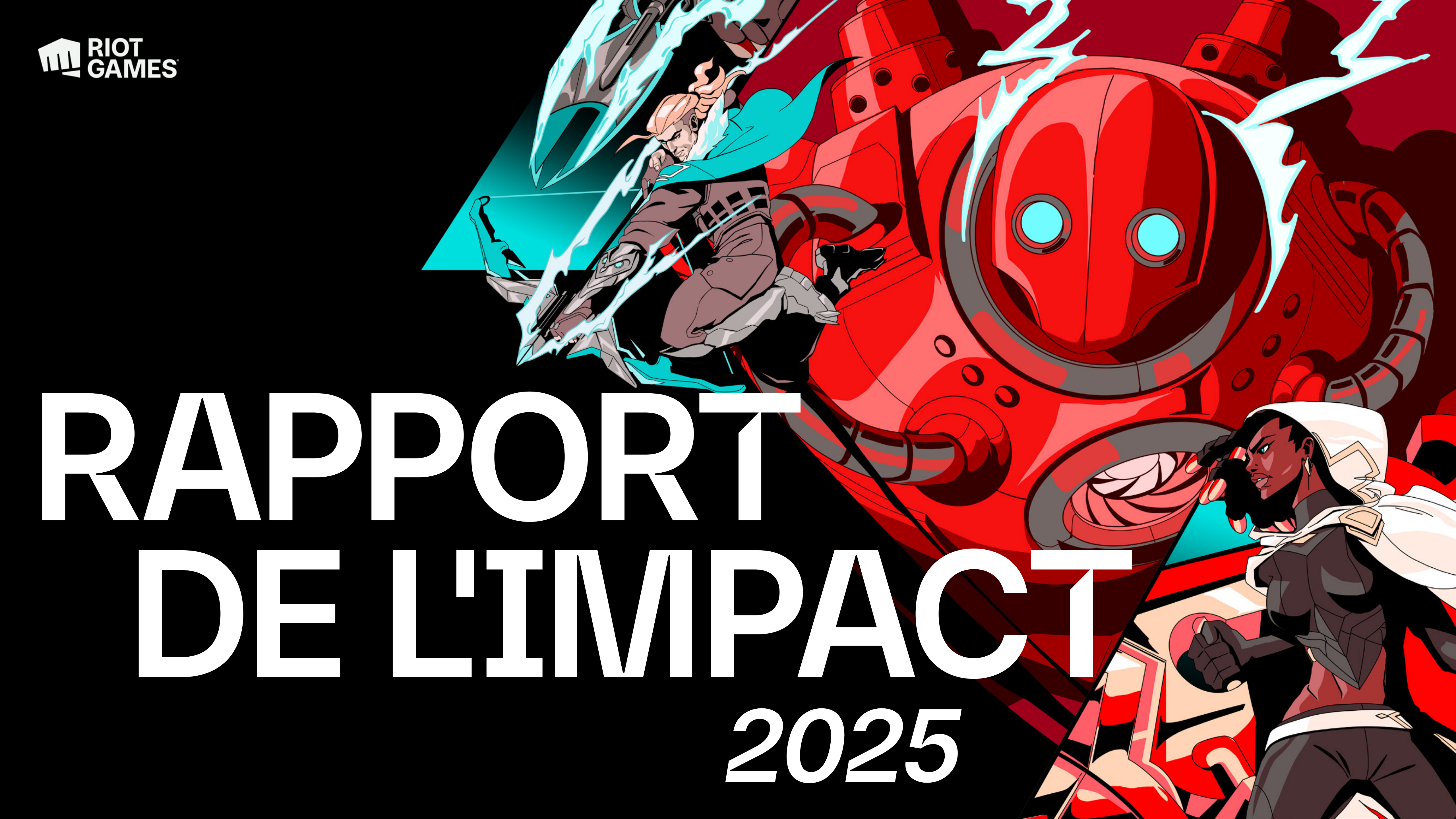




RAPPORT DE L'IMPACT

2025



2025 - UNE ANNÉE DE NOUVEAUTÉ

2025 nous a amené de nouvelles façons de jouer, de nouvelles communautés à soutenir et de nouveaux défis à surmonter.

Pour la première fois depuis des années, nous avons étendu notre catalogue avec deux nouveaux jeux (2XKO et Riftbound), ce qui a permis d'accueillir des communautés passionnées, de construire de nouvelles compétences chez Riot et de recruter de nouveaux Rioters pour créer ces jeux.

En même temps que notre catalogue s'enrichissait, notre détermination se renforçait d'être le meilleur cadre où créer des jeux vidéo. Que ce soit en soutenant League of Legends dans son 16e anniversaire ou en aidant nos équipes à construire des jeux entièrement nouveaux en R&D, nous voulons donner aux Rioters ce dont ils ont besoin pour faire le meilleur travail de leur carrière.

Cette volonté a été rapidement mise à l'épreuve lorsque [les incendies se sont répandus dans Los Angeles](#), le plus gros s'arrêtant à quelques kilomètres seulement de notre siège. Riot a pu fournir aux Rioters affectés les fonds nécessaires pour leur quotidien, nourrir les équipes d'intervention dans notre cantine et fournir aux pompiers un générateur de secours lorsqu'ils ont subi une coupure de courant. Après cela, nous avons utilisé nos campagnes de donation en jeu pour que les joueurs puissent contribuer au Riot Games Social Impact Fund, qui a financé les associations soutenant les victimes des catastrophes naturelles à Los Angeles et dans le reste du monde.

Dans chaque jeu, chaque étape et chaque occasion, une chose reste inchangée : Riot tire son identité des êtres humains qui composent notre société et en font le meilleur endroit où créer des jeux vidéo. Ce rapport montre comment nous avons aidé les Rioters, et comment ils ont en retour aidé les joueurs et les communautés du monde entier.



LA VIE CHEZ RIOT

Pour construire de grands jeux vidéo, il faut construire un grand environnement. Tout au long de l'année, nous offrons aux Rioters l'occasion d'éveiller leur créativité, de renforcer leurs relations, de soutenir leur communauté et, bien sûr, de jouer ensemble.



Créer ensemble au Thunderdome

Le Thunderdome, notre version du hackathon, donne aux Rioters quelques jours pour rêver et proposer des idées qui sortent du cadre de leur poste. Certains projets deviennent des fonctionnalités en jeu, des outils internes ou [même des bornes d'arcade](#). D'autres ne voient jamais le jour, et c'est le but. Le Thunderdome existe comme espace d'expérimentation, de curiosité et de collaboration chez Riot.



Jouer ensemble à Pause to Play

Qui dit nouveaux jeux dit nouvelles façons de jouer, même chez Riot. La plupart des jours Pause to Play semblent familiers : des salles PC pleines de Rioters qui jouent à tout le contenu prévu pour une parution prochaine dans nos jeux numériques. Mais Riftbound a changé la donne. Notre nouveau jeu de cartes a rempli notre cantine de tapis de jeux et de pochettes de cartes tandis que les Rioters ont appris le jeu, se sont affrontés et ont montré leur savoir-faire.



Volontariat collectif avec le Global Service Month

Des fresques à Los Angeles, des jouets pour les chiens recueillis à Singapour, des programmes artistiques pour les enfants en Chine... Ces projets et bien d'autres faisaient partie du Global Service Month, une occasion pour les Rioters de se consacrer à leur communauté locale. 2025 a marqué notre 10e Global Service Month et plus de 20 bureaux dans le monde entier ont pris le temps de soutenir leurs collègues, leurs voisins et les communautés qui permettent à Riot d'exister.



Développement commun avec le Leadership Offsite

Une équipe ne peut devenir grande qu'avec une direction à la hauteur. Voilà pourquoi nous avons rassemblé environ 450 cadres de Riot pour investir dans les Rioters qui façonnent nos équipes, notre culture et notre direction créative. Par un apprentissage commun, des conversations à cœur ouvert et des collaborations étroites, cet événement a renforcé la volonté commune de nos cadres de faire de Riot le meilleur endroit où créer des jeux.



TOUR DU MONDE DE L'E-SPORT

En 2025, League of Legends, VALORANT, Teamfight Tactics et Wild Rift ont parcouru le monde pour amener les plus grands moments d'e-sport aux communautés passionnées du monde entier.

Chaque étape est plus qu'un tournoi. Les équipes régionales transforment chaque événement en une fête avec des festivals pour les fans, des watch parties, des activités communes et des expériences locales qui donnent aux joueurs une chance de se réunir, qu'ils assistent à l'événement sur place ou non.



Chaque fois que cela nous est possible, nous cherchons à rendre ces moments encore plus impactants. Pendant les VALORANT Masters Bangkok, nous avons révélé Waylay, une duelliste thaïlandaise doublée par Rodvanich, une comédienne originaire de Bangkok. Cela a transformé ce tournoi international en un moment de représentation fort pour les joueurs thaïlandais de VALORANT.





UNE CULTURE DE L'INCLUSION

Les grands jeux naissent dans des équipes dotées de points de vue, d'expériences et d'idées différentes. C'est une des raisons pour lesquelles nous investissons dans la création de nouvelles voies d'accès aux jeux, et cultivons un environnement où tous les Rioters peuvent contribuer et prospérer. Ainsi, davantage de gens pourront s'imaginer participer à notre industrie.



Introduction de Power Spike

Cette année, notre équipe D&I a lancé un nouveau programme pour tous les Rioters appelé Power Spike, pour soutenir la croissance personnelle et professionnelle des Rioters en créant des occasions de développement, de visibilité et de réseautage. Pour l'un de ses événements principaux, la coach Christine « potter » Chi, vainqueuse des VCT Champions, a parlé aux Rioters des leçons apprises au fil de sa carrière. Ce programme avait été lancé à l'origine pour les Rioters américains, mais s'étendra au reste du monde en 2026.



Soutenir les talents à venir

Il est difficile de faire carrière dans la diffusion d'e-sport sans aucune expérience préalable. C'est le but du 1,000 Dreams Broadcast Cadetship, en partenariat avec le 1,000 Dreams Fund et AWS. Après un début à Dublin en 2024, nous avons amené ce programme, un stage rémunéré de trois mois combinant formation, conseils professionnels et expérience des diffusions en direct, à notre Remote Broadcast Center géré par AWS à Seattle en 2025.



Rioters à l'AFROTECH

AFROTECH reste l'une de nos occasions préférées d'entrer en contact avec des professionnels de la communauté noire américaine qui s'intéressent aux jeux et à la technologie. En 2025, nous avons ramené des Rioters à Houston, pour permettre aux visiteurs de discuter carrière, créativité et vie chez Riot. Au cours de ces quelques jours, les visiteurs sont venus à notre stand, ont rencontré des Rioters et nous ont accompagnés pour une soirée jeu. Nous aimons vraiment participer à ce genre d'événements pour donner un aperçu de la vie quotidienne chez Riot.



Marché nocturne des GIR

Nourriture. Musique. Marchands locaux. Plein de Rioters. Il y a quelques années, APO@Riot avait organisé un marché nocturne inspiré par les marchés ouverts si courants en Asie. Aujourd'hui, la plupart de nos GIR ont pris l'habitude d'organiser leur propre marché nocturne dans notre campus de LAX. On y trouve des marchands locaux de la communauté de chaque GIR, de la musique, des jeux et bien d'autres activités. Que ce soient les vendeurs LGBTQIA+ invités par les Rainbow Rioters pour le mois de la Pride ou Riot Unidos ouvrant nos portes à la communauté latino-américaine, tout Riot se réjouit de ces marchés nocturnes.



AU SERVICE DE LA COMMUNAUTÉ

[Le Riot Games Social Impact Fund](#) transforme la générosité des joueurs en un soutien pour les communautés du monde entier. Que ce soit pour répondre aux urgences ou investir dans des initiatives à long terme, ce fonds nous permet de réagir rapidement lorsque le besoin d'aide se fait sentir.

74 millions de dollars
récoltés depuis
2019

Plus de 450
organisations
soutenues



Plus de
5 millions
RÉCOLTÉS

Pack Juste retour de VALORANT

Pour le cinquième anniversaire de VALORANT, certains produits cosmétiques chers aux fans tirés des années passées ont été rassemblés dans un [pack Juste retour](#), dont une partie des bénéfices était consacrée aux œuvres caritatives.



Plus de
3 millions
RÉCOLTÉS

Lux panda de League

Lux a toujours été un des champions les plus populaires de League, alors lorsque nous avons cherché un nouveau skin pour lever des fonds pour le Riot Games Social Impact Fund, [Lux panda s'est imposé](#) naturellement.



Plus de
5 millions
DONNÉS

Campagne de votes pour les associations caritatives

Ce sont les joueurs qui ont rassemblé les fonds, alors nous leur demandons leur avis sur leur utilisation. En 2025, nous avons soutenu 87 associations caritatives dans 29 pays grâce à la [Campagne de vote pour les associations caritatives](#), autour de causes comme le développement durable, l'éducation, la pauvreté et autres.

Abondement des dons d'employés

Les Rioters aussi ont contribué. Grâce à l'abondement des dons d'employés, Riot et les Rioters ont versé plus d'1 million de dollars pour soutenir plus de 800 organisations caritatives en 2025.

Collecte de fonds contre les catastrophes naturelles

Lorsque les incendies ont ravagé Los Angeles, le Riot Games Social Impact Fund a permis aux joueurs d'apporter leur aide. Les campagnes caritatives de League et VALORANT ont permis de mobiliser [plus de 3 millions de dollars pour le secours aux victimes](#). Ces fonds ont financé les organisations apportant leur soutien en cas de catastrophe naturelle.

Décoration à la Nite to Unite de l'ESA

Chaque collecte de fonds représente un collectif de joueurs, de Rioters et de partenaires décidés à soutenir des causes qui dépassent nos jeux. En 2025, cet effort collectif a été reconnu lorsque la Fondation ESA a attribué au Riot Games Social Impact Fund son Champion Award lors de la Nite to Unite.

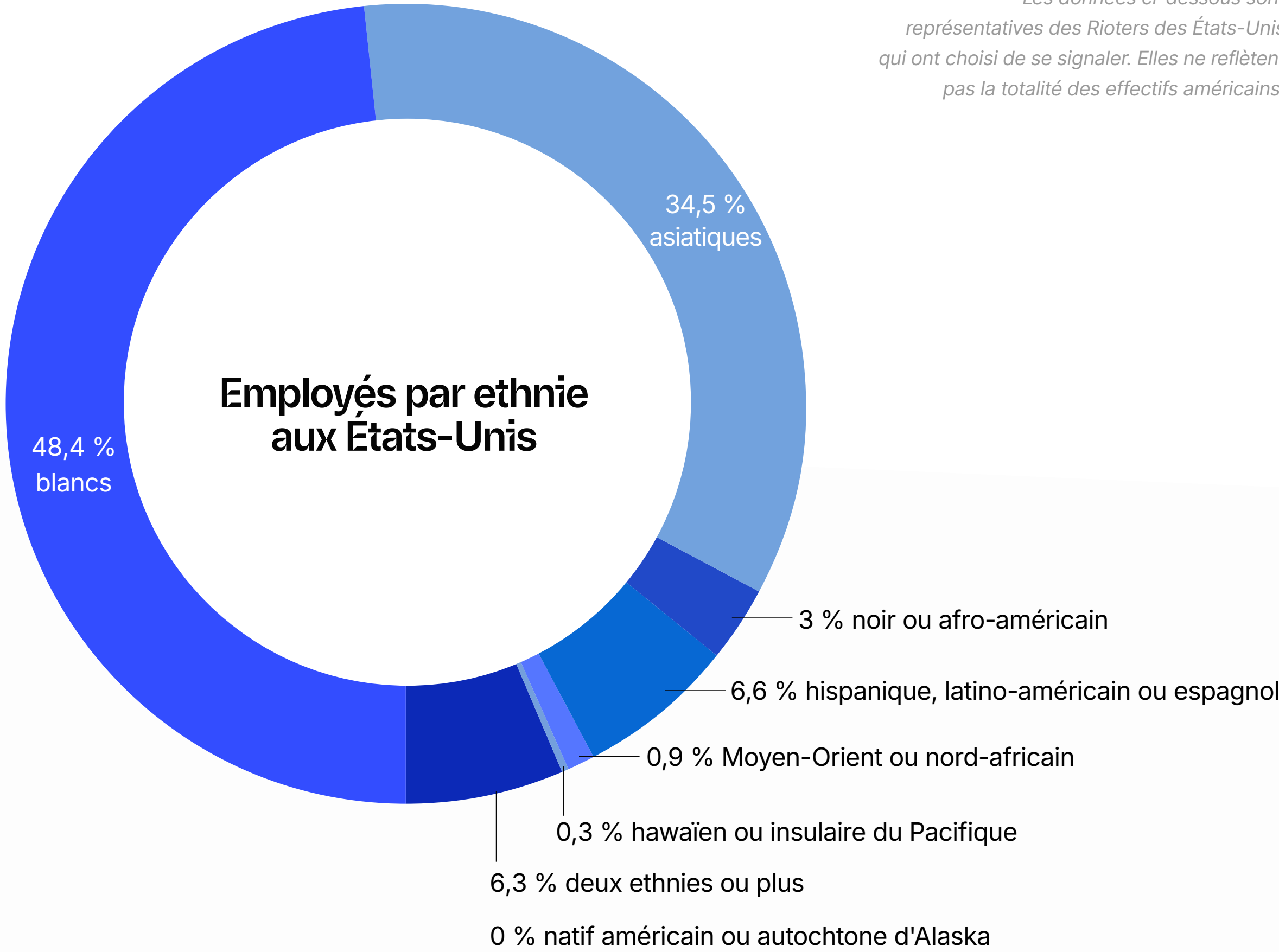
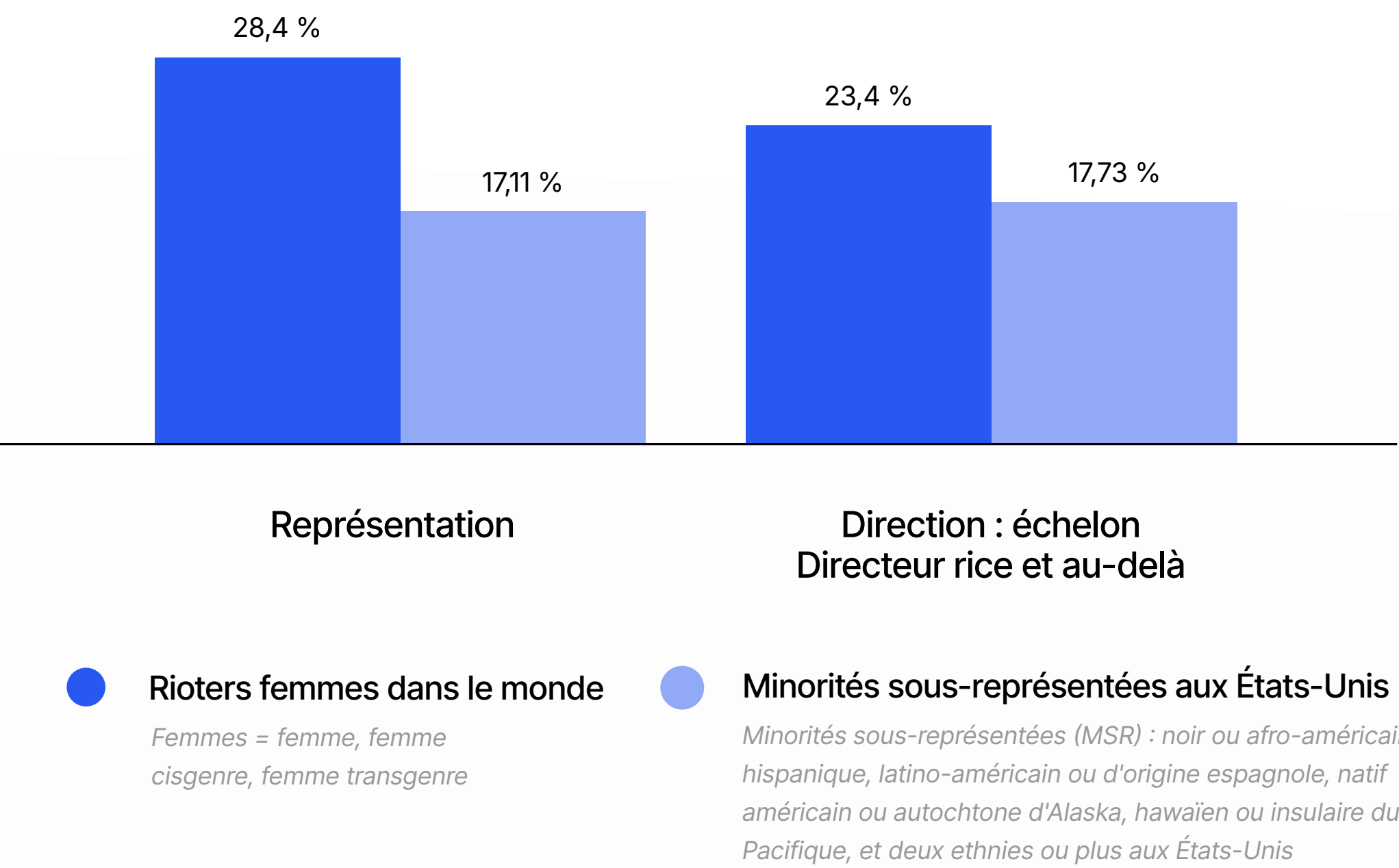




LES RIOTERS

Voici un aperçu de la démographie des Rioters en 2025, dans le cadre de notre engagement à la transparence.

Répartition démographique



Les données ci-dessous sont représentatives des Rioters des États-Unis qui ont choisi de se signaler. Elles ne reflètent pas la totalité des effectifs américains.

Équité salariale

Riot travaille avec un expert tiers pour réaliser une analyse complète de l'équité salariale plusieurs fois par an. Ce processus fait appel à plusieurs critères d'évaluation afin de déterminer si les résultats des compensations et promotions sont équitables pour tous les Rioters lorsqu'ils sont examinés à l'échelle de l'entreprise. Riot travaille avec un expert tiers supplémentaire pour réaliser une analyse complète de l'équité salariale en utilisant une autre méthodologie dans le cadre du jugement convenu de Riot. Les deux méthodologies utilisées par Riot ne révèlent aucune différence systémique statistiquement significative en ce qui concerne les salaires ou les promotions.

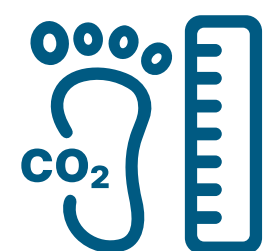


NOTRE APPROCHE DU

DÉVELOPPEMENT DURABLE CHEZ RIOT GAMES

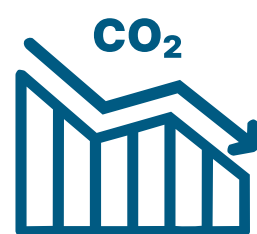
Le développement durable chez Riot commence par la compréhension de notre impact. En tant qu'entreprise mondiale, notre empreinte couvre tout notre secteur, y compris nos bureaux, les événements en direct, l'e-sport, les déplacements, les produits, les détaillants et l'infrastructure numérique qui nous aide à distribuer ces jeux dans le monde entier.

Nous nous sommes concentrés sur trois aspects essentiels :



Mesurer notre empreinte carbone

Construire une image plus claire de l'origine des émissions dans les opérations de Riot et sa chaîne de valeur.



Réduire nos émissions

Utiliser ce que nous apprenons pour identifier les endroits où Riot peut concentrer ses efforts à venir pour réaliser des progrès plus significatifs.



Comprendre et communiquer notre impact

Améliorer la qualité de nos données pour partager des informations plus transparentes, plus cohérentes et plus utiles.



Nous suivons les émissions de gaz à effet de serre de Riot en suivant le protocole GES, en utilisant ce processus pour mieux comprendre notre empreinte et améliorer la qualité de nos rapports au fil du temps. Puisque les attentes des rapports de développement durable continuent d'évoluer, nous renforçons nos contrôles, notre documentation et nos rapports afin de permettre des études plus complètes, fiables et cohérentes.

De là, nous pourrions établir de véritables priorités sur les efforts de réduction à venir, prendre des décisions à long terme réfléchies et échanger de manière plus transparente avec les joueurs et l'industrie.





NOS ÉMISSIONS DE GAZ À EFFET DE SERRE (GES)

	Émissions de GES 2025	Émissions de GES 2024	Émissions de GES 2023
 Catégorie 1 Carburant sur site	694 t de CO2	1 189 t de CO2	1 655 t de CO2
 Catégorie 2 Énergie achetée	6 887 t de CO2	6 724 t de CO2	7 698 t de CO2
 Catégorie 3 Émissions en amont/en aval	176 835 t de CO2	171 527 t de CO2	249 112 t de CO2

Note sur nos données : nous nous efforçons de communiquer les calculs les plus précis sur nos émissions, mais la mesure des gaz à effet de serre est une discipline encore mouvante. Lorsque nous adoptons de nouveaux outils de mesure de carbone et améliorons la fiabilité de nos données, les rapports à venir pourraient changer, surtout dans la catégorie 3 où les mesures continuent d'évoluer.



2025

ÉMISSIONS DE GES

Émissions de catégorie 1 et 2

En 2025, nous avons amélioré la façon dont nous recueillons les données des catégories 1 et 2 en nous fiant moins à des estimations et davantage à des données opérationnelles factuelles, comme les factures d'électricité et les relevés de compteurs. Cela nous donne une vision plus claire des émissions liées aux bureaux et opérations de Riot, et nous aide à mieux comprendre où nous devons axer nos efforts de suivi et de réduction.

Émissions de catégorie 3

Pour la catégorie 3, nous avons continué d'améliorer nos données en incorporant des données d'activité plus complètes et des facteurs d'émission raffinés dans toutes les catégories clés. En conséquence, certaines catégories ont augmenté par rapport aux années précédentes, y compris les biens capitaux, les déchets produits en opération et le transport et distribution en amont, en grande partie à cause d'une couverture de données plus complète.

Dans le même temps, les mises à jour de méthodologie ont contribué à diminuer les émissions signalées dans certaines catégories, y compris les voyages d'affaires et investissements. Ces changements reflètent l'évolution constante de notre inventaire de gaz à effet de serre à mesure que nous améliorons la qualité des données, leur couverture et leur exactitude dans toute la chaîne de valeur de Riot.



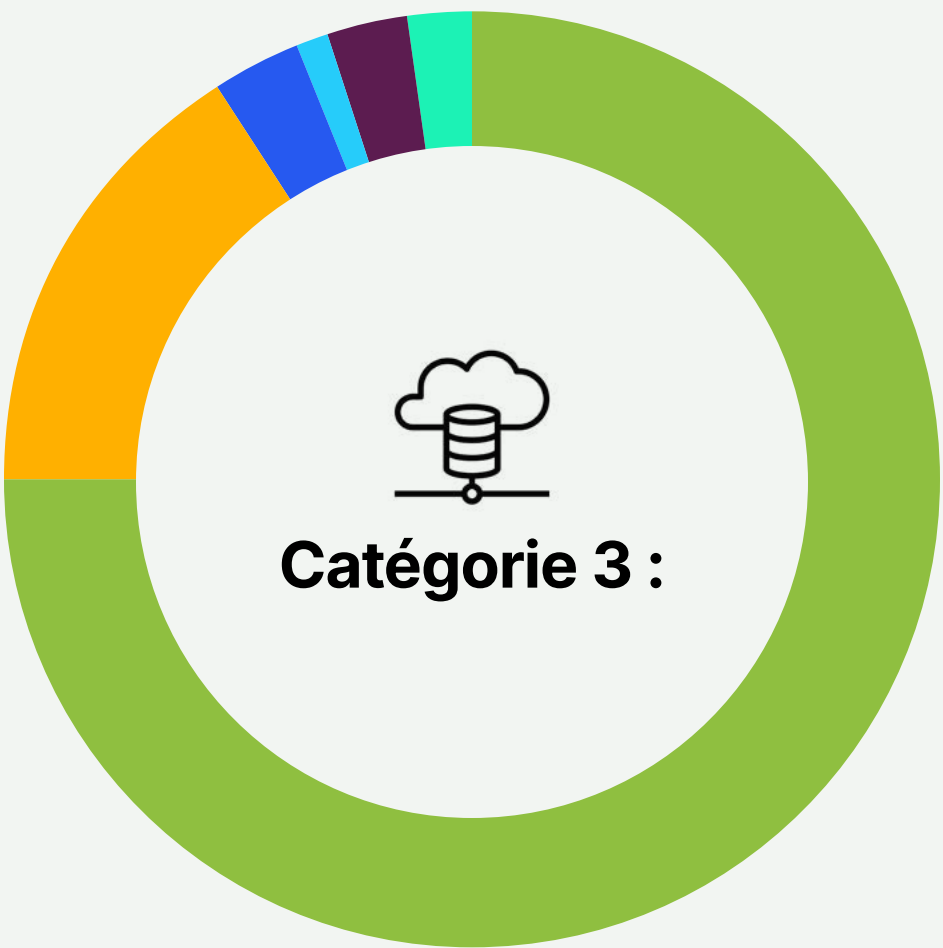
Catégorie 1

694 t de CO2



Catégorie 2

6 887 t de CO2



	Biens et services achetés	75 %
	Voyages d'affaires	16 %
	Transports quotidiens des employés et télétravail	3 %
	Émissions de carburant et électriques	1 %
	Biens capitaux	3 %
	Autres	2 %



DURABILITÉ EN ACTION

La durabilité peut prendre bien des visages, mais l'objectif de tous nos efforts est de limiter notre impact sur le changement climatique. De compétitions d'e-sport sans impact sur l'environnement à une réduction du gaspillage alimentaire, chaque action a son impact.

Réduire le gaspillage alimentaire à NOMs

Chaque semaine, NOMs, notre café dans le campus, nourrit des milliers de Rioters. Avec des menus uniques, une variété d'options diététiques et une équipe de chefs solide, la simple production de ces repas prend un tour complexe. Mais l'équipe de NOMs va plus loin. En 2022, ils ont commencé à utiliser Winnow, un système de caméra pointé sur nos bennes à compost pour suivre notre gaspillage alimentaire. Avec ces données, ils ont pu ajuster les menus et économiser des tonnes de nourriture potentiellement gaspillée.

Depuis 2022 :

307,2	1 306
TONNES	TONNES MÉTRIQUES
de déchets alimentaires économisées	de CO2 économisées

Rendre nos CDR durables

Nos centres de diffusion à distance sponsorisés par AWS à Seattle et Dublin sont le cœur de nos événements d'e-sport mondiaux. Chaque installation a pris de nombreuses mesures pour opérer un développement durable. Une fois encore, notre CDR de Dublin a reçu une certification ISO 14001, un standard mondial qui examine et reconnaît de manière indépendante les systèmes de gestion d'environnement efficaces mis en place pour améliorer notre performance environnementale.

La durabilité dans l'e-sport

Les événements d'e-sport remplissent des stades entiers dans le monde, et l'amélioration des pratiques de durabilité en place est un excellent moyen de réduire notre impact. En remplaçant les bouteilles d'eau en plastique par des fontaines à eau stratégiquement disposées dans les arènes, nous avons pu éliminer presque tous les déchets de bouteilles plastiques pour les équipes de ces événements.

Depuis 2024 :

93 %	~95 000
de DÉCHETS DE BOUTEILLE EN PLASTIQUE	BOUTEILLES
en moins	retirées de la circulation des déchets



