

Pressemitteilung

Playstation, Xbox und Co.: Wie nachhaltig sind Spielkonsolen?

Neue Konsolen produzieren mehr CO₂ +++ Nintendo Switch entpuppt sich als umweltfreundlichste Spielkonsole +++ Cloud Gaming belastet Umwelt +++ So funktioniert nachhaltiges Gaming

Berlin, 25.02.2021. Im Jahr 2020 wurden weltweit rund 48 Millionen Spielkonsolen verkauft – fast 20 Prozent mehr als im Jahr davor. Allein in Deutschland besaßen im letzten Jahr rund 28,5 Prozent der Haushalte mindestens eine Spielekonsole. Das sind zwölf Millionen Haushalte, die regelmäßig in andere Welten eintauchen und deren geschärftes Umweltbewusstsein für Veränderungen sorgen könnte.

Neue Konsolen produzieren mehr CO₂

Mit der Sony Playstation 5 und der Microsoft Xbox Series X/S kam Ende 2020 die neue Generation von Spielkonsolen auf den Markt. Bereits innerhalb eines Monats wurden die neuen Next-Gen-Modelle weltweit jeweils über vier Millionen Mal verkauft.

Mit neuen Konsolen verbessert sich die Grafik. Das geht oft mit einem höheren Stromverbrauch und mehr CO₂-Ausstoß einher. Außerdem verbraucht das Zocken von Spielen mit komplexer Grafik mehr Strom als das Abspielen einer Blu Ray oder DVD über die Konsole. Wenn du über deine Xbox oder Playstation fernsiehst, fallen im Vergleich zur herkömmlichen Nutzung von ausschließlich internen oder externen Receivern zusätzlich noch die Stromkosten für die Konsole an.

Nintendo Switch entpuppt sich als umweltfreundlichste Spielkonsole

Die verschiedenen Spielekonsolen unterscheiden sich in ihrem Stromverbrauch. Das Zocken mit einer Playstation 4 führt pro Stunde zu ungefähr 48 Gramm CO₂ bei einem Stromverbrauch von 0,12 Kwh. Hier ein Beispiel: Laut Statistischem Bundesamt erzeugt ein Pkw je zurückgelegtem Kilometer pro Person im Schnitt 147 Gramm CO₂. Demzufolge entsprechen drei Stunden zocken einem Kilometer Autofahrt. Für die 65-stündige Spielzeit von „Red Dead Redemption 2“ würde man also 21 Kilometer zurücklegen. Bei der Xbox One liegt der durchschnittliche Stromverbrauch bei rund 0,14 Kilowatt pro Stunde. Das sind nach unserem Beispiel etwa 56 Gramm Kohlenstoffdioxid und 24 Kilometer. Die Nintendo Switch entpuppt sich hier als umweltfreundlich: Sie verbraucht nur 0,011 Kilowatt pro Stunde und erzeugt dadurch 4,41 Gramm Kohlenstoffdioxid. Es sind also mehr als 30 Stunden Spielzeit nötig, um das Niveau eines Auto-Kilometers zu erreichen.

Pressekontakt

Melina Ademaj

kaputt.de GmbH

Greifswalder Str. 208

10405 Berlin

E-Mail:

ademaj@kaputt.de

Downloads und weitere Informationen

[Blogbeitrag](#)

[Grafiken](#)

Cloud Gaming belastet Umwelt

Der deutsche Cloud-Gaming Markt ist zwischen 2015 und 2019 schätzungsweise um 23 Prozent gewachsen, bis 2024 soll sich der Datenverbrauch der Gaming-Branche verdreifachen (PwC). Laut Recherchen des Online-Magazins Big Fish Games wird bei der Herstellung eines digitalen Games bis zu 53 Prozent mehr Kohlenstoffdioxid produziert, als bei der Disc-Alternative. Das liegt daran, dass für digitale Spiele Datenzentren gebaut und gewartet werden müssen. US-Cloud-Gaming-Plattformen verursachen laut der Computerzeitschrift Wired so viele CO₂-Emissionen wie fünf Millionen Autos. Wenn 30 Prozent der Spieler*innen Cloud-Gaming nutzen, bedeutet dies bis 2030 eine Steigerung der CO₂-Emissionen von Gaming um 30 Prozent.

So funktioniert nachhaltiges Gaming

Nutzer*innen können selbst Einfluss auf die Klimawirkung ihrer Spielekonsole nehmen. Durch eine lange Nutzung, richtiges Ausschalten und eine regelmäßige Reinigung des Lüfters kann Kohlenstoffdioxid eingespart werden. Vergleichsportale wie kaputt.de bieten [Reparatur-Anleitungen und Versandreparaturen für Spielekonsolen](#) an. So können Nutzer*innen die Lebensdauer ihrer Spielkonsole verlängern, Geld sparen und die Umwelt schonen.

Die Balance zwischen Nutzererfahrung und Energieeffizienz stellt eine der größten Herausforderungen für die Zukunft von umweltfreundlichem Gaming dar. Nutzer*innen erwarten bei einer neuen Konsole auch mehr Leistungsfähigkeit, die oft mit einem höheren Energieverbrauch einhergeht. Hier sind große und sichtbare Unternehmen gefragt, die sich umfangreich für erneuerbare Energien engagieren und in diese investieren. Microsoft möchte in Zukunft optional aktivierbare Software-Einstellungen integrieren, um Energie einzusparen und will bis 2030 eine negative CO₂-Bilanz aufweisen. Sony will bis 2050 einen neutralen ökologischen Fußabdruck haben und hat bereits bei der Playstation 5 einen optional aktivierbaren „low power Verbrauchsmodus“ eingeführt, der effizienter sein soll als beim Vorgängermodell.

Stromverbrauch und CO₂-Emissionen

Playstation 4: 0,12 kWh Verbrauch bei der Nutzung, bei wöchentlicher Spielzeit von 7 Stunden 333 g CO₂

Xbox One: 0,14 kWh Verbrauch bei der Nutzung, bei wöchentlicher Spielzeit von 7 Stunden 392 g CO₂

Nintendo Switch: 0,011 kWh Verbrauch bei der Nutzung, bei wöchentlicher Spielzeit von 7 Stunden 31 g CO₂