

## Europejska Branża Gier Wideo i Jednolity Rynek Telekomunikacyjny

### Streszczenie

Internet odgrywa kluczową rolę w rozwoju branży gier wideo, usprawnia rozpowszechnianie treści, współpracę z klientami, gry wieloosobowe, zapewnia również istotne aktualizacje oprogramowania, które udoskonala gry. Czasy świetności tej branży, rozpoczęły się wraz ze wzrostem dostępności Internetu szerokopasmowego dla konsumentów, a to dlatego, że dostarczenie usług związanych z grami wideo i rozpowszechnianie wysokiej jakości gier wideo zwykle wiąże się z większym transferem danych niż ma to miejsce w przypadku innych aktywności realizowanych za pośrednictwem Internetu. Co więcej, istniejące funkcjonalności gier wieloosobowych oraz produkty związane z grami, które powstaną w przyszłości w oparciu o technologię chmury, a które to wymagają technologii zapewniających szybką synchronizację na dużych odległościach, są wysoce podatne na wszelkie opóźnienia (ang. *latency*) w czasie tej synchronizacji..

Wobec powyższego, wszelkie działania podejmowane w celu dalszej harmonizacji Jednolitego Rynku Telekomunikacyjnego powinny promować **poniższe zasady Neutralności Sieci**:

- (1) utrzymywanie konkurencyjności pomiędzy dostawcami usług internetowych (ang. *Internet Services Providers - ISP*);
- (2) zapewnienie ochrony nowo powstającym, dynamicznym modelom biznesowym i praktykom handlowym w sektorze gier wideo;
- (3) wspieranie rozpowszechniania i swobodnego przepływu treści gier wideo poprzez zapewnianie możliwie jak największej liczbie europejskich konsumentów mających dostęp do łączy internetowych, nieograniczonego lub wysokiego limitu danych;
- (4) zagwarantowanie minimalnego opóźnienia w wieloosobowych grach online, tak by dostarczyć graczom możliwie jak najlepsze doświadczenia interaktywne;
- (5) wspieranie ISP w zakresie świadczenia niezawodnego, ciągłego dostępu szerokopasmowego odbiorcom końcowym;
- (6) rozszerzenie dostępu szerokopasmowego wśród możliwie jak największej liczby europejskich konsumentów po przystępnych cenach oraz wspieranie nieustannego rozwoju stacjonarnej i mobilnej infrastruktury internetowej w Europie;
- (7) zapewnianie przejrzystości w zakresie praktyk ISP dotyczących zarządzania przesyłem w sieci, tak by gracze mogli dokonać możliwie najlepszego wyboru dostawcy dostępu szerokopasmowego; oraz
- (8) położenie kresu „sztucznym” limitom dotyczącym przesyłu w sieci, które ograniczają konkurencyjność usług świadczonych przez ISP.

Wierzmy, że powszechna dostępność usług szerokopasmowych zgodnych z powyższymi zasadami jest kluczem do zapewnienia dalszego rozwoju w sektorze elektronicznej rozrywki, jak i w wielu innych. Niemniej jednak, niezmiernie ważnym jest, by docenić wagę tego tematu w odniesieniu do innych bieżących problemów występujących w Europie, takich jak utrzymanie solidnego systemu ochrony praw autorskich i ich egzekwowania, ustalenie rozsądnych i proporcjonalnych ram ochrony danych. Ważne jest również takie określenie zasad realizacji praw w świecie cyfrowym które odzwierciedlają współczesne realia handlowe.

## **Branża „Cyfrowa”**

Gry są powszechnie lubianą formą rozrywki i to się nie zmieni. 25% spośród ponad 500 milionów obywateli Europy gra w gry wideo przynajmniej raz w tygodniu. Dane te pokazują, równowagę płci graczy, co jest zjawiskiem pozytywnym. Stosunek mężczyzn do kobiet uczestniczących w grach wynosi odpowiednio 55% i 45%<sup>1</sup>.

Jako branża elektronicznej rozrywki odgrywamy czołową rolę w nieustannie podejmowanych próbach zmierzających do zbliżenia Europejczyków. Posiadamy ugruntowane doświadczenie w zakresie podejmowania inicjatyw i stosowania praktyk handlowych, których celem jest harmonizacja i lepsza komunikacja jednolitego rynku i całego kontynentu<sup>2</sup>. Na przykład, przełomowy ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier (PEGI) opracowany przez firmy zrzeszone w ISFE (Interactive Software Federation of Europe), przetrwał próbę czasu i stanowi ogólnoeuropejski standard w zakresie klasyfikacji treści gier.

Nasza branża, prawdopodobnie jako pierwsza w sektorze twórczej treści, skutecznie zareagowała na nowe treści cyfrowe. Dostępność do Internetu w całej Europie pozwala członkom ISFE rozwijać zakres usług internetowych na wiele sposobów i przy wykorzystaniu różnych modeli cenowych. Metody, za pomocą których branża gier wideo dostarcza konsumentom nowe atrakcyjne doświadczenia, znacznie się rozwinęły.

Niespełna 15 lat temu produkty branży obejmowały przede wszystkim gry na konsole i komputery stacjonarne (PC), które były sprzedawane na płytach lub kartridżach i z których korzystano w warunkach ograniczonej łączności internetowej. Dziś jednak, gry dostarczane online i rozgrywki online stają się coraz bardziej popularne i zapewniają konsumentom dodatkowe kanały nabywania treści gier oraz szerokie możliwości łączenia się z innymi graczami z całego świata. 81% graczy na terenie Europy wybiera gry online i dlatego dobrze działający Internet jest strategicznym czynnikiem rozwoju branży gier.

Branża gier wideo systematycznie osiąga wysoki roczny wskaźnik rozwoju. Jest głównym twórczym sektorem high-tech na terenie Europy, zapewniającym zatrudnienie, a także generującym znaczne dochody z podatków dla Krajów Członkowskich UE. Łączymy technologię ze sztuką, celem stworzenia najlepszego produktu kultury, który jest czymś więcej niż zwykłą rozrywką. Dostarczamy interaktywne doświadczenia, dzięki którym gracze mogą *stać się* bohaterami swojej historii, a nie tylko obserwatorami stojącymi z boku. Zapewniamy naszym klientom możliwość tworzenia ich własnych historii i doświadczeń, które mogą przeżywać nie tylko w gronie najbliższych, ale i innych osób poznanych za pośrednictwem Internetu.

## **Promowanie Konkurencji pomiędzy Dostawcami Usług Internetowych (ISP)**

Jako przedstawiciel największej i najszybciej rozwijającej się branży kreatywnej w Europie, ISFE zdaje sobie sprawę, jak niezwykle ważną rolę dla graczy odgrywa Internet. Dostępność

---

<sup>1</sup>Dalsze informacje w **Badanie Konsumenckie nt. Gier Wideo w Europie** dostępne pod adresem: <http://www.isfe.eu/videogames-europe-2012-consumer-study>

<sup>2</sup>[http://europa.eu/rapid/press-release\\_SPEECH-13-741\\_en.htm](http://europa.eu/rapid/press-release_SPEECH-13-741_en.htm)

wysokiej jakości usług świadczonych przez Internet w całej Europie, w tym zarówno połączeń mobilnych jak i stacjonarnych, umożliwia, większej niż kiedykolwiek liczbie konsumentów, łączność i interakcję z firmami wydającymi gry online. Jest to jeden z kluczowych czynników rozwoju branży gier (i wielu innych) w ciągu dwóch ostatnich dekad.

Gracze są dobrze poinformowanym i wymagającym kręgiem klientów. Dlatego producenci i wydawcy gier wideo, w celu dotarcia do tej grupy muszą wprowadzać innowacje i dostarczać produkty, które wyróżniają się na coraz bardziej konkurencyjnym rynku. W rezultacie, branża systematycznie dostarcza konsumentom coraz to lepsze gry stosując nowe rozwiązania technologiczne i graficzne, jak również przekraczające dotychczasowe granice narracji i fabuły. Masowa dostępność nieograniczonych i wysokiej jakości usług szerokopasmowych jest obecnie kluczowa do zapewnienia szerokiej gamy interaktywnych doświadczeń w naszych produktach. Zapewnia to również odpowiednie wynagrodzenie programistom i wydawcom.

Niektórzy ISP, wprowadzają nieuzasadnione środki utrudniające korzystanie z usług świadczonych za pomocą Internetu takie, jak: ograniczanie prędkości przesyłania danych lub zwiększenie opóźnień, w sytuacji gdy nie zachodzi taka rzeczywista potrzeba. Utrudnia to uczestniczenie w grach komputerowych. Jedynie konkurencja pomiędzy ISP w całej Europie zdecydowanie zagwarantuje dostarczanie graczom gier i innych usług przez Internet, bez ponoszenia dodatkowych „sztucznych” kosztów, np. pobierania podwójnych „opłat” za dostęp do sieci (opłaty ponoszone przez spółki, w przypadku gdy konsument zapłacił już za dostęp do Internetu).

### **Zapewnienie ochrony nowo powstającym, dynamicznym modelom biznesowym i praktykom handlowym w sektorze gier wideo**

Branża gier wideo ma udokumentowane doświadczenie w zakresie wprowadzania pionierskich, nowych modeli biznesowych rozwiniętych przez oprogramowanie, które jest kluczowym elementem gier, i które pozwala nam wprowadzać innowacje w sposób niedostępny lub niemożliwy dla innych branż kreatywnych. Na przykład, model Free-to-Play stosowany w przypadku wielu gier, pozwala użytkownikom korzystać z całej gry lub z jej podstawowych opcji za darmo. W przypadku gdy konsument dokona takiego wyboru, może zwiększyć swoje doświadczenie poprzez zakup dodatkowych towarów cyfrowych. Opracowywanie nowych modeli biznesowych i usług dla konsumentów w branży gier wideo – uwzględniając wyczekiwane rozwiązania dotyczące gier opierających się na technologii chmury, wykorzystujące zdalne obliczenia lub nowe usługi oparte na subskrypcji – wymaga w przyszłości elastycznych rozwiązań legislacyjnych dostosowanych do realiów handlowych, które nie będą ograniczały osiągnięcia wyznaczonych celów ani dalszego rozwoju modeli biznesowych i praktyk handlowych.

### **Wspieranie rozpowszechniania i swobodnego przepływu treści gier wideo poprzez zapewnianie możliwie jak największej liczbie europejskich konsumentów mających dostęp do łączny internetowych, nieograniczonego lub wysokiego limitu danych**

Przemysł gier wideo umożliwia wdrażanie nowych technologii, poprzez dostosowanie produktów do coraz bardziej zaawansowanych platform i sprzętu, jakie są dostępne na rynku. Podczas gdy dwie dekady temu gra mogła się zmieścić na dyskietce o pojemności 1 megabajta, obecnie, większość nowych gier na konsole i komputery stacjonarne (PC) ma

pojemność około 10 gigabajtów, a niektóre mogą przekraczać 40 GB. Praktycznym efektem wdrażania nowych technologii przez naszą branżę jest zdecydowane zwiększenie rozmiaru gier.

Podczas gdy fizyczna sprzedaż detaliczna jest nadal ważna w sprzedaży wysokiej jakości gier typu premium, wielu graczy ze względu na wygodę preferuje nabywanie gier w postaci cyfrowej, za pośrednictwem stacjonarnego lub mobilnego łącza internetowego na różnych dedykowanych platformach i urządzeniach. Pobieranie gier, w porównaniu ze słuchaniem muzyki lub oglądaniem filmów online, może wiązać się z intensywnym przetwarzaniem danych. Dlatego branża gier czerpie najczęściej korzyści w sytuacji, gdy możliwie jak największa liczba konsumentów ma dostęp do wysokich lub najlepiej nieograniczonych miesięcznych limitów transferu danych za pośrednictwem swoich łączy internetowych.

### **Zagwarantowanie minimalnego opóźnienia w wieloosobowych grach online, tak by dostarczyć graczom możliwie jak najlepsze doświadczenia interaktywne**

Gry wideo to doświadczenie interaktywne, które wielu chce dzielić przez Internet w trybie wieloosobowym z innymi użytkownikami z całego świata. W celu umożliwienia najlepszego doświadczenia wieloosobowego online, urządzenia graczy muszą być w stanie zsynchronizować i przekazywać informacje do innych urządzeń na dużych odległościach, tak szybko, jak to możliwe, by interakcje mogły się odbywać w czasie rzeczywistym. Czas potrzebny na przeniesienie informacji, jak wyjaśniono powyżej, określa się mianem „opóźnienia”.

Ze względu na to, że wymagania, które muszą być spełnione do korzystania z gier wideo różnią się w zależności od treści konkretnej gry lub gatunku, korzystanie z większości gier online wymaga niskiego czasu opóźnienia. W niektórych przypadkach wzrost opóźnienia o choćby dziesiątą część sekundy może spowodować, że niektóre gry nie będą działać zgodnie z przeznaczeniem. Utrzymywanie opóźnienia na możliwie jak najniższym poziomie w Europie jest więc niezwykle ważne dla branży gier.

### **Wspieranie ISP w zakresie świadczenia niezawodnego, ciągłego dostępu szerokopasmowego dla odbiorców końcowych;**

Prędkości pobierania danych są teraz ogólnie szybsze niż były w przeszłości, dlatego czasowa utrata połączenia internetowego dla większości konsumentów, podczas przeglądania Internetu, nie jest tak problematyczna jak mogło to mieć miejsce wcześniej. Jednak są sytuacje, kiedy ograniczenie tej prędkości lub przerwanie łączności może wywoływać niepożądane rezultaty - począwszy od utraty postępu w grze do przerwania doświadczeń wieloosobowych w kluczowych momentach gry wieloosobowej. Dalsza harmonizacja jednolitego rynku telekomunikacyjnego powinna zatem sprzyjać rozwojowi usług szerokopasmowych, a także nieprzerwanej łączności.

### **Rozszerzenie dostępu szerokopasmowego wśród możliwie jak największej liczby europejskich konsumentów po przystępnych cenach oraz wspieranie nieustannego rozwoju stacjonarnej i mobilnej infrastruktury internetowej w Europie**

Wszelkie sektory kreatywne generujące rozwój przemysłu w Europie czerpią korzyści z większej liczby odbiorców mających dostęp do lepszego dostępu szerokopasmowego, dzięki czemu łatwiej i wygodniej jest im dokonać zakupu treści cyfrowych. Długoterminowe

inwestycje w infrastrukturę Internetu stacjonarnego i mobilnego w Europie powinny być kluczowym priorytetem w tworzeniu skomunikowanego kontynentu.

### **Zapewnianie przejrzystości w zakresie praktyk ISP dotyczących zarządzania przesyłem w sieci, tak by gracze mogli dokonać możliwie najlepszego wyboru dostawcy dostępu szerokopasmowego**

Gracze stanowią wykształconą publiczność. Niejednokrotnie posiadają oni szeroką wiedzę technologiczną. Oznacza to, że mogą podejmować świadome decyzje o swoich dostawcach usług świadczonych za pomocą Internetu i zakupów elektroniki użytkowej, w tym konsol, smartfonów, tabletów i komputerów stacjonarnych. Większość graczy, o ile przedstawiane im informacje są poprawne, będzie mogła wybrać właściwego dostawcę szerokopasmowego, odpowiedniego do swoich potrzeb. Europejczycy powinni mieć łatwy dostęp do wszelkich informacji na temat praktyk zarządzania przesyłem w sieci realizowanych przez swojego dostawcę (ISP), które mogą mieć wpływ na dostarczanie zawartości gier wideo.

### **Położenie kresu „sztucznym” ograniczeniom dotyczącym przesyłu w sieci i ograniczeniom konkurencji usług przez Dostawców Usług Internetowych (ISP)**

Uważamy, że „sztuczne” ograniczenia transferu w sieci to takie, które wprowadzane są tam, gdzie nie istnieje prawdziwa potrzeba ograniczenia korzystania z Internetu. Jako prawdziwą potrzebę postrzegamy ,np. przestrzeganie porządku prawnego, obsługa sieci, zapobieganie piractwu, przestępczości, ogólnemu obniżeniu prędkości sieci lub ochronę dzieci online. W krajach bez wyraźnych zasad Neutralności Sieci, ISP stosują niejednokrotnie praktyki pobierania opłat za usuwanie „sztucznie” nałożonych blokad sieciowych. Sprzeciwiamy się pobieraniu dodatkowych de facto opłat od firm w Europie, które ostatecznie muszą zostać przeniesione na konsumentów, poprzez zwiększenie kosztów usług i produktów.