



**SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS**

—
@SELL_JeuxVideo

COMMUNIQUÉ DE PRESSE
Paris, le 23 mai 2022

SYSTÈMES DE CONTRÔLE PARENTAL : LE JEU VIDÉO S'ENGAGE POUR ACCOMPAGNER LES FAMILLES

Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) sensibilise les parents au travers d'une nouvelle campagne d'information.

Les écrans sont omniprésents dans nos vies et constituent une véritable fenêtre sur le monde. Outil de divertissement, d'échange, de découverte, d'apprentissage et d'enrichissement, le jeu vidéo s'est imposé comme le premier loisir numérique des Français de tout âge. Pour aider les parents à accompagner et encadrer les enfants dans leur pratique du jeu vidéo, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) lance une nouvelle campagne de sensibilisation à l'usage des systèmes de contrôle parental pour qu'ils soient plus que jamais un réflexe simple et facile à activer.

De multiples pratiques : les bons usages

Un changement de regard sur les écrans s'est opéré depuis la crise sanitaire. Le numérique s'est révélé comme partie intégrante de nos vies, consacrant leur valeur d'usage. Loisir numérique par excellence, le jeu vidéo a alors été mis en lumière pour sa forte dimension sociale offrant aux joueuses et aux joueurs la possibilité de conserver des liens avec l'extérieur alors qu'ils étaient rendus impossibles. Quel que soit leur profil, les Français n'ont jamais été aussi joueurs.

Face aux formes multiples de pratiques, l'information, la sensibilisation et l'accompagnement à la maîtrise de l'usage numérique sont plus que jamais essentiels auprès des parents, garants de l'encadrement de la pratique au sein du foyer. L'industrie du jeu vidéo prend sa part, aux côtés des pouvoirs publics, pour relever le défi de la parentalité numérique : aider les parents à maîtriser l'environnement vidéoludique de leurs enfants.

Les Français & le jeu vidéo

- En 2021, 73% des Français jouent au jeu vidéo,
- 98% des enfants sont joueurs,
- 77% des parents déclarent jouer avec leurs enfants.



**SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS**

—
@SELL_JeuxVideo

Un meilleur encadrement pour une pratique sereine

Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) place au cœur de ses missions l'information et la sensibilisation des familles, des joueuses et des joueurs. Membre fondateur du collectif PédaGoJeux et membre du comité directeur du système de classification par âge PEGI (Pan European Game Information), le SELL met chaque année en place de vastes campagnes de sensibilisation à ces bonnes pratiques à destination des familles, pour encourager les parents à les adopter. Le SELL œuvre ainsi pour inscrire la pratique dans un cercle vertueux engageant toute la famille dans un usage raisonné des écrans.

« Le SELL, les constructeurs de consoles comme les éditeurs de jeu vidéo sont engagés depuis très longtemps dans la protection des mineurs. Nous sommes même les pionniers en matière de contrôle parental et d'accompagnement des parents ! Notre grand défi à présent, c'est de continuer à le faire savoir, pour que les parents s'emparent des outils qui sont à leur disposition. » commente **Nicolas Vignolles, Délégué général du SELL.**

La règle d'or : s'intéresser, connaître, encadrer

Il est essentiel de largement promouvoir les outils mis à disposition gratuitement des parents ; plus le nombre de parents maîtrisant ces outils augmentera, plus nous avancerons vers une pratique encadrée et responsable du jeu vidéo. Les chiffres actuels sont déjà un signe encourageant puisque 70% des parents se disent aujourd'hui attentifs à la pratique du jeu vidéo de leurs enfants. Sur les 92% de parents qui déclarent connaître l'existence des systèmes de contrôle parental, 48% les utilisent d'ores et déjà au sein du foyer (chiffre en hausse de 11 points entre 2020 et 2021). Activables et paramétrables de façon simple, ils garantissent sérénité aux parents laissant leurs enfants dans un environnement numérique en parfaite adéquation avec leur âge.

Les systèmes de contrôle parental offrent de nombreuses fonctionnalités :

- En paramétrant le contrôle parental, les parents créent un profil à l'enfant et indiquent son âge : un jeu qui n'est pas adapté ne pourra pas être lancé, grâce à la classification PEGI.
- La question du temps de jeu est primordiale pour définir des plages d'activité numérique à l'enfant. Elle peut être définie au travers d'un calendrier mentionnant les jours et les horaires qui autorisent la pratique du jeu vidéo par l'enfant. Et pour les parents absents, des solutions de suivi à distance proposent de suivre les sessions de jeux des plus grands.
- L'accès à internet peut être entièrement paramétré, autorisant une navigation complète ou partielle, avec la possibilité de limiter l'accès à certains sites et contenus. En définissant précisément les sites ou les mots-clés à bannir, le système de contrôle parental bloque automatiquement l'accès et la navigation.



**SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS**

—
@SELL_JeuxVideo

- Les achats en ligne et dans certains jeux peuvent également être paramétrés, et bloqués pour les plus jeunes.
- La protection de la vie privée est essentielle pour la protection des mineurs. Les outils de contrôle parental permettent de rendre impossible le partage d'informations personnelles et les échanges avec des inconnus.

La campagne digitale du SELL sera déployée à partir du 23 mai 2022 pour une durée de 3 semaines en partenariat avec pedagojeux.fr

[VISIONNER LA CAMPAGNE](#)

[TÉLÉCHARGER LE GUIDE POUR UNE PRATIQUE RESPONSABLE DU JEU VIDÉO](#)

* Source : Étude SELL/Médiamétrie « Les Français et le Jeu Vidéo », réalisée sur Internet du 6 au 27 septembre 2021, auprès d'un échantillon de 4 016 internautes de 10 ans et plus.

CONTACTS PRESSE :

BEYOND

NICOLAS BRODIEZ - 06 15 93 52 10 – nbrodiez@beyond-pr.com

ANNE SOPHIE MONTADIER - 01 56 90 08 24 / 06 27 55 06 64 - as.montadier@sell.fr / @SELL_JeuxVideo

À propos du SELL, Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs - www.sell.fr

Le SELL est l'association professionnelle qui représente en France les éditeurs de jeux vidéo. Le SELL compte vingt-quatre adhérents, il promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés, contribue à la structuration du marché et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL représente la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie en menant des actions en faveur de la diversité dans le jeu vidéo. Le SELL soutient et informe sur la norme européenne PEGI, système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur tous les jeux vidéo, vendus en version physique et dématérialisée. Le SELL est également créateur et organisateur de l'événement Paris Games Week, lancé en 2010. La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué général, Nicolas Vignolles.