

Bruksela, dnia 22.4.2015 r.  
SWD(2015) 88 final

**DOKUMENT ROBOCZY SŁUŻB KOMISJI**

**STRESZCZENIE OCENY SKUTKÓW**

*Towarzyszący dokumentowi:*

**Sprawozdanie Komisji dla Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie dobrowolnego systemu ekoprojektu dotyczącego konsol do gier**

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

## Streszczenie

„Urządzenia do przetwarzania dźwięku i obrazu” zostały wskazane jako potencjalna grupa produktów (obejmująca konsole do gier, odtwarzacze/nagrywarki wideo i projektory), którą można objąć środkami w zakresie ekoprojektu. Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/125/WE w sprawie ekoprojektu<sup>1</sup> ustanawia ramy na potrzeby określenia przez Komisję wymogów dotyczących ekoprojektu poprzez rozporządzenia bądź podejmowania przez branżę inicjatyw samoregulacji. Skutki potencjalnych środków polityki są oceniane zgodnie z wymogami dyrektywy, razem z ewentualnymi środkami wynikającymi z dyrektywy 2010/30/WE w sprawie etykiet efektywności energetycznej<sup>2</sup>.

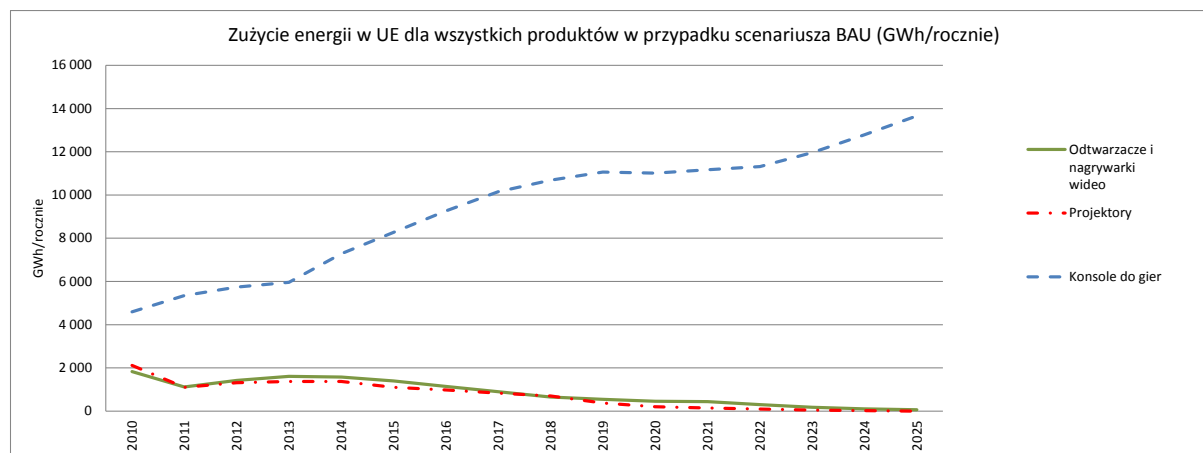
W porównaniu z innymi rozporządzeniami w sprawie ekoprojektu potencjalne oszczędności energii oferowane przez tę grupę produktów są stosunkowo umiarkowane. Oszczędności energii związane z urządzeniami do przetwarzania dźwięku i obrazu wynoszą ok. 2,5 TWh rocznie; dla porównania w przypadku rozporządzenia w sprawie ekoprojektu dla ogrzewaczy pomieszczeń jest to 215 TWh rocznie, a w przypadku rozporządzenia w sprawie ekoprojektu dla komputerów – 16 TWh rocznie. Analizę przedstawioną w sprawozdaniu uznaje się za proporcjonalną w stosunku do oczekiwanych oszczędności.

W niniejszej ocenie skutków oceniono, czy branżową inicjatywę samoregulacji można uznać za alternatywny środek polityki.

### 1. OKREŚLENIE PROBLEMU

Problem polega na tym, że możliwa jest poprawa ekologiczności urządzeń do przetwarzania dźwięku i obrazu, a rozpowszechnienie energooszczędnych produktów na rynku jest niższe niż mogłoby być. W rezultacie innowacje nie są wystarczająco wspierane, a koszty energii dla użytkowników urządzeń są wyższe niż jest to konieczne ze względów ekonomicznych.

Z dostępnych danych rynkowych wynika, że w 2012 r. w UE sprzedano ok. 50 mln odtwarzaczy i nagrywarek wideo, 12 mln konsol do gier oraz 2 mln projektorów. W sumie zużywają one ok. 8,5 TWh energii elektrycznej rocznie, a w prognozie dotyczącej zużycia przewiduje się wzrost do 13 TWh w 2020 r. Zgodnie z prognozą rynkową przyjmuje się, że odtwarzacze i nagrywarki wideo będą stopniowo znikły z rynku. Wielkość sprzedaży odtwarzaczy i nagrywarek wideo spada obecnie w tempie 10 % rocznie, a spadek ten będzie trwał z uwagi na to, że produkty te są w coraz większym stopniu zastępowane przez inne technologie.



<sup>1</sup> Dz.U. L 285 z 31.10.2009.

<sup>2</sup> Dz.U. L 153 z 18.6.2010.

## *Rysunek 1: Postępowanie na dotychczasowych zasadach – zużycie energii w UE dla wszystkich produktów*

Głównym problemem w przypadku konsol do gier jest rosnące zużycie energii, związane z ich szybko poszerzanymi funkcjami oraz parametrami grywalności. Ich potencjał w zakresie oszczędności energii szacuje się na ok. 1,5 TWh rocznie do roku 2020. Kluczową kwestią z punktu widzenia niniejszego sprawozdania jest to, czy występujące obecnie tendencje do wzrostu zużycia energii przez konsole do gier mogą zostać znacząco ograniczone poprzez dobrowolne porozumienie, czy też istnieje konieczność wprowadzenia obowiązkowych wymogów dotyczących ekoprojektu lub etykiet efektywności energetycznej.

### **2. CELE**

Jak wynika z analizy przygotowawczej<sup>3</sup> oraz oceny skutków, istnieje możliwość opłacalnego zmniejszenia zużycia energii przez urządzenia do przetwarzania dźwięku i obrazu, a potencjał ten nie jest obecnie w pełni wykorzystywany. Dlatego też celem jest przeanalizowanie, czy wprowadzenie środków w zakresie ekoprojektu lub etykiet efektywności energetycznej, w tym samoregulacji, może przyczynić się do realizacji celów polityki energetycznej na poziomie 20/20/20.

Zgodnie z motywami 18 i 19 oraz art. 15 ust. 6 dyrektywy w sprawie ekoprojektu należy rozważyć, czy samoregulacja może być preferowanym wariantem. Jeśli chodzi o urządzenia do przetwarzania dźwięku i obrazu spełniające kryteria ekoprojektu, ogólnym celem jest korekta nieprawidłowości w funkcjonowaniu rynku oraz ograniczenie zużycia energii w sposób proporcjonalny i opłacalny pod względem kosztów, bez wpływania na funkcjonalność.

### **3. WARIANTY STRATEGICZNE**

Rozważone zostały następujące środki o charakterze ustawodawczym i nieustawodawczym:

- Wariant 1: brak działań na szczeblu UE (scenariusz odniesienia)
- Wariant 2: samoregulacja (dobrowolne porozumienie na podstawie dyrektywy w sprawie ekoprojektu)
- Wariant 3: środki wykonawcze dotyczące ekoprojektu
- Wariant 4: środki dotyczące etykiet efektywności energetycznej

#### *Konsole do gier*

Wariant 1 został uwzględniony w analizie nie tylko do celów porównawczych, ale również jako realna opcja brana jako taka pod uwagę. Wariant ten oznacza, że utrzymywać się będą przeszkody utrudniające wykorzystanie możliwości poprawy efektywności energetycznej konsoli do gier. Chociaż konsole stają się stosunkowo bardziej wydajne, zużycie energii będzie wzrastać, ale wolniej niż parametry grywalności.

Wariant 2: W 2012 r. trzech producentów konsol do gier (Microsoft, Nintendo oraz Sony) przedstawiło Komisji kompleksową propozycję branżową dotyczącą tych urządzeń. Z wyjątkiem wymogów dotyczących monitorowania i sprawozdawczości, zawierała ona wszystkie istotne elementy, co uznaje się za wystarczające, aby dokonać oceny tej inicjatywy jako alternatywy dla regulacyjnego środka wykonawczego.

Propozycja oparta jest na uproszczonym podejściu przewidującym wymogi dotyczące dwóch trybów eksploatacji: „odtworzenie treści multimedialnych/streaming” oraz „nawigacja”.

---

<sup>3</sup> Zob. <http://www.ecomultimedia.org/>

Wspomniane tryby są również łatwe do zbadania. Wymogi dotyczące zużycia energii elektrycznej w trybach eksploatacji to 90 W w roku 2013 oraz 70 W w roku 2017. W propozycji branżowej nie zajęto się trybem grania ze względu na brak metod mierzenia wyników.

Wariant 3 ma na celu poprawę oddziaływania konsol do gier na środowisko poprzez ustanowienie obowiązkowych dopuszczalnych poziomów zużycia energii. Oparty on jest na technicznej koncepcji propozycji branżowej, ale zakłada bardziej rygorystyczne pułapy dotyczące energii. Wymogi dla trybów eksploatacji to 70 W w roku 2014 oraz 50 W w roku 2017. Proponuje się ponadto wymogi dotyczące „zasilania” oraz „zarządzania energią”. Podczas formułowania tego wariantu nie można było rozważyć możliwego rozszerzenia w przyszłości parametrów lub funkcji kolejnych generacji konsol do gier, ponieważ są one trudne do przewidzenia.

Wariant 4: Podejście zakładające obowiązkową etykietę energetyczną UE zmierza do kategoryzacji produktów według klas efektywności przy zastosowaniu podziału na klasy od A do G do 2014 r. Występują jednakże tylko trzy główne rodzaje/modele produktów, po jednym od każdego producenta, a struktury produktowe i parametry grywalności różnią się znacznie w przypadku tych trzech odmiennych produktów. Oznacza to, że istnieją znaczne różnice pod względem funkcjonalności i zużycia energii między produktami poszczególnych producentów, co może spowodować, że etykietowanie okaże się nieskuteczne.

Poniższa tabela zawiera zestawienie maksymalnych poziomów zużycia energii dla wszystkich 4 wariantów dla konsol do gier:

	Warianty strategiczne							
	1 Brak działa ń	2 Propozycja branżowa		3 Ekoprojekt		4 Etykietowanie energetyczne		
Wymogi w watach ( $\leq W$ )		Etap 1 2013	Etap 2 2017	Etap 1 2014	Etap 2 2017	Klasa etykie ty	Etap 1 2014	Etap 2 2017
Tryb odtworzenia treści multimedialnych		90	70	70	50	<b>A</b>	30	15
						<b>B</b>	40	25
						<b>C</b>	50	35
Tryb nawigacji		90	70	70	50	<b>D</b>	60	45
						<b>E</b>	70	55
						<b>F</b>	80	60
						<b>G</b>	90	70

Tabela 1: Streszczenie – warianty dla konsoli do gier

#### *Odtwarzacze/nagrywarki wideo*

Wariant 1: Wariant odniesienia może charakteryzować się wyraźną tendencją spadkową sprzedaży. Tendencja ta będzie się utrzymywać w związku ze zmianą technologiczną w kierunku oddzielania dysku twardego/optycznego od produktu oraz w kierunku klientów streamingowych, co wyeliminuje zapotrzebowanie na te produkty.

Wariant 2 został odrzucony, ponieważ branża nie zaproponowała inicjatywy samoregulacji.

Wariant 3: Warianty strategiczne obejmujące wymogi dotyczące ekoprojektu zostały opracowane w ramach analizy przygotowawczej w 2010 r. i poddane ponownej ocenie w świetle nowych informacji technicznych oraz informacji zwrotnych otrzymanych od branży. Zrewidowany i bardziej rygorystyczny wniosek opiera się na trybach eksploatacji (np. odtwarzanie) oraz zawiera zaktualizowane ramy czasowe, które rozpoczynają się w 2014 r.

Wariant 4 został odrzucony, ponieważ etykietowanie energetyczne w odniesieniu do odtwarzaczy/nagrywarek wideo nie zostało uznane za istotne ze względu na ich stosunkowo niskie zużycie energii oraz ograniczony potencjał poprawy.

#### Projektory

Wariant 1: Przy braku działań na szczeblu UE scenariusz odniesienia charakteryzuje się wyraźną spadkową tendencją sprzedaży, gdyż aplikacje zastępowane są szerokoekranowymi telewizorami.

Wariant 2 został odrzucony w odniesieniu do projektorów, ponieważ branża nie zaproponowała inicjatywy samoregulacji.

Wariant 3 oparty jest na poddanych ponownej ocenie i zaktualizowanych scenariuszach polityki z analizy przygotowawczej. Wymogi zostały oparte na ocenie dostępnych technologii i obejmują propozycje dotyczące wydajności świetlnej.

Wariant 4: Wprowadzenie etykiety dla projektorów byłoby skomplikowane, ale wykonalne. Wariant zakładający etykietowanie jest oparty na wymogach oraz uproszczonych założeniach zaproponowanych w ramach analizy przygotowawczej. Doprowadziłby on do wzrostu efektywności, począwszy od roku 2016.

W poniższej tabeli przedstawiono przegląd wariantów pozostawionych do celów pogłębionej analizy, w odniesieniu do wszystkich trzech rodzajów produktów w ramach ogólnej grupy „urządzeń do przetwarzania dźwięku i obrazu”.

Konsole do gier	Odtwarzacze/nagrywarki wideo	Projektory
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wariant 1: brak działań na szczeblu UE</li> <li>• Wariant 2: propozycja branżowa – samoregulacja</li> <li>• Wariant 3: obowiązkowy ekoprojekt</li> <li>• Wariant 4: obowiązkowe etykietowanie energetyczne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wariant 1: brak działań na szczeblu UE</li> <li>• Wariant 3: obowiązkowy ekoprojekt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wariant 1: brak działań na szczeblu UE</li> <li>• Wariant 3: obowiązkowy ekoprojekt</li> <li>• Wariant 4: obowiązkowe etykietowanie energetyczne</li> </ul>

Tabela 2: Pozostawione warianty: konsole do gier, odtwarzacze/nagrywarki wideo oraz projektory

#### **4. OCENA SKUTKÓW**

Nadrzędnym celem niniejszej sekcji jest ogólna ocena oszczędności energii i emisji dwutlenku węgla w odniesieniu do innych parametrów, takich jak skutki gospodarcze i społeczne. Ocenę przeprowadza się zgodnie z kryteriami określonymi w art. 15 ust. 5 dyrektywy w sprawie ekoprojektu, z uwzględnieniem skutków dla producentów, w tym MŚP. Celem jest znalezienie równowagi między osiągnięciem z jednej strony odpowiedniego poziomu ambicji i związanych z tym korzyści dla środowiska/użytkowników, a z drugiej strony – potencjalnymi obciążeniami dla producentów.

Ponieważ prawie wszystkie wytwarzane na skalę masową odtwarzacze/nagrywarki wideo, projektory i konsole do gier są montowane w Chinach, praktycznie nie wpłynie to na producentów unijnych. Koszty związane z ulepszeniem technologii i produkcji oraz zmianą projektów zostaną poniesione przede wszystkim przez producentów spoza UE.

##### **Skutki gospodarcze**

Najważniejsze skutki gospodarcze pozostawionych wariantów zostały podsumowane poniżej.

##### *Konsole do gier*

Wariant 2 (propozycja branżowa: samoregulacja) nie spowodowałby wysokich dodatkowych kosztów, ponieważ sami producenci wprowadzili już niezbędne zmiany w swoich planach produkcyjnych.

Wariant 3 (obowiązkowe wymogi dotyczące ekoprojektu) wymaga wprowadzenia w produktach zmian, które mogą stanowić istotną część kosztów produkcji na jednostkę produktu, ale niezbędne zmiany najprawdopodobniej w niewielkim stopniu wpłyną na wzrost ceny końcowej. Z drugiej strony konsumenci mogą zaoszczędzić energię dzięki bardziej efektywnym komponentom. Z uwagi na silną konkurencję między trzema podmiotami globalnymi nie są dostępne szczegółowe informacje dotyczące przyszłości. W związku z tym bardzo trudno jest dokładnie oszacować skutki dla nabywców i przystępności cenowej konsol.

Wariant 4 (obowiązkowe etykietowanie energetyczne) spowodowałby bardzo niewielkie dodatkowe koszty dotyczące oznaczenia klas efektywności energetycznej na etykietach, ale nie pociągnąłby za sobą dodatkowych kosztów produkcji. Producenci są w stanie ustalić tempo wprowadzania ulepszeń efektywności, jakie chcą realizować.

##### *Odtwarzacze/ nagrywarki wideo*

W przypadku wariantu 3 wdrażanego w 2014 r. poziomy proponowane dla rozporządzenia nie wymagają wprowadzania większych zmian na rynku produktów masowych, ponieważ istnieją niewielkie możliwości poprawy. Skutki będą niewielkie, a koszty niskie bądź żadne.

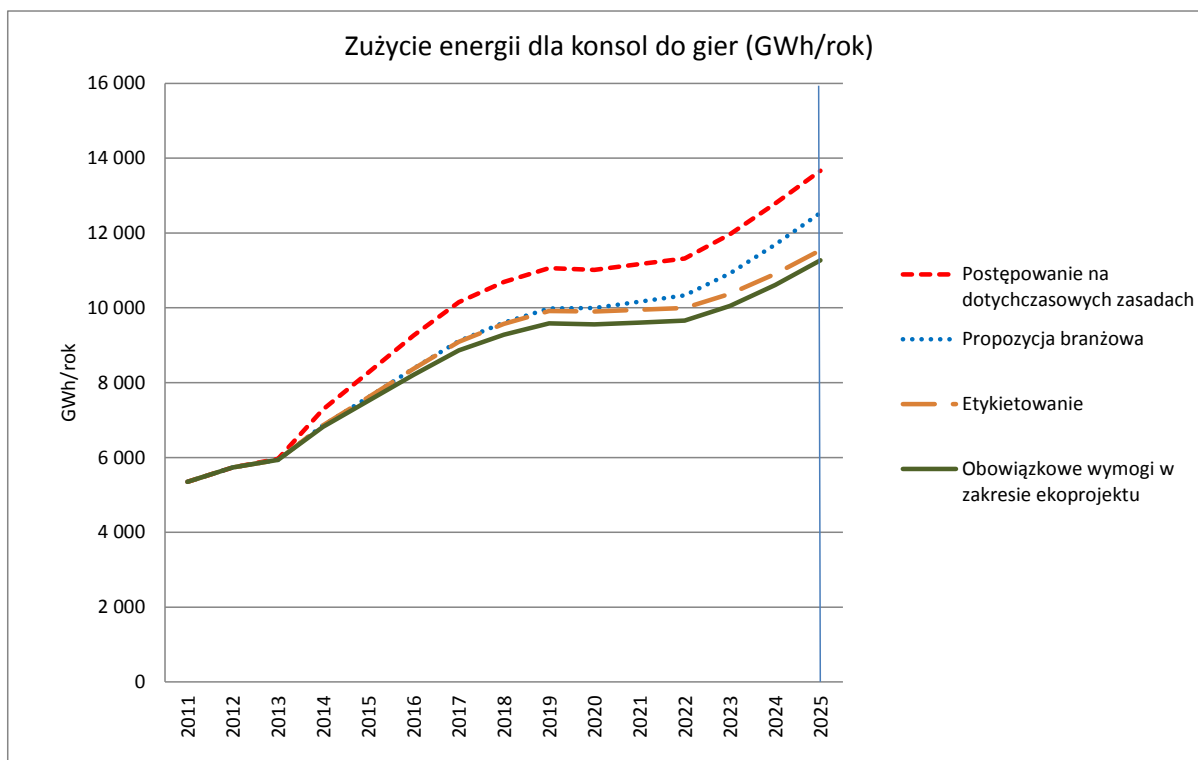
##### *Projektory*

Wariant 3 mógłby spowodować wzrost kosztów produkcji mający wpływ na zwiększenie cen dla konsumentów w celu pokrycia kosztów poprawy efektywności zasilania oraz wydajności świetlnej. Żadne poważne zmiany projektowe nie byłyby konieczne do spełnienia wymogów. Przystępność cenowa jest trudna do przewidzenia, zarówno odnośnie do możliwości przeliczenia kosztów produkcji na konsumentów, jak i w odniesieniu do konkurencji droższych projektorów z ekranami.

W przypadku wariantu 4 nie oczekuje się ponoszenia istotnych kosztów łańcucha dostaw.

##### **Wpływ na środowisko naturalne**

Zużycie energii elektrycznej w przypadku wszystkich grup produktów zostało przeanalizowane i oszacowane za pomocą modelu, przy którego opracowywaniu wykorzystano z doradztwa ekspertów technicznych w ramach grup produktów.



Rysunek 2: Zmiany rocznego zużycia energii – konsole do gier

Roczne zużycie energii elektrycznej przez konsole do gier w UE-27 szacuje się na ok. 4,6 TWh w 2010 r. i przewiduje się, że wzrośnie ono do 11 TWh rocznie w 2020 r. (w przypadku scenariusza BaU). Rysunek 2 pokazuje, że zużycie energii rośnie w sposób jednolity dla wszystkich wariantów. Do 2020 r. potencjalne oszczędności wynikające ze wszystkich wariantów interwencji są podobne, z bardzo niewielką przewagą w przypadku wariantu dotyczącego ekoprojektu. Do 2025 r. dwa obowiązkowe warianty regulacyjne zapewniają oszczędności energii na poziomie 16 %, tj. prawie dwukrotnie więcej niż oszczędności wynikające z propozycji branżowej, która umożliwia osiągnięcie oszczędności energii na poziomie 8 %.

#### Odtwarzacze/nagrywarki wideo

Zużycie energii elektrycznej w przypadku wariantu „postępowanie na dotychczasowych zasadach” w odniesieniu do odtwarzaczy/nagrywarek wideo przedstawiono wcześniej na rysunku 1. Prognozuje się, że zużycie energii elektrycznej będzie stopniowo spadać i zmierzać w kierunku poziomu zerowego do 2025 r. Wariant 3 przewidujący obowiązkowy ekoprojekt wzmocniłby proces zmniejszania zużycia energii i zapewniłby silniejszy spadek już do 2015 r. i 2016 r., ale w dłuższej perspektywie zbliżałby się do krzywej odniesienia.

#### Projektory

Według prognoz modelowych spadek zużycia energii elektrycznej przez projektory następuje podobnie jak w przypadku odtwarzaczy/nagrywarek wideo. Warianty regulacyjne nie miałyby znaczących skutków i nie wzmocniłyby procesu stałego zmniejszania zużycia energii.

#### Skutki społeczne

Oczekuje się, że w przypadku wszystkich wariantów ryzyko utraty miejsc pracy będzie bardzo niskie. Jeśli chodzi o środki regulacyjne, etapowe podejście i harmonogramy pozwolą producentom dostosować się do wymogów dotyczących ekoprojektu w odpowiednim czasie.

W całej UE występuje jedynie niewielka liczba MŚP zaangażowanych pośrednio, np. w opracowanie oprogramowania do gier dla niektórych „wysokiej klasy”

odtworaczy/nagrywarek wideo, bądź na potrzeby importu i sprzedaży detalicznej, i nie odczują one znaczących skutków.

Ceny prawdopodobnie nie ulegną zmianie w takim stopniu, aby przystępność cenowa mogła na tym ucierpieć, zwłaszcza w przypadku kurczących się rynków, takich jak rynek projektorów oraz rynek odtwarzaczy wideo.

### Inne skutki

Pełny tekst sprawozdania z oceny skutków zawiera bardziej szczegółową ocenę skutków gospodarczych i społecznych. Podsumowując, przewiduje się, że skutki te będą znikome w skali całej UE.

## 5. PORÓWNANIE WARIANTÓW STRATEGICZNYCH

W poniższej tabeli zestawiono szacunkowe oszczędności energii elektrycznej i emisji dwutlenku węgla wynikające z preferowanych wariantów strategicznych w porównaniu ze scenariuszem postępowania na dotychczasowych zasadach (BaU).

<b>Tabela – Oszczędności energii elektrycznej i emisji dwutlenku węgla (Mt CO<sub>2</sub>) w porównaniu ze scenariuszem BaU:</b>				
	<b>2020</b>		<b>2025</b>	
	<b>Oszczędności energii elektrycznej (GWh/rocznie)</b>	<b>Oszczędności i emisji dwutlenku węgla (w ekwiwalentach Mt CO<sub>2</sub>/rocznie)<sup>4</sup></b>	<b>Oszczędności energii elektrycznej (GWh/rocznie)</b>	<b>Oszczędności i emisji dwutlenku węgla (w ekwiwalentach Mt CO<sub>2</sub>/a)</b>
<b>Konsole do gier</b>				
Wariant strategiczny 2 – propozycja branżowa	1 020	0,408	1 122	0,449
Wariant strategiczny 3 – obowiązkowe wymogi dotyczące ekoprojektu (rozporządzenie)	1 461	0,584	2 395	0,958
Wariant strategiczny 4 – obowiązkowe etykietowanie energetyczne	1 115	0,446	2 124	0,849
<b>Odtwarzacze/ nagrywarki wideo</b>				
Wariant strategiczny 3 – obowiązkowe wymogi dotyczące ekoprojektu (rozporządzenie)	360	0,145	50	0,020
<b>Projektory</b>				
Wariant strategiczny 2 – obowiązkowe wymogi dotyczące ekoprojektu (rozporządzenie)	6	0,002	2	0,001

<sup>4</sup> Założenie: 0,4 kg CO<sub>2</sub>/kWh według metodyki MEERp

Wariant strategiczny 3 – obowiązkowe etykietowanie energetyczne	62	0,025	23	0,009
---	----	-------	----	-------

Tabela 3: Zestawienie wymiernych skutków w skali rocznej – 2020 i 2025

Tabela 3 pokazuje, że potencjał oszczędności w przypadku konsol do gier jest znacznie większy niż w przypadku pozostałych dwóch grup produktów.

### 5.1. Konsole do gier

Wariant regulacyjny przewidujący środki w zakresie ekoprojektu (wariant 3) prowadzi na dłuższą metę – do 2025 r. – do największych oszczędności (rzędu 2,4 TWh rocznie), a zatem zapewnia największe korzyści dla środowiska, lecz powoduje także największe skutki gospodarcze i społeczne. Wariant przewidujący etykietowanie energetyczne (wariant 4) ma podobne skutki co wariant dotyczący ekoprojektu, ale będzie nieco mniej skuteczny pod względem wpływu na środowisko i oszczędności energii (2,1 TWh rocznie). Wariant samoregulacji (wariant 2) powoduje najmniejsze skutki gospodarcze i społeczne, ale prowadzi na dłuższą metę do oszczędności rzędu jedynie 1,1 TWh rocznie, co sytuuje go między wariantem „brak działań” i wariantami regulacyjnymi.

Wariant 2 ma jednakże tę zaletę, że jest skuteczny już w perspektywie krótko- i średnioterminowej. Wynikające z wariantu 2 roczne oszczędności energii elektrycznej rzędu 1 TWh mogą przełożyć się na oszczędności kosztów energii elektrycznej dla konsumentów na poziomie 200 mln euro. Fakt bardzo szybkiego rozwoju technologii i zmian rynkowych dotyczących tego rodzaju urządzeń elektronicznych sugeruje, że bardziej wiarygodne może być odwołanie się do prognozy średnioterminowej zamiast do prognozy długoterminowej.

### 5.2. Odtwarzacze/nagrywarki wideo

Wariant przewidujący obowiązkowy ekoprojekt pozwoliłby osiągnąć dodatkowe oszczędności w porównaniu z wariantem „postępowanie na dotychczasowych zasadach”, ale całkowity potencjał oszczędności jest bardzo niski. Preferowanym wariantem dla tej grupy produktów jest zatem wariant 1 „brak działań”.

### 5.3. Projektory

Analiza pokazuje, że każdy z wariantów strategicznych przynosi nieznaczne korzyści dla środowiska, co w niewielkim stopniu przemawia za argumentem wyboru innego scenariusza niż scenariusz odniesienia. Preferowanym wariantem jest zatem wariant 1 „brak działań”.

## 6. WNIOSKI

W przypadku konsol do gier preferowanym rozwiązaniem jest wariant 2 „samoregulacja”. Zapewnia on największe korzyści, ma najlepszy stosunek kosztów i korzyści oraz umożliwia najlepszą poprawę efektywności energetycznej. Przyczynia się on do rozwiązania problemu zachowania obecnej pozytywnej tendencji do zwiększania efektywności energetycznej. W tym dynamicznym sektorze wariant 2 generuje prawie porównywalne oszczędności do alternatywnego rozwiązania zakładającego obowiązkowe wymogi w zakresie ekoprojektu i etykietowania energetycznego, zapewnia elastyczność oraz umożliwia szybsze aktualizowanie poziomów docelowych, a także wiąże się z mniejszym obciążeniem administracyjnym. Wariant samoregulacji obejmuje wkład w realizację celu 20/20/20 na poziomie 1 TWh oszczędności energii rocznie.

Inicjatywa samoregulacji proponowana przez producentów konsol do gier została ostatecznie zmieniona w listopadzie 2014 r. w sposób satysfakcjonujący dla wszystkich służb Komisji.

Proponuje się, aby wniosek, a zwłaszcza system monitorowania, poddać przeglądowni do końca 2017 r.