



PRESSEMELDUNG

Zusicherung von fünf Patenten zum Thema Inklusion und Zugänglichkeit

Electronic Arts stellt die Barrierefreiheit mit einer neuen Patenzusicherung an die erste Stelle

Köln, 24. August 2021 – Electronic Arts kündigt heute eine Weltpremiere für die Videospielindustrie an. Als Teil der Verpflichtung zu positivem Spielen für alle gewährt das Unternehmen von ikonischen Videospiele wie EA SPORTS FIFA, Battlefield und Die Sims seinen Konkurrenten und allen anderen Entwicklern freien Zugriff auf all seine Patente und Technologien, die mit Barrierefreiheit zu tun haben. Der globale Marktführer in der digitalen und interaktiven Unterhaltungsbranche hofft, dass sich durch diese Freigabe von Patenten, die mit Barrierefreiheit zu tun haben, weitere Entwickler dazu ermutigt fühlen werden, neue Features zu entwickeln, die Videospiele inklusiver für alle machen werden.

Die Zusicherung beinhaltet insgesamt fünf Patente, die einige der einflussreichsten Barrierefreiheit-Technologien von Electronic Arts einschließen, die entwickelt wurden, um Spielerinnen und Spielern mit Seh-, Sprach-, Hör- oder Wahrnehmungseinschränkungen beim Spielen zu unterstützen. Das beinhaltet das Patent für das beliebte „Ping-System“, welches erst heute vom Patent- und Markenamt der USA ausgestellt worden ist. Die Technologie, die in Apex Legends Verwendung findet, lässt Spielerinnen und Spielern via eines Ping-Systems miteinander kommunizieren und wurde allgemein dafür gelobt, dass sie sowohl negatives Verhalten im Spiel verringert und das Spiel zugänglicher gemacht hat.

Das „Ping-System“ hilft Spielerinnen und Spielern, die über Sprach-, Hör- oder Wahrnehmungseinschränkungen verfügen und dadurch Probleme mit der Kommunikation im Spiel haben. Es geht dieses Problem sehr direkt an, indem es Spielerinnen und Spielern ermöglicht, via kontextueller Kommandos und Ankündigungen, die kinderleicht über einfach einstellbare Controller-Eingaben verwendet werden können, sowohl über Ton als auch visuell zu kommunizieren, wodurch ein Headset oder Mikrofon nicht benötigt wird. Die Community von Apex Legends hat das System mit Begeisterung angenommen.

Drei der Patente, die von der Zusicherung abgedeckt werden, stehen damit in Verbindung, Videospiele für Menschen mit Seheinschränkungen zugänglicher zu machen, und werden in vielen beliebten Spielen von Electronic Arts wie Madden NFL und FIFA bereits heute verwendet. Die patentierten Technologien können Farben, Helligkeit und Kontrast in einem Spiel erkennen und anpassen, um so die Sichtbarkeit von Objekten mit ähnlichen Lichtstärken zu verbessern. Dies erlaubt es Spielerinnen und Spielern, die Inhalte besser wahrzunehmen und leichter mit ihnen zu interagieren.

Electronic Arts stellt für eine technische Lösung, die sich ganz ähnlich um Farbenblindheit, Helligkeit und Probleme mit dem Kontrast in digitalen Inhalten kümmert, auch eine offene Lizenz für den Quellcode bereit, um so eine industrieweite Kollaboration anzuregen sowie Innovationen für die Barrierefreiheit in Videospiele voranzutreiben. Der Code kann auf [GitHub](#) gefunden werden und erlaubt es Entwicklerinnen und Entwicklern auf der ganzen Welt, die Technologie von Electronic Arts direkt in ihre Videospiele einzubauen, wodurch eine beträchtliche Summe an F&E-Kosten eingespart werden kann und Talente in der ganzen Industrie den Code ganz nach Belieben anpassen oder erweitern können.

Chris Bruzzo, EVP of Positive Play, Commercial and Marketing, sagte: „Bei Electronic Arts ist es unsere Mission, die Welt zum Spielen zu inspirieren. Wir können das nur zu einer Realität machen, wenn unsere Videospiele auch wirklich für alle Spielerinnen und Spieler zugänglich sind. Unser Team für Barrierefreiheit hat sich schon lange dem

Niederreißen von Barrieren in unseren Videospiele verschrieben, doch uns ist bewusst geworden, dass wir nur dann entscheidende Änderungen bewirken können, wenn wir als Industrie zusammenarbeiten, um die Erlebnisse unserer Spielerinnen und Spieler zu verbessern.“

„Wir hoffen, dass andere Entwicklerinnen und Entwickler großen Nutzen aus diesen Patenten ziehen können, und ermutigen diejenigen mit den nötigen Ressourcen, der nötigen Innovationskraft und der nötigen Kreativität dazu, ihre eigenen Zusicherungen zu machen, damit Zugänglichkeit in Videospiele an erster Stelle stehen kann. Wir heißen Zusammenarbeit mit anderen dabei, Ideen zu sammeln, um die Industrie nach vorne zu bringen, jederzeit willkommen.“

Beim fünften Patent, das in der Zusicherung enthalten ist, geht es um personalisierte Tontechnologie, die darauf abzielt, Spielerinnen und Spielern mit Höreinschränkungen zu helfen, indem die Musik je nach ihren Hörpräferenzen modifiziert oder eigens erstellt wird und perfekt auf die jeweilige Einschränkung angepasst werden kann. Electronic Arts plant in Zukunft weitere Patente, die mit Barrierefreiheit zu tun haben, zu dieser Zusicherung hinzuzufügen sowie weitere Technologien zu identifizieren, die als offene Lizenzen freigegeben werden können.

Die Patentzusicherung ist der neuste Schritt von Electronic Arts, um Videospiele für alle Spielerinnen und Spieler zugänglicher zu machen. Sie baut auf vorangegangenen Initiativen auf, einschließlich dem Barrierefreiheit-Portal von Electronic Arts, auf dem Spielerinnen und Spieler mehr über Barrierefreiheit-Features in Electronic Arts-Spielen erfahren, Probleme aufzeigen und Vorschläge für Verbesserungen einreichen können. Electronic Arts befindet sich bereits viele Jahre lang in Partnerschaft mit Wohltätigkeitsorganisationen wie SpecialEffect, um die Barrieren in Videospiele und der Industrie insgesamt niederzureißen.

Chris Bruzzo fügte hinzu: „Wir haben stets ein offenes Ohr für unsere Spielerinnen und Spieler, damit wir immer genau wissen, wo es noch ausstehende Bedürfnisse zu erfüllen

gibt, denen wir uns widmen müssen. Es ist uns sehr wichtig, dass sich in unseren Spielen wirklich jeder willkommen fühlt, und so ein hohes Maß an Inklusivität muss stets im Feedback unserer Community verwurzelt sein. Diese Technologien existieren, um Menschen auf der ganzen Welt dabei zu helfen, großartige Spiele erleben zu können, und wir sind sehr stolz auf die Rolle, die unsere Community dabei spielt, Innovationen voranzutreiben und einen Unterschied zu machen.“

Assets sowie erklärende Captions dazu sind hier zu finden: <https://bit.ly/3sIMzrb>. Weitere Informationen sind auf dem [offiziellen Blog](#) nachzulesen.

– ENDE –

Redaktionelle Anmerkungen:

Weitere Informationen zur Patentzusicherung:

- Electronic Arts verspricht, keine Klage gegen Einzelpersonen oder Unternehmen (ein „Zusicherungsempfänger“) unter der Behauptung einzureichen, dass die Entwicklung, die Herstellung, die Verwendung, das Angebot zum Verkauf, das Vermieten, das Lizenzieren, das Exportieren, das Importieren oder das Verteilen der Barrierefreiheit-Technologie gegen eines der zugesicherten Patente von Electronic Arts verstößt (außer in den Fällen, die unter Abschnitt 4 („Abwehrende Terminierung“) aufgelistet werden).
- Es ist die Absicht von Electronic Arts, dass diese Zusicherung rechtlich bindend, unwiderruflich und gegen Electronic Arts, seine Nachfolger sowie seine Rechtsnachfolger durchsetzbar ist.
- Falls Electronic Arts ein zugesichertes Patent von Electronic Arts an eine Einzelperson oder ein Unternehmen überschreiben sollte, wird Electronic Arts voraussetzen, dass die Einzelperson oder das Unternehmen schriftlich zustimmt, dass diese Zusicherung aufrechterhalten wird und diese Abmachung auch von allen nachfolgenden Gesellschaften aufrechterhalten wird.

- Diese Zusicherung ist keine Garantie und bietet keinerlei Absicherungen in Bezug auf die zugesicherten Patente von Electronic Arts. Aktivitäten, die von der Zusicherung eingeschlossen sind, sind nicht von Verletzungsansprüchen gegen Patente oder anderes geistiges Eigentum von einer Drittpartei ausgeschlossen.
- Die vollständige Zusicherung kann [hier](#) eingesehen werden.

Informationen zu den fünf Patenten, die von der ersten Barrierefreiheit-Patentzusicherung von EA eingeschlossen sind:

- Kontextbewusste Kommunikationssysteme in Videospiele mit der Patentnummer [US 11,097,189](#). Dieses Patent befasst sich mit der Ping-System-Technologie, die Spielerinnen und Spielern bei der Kommunikation im Spiel hilft, indem sie es ihnen ermöglicht, Kommandos und Ankündigungen zu verwenden, um mit anderen Spielerinnen und Spielern zu kommunizieren. Im Augenblick wird diese Technologie in Apex Legends™ verwendet und erhielt dort überwältigende Zustimmung von der Community.
- Systeme und Methoden zur automatischen Bildbearbeitung von Bildern mit ähnlichen Lichtstärken mit den Patentnummern [US 10,118,097](#) und [CN 107694092](#). Diese Patente befassen sich mit Bildbearbeitungstechnologien, um die Sichtbarkeit von Farben für Farbsichteinschränkungen zu optimieren.
- Das Erkennen der Kontraste und ein Rendering-System mit der Patentnummer [US 10,878,540](#). Dieses Patent befasst sich mit Technologie, die automatisch Kontraste erkennt und aktualisiert, um Standards und Grenzwerte für die Kontraste zu erfüllen.
- Personalisierte Echtzeit-Audiogenerierung abhängig von der physiologischen Antwort des Nutzers mit der Patentnummer [US 10,790,919](#). Dieses Patent befasst sich mit Technologie zum Erstellen von personalisierter Musik, die von den Gehörinformationen der Nutzer und deren stilistischen Voreinstellungen abhängen, um sich bestmöglich auf die Höreinschränkungen der Nutzer abzustimmen. Die Tontechnologie wurde von Electronic Arts noch nicht entwickelt.

Weitere Informationen:

Martin Lorber

PR Director GSA und Jugendschutzbeauftragter

Telefon +49 (0) 221 9758 22637

E-Mail mlorber@ea.com

www.ea.de

www.presse.ea.de

Bei Veröffentlichung Beleg erbeten.

Über Electronic Arts

Electronic Arts (NASDAQ: EA) ist ein weltweit führendes Unternehmen auf dem Gebiet der digitalen interaktiven Unterhaltung. Das Unternehmen bietet Spiele, Zusatzinhalte und Onlinedienste für internetfähige Spielekonsolen, PCs, Mobiltelefone und Tablets an.

Im Geschäftsjahr 2021 erzielte EA einen Nettoumsatz nach US-GAAP in Höhe von 5.6 Mrd. USD. Das Unternehmen EA hat seinen Sitz in Redwood City, Kalifornien, und ist bekannt für qualitativ hochwertige Blockbuster-Marken wie EA SPORTS™ FIFA, Battlefield™, Apex Legends™, Die Sims™, Madden NFL, Need for Speed™, Titanfall™ und F1™. Weitere Informationen über EA sind auf <https://www.ea.com/de-de/news> erhältlich.

EA SPORTS, Ultimate Team, Battlefield, Need for Speed, Apex Legends, The Sims and Titanfall are trademarks of Electronic Arts Inc. John Madden, NFL, FIFA and F1 are the property of their respective owners and used with permission.