



COMMUNIQUE DE PRESSE

Pour diffusion immédiate – Paris le 13 mars 2009

Le SNJV dénonce fermement la mise en cause des jeux vidéo dans deux affaires dramatiques récentes et annonce la création d'un COMITE DE VIGILANCE

Le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) tient à interpeler solennellement tous les medias ayant rapporté qu'une fillette avait été poignardée le 2 mars 2009 à la suite d'une dispute dont la cause était une console de jeux vidéo. Certains ont par ailleurs expliqué que son petit frère était l'auteur de cet acte et qu'il avait reproduit des gestes d'un jeu vidéo impliquant des couteaux...

Depuis la publication de ces informations, l'enquête judiciaire a démontré que ce petit garçon était totalement hors de cause, et que c'était la mère de la fillette qui avait porté le coup de couteau.... Et qu'aucun jeu vidéo n'est évidemment « impliqué » dans cette affaire, ni de près, ni de loin.

Si ces informations initiales ont parfois été « mises à jour », précisant le fait que la mère était en définitive la criminelle, ce sont comme toujours en pareil cas les premières informations qu'ont retenues les français : les jeux vidéo sont violents, un petit garçon a joué à un jeu avec des couteaux et a « donc » poignardé sa sœur.

Cette affaire illustre tristement l'amalgame dont sont systématiquement victimes les jeux vidéo.

En revanche, rares sont les medias publiant les études scientifiques sérieuses réalisées aux quatre coins du monde concluant, à intervalle régulier, au caractère inoffensif des jeux vidéo. Très peu de journalistes expliquent en particulier comment les jeux vidéo, même dits « violents », permettent aux joueurs d'évacuer leurs frustrations et de se construire en tant qu'individu ou, rappellent les vertus pédagogiques et éducatives des jeux vidéo, permettant particulièrement aux plus jeunes de développer leur relation avec l'espace tridimensionnel, leur coordination motrice ou leur aptitude à gérer plusieurs tâches à la fois.

Nous souhaitons aussi attirer l'attention sur les outils d'information mis en place depuis de nombreuses années par l'industrie du jeu vidéo, permettant par exemple de connaître nos recommandations en matière de classification par âge des jeux vidéo comme le système PEGI (www.pegi.info) ou d'informer les parents sur tous les sujets ayant trait aux jeux vidéo (www.pedagojeux.fr).

Nous espérons que cet exemple permettra une prise de conscience collective du préjudice considérable que subissent, sans raison, les professionnels responsables du secteur.

Afin que ces contre-vérités simplistes soient dorénavant systématiquement dénoncées, le Syndicat National du Jeu Vidéo annonce aussi dès aujourd'hui la création d'un Comité de Vigilance. Le Comité analysera dès la semaine prochaine les réponses à apporter à la mise en cause des jeux vidéo dans la dramatique tuerie intervenue dans un collège allemand le 11 mars 2009, les jeux vidéo « violents » ayant été à nouveau stigmatisés par un grand nombre de médias pour « expliquer » le geste d'un déséquilibré.

Une mise en cause ridicule et à nouveau sans fondement, que nous dénonçons d'ores et déjà avec la plus grande fermeté.

Fin du communiqué

A propos du SNJV :

Créé en 2008, dans la continuité de l'Association des Producteurs d'Œuvres Multimédia (APOM), le SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDEO (SNJV) rassemble les professionnels de la production de jeux vidéo et de programmes multimédias ludiques ainsi que les institutions et organisations œuvrant au développement de la filière jeu vidéo en France;

Le SNJV est un des membres fondateurs de l'EGDF (European Games Developer Federation).

Pour plus d'informations : www.snjv.org

Président : Guillaume de Fondaumière
(Également Directeur Général Délégué de la société QUANTIC DREAM)

Délégué Général : Julien Villedieu

Contact : Julien Villedieu / +33 9 70 46 06 11 / [dg \(at\) snjv.org](mailto:dg@snjv.org)