



# Impact-Bericht

2020



# Inhaltsverzeichnis

## Einführung

Eine Botschaft von unserem CEO, Andrew Wilson	2
Auszeichnungen	3
Unser Business	4
Methodik	4

## 01 Aufbau vielfältiger und gesunder Teams

Inklusion und Diversität: eine Business-Notwendigkeit	6
Unsere Säulen bei Inklusion und Diversität und deren Kontrolle	6
Unser öffentliches Engagement	9
Employee Resource Groups (ERGs): eine kritische Ressource	10
Ziele des Inklusionssystems	11
In Spielen umgesetzte Inklusion und Diversität	12
Entwicklung von Führungskräften innerhalb von EA	13
Zuhören und verbessern	15
Leistungen für unsere Mitarbeiter	16

## 02 Positives Spielen und gesunde Communitys

Spieler-Communitys	20
Lokale Communitys	22
Gegenleistung für unsere lokalen Communitys	22

## 03 Investition in Datenschutz und Sicherheit

Globale Datenschutzgrundsätze	26
Sicherheit	27

## 04 Schutz der Umwelt

Nachhaltiges Arbeiten	29
Führungsstruktur	30
Nutzung des Rechenzentrums	31
Nachhaltigkeit am Arbeitsplatz	33
Lieferkette	34
End-of-Life-IT-Management	34
Einhaltung der Umweltschutzaufgaben	34

## 05 Verbesserung der Unternehmensführung

Ethik und Anti-Korruption	36
Menschenrechte	37
Ethisches Marketing	37
Politische Unterstützung	37

## Anhang

Tippen Sie das Logo auf einer beliebigen Seite an, um schnell zum Inhaltsverzeichnis zurückzukehren.





## Eine Botschaft von unserem CEO, Andrew Wilson

Unsere Mission bei Electronic Arts (EA) lautet, die Welt zum Spielen zu inspirieren. Im Kern glauben wir, dass Spielen ein menschliches Grundbedürfnis ist – ein Basiselement, wie wir uns kreativ ausdrücken und mit anderen verbinden. In der schnelllebigen Welt von heute ist die Inspiration von Milliarden eine einzigartige und wichtige Herausforderung.

Für EA beginnt Inspiration mit den positiven Erfahrungen und dem Einfluss, den wir ausüben – auf unsere Branche, unsere Communitys und die Welt, in der wir leben. Wir messen diesen Einfluss an einer Reihe von Umwelt-, Sozial- und Kontrollfaktoren, die es uns ermöglichen, eine positive Kraft in unseren Communitys zu sein, während wir gleichzeitig unsere Operationen belastbarer machen und unseren Aktionären langfristige Werte bieten. Zum Beispiel:

- Die EA-Studios nutzen unser Inklusionssystem, um Spiele mit mehr Inklusion und Diversität zu erstellen.
- Wir haben vor Kurzem die Erklärung für positives Spielen vorgestellt, eine Reihe von Richtlinien für positives Spielen und eine Selbstverpflichtung, toxischem Verhalten in unseren Spielen und Communitys entgegenzutreten.

- Wir verbessern weiterhin die Datensicherheit und den Schutz der Privatsphäre, um Vertrauen bei unseren Spielern und Mitarbeitern aufzubauen.
- Unsere kontinuierliche Digitalisierung hat die Umweltauswirkungen von Herstellung und Vertrieb von Discs und Verpackungen deutlich gesenkt und gleichzeitig den Wert für unser Geschäft weiter erhöht.

Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Berichts hat die COVID-19-Pandemie nach wie vor einen bislang ungekannten Einfluss auf unsere Welt. Diese Krise erfordert mehr von uns allen, und unsere Teams haben Außergewöhnliches geleistet, um unsere Spieler und Communitys in diesen schweren Zeiten zu unterstützen.



**Bei unserer Arbeit geht es um mehr als nur ums Spielen. Wir wollen in der Welt etwas Sinnvolles bewirken. Ich bin enorm stolz auf die positiven Erfahrungen, die wir in dieser schweren Zeit unseren Spielern und Communitys ermöglicht haben.“**

Außerdem haben wir uns langfristig verpflichtet, nachhaltig gegen Rassismus vorzugehen. Im Juni haben wir mit einer Million Dollar Organisationen unterstützt, die Diskriminierung bekämpfen und sich um Menschenrechte bemühen. Gleichzeitig haben wir unser Spendenaufstockungsprogramm für die Themen verstärkt, die unseren Mitarbeitern am meisten am Herzen liegen.

Alles, was wir bei EA voranbringen, wird von innovativem Denken geleitet. Innovation bestimmt jeden Tag unser Handeln, damit Spiele und das Spielen an sich weiterhin einen sinnvollen Einfluss auf unsere Welt ausüben können. Ich bin enorm stolz auf die positiven Erfahrungen, die wir in dieser schweren Zeit unseren Spielern und Communitys ermöglicht haben, und ich freue mich auf mehr Fortschritte und Lernerfolge, wenn wir unseren positiven Einfluss in den nächsten Jahren noch verstärken.

Beste Grüße

**Andrew Wilson**

CEO





## Unser Business

EA ist einer der Weltmarktführer im Bereich digitales interaktives Entertainment. Wir entwickeln, vermarkten und vertreiben Spiele, Inhalte und Services, die auf Spielkonsolen, PCs, Handys und Tablets gespielt und angesehen werden können. Unser Team von Künstlern, Autoren, Technikern und Innovatoren tut alles dafür, einem weltweiten Publikum über Services erstaunliche Spiele und Inhalte zur Verfügung zu stellen. EA hat seinen Hauptsitz in Redwood City, Kalifornien, und wird am NASDAQ Global Select Market [NASDAQ: EA] gehandelt.

## Methodik

Wir haben für diesen Bericht die „Materiality Map“ des Sustainability Accounting Solutions Board (SASB) [SIEHE SEITE 39] herangezogen. Sofern nicht anders angegeben, stammen die Informationen aus dem Geschäftsjahr 2020 (1. April 2019 – 31. März 2020). Wir haben Informationen aus internen Datenberichts- und Verifikationsprozessen sowie von internen Experten gesammelt.



Zum Anzeigen klicken:

[Unser Geschäftsbericht](#)

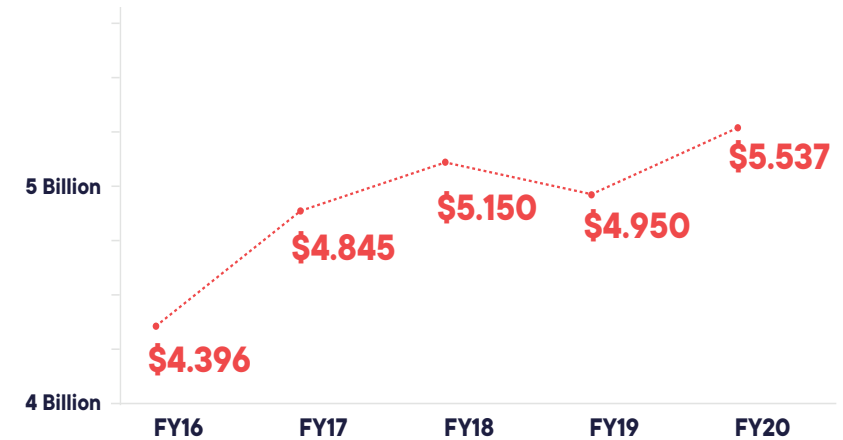
[SASB Materiality Map](#)



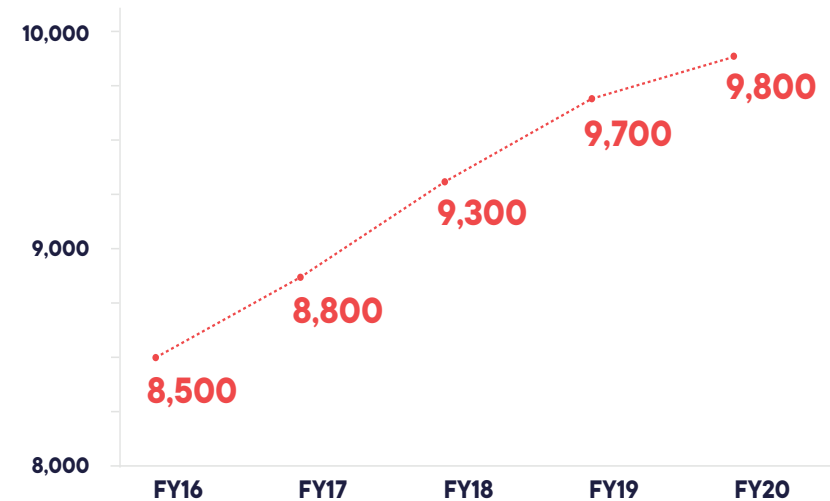
Falls Sie Fragen, Kommentare oder Feedback zu diesem Bericht haben, kontaktieren Sie uns bitte unter [ir@ea.com](mailto:ir@ea.com).

## Business-Momentaufnahme

### Nettoerlös



### Vollzeitangestellte







## Inklusion und Diversität: eine Business-Notwendigkeit

Unsere Investitionen in Inklusion und Diversität werden die Zukunft von EA prägen. Wir arbeiten an der Integration der Inklusion in unsere Systeme, Prozesse und Kultur, mit folgenden Zielen:

- 1** Entwicklung ansprechender Inhalte und Spiele.
- 2** Künftige Expansion in neue, unterschiedliche Märkte.
- 3** Talente anziehen, entwickeln und halten, die wachsen und ihre beste Arbeit leisten können.
- 4** Verbesserung der Repräsentation, um Spieler auf der ganzen Welt authentisch zu reflektieren.

Vinícius Júnior



Hier klicken, um  
mehr über Inklusion  
und Diversität bei  
EA zu erfahren.

## Unsere Säulen bei Inklusion und Diversität und deren Kontrolle

**1 MENSCHEN** Vielfältige Teams anziehen, entwickeln und halten.

**2 KULTUR** Eine Umgebung der Inklusion schaffen, die Menschen das Gefühl vermittelt, dazuzugehören.

**3 COMMUNITY** Aufbau und Pflege gesunder Online- und lokaler Communitys.

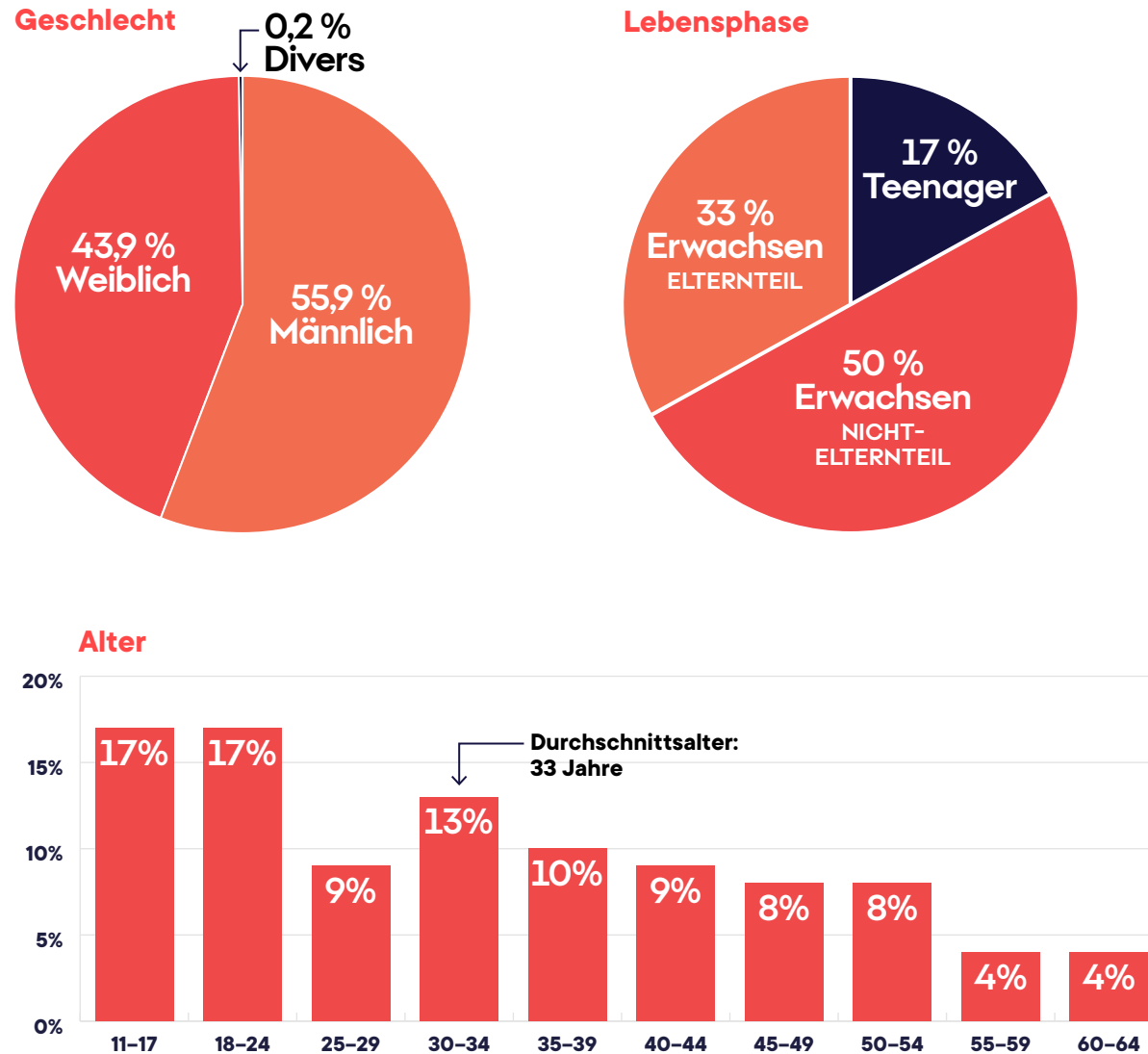
Unser Global Diversity Council unter Leitung unseres CEO steuert unsere Verpflichtungen bezüglich Gerechtigkeit, Inklusion und Diversität sowie unsere Außenwirkung und den Community-Einfluss. Letzte Instanz zur Überwachung dieser Verpflichtungen und der Fortschritte dabei ist das Nominating and Governance Committee.

Die globale Spieler-Community ist demografisch sehr vielfältig und umfasst Spieler aus fast allen Ländern. 43,9 Prozent der Spieler sind weiblich, und das Durchschnittsalter beträgt 33 Jahre. Um Spiele und Erlebnisse zu erschaffen, die bei Spielern Anklang finden, ist es eine Business-Notwendigkeit, dass wir eine Belegschaft kultivieren, die diese vielfältige Spieler-Community reflektiert.

Derzeit sind 50 Prozent der Führungspositionen bei EA Studios – sie beaufsichtigen Konzeption, Entwicklung und Produktion all unserer Spiele und Services auf allen Plattformen – mit Frauen besetzt. Darüber hinaus ist der Anteil hispanischer und Latinx-Mitarbeiter in den letzten zwei Jahren um 34 Prozent gestiegen, und jede EA Business Unit (BU) hat einen Aktionsplan zur Inklusion eingerichtet, um Initiativen, Aktionen und Metriken zu ermitteln, die zu mehr erlebter Inklusion mit Führungsverantwortung führen.



## 2019 – Demografie Spieler weltweit



Quelle: Interne EA-Schätzungen aus internen Daten und Daten Dritter aus dem Kalenderjahr 2019.

Wir haben die Repräsentation der Diversität zwar stetig verbessert, sind aber nicht in allen Bereichen an unserem Ziel angelangt. Unser Plan zur Beschleunigung des Fortschritts dabei lautet:

**1 ZUGEHÖRIGKEITSKULTUR** Schaffung einer Inklusionskultur, die unterschiedliche Sichtweisen begrüßt und den Mitarbeitern die beste Arbeit ihrer Karriere ermöglicht. Dazu gehört auch das Ermutigen von Allyships, der Einsatz von Employee Resource Groups (ERG) [SIEHE SEITE 10] als Organisationsressource zur Beschleunigung des Fortschritts bei der Mitarbeitermotivation und den Zielen zur Mitarbeiterbindung aus dem BU-Aktionsplan zur Inklusion sowie der Aufbau unserer künftigen Talent-Pipeline in Wissenschaft, Technologie, Ingenieurwesen, Kunst, Mathematik (STEAM) und Initiativen für soziales Miteinander und gegen Rassenungerechtigkeit.

**2 FÜHRUNG** Aus- und Fortbildung für Führungskräfte, die das Verständnis der Problematik erhöht und Tools und Verhaltensweisen vermittelt, um als integrative Manager für Gerechtigkeit, Inklusion und Diversität eintreten zu können.

**50 %**

der Führungskräfte in EA Studios sind weiblich.



Dazu gehört auch, dass Führungskräfte Verantwortung übernehmen und belohnt werden, wenn sie sich für die Inklusionskultur einsetzen und die Ziele des BU-Aktionsplans zur Inklusion erreichen.

### 3 INTEGRATIVE MITARBEITERSYSTEME UND

**-PROZESSE** Prüfung von Mitarbeiterprozessen mit Blick auf systemische Inklusion und Durchführung integrativer Verhaltensweisen und Praktiken. Dazu gehört auch die Bewertung unseres ganzheitlichen Sourcing- und Rekrutierungsprozesses, um weiter gestreut proaktiv nach Mitarbeitern zu suchen, sowie ein Planungs- und Entwicklungsprozess, der die Inklusion mehr berücksichtigt.

### Vergütung

EA glaubt an Lohngleichstellung. Unser Bekenntnis zu Gleichberechtigung, Inklusion und Diversität bedeutet, dass wir

## September 2020 – Anteil der Frauen global

GESAMT	FÜHRUNGS- KRÄFTE <sup>1</sup>	TECHNISCHE FUNKTIONEN <sup>2</sup>
23.9%	21.4 %	18.0%

## September 2020 – Verteilung der Ethnien USA

	GESAMT	FÜHRUNGS- KRÄFTE <sup>1</sup>	TECHNISCHE FUNKTIONEN <sup>2</sup>
Weiß	54.6%	60.4%	54.2%
Amerikaner asiatischer Herkunft / Asiaten	22.3%	18.6%	25.2%
Hispanisch/Latinx	8.2%	5.9%	6.8%
Afro-Amerikaner/ schwarz	3.2%	2.4%	2.5%
Zwei oder mehr Ethnien	4.3%	4.0%	3.5%
Indigene Völker / indigene Völker Alaskas	0.3%	0.1%	0.2%
Hawaiianer/andere Pazifikinsulaner	0.2%	0.1%	0.1%
Unterrepräsentierte Mitarbeiter <sup>3</sup>	16.2%	12.5%	13.1%
Unbekannt	6.9%	8.5%	7.5%

<sup>1</sup> Ein Mitarbeiter, der mindestens einem anderen Vollzeit-Festangestellten gegenüber weisungsbefugt ist. <sup>2</sup> Berufsbild enthält entweder Softwareentwicklung oder Informationstechnologie, erfordert technische Spezialisierung und umfassendes Wissen, überwacht technische Mitarbeiter oder (beaufsichtigt) die Entwicklung und Auslieferung technischer Produkte. <sup>3</sup> Gesamtanzahl der Hispanisch/Latinx, Afro-Amerikaner/schwarz, zwei oder mehr Ethnien, Indigene Völker/indigene Völker Alaskas und Hawaiianer/andere Pazifikinsulaner.

unsere Mitarbeiter auf Basis ihrer Leistung fair entlohnen. Mit einem ganzheitlichen und umfassenden Verfahren überprüfen wir regelmäßig die Mitarbeiterbezahlung und wenden Vergütungsphilosophien und -praktiken an, die fair und frei von unbewusster Voreingenommenheit sind und somit gleiche Bezahlung für gleiche Leistung zur Folge haben.

## Unser öffentliches Engagement

### Gleichberechtigung der Geschlechter

Die Gleichberechtigung der Geschlechter ist die Basis unserer Kultur und Werte als Unternehmen. Wir wollen die Gleichberechtigung der Geschlechter auf folgende Weise fördern:

- Vorreiterrolle bei der Repräsentation von Frauen in Spielen.
- Stärkung einer Inklusionskultur.
- Förderung der Gleichberechtigung der Geschlechter in unserer Branche und unseren Communitys.

Wir haben 2019 unseren ersten jährlichen Advancing Gender Equality Summit (Gipfel zur Förderung der Gleichberechtigung der Geschlechter) abgehalten und dazu Führungskräfte der Spiele-, Entertainment-

und Technologie-Industrien eingeladen, um über die kreativen Ansätze zu sprechen, mit denen die Unternehmen die Gleichberechtigung der Geschlechter fördern.

### Ukie-Initiative

Als Gründungsmitglied der Ukie-Initiative #RaiseTheGame verpflichten wir uns dazu, für Inklusion und Diversität in der Videospiegelindustrie einzutreten, indem wir:

- Eine vielfältige Mitarbeiterschaft kultivieren.
- Größere Vielfalt in unserer Arbeit präsentieren.
- Ein inklusives und einladendes Arbeitsumfeld schaffen.

Unsere britischen Mitarbeiter haben den UK Games Industry Diversity Census abgeschlossen, der eine detaillierte Analyse der Diversität der Mitarbeiterschaft hervorgebracht hat. Er war ein wichtiger Schritt zur Auseinandersetzung mit Diversität in der Videospiele-Industrie.

### Soziale Gerechtigkeit und Antirassismus

Bei EA stehen Gleichberechtigung, Inklusion und Diversität im Mittelpunkt unserer Überzeugungen. Wir haben in diesem Jahr folgende, zusätzliche Maßnahmen ergriffen,



**Zum Anzeigen klicken:**

**#RaiseTheGame**

**Unsere Aktionen gegen Rassismus**

um den Kampf für soziale Gerechtigkeit und gegen Rassismus zu unterstützen und Veränderungen in unserer Organisation und den Communitys voranzutreiben:

- Spende von einer Million Dollar an Organisationen, die sich in den USA gegen Rassismus und weltweit gegen Diskriminierung einsetzen, darunter die Players Coalition, die Equal Justice Initiative, die American Civil Liberties Union, der Fund for Global Human Rights und der NAACP Legal Defense and Educational Fund.
- Verdoppelung von Mitarbeiterspenden an lokale und globale Wohltätigkeitsorganisationen, die gegen Rassismus und Diskriminierung kämpfen.
- Organisation mehrerer Gespräche mit unseren afro-amerikanischen Führungskräften, um die Auswirkungen und Traumata durch Diskriminierung in ihren Communitys besser zu verstehen und gemeinsame Pläne mit Kollegen und Community-Mitgliedern zu entwickeln, um Veränderungen zu beschleunigen.
- Erleichterung des Zugangs zu psychischer und emotionaler Gesundheitsförderung für alle unsere Mitarbeiter weltweit.
- Abhalten mehrerer Community-



Gespräche für alle Mitarbeiter, um über Realität und Auswirkungen von Rassismus, Vorurteilen und Diskriminierung zu sprechen.

- Fest anlässlich von Juneteenth mit einem firmenweiten Freiwilligen- und Lerntag zum Thema Allyship, feiern und zurückgeben.

## Employee Resource Groups (ERGs): eine kritische Ressource








ERGs sind ein wichtiger Bestandteil unserer Kultur und bieten gruppenübergreifende Allyships und Ämter innerhalb des Unternehmens. Sie verbinden Mitarbeiter, schaffen ein Zusammengehörigkeitsgefühl und tragen unmittelbar zu unseren Säulen für Inklusion und Diversität bei: Menschen, Kultur und Community. ERGs sind maßgeblich an der Implementierung wichtiger Unternehmensinitiativen im Rahmen unserer BU-Aktionspläne zur Inklusion beteiligt und kümmern sich gleichzeitig um die lokalen Diversitätsprioritäten jeder Abteilung. Die ERG-Mitgliedschaft steht allen EA-Mitarbeitern offen, einschließlich Personen, die sich mit der Affinitätsgruppe und den Allies identifizieren.

Unsere ERGs sind eine kritische Ressource



Hier klicken, um mehr darüber zu erfahren, wie unsere ERGs mit Spiel-Teams zusammenarbeiten, um Charaktere, Storys und Erlebnisse mitzugestalten, die bei verschiedensten Spielern auf der ganzen Welt Anklang finden.

## Unsere ERGs

	<b>WOMEN'S ULTIMATE TEAM (WUT)</b> Frauen-Affinitätsgruppe – unsere erste und größte ERG	<b>1.442</b> MITGLIEDER
	<b>PRIDE</b> LGBTQ±Affinitätsgruppe	<b>628</b> MITGLIEDER
	<b>SOMOS EA</b> („Wir sind EA“ auf Spanisch) Hispano- und Latinx-Affinitätsgruppe	<b>358</b> MITGLIEDER
	<b>BEAT!</b> (Black EA Team) Afro-amerikanische und schwarze Affinitätsgruppe	<b>334</b> MITGLIEDER
	<b>ASPIRE</b> (Asian and Pacific Islanders Represent) Asiatische und Pazifikinsulaner-Affinitätsgruppe	<b>526</b> MITGLIEDER
	<b>ABLE</b> Fördert die Inklusion von Menschen mit Behinderungen; von und für Menschen mit Behinderungen erstellt	<b>438</b> MITGLIEDER
	<b>MOSAIC</b> Ermöglicht kleineren Büros/Studios die Teilnahme und das Engagement für die Ziele an ihrem Standort relevanter Affinitätsgruppen	GEGR. <b>FEB. 2020</b>

für die Entwicklerteams von EA. Unsere Teams setzen gemeinsam mit den ERGs das EA-Inklusionssystem um, damit in unseren Spielen und Services Gerechtigkeit, Inklusion und Diversität entsprechend berücksichtigt werden.



**Mehr Repräsentation in unseren Spielen und authentische Erlebnisse, die bei unseren Spielern Anklang finden, sind entscheidend für die Erstellung fantastischer Spiele.**

## Ziele des Inklusionssystems

- 1 Mehr Repräsentation unterrepräsentierter Gruppen im Spiel.
- 2 Erstellung vielschichtiger Charaktere.
- 3 Inspiration für unsere Teams, Spiele zu erschaffen, die ein Gefühl der Zugehörigkeit vermitteln.

### FÜNF FRAGEN, MIT DENEN WIR KREATIVE ARBEIT EVALUIEREN:

- 1 Wie oft versuchen wir, Geschichten über unterrepräsentierte Menschen zu erzählen?
- 2 Zeigen wir Menschen mit unterschiedlichem Background authentisch?
- 3 Sind unsere Geschichten unbewusst voreingenommen?
- 4 Wie viel Diversität und Inklusion stecken in unserem Modus/Story/Spiel?
- 5 Ist unser Spiel für möglichst viele Spieler spielbar, und bemühen wir uns darum, unser Spiel für Spieler mit Behinderungen zugänglich zu machen?







Titanfall

## In Spielen umgesetzte Inklusion und Diversität

Wir haben zwar große Fortschritte gemacht, um die Repräsentation in unseren Spielen zu verbessern, aber wir wissen, dass noch viel Arbeit vor uns liegt, bis die Diversität unserer globalen Spieler-Community und der Welt an sich korrekt abgebildet ist. Da wir uns die Aufgabe gestellt haben, mehr zu tun, halten wir es für wichtig, einige unserer bisherigen Inklusionserfolge, auf die wir besonders stolz sind, zu feiern und aufzuführen.

Wir haben schon seit einigen Jahren zahlreiche weibliche Hauptfiguren in viele unserer Spiele integriert, darunter Mirror's Edge, Battlefield V und Apex Legends. In Die Sims können die Spieler Details des Aussehens wie Hautfarbe und Frisur wählen, wenn sie ihren Sim erstellen, und außerdem Charakterbeziehungen führen, die Konzepte wie Geschlecht, Ethnie und Rasse überwinden.

## Entwicklung von Führungskräften innerhalb von EA

Das Erstellen großartiger Spiele beginnt mit der Entwicklung starker Führungskräfte. Wir glauben, dass es eine Ehre, ein Privileg und eine große Verantwortung ist, Mitarbeiter zu führen, und deshalb engagieren wir uns dafür, starke Führungskräfte und Manager in unserem Unternehmen heranzuziehen. Zu diesem Engagement gehören Programme für bestehende People-Manager sowie Programme zur Entwicklung künftiger Führungskräfte innerhalb des Unternehmens.

**Wir investieren in die Entwicklung und Bindung von Mitarbeitern, indem wir Zugang zu Karriere-Ressourcen und Schulungen bieten.**

Wir investieren in die Entwicklung und Bindung von Mitarbeitern durch den Zugang zu professionellen Wachstumsressourcen und der Schulung von Fähigkeiten sowie anderer berufsspezifischer und allgemeiner Themen.



## Führungskräfte- Entwicklungsprogramm

### XCELERATORS

Dieses einjährige, intensive Programm bereitet 35 Mitarbeiter mit hoher Leistung auf eine Beförderung im Unternehmen vor, damit sie anschließend breit gestreute Führungsaufgaben übernehmen können. Unser Chief Studios Officer ist eine Xcelerators-Absolventin.

### SPONSOR-PROGRAMM

Dieses Pilotprogramm in einem unserer größeren Unternehmensbereiche bringt Personen mit hohem Potenzial und Prozessverantwortliche für direktes Coaching, Training und Aufstiegsmöglichkeiten bei EA zusammen.

### EA GLOBAL MENTORING PROGRAM

Unser Mentoring-Programm soll die persönliche und berufliche Weiterentwicklung beschleunigen und leistet einen Beitrag zur Kultur des Lernens, der Unterstützung und der Führung in unseren weltweiten Niederlassungen.

**70 %**

unserer  
Führungskräfte  
wurden intern  
gefördert.



Storm aus Anthem

### People-Manager-Ressourcen

- 1 Bereitstellung einer klaren Beschreibung des Führungsverhaltens, das von allen People-Managern erwartet wird.
- 2 Implementierung einer neuen Einarbeitung für Manager, die Denkweise, Erwartungen, Coaching und Feedback umfasst.
- 3 Persönlich vermittelte Lernerlebnisse, die sich auf Interessenvertretung, Entwicklung und Leistungssteigerung konzentrieren.
- 4 Bereitstellung zusätzlicher Schulungen über Online-Angebote zur Manager-Fortbildung.

### Lernen und Trainieren bei EA

Wir haben 2019 ein neues, globales Management-System zur Schulung für alle unsere 9.800 Mitarbeiter ins Leben

gerufen. Aufgrund dieser erweiterten Lernmöglichkeiten ist die Teilnahme auf unseren Lernplattformen gestiegen, und unsere Belegschaft hat im Geschäftsjahr 2020 über 43.000 Trainingsstunden absolviert.





Dragon  
Age

### Inklusionstraining und Kultur-Champions

Wir bei EA glauben, dass jeder seine Aufgabe bei der Gestaltung einer Kultur hat, in der jeder sein Bestmöglichstes geben kann. Wir stellen unseren Mitarbeitern Schulungsressourcen zur Verfügung, um die Themen der Inklusion sicher zu erkunden und noch mehr berücksichtigen zu können. Tools wie Globesmart vermitteln ein besseres Verständnis dafür, wie man eine Zugehörigkeitskultur entwickelt und Führungskräften hilft, durchführbare Aktionen für ein Umfeld der Inklusion zu finden. Das Training umfasst: Workshops zur Bewältigung unbewusster Voreingenommenheit, zum Aufbau von Kulturfähigkeiten, für psychologische Sicherheit, Teamaufbau mit Inklusion und zur Förderung des Zugehörigkeitsgefühls. Außerdem machen wir ausgewählte Führungskräfte zu Kultur-Champions, die dann mehr darüber lernen, wie sie bessere Fürsprecher für die Inklusion werden und zugehörige Vorgehensweisen bei EA fördern können.

### Training für spezielle Aufgaben

- 1** Wir bieten Lern- und Trainingsmöglichkeiten für Schlüsselfähigkeiten bei speziellen Aufgaben an, wie z. B. Spieledesigner, Softwareentwickler, Mitarbeiter im Kundenservice und QA-Tester.
- 2** Wir bieten Zugriff auf diverse Online-Lernressourcen bei führenden Branchenanbietern, darunter Game Developer Conference Vault, O'Reilly Books, Safari Online und LinkedIn Learning.
- 3** Wir haben einen Katalog von Lernmaterialien für die EA-eigene Frostbite-Engine und ihre Tools entwickelt, die mehr als 2.500 Spieleentwicklern bei EA zur Verfügung stehen.

### UMFRAGE- ERGEBNISSE

**83 %**

der Mitarbeiter gaben in der Manager-Umfrage vom September 2019 an, dass sie das Gefühl haben, dass ihre Arbeit gewürdigt wird.

**92 %**

der Mitarbeiter haben an der Engagement-Umfrage vom Juni 2020 teilgenommen.

**85 %**

der Mitarbeiter gaben in der Engagement-Umfrage vom Juni 2020 an, dass sie vorhaben, in den nächsten 12 Monaten weiterhin bei EA zu arbeiten.

Jedes Jahr veranstalten wir interne Lerntreffen, Workshops und Konferenzen, die domänenspezifische Wissensgemeinschaften aus der ganzen Welt zusammenbringen.

**1 ANALYTICON** Ein mehrtägiger Gipfel mit Datenanalytikern aus dem gesamten Unternehmen.

**2 FROSTBITE DEV DAYS (FROSTBITE-ENTWICKLERTAGE)** Training auf unserer Spiel-Engine und Einblick in unseren Technologie-Terminplan für die Zukunft.

**3 TEAM BLUE SECURITY SUMMIT (TEAM BLUE-SICHERHEITSGIPFEL)** Mehrtägige Cyber-Konferenz mit funktionsübergreifenden praktischen Übungen, Präsentationen und Workshops.

## Zuhören und verbessern

Wir benutzen regelmäßig Gespräche unter vier Augen zwischen Führungskräften und Mitarbeitern sowie Engagement-Umfragen und interne Datenanalysen, um eine leistungsstarke Kultur zu fördern und das Mitarbeiterengagement und die Gesundheit des Unternehmens zu messen.

### Management für Resultate

Wir bei EA glauben, dass sinnvolle Gespräche für eine leistungsstarke

### Das Mitarbeiter- und Familien-Unterstützungsprogramm

Dieses Programm bringt Mitarbeiter mit professionellen Dienstleistungen und Dienstleistern in den USA und Kanada zusammen.

### Pflege- und Elternzeit

Frisch gebackene Eltern und Pfleger können bis zu 12 Wochen bezahlten Urlaub für die Geburt oder Adoption eines Kindes oder die Pflege eines schwer kranken Familienmitglieds erhalten.

### Familien-gesundheit

### Finanzielle Gesundheit

### Motivationsanreize

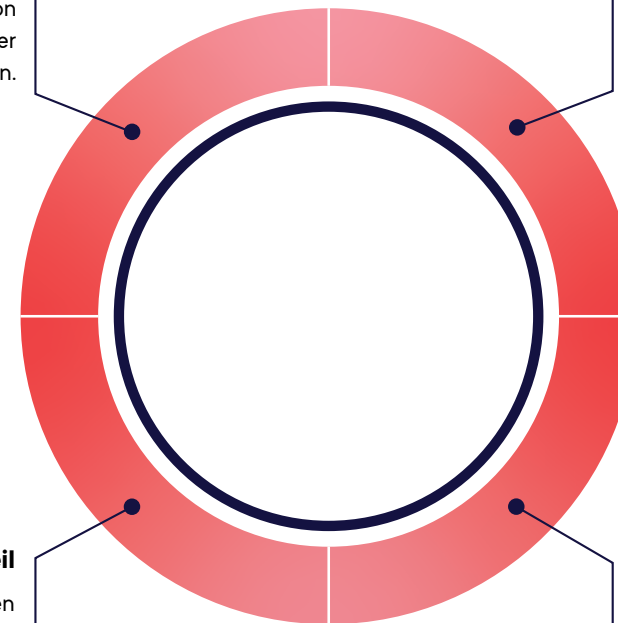
Berechtigte Mitarbeiter können jährliche Boni und eine aktienbasierte Vergütung erhalten.

### Altersvorsorgezulage

Die geleistete Zulage unseres Unternehmens hängt vom Finanzergebnis von EA ab.

### Besitz

84 Prozent der EA-Mitarbeiter nehmen an EA-Aktienprogrammen wie dem EA-Belegschaftsaktienprogramm teil, bei dem berechnigte Mitarbeiter EA-Aktien mit einem Abschlag kaufen können.



### Globaler Fitness-Vorteil

Mitarbeiter erhalten kostenlosen oder subventionierten Zugang zu Fitnessseinrichtungen oder anderen Aktivitäten zur Förderung der Bewegung.

### WellbEAing-Messen

Diese Events präsentieren Programme für Gesundheit und Wohlbefinden.

### Körperliche Gesundheit

### Psychische Gesundheit

### Plattform für psychische Gesundheit

Diese wichtige Plattform stellt den Zugang zu Coaching, Beratung und anderen Ressourcen für psychische Gesundheit bereit.

### Urlaub bei Trauerfall

Mitarbeiter erhalten nach dem Verlust eines geliebten Menschen bis zu 20 Tage bezahlten Urlaub.

### Todesfallabsicherung

Im Falle des Todes eines Mitarbeiters kann die unmittelbare Familie 25.000 Dollar für hinterbliebene Kinder unter 18 Jahren erhalten.

Kultur äußerst wertvoll sind. Unsere Manager werden für vierteljährliche Leistungsgespräche geschult, die ein kontinuierliches Feedback liefern, um den Erfolg und die Entwicklung der Mitarbeiterfähigkeiten voranzutreiben.

Diese vierteljährlichen Gespräche bieten zudem den Mitarbeitern die Möglichkeit, Feedback zu ihren Erfahrungen zu geben, über ihre berufliche Entwicklung zu sprechen und mit ihren Vorgesetzten Prioritäten und Ziele festzulegen.

### Engagement-Umfrage

Alle normalen Vollzeitangestellten werden zweimal pro Jahr gebeten, an einer Engagement-Umfrage teilzunehmen. Diese Umfrage hilft EA dabei, die Arbeitserfahrung der Mitarbeiter zu verbessern.

### Manager-Umfrage

Darüber hinaus können Mitarbeiter bei Manager-Umfragen Feedback zu ihren Vorgesetzten abgeben. Das hilft Managern dabei, zu verstehen, was ihre Mitarbeiter brauchen und erwarten. Bei unserer letzten Umfrage im September 2019 gaben 80 Prozent der Angestellten an, sie hätten durch die Manager die benötigte Unterstützung erhalten, um ihre Ziele zu erreichen.

### Mitarbeiterübersicht

Unser engagiertes Team zur Mitarbeiteranalyse evaluiert regelmäßig Daten wie Umsätze, Karrierefortschritt und Leistung. Wir nutzen diese Erkenntnisse, um Verbesserungen unserer Förderprogramme und Praktika zu erreichen.



Zum Anzeigen klicken:

[Triff unsere Sommerpraktikantin – Rocio](#)

[GHC '19 – Praktikantinnen](#)

[Grace Hopper Celebration](#)

[Girls Who Code 2019 – Video](#)

[Girls Who Code](#)

## Aufbau einer Talent-Pipeline für die nächste Generation

Unsere ERG BEAT! ist spezialisiert auf die Community-Förderung von Talenten der nächsten Generation. In Großbritannien hat BEAT! Jugendprogramme ins Leben gerufen, die sich darauf konzentrieren, Schüler ethnischer Minderheiten an die Gaming-Industrie heranzuführen. EA beteiligt sich außerdem an dem Event ColorInTech ColorCode, das sich für Diversität in der Tech-Industrie einsetzt. Wir waren das erste Gaming-Unternehmen, das an dem Event Your Future Your Ambition (YFYA) in London teilgenommen hat, das mehr als 1.000 Schüler besuchen, die sich für Berufe im STEAM-Bereich interessieren.



Hier klicken, um mehr über [YFYA](#) und [ColorInTech](#) zu erfahren.





Spawn Point-Event 2019

## Leistungen für unsere Mitarbeiter

Wir wissen heute mehr denn je, wie wichtig es ist, dass Mitarbeiter sich wohlfühlen und einen sicheren und produktiven Arbeitsplatz haben. Das WellbEAing-Programm von EA bietet in unseren weltweiten Niederlassungen Services an, die die körperliche, psychische, familiäre und finanzielle Gesundheit unserer Mitarbeiter unterstützen.

Berechtigte Mitarbeiter erhalten jährlich eine Bonusvergütung, die auf einer Kombination aus Unternehmens- und Einzelleistung basiert. Berechtigte Mitarbeiter werden zudem für jährliche Leistungsprämien in Erwägung gezogen.

Wir bieten weltweit umfassende Vorteile – auch für die körperliche und psychische Gesundheit – sowie ein Prämienpaket zur Unterstützung der Bedürfnisse und Lebensanforderungen unserer Mitarbeiter. (Beispiele für diese Vorteile in Nordamerika finden Sie in der Grafik rechts.)

black girls  
**CODE**  
imagine. build. create.

**Gameheads**

**THE HIDDEN GENIUS PROJECT**

## Spawn Point-Partner

### BLACK GIRLS CODE

Diese Organisation ermöglicht es farbigen Mädchen (im Alter von 7–17 Jahren), auf STEAM-Gebieten Fuß zu fassen, Vorbilder in ihren Communitys zu werden und durch die Beschäftigung mit Computern und Technologie ihre Zukunft selbst zu gestalten.

### GAMEHEADS

Gameheads arbeitet mit farbigen Jugendlichen (im Alter von 11–25 Jahren) aus einkommensschwachen Vierteln zusammen, fördert deren Talente und schafft so mutige neue Stimmen für das Tech-Ökosystem.

### HIDDEN GENIUS PROJECT

Diese Partnerschaftsorganisation schult und betreut schwarze männliche Jugendliche in Technologieentwicklung, Unternehmertum und Führungsqualitäten.



Zum Anzeigen klicken:

[Spawn Point 2019](#)

[Black Girls Code](#)

[Gameheads](#)

[Hidden Genius Project](#)

[Triff unsere Sommer-Praktikantin – Sasha](#)



Plants vs. Zombies



# 02

## Positives Spielen und gesunde Communitys

Wir bei EA fühlen uns den Communitys tief verpflichtet, in denen wir leben, arbeiten und spielen. Wir glauben, dass Spiele etwas für alle sind und auf der ganzen Welt Positives und Gutes schaffen können. Wir setzen uns in unseren Spielen und Services für positives Spielen ein.

Mit unseren Community-Programmen unterstützen wir voller Stolz Organisationen, die für Inklusion und Bildung kämpfen und unterrepräsentierte Communitys stärken.

02

05





Rosie und Wicht aus  
Plants vs. Zombies



## Spieler-Communitys

Wir bei EA glauben an die Kraft des positiven Spielens. Teil einer Gaming-Community zu sein, sollte sicher, unterhaltsam und inklusiv sein, und niemand sollte sich bedroht fühlen müssen. Wir haben 2020 das Projekt Positives Spielen gestartet, das Ressourcen unseres Unternehmens zusammenbringt, um diese Ideale für EA und unsere Branche hochzuhalten.

Derzeit konzentrieren wir uns zur Stärkung unserer Communitys auf drei Hauptbereiche:

**1 ONLINE-SICHERHEIT** Wir schaffen sichere, unterhaltsame und inklusive Umgebungen, in denen gespielt wird.

**2 GESUNDES SPIELEN** Wir versorgen Spieler mit Informationen über ihre Beschäftigung und geben ihnen Tools, mit denen sie ihre Erlebnisse kontrollieren können.

**3 FAIRES SPIELEN** Wir setzen Tools und Technologien ein, damit Spieler Vertrauen in ihr Gameplay-Erlebnis haben können.



Zum Anzeigen klicken:

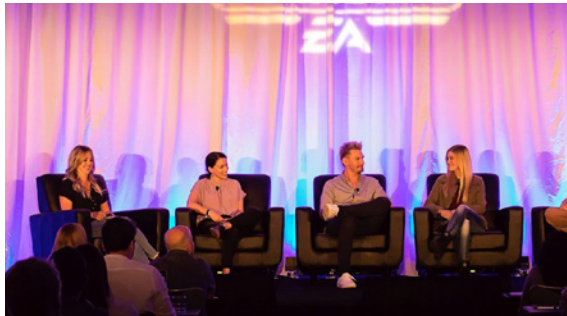
[EA Play Live](#)

[Erklärung für positives Spielen](#)

## Play to Give

Wir veranstalten jährliche Kampagnen innerhalb einer breiteren Spieler-Community, bei denen wir uns für Themen einsetzen, an denen uns besonders viel liegt. Play to Give findet im Zusammenhang mit EA Play Live statt, unserer jährlichen Gaming-Konferenz, bei der wir Millionen von Spielern auf der ganzen Welt unsere neuesten Spiele präsentieren. 2020 haben wir eine Million Dollar an Organisationen gespendet, die Online-Mobbing bekämpfen, sich für Gleichberechtigung in Spielen einsetzen und gegen Rassismus und soziale Ungerechtigkeit vorgehen. Wir möchten Spieler einladen, sich ebenfalls in Organisationen zu engagieren, die unser Bemühen für eine Welt mit mehr Inklusion teilen.





## EA baut gesunde Communitys auf

2019 haben wir auf unserer jährlichen Gaming-Konferenz ein Symposium zum Aufbau gesunder Communitys abgehalten, bei dem über 200 Game-Changer aus 20 Ländern sowie unsere eigenen Teams und Experten bei einer ehrlichen und offenen Diskussion über Online-Sicherheit gesprochen haben. Die Teilnehmer tauschten Geschichten und Erfahrungen aus, lieferten Feedback zu zentralen EA-Richtlinien und -Vorschlägen und erörterten, wie sich gemeinsam eine gesunde und offene Community aufbauen lässt. Wir werden diese Community-Vorreiter weiterhin regelmäßig zu Diskussionen und Aktionen im Rahmen unserer Bemühungen um positives Spielen einladen.

**LINKS** Liam Hackett zusammen mit iJustine, Kristine Steimer und Brittney Brombacher bei einer Podiumsdiskussion.



Zum Anzeigen klicken:

[Symposium zum Aufbau gesunder Communitys](#)

[Game Changer](#)

[Öffentliches](#)

[Berichtstool](#)

[Erklärung für positives Spielen](#)

Unser Engagement für positives Spielen umfasst:

**1** Entwicklung von Ressourcen, die Spielern helfen, ihre Rolle und Verantwortung beim Aufbau gesunder Communitys zu verstehen, einschließlich des Einsatzes verbesserter Berichtstools und Mechanismen zum Spieler-Feedback in unseren Spielen und Services. Wir haben in diesem Jahr bereits über 3.500 von Spielern erzeugte Inhalte aus unseren Spielen entfernt, weil sie unangemessene oder verletzende Sprache verwendet haben, und Maßnahmen bei den Spielern getroffen, die diese Inhalte gepostet hatten. Wir werden dieses Thema weiterhin konsequent beobachten und entsprechend handeln.

**2** Implementierung von Dashboard-Steuerungen, die es Spielern (und Eltern) ermöglichen, ihre Spielweise zu verwalten, einschließlich der Integration der Kindersicherung in die EA-Desktop-App. Bei FIFA – unserem größten Spiel und Service – starten wir ein Dashboard, das die Spieler über ihre Spielmuster informiert und zusätzliche Kontrollmöglichkeiten bietet.

**3** Höhere Investitionen und mehr Ressourcen für bessere Technologien zur Bekämpfung von Cheats und Betrug.

Außerdem haben wir uns in den letzten drei Jahren Kampagnen wie Gamers

Unite for Equal Play von Ditch the Label angeschlossen, um Jugendlichen die Wichtigkeit von gesundem Spielen näherzubringen. Im letzten Jahr erreichte die Kampagne in Großbritannien und den USA 110.000 junge Menschen.

Der Aufbau gesunder und sicherer Spieler-Communitys ist für das Spielerlebnis von grundlegender Bedeutung und sorgt dafür, dass sich Spieler weiterhin mit unseren Spielen beschäftigen. Diskriminierung, Belästigung, Cheaten und andere schädliche Verhaltensweisen haben beim Spielen keinen Platz, und wir ergreifen Maßnahmen zum Schutz unserer Spieler, die in unserer Erklärung für positives Spielen niedergelegt sind.

## Lokale Communitys

Wir unterstützen voller Stolz Wohltätigkeitsorganisationen, die sich auf folgende Themen konzentrieren: Gleichberechtigung und Inklusion; Bildung in den Bereichen Wissenschaft, Technologie, Ingenieurwesen, Kunst und Mathematik; und Stärkung unterrepräsentierter Communitys.

Wir freuen uns, dass Spiele den Alltag vieler Menschen verbessern, und wir sind stolz, Teil einer vielfältigen und dynamischen Community von Spielern auf der ganzen Welt zu sein. Um positive Veränderungen zu fördern, engagieren wir uns dafür, allen den Zugang zu Spielen zu erleichtern.

### SpecialEffect-Partnerschaft

Das SpecialEffect-Team von Therapeuten und Technologieexperten modifiziert und erstellt personalisierte Gaming-Steuerungen für Spieler mit Behinderungen, sodass alle Spieler Videospiele wie FIFA und Mass Effect: Andromeda genießen können.

### AbilityPath-Partnerschaft

AbilityPath, vormals Gatepath, verwandelt seit 100 Jahren Behinderungen in Möglichkeiten. Unsere Partnerschaft dauert nun schon über 20 Jahre. EA gewährt dabei finanzielle und ehrenamtliche Unterstützung, einschließlich der Hilfe bei der Modernisierung des Bay-Area-Standorts 2019.

## Gegenleistung für unsere lokalen Communitys

Wir bei EA bieten unseren Mitarbeitern vielfältige Möglichkeiten, etwas zurückzugeben. Im Geschäftsjahr 2020 haben 1.939 Mitarbeiter aus 55 Büros 18.477 Stunden ehrenamtlich für 1.805 karitative Einrichtungen gearbeitet.

### Dollars for Doers

Das EA-Programm Dollars for Doers belohnt Mitarbeiter, die freiwillig Zeit für gemeinnützige Organisationen aufwenden. Wer innerhalb eines Jahres 40 ehrenamtliche Arbeitsstunden ableistet, für den spenden wir 1.000 Dollar an eine gemeinnützige Organisation seiner Wahl. Mitarbeiter können im Rahmen dieses Programms in jedem Geschäftsjahr bis zu 2.000 Dollar spenden.



Zum Anzeigen klicken:

[SpecialEffect](#)

[AbilityPath-Mitarbeiter stößt zu EA-Team](#)

### Spendenaufstockungsprogramm

EA erhöht jede Spende eines Vollzeitangestellten für eine wohltätige Organisation um 100 %, und zwar bis zu 5.000 US-Dollar (oder gleichwertig). An Giving Tuesdays beträgt die Erhöhung 200 %.

Zur Unterstützung globaler Communitys, die unter der COVID-19-Pandemie sowie Rassismus und sozialer Ungerechtigkeit leiden, hat EA zudem auch bei allen Mitarbeiterspenden zwischen dem 31. März und dem 30. Juni 2020 die Summe um 200 % erhöht.

### Freiwilligen-Freizeit

EA-Mitarbeiter aus aller Welt haben ihre Unterstützung von Wohltätigkeitsorganisationen und Themen, die ihnen wichtig sind, erhöht. Um die Anstrengungen unserer Mitarbeiter in ihren Gemeinden zu unterstützen, gewähren wir pro Jahr bis zu acht Stunden bezahlte Freiwilligen-Freizeit.

## Globale Tour-Kampagne „EA Gives Back“

Den Communitys, in denen wir leben, arbeiten und spielen, etwas zurückzugeben, ist ein wichtiger Bestandteil unserer Firmenkultur. EA Gives Back ist ein ganztägiges Community-Impact-Erlebnis, bei dem Mitarbeiter während eines bezahlten ganzen Arbeitstages gemeinsam freiwillige Community-Projekte vor Ort bei EA oder in der Community fertigstellen. 2019 haben wir dieses Programm von einer regionalen zu einer globalen Tour erweitert. Dabei haben 892 EA-Freiwillige in Austin, Montreal, Galway, Bukarest und Schanghai über 5.600 ehrenamtliche Arbeitsstunden geleistet.



**5,658**

Ehrenamtliche Stunden



**892**

Freiwillige



**26**

Freiwilligenprojekte



**19**

Community-Partner



**4**

Fokusbereiche



**10**

Weitere Arbeitsstätten nahmen an lokalen Events teil

**RECHTS** Community-Förderung in Spanien



[Zum Anzeigen klicken:](#)

[EA Gives Back 2019](#)



## Zurückgeben in der EU

Im Geschäftsjahr 2020 hatten die europäischen Niederlassungen von EA einen überdurchschnittlichen Anteil an dem Programm „EA Gives Back“. Folgende Förder-Events fanden statt:

- Ein Wohltätigkeitskonzert für die Playing for Change Foundation, die kostenlosen Musikunterricht für gefährdete Jugendliche in Entwicklungsländern unterstützt.
- [Fundacion ONCE](#) setzt sich für die [Verbesserung der Lebensbedingungen von Menschen mit Behinderungen](#) ein.
- Die Spendenaktion [#GameBlast20](#) von Special Effects, die Spielern mit Behinderungen Zugang zu Spielen ermöglicht. ○



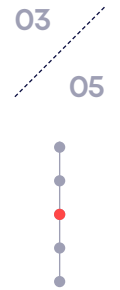


# 03

## Investition in Datenschutz und Sicherheit

Wir wissen, dass die Herstellung einer dauerhaften Beziehung zu unseren Spielern und Mitarbeitern Sorgfalt und Transparenz in der Art und Weise erfordert, wie wir personenbezogene Daten erheben, nutzen, weitergeben und schützen. EA geht mit viel Bedacht mit diesen Informationen um

und hat Maßnahmen implementiert, die den Schutz der personenbezogenen Daten unserer Spieler und Mitarbeiter zum Ziel haben.





Need for  
Speed Payback



## Datenschutz

Unsere globalen Datenschutzgrundsätze folgen global anerkannten Vorgaben und dienen als Rahmenbedingungen für die Verarbeitung personenbezogener Daten durch EA. Diese Datenschutzgrundsätze basieren auf Konsistenz und bewährten Verfahren und ermöglichen operative Flexibilität bei unserem globalen Geschäft.

### Unsere Herangehensweise

Wir praktizieren Datenschutz sozusagen von Haus aus in unseren Spielen und Services. Die Implikationen des Datenschutzes werden bei uns in allen Phasen des Entwicklungszyklus berücksichtigt, von der Machbarkeitsstudie über Veröffentlichung und Wartung unserer Spiele und Services bis hin zur Endphase von Legacy-Systemen. Vor dem Start oder der Produktion prüft unser juristisches Team alle Spiele oder Initiativen, die personenbezogene Daten von Spielern oder Angestellten verarbeiten. Sollte ein System Spieler- oder Mitarbeiterdaten in

einer Weise verwenden, die ein erhöhtes Risiko für die Privatsphäre der Spieler oder Mitarbeiter darstellt, führen wir eine gründliche Bewertung durch, um potenzielle Risiken zu identifizieren – und auch Aktionen, die diese Risiken mindern oder verhindern können.

Wir entwerfen bei EA keine Funktionalitäten für Produkte oder Services, die es Dritten, einschließlich Regierungen, erlauben würden, Sicherheitsfunktionen zu umgehen oder anderweitig die Sicherheit unserer Produkte und Services auf eine Weise zu gefährden, die gegen individuelle Datenschutzrechte verstößt. Wir bemühen uns außerdem, über die in unserer Datenschutzrichtlinie beschriebenen Prozesse und Verfahren den Schutz vor unbefugtem Zugriff, der Nutzung, Zerstörung, Modifikation oder Weitergabe personenbezogener Daten zu gewährleisten.

## Coordinated Vulnerability Disclosure (CVD)

Unser CVD-Programm arbeitet mit externen Forschern zusammen, um mögliche Probleme bei unseren Produkten zu identifizieren und zu beheben. Wir überprüfen die durch das CVD-Programm erhaltenen Informationen, teilen relevante Informationen mit internen EA-Interessensvertretern und überwachen notwendige taktische und strategische Maßnahmen zur Schadensminimierung.



Zum Anzeigen klicken:  
[Informationen über CVD](#)  
[Datenschutzrichtlinie](#)

## Globale Datenschutzgrundsätze

### 1 TRANSPARENZ

EA ist bemüht, einfach und verständlich mitzuteilen, wie wir personenbezogene Daten erheben, nutzen, weitergeben oder anderweitig verarbeiten.

### 2 BENACHRICHTIGUNG, ZUSTIMMUNG UND FREIE WAHL

EA informiert Spieler und Mitarbeiter über die Daten, die wir erfassen, einschließlich des Speicherorts, der Art und Weise, wie und warum wir sie nutzen, wie der Kontakt zu EA erfolgt und wie Datenschutzrechte wahrgenommen werden können. Darüber hinaus bietet EA allen Personen angemessene und geeignete Wahlmöglichkeiten darüber, wie ihre Daten gesammelt und genutzt werden, und wir holen gegebenenfalls eine Zustimmung ein, bevor wir personenbezogene Daten verarbeiten.

### 3 DATENSCHUTZRECHTE

EA gewährt Spielern und Mitarbeitern das Recht, auf ihre personenbezogenen Daten zuzugreifen, um diese zu aktualisieren, zu korrigieren oder die Löschung ihrer von EA gespeicherten personenbezogenen Daten zu fordern. Dies erfolgt mittels Selbstbedienungstools oder über das Worldwide Customer Experience bzw. EA Privacy Team.

### 4 SICHERHEIT UND INTEGRITÄT

EA implementiert angemessene Sicherheitsvorkehrungen zum Schutz gegen Diebstahl, unangemessene Nutzung oder unberechtigte Weitergabe personenbezogener Daten und fördert die allgemeine Integrität dieser Informationen und der Systeme, auf denen sie verarbeitet werden.

### 5 DATENMINIMIERUNG UND ZWECKBINDUNG

EA versucht, die Verarbeitung personenbezogener Daten auf das zu beschränken, was relevant oder erforderlich ist, um bestimmte Zwecke zu erfüllen, die unseren Spielern und Mitarbeitern offengelegt werden. EA löscht oder anonymisiert Daten, wenn sie nicht mehr benötigt werden.

### 6 RECHENSCHAFT UND DURCHSETZUNG

EA stellt angemessene Möglichkeiten zur Verfügung, Beschwerden und Streitigkeiten von Spielern und Mitarbeitern in Bezug auf die Verarbeitung ihrer personenbezogenen Daten zu klären, und reagiert unverzüglich auf Wünsche, Anfragen oder Beschwerden bezüglich unserer Datenpraktiken.

Unsere globalen Datenschutzgrundsätze folgen global anerkannten Vorgaben und dienen als Rahmenbedingungen für die Verarbeitung personenbezogener Daten durch EA.



## Sicherheit

Unser Ansatz für das Vorgehen bei Sicherheitsbedrohungen ist risikobasiert. Dazu gehören Steuerungsebenen, die eine umfassende Verteidigung aller Aspekte unserer Spiele, Services und Infrastruktur gewährleisten. Unser Sicherheitsmanagement-System (SMS) basiert auf standardisierten Sicherheitssystemen anerkannter Organisationen wie der International Standards Organization, dem National Institute of Standards and Technology und dem Center for Internet Security.

Das SMS wird von einem Senior Executive mit über 20 Jahren Erfahrung geleitet, der globale Teams von Sicherheitsexperten in Großunternehmen anführt. Das Ziel unseres SMS lautet Schutz, Erkennung und Reaktion auf Sicherheitsbedrohungen für das Unternehmen, die Online-Gaming-Services und das Bezahlssystem von EA sowie die Verteidigung von EA-Spielern und -Mitarbeitern gegen Angriffe. Um dieses Ziel zu erreichen, führt EA strikte interne Prozesse und Verfahren durch.

Es gibt interne und externe Untersuchungen der Sicherheitsrisiken sowie einen strukturierten Entwicklungszyklus, und spezielle Teams testen kontinuierlich unsere Verteidigung. Wir nutzen technische Kontrollen und Mitarbeiterschulungen, um die Einhaltung interner Verfahren und Abläufe durchzusetzen, zu überwachen und zu unterstützen. Alle EA-Angestellten müssen jährlich ein obligatorisches Training absolvieren. Diese Schulungen erhöhen den Sicherheits-IQ des Unternehmens und befähigen die Mitarbeiter, Informationsressourcen und Infrastruktur zu schützen.

Darüber hinaus benutzt EA Kontrollen und Verfahren zur Beurteilung und Minderung von Risiken, wenn Dritte auf vertrauliche Informationen, Ressourcen oder Daten zugreifen. So führt zum Beispiel das EA-Sicherheitsteam eine Sicherheitsrisikoeinschätzung für Prozesse und Verfahren von Drittanbietern durch, die Zugriff auf personenbezogene Daten von Spielern und Mitarbeitern haben. Sicherheitsrisiken werden entweder beseitigt oder offiziell dokumentiert. In manchen Fällen ziehen wir es dann vor, die Geschäftsbeziehungen einzustellen.

Außerdem hat EA vertragliche Vereinbarungen mit Drittanbietern, die Daten verarbeiten und sich um Maßnahmen zum Schutz von EA-Ressourcen und -Daten kümmern. Wenn Dritte personenbezogene Spieler- oder Mitarbeiter-Daten in der Europäischen Union oder im Europäischen Wirtschaftsraum verarbeiten, schließt EA eine Vereinbarung ab, die die Bedingungen dieser Datenverarbeitung regelt. ○

---

**Das SMS von EA basiert auf standardisierten Sicherheitssystemen anerkannter Organisationen wie der International Standards Organization, dem National Institute of Standards and Technology und dem Center for Internet Security.**



# 04

## Schutz der Umwelt

Der Klimawandel ist eine ernsthafte Herausforderung und erfordert eine umfassende globale Antwort aus allen Teilen der Gesellschaft. Wir sind entschlossen, unseren Beitrag zur Bekämpfung des Klimawandels zu leisten, und ergreifen Maßnahmen, um die Empfehlungen der Taskforce für klimabedingte

Finanzoffenlegung (Task Force on Climate-Related Financial Disclosures – TCFD) umzusetzen.

04 / 05







## Nachhaltiges Arbeiten

Wir wollen die Umweltverträglichkeit in drei zentralen Bereichen in unsere Geschäftstätigkeit integrieren:

- 1 Reduzierung unseres CO<sub>2</sub>-Ausstoßes bei der Bereitstellung von Spielen und Services.
- 2 Umweltbewusste Entscheidungen in unseren Standorten weltweit.
- 3 Verwaltung von Energie und Wasserverbrauch in unseren Standorten und Rechenzentren weltweit.

Wir sind ständig auf der Suche nach weiteren Möglichkeiten, Nachhaltigkeit auch in anderen Bereichen unserer Geschäftstätigkeit zu verankern. Im Geschäftsjahr 2020 haben wir eine

Führungsstruktur entwickelt, die klimabedingte Risiken und Möglichkeiten in Bezug auf die Geschäftstätigkeit von EA identifiziert. Durch Nutzung der Empfehlungen der TCFD-Vorgaben und des Treibhausgas-Berichtssystems des World Resources Institute haben wir außerdem die Hauptquellen unserer Treibhausgas-Emissionen der Kategorien Scope 1 und 2 identifiziert.

Unsere Scope-1-Emissionen basieren hauptsächlich auf der Nutzung von Kraftstoffen in EA-Büros und -Rechenzentren sowie flüchtigen Emissionen durch Kühlmittlecks. Die Scope-2-Emissionen rühren von der Stromerzeugung her, die EA operativ kontrolliert, vor allem in unseren Büros und Rechenzentren.

## LINKS UND RECHTS

Die Sims



## Nachhaltigkeit profitiert von unserer Digitalisierung

Unsere kontinuierliche Digitalisierung hat die Umwelt- und Klimarisiken im Zusammenhang mit der Herstellung physischer Produkte stark reduziert. Im Geschäftsjahr 2020 wurden geschätzt 49 Prozent unserer Spiele digital heruntergeladen, basierend auf Einheiten, die auf Microsofts Xbox One und Sonys Playstation 4 verkauft wurden. 2017 waren es lediglich 33 Prozent.



**Die effiziente Energieversorgung unserer Büros und Rechenzentren – zumal mit erneuerbaren Energien – ist der Schlüssel zur Bekämpfung des Klimawandels.**

## Führungsstruktur

### EA Global Green Team

Wir haben in unseren weltweiten Niederlassungen ein Global Green Team (globales grünes Team) gegründet, das aus über 500 Mitarbeitern aus allen Bereichen des Unternehmens besteht. Diese Gruppe verbindet eine gemeinsame Leidenschaft für die Förderung unserer internen Bemühungen um Nachhaltigkeit. Das Global Green Team konzentriert sich auf diverse interne und gemeinschaftliche Umweltmaßnahmen, wie etwa den verantwortungsbewussten Einkauf sowie die Reduzierung von Wasserverbrauch und Abfall. Unsere gemeinsame Vision ist, dass EA eine führende Rolle in einer nachhaltigen Zukunft für Mitarbeiter und Spieler spielt – sowie in den Communitys, in denen sie leben.

### Climate Change Task Team (Klimawechsel-Einsatzgruppe)

Unsere Klimawechsel-Einsatzgruppe ist für die Einhaltung der TCFD-Vorgaben und die Ermittlung klimarelevanter Risiken und Möglichkeiten verantwortlich, die für unser Geschäft relevant sind. Das Team wird von unserem Executive Vice President und dem Leiter der Rechtsabteilung geleitet und enthält leitende Vertreter von Teams, die für unsere Treibhausgasemissionen

verantwortlich sind, ergänzt durch Mitarbeiter, die Bemühungen zur Minimierung und Minderung von Emissionen unterstützen, sowie Teams, die die Ansichten unserer Investoren, Mitarbeiter und Spieler kommunizieren.

Der Nominierungs- und Führungsausschuss von EA überwacht letztlich unsere Bemühungen in Sachen ökologische Nachhaltigkeit und den Kampf gegen den Klimawandel. Der Ausschuss erhält je nach Bedarf Berichte von der Geschäftsleitung. Wird ein materielles, klimabedingtes Risiko für EA festgestellt, wird es im Rahmen der jährlichen Prozesse und Verfahren des Unternehmensrisikomanagements dem EA-Prüfungsausschuss gemeldet.

Die Sims



## Nutzung des Rechenzentrums

Immer häufiger laden Spieler unsere Spiele digital herunter und verbinden sich mit Live-Services, die den Spielern einen Mehrwert bieten und das Gameplay erweitern und verbessern sollen. Für diese Live-Services ist ein Online-Hosting über einen längeren Zeitraum erforderlich. Diese grundlegende Änderung hat die Abhängigkeit unseres Unternehmens von Rechenleistung und zugehörigen Ressourcen erhöht.

### Eine stabile Rechenzentrumsstrategie

Wir implementieren derzeit Strategien zur Steigerung der Effizienz in unseren Rechenzentren, über die wir die operative Kontrolle haben, und arbeiten mit Hosting- und Cloud-Partnern zusammen, die ihre Rechenzentren mit erneuerbaren Energien betreiben wollen. Wir bemühen uns um ein ganzheitliches Konzept für das Rechenzentrumsmanagement, das folgenden Prinzipien entspricht:

**1** Unmittelbare Verwaltung des Energieverbrauchs für die etwa 2.500 Server in Rechenzentren, die EA entweder gehören oder von EA verwaltet werden.

**2** Weitere Verdichtung der von EA verwalteten Rechenzentren auf weniger Standorte und Partnerschaften mit Anbietern, die unsere Spiele und Services zuverlässig anbieten und gleichzeitig Zugang zu erneuerbaren Energien bieten. Viele der von EA verwalteten Rechenzentren sind auf dem besten Weg, bis 2026 zu 100 Prozent mit erneuerbaren Energien betrieben zu werden.

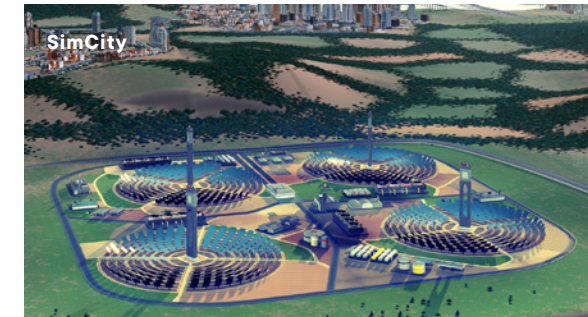
**3** Nutzung von Cloud-Rechenzentren, damit EA weniger Rechenzentren verwalten muss, was den Betrieb effizienter und ökonomischer macht. Zwei unserer wichtigsten Cloud-Anbieter betreiben ihre Rechenzentren bereits jetzt zu über 50 Prozent mit erneuerbaren Energien.

### Wassereinsatz für Rechenzentren

Laut World Resources Institute befinden sich alle von EA verwalteten Rechenzentren in Gebieten mit niedrigem bis mittlerem Grundwasserpegel, und unsere eigenen Rechenzentren liegen in Großstädten, wo die Wasserversorgung nicht unbedingt risikofrei gegeben ist.

# 100 %

der Energie bei einem unserer zentralen Cloud-Anbieter wird durch Zertifikate für erneuerbare Energien kompensiert.



## Besitzstruktur der EA-Rechenzentren

### EA-BESITZ

Rechenzentren, die EA gehören und sich in EA-Büros befinden.

### EA-VERWALTUNG

Rechenzentren im Besitz Dritter, die von EA operativ kontrolliert werden und sich an Standorten Dritter befinden.

### HOSTING-ANBIETER

Rechenzentren an Standorten Dritter, die von Drittanbietern verwaltet und gewartet werden.

### CLOUD

Rechenzentren an Standorten Dritter, die von Drittanbietern verwaltet und für den Point-in-Time-Bedarf genutzt werden.

## Operativer Fußabdruck

### Nordamerika

**3** Länder  
**6.000** Mitarbeiter  
**205.000** Quadratmeter Nutzfläche (gemietet / in Besitz)  
**71,49** MWh verbrauchte Energie im GJ20<sup>1</sup>  
**89 %** der Anlagenfläche wird durch Energiebestand gedeckt<sup>1</sup>  
**300.292.682** Liter verbrauchtes Wasser im GJ20<sup>1</sup>  
**7 %** der Server liegen in Gebieten mit Wasserknappheit

### Europa

**11** Länder  
**3.000** Mitarbeiter  
**55.000** Quadratmeter Nutzfläche (gemietet / in Besitz)  
**18,26** MWh verbrauchte Energie im GJ20<sup>1</sup>  
**79 %** der Anlagenfläche wird durch Energiebestand gedeckt<sup>1</sup>  
**21.720.246** Liter verbrauchtes Wasser im GJ20<sup>1</sup>  
**45 %** der Server liegen in Gebieten mit Wasserknappheit

### Asien-Pazifik

**6** Länder  
**800** Mitarbeiter  
**28.000** Quadratmeter Nutzfläche (gemietet / in Besitz)  
**3,56** MWh verbrauchte Energie im GJ20<sup>1</sup>  
**78 %** der Anlagenfläche wird durch Energiebestand gedeckt<sup>1</sup>  
**5.278.007** Liter verbrauchtes Wasser im GJ20<sup>1</sup>  
**41 %** der Server liegen in Gebieten mit Wasserknappheit

### Weltweit

**20** Länder  
**9,800** Länder  
**3,100,000** Quadratmeter Nutzfläche (gemietet / in Besitz)  
**93.31** MWh verbrauchte Energie im GJ20<sup>1</sup>  
**86%** der Anlagenfläche wird durch Energiebestand gedeckt<sup>1</sup>  
**86,461,118** Liter verbrauchtes Wasser im GJ20<sup>1</sup>  
**18%** der Server liegen in Gebieten mit Wasserknappheit

<sup>1</sup> Energie- und Wasserbestände gelten für Eigentum und Mietobjekte, einschließlich Rechenzentren im Besitz von EA; umfassen nicht den Energie- und Wasserverbrauch von EA verwalteter Rechenzentren, Hosting-Anbieter oder Cloud-Rechenzentren.



## Nachhaltigkeit am Arbeitsplatz

Ende 2019 waren 46 Prozent unserer Mitarbeiter an LEED-zertifizierten (oder mit anderen ökologischen Zertifikaten versehenen) Arbeitsplätzen tätig. Wir haben bewusst Schritte zur Senkung unseres Energie- und Wasserverbrauchs unternommen, verwenden umweltfreundliche Produkte, setzen uns für Verringerung und Wiederverwendung von Abfällen ein, verstärken die Sensibilisierung und Aufklärung der Mitarbeiter in Bezug auf Nachhaltigkeitsprobleme, haben Verträge mit ökologisch arbeitenden Reinigungsfirmen und nachhaltigen Landschaftsgärtnern, benutzen keine Einwegflaschen mehr und verwenden zu 100 % biologisch abbaubare Produkte.

Die positiven Auswirkungen spüren wir unmittelbar an unseren beiden größten eigenen Standorten, unserem weltweiten Hauptsitz in Redwood Shores, Kalifornien, und unseren Studios und Büros in Burnaby, British Columbia. An angemieteten Standorten arbeiten wir mit Eigentümern und Verwaltern zusammen, um unseren ökologischen Fußabdruck möglichst weit zu reduzieren.

### REDWOOD SHORES

### BURNABY

	REDWOOD SHORES	BURNABY
<b>Energie und Grüne Gebäude</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 550.000 kWh jährliche Einsparung durch Klimaanlage mit Frequenzumrichtern.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 829.000 kWh jährliche Einsparung durch LED-Leuchtmittel, Spannungsangleichung und automatische Lichtabschaltung.</li> </ul>
<b>Transport</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 59 Ladestationen für Elektrofahrzeuge.</li> <li>• 117 Mitarbeiter besitzen Elektrofahrzeuge.</li> <li>• 80.000 Pendlerfahrten im Geschäftsjahr 2020 durch kostenlosen Mitarbeiter-Shuttle-Bus eingespart.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 16 Ladestationen für Elektrofahrzeuge.</li> <li>• 60 Mitarbeiter besitzen Elektrofahrzeuge.</li> <li>• Die Mitarbeiter erhalten Zuzahlungen für öffentliche Verkehrsmittel, eigene Parkplätze für Fahrgemeinschaften und Car-Sharing-Programme vor Ort.</li> </ul>
<b>Wasser</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 19 Millionen Liter Brauchwasser werden jährlich für die Landschaftsgestaltung genutzt.</li> <li>• Dürreresistente Pflanzen bei der Landschaftsgestaltung.</li> <li>• Wasserspartoiletten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wir eruiieren weiterhin Methoden, um Wasser zu sparen, wie etwa dürreresistente Landschaftsgestaltung und Wasserspararmaturen.</li> </ul>
<b>Abfall</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ~4.535 kg Abfall von Deponien zu Recycling und Kompostierung umgeleitet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 90 Prozent (238.606 kg) Abfall von Deponien zu Recycling und Kompostierung umgeleitet.</li> <li>• 2.414 kg Elektroschrott von Deponie umgeleitet.</li> </ul>

## Lieferkette

Neben unseren Nachhaltigkeitsbemühungen in den Büros sind wir auch bemüht, in der gesamten Lieferkette unserer verpackten Produkte umweltbewusste Entscheidungen zu treffen. Zu unseren jüngsten Schritten dabei gehören:

- 1** Rechtliche Hinweise werden auf die Rückseite der Spiele gedruckt, was jährlich etwa 238.000 Pfund Papier einspart.
- 2** Wir benutzen keine Palettendisplays und kein Bandierungsmaterial mehr.
- 3** Display-Produktion für den Einzelhandel um 70 % reduziert.
- 4** Versand erfolgt in Wellpappehüllen statt in Wellpappekartons, wodurch jährlich 10.000 Pfund weniger Material benötigt wird.
- 5** Durch biologisch abbaubare Luftpolsterverpackung werden jährlich 3.700 Pfund Papier eingespart.
- 6** Einsatz von Druckereien mit Zertifizierungen des Forestry Stewardship Council, der Rainforest Alliance und der Sustainability Forestry Initiative.

## End-of-Life-IT-Management

Da jede IT-Ausstattung irgendwann veraltet, wollen wir an Programmen teilnehmen, die ein verantwortungsvolles End-of-Life-Verfahren gewährleisten, wozu auch das Spenden technischer Geräte an Bildungs- und gemeinnützige Einrichtungen gehört. Ist eine Spende wegen Sicherheitsbedenken oder Schäden an den Geräten nicht möglich, wird ordnungsgemäß recycelt.

Elektroschrott kann gefährliche Substanzen wie Quecksilber und Blei enthalten, die aus Deponien in die Umwelt gelangen und dann negative Auswirkungen auf die Wasserqualität und die menschliche Gesundheit haben können. Unsere stillgelegten technologischen Geräte – Server, Computer, Laptops und Monitore – werden vor der Entsorgung umweltschonend von Mineralien und anderen wieder verwendbaren Komponenten befreit.

---

**Wir wollen an Programmen teilnehmen, die ein verantwortungsvolles End-of-Life-Verfahren für unsere IT-Ausstattung gewährleisten.**

## Einhaltung der Umweltauflagen

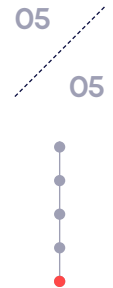
Wir überwachen ständig unsere Einhaltung aller Umweltgesetze und -auflagen. Bislang hatten wir in Folge unserer Geschäftstätigkeit keine nennenswerten Umweltkontroversen und mussten noch nie entsprechende Bußgelder, Strafen oder Abgaben bezahlen. Außerdem haben wir in unseren Einrichtungen stets sämtliche Vorgaben, Standards oder Vorschriften bezüglich Wasserqualität und -quantität erfüllt.

# 05

## Verbesserung der Unternehmensführung

EA befolgt die Vorgaben zur Unternehmensführung gemäß der geltenden Gesetze sowie der NASDAQ-Standards. Wir halten uns an den Globalen Verhaltenskodex und die Richtlinien für den Respekt am Arbeitsplatz, die für alle Mitarbeiter, Führungskräfte und Direktoren und auch neue Angestellte gelten. Alle müssen vor Antritt ihrer Arbeit den Globalen Verhaltenskodex lesen und unterzeichnen. Jedes Jahr müssen die

Mitarbeiter bestätigen, dass sie den Globalen Verhaltenskodex befolgt haben und auch weiterhin befolgen werden, und alle zwei Jahre müssen sie eine komplette Schulung dazu absolvieren. Unser Online-Tool „Raise A Concern“ (Besorgnis äußern) ermöglicht es Mitarbeitern und Dritten, mutmaßliche Verstöße zu melden, damit sie untersucht und bearbeitet werden können.







## Raise A Concern

Wir bei EA sind der festen Überzeugung, dass ein inklusiver und produktiver Arbeitsplatz nur dann möglich ist, wenn jeder Mitarbeiter ohne Angst vor Repressalien angehört wird. Mit dem EA-Online-Tool „Raise A Concern“ können Mitarbeiter und Dritte sicher ihre Bedenken äußern, die dann über geeignete Kanäle eskaliert werden. Darüber hinaus können Mitarbeiter ihre Bedenken direkt der Geschäftsleitung, der Personalabteilung oder dem People-Relations-Team melden. Es gibt dafür eine eigene Telefonnummer und E-Mail-Adresse.

LINKS Die Sims



[Hier klicken, um die EA-Führungsrichtlinien in unserer Vollmachtsanweisung 2020 anzuzeigen.](#)

## Ethik und Anti-Korruption

Wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, in allen geschäftlichen Angelegenheiten fair und ethisch zu agieren. Wir verfügen über Verfahren und Vorgehensweisen, die die Einhaltung aller geltenden Gesetze und Verordnungen zur Korruptionsbekämpfung unterstützen, einschließlich des US Foreign Corrupt Practices Act, des britischen Bribery Act und aller anderen nationalen und lokalen Vorschriften in Ländern, in denen wir tätig sind. Unsere Anti-Korruptionsrichtlinie gilt für alle Mitarbeiter und Direktoren, und der Leiter der Rechtsabteilung überwacht die Einhaltung. Vertreter oder andere Berater, die EA repräsentieren, müssen sich ebenfalls an diese Standards halten, wenn sie Geschäfte mit oder im Namen von EA durchführen.

Wir fordern möglicherweise einen schriftlichen Fragebogen oder eine Due-Diligence-Prüfung ein, bevor wir eine Geschäftsbeziehung eingehen oder fortsetzen, wenn bestimmte finanzielle Schwellenwerte überschritten werden und/oder die Individuen bzw. Unternehmen in Ländern sitzen, die gemäß Korruptionswahrnehmungsindex ein erhöhtes Korruptionsrisiko darstellen.

Im Einzelfall führen wir die Due-Diligence-Prüfung selbst durch und/oder fordern schriftliche Fragebögen ein, bevor wir eine Geschäftsbeziehung eingehen oder fortsetzen, die unter unseren internen Schwellenwerten liegt oder in Ländern mit weniger riskanter Gerichtsbarkeit stattfindet.

Alle Vizepräsidenten und höher müssen Online-Schulungen zur Korruptionsbekämpfung absolvieren. Weist eine Gerichtsbarkeit ein erhöhtes Korruptionsrisiko auf, wie etwa in China, müssen alle EA-Mitarbeiter diese Schulung abschließen. Andere ausgewählte Mitarbeiter müssen die Schulung aufgrund der Art ihrer Interaktionen mit Dritten, ihrer Rollen oder des Ranges ihrer Position machen. Verstöße gegen die Anti-Korruptionsrichtlinie von EA werden im Online-Tool „Raise A Concern“ oder über interne Meldemechanismen für Mitarbeiter gemeldet. Für Gespräche über Fragen zu potenzieller Korruption stehen den Mitarbeitern auch Experten zur Verfügung.

Die Sims



## Menschenrechte

Wir engagieren uns für die Förderung und den Schutz der Menschenrechte. Unsere globale Menschenrechtserklärung beschreibt unsere Verpflichtungen in diesem Bereich und gilt überall dort, wo wir geschäftlich tätig sind. Die Erklärung stimmt in vielen Grundsätzen mit dem United Nations Global Compact und der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte überein. Das Nominating and Governance Committee von EA überwacht die Einhaltung der globalen Menschenrechtserklärung des Unternehmens.

## Ethisches Marketing

Wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, unsere Spiele und Services ehrlich und präzise zu vermarkten und die Verbraucher nicht zu täuschen. Wir markieren unsere Werbung eindeutig als solche und fordern auch von Dritten, wie etwa Influencern in den sozialen Medien und bedeutenden Spiel-Streamern, ihre Inhalte bei der Partnerschaft mit EA zu kennzeichnen.

## Politische Unterstützung

Wir engagieren uns in politischen Diskussionen und Prozessen, sofern diese für unsere Geschäftstätigkeit und unsere Kunden relevant sind. Wir bemühen uns, Entscheidungsträgern dabei zu helfen, unsere Produkte und unser Geschäft zu verstehen. EA leistet keine direkten Spendenzahlungen an einzelne Kandidaten, Parteien, Komitees oder IRS Section 527-Organisationen und engagiert sich nicht in Aktivitäten, die Einfluss auf Wahlkämpfe oder Abstimmungen haben sollen.

EA leistet keine direkte finanzielle Unterstützung für unabhängige Aufwendungen oder Stimmenwerbungen, wie gesetzlich definiert. EA leistet keine Zahlungen an 501(c)(4)-steuerbefreite Organisationen, die der Empfänger für politische Zwecke nutzen könnte. Wir haben kein politisches Aktionskomitee. In unserem Political Activities Statement (Erklärung zu politischen Aktivitäten) finden sich weitere Informationen über unsere Teilnahme am politischen Prozess. ○



**Zum Anzeigen  
klicken:**

**[Globale Menschenrechtserklärung](#)**

**[Erklärung zu politischen Aktivitäten](#)**

## Aussagen für die Zukunft

Dieser Bericht enthält Aussagen für die Zukunft, also über künftige Ereignisse oder die künftige Leistung von EA. Wir benutzen darin Wörter wie: antizipieren, glauben, erwarten, beabsichtigen, schätzen, planen, prognostizieren, suchen, Ziel, wird, kann, wahrscheinlich, sollte, könnte (und die jeweilige Verneinung all dieser Begriffe), zukünftig und ähnliche Formulierungen, um die Aussagen als zukunftsgerichtet zu identifizieren.

Darüber hinaus sind sämtliche Aussagen über Projektionen unserer zukünftigen Leistung, Trends in unserem Geschäft, Prognosen für relevante Märkte, zukünftige Umwelt-, Sozial- und Führungsprogramme, -Vorgehensweisen oder -Ziele, ungewisse Ereignisse und Annahmen sowie weitere Einschätzungen zukünftiger Ereignisse oder Umstände ebenfalls auf die Zukunft ausgerichtet. Diese Aussagen für die Zukunft sind keine Garantien für die zukünftige Leistung und reflektieren lediglich die aktuellen Erwartungen der Geschäftsleitung.

Unsere tatsächliche Leistung kann sich wesentlich von dem unterscheiden, was in den Aussagen für die Zukunft behandelt wird. Informationen zu Faktoren, die unsere Leistung beeinträchtigen könnten, sind in den Formularen 10-K, 10-Q und 8-K enthalten sowie in anderen Einreichungen, die wir von Zeit zu Zeit bei der Securities and Exchange Commission vornehmen. Diese Dokumente sind auf unserer Investor Relations-Website verfügbar. Wir stehen nicht in der Verpflichtung, aus irgendeinem Grund eine Aussage für die Zukunft zu überarbeiten oder zu aktualisieren, es sei denn, es ist gesetzlich vorgeschrieben.



Hier klicken,  
um unsere Investor  
Relations-Website  
anzuzeigen.

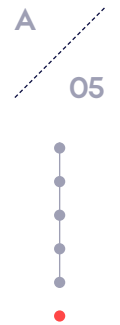




Battlefield V



# Anhang



Die folgende Tabelle gibt eine Übersicht, wo die Metriken des Sustainability Accounting Solutions Board als Informationen im Impact-Bericht 2020 zu finden sind.







THEMA	BUCHUNGSMETRIK	KATEGORIE	MASSEINHEIT	CODE	EA-ANTWORTDATEN	REFERENZ
<b>Datenschutz</b>	Beschreibung der Vorgehensweise zur Ermittlung und Behebung von Datensicherheitsrisiken, einschließlich der Verwendung von Cyber-Sicherheitsstandards von Drittanbietern.	Diskussion und Analyse	k. A.	TC-SI-230a.2	Siehe bitte den Abschnitt „Investition in Datenschutz und Sicherheit“ unseres Berichts.	„Coordinated Vulnerability Disclosure (CVD)“ auf Seite 25 „Sicherheit“ auf Seite 27
<b>Rekrutierung und Verwaltung einer globalen, vielfältigen und kompetenten Belegschaft</b>	Prozentsatz der Angestellten: 1. Ausländer. 2. Arbeitsplatz im Ausland.	Quantitativ	Prozentsatz (%)	TC-SI-330a.1	Etwa 61 Prozent der Mitarbeiter arbeiten außerhalb der USA.	<a href="#">EA Investor Relations (Geschäftsbericht 10-K)</a>
	Mitarbeiterengagement als Prozentwert.	Quantitativ	Prozentsatz (%)	TC-SI-330a.2	Siehe bitte den Abschnitt „Aufbau vielfältiger und gesunder Teams“ unseres Berichts.	„Zuhören und verbessern“ auf Seite 16
	Geschlechter- und Ethnienverteilung in Prozent bei: 1. Management. 2. Technisches Personal. 3. Alle anderen Mitarbeiter.	Quantitativ	Prozentsatz (%)	TC-SI-330a.3	Siehe bitte den Abschnitt „Inklusion und Diversität: eine Business-Notwendigkeit“ unseres Berichts.	„Inklusion und Diversität:“ auf Seite 6
<b>Umgang mit systemischen Risiken durch technologische Störungen</b>	Anzahl: 1. Leistungsprobleme. 2. Service-Unterbrechungen. 3. Gesamt-Downtime bei Kunden.	Quantitativ	Anzahl, Tage	TC-SI-550a.1	Eine Betrachtung der wesentlichen Risiken bei diesem Thema findet sich in unseren SEC-Einreichungen.	<a href="#">EA Investor Relations (Geschäftsbericht 10-K)</a>
	Beschreibung der Risiken für die Geschäftskontinuität im Zusammenhang mit Betriebsunterbrechungen.	Diskussion und Analyse	k. A.	TC-SI-550a.2	Eine Betrachtung der wesentlichen Risiken bei diesem Thema findet sich in unseren SEC-Einreichungen.	<a href="#">EA Investor Relations (Geschäftsbericht 10-K)</a>



Electronic Arts Inc.  
209 Redwood Shores Parkway  
Redwood City, CA 94065

[ea.com](http://ea.com)

[ir.ea.com](http://ir.ea.com)

