

## Durch Umstieg auf Ökostrom können FIFA 21-Spieler 53.000 Tonnen CO<sub>2</sub> einsparen

- 53.000 Tonnen CO<sub>2</sub> können pro Jahr allein im Haushalt eingespart werden, betreibt man PC und Konsole für die Fußball-Simulation mit Ökostrom

- Energieverbrauch bei Spielekonsole deutlich niedriger als am Gaming-PC

- LichtBlick sensibilisiert mit Werbepresenz in erfolgreicher Fußball-Simulation für große CO<sub>2</sub>-Einsparpotentiale durch Umstieg auf Ökostrom

Hamburg, 22. Oktober 2020 – Seit dem 9. Oktober 2020 ist die Fußballsimulation FIFA 21 in Deutschland erhältlich. Die Fortsetzung der erfolgreichsten Spielreihe von EA Sports zieht weltweit Millionen Gamer in seinen Bann. Innerhalb eines Jahres werden Milliarden Spiele online oder Zuhause ausgetragen. Als Partner des FC St. Pauli ist in diesem Jahr auch LichtBlick mit von der Partie: Wer sein virtuelles Spiel im Millerntor-Stadion austrägt, steuert seine Spieler jetzt unter anderem auch vor Werbebanden des Hamburger Marktführers für Ökostrom.

„Wir sind Fußball-Fans und lassen uns auch gern von der Welt des eSports faszinieren. Gerade deshalb ist es LichtBlick ein Anliegen, unsere Präsenz in der erfolgreichen Sportsimulation mit unseren Botschaften zu verknüpfen“, erklärt Ralph Kampwirth, Unternehmenssprecher von LichtBlick, das Engagement. „Wir möchten die vielen begeisterteren Gamer in Deutschland dafür sensibilisieren, dass sie durch die Nutzung hundertprozentigen Ökostroms zusammen eine erhebliche Menge CO<sub>2</sub>-Emissionen auf dem Weg in ein klimaneutrales, neues Normal einsparen können.“

Denn in der Tat: Angenommen FIFA 21 ist ähnlich erfolgreich wie sein Vorgänger und 1,5 Millionen Spieler wechseln vom konventionellen deutschen Strommix zu 100% ökologischem Strom, könnten bei der deutschlandweiten durchschnittlichen Spielzeit von sieben Stunden die Woche unabhängig vom Monitor oder Bildschirm über **53.000 Tonnen klimaschädliches CO<sub>2</sub> im Jahr** allein in den Haushalten eingespart werden. Das entspricht der Menge CO<sub>2</sub>, die 2,6 Millionen Bäume pro Jahr binden.

Entscheidend ist auch, ob über eine Konsole oder ein Gaming-PC gespielt wird. Da ein Laufwerk, Prozessor, Grafikkarte, Lüfter, Prozessor und weitere Komponenten ihren eigenen Energiebedarf haben, fällt der Stromverbrauch für PCs in der Regel wesentlich höher aus als bei Spielekonsolen.

Kampwirth verdeutlicht: „Der Stromverbrauch für Gaming mag in den einzelnen Haushalten verglichen mit der Energie für Raumwärme oder Warmwasser geringer sein. In der Gemeinschaft können Gamer durch die Nutzung reinen Ökostroms aber einen nennenswerten Beitrag für den Klimaschutz leisten und gleichzeitig den vollen Spaß am Spiel genießen.“

*Für diese Berechnung liegt der Jahresreport 2019 der Gamescom zugrunde. Wir nehmen an, dass 56% der Spielenden eine Konsole nutzen und 44% einen PC. Die eingesparten CO2-Mengen beziehen sich auf den durchschnittlichen CO2-Ausstoß im deutschen Strommix, der laut Angaben des Umweltbundesamtes bei 352g pro Kilowattstunde liegt.*

### **Über LichtBlick:**

Vor über 20 Jahren fing LichtBlick an, sich als Pionier für erneuerbare Energien stark zu machen. Heute ist Ökostrom das neue Normal und LichtBlick Deutschlands führender Anbieter für Ökostrom und Öko-Wärme. Bundesweit leben und arbeiten über 1,7 Million Menschen mit der Energie von LichtBlick. 450 LichtBlickende entwickeln Produkte und Services für einen klimaneutralen Lebensstil. 2020 erwartet das Klimaschutz-Unternehmen einen Umsatz von 1 Milliarde Euro. LichtBlick gehört zum niederländischen Energiewende-Vorreiter Eneco. Eneco will bis 2022 saubere Energie für 2,5 Millionen Haushalte in eigenen Kraftwerken erzeugen. Info: [www.lichtblick.de](http://www.lichtblick.de)

### **Kontakt:**

Ralph Kampwirth, Director Communication & Public Affairs, Tel. 040-6360-1208, [ralph.kampwirth@lichtblick.de](mailto:ralph.kampwirth@lichtblick.de) / LichtBlick SE, Zirkusweg 6, 20359 Hamburg

[Facebook](#) [Instagram](#) [Twitter](#) [Xing](#) [LinkedIn](#)