



INFORME DEL IMPACTO DE

2025



2025: UN AÑO DE NOVEDADES

El año 2025 vino acompañado de nuevas formas de jugar, nuevas comunidades a las que atender y nuevos desafíos que superar.

Por primera vez en varios años, aumentamos nuestra oferta con dos nuevos títulos, 2XKO y Riftbound, lo que supuso dar la bienvenida a nuevas comunidades apasionadas, desarrollar nuevas competencias en Riot y fichar a nuevos Rioters para que la rueda siga girando.

Nuestro catálogo ha crecido, y también lo ha hecho nuestro compromiso para ser el mejor lugar en el que crear juegos. Ya sea apoyando el 16.º aniversario de League of Legends o ayudando a los equipos de I+D a dar forma a novedosos proyectos, nuestro objetivo es proporcionar a los Rioters todo lo que necesiten para hacer el mejor trabajo de su trayectoria profesional.

Este compromiso se puso a prueba cuando [los incendios forestales se propagaron en Los Ángeles](#), y el más grave se quedó a apenas unos kilómetros de nuestra sede central. Riot proporcionó subsidios de emergencia a los Rioters afectados, comida para los servicios de emergencia de la cocina de nuestro campus y un generador auxiliar para los bomberos cuando se quedaron sin electricidad. Después, activamos recaudaciones en nuestros propios juegos para que los jugadores pudieran donar al Riot Games Social Impact Fund, creado para enviar fondos a las organizaciones encargadas de proporcionar asistencia en la catástrofe natural de Los Ángeles y en el mundo entero.

Con cada nuevo juego, meta y oportunidad que se presenta, hay una constante: las personas que están detrás de Riot son las que hacen que este sea el mejor lugar para crear juegos. Este informe se centra en cómo apoyamos a los Rioters y en cómo ellos, a su vez, lo dan todo por los jugadores y las comunidades de todo el mundo.



LA VIDA EN RIOT

Para hacer juegos de calidad, lo primero que hace falta es un lugar agradable donde crearlos. A lo largo del año, damos oportunidades a los Rioters para nutrir su creatividad, fortalecer sus relaciones, apoyar sus comunidades y, por supuesto, jugar juntos.



Creando juntos en Thunderdome

Thunderdome es nuestra versión de una hackathon; durante varios días, los Rioters pueden probar ideas que tal vez no encajan con su trabajo habitual. Algunos proyectos se convierten en funciones de los juegos, herramientas internas o [incluso en máquinas recreativas](#). Otros nunca llegan a implementarse, y de eso se trata. El objetivo de Thunderdome es crear un espacio para experimentar, nutrir la curiosidad y colaborar en Riot.



Jugar juntos en Pause to Play

Los juegos nuevos suponen formas nuevas de jugar, incluso en Riot. En los días de Pause to Play, siempre vemos cibercafés repletos de Rioters jugando a los próximos lanzamientos de nuestros juegos digitales. Sin embargo, con Riftbound, las cosas cambiaron. El juego de cartas llenó nuestro comedor de tapetes, fundas de mazos y Rioters enfrentándose, aprendiendo a jugar y fardando de sus cartas.



Juntos en el Mes Internacional del Voluntariado

Murales en Los Ángeles, juguetes para perros abandonados en Singapur o programas de arte para niños en China. Estos proyectos y muchos otros formaron parte del Mes Internacional del Voluntariado, una iniciativa con la que los Rioters pueden contribuir a sus comunidades locales. En 2025 celebramos nuestro décimo año del Mes Internacional del Voluntariado, con 20 oficinas de todo el mundo comprometidas a apoyarse entre sí, a nuestros vecindarios y a las comunidades que hacen realidad Riot.



Creciendo juntos en el retiro de liderazgo

Los mejores equipos necesitan a los mejores líderes. Por eso invitamos a 450 líderes de todo Riot; para invertir en las personas que forman nuestros equipos, nuestra cultura y nuestra dirección creativa. A través del aprendizaje común, conversaciones abiertas y colaboraciones significativas, el retiro reforzó el compromiso de nuestros líderes para asegurarse de que Riot sea el mejor lugar para crear juegos.



GIRA MUNDIAL DE ESPORTS

En 2025, League of Legends, VALORANT, Teamfight Tactics y Wild Rift viajaron por el mundo y dieron a sus apasionadas comunidades los momentos más importantes de los esports.

Cada parada es más que un torneo. Los equipos regionales convierten cada evento en una celebración con fiestas de los fans, grupos de visionado, actividades de la comunidad y experiencias locales que otorgan a los jugadores oportunidades para pasar tiempo juntos, tanto dentro como fuera de cada recinto.



PARADAS DE LA GIRA DE 2025

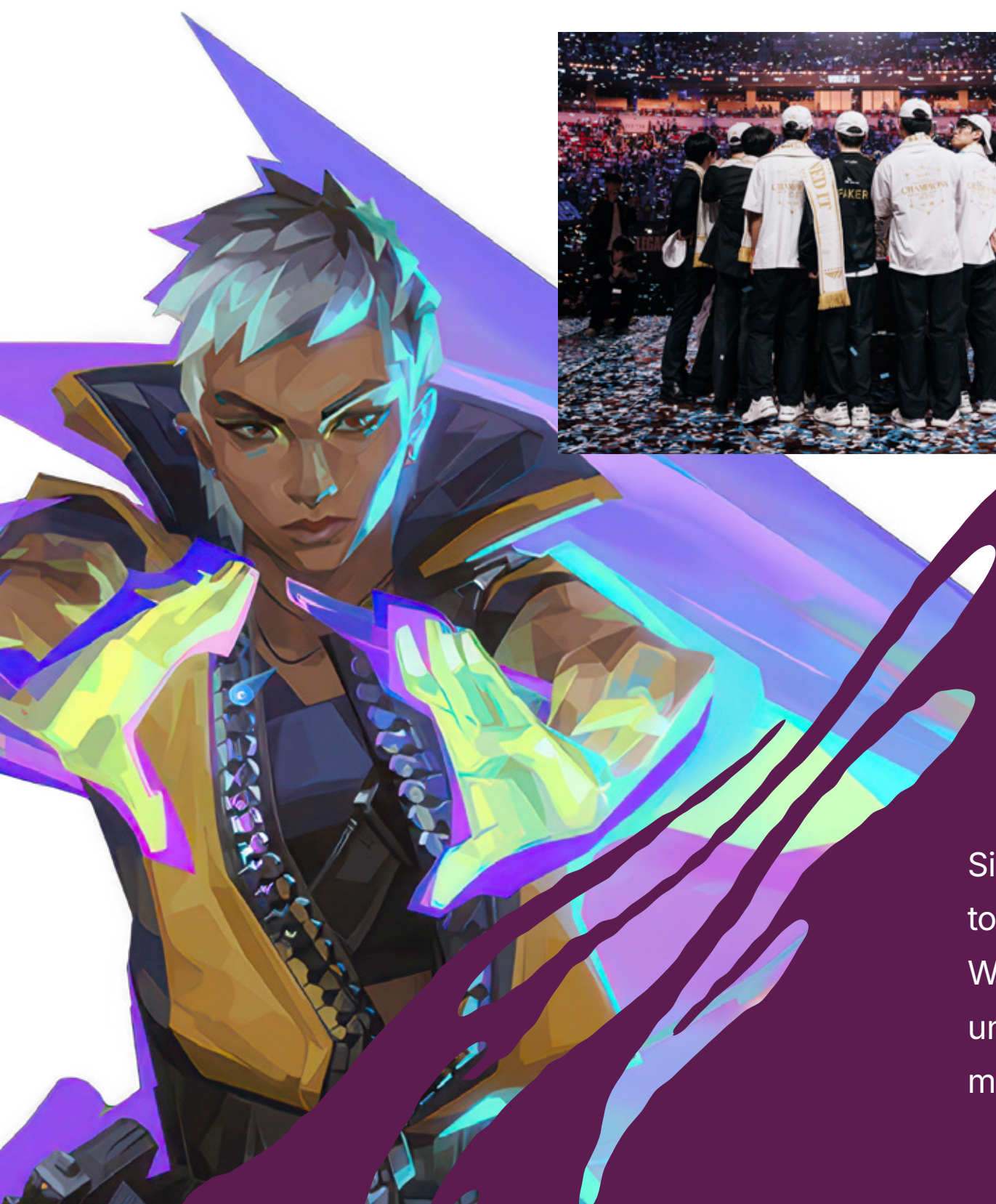
SEÚL, COREA
VANCOUVER, CANADA
PEKÍN, CHINA

SHANGHÁI, CHINA
CHENGDU, CHINA
BERLÍN, ALEMANIA
LOS ÁNGELES, EE.UU
TAIPÉI, TAIWÁN

BANGKOK, TAILANDIA
TORONTO, CANADÁ
PARÍS, FRANCIA
CIUDAD HO CHI MINH, VIETNAM



Siempre que podemos, buscamos la manera de hacer que esos momentos sean todavía más memorables. Durante el VALORANT Masters Bangkok, presentamos a Waylay, una duelista tailandesa doblada en la versión en inglés por Mo Rodvanich, una actriz nacida en Bangkok. Así, convertimos un torneo internacional en un momento para dar visibilidad a los jugadores tailandeses de VALORANT.





INCENTIVAMOS LA PERTENENCIA

Los mejores juegos son obra de equipos con distintas perspectivas, experiencias e ideas. Esa es una de las razones por las que invertimos en crear distintas vías de acceso a los juegos; fomentamos un entorno en el que todos los Rioters puedan contribuir y prosperar para que más gente pueda imaginarse un futuro dentro del sector.



Presentamos Power Spike

Este año, el equipo de diversidad e inclusión ha lanzado el nuevo programa Power Spike para apoyar el crecimiento personal y laboral de los Rioters mediante la creación de oportunidades de desarrollo, visibilidad y creación de comunidades. En uno de los eventos destacados, la entrenadora ganadora del VCT Champions, Christine "potter" Chi, habló a los Rioters sobre las lecciones que ha aprendido a lo largo de su carrera. El programa se lanzó para los Rioters estadounidenses pero se expandirá a nivel internacional en 2026.



Apoyo a futuros talentos

Empezar a trabajar en la retransmisión de esports puede ser difícil sin experiencia real. Ese es el objetivo de las prácticas en retransmisión de esports de 1000 Dreams, en colaboración con 1000 Dreams Fund y AWS. Tras su lanzamiento en 2024 en Dublín, este programa de pago con una duración de tres meses, que combina mentorías, asesoramiento y prácticas en directo, se ha traspasado a nuestro centro de retransmisión remota patrocinado por AWS en Seattle en 2025.



Rioters en AFROTECH

AFROTECH sigue siendo una de nuestras oportunidades favoritas para conocer a profesionales negros interesados en los videojuegos y la tecnología. En 2025, llevamos a algunos Rioters a Houston para que los asistentes pudieran charlar sobre sus trayectorias, creatividad y su día a día en Riot. Durante varios días, los asistentes se pasaron por nuestro puesto, conocieron a los Rioters y vinieron con nosotros a pasar una noche de juegos. Nos encanta ir a eventos como este para mostrar cómo es crear juegos en Riot.



Mercado nocturno de los RIG

Comida, música, vendedores locales y muchos Rioters. Hace unos años, API@Riot organizó un mercado nocturno inspirado en los mercados al aire libre típicos de Asia. Ahora, la mayoría de nuestros RIG han empezado a organizar sus propios mercados nocturnos en nuestro campus de LAX. Invitan a vendedores locales de cada comunidad de los RIG; hay comida, música, juegos y mucho más. Desde los Rainbow Rioters con vendedores LGBTQIA+ durante el mes del Orgullo hasta Riot Unidos con miembros de la comunidad latinoamericana local, todo el mundo en Riot adora el mercado nocturno.

ARRIMAMOS EL HOMBRO

El fondo [Riot Games Social Impact Fund](#) convierte la generosidad de los jugadores en apoyo para comunidades del mundo. El fondo nos permite actuar con rapidez en momentos de necesidad, para responder a emergencias o invertir en iniciativas a largo plazo.

+ 74 000 000 \$
recaudados
desde 2019

+450
organizaciones
respaldadas



Paquete Retribución de VALORANT

Para celebrar el quinto aniversario de VALORANT, algunos cosméticos populares de años anteriores se incluyeron en el [Paquete Retribución](#), y una parte de los beneficios se destinó a organizaciones benéficas.



Lux pandástica de LoL

Lux siempre ha sido una de las campeonas más populares de LoL, así que, cuando pensamos en diseñar un nuevo aspecto para recaudar dinero para el Riot Games Social Impact Fund, [fue muy fácil decantarnos por Lux pandástica](#).



Votación de la campaña benéfica

Como fueron los jugadores quienes recaudaban el dinero, les permitimos votar a qué destinarlo. En 2025, apoyamos a 87 ONG de 29 países mediante la [votación de la campaña benéfica](#), con causas como la sostenibilidad, la educación, la pobreza y más.

Igualación de donaciones de empleados

Los Rioters también se volcaron. Mediante la igualación de donaciones de empleados, Riot y los Rioters contribuyeron con más de 1 millón de dólares para apoyar a más de 800 ONG de todo el mundo en 2025.

Recaudación de ayuda humanitaria

Cuando los incendios forestales se propagaron por Los Ángeles, el Riot Games Social Impact Fund animó a los jugadores a prestar su apoyo. Las recaudaciones en LoL y VALORANT [alcanzaron más de 3 millones de dólares para apoyar la causa](#). Esos fondos se entregaron a nueve organizaciones que proporcionan ayuda humanitaria.

Honores de ESA Nite to Unite

Cada recaudación representa a un colectivo de jugadores, Rioters y colaboradores que eligen apoyar causas que van más allá de nuestros juegos. En 2025, ese esfuerzo colectivo fue reconocido por la ESA Foundation, que otorgó al Riot Games Social Impact Fund el premio Nite to Unite.

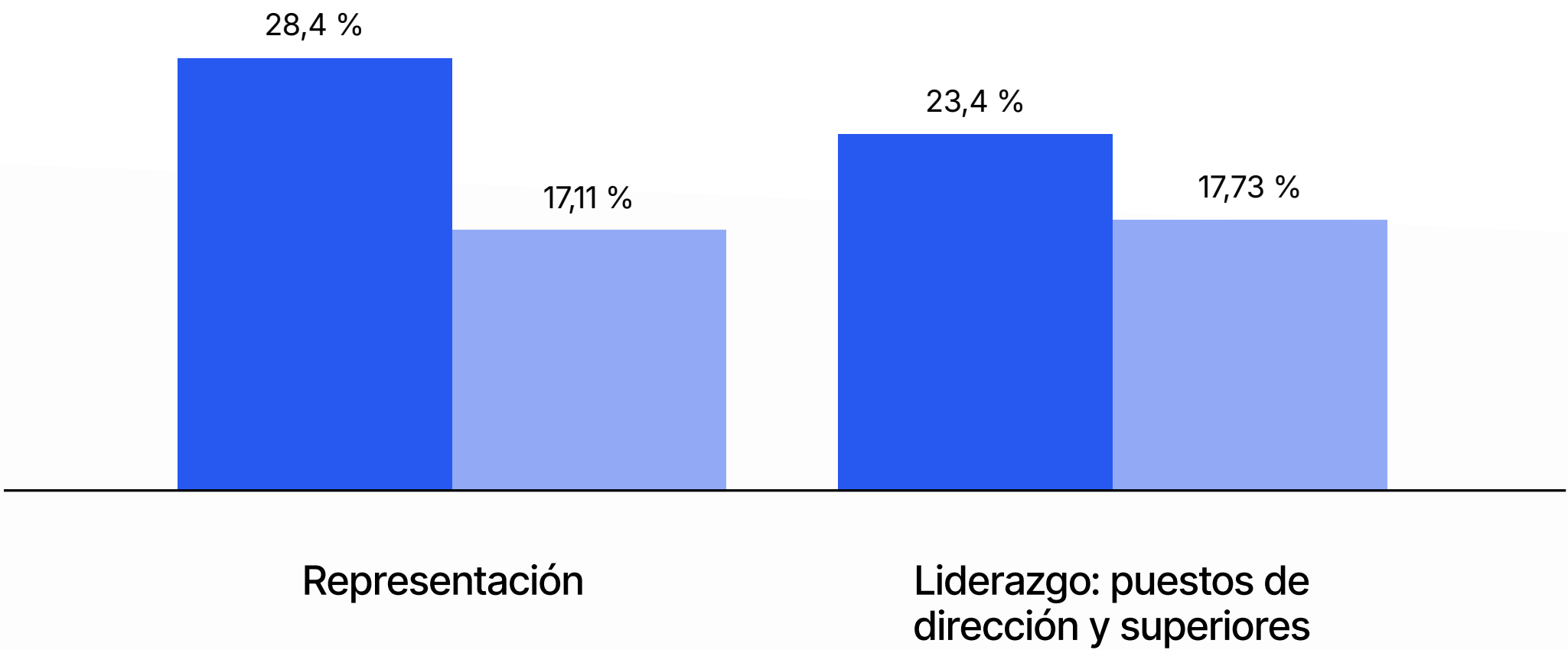




GENTE DE RIOT

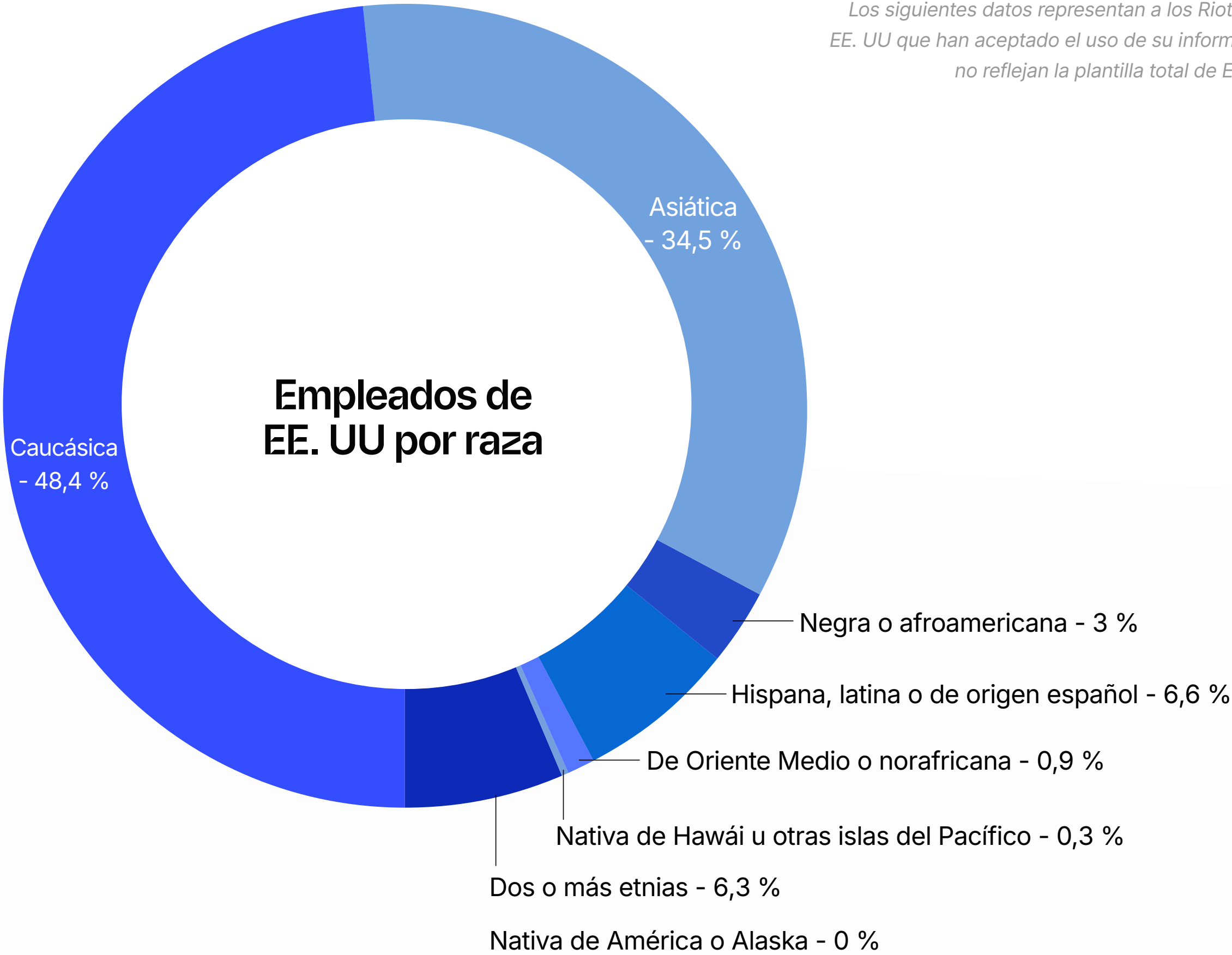
Aquí tenéis un resumen demográfico de 2025 de los Rioters, como parte de nuestro compromiso con la transparencia.

Desglose demográfico



- Mujeres en Riot a nivel mundial**
Mujer = Mujer, mujer cisgénero, mujer transgénero
- Minorías infrarrepresentadas en Estados Unidos**
Minorías infrarrepresentadas (URM, según sus siglas en inglés) = Negra o afroamericana; hispana, latina o de origen español; nativa de América o Alaska; nativa de Hawái u otras islas del Pacífico; y de dos o más etnias en Estados Unidos.

Los siguientes datos representan a los Rioters de EE. UU que han aceptado el uso de su información; no reflejan la plantilla total de EE. UU.



Labores de igualdad

Riot colabora con un experto externo que realiza análisis exhaustivos sobre la igualdad salarial varias veces al año. Este proceso utiliza múltiples comprobaciones para evaluar si los resultados de las compensaciones y ascensos son equitativos para todos los empleados de Riot comparándolos con los de toda la organización. Riot colabora con otro experto externo para que lleve a cabo análisis exhaustivos sobre la igualdad salarial relativa al género empleando una metodología alternativa como parte del decreto por consentimiento de Riot. Tras someterse a ambas metodologías, Riot sigue sin apreciar ninguna diferencia estadística significativa a nivel sistémico en los salarios ni los ascensos.

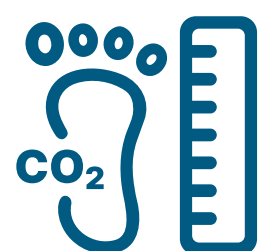


NUESTRO ENFOQUE DE

SOSTENIBILIDAD EN RIOT

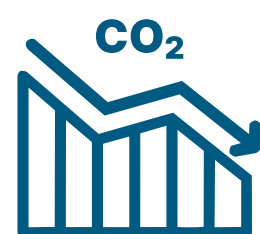
La sostenibilidad en Riot empieza por entender nuestro impacto. Como empresa global, nuestro impacto implica toda nuestra actividad, lo que incluye nuestras oficinas, eventos en directo, esports, viajes, productos, proveedores y la infraestructura digital que nos permite llevar nuestros juegos a jugadores de todo el mundo.

Nuestro control de sostenibilidad se centra en tres áreas principales:



Medir nuestra huella de carbono

Nos permite hacernos una idea clara de dónde se generan las emisiones en las operaciones de Riot y en la cadena de valor.



Entender y comunicar nuestro impacto

Mejoramos la calidad de nuestros datos para poder compartir información más transparente, estable y útil con el transcurso del tiempo.



Reducir las emisiones

Aplicamos lo aprendido para identificar cómo podemos enfocar el trabajo futuro en Riot para progresar de manera más significativa.



En Riot, medimos nuestras emisiones con el protocolo de gases de efecto invernadero (GEI) y utilizamos el proceso para entender mejor nuestro impacto e ir mejorando la calidad de nuestros informes. A medida que las expectativas en cuanto a informes de sostenibilidad evolucionan, fortalecemos nuestros procesos de toma de decisiones, documentación e informes para obtener resultados más completos, estables y fiables.

De este modo, podemos mejorar cómo priorizamos el trabajo futuro de reducción, tomar decisiones deliberadas a largo plazo y compartir novedades con mayor transparencia con los jugadores y el sector.





NUESTRAS EMISIONES DE GASES DE EFECTO INVERNADERO (GEI)

	Emisiones de GEI en 2025	Emisiones de GEI en 2024	Emisiones de GEI en 2023
 Tipo 1 Combustible de las instalaciones	694 t de CO2e	1189 t de CO2e	1655 t de CO2e
 Tipo 2 Energía comprada	6887 t de CO2e	6724 t de CO2e	7698 t de CO2e
 Tipo 3 Emisiones de producción	176 835 t de CO2e	171 527 t de CO2e	249 112 t de CO2e

Nota sobre los datos: Intentamos proporcionar los cálculos de emisiones más precisos posibles. No obstante, la medición de gases de efecto invernadero es una disciplina en desarrollo. A medida que utilizamos nuevas herramientas de medición de carbono y mejoramos la precisión de los datos, los informes de emisiones futuros pueden cambiar; especialmente, en las categorías de tipo 3, donde las mediciones siguen evolucionando.



2025

EMISIONES DE GEI

Emisiones de tipo 1 y 2

En 2025, mejoramos nuestro método de medición de emisiones de tipo 1 y 2 al depender menos de estimaciones y utilizar más datos operativos, como las facturas de servicios y lecturas de contadores. Esto nos permite obtener una visión más realista de las emisiones en las oficinas y operaciones de Riot, y nos permite entender en qué debemos centrar nuestro trabajo de análisis y reducción de cara al futuro.

Emisiones de tipo 3

En cuanto al tipo 3, hemos mejorado nuestra recopilación de datos al incorporar datos más completos sobre nuestras actividades y factores de emisiones refinados en categorías fundamentales. Como resultado, algunas categorías han aumentado en comparación con los años previos, como bienes de capital, desperdicios derivados de la actividad y transporte y distribución de producción, principalmente debido a la mayor cobertura de datos.

Al mismo tiempo, las mejoras metodológicas han contribuido a la reducción de las emisiones analizadas en ciertas categorías, como los viajes de negocios e inversiones. Estos cambios reflejan la evolución constante de nuestro registro de gases de efecto invernadero a medida que mejoramos la calidad, cobertura y congruencia de los datos en toda la cadena de valor de Riot.



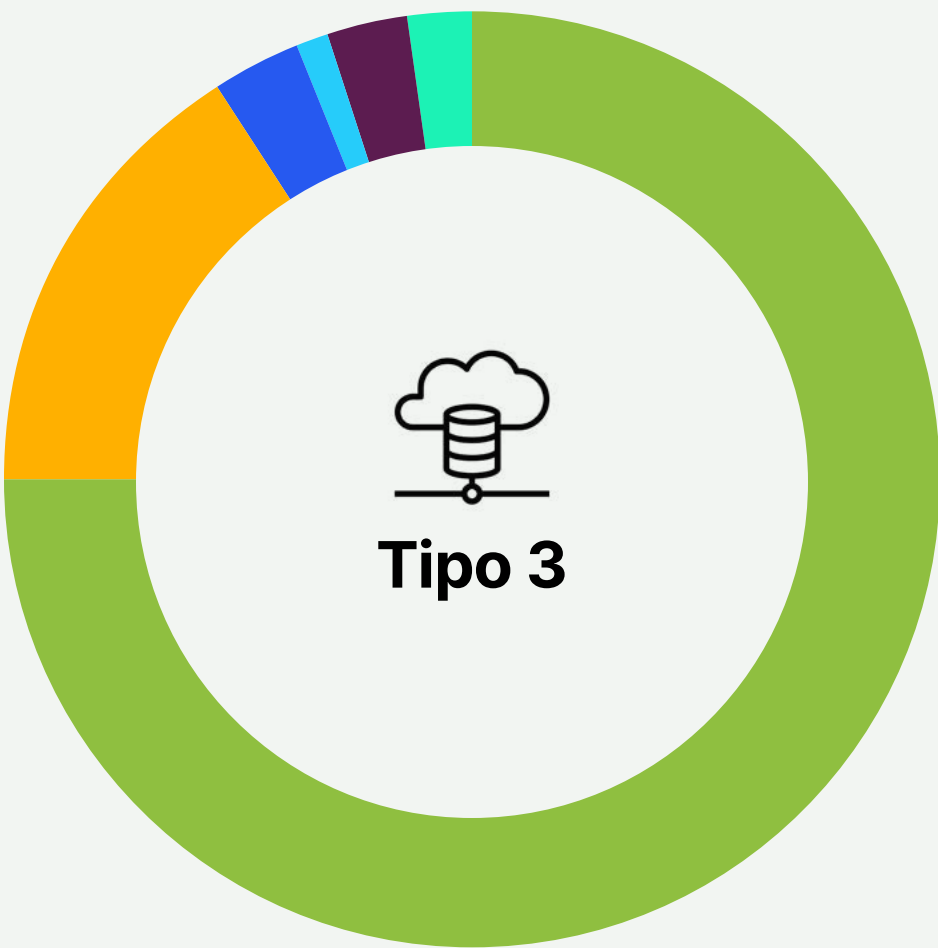
Tipo 1

694 t de CO2e



Tipo 2

6887 t de CO2e



Bienes y servicios adquiridos	75 %
Viajes de negocios	16 %
Desplazamiento al trabajo de los empleados y trabajo desde casa	3 %
Emisiones derivadas del combustible y de la energía	1 %
Bienes capitales	3 %
Otros	2 %



SOSTENIBILIDAD EN ACCION

La sostenibilidad puede tomar muchas formas, pero nuestro objetivo es limitar nuestro impacto sobre el cambio climático. Todo acto tiene consecuencias, desde unos esports respetuosos con el medio ambiente a la reducción del desperdicio de alimentos.

Reducción del desperdicio de alimentos en NOMs

Cada semana, miles de Rioters comen en NOMs, la cafetería del campus. Con sus menús únicos, una gran variedad de opciones para distintas dietas y un excelente equipo de cocina, el simple hecho de preparar la comida cada día es una operación compleja. Sin embargo, el equipo de NOMs va un paso más allá. En 2022 implementaron Winnow, un sistema de cámaras enfocadas a nuestras papeleras de compostaje para analizar el desperdicio de alimentos. Con estos datos, hemos podido ajustar los menús y ahorrar toneladas de comida que se habría desperdiciado.

Desde 2022:

307,2 t

menos de alimentos
desperdiciados

1306

t métricas
de CO₂e reducidas

Sostenibilidad de los RBC

Nuestros centros de retransmisión remota gestionados por AWS en Seattle y Dublín son el corazón de nuestros eventos globales de esports. Cada centro ha tomado muchas medidas para que la sostenibilidad sea un elemento crucial. Una vez más, nuestro centro de Dublín ha recibido un certificado ISO 14001, un estándar reconocido a nivel global que se utiliza en auditorías y reconoce los sistemas sólidos de control medioambiental con los que contamos para seguir mejorando nuestro rendimiento en términos de sostenibilidad.

Sostenibilidad en los esports

Los eventos de esports llenan estadios en todo el mundo, por lo que es fundamental mejorar nuestras prácticas sostenibles para reducir el impacto medioambiental. Al cambiar las botellas de plástico por enfriadores de agua colocados de manera estratégica en los recintos, hemos logrado eliminar casi por completo las botellas de agua desechadas de las que se tendrían que encargar los equipos presentes en los eventos de esports.

Desde 2024:

93 %

menos de
**BOTELLAS DE AGUA
DESECHADAS**

95 000

BOTELLAS
aprox. no llegarán a
los flujos de residuos

