

Bryssel 22.4.2015
SWD(2015) 88 final

KOMISSION YKSIKÖIDEN VALMISTELUASIAKIRJA

TIIVISTELMÄ VAIKUTUSTEN ARVIOINNISTA

Oheisasiakirja

**Komission kertomus Euroopan parlamentille ja neuvostolle pelikonsolien
vapaaehtoisesta ekosuunnittelujärjestelmästä**

{ COM(2015) 178 final }
{ SWD(2015) 89 final }

Tiivistelmä

”Ääni- ja kuvannuslaitteet” on yksilöity tuoteryhmäksi, jonka osalta voidaan mahdollisesti toteuttaa ekosuunnittelutoimenpiteitä. Tuoteryhmään kuuluvat pelikonsolit, videosignaalien toisto-/tallennuslaitteet ja projektorit. Euroopan parlamentin ja neuvoston ekosuunnitteludirektiivissä 2009/125/EY¹ vahvistetaan komissiolle puitteet, joissa komissio voi määrätä asetuksilla asetettavista ekosuunnitteluvaatimuksista tai joissa toimiala voi laatia itsesääntelyaloitteita. Mahdollisten toimintatapojen vaikutuksia arvioidaan mainitussa direktiivissä säädettyjen vaatimusten mukaisesti yhdessä energiamerkintädirektiivin 2010/30/EY² mukaisesti mahdollisesti toteutettavien toimenpiteiden kanssa.

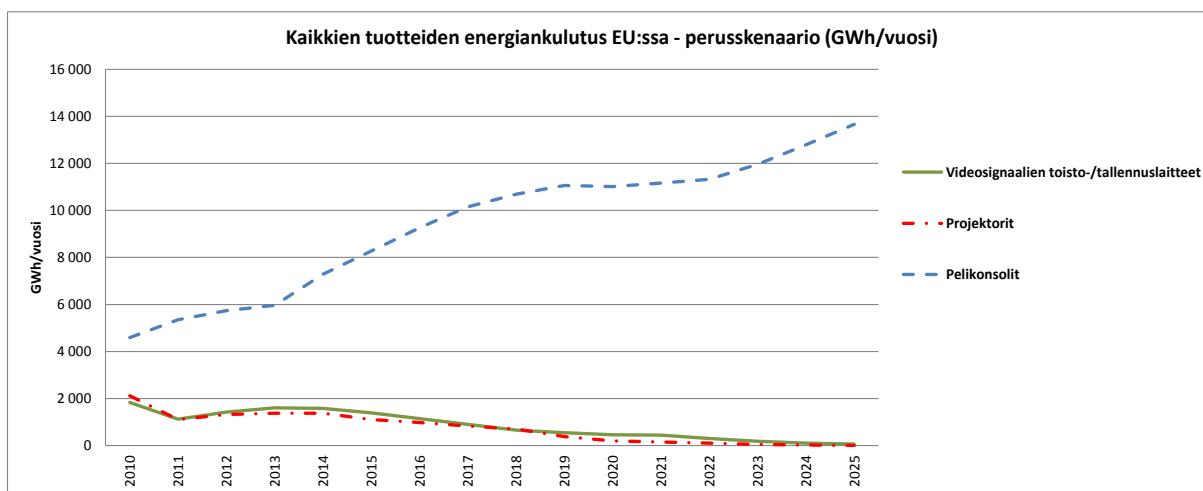
Muihin ekosuunnitteluasetuksiin verrattuna tämän tuoteryhmän energiansäästöpotentiaali on melko vähäinen. Ääni- ja kuvannuslaitteiden energiansäästöt olisivat vuodessa noin 2,5 TWh, kun taas tilalämmittimistä annetulla ekosuunnitteluasetuksella saavutettavat energiansäästöt ovat 215 TWh vuodessa ja tietokoneita koskevalla ekosuunnitteluasetuksella saavutettavat energiansäästöt 16 TWh vuodessa. Raportissa olevan analyysin katsotaan olevan oikeassa suhteessa ennakoituihin säästöihin nähden.

Tässä vaikutustustenarvioinnissa arvioidaan myös, voidaanko toimialan itsesääntelyaloitetta pitää vaihtoehtoisena toimintatapana.

1. ONGELMAN MÄÄRITTELY

Ongelmana on, että ääni- ja kuvannuslaitteiden ympäristönsuojelun tasoa on varaa parantaa ja että energiatehokkaiden tuotteiden markkinaosuus voisi olla suurempi. Tästä johtuu, ettei innovointia kannusteta riittävästi ja että laitteiden käyttäjien energiakustannukset ovat suuremmat kuin mikä on taloudellisesti välttämätöntä.

Käytettävissä olevien markkinatietojen mukaan vuonna 2012 myytiin EU:ssa noin 50 miljoonaa videosignaalien toisto-/tallennuslaitetta, 12 miljoonaa pelikonsolia ja 2 miljoonaa projektoria. Ne kuluttavat sähköä yhteensä noin 8,5 TWh vuodessa. Kulutuksen uskotaan olevan vuonna 2020 jo noin 13 TWh. Markkinaennusteiden mukaan videosignaalien toisto-/tallennuslaitteet ja projektorit häviävät markkinoilta vähitellen. Videosignaalien toisto-/tallennuslaitteiden ja projektoreiden myyntimäärät alenevat tätä nykyä jopa 10 prosenttia vuodessa. Suuntaus jatkuu tulevaisuudessakin, koska nämä tuotteet korvataan yhä suuremmassa määrin muilla teknologioilla.



Kuva 1: Nykykehitysskenaario – Kaikkien tuotteiden energiakulutus EU:ssa

¹ EUVL L 285, 31.10.2009.

² EUVL L 153, 18.6.2010.

Suurin pelikonsoleita koskeva ongelma on niiden kasvava energiankulutus, joka johtuu siitä, että niiden toiminnot lisääntyvät ja pelisuorituskyky kehittyy nopeasti. Niiden vuotuisen energiansäästöpotentiaalin arvioidaan olevan noin 1,5 TWh vuoteen 2020 mennessä. Tärkein tässä raportissa käsiteltävä kysymys on, voidaanko pelikonsolien lisääntyvää energiankulusta vähentää huomattavasti vapaaehtoisella sopimuksella vai onko tarpeen toteuttaa pakollisia ekosuunnittelu- tai energiamerkintätoimenpiteitä.

2. TAVOITTEET

Taustaselvityksessä³ ja vaikutustenarviointia koskevassa tutkimuksessa todettiin, että ääni- ja kuvannuslaitteiden energiankulutusta on mahdollista vähentää kustannustehokkaasti, mutta että potentiaalia ei tällä hetkellä hyödynnetä täysimääräisesti. Sen vuoksi tavoitteena on analysoida, voivatko ekosuunnittelu- tai energiamerkintätoimenpiteet, mukaan lukien itsesääntely, auttaa energiapolitiikan 20/20/20-tavoitteiden saavuttamisessa.

Ekosuunnitteludirektiivin johdanto-osan 18 ja 19 kappaleen ja sen 15 artiklan 6 kohdan mukaisesti olisi tutkittava, voisiko itsesääntely olla paras vaihtoehto. Ekosuunnitteluvaatimukset täyttävien ääni- ja kuvannuslaitteiden osalta yleisenä tavoitteena on korjata markkinoiden toimintapuutteet ja vähentää energiankulutusta oikeasuhteisella ja kustannustehokkaalla tavalla toimivuuteen vaikuttamatta.

3. TOIMINTAVAIHTOEHDOT

Seuraavia lainsäädännöllisiä ja ei-lainsäädännöllisiä toimenpiteitä on harkittu:

- Vaihtoehto 1: Ei toimia EU:n tasolla (perusskenaario)
- Vaihtoehto 2: Itsesääntely (ekosuunnitteludirektiivin mukainen vapaaehtoinen sopimus)
- Vaihtoehto 3: Ekosuunnittelua koskevat täytäntöönpanotoimenpiteet
- Vaihtoehto 4: Energiamerkintöjä koskevat toimenpiteet

Pelikonsolit

Vaihtoehto 1 on mukana analyysissä vertailun lisäksi myös siksi, että se on itsessään varteenotettava ratkaisu. Kyseisessä vaihtoehdossa oletetaan, että esteet pelikonsolien energiatehokkuuden parantamiselle säilyvät. Vaikka konsoleista tulee suhteellisesti tehokkaampia, energiankulutus kasvaa, mutta hitaammin kuin pelisuorituskyky.

Vaihtoehto 2: Kolme pelikonsolien valmistajaa (Microsoft, Nintendo ja Sony) esitti komissiolle vuonna 2012 pelikonsoleita koskevan kattavan toimialaehdotuksen. Vaadittavia seuranta- ja raportointiosia lukuun ottamatta se sisälsi kaikki olennaiset kohdat, minkä vuoksi sitä pidetään riittävänä arvioinnin tekemiseksi siitä, onko kyseinen aloite varteenotettava vaihtoehto lainsäädännölliselle täytäntöönpanotoimenpiteelle.

Toimialaehdotus pohjautuu yksinkertaiseen lähestymistapaan, joka sisältää vaatimuksia toimintatiloista ”median toisto / virtaustoisto” ja ”navigointi”. Näitä tiloja on helppo testata. Ehdotuksessa asetettiin kyseisissä toimintatiloissa kulutettavan sähkönläyrärajaksi 90 W vuonna 2013 ja 70 W vuonna 2017. Toimialaehdotuksessa ei käsitelty pelaamistilaa, koska suoritusarvot puuttuivat.

Vaihtoehtoon 3 tavoitteena on parantaa pelikonsolien ympäristövaikutusta asettamalla pakolliset enimmäistasot niiden tehonkulutukselle. Se pohjautuu toimialaehdotuksen tekniseen konseptiin, mutta sen tehokulutusrajat ovat tiukemmat. Tehonkulutuksen ylärajat

³ Ks. <http://www.ecomultimedia.org/>

olisivat edellä mainituissa toimintatiloissa 70 W vuonna 2014 ja 50 W vuonna 2017. Vaihtoehto sisältää myös virtalähdettä ja tehonhallintaa koskevat vaatimukset. Tämän vaihtoehdon mallintamisessa ei voitu tarkastella seuraavan sukupolven pelikonsolien suorituskyvyn paranemista eikä niiden toimintojen lisääntymistä, koska niitä on vaikea ennakoita.

Vaihtoehto 4: Pakollisen EU:n energiamerkin tavoitteena on luokitella tuotteet tehokkuusluokkiin A–G vuoteen 2014 mennessä. Kukin valmistaja valmistaa kuitenkin vain kolmea pääasiallista tuotetyyppiä/-mallia, joiden rakenne ja pelisuorituskyky vaihtelevat huomattavasti. Tämä tarkoittaa, että kunkin valmistajan tuotteiden toiminnoissa ja tehonkulutuksessa on suuria eroja, mikä voi tehdä merkinnöistä tehottomia.

Seuraavassa taulukossa esitetään yhteenveto pelikonsolien energiankulutuksen enimmäistasoista kaikissa neljässä vaihtoehdossa:

	Toimintavaihtoehdot							
	1 Ei toimia	2 Toimialaehdotus		3 Ekosuunnittelu		4 Energiamerkintä		
Vaatimukset watteina ($\leq W$)		Vaihe 1 2013	Vaihe 2 2017	Vaihe 1 2014	Vaihe 2 2017	Merkin luokka	Vaihe 1 2014	Vaihe 2 2017
Median toistotila		90	70	70	50	A B C	30 40 50	15 25 35
Navigointitila		90	70	70	50	D E F G	60 70 80 90	45 55 60 70

Taulukko 1: Yhteenveto – Pelikonsolien vaihtoehdot

Videosignaalien toisto-/tallennuslaitteet

Vaihtoehto 1: Perusskenaariossa olennaista on myynnin selkeä väheneminen. Tämä suuntaus jatkuu, sillä teknologian saralla siirrytään tuotteisiin, joissa ei ole kiintolevyasemaa / optista levyasemaa, ja virtaustoistoon, mikä tekee videosignaalien toisto-/tallennuslaitteista tarpeettomia.

Vaihtoehto 2 on hylätty, koska toimiala ei ole esittänyt itsesääntelyä koskevaa aloitetta.

Vaihtoehto 3: Ekosuunnitteluvaatimukset sisältävät toimintavaihtoehdot kehitettiin vuoden 2010 taustaselvityksessä. Niitä arvioitiin uudelleen uusien teknisten tietojen ja toimialalta saadun palautteen valossa. Tarkistettu ja tiukempi ehdotus pohjautuu pelaamistilan kaltaisiin toimintatiloihin. Siinä on päivitetty määraikoja, jotka alkoivat vuonna 2014.

Vaihtoehto 4 on hylätty, koska videosignaalien toisto-/tallennuslaitteiden energiamerkintöjä ei pidetä tarpeellisena niiden melko alhaisen energiankulutuksen ja rajallisten parannusmahdollisuuksien vuoksi.

Projektorit

Vaihtoehto 1: Perusskenaariossa ei toteutettaisi toimia EU:n tasolla. Sille on ominaista myynnin väheneminen, sillä tällaisia laitteita korvataan laajakuvatelevisioilla.

Vaihtoehto 2 on hylätty projektorien osalta, koska toimiala ei ole esittänyt tällaista aloitetta.

Vaihtoehdossa 3 taustaselvityksen toimintavaihtoehdot on arvioitu uudelleen ja päivitetty. Siinä ehdotetaan valaistuksen tehokkuutta koskevia vaatimuksia, jotka pohjautuvat käytettävissä olevaan teknologiaan.

Vaihtoehto 4: Projektoreita koskeva merkki olisi monimutkainen mutta toteuttamiskelpoinen ratkaisu. Tämä vaihtoehto perustuu taustaselvityksessä ehdotettuihin vaatimuksiin ja yksinkertaistettuihin oletuksiin. Se parantaisi tehokkuutta vuodesta 2016 alkaen.

Seuraavassa taulukossa esitetään yhteenveto syvällisen analyysin kohteina olleista vaihtoehtoista kaikkien kolmen ääni- ja kuvannuslaitteiden ryhmään kuuluvan tuotetyypin osalta.

Pelikonsolit	Videosignaalien toisto- /tallennuslaitteet	Projektorit
• Vaihtoehto 1 Ei toimia EU:n tasolla • Vaihtoehto 2 Toimialaehdotus – Itsesääntely • Vaihtoehto 3 Pakollinen ekosuunnittelu • Vaihtoehto 4 Pakollinen energiamerkintä	• Vaihtoehto 1 Ei toimia EU:n tasolla • Vaihtoehto 3 Pakollinen ekosuunnittelu	• Vaihtoehto 1 Ei toimia EU:n tasolla • Vaihtoehto 3 Pakollinen ekosuunnittelu • Vaihtoehto 4 Pakollinen energiamerkintä

Taulukko 2: Parhaana pidettävät vaihtoehdot: Pelikonsolit, videosignaalien toisto-/tallennuslaitteet ja projektorit

4. VAIKUTUSTEN ARVIOINTI

Tämän jakson perimmäisenä tavoitteena on arvioida energian ja hiilen kokonaissäästöjä taloudellisten ja sosiaalisten vaikutusten kaltaisia muita parametreja vastaan. Arviointi tehdään ekosuunnitteludirektiivin 15 artiklan 5 kohdassa säädettyjä arviointiperusteita noudattaen ja ottaen huomioon valmistajiin, mukaan lukien pk-yrityksiin, kohdistuvat vaikutukset. Tarkoituksena on saavuttaa riittävän kunniahimoinen ratkaisu, jossa löydetään tasapaino ympäristölle ja käyttäjille koituvien hyötyjen sekä valmistajiin kohdistuvien rasitteiden välillä.

Koska lähes kaikki massamarkkinoille saatettavat videosignaalien toisto-/tallennuslaitteet, projektorit ja pelikonsolit kootaan Kiinassa, vaikutus ei käytännössä kohdistu EU:n valmistajiin. Teknologian ja tuotannon kehittämisestä sekä uudelleensuunnittelusta aiheutuvat kustannukset tulevat lähinnä muiden kuin EU:n valmistajien maksettaviksi.

Taloudelliset vaikutukset

Parhaaksi katsottavien vaihtoehtojen suurimmista taloudellisista vaikutuksista esitetään yhteenveto jäljempänä.

Pelikonsolit

Vaihtoehto 2 (Toimialaehdotus: Itsesääntely) ei synnyttäisi korkeita lisäkustannuksia, koska valmistajat ovat jo itse toteuttaneet tarvittavat muutokset tuotantosuunnitelmissaan.

Vaihtoehto 3 (Pakolliset ekosuunnitteluvaatimukset) edellyttää tuotteisiin tehtäviä muutoksia, jotka saattavat muodostaa merkittävän osan yksikkökohtaisista valmistuskustannuksista mutta jotka vaikuttavat todennäköisesti vain vähän lopulliseen hintaan. Toisaalta kuluttajat voivat säästää energiaa tehokkaampien komponenttien ansiosta. Kolmen maailmanlaajuisen toimijan välisen tiukan kilpailun vuoksi tulevista yksityiskohdista ei ole saatavilla tietoja. Sen vuoksi on erittäin vaikeata arvioida tarkasti ostajiin kohdistuvia vaikutuksia ja konsolien kohtuuhintaisuutta.

Vaihtoehto 4 (Pakolliset energiamerkinnät) aiheuttaisi erittäin vähäisiä energialuokkamerkinnän esillepanosta aiheutuvia lisäkustannuksia, mutta se ei aiheuttaisi minkäänlaisia ylimääräisiä tuotantokustannuksia. Valmistajat voivat myös toteuttaa haluamansa tehokkuutta parantavat toimet omassa tahdissaan.

Videosignaalien toisto-/tallennuslaitteet

Vuonna 2014 toteutetussa vaihtoehdossa 3 ehdotettu sääntelyn taso ei edellyttäisi merkittäviä muutoksia massamarkkinoille tarkoitettuihin tuotteisiin, koska parantamisen varaa ei juurikaan ole. Vaikutukset olisivat vähäisiä, ja lisäkustannuksia syntyisi vain vähän tai ei ollenkaan.

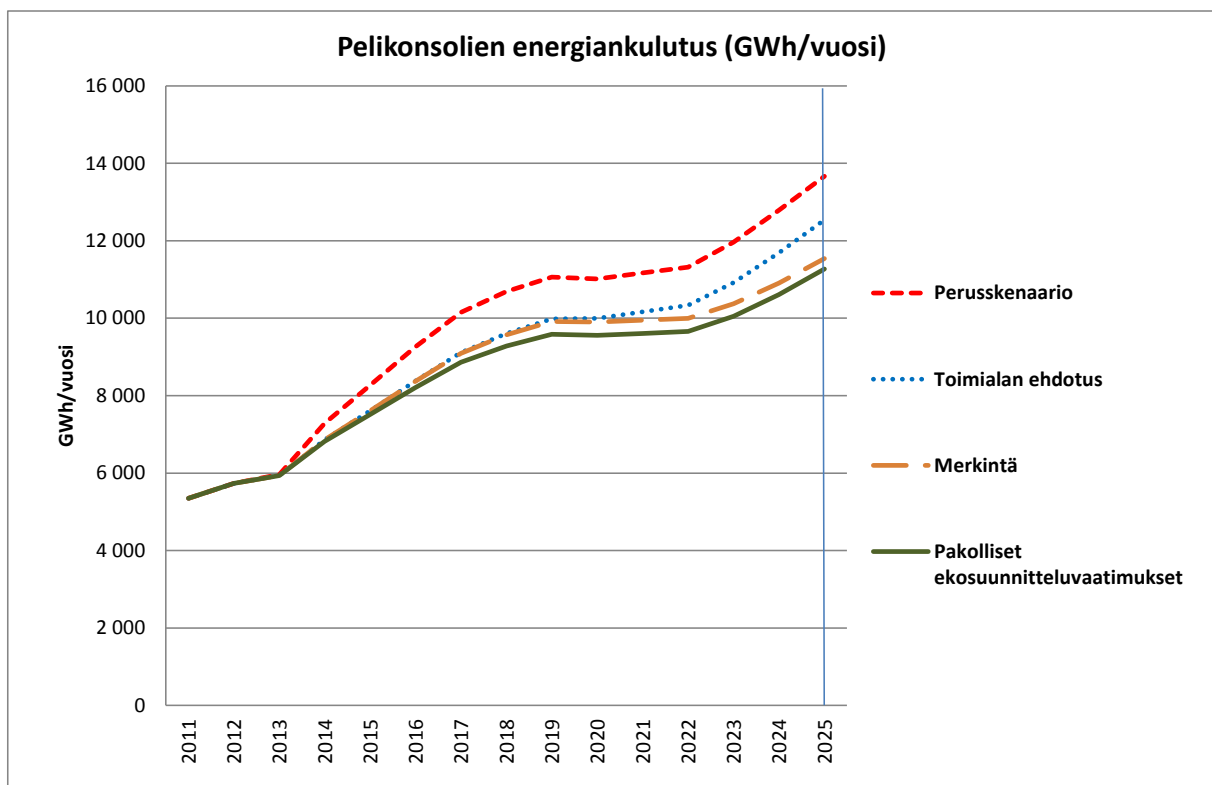
Projektorit

Vaihtoehto 3 voi korottaa valmistuskustannuksia. Tämä heijastuisi kuluttajien maksamaan hintaan, joka voi nousta virtalähteen ja valaistuksen tehokkuuden paranemisen vuoksi. Vaatimusten noudattaminen ei edellyttäisi merkittäviä muutoksia tuotteiden suunnitteluun. Kohtuuhintaisuutta on vaikea ennustaa, sillä ei ole tiedossa, miten valmistuskustannukset näkyisivät kuluttajien maksamissa hinnoissa ja millaisia vaikutuksia on kuvaruuduilla varustettujen kalliimpien projektorien aiheuttamalla kilpailulla.

Vaihtoehtoon 4 ei odoteta aiheuttavan merkittäviä toimitusketjukustannuksia.

Ympäristövaikutukset

Kaikkien tuoteryhmien sähkönkulusta on analysoitu ja arvioitu mallintamisella. Asianomaisen tuoteryhmän tekniset asiantuntijat avustivat mallintamisen kehittämisessä.



Kuva 2: Vuotuisen energiankulutuksen kehitys – Pelikonsolit

Vuonna 2010 pelikonsolien sähkönkulutuksen arvioitiin olevan noin 4,6 TWh EU:n 27 jäsenvaltiossa. Vuonna 2020 sen uskotaan olevan jo 11 TWh (nykykehitysskenaario). Kuva 2 osoittaa, että energiankulutus kasvaa yhdenmukaisesti kaikissa vaihtoehdoissa. Vuoteen 2020 mennessä kaikkien toimintavaihtoehtojen säästöpotentiaali on jokseenkin sama, mutta ekosuunnitteluvaihtoehdolla on tässä pieni etu. Vuoteen 2025 mennessä kaksi pakollista sääntelyvaihtoehtoa synnyttäisi 16 prosentin energiasäästöt eli noin kaksi kertaa enemmän kuin toimialaehdotus (8 prosenttia).

Videosignaalien toisto-/tallennuslaitteet

Videosignaalien toisto-/tallennuslaitteet nykykehitysskenaarion sähkönkulutus esitetään kuvassa 1. Sähkönkulutuksen ennustetaan alenevan huomattavasti ja saavuttavan lähes nollakulutuksen vuoteen 2025 mennessä. Vaihtoehdon 3 mukainen pakollinen ekosuunnitteluvaihtoehto edistäisi energiankäytön vähenemistä ja vähentäisi sitä enemmän jo vuosiin 2015 ja 2016 mennessä. Pitkällä aikavälillä vähennys olisi kuitenkin lähempänä nykykehitysskenaariota.

Projektorit

Mallintamisen mukaan projektorien sähkönkulutus vähenee vastaavalla tavalla kuin videosignaalien toisto-/tallennuslaitteiden kohdalla. Sääntelyvaihtoehdoilla ei olisi merkittäviä vaikutuksia eivätkä ne vaikuttaisi energiankäytön vähenemiseen.

Sosiaaliset vaikutukset

Kaikissa arvioiduissa vaihtoehdoissa työpaikkojen menetyksen riskin uskotaan olevan erittäin vähäinen. Sääntelytoimenpiteiden vaiheittainen lähestymistapa ja porrastetut määräajat mahdollistaisivat valmistajien sopeutumisen ekosuunnitteluvaatimuksiin.

EU:ssa vain harvat pk-yritykset osallistuvat välillisesti esim. eräisiin laadukkaimpiin videosignaalien toisto-/tallennuslaitteisiin tai tuontiin ja vähittäismyyntiin tarkoitettujen peliohjelmistojen kehittämiseen, joten niihin ei kohdistu merkittäviä vaikutuksia.

Hintojen ei uskota muuttuvan siinä määrin, että kohtuuhintaisuus vaarantuisi, varsinkin kun projektoreiden ja videosignaalin toistolaitteiden kaltaiset markkinat ovat pienenemässä.

Muut vaikutukset

Taloudellisia ja sosiaalisia vaikutuksia arvioidaan tarkemmin täydessä vaikutustenarviointikertomuksessa. Yleisesti ottaen näiden vaikutusten uskotaan olevan vähäiset EU:ssa.

5. TOIMINTAVAIHTOEHTOJEN VERTAILU

Seuraavassa taulukossa esitetään yhteenveto sähkön ja hiilenkulutuksessa saatavista säästöistä, joita parhaina pidettävien vaihtoehtojen uskotaan synnyttävän nykykehitysskenaarioon verrattuna.

Taulukko – Vuotuiset säästöt sähkönkulutuksessa ja hiilenkulutuksessa (Mt CO₂) nykykehitysskenaarioon verrattuna		
	2020	2025

	Säästöt sähkönkulu- tuksessa (GWh/a)	Säästöt hiilenkulutu- ksessa (Mt CO ₂ eq/a) ⁴	Säästöt sähkönkulu- tuksessa (GWh/a)	Säästöt hiilenkulutu- ksessa (Mt CO ₂ eq/a)
Pelikonsolit				
Toimintavaihtoehto 2 – Toimialaehdotus	1 020	0,408	1 122	0,449
Toimintavaihtoehto 3 – Pakolliset ekosuunnitteluvaatimukset (asetus)	1 461	0,584	2 395	0,958
Toimintavaihtoehto 4 – Pakollinen energiamerkintä	1 115	0,446	2 124	0,849
Videosignaalien toisto-/tallennuslaitteet				
Toimintavaihtoehto 3 – Pakolliset ekosuunnitteluvaatimukset (asetus)	360	0,145	50	0,020
Projektorit				
Toimintavaihtoehto 2 – Pakolliset ekosuunnitteluvaatimukset (asetus)	6	0,002	2	0,001
Toimintavaihtoehto 3 – Pakollinen energiamerkintä	62	0,025	23	0,009

Taulukko 3: Yhteenveto määrällisesti ilmaistavista vuotuisista vaikutuksista – 2020 ja 2025

Taulukko 3 osoittaa, että pelikonsolien säästöpotentiaali on paljon suurempi kuin kahden muun tuoteryhmän.

5.1. Pelikonsolit

Ekosuunnittelutoimenpiteitä koskeva sääntelyvaihtoehto (vaihtoehto 3) synnyttää pitkällä aikavälillä (vuoteen 2025 mennessä) suurimmat säästöt (2,4 TWh vuodessa), minkä vuoksi sen synnyttämät ympäristöhyödyt ovat suurimmat. Toisaalta myös sen taloudelliset ja sosiaaliset vaikutukset ovat suurimmat. Energiamerkintää koskevalla vaihtoehdolla (vaihtoehto 4) on samanlaiset vaikutukset kuin ekosuunnittelua koskevalla vaihtoehdolla, mutta sen synnyttämät ympäristövaikutukset ja säästöt (2,1 TWh vuodessa) ovat hieman pienemmät. Itsesääntelyä koskevalla vaihtoehdolla (vaihtoehto 2) on pienimmät taloudelliset ja sosiaaliset vaikutukset, mutta se synnyttäisi pitkällä aikavälillä vain noin 1,1 TWh:n säästöt. Tämä luku on nykykehitysskenaariota ja sääntelyvaihtoehtojen välimaastossa.

Vaihtoehdon 2 etuna on kuitenkin se, että se on tehokas jo lyhyellä ja keskipitkällä aikavälillä. Vaihtoehdossa 2 syntyvät vuotuiset 1 TWh:n säästöt sähkönkulutuksessa tarkoittavat, että kuluttajat saisivat noin 200 miljoonan euron kustannussäästöt. Koska tällaisten sähkölaitteiden teknologian kehitys ja markkinoiden muutokset ovat erittäin nopeita, keskipitkän aikavälin ennusteet saattavat olla luotettavampia kuin pitkän aikavälin ennusteet.

⁴ Oletus: 0,4 kg CO₂/kWh MEERP-menetämän mukaan

5.2. Videosignaalien toisto-/tallennuslaitteet

Pakollisella ekosuunnitteluvaihtoehdolla saavutettaisiin jonkin verran lisäsäästöjä nykykehitysskenaarioon verrattuna, mutta saavutettavat säästöt olisivat kokonaisuudessaan erittäin alhaiset. Sen vuoksi tässä tuoteryhmässä parhaaksi vaihtoehdoksi katsotaan vaihtoehto 1 (ei toimia).

5.3. Projektorit

Analyysi osoittaa, ettei mistään toimintavaihtoehdosta saada juuri ollenkaan ympäristöhyötyjä, minkä vuoksi on helppo päätellä, ettei perusskenaarion lisäksi tarvitse tarkastella muita vaihtoehtoja. Sen vuoksi parhaaksi vaihtoehdoksi katsotaan vaihtoehto 1 (ei toimia).

6. PÄÄTELMÄT

Pelikonsolien osalta parhaaksi vaihtoehdoksi katsotaan itsesääntelyä koskeva vaihtoehto 2. Se tuottaa eniten hyötyä, sen kustannushyötysuhde on paras ja se parantaa energiatehokkuutta kaikkein parhaiten. Se auttaa ratkaisemaan jatkuvuusongelman, joka liittyy energiatehokkuuden parantamisen myönteiseen kehitykseen. Tällä dynaamisella alalla vaihtoehto 2 synnyttää lähes yhtä suuret säästöt kuin pakolliset ekosuunnittelu- tai energiamerkintävaatimukset. Se mahdollistaa joustavuuden ja tavoitetasojen nopeamman päivityksen sekä aiheuttaa alhaisemmat hallintorasitteet. Itsesääntelyvaihtoehto synnyttäisi vuotuiset 1 TWh:n energiasäästöt 20/20/20-tavoitteisiin verrattuna.

Pelikonsolien valmistajien ehdottamaa itsesääntelyaloitetta tarkistettiin lopulta marraskuussa 2014 komission yksiköitä tyydyttävällä tavalla. Aloitetta ja erityisesti seurantajärjestelmää on ehdotettu tarkasteltavaksi uudelleen vuoden 2017 loppuun mennessä.