



entertainment
software
association

ENTERTAINMENT
SOFTWARE
ASSOCIATION OF CANADA



ASSOCIATION CANADIENNE DU
LOGICIEL DE
DIVERTISSEMENT



iesa
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOUTH AFRICA

IGEA

interactive games & entertainment association



KGAMES
한국게임산업협회 Korea Association
of Game Industry

UBV&G
UNIÃO BRASILEIRA DE VÍDEO E GAMES

POUR DIFFUSION IMMÉDIATE

1er mars 2018

CONTACT FRANCE :

SELL – Anne Sophie Montadier

01 56 90 08 24/06 27 55 06 64

as.montadier@sell.fr

Des chercheurs et des scientifiques de premier plan s'opposent aux mesures proposées sur les jeux vidéo par l'Organisation mondiale de la Santé

PARIS – 1er MARS 2018 – 36 experts en santé mentale à la renommée internationale et très respectés, encadrant des spécialistes des sciences sociales et des universitaires au sein de centres de recherche et d'universités comme les universités d'Oxford, Johns-Hopkins, de Stockholm et de Sydney, s'opposeront dans un prochain article de revue au projet de l'Organisation mondiale de la Santé (OMS) à créer une nouvelle classification du trouble du jeu vidéo.

L'article des experts ([*A Weak Scientific Basis for Gaming Disorder: Let us err on the side of caution*](#)) sera publié dans le *Journal of Behavioral Addictions*. Voici les arguments des chercheurs :

- « Une trop grande confusion demeure, même parmi les auteurs appuyant le diagnostic, concernant ce qu'est, exactement, un trouble du jeu vidéo. »
- « Nous continuons d'affirmer que la qualité des fondements probants existants est faible. »
- « La formalisation d'un trouble dans le but d'améliorer la qualité de la recherche ne tient pas compte du contexte social non clinique plus vaste. »
- « Des normes scientifiques solides ne sont pas (encore) employées. »
- « La « panique morale » pourrait influencer la formalisation, ce qui risquerait de lui faire prendre de l'ampleur. »
- Une addiction « doit être établie clairement et sans équivoque avant la formalisation de nouveaux troubles dans le système de classification des maladies. »

En outre, la Brazilian Union of Video and Games, l'Interactive Entertainment South Africa et la Korea Association of Game Industry (K-GAMES) se sont jointes aujourd'hui à des collègues internationaux issus de 22 autres pays, pour exhorter l'OMS à revenir sur son projet de créer une nouvelle classification du trouble du jeu vidéo.

« L'opposition mondiale à la classification controversée et non démontrée de l'OMS du « trouble du jeu vidéo » continue de s'étendre », explique Simon Little, CEO, Interactive Software Federation Europe. « Le processus de l'OMS manque de transparence et de soutien scientifique objectif. Nous insistons sur la nécessité d'y mettre fin. »

Aujourd'hui, plus personne ne doute de la valeur éducative, thérapeutique et récréative des jeux vidéo. Ils constituent un outil utile d'acquisition de compétences clés, d'aptitudes et de comportements nécessaires à l'épanouissement de l'individu au sein d'une société numérique.

La [Brazilian Union of Video and Games](#) représente les entreprises leader du secteur du divertissement interactif et audiovisuel au Brésil.

L'[Entertainment Software Association](#) (ESA), agit au nom des grands éditeurs aux États-Unis ; ce syndicat professionnel est l'organisateur de l'[E3](#) (Electronics Entertainment Expo), le plus important salon dédié aux jeux vidéo et produits associés. L'[Association canadienne du logiciel de divertissement](#) représente les principaux éditeurs de logiciels interactifs du Canada.

L'[Interactive Entertainment South Africa](#) (IESA) est chargée de faire du lobbying, de développer la politique et de contribuer à la croissance des secteurs du jeu local, des jeux dits « sérieux », de la simulation, du jeu de société, de la réalité augmentée et de la VR (réalité virtuelle).

L'[Interactive Games & Entertainment Association](#) (iGEA) incarne les principaux éditeurs de logiciels de jeux interactifs en Australie et en Nouvelle-Zélande.

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.

La [Korea Association of Game Industry](#) (K-GAMES) regroupe 66 entreprises, notamment les principaux éditeurs en Corée représentant plus de 90 % des ventes du secteur des jeux, et bénéficie de liens de coopération grâce à un partenariat officiel avec le gouvernement coréen visant à promouvoir et développer le secteur des jeux dans le pays.

Les adhérents de l'ISFE - Interactive Software Federation of Europe

Allemagne



Autriche



Belgique



Espagne



France



Irlande



Italie



Pays-Bas



Pays nordiques
(Danemark, Finlande,
Norvège, Suède)



Pologne



Portugal



République Tchèque



Royaume-Uni



Slovaquie



Suisse

