

POUR UNE PRATIQUE RESPONSABLE DU JEU VIDÉO



SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS

2023



"Pour une pratique responsable du jeu vidéo" est produit par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs "SELL". Il est le reflet de l'industrie française du jeu vidéo sur les aspects marché, consommation et usages.



SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS

2023

POUR UNE PRATIQUE RESPONSABLE DU JEU VIDÉO

ÉDITO DE NICOLAS VIGNOLLES

LES FRANÇAIS ET LE JEU VIDÉO

LES PARENTS ET LE JEU VIDÉO

LA SIGNALÉTIQUE PEGI

LES SYSTÈMES DE CONTRÔLE PARENTAL

INTERACTIONS EN LIGNE ET MODÉRATION

ACTIONS ET CAMPAGNES DU SELL

PÉDAGOJEUX, LE JEU VIDÉO EXPLIQUÉ AUX PARENTS

04

06

08

10

14

16

17

18

NICOLAS VIGNOLLES



Les Français n'ont jamais autant joué au jeu vidéo. Et cela touche toutes les tranches d'âge et les manières de jouer. 7 Français sur 10 jouent au jeu vidéo, 64% des pa-

rents déclarent jouer avec leurs enfants au moins occasionnellement, et 95% déclarent connaître l'existence du contrôle parental.

Un média qui n'a cessé d'affirmer également sa dimension sociale, offrant de multiples possibilités de rencontres : en ligne avec ses coéquipiers, dans le salon en famille, lors de tournois d'esport...

Cette croissance, ces manières de jouer, cette diversification des audiences posent aujourd'hui de relever d'importants défis d'information. Notre industrie s'est engagée à les relever depuis longtemps, avec les outils d'accompagnement tels que la signalétique PEGI qui fête ses 20 ans cette année ou les systèmes de contrôle parental mis en place dès le début des années 2000. Le SELL, de son côté, se mobilise au quotidien pour informer et sensibiliser ces différents publics, à l'aide de guides, de campagnes et d'échanges avec les institutions publiques. L'association a ainsi signé récemment avec le gouvernement un protocole d'engagement pour un usage raisonné des écrans.

Le numérique fait l'objet d'un besoin de régulation grandissant de la part des pouvoirs publics, et la protection des mineurs en ligne s'est affirmée comme un sujet majeur, notamment en France. Cela s'est traduit par de nombreux textes et des initiatives, comme les dispositions contre la haine en ligne dans la loi « confortant le respect des principes de la République » du 24 août 2021, la création du site « jeprotegemonenfant.gouv » ou encore le décret sur le contrôle parental. Sur tous ces sujets, le SELL s'est engagé aux côtés du gouvernement en faisant valoir le savoir-faire désormais ancien de l'industrie du jeu vidéo. En 2023, le SELL franchi une étape en devenant partenaire du Safer Internet Day, la journée internationale pour un internet plus sûr. C'est une campagne de prévention et de valorisation de pratiques innovantes concernant les usages numériques des jeunes.

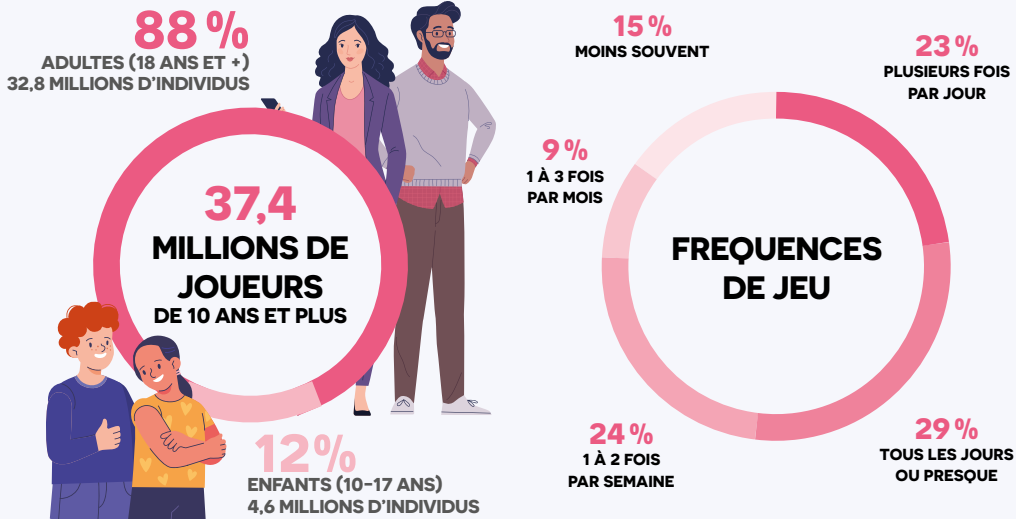
Membre fondateur de PédaGoJeux, le SELL s'est toujours montré proactif sur ces sujets majeurs et continuera d'œuvrer pour une pratique responsable du jeu vidéo et la compréhension des outils qui y sont liés. Ce guide est une nouvelle étape dans notre quête d'information et de réponses aux attentes des joueurs, de leurs proches et des pouvoirs publics.

Nicolas Vignolles
Délégué Général

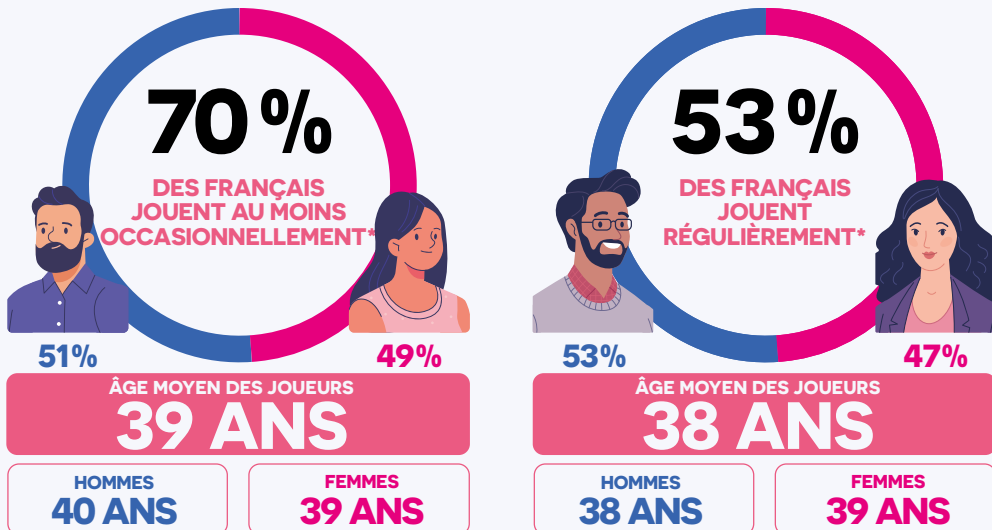
**«LE SELL S'EST TOUJOURS
MONTRÉ PROACTIF SUR
CES SUJETS MAJEURS ET
CONTINUERA D'ŒUVRER POUR
UNE PRATIQUE RESPONSABLE
DU JEU VIDÉO»**



LES FRANÇAIS ET LE JEU VIDÉO



PROFIL DU JOUEUR FRANÇAIS



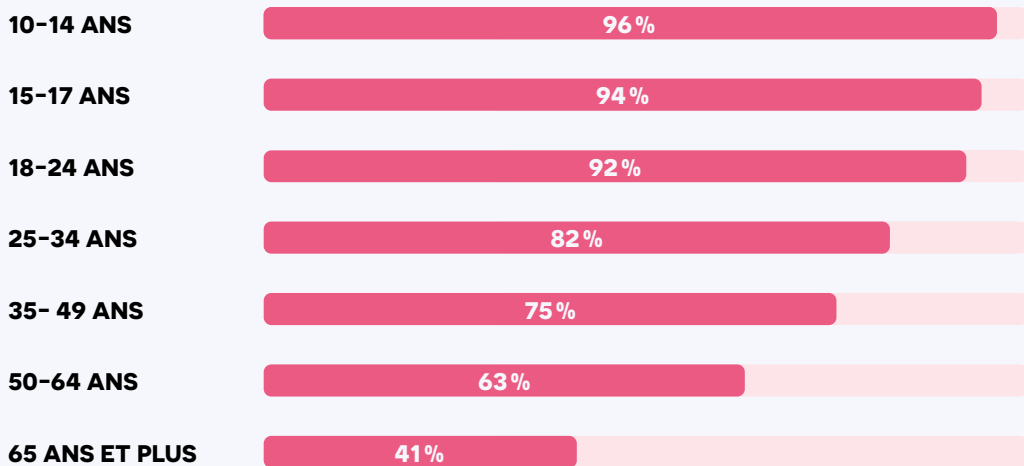
Source : étude SELLI/Médiamétrie « Les Français et le Jeu Vidéo », réalisée sur Internet du 24 août au 15 septembre 2022, auprès d'un échantillon de 4 001 internautes de 10 ans et plus.

*Joueur régulier : joueur ayant déclaré jouer au moins une fois par semaine aux jeux vidéo.

*Joueur occasionnel : joueur ayant déclaré jouer au moins une fois dans l'année aux jeux vidéo.

PARMI LES JOUEURS FRANÇAIS

POURCENTAGE DE JOUEURS PAR TRANCHE D'ÂGE



95%
DES ENFANTS JOUENT
AU JEUX VIDÉO
(10 - 17 ANS)



**PLUS D'1 ENFANT
(10-17 ANS) SUR 2
JOUENT TOUS LES JOURS
OU PRESQUE**

52%

68%
DES ADULTES JOUENT AU
JEUX VIDÉO
(18 ANS OU PLUS)



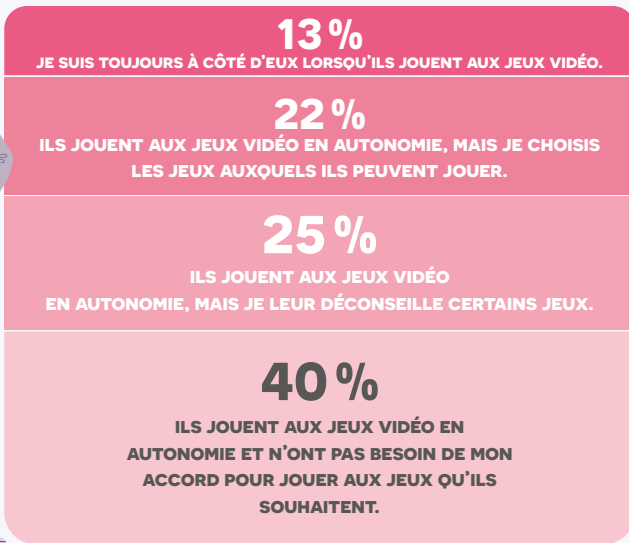
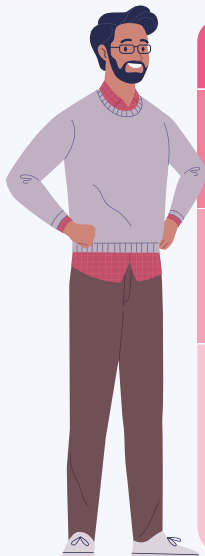
**1 ADULTE SUR 2
JOUÉ TOUS LES JOURS
OU PRESQUE**

50%

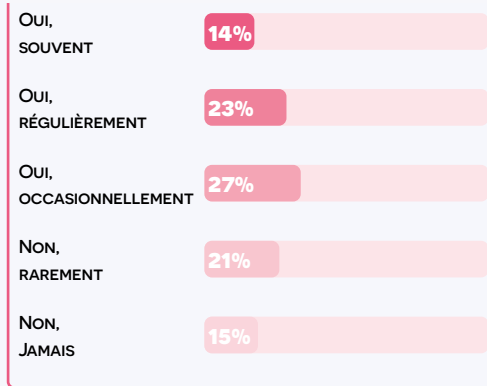
LE COMPORTEMENT DES PARENTS FACE AU JEU VIDÉO

ATTENTION DES PARENTS

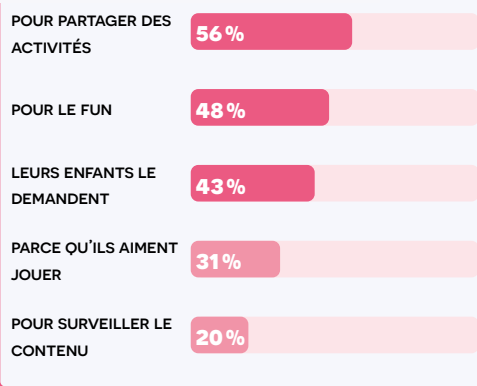
VIS-À-VIS DE LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO DE LEURS ENFANTS



FRÉQUENCE DE JEU DES PARENTS AVEC LEURS ENFANTS



POURQUOI LES PARENTS JOUENT-ILS AVEC EUX ?



64%

DES PARENTS DÉCLARENT JOUER AVEC LEURS ENFANTS AU MOINS OCCASIONNELLEMENT

CONNAISSANCE ET UTILISATION DES SYSTÈMES DE **CONTRÔLE PARENTAL**

95 %

**DÉCLARENT CONNAÎTRE
LEUR EXISTENCE**

44 %

**CONNAISSENT L'EXISTENCE
DU CONTRÔLE PARENTAL
ET L'UTILISENT**

5 %

**NE CONNAISSENT PAS L'EXISTENCE
DU CONTRÔLE PARENTAL**

51 %

**CONNAISSENT L'EXISTENCE DU CONTRÔLE
PARENTAL, MAIS NE L'UTILISENT PAS**

CONNAISSANCE DU **SYSTÈME PEGI**



ACHETEURS DE JEUX VIDÉO

67 %

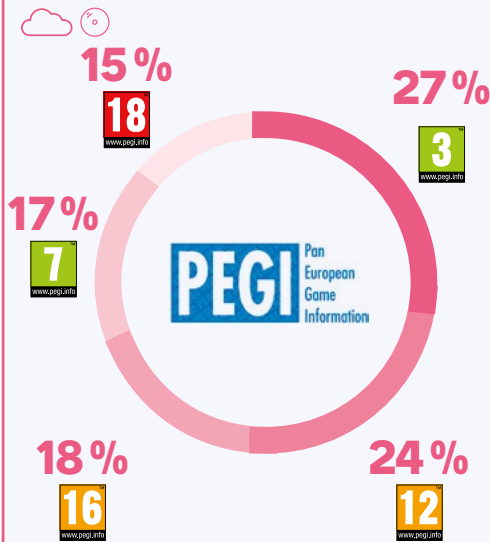


PARENTS ACHETEURS DE JEUX VIDÉO

64 %

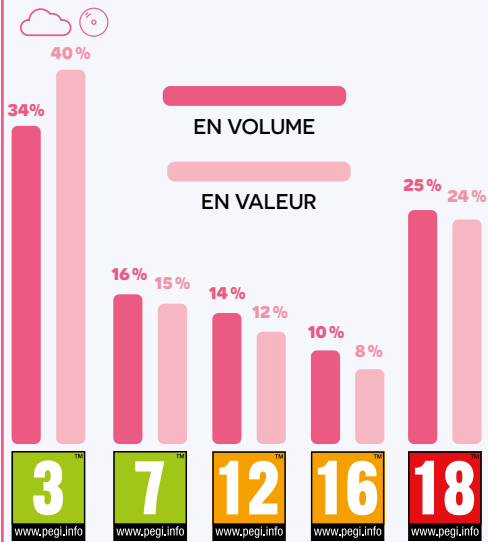
RÉPARTITION DE L'OFFRE DE JEUX VIDÉO

MARCHÉ PHYSIQUE + DÉMATÉRIALISÉ



RÉPARTITION DES VENTES DE JEUX VIDÉO

MARCHÉ PHYSIQUE + DÉMATÉRIALISÉ



Source : données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack à fin 2021. Données hors bundles. Ce classement n'inclut pas les données de ventes dématérialisées Nintendo.

L'ACTE D'ACHAT ET LE SYSTÈME DE CLASSIFICATION PEGI

ATTENTION PORTÉE AU SYSTÈME DE CLASSIFICATION PEGI



LES PARENTS
ACHETEURS DE JEUX VIDÉO

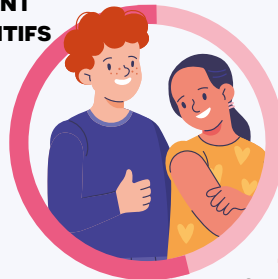
65%
Y SONT
ATTENTIFS



35%
N'Y SONT PAS
ATTENTIFS

LES ENFANTS
ACHETEURS DE JEUX VIDÉO

54%
Y SONT
ATTENTIFS



46%
N'Y SONT PAS
ATTENTIFS

Source : étude SELL/Médiamétrie « Les Français et le Jeu Vidéo », réalisée sur Internet du 24 août au 15 septembre 2022, auprès d'un échantillon de 4 001 internautes de 10 ans et plus.

PEGI PAN EUROPEAN GAME INFORMATION

Le système de classification par âge PEGI (Pan European Game Information, «système européen d'information sur les jeux») permet aux parents de toute l'Europe de prendre des décisions éclairées lors de l'achat de jeux vidéo.

Lancé au printemps 2003, PEGI s'est substitué à un certain nombre de systèmes nationaux de classification par âge au moyen d'une signalétique unique, désormais utilisée dans la plupart des pays européens. Le système bénéficie de l'appui des principaux fabricants de consoles (dont Sony, Microsoft et Nintendo), ainsi que des éditeurs et développeurs de jeux vidéo à travers toute l'Europe. Il est également utilisé pour toutes les nouvelles applications disponibles sur le Google Play Store. Le système de classification par âge a été élaboré par la Fédération européenne des logiciels de loisirs (ISFE, Interactive Software Federation of Europe).

QUE SIGNIFIENT LES PICTOGRAMMES ?

Les pictogrammes PEGI, qui apparaissent sur le devant et sur le dos de la jaquette ainsi que sur les plateformes digitales, indiquent l'une des classifications suivantes: 3, 7, 12, 16 ou 18 (ans). Ils donnent une indication fiable du contenu du jeu en matière de protection des mineurs.

La classification par âge ne tient pas compte du niveau de difficulté ou des aptitudes requises pour jouer à un jeu. Ce sont les descripteurs (voir ci-dessous) affichés sur la jaquette ou sur la page du jeu/plateforme qui révèlent les principaux motifs pour lesquels un jeu s'est vu attribuer une classification particulière.

**CRÉÉ EN
2003**

**PRÉSENT DANS
PLUS DE 38 PAYS**

**PLUS DE 35 000 JEUX
RATIFIÉS ET DES
MILLIONS D'APPS**

**REGROUPE PLUS
DE 2 500 SOCIÉTÉS
MEMBRES**



Adapté pour tous les âges.
Légère violence dans un contexte
comique. Aucun contenu
inapproprié.

LES LABELS D'ÂGES



Violence non réaliste, implicite,
cartoonesque, humoristique.
Scènes effrayantes
pour les jeunes enfants.



Violence réaliste envers
des personnages fantastiques
ou violence non réaliste envers
des personnages à caractère
humain. Langage grossier modéré,
nudité, horreur.



Violence réaliste envers des
personnages à caractère humain.
Action sportive avec présence
de sang. Langage grossier, usage
de drogues. Représentation
d'activités criminelles.



Violence crue/extrême envers des
personnages à caractère humain
sans défense ou innocents.
Idéalisation des drogues.
Expressions ou activités sexuelles.



Ce jeu fait usage
d'un langage grossier.

LES DESCRIPTEURS DE CONTENU



Ce jeu apprend
et/ou incite à parier.



Ce jeu se réfère à la consommation
de drogues (boissons alcoolisées
et tabac inclus) ou y fait allusion.



Ce jeu représente des corps
nus et/ou des comportements ou
des allusions de nature sexuelle.



Le jeu permet d'acheter des biens
virtuels avec de l'argent réel.
Inclut des contenus aléatoires



Ce jeu contient des
scènes de violence.



Ce jeu risque de faire peur
aux jeunes enfants.



Ce jeu contient des images
susceptibles d'inciter
à la discrimination.

PEGI COMMENT ÇA MARCHE ?

Chaque version commercialisée d'un jeu vidéo doit avoir une certification PEGI pour être mise sur le marché. Elle est obtenue après un examen par deux instituts indépendants : le NICAM et le VSC, en charge respectivement des jeux 3 et 7 et des jeux 12, 16 et 18 pour fluidifier le processus.

NICAM

L'institut **NICAM** (Netherland Institute for the Classification of Audiovisual Media) a été fondé en 1999 avec le soutien du gouvernement néerlandais, pour répondre à l'injonction de la Commission européenne de protéger le jeune public des contenus audiovisuels inadaptés. En raison de sa grande expertise dans les processus de certification des contenus audiovisuels, PEGI se rapproche du NICAM pour l'homologation des jeux vidéo destinés au jeune public (PEGI 3, PEGI 7) publiés en Europe.

Le **VSC** (Video Standard Council) est un organisme dont l'activité a démarré en 1989 pour responsabiliser les producteurs de contenus vidéo, interactifs ou non, quant à leur rôle dans la diffusion d'images inadéquates auprès du public. Ainsi, dès sa création, le VSC est en charge de la certification des jeux publiés au Royaume-Uni. Une expérience qui poussera le système PEGI à lui confier, en 2003, la mission d'homologuer les jeux PEGI 12, PEGI 16 et PEGI 18.



LE PROCESSUS DE CERTIFICATION

1 - ANALYSER LE CONTENU

Les éditeurs remplissent un questionnaire à questions fermées pour la détermination d'une classification provisoire.

2 - JOUER POUR VALIDER

Les agents certificateurs explorent l'intégralité du jeu pour confirmer que la version examinée correspond bien aux réponses fournies.

3 - DÉLIVRER LA CLASSIFICATION

Sous 4 à 10 jours, validation ou modification de la classification provisoire. PEGI délivre alors une licence à l'éditeur, autorisant l'utilisation des labels d'âges et des descripteurs.

4 - INFORMER LES CONSOMMATEURS

L'éditeur doit apposer les logos correspondants sur le boîtier de son jeu, ainsi que sur son site internet et les communications promotionnelles.

LES SYSTÈMES DE CONTRÔLE PARENTAL

Pour faciliter la mise en place de règles d'utilisation des jeux vidéo au sein des familles, toutes les consoles disposent de systèmes de contrôle parental. Il est possible de les activer et de les paramétrer de façon simple afin de laisser ses enfants en profiter en toute sérénité, dans un environnement numérique en parfaite adéquation avec leur âge. Mais un système de contrôle parental, à quoi ça sert ?

IL Y A UN ÂGE POUR TOUT, IL Y A UN JEU VIDÉO POUR TOUS LES ÂGES

À chaque âge ses plaisirs. Tous les jeux vidéo ne sont pas destinés aux enfants. Grâce à la classification PEGI, il est facile d'obtenir des informations claires à ce sujet. Les systèmes de contrôle parental prennent en compte ce paramètre. Il devient alors impossible de lancer un jeu qui n'est pas en adéquation avec l'âge de son enfant.

DÉFINIR UN TEMPS DE JEU

La plupart des solutions permettent aux parents de définir des plages d'activités numériques. Cela concerne généralement la pratique des jeux vidéo. Il est donc possible de mettre en place un véritable calendrier avec, pour chaque jour, les horaires autorisés pour le jeu vidéo. En dehors de ces créneaux, il sera impossible de lancer un jeu vidéo. La fonction peut être pratique lorsque les enfants les plus grands sont seuls à la maison afin d'éviter les débordements. Certaines solutions proposent même un suivi à distance par le biais d'une application !



ENCADRER LA NAVIGATION INTERNET

Les systèmes de contrôle parental permettent d'autoriser (ou non) la navigation sur Internet tout en limitant l'accès à certains sites. Avant de confier votre tablette ou votre ordinateur à votre enfant, assurez-vous par exemple que l'accès aux contenus choquants, aux sites pornographiques ou aux jeux d'argent en ligne est impossible. Les systèmes de contrôle parental permettent de définir très précisément les sites auxquels vos enfants peuvent avoir accès pour une navigation sereine. Il est même parfois possible de définir des mots-clés qui devront automatiquement être bloqués.



Découvrez le système de contrôle parental de la Nintendo Switch sur le site de **NINTENDO**
nintendo.fr/Hardware/Controle-parental-de-la-Nintendo-Switch/Controle-parental-de-la-Nintendo-Switch-1183145.html



Découvrez le système de contrôle parental de la PS4 et PS5 sur le site de **PLAYSTATION**
playstation.com/fr-fr/support/account/ps5-parental-controls-spending-limits/

PROTÉGER SA VIE PRIVÉE

Les systèmes de contrôle parental peuvent aussi éviter à vos enfants de partager avec des inconnus des informations personnelles. Ainsi, certains neutralisent la saisie d'informations personnelles dans un questionnaire. Ils peuvent aussi bloquer les chats ou empêcher l'accès à des forums.

LIMITER LES ACCÈS

Qu'il s'agisse des smartphones, tablettes ou micro-ordinateurs, tous les contenus présents sur votre appareil ne s'adressent pas forcément à vos enfants. Lorsque vous prêtez votre appareil à vos enfants, il peut être utile de vous assurer qu'ils ne pourront pas fouiller dans vos dossiers personnels. Il serait dommage qu'ils effacent par inadvertance les photos de famille soigneusement archivées. Les systèmes de contrôle parental peuvent ainsi restreindre l'accès à certaines zones et applications ou à des dossiers.



Découvrez le système de contrôle parental des Xbox Series X|S et Xbox One sur le site **XBOX**
xbox.com/fr-FR/community/for-everyone/responsible-gaming



Pour en savoir plus et installer vos systèmes de contrôle parental pas à pas, rendez-vous sur le site de **PÉDAGOJEUX**.
pedagojeux.fr/accompagner-mon-enfant/

INTERACTIONS EN LIGNE ET MODÉRATION

Certains jeux vidéo permettent aux joueuses et aux joueurs, pendant qu'ils jouent, de se connecter et d'interagir avec d'autres. Pour les enfants, ces interactions peuvent se faire avec des amis de l'école ou avec d'autres joueuses et joueurs du jeu que vous ou votre enfant ne connaissez pas. En tant que parent, vous avez toujours la possibilité de bloquer les interactions en ligne de votre enfant lorsqu'il joue, y compris la possibilité de bloquer d'autres joueuses et joueurs, de restreindre entièrement les fonctions de communication ou de restreindre les fonctions de certains jeux.

Pendant qu'il joue, et sans interférer avec son jeu, votre enfant peut bloquer ou débloquer des joueuses et joueurs perturbateurs afin de les empêcher de lui envoyer des messages ou de participer à des chats vocaux.

Lorsque ces joueuses et joueurs sont bloqués, votre enfant ne peut plus recevoir de demandes d'amis, de messages ou d'invitations à jouer de leur part. Même si vous ne jouez pas avec votre enfant, assurez-vous qu'il sait qu'il peut le faire. En tant que parent, vous voulez donner à votre enfant les outils dont il a besoin pour prendre les bonnes décisions. Et si votre enfant sait que vous êtes attentif, il sera plus facile et plus naturel pour lui de partager son expérience en ligne avec vous.

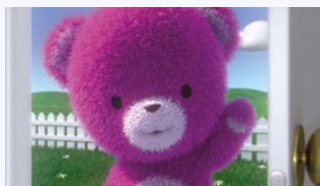
Bien que cela soit rare, si vous ou votre enfant êtes confrontés à un comportement inapproprié tel qu'un langage grossier, une intimidation, un troll, des avances non désirées ou inappropriées, un comportement menaçant ou d'autres joueuses et joueurs encourageant l'automutilation, vous pouvez le signaler immédiatement à l'aide des outils de signalement intégrés. Chaque rapport est examiné par une équipe de modérateurs afin de déterminer si le comportement viole les règles de la communauté ou le code de conduite de la plateforme en ligne sur laquelle il est diffusé. Si tel est le cas, le contenu est supprimé et des mesures appropriées sont prises à l'encontre du joueur qui l'a partagé. Il est important de noter que les joueurs suspendus n'ont aucun moyen de savoir qui a déposé la plainte lorsque celle-ci est enregistrée. Cela permet de protéger votre vie privée tout en assurant votre sécurité.

Pour en savoir plus, visitez le site du SELL.



ACTIONS & CAMPAGNES

Le SELL place au cœur de ses missions l'information et la sensibilisation des familles, des joueuses et des joueurs. Membre fondateur de PédagoJeux et membre du comité directeur de PEGI, le SELL met chaque année en place de vastes campagnes de sensibilisation à ces bonnes pratiques à destination des familles, pour encourager à les adopter et à échanger pour mieux les adapter.



2016 « Il y a un âge pour tout. Il y a un jeu vidéo pour tous les âges. »

Campagne cinéma & web



2017 *Trois règles pour une meilleure pratique du jeu vidéo*

Publication d'un publireportage dans 11 titres de presse grand public



2018 « Documentaire PEGI »

Production d'un documentaire allant à la rencontre des équipes de PEGI pour expliquer son fonctionnement et les étapes de classification



2018 *Le guide PEGI*

Rédaction d'un guide d'information sur le système PEGI



2019 « Bons usages, bons souvenirs »

Spot TV et web visant à informer sur PEGI, PédagoJeux et les systèmes de contrôle parental



2020-2021 #AVOUSDEJOUER

Campagnes digitales de sensibilisation pour encourager les parents à installer et paramétrer les systèmes de contrôle parental



2022 « Un nouveau regard sur les écrans »

Campagne digitale qui décrypte l'usage des écrans et sensibilise à l'installation des systèmes de contrôle parental



2023 *Patenaire du Safer Internet Day*

Campagne de prévention pour un Internet plus sûr



SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS

PÉDAGOJEUX

LE JEU VIDÉO EXPLIQUÉ AUX PARENTS

POUR CERTAINS PARENTS, il peut être difficile de comprendre les usages et les pratiques du jeu vidéo. Comment accompagner son enfant ? Comment savoir quel jeu choisir pour son enfant ? Pourquoi et comment fixer les règles ? À quels jeux jouer avec lui ? Où prendre conseil lorsque l'on juge que la pratique de son enfant est excessive ? Autant de questions qui trouveront des réponses pratiques sur www.pedagojeux.fr

Fondé en 2008, le collectif PédagoJeux a pour mission d'informer les parents et les médiateurs éducatifs sur les pratiques et les usages du jeu vidéo.

Animé par l'Unaf (Union nationale des associations familiales), PédagoJeux profite de l'expertise et de la pluralité de ses membres (l'Unaf, le ministère en charge de la Famille, Internet sans crainte, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (Sell), JeuxOnLine, l'Association nationale pour l'amélioration de la Vue (Asnav) et l'association Action Innocence Monaco) pour prodiguer une information indépendante et objective.

PédagoJeux décrypte les enjeux du jeu vidéo, transmet les clés d'une pratique sereine et aborde sans détour les points de vigilance. Ainsi, sur le site Internet de PédagoJeux, les parents et professionnels peuvent accéder à des conseils, des fiches pratiques, des dossiers et de nombreuses autres ressources qui abordent tous ces aspects du jeu vidéo.

Afin d'élargir son action sur le terrain au plus près des parents, PédagoJeux fédère, depuis 2014, un réseau d'Ambassadeurs. Plus de 200 structures publiques et associatives, nationales et locales (établissements scolaires, collectivités territoriales, bibliothèques, médiathèques, ludothèques, associations sportives, etc.) mènent de nombreuses actions de terrain afin de favoriser une pratique sereine du jeu vidéo dans les familles.





TROIS QUESTIONS À OLIVIER GÉRARD

RESPONSABLE DU COLLECTIF PÉDAGOJEUX

01

Quelles sont les missions de PédagoJeux ?

Notre mission est d'accompagner et de redonner confiance aux parents pour favoriser une pratique sereine du jeu vidéo au sein des familles. Pour les parents éloignés du jeu vidéo, il s'agit de décrypter l'univers et les pratiques de ce loisir qui évolue en permanence. Par exemple, il est important de faire mieux connaître le lien entre jeux vidéo et réseaux sociaux, ou encore de faire découvrir la richesse et les enjeux de l'esport.

C'est aussi transmettre à tous les parents les clés d'une pratique sereine, car c'est une demande forte, même de la part des parents eux-mêmes joueurs ! L'objectif in fine est de réduire les tensions et les conflits au sein de la famille autour du jeu vidéo.

02

Comment accompagnez-vous les familles pour les sensibiliser aux usages et aux pratiques du jeu vidéo ?

Nous agissons à deux niveaux complémentaires : d'abord, en ligne sur notre site, en proposant des ressources utiles pour les parents. Sur les sujets sensibles, sur la manière d'accompagner son enfant à travers des ressources très concrètes : par exemple des fiches sur les jeux les plus médiatiques ou sur les jeux à découvrir et à pratiquer en famille. Nous devons en outre pouvoir toucher le plus grand nombre de parents et, dans cette perspective, aller au-devant d'eux, sur le terrain, notamment lors de salons tels que la Paris Games Week. Ou encore en développant un réseau d'Ambassadeurs que nous formons. Ce sont des associations, des collectivités, des lieux d'accès à la culture, en contact avec les parents et les enfants, et qui peuvent les accompagner au plus près de leurs préoccupations, en s'appuyant sur les ressources et l'expertise de PédagoJeux.

03

Quels sont les enjeux majeurs que vous identifiez au contact de ces parents ?

Il y a deux enjeux majeurs : d'abord, inciter les parents à s'intéresser aux pratiques du jeu vidéo de l'enfant. Il ne s'agit pas seulement de connaître les jeux vidéo et fixer des règles, même si cela est nécessaire. Il s'agit avant tout d'une démarche éducative : comprendre pourquoi il joue, ce que cela lui apporte, savoir à quoi et comment il joue. Pour pouvoir l'accompagner au mieux. C'est pourquoi nous insistons sur l'enjeu du dialogue avec les enfants sur leurs pratiques, les émotions qu'ils ressentent, leurs réussites ; mais aussi sur leurs difficultés ! Nous insistons aussi sur la pratique du jeu en famille. C'est le 2e enjeu majeur ! Les parents s'y essaient de plus en plus, mais il y a encore beaucoup à faire.



**SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS**

Julie Chalmette
Présidente

Nicolas Vignolles
Délégué général
n.vignolles@sell.fr

Anne-Sophie Montadier
Directrice Communication,
Marketing & RSE
as.montadier@sell.fr

Éléa Colpart
Chargée de mission
e.colpart@sell.fr

Retrouvez toute l'actualité du SELL sur les réseaux sociaux



@SELL_JeuxVideo



SELL TV

www.sell.fr