KOMISJA
EUROPEJSKA

Bruksela, dnia 22.4.2015 r.
COM(2015) 178 final

SPRAWOZDANIE KOMISJI DLA PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY

w sprawie dobrowolnego systemu ekoprojektu dotyczącego konsol do gier

{SWD(2015) 88 final}
{SWD(2015) 89 final}

SPRAWOZDANIE KOMISJI DLA PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY

w sprawie dobrowolnego systemu ekoprojektu dotyczącego konsol do gier

1. Wprowadzenie i ramy prawne

Dyrektywą Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/125/WE z dnia 21 października 2009 r. ustanawiającą ogólne zasady ustalania wymogów dotyczących ekoprojektu dla produktów związanych z energią (dyrektywa w sprawie ekoprojektu)[1] zapewniono ramy prawne służące określaniu wymogów dotyczących ekoprojektu odnoszącego się do określonych priorytetowych grup produktów.

Zgodnie z art. 15 ust. 2 lit. a)–c) dyrektywy w sprawie ekoprojektu priorytetową grupę produktów należy objąć obowiązkowym środkiem wykonawczym (tj. rozporządzeniem Komisji) albo środkiem samoregulacji (np. dobrowolną umową zawartą przez przedstawicieli danej branży), jeżeli spełnia trzy warunki: (i) charakteryzuje się znaczącą wysokością sprzedaży, (ii) ma znaczący wpływ na środowisko oraz (iii) posiada znaczący potencjał w zakresie poprawy swojego wpływu na środowisko.

Ponadto w motywie 18 dyrektywy w sprawie ekoprojektu określono, że priorytetowe grupy produktów powinny podlegać alternatywnym sposobom działania, np. samoregulacjom ustalanym przez daną branżę, bądź też dobrowolnym umowom, zamiast obowiązkowym środkom wykonawczym, jeśli prawdopodobne jest, iż takie działanie spowoduje szybsze lub mniej kosztowne osiągnięcie celów polityki niż wprowadzenie wymogów obowiązkowych.

Dobrowolne umowy lub inne środki o charakterze samoregulacji można uznać za alternatywę dla środków wykonawczych w kontekście dyrektywy w sprawie ekoprojektu, o ile są zgodne z kryteriami określonymi w załączniku VIII do dyrektywy w sprawie ekoprojektu.

2. Dobrowolny system zaproponowany przez branżę w odniesieniu do konsol do gier

W planie prac na lata 2009–2011 określonym zgodnie z dyrektywą w sprawie ekoprojektu uwzględniono grupę wyrobów: „urządzenia do przetwarzania dźwięku i obrazu” ze względu na ich duży potencjał w zakresie redukcji emisji gazów cieplarnianych w sposób opłacalny.

Komisja przeprowadziła analizę przygotowawczą dotyczącą urządzeń do przetwarzania dźwięku i obrazu, w tym konsol do gier.

Analiza ta[2] potwierdziła, że przedmiotowa grupa produktów spełnia kryteria określone w art. 15 dyrektywy w sprawie ekoprojektu. W szczególności grupa ta charakteryzuje się znaczącą wysokością sprzedaży, ma znaczący wpływ na środowisko i znaczący potencjał w zakresie poprawy tego wpływu. W związku z tym urządzenia do przetwarzania dźwięku i obrazu można objąć środkiem wykonawczym lub środkiem samoregulacji.

Zużycie energii przez urządzenia do odtwarzania/nagrywania wideo i projektory w trybie czuwania i wyłączenia zostało już odpowiednio objęte przepisami rozporządzenia Komisji nr 1275/2008 (tzw. rozporządzenie w sprawie trybu czuwania). W nadchodzących latach rynek tych produktów będzie się najprawdopodobniej zmniejszał ze względu na wzrost

[1] Dz.U. L 285 z 31.10.2009, s. 10.

[2] Analiza przygotowawcza produktu wykorzystującego energię (PWE) „Building on the Eco-design Directive. EuP Group Analysis (I) ENTR Lot 3 Sound and Imaging Equipment” (Działając w oparciu o dyrektywę w sprawie ekoprojektu. Analiza grupy PWE (I) ENTR Lot 3 Urządzenia do przetwarzania dźwięku i obrazu). Sprawozdania końcowe opublikowano w listopadzie 2010 r. Analiza dostępna jest na stronie internetowej: http://ec.europa.eu/enterprise/policies/sustainable-business/ecodesign/product-groups/sound-imaging/files/lot3-sound-and-image-final_en.pdf

wykorzystania transmisji strumieniowej i urządzeń beznośnikowych do odbioru treści dźwiękowych i audiowizualnych. Jedynym segmentem rynku tych produktów, który prawdopodobnie będzie się rozwijał, jest segment konsol do gier.

Przedsiębiorstwa działające na rynku konsol do gier przedstawiły propozycję dobrowolnej umowy zawierającej wymogi w zakresie ekoprojektu dotyczące modeli konsol do gier wprowadzonych do obrotu w UE, które zużywają więcej niż 20 watów w trybie aktywnym gry. Porozumienie w sprawie systemu dobrowolnego sygnatariusze osiągnęli w kwietniu 2014 r.

Szacuje się, że zobowiązania podjęte przez sygnatariuszy dobrowolnej umowy przyniosą w 2020 r. oszczędności w wysokości 1 TWh, co odpowiada 0,494 mln ton emisji CO_2, którym będzie można zapobiec[3].

Dobrowolny system zaproponowany przez przedstawicieli branży był przedmiotem pełnej oceny skutków przeprowadzonej przez Komisję[4] oraz konsultacji z zainteresowanymi stronami w ramach Forum Konsultacyjnego ds. Ekoprojektu[5], ustanowionego na podstawie art. 18 dyrektywy w sprawie ekoprojektu.

W ocenie skutków stwierdzono, że zaproponowany dobrowolny system umożliwi osiągnięcie celów polityki w szybszy i mniej kosztowny sposób niż za pomocą wymogów obowiązkowych. Stwierdzono również, że zgodnie z wymaganiami określonymi w załączniku VIII do dyrektywy w sprawie ekoprojektu proponowany system jest zgodny ze wszystkimi postanowieniami Traktatu (w szczególności dotyczącymi rynku wewnętrznego i zasad konkurencji), międzynarodowymi zobowiązaniami UE (w tym wielostronnymi normami handlowymi), celami dyrektywy w sprawie ekoprojektu oraz określonymi kryteriami oceny, takimi jak: (i) możliwości udziału, (ii) wartość dodana, (iii) reprezentatywność, (iv) mierzalne i rozłożone w czasie cele, (v) udział społeczeństwa obywatelskiego, (vi) nadzór i sprawozdawczość, (vii) opłacalność administrowania inicjatywą samoregulacji, (viii) zrównoważony charakter oraz (ix) spójność zachęt.

3. Elementy dobrowolnej umowy

W dobrowolnej umowie zawartej przez przedstawicieli branży ustanowiono szczegółowe wymagania dotyczące ekoprojektu w odniesieniu do konsol do gier wprowadzanych do obrotu w UE.

Zgodnie z wymogami dyrektywy w sprawie ekoprojektu sygnatariusze tej dobrowolnej umowy stanowią znaczną większość danego sektora gospodarczego. Zgodnie z postanowieniami umowy każdy sygnatariusz zobowiązuje się zapewnić, by co najmniej 90 % wszystkich konsol do gier, które wprowadza do obrotu, spełniało minimalne wymagania w zakresie efektywności energetycznej.

Poza określeniem wymagań dotyczących ekoprojektu, umową ustanowiono dwa organy administracyjne:

- komitet sterujący składający się z przedstawicieli sygnatariuszy umowy zarządzających nią i obserwatorów, do których mogą należeć przedstawiciele Komisji Europejskiej, państw członkowskich UE, organizacji i konsumenckich i zajmujących się ochroną środowiska; oraz

[3] Zgodnie z wytycznymi Departamentu ds. Energii i Zmiany Klimatu z 2014 r.

[4] Dnia 27 marca 2013 r. Rada ds. Ocen Skutków wydała pozytywną opinię w sprawie oceny skutków.

[5] Dobrowolny system dotyczący konsol do gier był przedmiotem dyskusji na Forum Konsultacyjnym ds. Ekoprojektu w dniu 9 listopada 2012 r.

- niezależnego kontrolera, powoływanego przez komitet sterujący, oceniającego wypełnianie przez poszczególnych sygnatariuszy zobowiązań określonych w umowie i przekazującego Komisji stosowne sprawozdania[6].

Ponadto w umowie określono obowiązki sprawozdawcze z zaznaczeniem, że każdy sygnatariusz musi dostarczyć niezależnemu kontrolerowi wymagane informacje, w przeciwnym wypadku narażony będzie na ryzyko utraty statusu sygnatariusza.

W umowie przewidziano także procedurę umożliwiającą komitetowi sterującemu zmianę postanowień umowy, w szczególności w celu dostosowania stopnia rygorystyczności wymagań do sytuacji na rynku.

W celu zapewnienia w odpowiednim czasie wszystkim zainteresowanym stronom, w szczególności potencjalnym sygnatariuszom, prawidłowych i aktualnych informacji o wymaganiach dotyczących konsol do gier, najnowsza wersja dobrowolnej umowy będzie zawsze publikowana wraz z oceną skutków i niniejszym sprawozdaniem na portalu Europa Komisji Europejskiej, na stronie poświęconej polityce w zakresie ekoprojektu[7], a także na stronie poświęconej przedmiotowemu systemowi[8]. Strona ta będzie również zawierać informacje na temat specyfikacji technicznych i cech każdego modelu konsoli wprowadzanego do obrotu w UE przez każdego z sygnatariuszy.

4. Akceptacja dobrowolnego systemu

Dobrowolny system zaproponowany przez przedstawicieli branży konsol do gier przyczyni się do osiągnięcia celów polityki szybciej i w sposób mniej kosztowny niż wymagania obowiązkowe, spełnia on także wszystkie kryteria określone w załączniku VIII do dyrektywy w sprawie ekoprojektu, dlatego też Komisja uznaje za zasadne, że konsole do gier wprowadzane do obrotu w UE są objęte dobrowolnym systemem ekoprojektu ustanowionym przez przedstawicieli branży. Warunki działania tego systemu zostały określone w dobrowolnej umowie zawartej przez przedstawicieli branży.

Komisja uważa ten dobrowolny system za właściwą alternatywę dla środków wykonawczych w zakresie ekoprojektu. W związku z tym Komisja wstrzyma się od ustanawiania obowiązkowych wymagań w zakresie ekoprojektu w odniesieniu do konsol do gier wprowadzanych do obrotu w UE, o ile dobrowolna umowa i jej kolejne wersje zawierane w ramach proponowanego dobrowolnego systemu będą w opinii Komisji zgodne z celami i ogólnymi zasadami określonymi w dyrektywie w sprawie ekoprojektu.

W szczególności dobrowolny system musi być przez cały okres jego stosowania zgodny z ogólnymi zasadami określonymi w dyrektywie w sprawie ekoprojektu, między innymi: przyczyniać się do osiągnięcia celów strategicznych dyrektywy w sprawie ekoprojektu; umożliwiać uczestnictwo wszystkim przedsiębiorstwom działającym na rynku konsol do gier; obejmować znaczną większość danego sektora gospodarczego[9]; posiadać jasne i precyzyjnie określone warunki funkcjonowania; zapewniać przejrzystość; obejmować dobrze opracowany system nadzoru; oraz nie powodować nadmiernych obciążeń administracyjnych.

Ponadto wszelkie wymagania w zakresie ekoprojektu dotyczącego konsol do gier wprowadzanych do obrotu w UE, które zostały określone w dobrowolnej umowie i w jej kolejnych wersjach zawieranych w ramach dobrowolnego systemu, powinny stanowić wartość dodaną, przekładając się na poprawę ogólnej ekologiczności produktów objętych systemem.

---

[6] Sprawozdania dotyczące wypełniania zobowiązań są udostępniane zainteresowanym stronom i omawiane z nimi.

[7] http://ec.europa.eu/energy/efficiency/labelling/agreements_en.htm

[8] www.xxx.eu

[9] Co najmniej 70 % produktów wprowadzanych do obrotu.

Ponadto, zgodnie z wnioskiem Komisji i zainteresowanych stron, sygnatariusze dobrowolnego systemu są zobowiązani do:

- ciągłego dokonywania oceny postępów w stosowaniu systemu;
- współpracy ze służbami Komisji, państwami członkowskimi i zainteresowanymi stronami w celu ciągłej poprawy ekologiczności konsol do gier, w szczególności poprzez stałe zmniejszanie docelowych wartości zużycia energii określonych w dobrowolnej umowie, oraz w celu uwzględnienia innych istotnych aspektów środowiskowych, w stosownych przypadkach;
- współpracy ze służbami Komisji, państwami członkowskimi i zainteresowanymi stronami w celu usprawnienia mechanizmu sprawozdawczości oraz poprawy zasad nadzoru i audytu;
- przedstawiania, w terminach określonych w dobrowolnej umowie, odpowiednich danych umożliwiających Komisji i zainteresowanym stronom nadzorowanie realizacji celów umowy, co oznacza, że każdy z sygnatariuszy zobowiązuje się do dostarczania informacji na temat wszystkich modeli konsol do gier wprowadzonych przez niego do obrotu w UE oraz informacji na temat zużycia energii i innych aspektów środowiskowych będących przedmiotem dobrowolnej umowy (np. wymagania w zakresie informacji) w odniesieniu do każdego modelu objętego dobrowolną umową; oraz
- dokładania starań w celu zapewnienia czynnego zaangażowania w stosowanie systemu ze strony potencjalnych sygnatariuszy.

5. Nadzorowanie dobrowolnego systemu

Zgodnie z wymogami określonymi w pkt 6 załącznika VIII do dyrektywy w sprawie ekoprojektu Komisja, wspomagana przez Forum Konsultacyjne ds. Ekoprojektu i komitet, o którym mowa w art. 19 ust. 1 dyrektywy w sprawie ekoprojektu, nadzoruje stosowanie dobrowolnego systemu, w szczególności jego zgodność z zasadami ogólnymi oraz stosowność wymagań dotyczących ekoprojektu określonych w dobrowolnej umowie i jej kolejnych wersjach.

Komisja będzie przykładać szczególną wagę do obowiązków sprawozdawczych i zasad nadzorowania określonych w dyrektywie w sprawie ekoprojektu, w aktualnych wytycznych Komisji oraz w samej umowie. W szczególności Komisja sprawdzi, czy postanowienia umowy i ich stosowanie przez sygnatariuszy umożliwiają Komisji i zainteresowanym stronom (w tym organom krajowym) skuteczne monitorowanie rezultatów umowy oraz stopnia, w jakim przyczynia się ona do osiągnięcia celów, w jakich została zawarta.

Jeżeli Komisja stwierdzi, że cele dyrektywy w sprawie ekoprojektu i jej ogólne zasady, odzwierciedlone w dobrowolnym systemie, nie zostaną realizowane lub sygnatariusze dobrowolnego systemu nie zmniejszają stale docelowych wartości zużycia energii, nie poprawiają wymagań dotyczących aspektów niezwiązanych z energią, określonych w dobrowolnej umowie, lub nie uwzględniają, w stosownych przypadkach, nowych istotnych aspektów środowiskowych w kolejnych wersjach umowy, Komisja przyjmie obowiązkowy środek wykonawczy zawierający wymagania dotyczące ekoprojektu w odniesieniu do konsol do gier.

6. Wnioski

Dobrowolny system ekoprojektu zaproponowany przez przedstawicieli branży konsol do gier jest zgodny ze wszystkimi postanowieniami traktatu, międzynarodowymi zobowiązaniami UE i określonymi kryteriami oceny, a zatem uznaje się go za właściwy środek zgodnie z dyrektywą w sprawie ekoprojektu.

Ocena przeprowadzona przez Komisję wykazała, że dobrowolny system ekoprojektu umożliwi osiągnięcie celów polityki w szybszy i bardziej opłacalny sposób niż za pomocą wymagań obowiązkowych.

Komisja uznaje, że konsole do gier wprowadzane do obrotu w UE należy objąć dobrowolnym systemem ekoprojektu. Warunki funkcjonowania tego systemu zostały określone w dobrowolnej umowie zawartej przez przedstawicieli branży.

Komisja uznaje ten dobrowolny system za właściwą alternatywę dla środków wykonawczych w zakresie ekoprojektu, dlatego też w chwili obecnej wstrzyma się od ustanawiania obowiązkowych wymagań dotyczących ekoprojektu w odniesieniu do konsol do gier wprowadzanych do obrotu w UE.

Komisja będzie stale nadzorować stosowanie dobrowolnego systemu. Jeżeli okaże się, że cele dyrektywy w sprawie ekoprojektu nie są realizowane, a zgodność z jej ogólnymi zasadami nie jest zapewniona, Komisja może przyjąć obowiązkowy środek wykonawczy, w którym ustanowi wymagania dotyczące ekoprojektu w odniesieniu do konsol do gier.