

Pressemitteilung

Gamescom 2019

## **Gaming in der Wolke: Die Videospiele-Industrie hat ein CO<sub>2</sub>-Problem**

**Dresden, 19. August 2019. Obwohl die Gaming-Branche mittlerweile größer als die Film- und Musikindustrie zusammen ist, findet das Thema Nachhaltigkeit innerhalb der Szene kaum Beachtung. Doch die weltweit steigende Beliebtheit von Videospiele erhöht gleichermaßen die CO<sub>2</sub>-Emissionen und belastet so die Umwelt. Dabei gibt es schon jetzt Lösungen aus dem Bereich der Green IT, um Gaming ökologischer zu gestalten.**

Die Entwicklung der vergangenen Jahre beweist: Gaming ist ein Massenphänomen und unabhängig von der Altersgruppe. Allein in Deutschland spielen laut dem [Verband der deutschen Games-Branche](#) über 34 Mio. Männer und Frauen gelegentlich oder regelmäßig. Weltweit nimmt die Rechenlast in diesem Bereich rasant zu: [Prognosen zufolge](#) soll sich das Datenvolumen allein durch Online-Gaming bis 2022 auf rund 180 Exabyte (180 Mrd. Gigabyte) jährlich vervierfachen.

Trotz des weltweit starken Wachstums des Gaming-Markts wird der Aspekt Nachhaltigkeit und die Notwendigkeit geeigneter IT-Infrastrukturen kaum diskutiert. Auch während der Gaming-Messe Gamescom 2019 (20. bis 23. August in Köln) findet das Thema quasi nicht statt.

Dabei erhöht der steigenden Rechenbedarf in den Bereichen Spieleproduktion, Bereitstellung und Datenspeicherung den Stromverbrauch und damit die Umweltbelastung. Eine [Studie](#) zeigt, dass PC-Spieler allein im Jahre 2015 weltweit schätzungsweise 75 Mrd. Kilowattstunden (kWh) Strom verbraucht haben. Passt man diese Zahl an das [Wachstum innerhalb der PC-Spieler](#) an, beträgt der jährliche Stromverbrauch aktuell zwischen 90 und 100 Mrd. kWh – mit rasant steigender Tendenz. Und dazu kommt der Energiebedarf für Konsolen und Smartphone-Spiele.

### **Der Gaming-Markt wächst ... und damit auch die Umweltbelastung**

Dazu tragen auch Fortschritte in der Netzwerktechnologie wie der 5G-Mobilfunkstandard und WiFi 6 (WLAN-ax) bei. Besonders die aktuellen Gaming-Trends eSports, Virtual und Augmented Reality, Mobile Gaming und vor allem Cloud-Gaming-Dienste (Google Stadia, GeForce Now, PlayStation Now & Co.) werden dadurch angetrieben. Die Nutzung der Game-Streaming-Services, bei denen das Gros der Rechenleistung auf externe Server verlagert wird, [sorgt für einen erhöhten Stromverbrauch um bis zu 60 \(Desktop-PCs\) bzw. 300 Prozent \(Laptop\)](#). Dieser Umstand erfordert energieeffiziente und nachhaltige IT-Infrastrukturen, etwa im Bereich Edge-Computing.

„Bedenkt man das rasante Wachstum der Gaming-Branche und die steigende Bedeutung des Klimaschutzes in der Gesellschaft, führt kein Weg an nachhaltigen IT-Infrastrukturen für die Spieleindustrie vorbei. Auch unsere liebsten Hobbys müssen umweltschonend gestaltet werden.“, meint Nicolas Röhrs, Geschäftsführer und Mitgründer von Cloud&Heat Technologies, dazu. Das Dresdner Green-IT-Unternehmen bietet ganzheitliche Lösungen, die eine sichere Verarbeitung von Daten in der Cloud ermöglichen und gleichzeitig nachhaltig konzeptioniert sind: Eine innovative Heißwasser-Direktkühlung ermöglicht eine Nachnutzung der Abwärme von Rechenzentren zum Heizen von Gebäuden und zur Anbindung an Fern- und Nahwärmenetze. Neben Kühl- und Heizkosten reduziert die Wasserkühlungstechnologie von Cloud&Heat zum Beispiel im Rechenzentrum des Frankfurter Hochhauses Eurotheum die CO<sub>2</sub>-Emission um bis zu 557 Tonnen im Jahr – umgerechnet etwa 80 Fußballfelder Wald.



### **Über Cloud&Heat Technologies GmbH**

Seit der Gründung 2011 ist die Vision von Cloud&Heat Technologies, Nachhaltigkeit zum Treiber digitaler Innovation zu machen. Das Dresdner Unternehmen entwickelt, baut und betreibt energieeffiziente, grüne, sichere und skalierbare Rechenzentren, die den Anforderungen der Cloud-Zukunft gerecht werden. Private- und Public-Cloud-Lösungen basierend auf OpenStack werden in zwei unterschiedlichen Geschäftsfeldern angeboten: Einerseits maßgeschneiderte IT-Infrastrukturlösungen, wie Micro Data Center (MDC) oder Data Center Container (DCC) für KMUs, und andererseits große IT-Infrastrukturen mit einer vollumfänglichen Kombination aus Cloud- und Wärmelösungen. In beiden Geschäftsfeldern setzt Cloud&Heat eine innovative Heißwasser-Direktkühlung ein. Sie ermöglicht die Nachnutzung der Abwärme von Rechenzentren auf einem konstanten Temperaturniveau von 60 Grad zum Heizen von Gebäuden oder die Anbindung an Fern- und Nahwärmenetze. Auf diese Weise baut und betreibt Cloud&Heat die weltweit energie- und kosteneffizientesten Rechenzentren und hat hierfür bereits zahlreiche Auszeichnungen erhalten, zuletzt den Tech Tour Innovation Award 2019, mit dem Cloud&Heat zum innovativsten der 50 wachstumsstärksten Technologie-Unternehmen Europas gewählt wurde, sowie zum dritten Mal nach 2015 und 2016 den Deutschen Rechenzentrumspreis 2019.

Mehr Informationen unter [www.cloudandheat.com](http://www.cloudandheat.com).