



ENTERTAINMENT
SOFTWARE
ASSOCIATION OF CANADA

ASSOCIATION CANADIENNE DU
LOGICIEL DE
DIVERTISSEMENT



European
Games Developer
Federation



Interactive
Entertainment
South
Africa

IGEA
interactive games & entertainment association



KGAMES
한국게임산업협회 Korea Association
of Game Industry

UBV&G
UNIÃO BRASILEIRA DE VÍDEO E GAMES

ukie

COMMUNIQUÉ DE PRESSE MONDIAL

Le Secteur Mondial Du Jeu Vidéo Appelle L'organisation Mondiale De La Santé À Retirer Le Trouble Du Jeu Vidéo De Sa Classification

lundi, 27 mai 2019 – Le secteur mondial du jeu vidéo – y compris ses représentants de partout en Europe, aux États-Unis, au Canada, en Australie, en Nouvelle-Zélande, en Corée du Sud, en Afrique du Sud et au Brésil – appelle aujourd'hui l'Organisation mondiale de la Santé (OMS) à revoir sa décision d'inclure le « trouble du jeu vidéo » dans sa 11^e édition de la Classification internationale des maladies (CIM-11) à une date précoce.

L'OMS est une organisation estimée, et ses recommandations doivent s'appuyer sur des évaluations régulières, inclusives et transparentes menées par des experts indépendants. Il n'existe pas de preuves suffisamment étayées pour justifier l'inclusion du trouble du jeu vidéo dans l'un des plus importants outils d'établissement des normes de l'OMS.

Déclaration des associations du secteur mondial du jeu vidéo :

« Des débats considérables ont lieu parmi les professionnels et les membres du secteur médical quant aux décisions actuelles de l'OMS. Nous craignons que l'OMS aboutisse à des conclusions sans le consensus de la communauté universitaire. Une telle décision pourrait avoir des conséquences considérables et indésirables et être au détriment des personnes qui ont réellement besoin d'aide.

Nous encourageons et soutenons de saines pratiques des jeux vidéo en mettant à la disposition de millions de personnes partout dans le monde l'information et les outils (comme le contrôle parental) dont elles ont besoin pour que le jeu demeure une activité agréable et enrichissante. Comme toute bonne chose dans la vie, la modération est la clé. Pour être sécuritaire et raisonnable, le jeu doit s'inscrire dans un mode de vie équilibré. »

Le secteur du divertissement interactif joue un rôle prépondérant dans le développement de technologies émergentes comme la réalité virtuelle, la réalité augmentée, l'intelligence artificielle et les analyses de données massives. Il joue aussi un rôle important dans l'avancement de la recherche

scientifique dans différents domaines comme la santé mentale, la démence et le cancer et l'accessibilité.

Par ailleurs, le secteur a aussi mis au point des outils de protection du consommateur de classe mondiale (p. ex., des contrôles parentaux) et lancé des initiatives de sensibilisation à des pratiques de jeu responsables pour que les utilisateurs puissent jouer dans des environnements sécuritaires. »

Personnes à joindre pour obtenir des précisions :

Dan Hewitt, [Entertainment Software Association](#) (États-Unis), dhewitt@theesa.com

Corinne Crichlow, [Association canadienne du logiciel de divertissement](#), ccrichlow@theesa.ca

Raelene Knowles, [IGEA](#) (Australie et Nouvelle-Zélande), raelene@igea.net

Heidi Lambert, [ISFE](#) (Europe), heidilambert@hlcltd.demon.co.uk

Estela Jeon, [K GAMES](#) (Corée du Sud), estela@gamek.or.kr

Tim Scott, [UKIE](#) (Royaume-Uni), tim@ukie.ork.uk