



Ubisoft und Riot Games kündigen das Forschungsprojekt „Zero Harm in Comms“ an, um verletzende Inhalte in Spielchats zu erkennen

Ubisoft und Riot Games starten die erste industrieübergreifende Forschungsstudie für den Kampf gegen störendes Verhalten

Düsseldorf, 16. November 2022 – Heute haben Ubisoft und Riot Games das Forschungsprojekt „Zero Harm in Comms“ angekündigt – eine technologische Partnerschaft, die der Weiterentwicklung von Lösungen rund um eine künstliche Intelligenz dient, um verletzende Interaktionen zwischen Spielenden zu verhindern. Dieses Forschungsprojekt zielt darauf ab, eine industrieübergreifende Datengrundlage sowie ein Kennzeichnungssystem, das Spieldaten sammelt, zu erstellen, um präventive Moderationswerkzeuge mit künstlichen Intelligenzen darauf hinzutrainieren, störendes Verhalten zu erkennen und zu unterbinden.

Ubisoft und Riot Games sind aktive Mitglieder der Fair Play Alliance, die der Meinung sind, dass sichere und bedeutende Online-Erfahrungen nur durch gemeinsames Handeln und den Austausch von Wissen entwickelt werden können. Daher handelt es sich bei diesem Projekt auch um eine Fortführung der Bemühungen der Unternehmen, Gaming-Strukturen aufzubauen, die lohnende soziale Erfahrungen fördern und verletzenden Interaktionen vorbeugen.

„Störendes Verhalten ist ein Problem, das wir zwar sehr ernst nehmen, aber nur schwer zu lösen ist. Wir bei Ubisoft arbeiten an konkreten Maßnahmen, um sichere und unterhaltsame Erfahrungen garantieren zu können, wir glauben jedoch auch, dass sich dieses Problem leichter lösen lässt, wenn die gesamte Industrie an einem Strang zieht“, sagt Yves Jacquier, Executive Director von Ubisoft La Forge. „Im Zuge dieser technologischen Partnerschaft mit Riot Games sehen wir uns an,

wie wir als Entwickler von Umgebungen mit direkten Verbindungen zu unseren Communitys toxisches Verhalten in Spielen besser verhindern können.“

Ubisoft und Riot Games suchen im Zuge des Forschungsprojekts „Zero Harm in Comms“ nach Möglichkeiten, technologische Grundlagen für zukünftige Kollaborationen innerhalb der Industrie zu entwickeln und ein Framework zu erstellen, das die moralischen Ansprüche und den Schutz dieses Projekts garantiert. Dank den wettkampforientierten Spielen von Riot Games und dem vielseitigen Portfolio von Ubisoft sollte die dabei entstehende Datengrundlage alle Typen von Spielenden und deren Verhaltensweisen abdecken und als solider Ausgangspunkt für die KI-Systeme von Riot Games und Ubisoft dienen können.

„Störendes Verhalten ist kein Problem, das nur in Spielen auftritt. Jedes Unternehmen mit einer sozialen Online-Plattform befasst sich mit den Herausforderungen dieses Bereichs. Aus diesem Grund setzen wir auch auf die Zusammenarbeit mit Partnern innerhalb der Industrie wie Ubisoft, die an den Aufbau von sicheren Communities und positiven Erfahrungen in Online-Umgebungen glauben“, sagt Wesley Kerr, der Leiter der Abteilung für die technologische Forschung von Riot Games. „Dieses Projekt ist nur ein weiteres Beispiel für das Bestreben von Riot, Systeme zu entwickeln, die gesunde, sichere und inklusive Interaktionen mit unseren Spielen fördern.“

Das Forschungsprojekt „Zero Harm in Comms“ befindet sich immer noch in einer frühen Phase und ist der erste Schritt einer ambitionierten industrieübergreifenden Initiative, die der gesamten Videospiele-Community zugutekommen soll. Ubisoft und Riot werden alle Forschungserkenntnisse aus der ersten Phase dieses Projekts im nächsten Jahr der gesamten Industrie zur Verfügung stellen – unabhängig von den Ergebnissen.

Mehr über das Forschungsprojekt „Zero Harm in Comms“ gibt es auf [Ubi News](#) und auf dem offiziellen [Blog von Riot Games](#).

Über Ubisoft

Ubisoft kreiert Welten mit dem Ziel, das Leben der Spieler:innen mit originellen und unvergesslichen Unterhaltungserlebnissen zu bereichern. Die globalen Teams von Ubisoft erschaffen und entwickeln ein umfassendes und vielfältiges Portfolio an Spielen, darunter Marken wie Assassin's Creed®, Brawlhalla®, For Honor®, Far Cry®, Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, Rabbids®, Tom Clancy's Rainbow Six®, The Crew®, Tom Clancy's The Division® und Watch Dogs®. Über Ubisoft Connect können Spieler:innen ein Ökosystem von Diensten nutzen, um ihr Spielerlebnis zu verbessern, Belohnungen zu erhalten und plattformübergreifend mit Freund:innen in Kontakt zu treten. Mit Ubisoft+, dem Abonnementdienst, können sie auf einen wachsenden Katalog von mehr als 100 Ubisoft-Spielen und DLCs zugreifen. Für das Geschäftsjahr 2021-22 erzielte Ubisoft einen Umsatz von 2.129 Millionen Euro. Um mehr zu erfahren, besuchen Sie bitte: www.ubisoftgroup.com

Über Riot Games

[Riot Games](#) wurde 2006 gegründet, um die spielerfreundlichsten Spiele der Welt zu entwickeln, zu veröffentlichen und zu unterstützen. 2009 veröffentlichte Riot sein erstes Spiel, [League of Legends](#), und fand damit weltweit Anklang. *League* hat sich zum meistgespielten PC-Spiel auf der ganzen Welt entwickelt und ist eine treibende Kraft hinter dem explosionsartigen Wachstum des E-Sports. Während die zweite Dekade von League beginnt, entwickelt Riot das Spiel dauerhaft weiter und arbeitet zeitgleich mit [Teamfight Tactics](#), [Legends of Runeterra](#), [VALORANT](#), [League of Legends: Wild Rift](#), [Riot Forge](#) und mehreren Spielen, die sich noch in frühen Entwicklungsphasen befinden, an neuen Erfahrungen. Außerdem baut Riot die Welt von Runeterra durch medienübergreifende Projekte in den Bereichen Musik, Comicbücher, Brettspiele und der preisgekrönten animierten Serie [Arcane](#) weiter aus.

Riot wurde von Brandon Beck und Marc Merrill gegründet und wird vom CEO Nicolo Laurent geleitet. Das Unternehmen hat seinen Hauptsitz in Los Angeles, Kalifornien. Derzeit arbeiten mehr als 3.000 Rioter in über 20 Büros auf der ganzen Welt.

© 2022 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks in the US and/or other countries.

Pressekontakte:

Norman Habakuck, Fon: 0211 540 834 84,
E-Mail: norman.habakuck@ubisoft.com

Maik Bütetfür, Fon: 0211 540 834 28,
E-Mail: maik.buetefuer@ubisoft.com

Björn Dressel, Fon: 0211 540 834 31
E-Mail: bjorn.dressel@ubisoft.com

Veronika Stricker, Fon: 0211 540 834 29,
E-Mail: veronika.stricker@ubisoft.com

Niko Meves, Fon: 0211 540 834 34
E-Mail: niko.meves@ubisoft.com

Julien Jänsch, Fon: 0211 540 834 17
E-Mail: julien.jaensch@ubisoft.com

Newsroom: newsroom.ubisoft-press.com | PresseXtranet: www.ubisoft-press.com | YouTube: [UbisoftTV](#) | Twitter: [@UbisoftPR_DE](#)

Geschäftsführer: Yves Guillemot | Sitz der Gesellschaft: Düsseldorf | Amtsgericht Düsseldorf HRB Nr. 60251
Ubisoft GmbH | Luise-Rainer-Straße 7 | 40235 Düsseldorf