

swiss  
interactive  
entertainment  
association



## Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA)



**«Notre mission consiste d'une part à servir d'interlocuteur suisse représentant le secteur du divertissement interactif et d'autre part à soutenir la mise en place d'un cadre adéquat pour une pratique sereine des jeux vidéo au sein de la société.»**



## L'association

Chers lecteurs,

Le 1<sup>er</sup> juillet 2003, les fournisseurs leader du divertissement interactif en Suisse se sont regroupés en association. La SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association) rassemble aussi bien les fournisseurs de plate-formes que les filiales officielles suisses des sociétés de logiciels.

Le jeu vidéo est un divertissement de plus en plus répandu. Le joueur suisse a en moyenne 30 ans et y consacre un peu moins de 5 heures par semaine. Le rôle de la SIEA est également de promouvoir un environnement sûr et sain pour un tel loisir, surtout lorsqu'il est pratiqué par les plus jeunes. Dans cette optique, le dialogue et l'information sont essentiels, particulièrement dans le domaine de la protection des mineurs.

Nous œuvrons d'une part à informer les parents sur la norme PEGI qui les aide à faire des choix dans l'achat des jeux vidéo pour leurs enfants, d'autre part nous voulons développer la compétence médiatique des parents et des enseignants afin de les aider à mieux appréhender le phénomène des jeux vidéo.

Bonne lecture,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'N. Akladios'. The signature is stylized and fluid.

**Nicolas Akladios, Vice-Président**



«En Suisse, 74% des 12–18 ans jouent aux jeux vidéo»

Etude JAMES, 2011

## Protection de la jeunesse

Un objectif central de la Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) est la protection active des jeunes quant à l'âge limite autorisé des logiciels interactifs de loisirs et leur accessibilité.

En collaboration avec le commerce, la SIEA a lancé à cet effet, en octobre 2006, un «Code de Conduite» national, afin d'imposer l'évaluation par ordre d'âge des jeux électroniques et vidéo, le déclarant obligatoire pour le commerce. De leur côté, les fabricants s'engagent à identifier clairement tous leurs produits sur la base de la norme PEGI.

Les signataires de ce «Code de Conduite» – les membres de la SIEA et presque tous les fabricants, détaillants, importateurs et distributeurs d'importance – s'engagent à respecter pleinement l'ensemble des normes relatives à un autocontrôle volontaire lors de la vente de logiciels interactifs de loisirs. A noter que la commission PEGI est une instance indépendante qui examine toutes les plaintes et, le cas échéant, impose des sanctions.

Le «Code de Conduite» prévoit non seulement le contrôle de l'âge ainsi que des restrictions publicitaires, mais contraint aussi les commerçants à ne vendre que les jeux pourvus de l'évaluation PEGI. En cas de non-respect, l'accord prévoit des sanctions contre les commerçants en question, allant jusqu'à l'interruption de livraison voire l'exclusion de la SIEA.

Un premier bilan du «Code de Conduite» démontre que ce système d'autocontrôle volontaire mène à une protection active concluante de la jeunesse. Il est à noter que la Suisse est l'un des rares pays en Europe à avoir réussi à mettre en place un tel «Code de Conduite». Ceci n'est cependant pas une fin en soi. Afin de nous aider à améliorer le système, vous pouvez contacter les associations suivantes par e-mail afin de faire part de vos remarques ou observations concernant le contrôle de l'âge dans les magasins et en ligne:

SIEA

[contact@siea.ch](mailto:contact@siea.ch)

Fédération Romande des Consommateurs

[info@frc.ch](mailto:info@frc.ch)

La collaboration avec PEGI, le système paneuropéen d'évaluation par ordre d'âge des jeux, confère au secteur des instruments utilisables pour la protection de la jeunesse.



## Norme PEGI

La classification par âge est un système destiné à garantir un étiquetage clair des jeux vidéo par classe d'âge en fonction du contenu. Cette classification guide les consommateurs (en particulier les parents) afin de leur permettre de décider s'ils peuvent acheter ou non un produit donné.

De nos jours, des millions de personnes à travers toute l'Europe jouent à des jeux vidéo. Tandis que la plupart des jeux (49%) conviennent à des joueurs de tous âges, certains sont destinés aux enfants plus âgés et aux adolescents. Il existe également des jeux (5%) conçus uniquement pour les adultes (de plus de 18 ans).

La classification figurant sur un jeu confirme qu'il convient à des joueurs ayant plus d'un certain âge. Par conséquent, un jeu classé PEGI 7 est uniquement adapté à un public âgé de sept ans et plus et un jeu classé PEGI 18 convient uniquement aux adultes de 18 ans et plus. La classification PEGI se base sur le caractère adapté d'un jeu à une classe d'âge, et non sur le niveau de difficulté.

Le système PEGI est utilisé et reconnu **dans 30 pays d'Europe et bénéficie du soutien sans réserve de la Commission européenne**. Il est considéré comme un modèle d'harmonisation européenne en matière de protection de la jeunesse.



### Grossièreté de langage

Jeu contenant des expressions vulgaires.



### Jeu de hasard

Jeux qui encouragent ou enseignent les jeux de hasard.



### Discrimination

Jeu montrant ou encourageant la discrimination.



### Sexe

Jeu montrant la nudité et/ou des contacts sexuels ou faisant allusion au sexe.



### Drogue

Jeu faisant référence aux drogues ou montrant leur usage.



### Violence

Jeu contenant des scènes violentes.



### Peur

Jeu dont le contenu peut effrayer de jeunes enfants.



### Online Game



## Compétence médiatique

### Réduire la fracture technologique

Les parents et en général la population de plus de 40 ans n'ont été confrontés avec les nouveaux médias que récemment. Souvent, à travers leurs enfants ou petits-enfants.

L'objectif de la SIEA est de développer la compétence médiatique des parents et des enseignants avec des conseils afin de les aider à mieux appréhender les risques potentiels de ces nouveaux environnements de jeux. Ceci afin de favoriser un épanouissement harmonieux des loisirs numériques au sein des familles.

La SIEA s'engage dans divers projets avec la Confédération et d'autres organisations afin d'améliorer la compréhension de la norme PEGI auprès du public. Elle offre ainsi son soutien en terme d'information et de mise en œuvre de la norme PEGI.

**«Le développement de la compétence médiatique est nécessaire pour une utilisation et une pratique responsable du jeu vidéo.»**

Thomas Vollmer, Office fédéral des assurances sociales (OFAS)

**«Il est impératif de donner aux parents les clés de compréhension de cet univers afin qu'ils s'intéressent aux pratiques vidéo-ludiques de leurs enfants et les accompagnent.»**

Tiziana Bellucci, Action Innocence

**«La compétence médiatique est la clé d'un bon usage des nouveaux médias et elle est à la portée de tout un chacun. Pour les parents, cela implique par exemple qu'ils accompagnent et encadrent leurs enfants dans leurs expériences liées à l'utilisation de ces médias. Afin de mettre en place un cadre sûr pour jouer aux jeux vidéo, les parents devraient savoir comment appliquer les paramètres de protection pour les enfants et les adolescents.»**

Ronja Tschümperlin, Fondation Suisse pour la Protection de l'Enfant



Quelques recommandations pour une pratique harmonieuse du jeu vidéo:

- 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 soutient la Confédération et de nombreuses associations suisses qui œuvrent auprès des parents et des enseignants afin de les aider à surmonter la fracture technologique qui existe avec leurs enfants ou leurs élèves.



## Liens et informations

### **Informations générales, chiffres du marché et hit-parade des ventes**

[www.siea.ch](http://www.siea.ch)

### **Pour connaître les critères d'âge PEGI pour les jeux**

[www.pegi.ch](http://www.pegi.ch)

### **Pour des conseils de protection des jeunes sur Internet**

[www.actioninnocence.org](http://www.actioninnocence.org)

[www.kinderschutz.ch](http://www.kinderschutz.ch)

[www.netcity.org](http://www.netcity.org)

[www.playsmartplaysafe.eu](http://www.playsmartplaysafe.eu)

[www.security4kids.ch](http://www.security4kids.ch)

[www.spielfalt.ch](http://www.spielfalt.ch)

[www.swissgamers.net](http://www.swissgamers.net)

### **Pour lire l'enquête JAMES 2010 en Suisse sur les 12-18 ans et les nouveaux médias**

Uniquement en allemand:

[www.psychologie.zhaw.ch/JAMES](http://www.psychologie.zhaw.ch/JAMES)

### **Pour découvrir une étude européenne sur les gamers**

Uniquement en anglais:

[www.isfe-eu.org](http://www.isfe-eu.org)

### **Pour une liste de jeux conseillés pour leurs aspects positifs sur les joueurs**

[www.gametest.ch](http://www.gametest.ch)

### **Pour découvrir l'actualité des jeux vidéo et les dernières sorties**

[www.jeuxvideo.com](http://www.jeuxvideo.com)

[www.gamekult.com](http://www.gamekult.com)

Uniquement en allemand:

[www.gameswelt.ch](http://www.gameswelt.ch)

[www.games.ch](http://www.games.ch)

[www.gbase.ch](http://www.gbase.ch)

## A retenir

- 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.



Informations complémentaires

[www.siea.ch](http://www.siea.ch)

E-mail

[contact@siea.ch](mailto:contact@siea.ch)

Membres du SIEA



KOCH MEDIA



PlayStation



XBOX 360