



ENTERTAINMENT
SOFTWARE
ASSOCIATION OF CANADA

ASSOCIATION CANADIENNE DU
LOGICIEL DE
DIVERTISSEMENT



European
Games Developer
Federation



Interactive
Entertainment
South
Africa

IGEA
interactive games & entertainment association

ISFE

KGAMES
한국게임산업협회 Korea Association
of Game Industry

UBV&G
UNIÃO BRASILEIRA DE VÍDEO E GAMES

ukie

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

LA CLASSIFICATION DU TROUBLE DU JEU VIDÉO EST INJUSTIFIÉE

Paris – 27 mai 2019 - L'ensemble des acteurs de l'industrie du jeu vidéo regrette que les États membres de l'Assemblée Mondiale de la Santé (l'organe décideur de l'OMS - Organisation Mondiale de la Santé), aient choisi d'implémenter le très discuté "Trouble du jeu vidéo" dans la 11e édition de la Classification internationale des maladies (CIM-11).

L'industrie du jeu vidéo apporte une contribution importante à la société et à l'économie mais, surtout, prend sa responsabilité envers les joueurs très sérieusement, et particulièrement pour les mineurs.

Simon Little, PDG de l'ISFE, Interactive Software Fédération of Europe, déclare : « En tant qu'organisation hautement respectée, l'OMS se doit de fonder ses décisions sur des analyses pertinentes, régulières et globales soutenues par des experts indépendants. La notion de « trouble du jeu vidéo » de l'OMS ne repose sur aucune preuve suffisamment solide justifiant son intégration dans l'un des outils normatifs les plus importants de l'OMS. Une fois ajoutées à la liste, ces notions peuvent y rester, à tort, pendant des années. L'ISFE rejoint les associations professionnelles de jeux vidéo du monde entier afin de demander aux États membres, tout d'abord, de revoir la décision de l'OMS sur l'intégration du « Trouble du jeu vidéo » dans la CIM-11, puis, à court terme, de redéfinir cette notion en tant que « pratique de jeu à risque », et, à terme, de retirer intégralement la notion de « trouble du jeu vidéo » de la CIM-11. »

L'industrie des loisirs interactifs joue un rôle majeur dans le développement des technologies émergentes, notamment en matière de réalité virtuelle, de réalité augmentée, d'intelligence artificielle et d'analyse de big data. Elle participe également aux avancées réalisées par la recherche dans de nombreux domaines comme la santé mentale, la maladie d'Alzheimer, les cancers, l'accessibilité et les parcours professionnels dans les secteurs des sciences, des technologies, de l'ingénierie et des mathématiques. Dans le même temps, elle a mis au point des outils de protection des consommateurs de classe mondiale, notamment en développant des dispositifs de contrôle parental et des programmes de sensibilisation à une pratique vidéoludique responsable.

Sources :

¹ *Journal of Behavioral Addictions*, décembre 2016 (<https://akademai.com/doi/abs/10.1556/2006.5.2016.088>) et *Journal of Behavioral Addictions*, mars 2018 (<https://akademai.com/doi/abs/10.1556/2006.7.2018.19>)

² UNICEF, « Les enfants dans un monde numérique », décembre 2017

Contacts Presse :

PROFILE : Nicolas Brodier - 01 56 26 72 00 - nbrodier@agence-profile.com

Jennifer Loison – 01 52 26 72 12 – jloison@agence-profile.com

Titouan Coulon - 01 56 26 72 07 - tcoulon@agence-profile.com

SELL : Anne Sophie Montadier - 01 56 90 08 24 / 06 27 55 06 64 - as.montadier@sell.fr / [@SELL JeuxVideo](#)

À propos de l'ISF, Interactive Software Federation of Europe - www.isfe.eu

L'ISFE, Interactive Software Federation of Europe (fédération européenne des fabricants de consoles de jeu), dont fait partie le SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs, représente les grands éditeurs de logiciels de jeux interactifs et des associations professionnelles dans 18 pays européens.

À propos du SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs - www.sell.fr

Le SELL représente au plan national les éditeurs de jeux vidéo et de logiciels de loisirs et compte vingt-deux adhérents. Le SELL promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés et sous les différents aspects professionnels, économiques ou juridiques qui les concerne, et contribue ainsi à la structuration du marché (classification, promotion de la profession, antipiraterie, presse...) et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL soutient la norme européenne PEGI, véritable système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL représente ainsi la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie des loisirs numériques. La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué général, Emmanuel Martin.