

Playing for the Planet Jahresbericht zeigt, dass Spielestudios das Thema Klima ernst nehmen

- *Seit der Gründung der UNEP-unterstützten Alliance wurden 1 Million Bäume gepflanzt*
- *Mitglieder der Alliance sind 50 neue Umweltverpflichtungen im Jahr 2021 eingegangen*
- *Sieben neue Studios und sieben Handelsverbände traten der Alliance 2021 bei*

Düsseldorf, 10. Februar 2022 – Die [Playing for the Planet Alliance](#) veröffentlichte heute ihren Jahresbericht. Inzwischen haben sich mehr als 32 Spielestudios der von dem Umweltprogramm der Vereinten Nationen (UNEP) geförderten **Playing for the Planet Alliance** angeschlossen, die seitdem über eine Million Bäume gepflanzt hat und 130 Millionen Spieler:innen für Umweltthemen sensibilisieren konnte. Der Bericht zeigt die Fortschritte, die die Videospielebranche bei der Dekarbonisierung und den Green Activations* in der Spielebranche machen konnte und gibt einen Ausblick auf die nächsten Schritte.

Dem Bericht zufolge hat sich die Größe des [Green Game Jam](#) im Jahr 2021 verdreifacht. Der Green Game Jam bringt die größten Unternehmen der Videospielebranche auf PC, Mobile und Konsole zusammen, um Millionen von Spieler:innen über Umweltthemen aufzuklären und zu ermutigen, sich mehr für die Natur zu engagieren. 30 Studios haben sich an dieser Initiative beteiligt, 266.000 Bäume wurden gepflanzt, 800.000 Dollar wurden gesammelt und rund 130 Millionen Spieler:innen haben sich über Ozeane und Wälder informiert, um die [UNREDD](#) und die [UN Decade on Ecosystem Restoration](#) zu unterstützen, wobei 80% von ihnen positiv auf diese Themen reagiert haben.

Darüber hinaus haben sich 60 Prozent der Mitglieder von **Playing for the Planet** dazu verpflichtet, bis 2030 Net Zero/CO₂ negativ zu sein, und für 2022 wurden weitere Ziele festgelegt. 2021 traten sieben neue Studios der Alliance bei, so dass sie nun 32 Mitglieder zählt, die über eine gemeinsame Spieler:innenbasis von weit über einer Milliarde Spielenden verfügt. Zudem wurde mit Unterstützung der TiMi Studios ein neuer [Young Green Game Jam](#) ins Leben gerufen, an dem sich von Studierende aus über 300 Universitäten beteiligen.

Sam Barratt, Chief of Youth, Education and Advocacy beim UNEP:

„Die Videospieleindustrie ist ein neuer Verbündeter im Wettlauf um einen Net Zero und einen naturbewussten Planeten. Die Arbeit, die die *Playing for the Planet Alliance* im Jahr 2021 geleistet hat, ist beeindruckend. Sie zeigt, was möglich ist, wenn die Zusammenarbeit über dem Prinzip des Wettbewerbs steht. Es bleibt zwar noch viel zu tun, aber die Initiative hat in nur zwei Jahren einen weiten Weg zurückgelegt.“

Zusätzlich zu den Fortschritten innerhalb dieser Alliance hat ihre Arbeit die großen Labels der Musikindustrie dazu inspiriert, [im Dezember 2021 einen eigenen Musik-Klimapakt](#) zu starten. Außerdem wurden neue Basisdaten zum Stromverbrauch mobiler Geräte beim Spielen erhoben, die die Zahlen von vor zehn Jahren aktualisieren, so dass die Studios ihren CO₂-Fußabdruck genauer berechnen können.

Der Bericht zeigt auch die Richtung auf, die die Alliance für 2022 plant. In diesem Jahr wird ein neues White Paper herausgegeben, welches der Branche Leitlinien zur Verringerung ihrer Emissionen vorgibt. Der Green Game Jam im Jahr 2022 wird sich mit den Themen Wälder, Lebensmittel und Zukunft beschäftigen. Der Jam soll die bisherige Teilnehmendenzahl übertreffen und die Reichweite und Wirkung der Initiative erhöhen - bereits jetzt haben sich mehr als 36 Studios angemeldet, und in den kommenden Wochen werden weitere hinzukommen. Außerdem wird ein neues Sekretariat eingerichtet, das die Initiative betreut.

Der Annual Impact Report ist in erster Linie als Mechanismus zur Rechenschaftslegung über Transparenz und Fortschritte gedacht; Mitglieder, die ihren Verpflichtungen nicht nachkommen, werden aus der Allianz ausgeschlossen.

Der Annual Impact Report steht hier zum Download zur Verfügung:

<https://www.unep.org/resources/report/playing-planet-annual-report-2021>

**Green Activations sind neue Funktionen und Botschaften, die von den teilnehmenden Unternehmen implementiert werden und die Umweltthemen wie Umweltschutz und Renaturierung hervorheben. Dies kann spielinterne und -externe Funktionen wie neue Modi, Karten, thematische Ereignisse, Handlungsstränge und Botschaften umfassen.*

About the Playing for the Planet Alliance

The Playing for the Planet Alliance was launched in 2019 during the Climate Summit at UN Headquarters in New York. In joining the Alliance, members have made commitments ranging from integrating green activations in games, reducing their emissions and supporting the global environmental agenda through initiatives ranging from planting millions of trees to reducing plastic in their products.

About the UN Decade on Ecosystem Restoration

Led by the United Nations Environment Programme (UNEP) and the Food and Agriculture Organization of the United Nations (FAO), [the Decade on Restoration](#) - which runs from 2021 to 2030 - was proclaimed by the United Nations General Assembly in a 2019 resolution.

About the UN Environment Programme (UNEP)

UNEP is the leading global voice on the environment. It provides leadership and encourages partnership in caring for the environment by inspiring, informing and enabling nations and peoples to improve their quality of life without compromising that of future generations.

Für weitere Informationen kontaktieren Sie bitte: [Keishamaza Rukikaire](#), Head of News and Media, UNEP