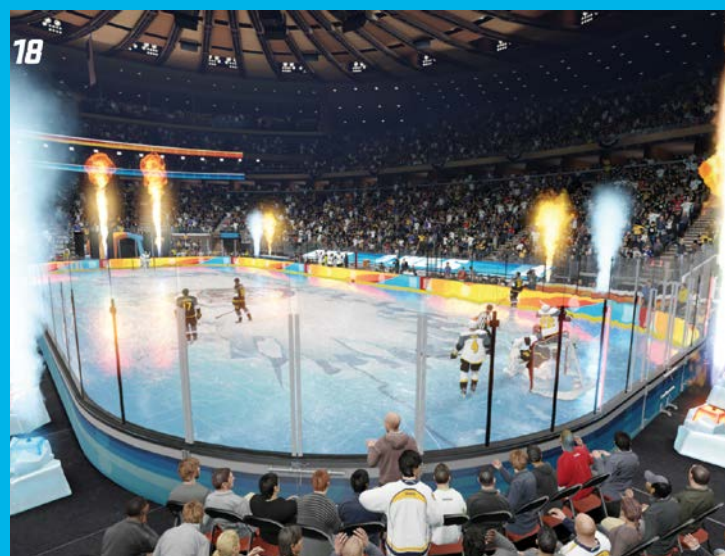


swiss
interactive
entertainment
association



Swiss Interactive Entertainment Association SIEA

le jeu vidéo en toute sérénité



swiss
interactive
entertainment
association



Chères lectrices, chers lecteurs

La Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) est l'association suisse de l'industrie du jeu vidéo. Notre association regroupe les principaux éditeurs, distributeurs et développeurs de jeux vidéo. Nos membres représentent plus de 85% du marché suisse.

Les jeux vidéo sont devenus extrêmement importants ces dernières années. Ils sont déjà considérés comme la première source de divertissement chez les adolescents et les jeunes adultes. Leur popularité augmente également sans cesse chez les adultes. Cette tendance va encore s'accélérer ces prochaines années.

Jouer est un passe-temps merveilleux et l'offre dans le domaine du jeu vidéo est des plus importantes. Nous voulons que les plus jeunes et les moins jeunes puissent profiter du jeu vidéo en toute sérénité.

Avec cet objectif à l'esprit, nous avons fixé deux objectifs principaux :

- Nous accordons une grande importance à la protection des mineurs. Les enfants et les jeunes ne doivent avoir accès qu'à des jeux qui sont indiqués pour leur âge. Nous nous engageons pour une implication stricte de l'industrie sur ce point. Nous travaillons en étroite collaboration avec l'Office Fédéral des Assurances Sociales; nous nous engageons à améliorer l'éducation aux médias et à participer à l'élaboration d'une législation ciblée.
- Deuxièmement, grâce à nos activités médiatiques et de relations publiques, nous contribuons à l'acceptation de notre industrie. Nous fournissons des informations transparentes sur les objectifs, les tendances et les défis de l'univers des jeux vidéo afin d'améliorer la connaissance de notre métier.

Le SIEA est une association aux bases solides qui construit un toit pour une industrie qui croît rapidement. Nous sommes ravis de votre intérêt pour nos activités.

Meilleures salutations,

Nicolas Akladios
Vice-Président



Le SIEA s'engage à protéger activement les jeunes. Le SIEA a construit la protection de la jeunesse autour de 4 axes :

Premier pilier: Information avec l'âge recommandé PEGI

Avec PEGI, le système d'évaluation paneuropéen pour la classification par âge des jeux, l'industrie du jeu possède un outil pratique pour la protection des mineurs. PEGI est une norme reconnue dans plus de 30 pays européens, largement soutenue et crédible. Tous les membres du SIEA ainsi que les signataires du « Code de conduite » se sont engagés à fournir les jeux avec l'indication de recommandation PEGI à la fois lors de publicités et lors de la vente.

Second pilier: Contrôle de l'âge sur les points de vente grâce à une application cohérente du « Code de Conduite »

En partenariat avec le commerce, le SIEA a mis en place dès octobre 2006 sur tout le territoire un « Code de Conduite » qui régit l'application des recommandations d'âge pour la vente de jeux vidéo. Plus de 95% des revendeurs, fabricants et distributeurs ont signé ce code de conduite sur une base volontaire. Ils s'engagent à n'offrir que des jeux qui portent la recommandation PEGI. Des contrôles sont régulièrement effectués. En cas de non respect des règles, le « Code de Conduite » prévoit des sanctions contre les contrevenants : elles vont de l'interruption de livraison des produits à l'exclusion de l'organe concerné. La mise en œuvre du « Code de Conduite » est constamment révisée et améliorée.



Troisième pilier: Partenariat avec le programme „Jeunes & Médias“

Depuis 2008, le SIEA collabore étroitement avec l'Office Fédéral des Assurances Sociales (OFAS) dans le cadre du programme « Jeunes & Médias ». L'objectif est de promouvoir la compétence des parents, des enseignants ainsi que des organisations intéressées en ce qui concerne les risques et les opportunités dans le domaine du jeu vidéo. Des experts ont reconnu et loué les efforts du SIEA dans le domaine de la protection des mineurs et la promotion des compétences médiatiques.

Quatrième pilier: Collaboration à l'élaboration d'une loi sur la protection de la jeunesse.

Les lois actuelles n'offrent pas une protection de la jeunesse suffisante dans le domaine des jeux vidéo. C'est pourquoi le SIEA s'engage pour une nouvelle loi qui permettra de créer une protection équilibrée et équitable pour la jeunesse.

Afin que cette nouvelle législation prenne en compte les plus récents développements technologiques au niveau européen, le SIEA est en contact régulier avec les organes compétents depuis 2016.



PEGI est le système de classification des jeux par âge le plus efficace en Europe. IARC est le meilleur instrument pour la protection des mineurs dans le domaine des jeux en ligne. Le SIEA soutient et assure la promotion des deux systèmes.

PEGI – Reconnu dans 30 pays d'Europe

Les jeux vidéo sont parmi les activités de loisirs les plus populaires en Europe. Cependant, il est incontestable que certains contenus doivent être contrôlés. Les fabricants de logiciels de divertissement se sont depuis longtemps attelés à cette tâche. Une étape importante a été franchie en 2003 avec la mise en place de la norme PEGI (Pan European Game Information). Cette norme est reconnue par 30 pays et soutenue par la commission européenne. Les membres du SIEA et les signataires du « Code de Conduite » se sont engagés à appliquer ce label et à mettre en œuvre ses lignes directrices de manière cohérente. Le SIEA vérifie régulièrement sa conformité en procédant à des achats mystère dans les points de vente en Suisse. La norme PEGI propose deux aides à la décision d'achat :

L'âge recommandé

PEGI classe les jeux selon les catégories d'âge suivantes : 3, 7, 12, 16 ou 18 ans.



Classification de contenu

La norme PEGI utilise également différents logos pour illustrer le contenu d'un jeu et mettre en évidence un contenu pouvant être problématique.



IARC et PEGI ONLINE – une protection efficace pour les jeux en ligne

IARC est aux jeux en ligne ce que PEGI est aux jeux vidéo. IARC signifie Coalition internationale de classification par âge. Les développeurs de jeux vidéo qui rejoignent IARC doivent compléter un questionnaire standardisé sur leur jeu. Sur la base des réponses, le système définit automatiquement une notation qui varie en fonction des systèmes propres à différents pays. De nombreux acteurs majeurs de l'industrie tels que Microsoft, Nintendo et Google Play ont déjà rejoint IARC. Ce système sert également à définir l'affectation correcte pour PEGI Online.

PEGI Online est la réponse européenne à l'énorme développement des jeux en ligne. Les sites Internet avec le logo PEGI Online sont attachés aux principes du code de sécurité en ligne PEGI:

- Supprimer tout contenu illégal ou inapproprié créé par les utilisateurs du site,
- Supprimer les liens indésirables,
- Fournir des procédures de signalement et de plainte,
- Suivre des directives de confidentialité claires



Les jeux vidéo sont depuis longtemps la première source de divertissement chez les jeunes. Leur importance est également grandissante chez les adultes. Le nombre croissant de salons qui leur sont consacrés en est un témoignage impressionnant. Aujourd'hui, plus de 800'000 Suisses ont un compte de jeu en ligne. Le marché croît rapidement.

En comparaison avec d'autres pays, l'industrie du jeu vidéo en Suisse peut paraître comme un secteur de niche. Cependant la Suisse fait souvent la différence en proposant des jeux innovants. Diverses universités et hautes écoles, comme l'université des arts ou l'ETH de Zürich ou encore l'EPAC de Saxon ou l'ECAL à Lausanne proposent des formations et études qui font la promotion du développement de jeux vidéo. Pro Helvetia s'engage également à améliorer la perception à l'étranger des développeurs de jeux vidéo suisses. Toutes les analyses et recherches montrent que l'industrie du jeu suisse a un grand potentiel encore inexploité.

Le SIEA soutient le renforcement et la croissance de l'industrie du jeu vidéo, particulièrement dans le domaine du développement de jeux. Le SIEA s'engage ainsi à assurer de bonnes conditions :

- Améliorer la connaissance de l'industrie du jeu vidéo par une collaboration étroite avec les médias et un travail régulier de relations publiques,
- Une coopération étroite avec la Confédération et d'autres acteurs majeurs vise à créer une législation solide donnant à l'industrie créative une marge suffisante pour le développement de nouveaux jeux,
- Le SIEA s'engage également dans le domaine du développement des compétences médiatiques. Les parents, les enseignants et toute personne travaillant avec la jeunesse doivent élargir leur connaissance de l'univers des jeux vidéo afin de mieux conseiller et aider les enfants et les jeunes.



L'eSport est la branche sportive et compétitive des jeux vidéo. Partout dans le monde les événements d'eSport remplissent déjà les plus grandes salles. En Suisse également la popularité de l'eSport ne cesse d'augmenter.

eSport est synonyme de compétition, de victoire et de défaite. L'eSport est le sport qui se pratique avec un ordinateur ou une console de jeux vidéo. L'eSport signifie qu'on prend les jeux vidéo au sérieux et qu'on veut constamment s'améliorer. Cela nécessite un entraînement intensif et une discipline de fer - comme dans toute autre discipline.

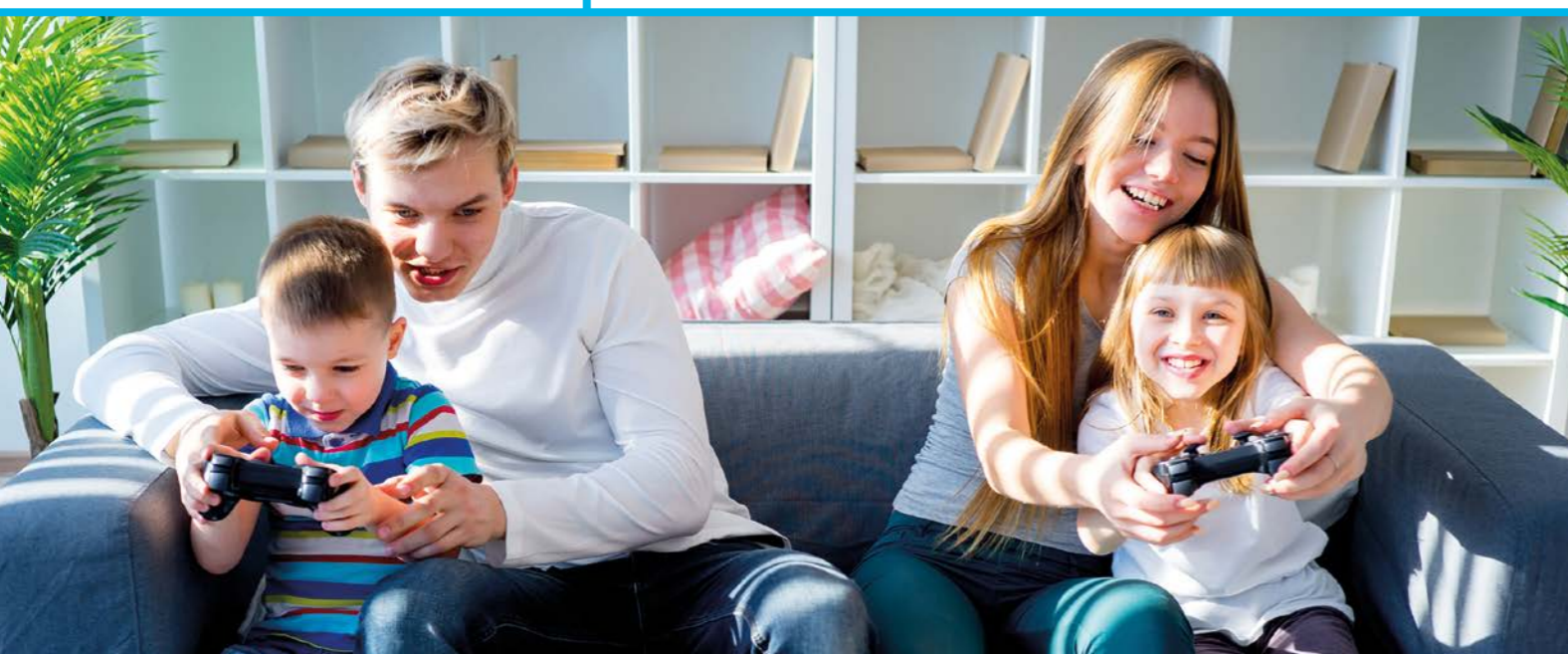
L'eSport est pratiqué par un nombre croissant d'amateurs et de professionnels dans le monde entier. Des joueurs d'eSport ont atteint en Asie particulièrement le statut de stars. En 2000, les premiers World Cyber Games (WCG) se sont tenus à Séoul. Trois ans plus tard, les joueurs se sont affrontés en France à Poitiers pour la première Electronic Sports World Cup (ESWC). Ces compétitions ont lieu chaque année. L'acceptation croissante de l'eSport est également démontrée par le fait que des grands clubs sportifs créent leurs propres sections eSport et assurent la promotion professionnelle de leurs équipes.

En Suisse, l'eSport a récemment enregistré une croissance marquée même s'il reste encore une discipline de niche. Le SIEA veut renforcer et établir durablement l'eSport en Suisse. Pour ce faire, il coopère étroitement avec les associations et les organisateurs d'eSport et développe des activités médiatiques et de relations publiques. L'eSport n'est pas seulement une opportunité sans précédent pour les athlètes mais également pour l'industrie. Si ceci a été reconnu depuis longtemps à l'étranger, en Suisse tout le potentiel est encore à développer.



Les jeux vidéo sont fascinants. Ils permettent des expériences de jeu uniques. Afin de ne pas gâcher le plaisir du jeu, le SIEA recommande aux adultes et parents de mettre en oeuvre les 5 conseils suivants:

1. Choisissez des jeux adaptés à l'âge des membres de votre famille en vous basant sur la norme PEGI.
2. Définissez une durée de jeu quotidienne ou hebdomadaire avec votre enfant.
3. Installez la console de jeu ou le PC dans une pièce commune et non dans la chambre de votre enfant.
4. Assumez votre devoir de surveillance parental et pensez à contrôler les activités en ligne, qu'il s'agisse du contenu ou des partenaires de jeu.
5. Discutez du choix des jeux vidéo en famille, jouez-y de temps en temps avec vos enfants et parlez-en ensemble.



La SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association) est l'association suisse de l'industrie du jeu vidéo. Notre objectif est de promouvoir le jeu vidéo comme principal média de divertissement au 21ème siècle. Nous voulons permettre à tous d'avoir du plaisir à y jouer et de profiter d'un cadre de jeu serein.

Les membres du Swiss Interactive Entertainment Association sont des éditeurs, distributeurs et développeurs de jeux vidéo. Nos membres représentent 85% du marché Suisse.

Le SIEA s'investit dans toutes discussions de société concernant le divertissement interactif. Il traite en particulier des thèmes de protection de la jeunesse, de compétence média ainsi que de promotion de la culture du jeu vidéo.

Conseil de protection de la jeunesse

En 2017, le SIEA a fondé un conseil de protection de la jeunesse. Il a remplacé l'ancien conseil consultatif du PEGI. Ce conseil de protection de la jeunesse est un comité consultatif du conseil exécutif et des membres du SIEA. Les tâches de ce conseil sont :

- a. Communication et échange sur les thèmes de protection de la jeunesse tels que la norme PEGI, la norme IARC, le code de conduite, l'OFAS, la législation, etc.
- b. Propositions et actions pour améliorer les mesures de protection de la jeunesse et de développement des compétences médiatiques.
- c. Gestion et évaluation des campagnes d'achat test.
- d. Décision des sanctions à appliquer en cas de non respect du «Code de Conduite».

Ce conseil consultatif est constitué de personnalités de l'industrie du jeu vidéo, du commerce, de la prévention en Suisse et du domaine politique.

Les membres du SIEA



Gametime AG – Distribution für Games & Zubehör



Nintendo Schweiz GmbH



Sony Interactive Entertainment Schweiz GmbH



Thali AG



Demandes de contact

Pour toutes questions concernant l'association et toutes demandes de la presse :

Swiss Interactive Entertainment Association

Nicolas Akladios
CH-8124 Maur
+41 (0)79 294 10 85
contact@siea.ch

Presse et relations publiques

Pouvons-nous vous inclure dans notre liste de distribution presse ? Merci de nous contacter : contact@siea.ch

Veuillez nous communiquer : **Nom, Prénom, Média, Numéro de téléphone et email.**

Suite à votre inscription, vous recevrez toujours les informations les plus récentes de l'association et de l'industrie. Nous nous réjouissons de collaborer avec vous.

