



ten square games

RAPORT NIEFINANSOWY **GRUPY KAPITAŁOWEJ** **TEN SQUARE GAMES S.A.** **ZA 2023 ROK**



*plik stanowi fragment i integralną część Sprawozdania Zarządu z Działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. za 2023 rok

34.

SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ BIZNESU (ESG)

34.1. Wstęp

Pomimo że Grupa Ten Square Games nie podlega obowiązkowi raportowemu wprowadzonemu na podst. art. 49b Ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości oraz art. 55 ust. 2b-2c., Zarząd Jednostki Dominującej na etapie budowania strategii rozwoju biznesu uwzględnia interesy różnych grup społecznych, ochronę środowiska, a także relacje z różnymi grupami interesariuszy.

W 2023 roku Grupa Ten Square Games S.A. rozpoczęła przygotowania do raportowania na podstawie unijnej dyrektywy w sprawie sprawozdawczości w zakresie zrównoważonego rozwoju (CSRD – Corporate Sustainability Reporting Directive), która nakłada na nią obowiązek sporządzenia raportu niefinansowego począwszy od raportu za 2025 r. Raport tworzony będzie zgodnie z wymaganiami standardów ESRS (European Sustainability Reporting Standards) i będzie prezentował informacje oraz dane liczbowe o Jednostce Dominującej Grupy Kapitałowej oraz jej spółkach zależnych. Aby przygotować się do tego procesu, Grupa Ten Square Games przeprowadziła w 2023 roku szereg działań, takich jak:

- » badanie istotności,
- » analiza ryzyk klimatycznych oraz
- » badanie zgodności z taksonomią.

Ich opis przedstawiono w dalszej części dokumentu. Te prace oraz liczne warsztaty i szkolenia posłużyły Grupie Ten Square Games do weryfikacji procesów zbierania danych oraz określenia grup danych, które będą niezbędne, by w przyszłości raport zrównoważonego rozwoju Grupy Ten Square Games był w pełni zgodny z wymogami przepisów prawa w tym zakresie.

W 2024 roku Grupa Ten Square Games planuje dalsze działania przybliżające Grupę do zgodności z wymogami regulacji. Jednym z najważniejszych z nich będzie, między innymi, opracowanie Strategii ESG Grupy Ten Square Games.

Prowadząc działalność z zakresu zrównoważonego rozwoju, Zarząd Jednostki Dominującej co roku ustala plan działań z obszaru ESG oraz przeznaczają na te działania budżet, aby realnie wspomóc rozwiązywanie istotnych problemów globalnych zgodnie z wartością firmy "Bądź Częścią Zmiany". Ambicją Zarządu Jednostki Dominującej jest aby działalność biznesowa Grupy nie wywierała negatywnego wpływu na środowisko oraz budowała długoterminową wartość dla wszystkich interesariuszy w tym: graczy, partnerów biznesowych, osób świadczących pracę i usługi na rzecz Grupy.

Zarząd Ten Square Games zarówno na etapie tworzenia strategii, jak i w codziennej działalności biznesowej stara się wdrażać międzynarodowe standardy Environmental, Social, and Governance (ESG). Jednostka Dominująca współpracuje z globalnymi organizacjami, takimi jak Fair Play Alliance i Tech To The Rescue, aby w oferowanych produktach stosować bardziej zrównoważone rozwiązania i dzielić się zasobami z organizacjami pozarządowymi.

34.2. Model biznesowy Ten Square Games

Grupa TSG to lider rynku innowacyjnych gier mobilnych o tematyce hobbystycznej, które towarzyszą graczom przez wiele lat. Wartość rynku gier mobilnych osiągnęła 90,5 mld USD (Newzoo) w 2023 r. i według prognoz długoterminowych będzie rosła.

Model biznesowy Grupy TSG opiera się na udostępnianiu bezpłatnych do ściągnięcia gier z monetyzacją realizowaną poprzez płatności dokonywane w aplikacji przez graczy. Kluczowym elementem strategii monetyzacji są tzw. Live Ops – regularnie organizowane wydarzenia w grze, które angażują graczy poprzez nowe zadania i cele.

Główne produkty Grupy zostały opisane w punkcie 3. Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games oraz spółki Ten Square Games S.A. za 2023 rok. W punkcie 11. powyższego dokumentu Zarząd Jednostki dominującej przedstawił strategię jej działania oraz przewidywany rozwój.

W kwietniu 2023 r. Zarząd Jednostki dominującej zrewidował dotychczasową strategię działalności. Była to odpowiedź na gwałtowne, strukturalne zmiany na rynku gier mobilnych. Grupa Ten Square Games skupiła się na rozwoju głównych projektów, zrezygnowała z dalszego rozwijania dwóch projektów i dopasowała strukturę zatrudnienia do kondycji rynku oraz planów rozwoju. Dzięki szybkiej adaptacji do zmiennych warunków rynkowych Grupa rozpoczyna 2024 rok ze stabilną sytuacją finansową, gotowa na kolejny etap rozwoju.

Przeprowadzone w 2023 roku badanie istotności potwierdziło, że dla rozwoju Grupy TSG najważniejsi są jej pracownicy oraz konsumenci (użytkownicy końcowi). Grupa działa w branży, w której kreatywność i innowacyjność zatrudnionych osób są najważniejsze w walce o pozycję rynkową. Dlatego też od początku swojego istnienia Grupa przywiązuje olbrzymią wagę do tego, aby tworzyć atrakcyjne miejsca pracy przyciągające talenty z całego świata. Na koniec 2023 roku 76% wszystkich zatrudnionych osób w Grupie było narodowości polskiej, a 24% pracowników Grupy reprezentowało inne narodowości.

Ten Square Games dba również o relacje ze swoimi użytkownikami tworząc najwyższej klasy zespół ds. obsługi klienta, którego głównym zadaniem jest utrzymanie dobrych relacji z graczami. Gry tworzone przez Grupę są adresowane do użytkowników dorosłych, powyżej 18 roku życia.

Aby lepiej poznać potrzeby graczy i skuteczniej na nie odpowiadać, Zarząd Jednostki dominującej zlecił przeprowadzenie badania charakterystyki graczy głównych produktów. Jego wyniki potwierdziły, że wśród graczy Fishing Clash i Hunting Clash dominują mężczyźni, którzy stanowią odpowiednio 84% i 83% graczy. W obu grach najliczniejszą grupą wiekową są osoby w wieku 35-54 lata, które stanowią łącznie około 68% graczy. Grupa wiekowa 18-34 lat stanowi około 10-11%, a grupa 55+ około 21% graczy.

Większość graczy Fishing Clash i Hunting Clash to osoby o ustabilizowanym statusie rodzinnym oraz pracujące zawodowo. Ich główną motywacją do udziału w grze jest pokonywanie kolejnych wyzwań, zdobywanie największej liczby punktów oraz spędzanie czasu z ludźmi o podobnych zainteresowaniach i rywalizowanie z nimi. Większość graczy wymienia wędkarstwo i polowanie jako swoje hobby w świecie rzeczywistym, co wskazuje na silne powiązanie między zainteresowaniami życiowymi, a wyborem gier.

Na podstawie dobrowolnej ankiety przeprowadzonej wśród graczy Wings of Heroes stwierdzono, że fani tego tytułu to dojrzałe osoby – średnia wieku gracza to około 49 lat. Dominują w niej mężczyźni, którzy stanowią około 98% graczy. Podzielają oni wspólne zainteresowania, wśród których jest historia, lotnictwo i aktywności na świeżym powietrzu. Gracze Wings of Heroes są zainteresowani poszerzaniem wiedzy na temat latania samolotem oraz historii. Chętnie grają w realistyczne symulatory lotów.

34.3.

Kultura korporacyjna

Kultura korporacyjna w TSG skupia się wokół 5 podstawowych wartości. Są one regularnie omawiane i promowane przez Zarząd Jednostki dominującej. Spotkania z pracownikami całej Grupy odbywają się co najmniej dwa razy do roku. Stanowią one platformę do dyskusji na temat wartości firmy, ich rozumienia i zastosowania w codziennej pracy. Wartości te obejmują odwagę do eksploracji, odpowiedzialność, współpracę, szybkie adaptowanie się do zmian oraz wzajemne zaufanie. Regularność spotkań zapewnia ciągłą refleksję nad kulturą korporacyjną i jej integracją w działalności operacyjnej TSG.

Główne wartości promowane przez Ten Square Games to:

- » **Dare to Explore (Odwaga do eksploracji):** zachęcanie do kreatywności, innowacji i uczenia się na błędach.
- » **Own It (Bądź odpowiedzialny):** promowanie odpowiedzialności, kreatywności i samodzielności.
- » **Grow Together (Razem się rozwijajmy):** wspieranie współpracy, rozwoju osobistego i zawodowego w zespole.
- » **Change Fast (Szybko się zmieniaj):** adaptacja do dynamicznie zmieniającego się środowiska rynkowego.
- » **Trust (Zaufanie):** transparentność, otwartość i uczciwość.

Te tematy są nie tylko promowane podczas spotkań, ale także stanowią kryteria oceny w procesach rekrutacyjnych i podczas ocen pracowniczych, co podkreśla ich znaczenie dla kultury organizacyjnej TSG.

Zarząd Jednostki dominującej wspiera także oddolne inicjatywy pracownicze, co pokazuje praktyczny wymiar zobowiązania do kształtowania kultury korporacyjnej. Dodatkowo, Zarząd Ten Square Games uznaje odpowiedzialność za projekty i odwagę do eksploracji jako kluczowe dla sukcesu firmy, co jest komunikowane pracownikom jako ważne elementy kultury organizacyjnej, które budują przewagę konkurencyjną TSG na rynku gier mobilnych.

Zarząd Jednostki dominującej posiada narzędzia w celu wspierania kultury korporacyjnej, w tym:

- » **Finansowanie inicjatyw pracowniczych** – pokazuje wsparcie Zarządu dla innowacyjności i zaangażowania pracowników.
- » **Ocena dopasowania do kultury organizacyjnej podczas rekrutacji** – zapewnia, że nowi pracownicy będą działać zgodnie z wartościami firmy.
- » **Regularne oceny pracownicze** – obejmują ocenę zgodności zachowań pracowników z kulturą organizacyjną.
- » **Wydarzenia integracyjne** – organizacja dużych wydarzeń integracyjnych dla całej Grupy oraz mniejszych spotkań w ramach zespołów promuje współpracę i budowanie relacji międzyludzkich.

Kultura organizacyjna w TSG jest dynamiczna i ewoluuje wraz z firmą, co jest odzwierciedlone w sposobie, w jaki Zarząd Jednostki dominującej angażuje się w jej rozwój i promocję. Przez skupienie się na kluczowych wartościach i ich integrację w codzienną działalność, TSG tworzy środowisko pracy, które sprzyja innowacyjności, odpowiedzialności i wspólnemu rozwojowi.

34.4. 2021-2024 filary zrównoważonego rozwoju

34.4.1. Environmental – Środowisko

Celem środowiskowym Jednostki Dominującej jest zmniejszenie śladu węglowego zgodnie z Greenhouse Gas Protocol (GHGP) w czterech obszarach działalności firmy:

1. redukcja emisji CO₂ w procesach i rozwiązaniach we wszystkich biurach Ten Square Games;
2. redukcja emisji CO₂ podczas podróży służbowych;
3. kompensowanie wpływu na środowisko wywieranego przez pracowników i kontrahentów podczas wykonywania obowiązków zawodowych;
4. kompensowanie wpływu na środowisko naturalne wywieranego przez graczy podczas korzystania z produktów Ten Square Games.

EMISJE GAZÓW CIEPLARNIANYCH

Spółka nie oszacowała jeszcze emisji gazów cieplarnianych za 2023 rok. Wynika to z faktu zmiany podmiotu wspomagającego Ten Square Games w obliczeniach w celu zapewnienia dokładniejszych danych umożliwiających właściwą analizę największych źródeł emisji. Poniżej Spółka przekazuje obliczenia dokonane za 2022 r.

Emisje za rok 2022 zostały policzone w trzech zakresach (Scope):

Zakres 1: emisje bezpośrednie (Emisje gazów cieplarnianych generowane bezpośrednio przez organizację i jej działania. Przykłady: spalanie paliw kopalnych, wycieki czynnika chłodniczego.)

Zakres 2: emisje pośrednie związane z energią (Emisje związane ze zużyciem przez organizację energii elektrycznej, ciepła lub pary. Przykład: zużycie energii elektrycznej.)

Zakres 3: inne emisje pośrednie (Wszystkie inne emisje pośrednie występujące na górze lub na dole łańcucha wartości organizacji. Przykłady: zakup surowców, zakup usług, podróże służbowe, transport towarów, odpady, wykorzystanie i koniec życia sprzedanych produktów, energia wydobywcza.)

Wykorzystana metodyka obliczeń:

- » Oficjalna i zatwierdzona metodologia GHG Protocol: ISO 14064-1;
- » GWP 100.

Emisje w zakresie 1&2 wyniosły 230 tCO₂e, a w zakresie trzecim 8.4 ktCO₂e. Całkowite emisje wyniosły 8.6 ktCO₂e. Stanowi to redukcję o 16% rok do roku w sumie wszystkich trzech zakresów. Większość emisji generowanych przez Jednostkę dominującą to emisje cyfrowe – są one związane z działaniem i obsługą produktów – gier mobilnych.

Większość wykonanych obliczeń bazowała na metodzie wydatkowej, tyczy się to przede wszystkim emisji w Zakresie 3. Do kalkulacji wykorzystywane były wskaźniki z bazy ADEME's Base Carbone.

Grupa angażowała się w opisane w dalszej części dokumentu projekty mające na celu zbudowanie świadomości ekologicznej wśród jej graczy. Te działania były prowadzone z uznanymi partnerami. W rezultacie swoich działań Ten Square Games S.A. otrzymuje certyfikowane kredyty węglowe (VERRA – Verified Carbon Credits), które mogą zniwelować część emisji gazów cieplarnianych emitowanych przez Grupę.

ZUŻYCIE ENERGII

W 2023 r. zużycie energii w głównej siedzibie Ten Square Games S.A. we Wrocławiu wyniosło 177,02 MWh. Zużycie energii w biurze zależnej spółki Rortos z siedzibą w Weronie zużycie wyniosło 37,490 kWh. Grupa w trakcie 2023 roku posiadała także biura w Warszawie, Berlinie i Bukareszcie, jednakże najczęściej były to współdzielone, małe powierzchnie. Dla tych przestrzeni nie było możliwe uzyskanie danych dotyczących faktycznego zużycia energii od administratorów budynku.

Ekologiczne aktywacje w grach

Grupa podejmuje aktywnie inicjatywy proklimatyczne. Aktywacje w grach stanowią ważny element strategii firmy, których celem jest stworzenie ciekawych i angażujących treści dla graczy, przekazując w rozrywkowy sposób wiedzę z zakresu ekologii i problemów środowiskowych, a także inspirując do działań na rzecz walki ze zmianami klimatycznymi.

Ten Square Games od 2022 roku bierze udział w corocznym wydarzeniu Green Game Jam organizowanym przez sojusz Playing for the Planet Alliance (stworzonym przez UN Environment Program). W ramach zeszłorocznego wydarzenia (2023) Fishing Clash stworzył tygodniowe wydarzenie skupione wokół trzech ekosystemów (Amazonki, Himalajów i Oceanu Indyjskiego) oraz trzech zagrożonych zwierząt. Gracze zbierając eventową walutę i wykonując zadania osiągnęli cel, dzięki czemu firma przekazała środki na wybrane projekty Milkywire – platformy technologicznej umożliwiającej wspieranie różnych projektów proekologicznych. Celem TSG było zwrócenie uwagi na aktualne problemy natury w wymienionych rejonach i edukacja graczy.

Każda aktywacja jest planowana tak, aby zachować spójną narrację pomiędzy działaniami w grze podczas wydarzenia, a zaangażowaniem firmy lub graczy w projekt środowiskowy w realnym świecie. Przykładem może być wydarzenie z okazji Dnia Ziemi w Fishing Clash na jednej z lokacji – Nowej Zelandii. Gracze dostali zaproszenie do udziału poprzez aktywne zdobywanie punktów za wyłowienie śmieci z nowozelandzkiego łowiska, stopniowo przywracając mu pierwotny wygląd. Jednostka dominująca przekazała 30.000 USD na projekt nowozelandzkiej organizacji pozarządowej WAI Wanaka poprzez kooperację z partnerem PlanetPlay. Założeniem projektu jest monitoring i badania nad stanem mikroplastiku w wodach Nowej Zelandii. Takie podejście do tworzenia aktywacji maksymalizuje skuteczność dotarcia do dużej grupy odbiorców.

Aktywacje pojawiły się również w grze Hunting Clash podczas Światowego Dnia Środowiska. Gracze zostali zaproszeni do przyłączenia się do wydarzenia ekologicznego w grze, którego celem było podniesienie świadomości ekologicznej. Gracze zaczęli od skażonej lokalizacji (Tanzania), która została oczyszczona w trakcie gry, aby w końcu przywrócić ją do pięknego, pierwotnego stanu. Ponownie firma współpracowała z organizacją pozarządową

PlanetPlay, aby zebrać fundusze na projekt Hongera w Kenii. Przyczynił on się do redukcji emisji dwutlenku węgla i wsparł lokalną społeczność. Wydarzenie zjednoczyło graczy Hunting Clash w misji pomagania światu podczas grania w ich ulubioną grę.

Wspólnie, dzięki zaangażowaniu graczy w eko-aktywacje w grze i wsparciu finansowym Grupy udało się wesprzeć 3 projekty środowiskowe – WAI Wanaka, Milkywire oraz projekt PlanetPlay Hongera, który wygenerował 2000 jednostek kompensacji węglowej (carbon credits).

34.4.2 Social – Społeczeństwo

Ten Square Games dostrzega swój wpływ na społeczności lokalne, w których funkcjonują najważniejsi interesariusze Grupy: osoby świadczące pracę na rzecz Grupy na podstawie umowy o pracę lub innego stosunku prawnego, kontrahenci, podwykonawcy, gracze, dostawcy i akcjonariusze. Grupa poprzez swoją działalność ma realny wpływ na kształtowanie ekosystemu, w którym funkcjonuje. Dlatego też w Ten Square Games obowiązujące zasady, procedury i polityka biznesowa koncentrują się na 2 głównych grupach w tym obszarze:

1. Pracownikach i innych osobach świadczących pracę na rzecz Grupy. W tym obszarze aspektami, którym Grupa poświęca dużo uwagi są:
 - a. równość wynagrodzeń – jej efektem ma być niwelowanie lub utrzymanie luki płacowej pomiędzy pracownikami różnych płci zatrudnionych w Ten Square Games na poziomie niższym niż w całej polskiej gospodarce. Efekt ten jest osiągnięty poprzez różne działania podejmowane w 2023 roku, np. benchmarki wynagrodzeń weryfikowane dwa razy w roku, promowanie i zatrudnianie kobiet na stanowiskach kierowniczych i wyższych stanowiskach technicznych.

Warto zauważyć, że wiele z najwyższych stanowisk w Grupie Ten Square Games zajmują kobiety. W sumie 30% liderów w TSG to kobiety, co jest średnim wskaźnikiem w branży technologicznej, ale liczba ta może w najbliższym czasie wzrosnąć zgodnie z wyżej wspomnianym trendem zwiększania różnorodności zespołów.
 - b. zdrowie psychiczne – uznając wagę tego zagadnienia, którego katalizatorem była pandemia COVID-19, Ten Square Games angażuje się we wspieranie zdrowia mentalnego pracowników. Oprócz zapewnienia prywatnej opieki medycznej, firma wprowadziła dodatkowy pakiet opieki psychologicznej.
2. Użytkownikach końcowych produktów Grupy Ten Square Games – graczach. Zespół zajmujący się na co dzień kontaktami z graczami przekazuje na bieżąco wszelkie zgłaszane uwagi zespołom produktowym. W rezultacie w produktach wprowadzane są zmiany, które wychodzą naprzeciw potrzebom użytkowników. Dodatkowo, przyjęte zostały procedury mające na celu eliminację niewłaściwych zachowań wśród graczy. W 2023 roku działania te zostały dodatkowo wsparte wprowadzeniem Kodeksu postępowania dla graczy ("Code of conduct").

Większość osób współpracujących z Grupą Ten Square Games zarówno na podstawie umowy o pracę, jak i na innych zasadach to specjaliści ds. technologii informacyjno-komunikacyjnych. W 2023 roku Grupa Ten Square Games zatrudniała średnio na podstawie umowy o pracę 222 osoby, natomiast średnia liczba osób zatrudnionych w Grupie Ten Square Games w 2023 roku, na podstawie wszystkich rodzajów umów, wyniosła 390. 62% zatrudnionych to mężczyźni, a 38% to kobiety. Najliczniejszą grupą wiekową zarówno wśród kobiet, jak i mężczyzn są osoby w wieku 30-50 lat.

Pracownicy zatrudnieni na podstawie umowy o pracę w Grupie Ten Square Games w podziale na grupy wiekowe i płeć – stan na 31.12.2023:

WIEK	KOBIETY	MĘŻCZYŹNI
Grupa wiekowa powyżej 50 lat	0	5
Grupa wiekowa 30-50 lat	45	76
Grupa wiekowa poniżej 30 lat	35	52
RAZEM	80	133

Pracownicy zatrudnieni na podstawie umowy o pracę w Grupie Ten Square Games w podziale na narodowość i płeć – stan na 31.12.2023:

NARODOWOŚĆ	KOBIETY	MĘŻCZYŹNI
polka	67	95
włoska	4	25
pozostałe	9	13
RAZEM	80	133

W Zarządzie Jednostki Dominującej jednym z trzech członków Zarządu jest kobieta. W sześciuosobowym składzie Rady Nadzorczej również zasiada jedna kobieta.

Wskaźnik Gender Pay Gap dla całej Grupy Ten Square Games w 2023 roku wyniósł 6,43% i był niższy o 1,37 p.p od wskaźnika Gender Pay Gap dla Polski za 2022 rok (ostatnia aktualizacja danych publikowanych przez Eurostat).

Powyższy wskaźnik opracowano zgodnie z definicją określoną w standardach ESRS. Oznacza to, że został obliczony na podstawie średniej godzinowej płacy brutto kobiet podzielonej przez średnią godzinową płacę brutto mężczyzn ważonej liczbą zatrudnionych pracowników w każdej ze spółek Grupy Ten Square Games. Wskaźnik został obliczony dla pracowników zatrudnionych na podstawie umowy o pracę. Wskaźnik kalkulowany wskazaną metodą (nieskorygowana luka płacowa) nie uwzględnia pełnej charakterystyki zatrudnienia.

Grupa Ten Square Games wspiera pracowników w łączeniu życia zawodowego i rodzinnego. Jedną z inicjatyw jest utrzymanie możliwości pracy zdalnej w wybrane dni tygodnia czy umożliwienie elastycznych form zatrudnienia po powrocie z urlopów macierzyńskich, wychowawczych bądź rodzicielskich. W ramach przygotowań do raportowania zgodnie ze standardami ESRS Jednostka dominująca zweryfikowała kilka wskaźników, które będą wymagały raportowania w zakresie godzenia życia zawodowego z rodzinnym (work-life balance). Informacje uzyskane w tym procesie to fakt, że w 2023 roku 37 osób było uprawnionych do urlopów rodzicielskich. Z tego uprawnienia skorzystało 21 osób. Natomiast wskaźnik powrotu do pracy po wykorzystaniu urlopu rodzicielskiego wyniósł w 2023 roku 71,4%. Wskaźnik retencji osób powracających z urlopów rodzicielskich wyniósł 100%.

Osoby pracujące i współpracujące z Grupą TSG stanowią główne źródło innowacji i pomysłów, które mogą prowadzić do stworzenia przełomowych gier i technologii. Inwestowanie w rozwój kompetencji i kreatywność pracowników może skutkować powstaniem nowych, innowacyjnych produktów, co zwiększa konkurencyjność Grupy na rynku gier mobilnych. Budowanie silnej kultury organizacyjnej, która wspiera zaangażowanie i lojalność pracowników, może prowadzić do zwiększenia produktywności i jakości pracy. Osoby, które identyfikują się z firmą, częściej dążą do osiągnięcia wspólnych celów, co może przekładać się na lepsze wyniki firmy. Dlatego też w 2023 roku Grupa Ten Square Games zapewniła możliwość uczestniczenia osobom pracującym na jej rzecz w 18 różnych szkoleniach i warsztatach podnoszących ich kompetencje miękkie. Grupa Ten Square Games, w ramach przygotowywania się do raportowania zagadnień ESG, wprowadziła nowe zasady zbierania informacji o szkoleniach, dzięki którym możliwe będzie dokładniejsze raportowanie wskaźników w kolejnych okresach.

Grupa prowadzi regularnie badania nastroju pracowników w formie anonimowej ankiety. Dzięki temu każda osoba pracująca na rzecz Ten Square Games ma szansę wyrazić swoją opinię i przekazać otwarcie informacje na temat pozytywnych lub negatywnych oddziaływań, które ich dotyczą lub mogą dotyczyć. Jednostka dominująca analizuje każdorazowo wyniki ankiet i w razie potrzeby podejmuje adekwatne działania. Wnioski z ankiet są brane pod uwagę podczas kształtowania warunków zatrudnienia i pracy w Ten Square Games. Wyniki ankiet dają również szansę analizy nastrojów i wzajemnych oddziaływań w czasie ze względu na swoją regularność i powtarzalność. W badaniu przeprowadzonym na początku 2024 roku prawie połowa osób pracująca na rzecz Jednostki dominującej w oparciu o różne formy zatrudnienia podzieliła się swoimi odczuciami co do miejsca pracy. 70% zadeklarowało zadowolenie. Poziom z satysfakcji pracy został oceniony na ponad 22 punkty z możliwych 30.

Jednostka dominująca wdrożyła również system do zgłaszania nieprawidłowości dostępny dla wszystkich osób pracujących dla TSG niezależnie od formy ich zatrudnienia oraz dla osób z zewnątrz. Formularz służący zgłoszeniu nieprawidłowości dostępny jest na stronie korporacyjnej Jednostki dominującej. Grupa zachęca do zgłaszania informacji o rzeczywistym lub potencjalnym naruszeniu lub nadużyciu przez TSG prawa, w szczególności przepisów dotyczących ochrony konsumentów, ochrony prywatności i danych osobowych czy prawa pracy oraz zachowań sprzecznych z wartościami TSG lub w inny sposób naruszających prawa i wolności zgłaszającego. Grupa TSG dąży do zapewnienia pełnej zgodności działań Grupy TSG z obowiązującymi przepisami, politykami i procedurami wewnętrznymi Grupy TSG, a także zapewnienia poszanowania wartości przyświecających Grupie TSG, zdrowego środowiska pracy wolnego od wszelkich przejawów dyskryminacji, wykluczenia i innych naruszeń osobistych praw i wolności, niezależnie od formy zatrudnienia. Zgłoszenie może być anonimowe lub z przekazaniem informacji kontaktowych sygnalisty. Trafia ono do bezstronnych osób wyznaczonych do obsługi zgłoszeń sygnalistów, które badają okoliczności wskazane w zgłoszeniu.

Grupa Ten Square Games działa z należytą starannością w zakresie dbałości o przestrzeganie praw osób zatrudnionych na podstawie umów innych niż umowa o pracę. Osoby te również objęte są ochroną przed wystąpieniem zdarzeń takich jak dyskryminacja i mobbing, a także mogą korzystać z rozwoju w strukturach organizacji w ramach wyznaczonych umów związanych z przyjętą formułą współpracy.

34.4.3. Governance – Ład korporacyjny

Ten Square Games stosuje dokładne i przejrzyste metody księgowania, unika konfliktu interesów przy wyborze członków Zarządu, nie korzysta z żadnych korzyści majątkowych w celu uzyskania uprzywilejowanego traktowania oraz nie angażuje się w żadne nielegalne praktyki, lecz zapewnia przejrzystość swoich działań. Jako Spółka notowana na GPW, Ten Square Games stosuje w swojej działalności Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW. Obecnie Spółka w 81% realizuje wskazane w dokumencie zasady. Jej ambicją jest większa zgodność ze wskazanymi zasadami, a planem minimum co najmniej utrzymanie tego wyniku w przyszłości.

Grupa pozostaje w stałym kontakcie z akcjonariuszami i inwestorami uczestnicząc w konferencjach organizowanych przez instytucje finansowe oraz odpowiadając na pytania spływające do działu relacji inwestorskich. Ten Square Games S.A. publikuje sprawozdania finansowe w cyklach kwartalnych. Każdej publikacji towarzyszy konferencja podczas której inwestorzy oraz akcjonariusze mogą zadawać pytania bezpośrednio członkom Zarządu. Ze względu na duży udział akcjonariuszy indywidualnych w strukturze własnościowej Jednostki dominującej, organizowane są również czaty inwestorskie dedykowane tej grupie. Spółka prowadzi również sekcję relacji inwestorskich na stronie korporacyjnej. Zarząd Jednostki dominującej prowadzi te działania aby zapewnić równy dostęp do informacji inwestorom oraz transparentnie komunikować działania i wyniki finansowe Grupy.

Grupa reguluje swoje zobowiązania na czas. Dostawcy wystawiają faktury z różnym terminem płatności – polscy dostawcy z reguły określają termin płatności na 7-14 dni, a dostawcy zagraniczni stosują dłuższe terminy płatności. Niemal 100% faktur, które spływają do Ten Square Games S.A. jest regulowana przed upływem terminu płatności.

Jednostka dominująca ani jej spółki zależne nie są stroną żadnych postępowań sądowych w związku z opóźnieniami w płatnościach.

34.5.

Realizacja Celów Zrównoważonego Rozwoju

Jako międzynarodowa Grupa działająca w szybko rozwijającej się branży cyfrowej, Ten Square Games doskonale zdaje sobie sprawę z wyzwań, przed jakimi stoi dzisiejszy świat. Kryzys klimatyczny, nierówności, ubóstwo i głód to tylko niektóre z globalnych problemów, do których rozwiązania Grupa chce się przyczynić, przeznaczając na te działania część wypracowanych zasobów.

Aby zająć się najbardziej krytycznymi problemami globalnymi w najbardziej kompleksowy i systematyczny sposób, Grupa dołączyła do inicjatywy ONZ Global Compact i realizuje Cele Zrównoważonego Rozwoju, które zostały przyjęte przez tę organizację:



ZERO GŁODU

Grupa w 2023 roku przekazała pieniądze na rzecz lokalnej organizacji charytatywnej, Fundacji Pociecha, która zapewnia ciepłe posiłki dzieciom z rodzin znajdujących się w trudnej sytuacji ekonomicznej.



DOBRE ZDROWIE I JAKOŚĆ ŻYCIA

Grupa zapewnia pracownikom na terenie Polski:

- a. abonament prywatnej opieki medycznej, który zapewnia szybki dostęp do lekarzy specjalistów;
- b. bezpłatne badania onkologiczne oraz regularną edukację w zakresie profilaktyki nowotworowej;
- c. refundację usług psychologicznych i edukację w zakresie zdrowia psychicznego;
- d. bezpłatne usługi fizjoterapeutyczne na miejscu
- e. dostęp do obiektów sportowych i rekreacyjnych



DOBRA JAKOŚĆ EDUKACJI

Grupa stworzyła liczne projekty rozwojowe (np. The Boost Week), programy szkoleniowe (np. Skill Up) i międzynarodowe wydarzenia służące wymianie wiedzy, aby podnieść kwalifikacje pracowników. Grupa wspierała także edukację techniczną w lokalnych społecznościach i sponsorowała programy, które pozwoliły osobom bez doświadczenia technologicznego zdobyć nowe kompetencje i zostać specjalistami IT.



RÓWNOŚĆ PŁCI

Zasady, procedury i polityka codziennej działalności są niedyskryminujące i zorientowane na równe prawa. Grupa wspiera zatrudnianie, rozwój i dywersyfikację siły roboczej, gdzie każdy pracownik jest traktowany z godnością i szacunkiem, bez względu na wiek, płeć, doświadczenie zawodowe, pochodzenie religijne i etniczne, poziom (dys)sprawności czy narodowość.



WZROST GOSPODARCZY I GODNA PRACA

Grupa dostosowała program świadczeń do potrzeb wszystkich pracowników, np. oferując ubezpieczenie medyczne partnerom tej samej płci lub możliwość pracy w mniejszym wymiarze godzin w pierwszym miesiącu po powrocie z urlopu macierzyńskiego przy zachowaniu prawa do pełnego wynagrodzenia.



MNIEJ NIERÓWNOŚCI

Ten Square Games zatrudnia kobiety na stanowiskach kierowniczych i technicznych. Ponieważ są to najwyżej opłacane stanowiska, taka polityka pomaga neutralizować różnice w wynagrodzeniach kobiet i mężczyzn występujące we wszystkich krajach, w których działa firma.



DZIAŁANIE W DZIEDZINIE KLIMATU

Grupa poczyniła pierwsze kroki w kierunku neutralności węglowej i dąży do osiągnięcia celu zerowej emisji netto – zgodnie z inicjatywą Science-Based Targets. Grupa w trakcie 2023 roku przeprowadziła wiele kampanii ekologicznych, których efektem było zwiększenie poziomu wiedzy pracowników, kontrahentów i graczy. Szczegóły tych projektów oraz ich efekty zostały opisane w części dokumentu dotyczącej środowiska.



ŻYCIE POD WODĄ

W 2023 roku Grupa kontynuowała zaangażowanie graczy w działania, które były wyrazem troski i odpowiedzialności za planetę. Grupa szczególną uwagę poświęca na realizację projektów związanych z ochroną zbiorników wodnych. Te ekosystemy są kluczowym miejscem rozgrywki w największej grze wydanej przez Ten Square Games S.A. – Fishing Clash. W 2023 roku, z okazji Dnia Ziemi, Ten Square Games S.A. przygotowało specjalne wydarzenie na nowozelandzkiej lokacji w grze, gdzie gracze byli zachęceni

do uczestnictwa w aktywnościach ekologicznych, takich jak wyławianie śmieci z wód, co stopniowo przywracało piękno naturalnego środowiska. Dzięki temu projektowi, Spółka zaangażowała społeczność graczy w działania na rzecz ochrony środowiska oraz przekazała realne wsparcie finansowe inicjatywom zewnętrznym. Poprzez współpracę z organizacją WAI Wanaka oraz partnerem PlanetPlay, Ten Square Games przekazało 30.000 USD na

projekt monitoringu i badań nad mikroplastikiem w Nowej Zelandii. Działania te podkreślają zaangażowanie Grupy w tworzenie wartości społecznej i środowiskowej. Są one również ściśle powiązane ze strategią biznesową Grupy Ten Square Games. Powyższy projekt jest ilustracją tego, że gry mogą być nie tylko źródłem rozrywki, ale również narzędziem do edukacji i mobilizacji społeczności globalnej do działania na rzecz ochrony planety.



PARTNERSTWA NA RZECZ CELÓW

Ten Square Games S.A. dołączyła do Inicjatywy ONZ Global Compact – programu, który łączy firmy z całego świata w zobowiązaniu do promowania praw człowieka i zrównoważonego rozwoju w swoich organizacjach. Co roku Spółka przygotowuje obowiązkowy raport ze swoich działań, który przekazuje organizacji. Jednostka dominująca dołączyła także do Fair Play Alliance, globalnej koalicji firm z branży gier komputerowych zaangażowanej w tworzenie zdrowszych społeczności graczy, w ramach której może rozwijać i dzielić się najlepszymi praktykami, w celu zapobiegania pojawianiu się w produktach oferowanych przez Spółkę jakichkolwiek znamion molestowania, dyskryminacji, czy nadużyć. W opinii Ten Square Games gry mobilne, powinny być bezpieczną przestrzenią, która daje użytkownikom wiele konstruktywnych wyzwań oraz możliwość interakcji między sobą. Dlatego też w 2023 roku Ten Square Games opracowało i wdrożyło Kodeks postępowania dla graczy. Poza aplikacjami swoich gier Jednostka dominująca udostępniła go również na swojej stronie korporacyjnej. Spółka piętnuje wszelkie przejawy dyskryminacji, w działaniach mających na celu eliminację takich potencjalnych zdarzeń wspiera się zautomatyzowanymi filtrami w czatach, które pomagają zidentyfikować wulgarne, obraźliwe lub dyskryminujące zwroty.

W przypadku agresji werbalnej Spółka ma możliwość zablokowania niewłaściwie zachowującym się graczowi dostępu do gry. W przypadkach szczególnych Spółka zachęca każdego gracza, który czuje się obiektem agresji do współpracy z organami ścigania.

Ten Square Games jest również członkiem Tech To The Rescue, dobrowolnego ruchu firm technologicznych, które pomagają organizacjom pozarządowym na całym świecie we wdrażaniu rozwiązań cyfrowych w celu zwiększenia ich wpływu społecznego.

Spółka przystąpiła również do inicjatywy Playing for the Planet organizowanej w ramach Programu Środowiskowego Organizacji Narodów Zjednoczonych. Jej członkowie zobowiązali się do wprowadzenia w swoich grach wydarzeń o charakterze ekologicznym, redukcji emisji CO2 i wspierania inicjatyw na rzecz ochrony klimatu. W 2023 roku jedna z gier z portfolio uczestniczyła w wydarzeniu Green Game Jam organizowanym w ramach tej inicjatywy.

Wydatki związane ze wspieraniem kultury, sportu, instytucji charytatywnych, mediów, organizacji społecznych oraz związków zawodowych poniesione w 2022 i 2023 roku i opisane powyżej prezentują poniższe tabele:

TYP WYDATKÓW	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022
działalność środowiskowa	393 986	932 267
działalność sponsoringowa	199 075	70 886
działalność charytatywna	20 570	1 093 139
w tym wsparcie Ukrainy	0	1 000 000
działalność sportowa	21 830	10 430
działalność edukacyjna	11 691	124 980
RAZEM	647 152	2 231 704

ORGANIZACJA	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022
Sphaira Innovation AG	199 942	0
Milkywire AB	118 836	0
Tech to the Rescue Foundation	71 204	67 751
DevGAMM LLC	57 972	0
Fundacja Gospodarki i Administracji Publicznej	30 000	0
Polskie Centrum Pomocy Międzynarodowej	0	500 000
Polska Misja Medyczna	0	500 000
Planetly GmbH	0	494 159
Ecosia GmbH	0	295 002
Polski Związek Wędkarski	0	100 000
Pozostałe	169 198	274 792
RAZEM	647 152	2 231 704

34.6.

Procesy przygotowujące Jednostkę dominującą do raportowania niefinansowego

34.6.1. Badanie istotności

Grupa Ten Square Games w 2023 roku przeprowadziła kompleksowe badanie istotności. Metodyka, według której wykonano badanie została dostosowana do wymogów dyrektywy CSRD oraz nowych standardów raportowania European Sustainability Reporting Standards (ESRS). Proces badania istotności był prowadzony przez podmiot zewnętrzny – firmę MATERIALITY. Wynikiem przeprowadzenia procesu badania istotności jest mapowanie obszarów ryzyka ESG, które następnie może być włączane do systemów wewnętrznej kontroli ryzyka. Badanie istotności przeprowadzono w metodyce MAX 4 – MATERIALITY ASSESSMENT MATRIX w wersji czwartej.

Badanie uwzględniło m.in. następujące źródła informacji:

- » analiza zagregowanych danych źródłowych z poszczególnych etapów badania,
- » analiza porównawcza 21 podmiotów z branży gamingu z Polski i ze świata,
- » kompleksowe badanie ankietowe przeprowadzone na grupie 17 osób. Do grupy należeli między innymi przedstawiciele zarządu i wyższej kadry zarządzającej Jednostki dominującej,
- » ankiety i ustrukturyzowane wywiady z 5 przedstawicielami interesariuszy zewnętrznych.

W procesie badania istotności zbadano poziom ryzyka w odniesieniu do istotnych zagadnień. Badanie ryzyka stanowiło element badania parametru istotności finansowej. Zagadnienia objęte badaniem analizowano za pomocą dwóch wymiarów: poziomu ryzyka oraz poziomu szansy.

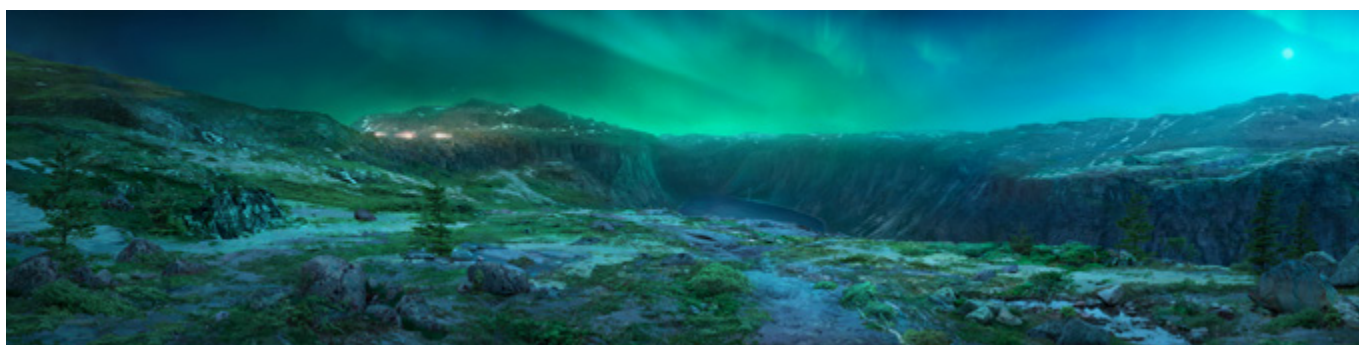
W Grupie TSG nie zostały wydzielone osobne segmenty operacyjne, w związku z czym do grupy podmiotów porównywalnych w badaniu istotności włączono jednostki prowadzące działalność wydawniczą w zakresie gier komputerowych, która stanowi podstawowy przedmiot działalności Grupy Ten Square Games.

Zgodnie z zasadą podwójnej istotności, zagadnienie było uznawane za istotne i raportowane w przypadku uznania za istotne z perspektywy istotności wpływu, istotności finansowej lub z perspektywy obu tych parametrów.

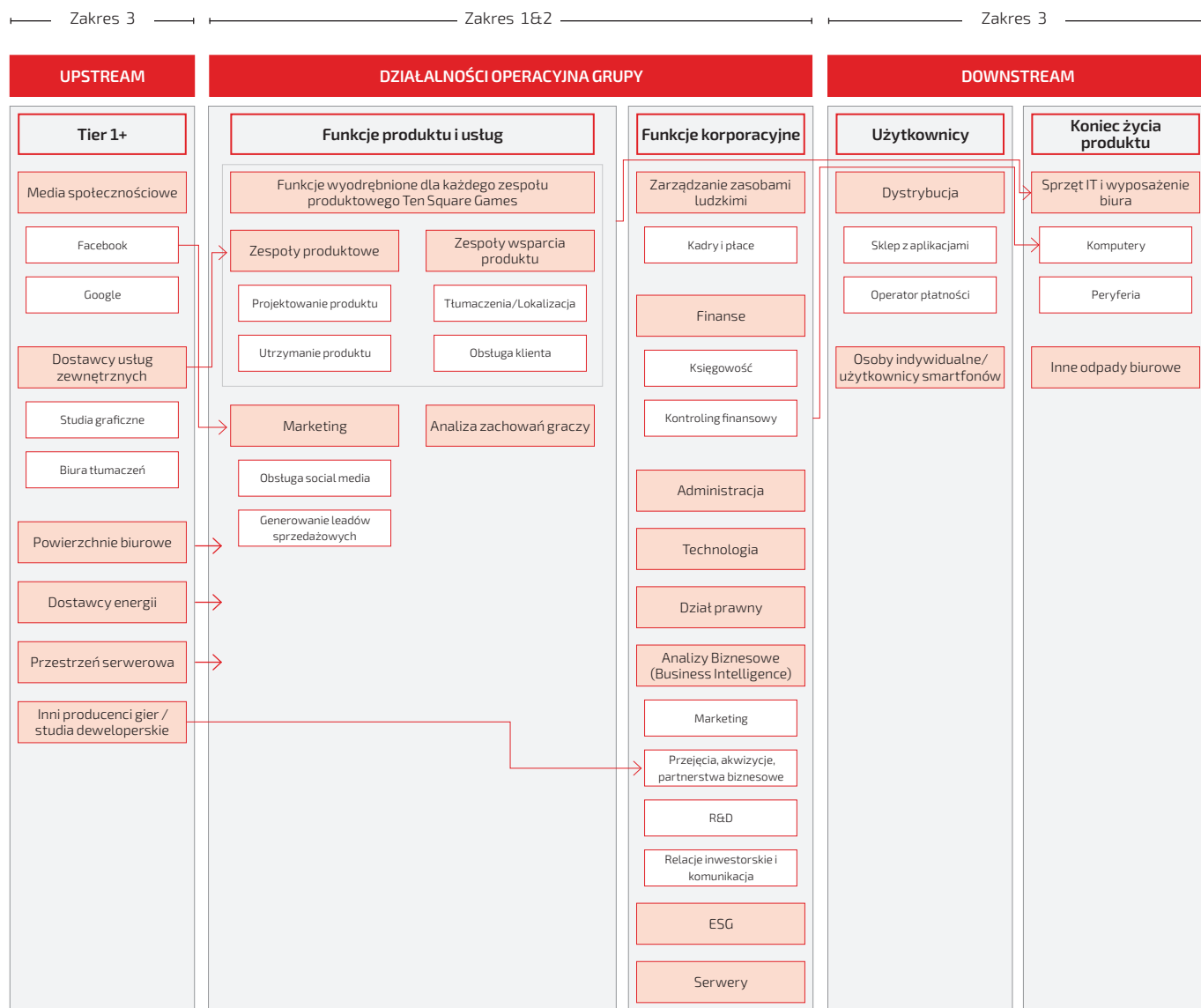
Istotność wpływu

Monitoring wpływów był ściśle związany ze zidentyfikowanymi rodzajami działalności i relacjami biznesowymi Grupy, a także łańcuchem wartości, który został opracowany przez grupę roboczą, która reprezentowała różne obszary działalności Grupy i różne perspektywy. Łańcuch wartości stanowił podstawę do analizy wpływów, jakie ma Grupa, poprzez analizę m.in. dostawców Grupy (do której zaliczono również kontrahentów Grupy i partnerów biznesowych), oferowanych produktów i usług, strukturę organizacyjną, klientów końcowych i użytkowników produktów oferowanych przez Grupę, a także koniec życia sprzętu i odpady.

Interesariusze, na których Grupa ma wpływ zostali zidentyfikowani na podstawie obszarów działalności łańcucha wartości.



ŁAŃCUCH WARTOŚCI TSG



Parametry istotności wpływów zostały ocenione przez skalę i znaczenie grup interesariuszy dla Grupy (w tym udział w przychodach, kosztach, dostarczaniu kapitału itp.). Oceniono również istotność danej działalności lub wpływu Grupy na poszczególne grupy interesariuszy. Za zagadnienie o istotnym wpływie uznaje się, jeżeli istotność wpływu jest co najmniej ważna ($IM > 2$), ryzyko co najmniej większe niż średnie ($R > 2$) lub szansa co najmniej większa niż średnia ($S > 2$).

Parametry określające istotność wpływu:

- » siła wpływu
- » zakres wpływu
- » możliwość naprawienia skutków
- » prawdopodobieństwo wpływu.

Istotność finansowa

Parametry istotności finansowej zastosowane w badaniu istotności obejmują:

1. Skalę ryzyka lub szansy, która określa jak dotkliwe dla Grupy Ten Square Games skutki występują, jeśli dane ryzyko wystąpi. W przypadku szansy skala określa jak znaczące mogą być korzystne skutki, jeśli dana szansa wystąpi i zostanie wykorzystana.
2. Prawdopodobieństwo wystąpienia ryzyka lub szansy określa, na ile możliwe jest ich wystąpienie w kontekście Grupy.

Uwzględnienie opinii interesariuszy

W procesie badania istotności wyłoniono 6 istotnych z perspektywy Ten Square Games grup interesariuszy. Interesariusze, na których Grupa ma wpływ, zostali zidentyfikowani na podstawie obszarów działalności łańcucha wartości. Do grupy interesariuszy zostali zaliczeni:

- » konsumenci (gracze),
- » pracownicy, osoby świadczące pracę na rzecz Grupy Ten Square Games na podstawie innego stosunku pracy niż umowa o pracę,
- » dostawcy,
- » podwykonawcy,
- » organy prawodawcze i administracja publiczna oraz
- » inwestorzy (również potencjalni).

W procesie badania istotności przeprowadzono również wywiady i ankiety z reprezentantami poszczególnych grup interesariuszy.

W rezultacie przeprowadzonego badania wyłoniono 24 istotne zagadnienia ESG podlegające raportowaniu o różnym priorytecie zarządzania. Do zagadnień o najwyższym priorytecie zakwalifikowano tematy podlegające raportowaniu zgodnie ze standardem ESRS S1 dotyczącym osób świadczących pracę na rzecz przedsiębiorstwa. W tym obszarze Spółka analizowała 11 tematów. Średni priorytet otrzymały zagadnienia dotyczące konsumentów i użytkowników końcowych opisanych w standardzie ESRS S4. W tym obszarze analizie poddano 8 zagadnień. Normalny priorytet zarządzania otrzymały zagadnienia dotyczące praktyk biznesowych opisanych zgodnie ze standardem ESRS G1. Na podstawie badania analizie poddano w tym obszarze 3 tematy. Ten sam priorytet przypisany został zagadnieniom dotyczącym zmian klimatu, które zostały opisane w standardzie ESRS E1. Analizie jako istotne poddane zostały w tym obszarze 2 tematy.

Wyniki badania istotności będą stanowić podstawę do opracowania strategii ESG Grupy Ten Square Games.

Uwzględnienie wyników badania istotności w zarządzaniu ESG

Ryzyka dot. zrównoważonego rozwoju są oceniane w sposób spójny z pozostałymi ryzykami – w kontekście ich prawdopodobieństwa, wpływu na działalność operacyjną Grupy, wpływu na wynik finansowy oraz wpływu na Grupę. W ten sposób Zarząd Jednostki dominującej zapewnia, że ryzyka dotyczące zrównoważonego rozwoju nie są ani pomijane, ani preferowane wobec pozostałych ryzyk. W Grupie Ten Square Games nie został jeszcze opracowany formalny proces zarządzania zagadnieniami zrównoważonego rozwoju. Prace nad nim będą się toczyły w kolejnych okresach.

34.6.2 Analiza ryzyk klimatycznych

W 2023 roku Grupa Ten Square Games przeprowadziła identyfikację i analizę ryzyk ESG, czyli ryzyk oraz wynikających z nich zagrożeń i szans w zakresie zmian klimatu, zagadnień środowiska naturalnego, spraw społecznych, pracowniczych i praw człowieka. Analiza ta wykonana została we współpracy z zewnętrzną firmą doradczą, zgodnie z metodologią AXIS® (Amplification, eXclusion, Intensification, Seizure), w cztero etapowym procesie uwzględniającym: analizę porównawczą, kwestionariuszową, ilościową i jakościową. Proces bazował na założeniach zgodnych z normą ISO 31000 Risk management.

Analizie poddano 38 ryzyk oraz ich potencjalnych skutków w postaci 12 szans i 26 zagrożeń dla organizacji.

Na potrzebę analizy ryzyk klimatycznych przyjęto następujące horyzonty czasowe:

- » 2023 – 2025
- » 2026 – 2030
- » 2031 – 2050

Prawdopodobieństwo ocenia się w skali:

- » Prawie pewne
- » Bardzo prawdopodobne
- » Prawdopodobne
- » Raczej prawdopodobne
- » Raczej nieprawdopodobne
- » Nieprawdopodobne
- » Bardzo nieprawdopodobne
- » Niemal niemożliwe

Waga oceniana jest w skali:

- » Bardzo wysoka
- » Wysoka
- » Średnio wysoka
- » Średnio niska
- » Niska
- » Bardzo niska

Po ocenie prawdopodobieństwa i wagi poszczególnych zagrożeń i szans ustalono, że istotne znaczenie dla Grupy Ten Square Games ma **1 szansa oraz 3 zagrożenia**. Dodatkowo 3 szanse oraz 10 zagrożeń zostało poddanych monitoringowi i zarządzaniu w uzasadnionych przypadkach.

W grupie istotnych ryzyk i szans znalazły się:

Szanse

1. Szansa na pozyskanie klientów zainteresowanych produktami pomagającymi przeciwdziałać kryzysowi klimatycznemu.

Ryzyka

1. Ryzyko przerwania łańcuchów logistycznych.
2. Ryzyko konieczności bardziej szczegółowego raportowania zagadnień zrównoważonego rozwoju.
3. Ryzyko zagrożenia wzrostem cen energii w wyniku wysokoemisyjnego miksu energii elektrycznej w Polsce lub w innych krajach.

Opisywane badanie zidentyfikowało do poszczególnych grup:

Grupa A (Amplification) – wysokie prawdopodobieństwo i niska waga:

- » 2 szanse,
- » 7 zagrożeń.

Grupa X (Exclusion) – niskie prawdopodobieństwo i niska waga:

- » 7 szans,
- » 13 zagrożeń.

Grupa I (Intensification) – wysoka waga i niskie prawdopodobieństwo:

- » 1 szansa,
- » 3 zagrożenia.

Grupa S (Seizure) – wysokie prawdopodobieństwo i wysoka waga:

- » 1 szansa,
- » 3 zagrożenia.

Zgodnie z metodologią badania, za istotne należy uznać te ryzyka, zagrożenia i szanse, w przypadku których prawdopodobieństwo lub waga przekraczają określone ustalone wartości brzegowe. Wartość brzegowa dla prawdopodobieństwa ustalana jest na poziomie pierwszego progu będącego wielokrotnością wartości 0,5 przekraczającej średnią dla wszystkich zagrożeń i szans łącznie. Powyższa średnia wyniosła 5,03 więc wartość brzegowa została ustalona na poziomie 5,50. Wartość brzegowa dla wagi ustalana jest jako średnia ze: średniej wszystkich ocen, mediany wszystkich ocen oraz maksymalnej oceny w kategorii waga – zaokrąglona do części dziesiętnych. Średnia wyniosła 3,34 więc wartość brzegową przyjęto na poziomie 3,50.

34.6.3. Taksonomia UE

Taksonomia UE jest systematyką, która pokazuje, jaka część (udział %) działalności – przez pryzmat przychodów, nakładów inwestycyjnych (CapEx) i wydatków operacyjnych (OpEx) jest zrównoważona środowiskowo. Obowiązki z tym związane zostały wprowadzone Rozporządzeniem Parlamentu i Rady (UE) 2020/852 z 18 czerwca 2020 r. w sprawie ustanowienia ram ułatwiających zrównoważone inwestycje. Grupa Ten Square Games nie jest jeszcze objęta obowiązkiem raportowania zgodnie z Taksonomią UE i niniejsze ujawnienie zgodności z Taksonomią jest informacją opublikowaną dobrowolnie, jako efekt prac Jednostki dominującej w procesie przygotowań do raportowania.

Zgodnie z systematyką, działalność zrównoważona środowiskowo to taka, która jednocześnie:

- » wnosi istotny wkład w realizację co najmniej jednego celu środowiskowego,
- » nie czyni poważnych szkód dla żadnego z celów środowiskowych,
- » jest prowadzona zgodnie z minimalnymi gwarancjami (z ang. Minimum Safeguards),
- » spełnienia techniczne kryteria kwalifikacji.

Taksonomia UE jest ustrukturyzowana wokół 6 celów środowiskowych:

1. Łagodzenie zmian klimatu
2. Adaptacja do zmian klimatu
3. Zrównoważone wykorzystanie i ochrona zasobów wodnych i morskich
4. Przejście na gospodarkę o obiegu zamkniętym
5. Zapobieganie zanieczyszczeniu i jego kontrola
6. Ochrona i odbudowa bioróżnorodności i ekosystemów.

Techniczne kryteria kwalifikacji (TKK) określają szczegółowo, co oznacza wnoszenie istotnego wkładu w realizację poszczególnych celów i nieczynienie poważnych szkód. Zostały one określone w załącznikach I i II do Rozporządzenia Delegowanego Komisji (UE) 2021/213930, rozszerzonego Rozporządzeniem Delegowanym Komisji (UE) 2022/121431.

Minimalne Gwarancje (MG), określone w art. 18 Rozporządzenia 2020/852 są procedurami stosowanymi w celu zapewnienia przestrzegania Wytycznych ONZ dotyczących Biznesu i Praw Człowieka i Wytycznych OECD dla Przedsiębiorstw Wielonarodowych.

Zgodność prowadzonej przez Ten Square Games działalności z systematyką

W wyniku analizy przeprowadzonej na etapie Identyfikacji wykazano, że główne aktywności Grupy Ten Square Games w 2023 roku, które związane były z produkcją, utrzymaniem i inwestycjami w zakresie gier mobilnych, nie są jednoznacznie ujęte w załącznikach do aktu delegowanego, w związku z powyższym dla kluczowych wartości Obrotu, CapEx i OpEx w Ten Square Games nie jest możliwe zweryfikowanie ich zgodności z systematyką.

Grupa Ten Square Games uzyskała w 2023 roku ponad 436 mln PLN przychodów z działalności nie klasyfikującej się do systematyki. Źródłem przychodów Grupy są głównie mikropłatności.

Proces badania zgodności z Taksonomią

W celu zbadania zgodności z systematyką, zaplanowany został czteroetapowy proces. Ze względu na wyniki pierwszego etapu procesu, wykazującego brak istotnych działalności kwalifikujących się do systematyki, Grupa Ten Square Games nie przeprowadziła w 2023 roku etapów 2, 3 oraz 4. Wyjątek stanowi element etapu 3 „Weryfikacja” – w 2023 roku przeprowadzona została analiza zgodności działalności Ten Square Games z Minimalnymi Gwarancjami. Ze względu na to poniżej pominięto opis kolejnych etapów badania.

Proces został przeprowadzony przez zespół składający się z przedstawicieli Grupy Ten Square Games ze wsparciem zewnętrznej firmy doradczej oraz był nadzorowany przez członków Zarządu Jednostki dominującej.

Minimalne Gwarancje

„Minimalnymi gwarancjami” są procedury stosowane przez przedsiębiorstwo prowadzące działalność gospodarczą, które mają zapewnić przestrzeganie Wytycznych OECD dla przedsiębiorstw wielonarodowych oraz Wytycznych ONZ dotyczących biznesu i praw człowieka, w tym zasad i praw określonych w ośmiu podstawowych konwencjach wskazanych w Deklaracji Międzynarodowej Organizacji Pracy dotyczącej podstawowych zasad i praw w pracy oraz zasad i praw określonych w Międzynarodowej karcie praw człowieka.”

Badanie zgodności z Minimalnymi Gwarancjami zostało zrealizowane zgodnie z rekomendacjami zamieszczonymi w Final Report on Minimum Safeguards² autorstwa Platform On Sustainable Finance.

Zgodnie z powyższymi rekomendacjami, niespełnieniem Minimalnych Gwarancji jest jedna z czterech przesłanek:

1. Nieodpowiednie lub nieistniejące procesy należytej staranności w zakresie praw człowieka, w tym praw pracowniczych, korupcji, opodatkowania i uczciwej konkurencji.
2. Spółka została ostatecznie pociągnięta do odpowiedzialności lub uznana za naruszającą prawo pracy lub prawa człowieka w niektórych rodzajach spraw sądowych z zakresu prawa pracy lub praw człowieka.
3. Brak współpracy z Krajowym Punktem Kontaktowym OECD (dalej KPK OECD) w sprawie zgłoszenia przyjętego przez KPK OECD.
4. Business and Human Rights Resource Centre (BHRR) podjęło zarzut wobec firmy, a firma nie odpowiedziała na nie w ciągu 3 miesięcy.

W procesie weryfikacji w Ten Square Games niezgodność z wyżej wymienionymi przestankami została zbadana w następujący sposób:

Prześtanka 1: Weryfikacja kompletności procesów należytej staranności odbywała się na podstawie wewnętrznej weryfikacji istnienia i działania elementów procesu należytej staranności wynikających z ram tych procesów zawartych w dokumentach wymienionych w definicji Minimalnych Gwarancji. Wykazano, że niektóre etapy procesu wymagają uzupełnień, by stwierdzić o ciągłości i kompletności procesu. Z tego względu zdecydowano o niezgodności działalności Grupy Ten Square Games z Minimalnymi Gwarancjami ze względu na kwalifikację do Prześtanki 1.

Prześtanka 2: Prześtanka druga została zweryfikowana w procesie uzupełniania odpowiedzi do prześtanki 1 poprzez sprawdzenie, czy w stosunku do osób wymienionych w treści prześtanki, w okresie którego dotyczy weryfikacja, nie zapadły prawomocne wyroki skazujące. W wyniku przeprowadzonej weryfikacji stwierdzono brak informacji kwalifikujących Grupę do spełnienia warunków prześtanki 2.

Prześtanka 3: Przeprowadzono weryfikację bazy zgłoszeń KPK OECD, która wykazała brak zaistniałych zgłoszeń w stosunku do Grupy w okresie, którego dotyczy weryfikacja. [<http://mneguidelines.oecd.org/database/>].

Prześtanka 4: Przeprowadzono weryfikację bazy zgłoszeń Business and Human Rights Resource Centre (BHRRC) która wykazała brak zaistniałych zgłoszeń w stosunku do Ten Square Games w okresie, którego dotyczy weryfikacja. [<https://www.business-humanrights.org/en/companies>].

W wyniku przeprowadzonego procesu weryfikacji ustalono, że Ten Square Games nie spełnia wymogów Minimalnych Gwarancji za rok 2023. W wyniku procesu przedstawione zostały rekomendacje, których wdrożenie ma na celu utworzenie kompletnego procesu należytej staranności w modelu spełniającym wymogi stawiane w definicji Minimalnych Gwarancji.

34.7. Podsumowanie

Choć Ten Square Games od dawna dba, aby jej działalność rozwijała się w sposób zrównoważony, to w ostatnich latach liczba i skala inicjatyw w tym obszarze istotnie wzrosła. Wraz z przygotowaniem do formalnego raportowania działań z obszaru ESG oraz opracowaniem strategii ESG, działania Grupy koncentrują się na najistotniejszych zagadnieniach. Jednostka dominująca postanowiła rozpocząć przygotowania do raportowania działań z zakresu ESG już za 2023 rok, czyli wcześniej niż wymagają tego przepisy prawa, aby zapewnić jeszcze większą transparentność działań i realne zaangażowanie w zmiany niezbędne, by ESG stało się stałym elementem procesów biznesowych.