

COMMUNIQUÉ DE PRESSE  
Paris, le 21 juillet 2016

## PHENOMENE POKEMON GO :

### **L'industrie du jeu vidéo salue l'engouement exceptionnel né de la rencontre d'une innovation technologique et d'une icône pop culture**

Après sa sortie aux Etats-Unis, en Australie, en Nouvelle Zélande, et dans plusieurs pays européens, l'arrivée du jeu phénomène Pokémon GO dans l'hexagone suscite un enthousiasme sans précédent. Le SELL, qui représente en France les éditeurs de jeux vidéo tient à saluer le caractère innovant de ce jeu qui participe à démocratiser la réalité augmentée et confirme l'adoption planétaire du jeu vidéo dans la culture populaire.

#### **Un divertissement déjà entré dans l'histoire**



Jean-Claude Ghinozzi, Président du SELL, commente : « *Un succès d'une telle ampleur est le résultat d'une écriture narrative innovante au service d'une licence incroyablement populaire et des capacités ludiques de la réalité augmentée. Par nature, le jeu vidéo a toujours associé créativité et technologie et a su faire adopter au plus grand nombre les technologies les plus avancées grâce au talent de ses créateurs pour démocratiser l'innovation au service d'une expérience de jeu sans cesse renouvelée.* »

#### **Un véritable phénomène pop-culture**

Jean-Claude Ghinozzi ajoute : « *L'engouement spectaculaire pour Pokémon GO témoigne bien des valeurs véhiculées par la pratique du jeu vidéo : une culture populaire qui réussit à fédérer le plus grand nombre. Développé comme un divertissement avant tout, Pokémon GO permet la découverte de nouveaux horizons en faisant sortir le joueur de chez lui et en stimulant sa curiosité pour le monde qui l'entoure. Mais il rassemble aussi les communautés en incitant à partir à la découverte de l'autre...* »

#### **Attrapez-les tous sans oublier quelques précautions**

Le SELL, représentant d'une industrie du jeu vidéo responsable, rappelle quelques précautions d'usage liées à la pratique du jeu.

- Ne pas jouer au volant,
- Rester prudent en jouant à l'extérieur en étant attentif à la circulation,
- Respecter les espaces privés, les lieux commémoratifs et tout lieu interdit au public.

Jean-Claude Ghinozzi, conclut : « *Ce jeu vidéo est un formidable divertissement mais ne doit pas faire oublier les règles de bon sens : s’amuser en respectant l’autre, veiller à suivre les plus élémentaires règles de prudence dans l’espace public et encadrer l’usage des écrans pour les plus jeunes. Il ne reste plus qu’à profiter de cette expérience unique !* »

**Contacts Presse / Demande d’accréditation :**

PROFILE : Nicolas Brodriez - 01 56 26 72 00 – [nbrodriez@agence-profile.com](mailto:nbrodriez@agence-profile.com)

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

**A propos du SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs – [www.sell.fr](http://www.sell.fr)**

Le SELL représente au plan national les éditeurs de jeux vidéo et de logiciels de loisirs : les logiciels grand public qui ne sont pas destinés au travail de bureau dans les entreprises. Il compte vingt-cinq membres qui représentent, selon le panel GfK, plus de 95% du chiffre d’affaires du secteur. 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. Le Président du SELL est Jean-Claude Ghinozzi, et son Délégué Général, Emmanuel Martin.