

RIOT Games

Type d'organisation	Organisation privée	
Finalité, but et objectifs	<p>La finalité de Riot Games est de servir les joueurs en créant des expériences de jeu exceptionnelles, immersives et durables.</p> <p>Riot Games est une entreprise à but lucratif. Elle génère des revenus principalement via la vente de contenus, les droits de diffusion et sponsoring e-sport, la vente de produits dérivés et les partenariats stratégiques.</p> <p>Il se fixe cinq objectifs à atteindre en cinq ans. Pour atteindre ses objectifs, le studio va créer des écosystèmes pour les joueurs et remettre les employés au centre de leurs activités. Notamment en faisant des restructurations internes pour redéfinir Riot Games et en faire « un studio de joueurs.</p>	<p>Who We Are Riot Games</p> <p>Qui est Riot Games, le studio qui a révolutionné le jeu vidéo et l'esport avec League of Legends - Gaming Campus</p> <p>Riot Games se fixe cinq objectifs à atteindre en cinq ans</p>
Forme juridique	Société par action simplifiée (SAS)	RIOT GAMES SERVICES SAS à Paris Chiffre d'Affaires
Ressources :	<ul style="list-style-type: none"> - Financières - Matérielles et technologiques - Commerciales - Humaines <p>Riot Games (Paris) a fait un chiffre d'affaires de 4,69 Millions et un bénéfice net de 231.770 euros en 2024</p> <p>L'effectif (Paris) est de 15 personnes et 4 500 Rioters</p>	RIOT GAMES SERVICES SAS à Paris Chiffre d'Affaires Société RIOT GAMES SERVICES SAS

	dans plus de 20 bureaux dans le monde entier.	Who We Are Riot Games
Nature de l'activité	Riot Games offre des prestations de services liés à la publication et l'édition de jeux vidéo et notamment de services liés à la gestion, la commercialisation, la promotion et la maintenance de ces jeux vidéo ainsi que les services liés à l'engagement et la gestion de communautés de joueurs	Société RIOT GAMES SERVICES SAS
Secteur économique (déterminé par l'activité principale)	Secteur tertiaire	
Champ d'action géographique	Organisation internationale	

Analyse SWOT :

Forces:	<p>1) <u>Riot Games dispose de fonds conséquents</u></p> <p>Justification : car il génère un bénéfice positif et régulier depuis plusieurs années. De plus Riot Games est possédé intégralement par tencent qui dispose d'un capital à investir très élevé</p>	Tencent en croissance au T1 2025, portée par le jeu vidéo et l'IA
----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

	<p>2) <u>Domination de l'Écosystème E-sportif</u></p> <p>Justification : (6.94 millions de spectateur simultané lors la finale des Worlds 2024, Plus gros nombre de spectateurs pour un tournoi esport)</p>	<u>League of Legends Worlds 2024 becomes most-viewed esports event ever</u>
	<p>3) <u>Succès critique et commercial en transmédia (Arcane)</u></p> <p>Justification : Riot a réussi à étendre son univers au-delà du jeu avec la série Arcane, acclamée par la critique. La série a remporté plusieurs prix majeurs, dont quatre Emmy Awards, démontrant une capacité à produire du contenu de divertissement de haute qualité.</p>	<u>4 EMMYS FOR ARCANE SEASON 2! - Fortiche Production</u>

	<p>4) <u>Propriété intellectuelle (IP): dominante :</u></p> <p>Justification : League of Legends n'est pas seulement un jeu, c'est un écosystème. Quinze ans après sa sortie, son univers continue de générer des revenus massifs, comme en témoigne le succès de sa version mobile, Wild Rift, qui a dépassé les 500 millions de dollars de revenus.</p> <p>5) <u>Lancement réussi d'une nouvelle IP majeure (Valorant) :</u></p> <p>Justification : Riot a prouvé qu'il n'était pas l'éditeur d'un seul jeu. Valorant s'est rapidement imposé comme un leader du genre "tactical shooter", attirant une base de joueurs massive et distincte de celle de LoL, avec des estimations dépassant les 20 millions de joueurs actifs mensuels.</p>	<p>League of Legends: Wild Rift has amassed \$500m in global revenue </p> <p>Valorant Live Player Count and Statistics (2025)</p>
Faiblesses	<p>1) <u>Modèle Économique F2P</u></p> <p>Justification : Facilement répliable car son modèle Free to Play se base sur la consommation de produits virtuels</p>	<p>SWOT Analysis of Riot Games</p>

	<p>dans le jeu ce qui peut être facilement reproduit par les concurrents.</p> <p>2) <u>Protection environnementale:</u> Justification : La considération environnementale n'est pas forte chez Riot Games, ce qui peut entraîner des réactions négatives des consommateurs.</p> <p>3) <u>Fermeture de sa branche d'édition "indé" (Riot Forge):</u> Justification : Parallèlement aux licenciements de 2024, Riot a annoncé la fermeture de Riot Forge, son label d'édition qui collaborait avec des studios tiers. Cela signale un recentrage sur ses jeux "live service" principaux et une réduction de l'expérimentation créative externe.</p>	<p>Modèle économique de Riot Games</p> <p>Riot Games Lays Off 530 Employees, Sunsetting Riot Forge - GameSpot</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4) Problèmes persistants de toxicité au sein de la communauté:

Justification : Les jeux principaux de Riot (LoL et Valorant) sont tristement célèbres pour la toxicité de leur communauté. Des études académiques confirment que ce comportement (flaming, griefing) est un facteur majeur de frustration et nuit à l'expérience utilisateur.

[Expérience et toxicité dans les jeux vidéo : exemple de League of Legends - MédecinGeek](#)

	<p>5) <u>Vague de licenciements et restructuration en 2024:</u></p> <p>Justification : Début 2024, Riot Games a licencié 530 employés, soit environ 11 % de ses effectifs. Cette restructuration massive indique que l'entreprise corrigeait une croissance jugée "non durable" et un manque de concentration stratégique.</p>	Tencent's 'League of Legends' developer Riot Games announces layoffs of 530 staff
Opportunités	<p>1) <u>Levier des Réseaux Sociaux</u> (2e jeux le plus visionné sur la plateforme twitch)</p> <p>2) <u>Expansion vers un Univers Cinématographique</u> (Série Arcane + d'autres séries en cours de production)</p> <p>3) <u>Expansion sur de nouvelles plateformes (Consoles):</u></p> <p>Justification : Le lancement de Valorant sur les consoles PlayStation 5 et Xbox Series X S (avec une bêta</p>	League of Legends Twitch Global Data, Charts and Stats 2025 Arcane cinematic universe going to expand? Creator's big revelation on 3 League of Legends Regions Riot Games - The Economic Times Valorant Console Beta: See start date, duration, regions, and more - The Economic Times

	<p>lancée en juin 2024) ouvre un marché entièrement nouveau et massif pour son FPS, pouvant potentiellement augmenter considérablement sa base de joueurs.</p> <p>4) <u>Croissance continue du divertissement (Arcane Saison 2 et au-delà):</u></p> <p>Justification : Le succès de la première saison d'Arcane n'est qu'un début. La sortie de la saison 2 (novembre 2024) est une opportunité majeure de capitaliser sur cet élan, d'attirer de nouveaux joueurs et de développer un véritable univers cinématographique.</p>	<p><u>Netflix's Arcane: Season 2 Release Date, Cast, and Everything We Know - TV Guide</u></p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>5) <u>Monétisation de la musique et des groupes virtuels:</u></p> <p>Justification : Riot a prouvé sa capacité à créer des phénomènes musicaux viraux (K/DA, Pentakill) qui dominent les classements (K/DA a atteint le sommet des classements mondiaux de Billboard). Il existe une opportunité d'étendre cette branche en une véritable source de revenus.</p>	<p>League of Legends' virtual girl band K/DA manages to top Billboard's world music charts Eurogamer.net</p>
Menaces	<p>1) <u>Ralentissement économique et contraction du marché:</u></p> <p>Justification : Les jeux de Riot dépendent des microtransactions. Une récession réduit le revenu disponible. Des analystes (comme Newzoo) ont noté un déclin de 2 % des dépenses sur PC et consoles en 2024, indiquant que le marché post-pandémie se contracte.</p>	<p>Newzoo: PC and console gaming declined by 2% to \$80.2bn in 2024 GamesIndustry.biz</p>

	<p>2) <u>Concurrence intense et renouvelée:</u></p> <p>Justification : Les concurrents de Riot ne sont pas restés inactifs. Valve a lancé Counter-Strike 2, un concurrent direct de Valorant. La bataille pour l'audience et les parts de marché des "tactical shooters" est féroce et les deux titres se disputent la suprématie.</p>	<u>CS2 vs. VALORANT: a global viewership battle</u>
	<p>3) <u>Controverses sur la sécurité et la triche (Vanguard):</u></p> <p>Justification : L'outil anti-triche de Riot, Vanguard, est critiqué pour son fonctionnement au niveau "noyau" (kernel) du système d'exploitation. Cette approche intrusive soulève des préoccupations légitimes en matière de cybersécurité et</p>	<u>Valorant : le système anti-triche a accès au Kernel de votre PC, faut-il s'en inquiéter ?</u>

	<p>de confidentialité des données des utilisateurs.</p> <p>4) <u>Fatigue des joueurs (Player Fatigue) sur les jeux "Live Service":</u> Justification : League of Legends a 15 ans. Le modèle "live service" exige un engagement constant, créant un risque de "fatigue" ou d'épuisement chez les joueurs, qui se sentent obligés de jouer pour ne pas manquer d'événements, ce qui peut les pousser à arrêter complètement.</p>	<p><u>As a PS5 player, live service fatigue feels inevitable in 2024</u></p>
	<p>5) <u>Risques potentiels de surexpansion</u></p> <p>Justification : Alors que Riot Games cherche à se développer dans de nouveaux territoires et genres, il existe un risque de surextension. Une croissance rapide sans planification minutieuse peut entraîner une identité de marque diluée et des</p>	<p><u>SWOT Analysis of Riot Games</u></p>

	difficultés opérationnelles qui sapent les offres de base.	
--	------------------------------------------------------------	--