

« [Entrez dans leur jeu](#) », pour une pratique sereine du jeu vidéo.

SELL et Tralalère lancent une grande campagne nationale à destination des parents



Le SELL et le programme *Internet Sans Crainte* de Tralalère lancent une campagne pour aider les parents à mieux accompagner leurs enfants dans leur pratique : contrôle parental, repères PEGI, intérêt pour le jeu choisi par leur enfant, et bons réflexes à adopter.

En 2026, les parents connaissent très largement les outils mis en place pour encadrer la pratique de leurs enfants. Pourtant, ils sont bien moins nombreux à concrètement les utiliser ! Ainsi, si 96 % des parents d'enfants joueurs connaissent les systèmes de contrôle parental, seuls 43 % seulement y ont recours. Pour les recommandations PEGI, c'est - dans une moindre mesure - le même constat qui s'impose : 68 % des parents acheteurs la connaissent, mais seuls 60 % y prêtent attention.[1]

Avec « [Entrez dans leur jeu](#) », le SELL et Internet Sans Crainte invitent les parents à passer à l'action avec trois grands objectifs ; d'abord, leur donner envie de s'intéresser aux jeux vidéo de leurs enfants, ensuite, comprendre leurs pratiques et enfin mettre en place les bons réflexes à la maison, et devenir ainsi un "boss" aux yeux de leurs enfants !

Un guide en 5 étapes, pensé comme un jeu

« *Entrez dans leur jeu* » est un guide ludique et gratuit en 5 étapes. Les parents y progressent comme dans un jeu vidéo : à chaque étape franchie, un badge est remporté.

Tout au long du parcours, ils déconstruisent les idées reçues sur le jeu vidéo, apprennent à trouver le bon jeu pour le bon âge de leur enfant, décryptent le PEGI et ses pictogrammes, à installer et paramétrer pas à pas le contrôle parental sur les principales consoles et sur PC à l'aide de fiches pratiques, conçues pour répondre aux enjeux du quotidien, les accompagnent : régler le temps de jeu, limiter les achats, encadrer les échanges en ligne...

[1] L'Essentiel du Jeu Vidéo - Les Français et le Jeu Vidéo - octobre 2026



« La protection des mineurs et l'accompagnement des parents sont depuis longtemps au cœur de l'engagement du jeu vidéo. Le SELL a été précurseur sur ces sujets, notamment avec la création du PEGI en Europe. Aujourd'hui, nous voulons aller plus loin avec "Entrez dans leur jeu".

Cette campagne est déterminante : les parents connaissent les outils, mais ils doivent pouvoir s'en emparer concrètement. Nous voulons leur donner les clés pour comprendre les jeux de leurs enfants, s'intéresser à leurs passions et adopter les bons réflexes à la maison.

À l'heure où les enfants sont exposés à une multitude d'usages numériques, notamment sur les réseaux sociaux, il est important de rappeler que le jeu vidéo est un loisir dans lequel l'enfant est actif et non un spectateur passif comme lorsqu'il scrolle sur un réseau social... Le jeu vidéo est d'abord un espace de jeu, de créativité, de découverte et de partage qui rassemble les générations. Nous avons de grandes responsabilités vis-à-vis des plus jeunes, en termes de protection et de temps d'écran, mais nous ne réussirons pas sans l'appui et le soutien des parents !

À nous de leur donner les bons réflexes pour s'en emparer et faire du jeu vidéo un temps de loisirs positif. »

Nicolas Vignolles, Délégué Général du SELL

Une campagne d'envergure à la rencontre des familles

La campagne sera **au cœur de la Paris Games Week, du 22 au 25 octobre**. Installé dans l'espace Family, un espace dédié permettra aux familles de découvrir le parcours « *Entrez dans leur jeu* », de tester leurs connaissances sur le PEGI, d'être guidées dans le paramétrage du contrôle parental et de repartir avec le guide pratique imprimé.

Pour permettre aux parents d'aller plus loin, un **webinaire gratuit sera organisé le 9 novembre à 18h30**. Ils pourront y poser leurs questions directement à des experts, notamment du PEGI, et approfondir les différents outils présentés dans la campagne.
Inscription : <https://event.webinarjam.com/083o5/register/8znm1tpy>

Jusqu'aux fêtes de fin d'année, plusieurs parents créateurs de contenu se mobiliseront auprès de leur communauté sur les réseaux sociaux pour faire connaître la campagne et partager ses ressources. À l'approche des achats de fin d'année, ils donneront ainsi aux familles toutes les clés pour mieux choisir les jeux et préparer un environnement de jeu adapté à la maison.



« Avec Internet Sans Crainte, notre rôle est d'aider les parents à mieux comprendre les usages numériques de leurs enfants pour pouvoir les accompagner, sans les culpabiliser et sans leur demander de devenir experts. Pour le jeu vidéo, c'est la même chose : que l'on soit très joueur ou que l'on n'y connaisse rien, on a besoin de se sentir suffisamment à l'aise pour choisir des jeux adaptés à ses enfants et leur permettre de jouer dans un cadre sécurisé. Avec Entrer dans leur jeu, nous donnons l'occasion aux parents de comprendre et surtout de repartir avec les bons réflexes pour choisir, paramétrer. »

— Axelle Desaint, directrice d'Internet Sans Crainte

Le guide est dès à présent disponible sur le site internetsanscrainte.fr

- [Lien vers le guide gamifié](#)
- [Lien vers la version](#)

Les partenaires de la campagne

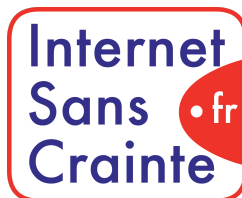
Le SELL et Tralalere remercient chaleureusement l'ensemble des partenaires qui s'engagent aux côtés de « **Entrez dans leur jeu** » et contribuent à donner à cette campagne une portée nationale.

Electronic Arts (EA), Sony Interactive Entertainment, Tencent, Ubisoft et Video Games Europe pour leur soutien à la campagne.

Le SELL remercie également **Fnac** pour la visibilité accordée à l'initiative, notamment à travers son **Guide Fnac Gaming**, distribué dans l'ensemble de ses points de vente depuis le **12 octobre**, ainsi que pour sa mobilisation plus large autour de la campagne.

En réunissant experts pédagogiques, éditeurs, constructeurs et distributeurs, c'est tout l'écosystème qui se mobilise pour donner aux familles les clés et les ressources concrètes nécessaires pour mieux accompagner les pratiques du jeu vidéo à la maison.





Contact presse : BEYOND

Nicolas Brodriez – nbrodriez@beyond-pr.com – 06 15 93 52 10

À propos du SELL - <https://www.sell.fr/>

Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) est une association professionnelle créée en 1995 et composée des entreprises du secteur du jeu vidéo spécialisées dans l'édition. Avec vingt-cinq adhérents français et internationaux, dont vingt-deux éditeurs et trois membres associés, le SELL est le porte-parole des acteurs du jeu vidéo auprès des institutions, des médias, des familles, des joueuses et des joueurs. Ses principales missions sont la défense de l'industrie, la promotion du jeu vidéo et la sensibilisation des joueuses, des joueurs et des familles aux bonnes pratiques pour en profiter sereinement.

À propos du programme d'Internet Sans Crainte - www.internetsanscrainte.fr

Internet Sans Crainte est le Programme national de sensibilisation du Safer Internet France pour accompagner les jeunes dans une meilleure maîtrise de leur vie numérique. Il propose aux parents et aux éducateurs l'accès gratuit à plus de 200 ressources, des dossiers thématiques et des conseils. Pour améliorer la protection des mineurs en ligne, Internet Sans Crainte travaille étroitement avec les représentants de la société civile, de l'industrie ainsi que de nombreux ministères et organismes publics. Il est opéré par TRALALERE depuis 2008.

À propos de TRALALERE - www.tralalere.com

TRALALERE est un acteur Edtech de référence et une entreprise de l'économie sociale et solidaire, spécialisée dans la création de ressources numériques éducatives pour les jeunes, leurs éducateurs et leurs familles.

Son objectif : accompagner les jeunes dans la maîtrise de leur vie numérique et les aider à mieux comprendre le monde qui les entoure, grâce à des outils pédagogiques innovants, des contenus interactifs et des expériences numériques engageantes.