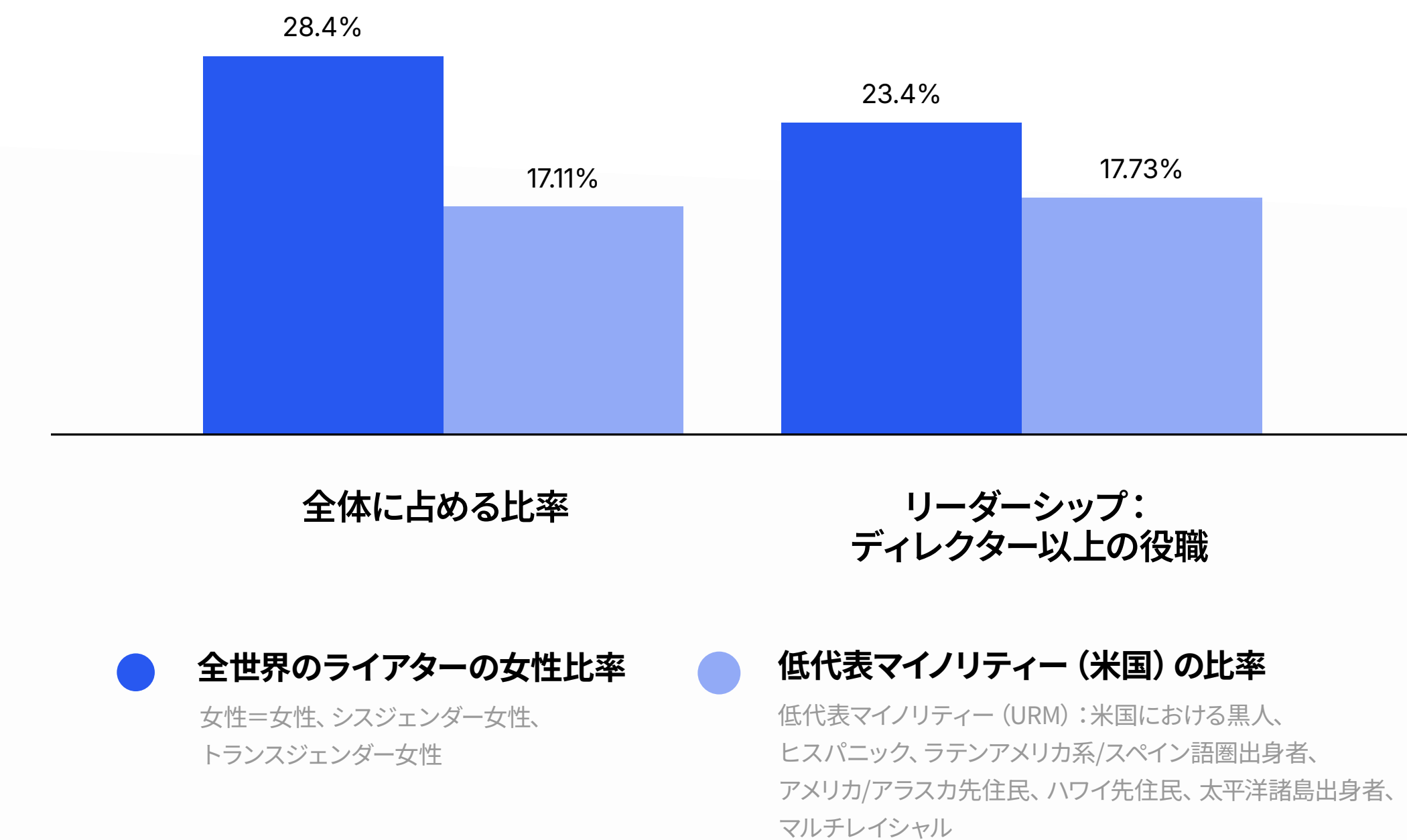




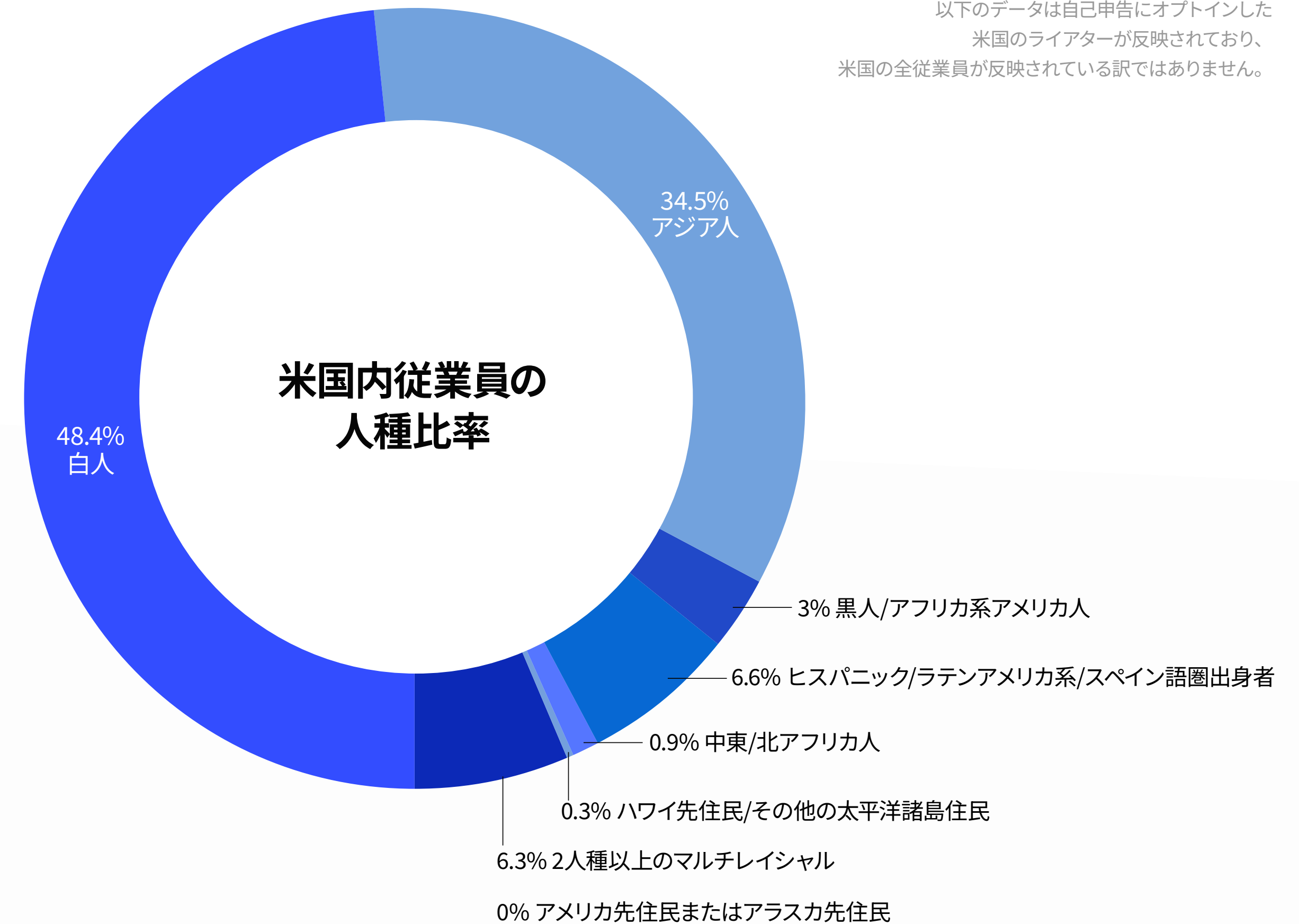
ライアットで働く人々

透明性へのコミットメントの一環として調査されている、ライアターの2025年の人口統計のスナップショットは以下のとおりです。

人口統計の内訳



以下のデータは自己申告にオプトインした米国のライアターが反映されており、米国の全従業員が反映されている訳ではありません。



公平性の取り組み

ライアットは第三者の専門家と協力して、給与の公平性に対する包括的なレビューを年に数回実施しており、組織全体で監査を行い、全ライアターの給与/昇進結果が平等であるかどうかをさまざまな点から比較・評価しています。ライアットは自社のコンセンティドクリー (同意判決) の一環として、代替手法を用いた性別間給与平等性の包括的な分析のため、さらなる第三者の専門家とも協力しています。いずれの方法論においても、ライアット社内では依然として、支払い・昇進に関する統計上有意な体系的格差は見られていません。

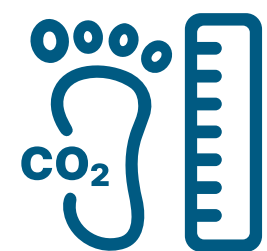


ライアットの

サステナビリティの取り組み

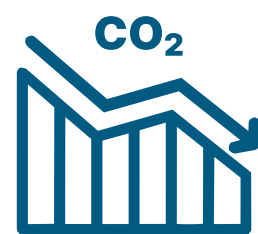
ライアットのサステナビリティの取り組みは、当社のインパクト（影響）を理解することから始まります。グローバル企業として、私たちのフットプリントはオフィス、ライブイベント、eスポーツ、出張、製品、納入業者、世界中のプレイヤーにゲームを届けるためのデジタルインフラストラクチャーを含み、業務全体に及びます。

私たちのサステナビリティの取り組みは、以下の3つの主要な分野に焦点を当てています：



当社のカーボンフットプリントを測定

ライアットの業務およびバリューチェーン全体で、二酸化炭素が排出される部分の明確なイメージを構築します。



当社の排出量を削減

学んだことを活かし、ライアットが将来の取り組みに焦点を当て、意義のある進捗を生み出せる部分を特定します。



当社のインパクトを理解してレポートを作成

透明性と一貫性が高く、役に立つ情報を共有できるように、今後も当社のデータの品質を高め続けます。



私たちはGHGプロトコルに準拠してライアットの温室効果ガス排出量を追跡し、本プロセスを活用して当社のフットプリントをより良く理解し、時間をかけて当社のレポートの品質を向上させます。サステナビリティ報告に寄せられる期待は進化を続けているため、私たちは当社のガバナンス、ドキュメント作成、レポート作成のプロセスを強化し、完全性および一貫性が高い、信頼できる情報の開示を目指します。

そこから、より良い判断で未来の削減の取り組みに優先順位を付け、思慮深い長期的な判断を行い、より透明性の高い情報をプレイヤーと業界に共有します。





ライアットのGHG排出フットプリント

	2025年のGHG排出量	2024年のGHG排出量	2023年のGHG排出量
 スコープ1: 事業者が直接排出する温室効果ガス	694 tCO2e	1,189 tCO2e	1,655 tCO2e
 スコープ2: 購入したエネルギーの温室効果ガス	6,887 tCO2e	6,724 tCO2e	7,698 tCO2e
 スコープ3: 調達物流/ 販売物流の排出量	176,835 tCO2e	171,527 tCO2e	249,112 tCO2e

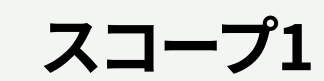
当社のデータについて：私たちは最も正確な方法で計算された排出量を提供するように努めています。しかし、温室効果ガスの測定はまだ学問分野として発展途上にあります。私たちが新たな二酸化炭素測定ツールを導入し、データの完全性を向上させるにつれて、特に計測方法が進化を続けているスコープ3のカテゴリー全体で、将来報告される排出量が変化する可能性があります。



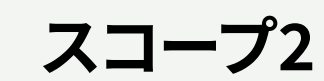
スコープ1&2の排出量

スコープ3の排出量

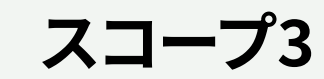
同時に、手法がアップデートされたことも、出張と投資を含む一部のカテゴリで報告される排出量の低下に貢献しています。これらの変化には、私たちがライアットのバリューチェーン全体でデータの品質、対象範囲、一貫性を向上させていることで、当社の温室効果ガスインベントリの継続的な進化が反映されています。



694 tCO2e



6,887 tCO2e



購入した商品/サービス	75%
出張	16%
従業員の通勤とテレワーク	3%
燃料およびエネルギー関連の排出	1%
資本財	3%
その他	2%



サステナビリティの 実践

サステナビリティの取り組みの形は様々ですが、私たちのあらゆる取り組みにおける目標は、当社の気候変動への影響を制限することです。環境に優しいeスポーツから食品廃棄の削減まで、あらゆる行為が影響を与えます。

NOMsで食品廃棄を削減

当社のキャンパス内にあるカフェ、NOMsは毎週数千人のライアターに食事を提供しています。優秀なシェフたちがユニークなメニューと多様な食材の選択肢を提供しているため、毎日食事を提供するだけでも複雑な業務です。しかし、NOMsのクルーはそれだけでは満足しません。彼らは2022年にWinnowと呼ばれる、コンポスト容器に向けられたカメラを利用して食品廃棄の追跡を開始しました。彼らはこのデータを利用してメニューを調整し、文字どおり何トンもの食品廃棄を削減しました。

2022年以来：

307.2

トンの
食品廃棄を削減

1,306

トンの
CO2排出量を削減

当社のRBCをサステナブルに

当社のグローバルなeスポーツイベントの中枢を担うのが、シアトルとダブリンにある当社のRemote Broadcast Centers powered by AWS (リモート配信センター) です。このダブリンのRBCが、再び世界的に認められた基準であるISO 14001認証を取得しました。この基準は独立した監査が行われており、環境パフォーマンスを継続的に改善するために、当社に強固な環境管理システムが導入されていることを証明するものです。

eスポーツのサステナビリティ

世界中のアリーナを満員にするeスポーツイベントを開催していることから、当社のサステナブルな慣行の改善は、当社の環境への影響を大幅に削減できます。プラスチック製のペットボトルをアリーナ全体に戦略的に配置されたウォータークーラーに置き換えることで、私たちは当社のeスポーツイベントで働くアリーナのクルー向けのほぼすべてのペットボトル廃棄物を削減することができました。

2024年以来：

93%の
ペットボトル廃棄物
を削減

最大
95,000本の
ペットボトル廃棄物
を削減



