





## Sommaire

01.	La méthodologie	3						
02.	Les résultats de l'étude							
	Lien entre pratiques culturelles et risques auditifs	5						
	Habitude de jeu vidéo							
	Jeu vidéo et impact sur l'audition							
	Prévention et mesures à adopter							
03.	Les grands enseignements	26						
04.	Annexes	30						
	La fréquence de pratiques culturels et de loisir ces trois derniers mois							
	Le support de jeu							
	Le genre de jeu joué							
	• Le genre de jeu joué - Jeu de tir ou jeu de course							





#### Méthodologie









La représentativité de l'échantillon a été assurée par la méthode des quotas (sexe, âge, profession de la personne interrogée) après stratification par région et catégorie d'agglomération.



Les interviews ont été réalisées par questionnaire auto-administré en ligne

30 janvier au 6 février 2025

#### Notice de lecture :

- Les éventuels astérisques indiquent les sous-populations présentes en effectif réduit dans l'échantillon et pour lesquelles les résultats sont à interpréter avec prudence.
- Les différences significatives sont indiquées :

En vert lorsque le résultat est significativement supérieur à la moyenne, ou par un cercle









#### LES CHIFFRES CLEFS



39% des joueurs se disent préoccupés par leur santé auditive.

Pourtant, seuls 16% estiment avoir que leur **pratique personnelle du jeu vidéo peut constituer un risque**, alors même que 50% ont **déjà été victime de gêne auditive**, dont 31% au moins de temps en temps.

#### Parmi elles:

- 23% ont subi une **perte d'audition temporaire**, dont 12% au moins de temps en temps une part qui s'élève à 23% parmi les 25-34 ans.
- 36% ont développé une **hyperacousie**, dont 19% au moins de temps en temps une proportion qui atteint 29% des 25-34 ans.

45% ont mis en place une mesure de prévention régulièrement (dont 61% des 65 ans et plus), seulement 14% au moins trois, dont 23% des femmes de 35 ans et plus, et 25% des titulaires d'un baccalauréat.







# Le vécu de situations de gêne auditive les douze derniers mois



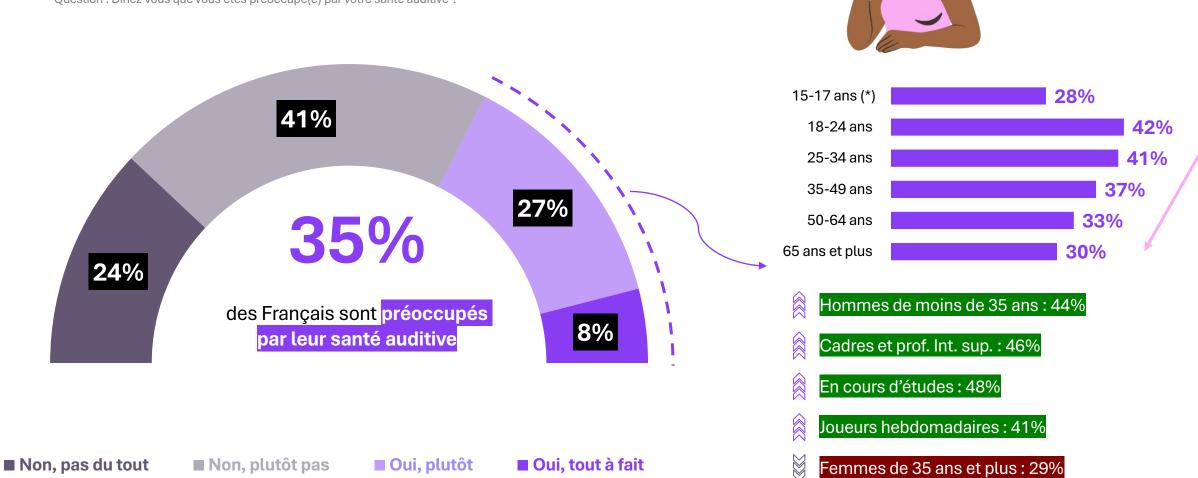
Question: Au cours des 12 derniers mois, avez-vous déjà vécu les situations suivantes?

	Total « OUI »	<b>Total</b> « Régulièrement ou de temps en temps »						
Le besoin d'augmenter le son pour mieux entendre 18-24 ans 62% / 25-34 ans 61%	58%	31%	9%	21%			28%	
Des difficultés à entendre dans un environnement bruyant  Jeunes de –de 35 ans, 57%	58%	35%	14%	2	1%		22%	
La sensation que vos oreilles sont bouchées 18-24 ans, 59% / 35-49 ans, 56%	49%	24%	7%	17%		25%		
Un bourdonnement ou un sifflement dans une ou les deux 18-24 ans, 50% / 35-49 ans, 44% preilles	44%	21%	9%	12%		23%		
Des difficultés de compréhension de discussions 18-24 ans, 53%	44%	24%	8%	16%		20%	700%	au moins une
Une sensibilité à certains sons 18-24 ans, 60%	44%	24%	9%	15%		20%	situation a	au cours des 12
Des difficultés à suivre ou à participer dans des conversations  18-24 ans, 56%	42%	24%	8%	16%		18%	derniers n dont <b>26</b> 9	nois, <mark>%</mark> régulièrement
Des difficultés à reconnaitre des sons 18-24 ans, 30% / 25 -34 ans, 34%	29%	14%	4% 109	<b>15</b> %	<b>/</b> o			
		■ Oui, régulièreme	nt	■ Oui, de	temps e	en temps	■ Oui, r	mais rarement



### Le niveau de préoccupation pour sa santé auditive

Question : Diriez vous que vous êtes préoccupé(e) par votre santé auditive ?

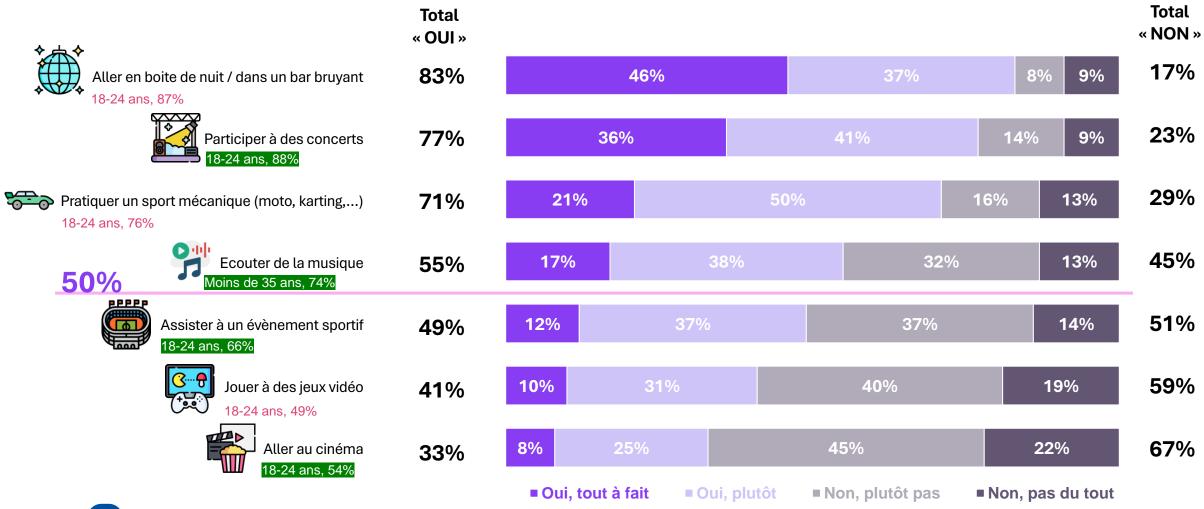




# Les activités identifiées comme des pratiques à risque pour l'audition



Question: Pensez-vous que les activités suivantes, peuvent constituer une pratique à risque pour l'audition?



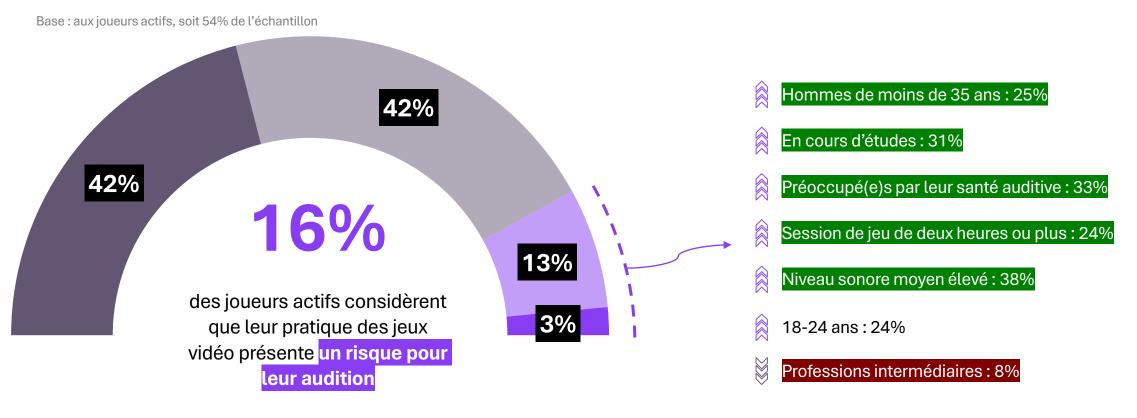




# Le sentiment que sa pratique du jeu vidéo présente un risque pour son audition



Question: Estimez-vous que votre pratique personnelle des jeux vidéo présente un risque pour votre audition?





■ Non, plutôt pas

■ Oui, plutôt

■ Oui, tout à fait



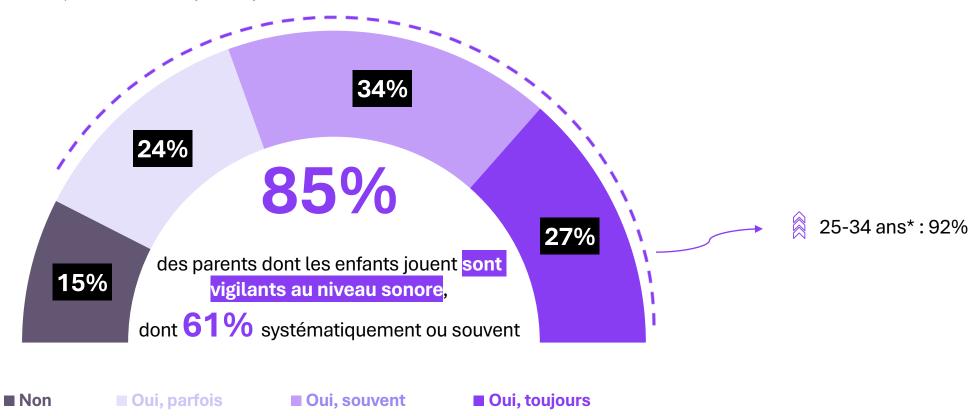


# Le niveau de vigilance des parents à l'égard du volume sonore lorsque leurs enfants jouent



Question: Étes-vous vigilant(e) au niveau sonore lorsque vos enfants jouent aux jeux vidéo?

Base : aux parents dont les enfants jouent aux jeux vidéo, soit 25% de l'échantillon









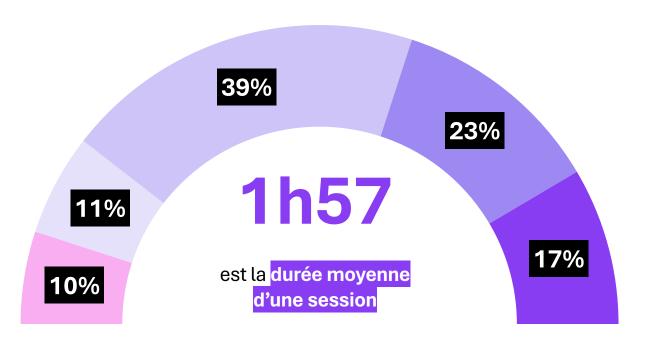
### La durée moyenne d'une session



Question : En moyenne, hors congés et périodes d'inactivité exceptionnelles, combien de temps consacrez-vous à une session de jeu vidéo (du lancement de la partie

au passage à une autre activité)?

Base: aux joueurs actifs, soit 54% de l'échantillon



- Hommes de moins de 35 ans : 2h 37min
- Casques VR : 2h 33min
- Jeux de course ou de tir : 2h 17min
- 65 ans et plus : 1h 25min
  - Niveau sonore moyen faible : 1h 35min

- Moins de 30 minutes
- D'une heure à moins de deux heures
- 3 heures et plus

- De 30 minutes à moins d'une heure
- De deux heures à moins de 3 heures

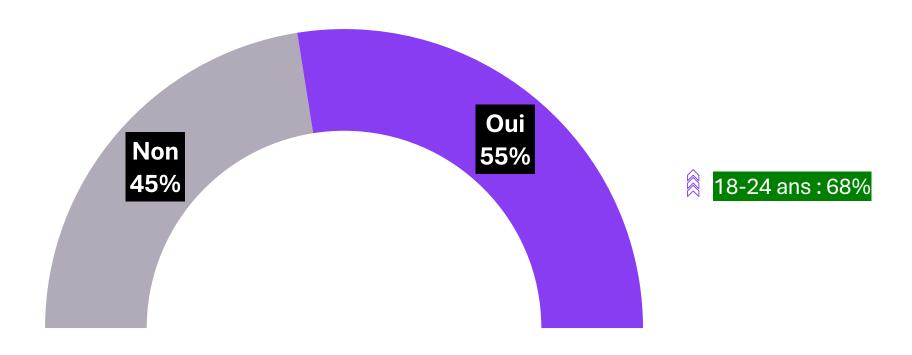




### La présence dans l'entourage de joueurs de jeu vidéo



Question: Et avez-vous dans votre entourage (famille, ami(e)s, conjoint(e)s) des personnes qui jouent à des jeux vidéo, quel que soit le support?







### L'utilisation de son lors d'une session de jeu vidéo



Question: Lorsque vous jouez, utilisez-vous les options suivantes pour écouter l'audio, quelle que soit la plateforme de jeu (ordinateur, console, etc.)?

Base : aux joueurs actifs, soit 54% de l'échantillon	Total « OUI »	<b>Total</b> « Systématiquement ou de temps en temps »					
Le son en sortie directe de la console ou de l'écran 18-24 ans, 73% / 25-34 ans, 83%	71%	1% 56% En cours d'études, 67%		26%		14%	
Les enceintes intégrées à l'appareil 15-17 ans*, 80% / 25-34 ans, 63%	55%	39% En cours d'études, 52%	16	%	23%	16%	
Un casque de loisir, ou de musique 15-17 ans*, 69% / 18-24 ans, 51% / 25-34 ans, 53%	45%	<b>30%</b> En cours d'études, 45%	8%	22%	15	%	
Des enceintes externes 15-17 ans*, 64% / 18-24 ans, 36% / 25-34 ans, 50%	42%	<b>26%</b> En cours d'études, 37%	8%	18%	16%		
Des écouteurs intra-auriculaires 15-17 ans*, 58% / 18-24 ans, 43% / 25-34 ans, 44%	36%	<b>22%</b> En cours d'études, 43%	6%	16%	14%		
Un casque de gaming 15-17 ans*, 63% / <mark>18-24 ans, 50%</mark> / 25-34 ans, 41%	34%	<b>24%</b> En cours d'études, 44%	8%	16%	10%		
Des écoutes extra-auriculaires, c'est-à-dire un casque à conduction osseuse 15-17 ans*, 34% / 18-24 ans, 36% / 25-34 ans, 42%	26%	17% En cours d'études, 29%	4%	13% 9%			
ASSOCIATION		■ Oui, systématiqu	uement	■ Oui,	de temps en temp	s = C	Dui, mais rareme

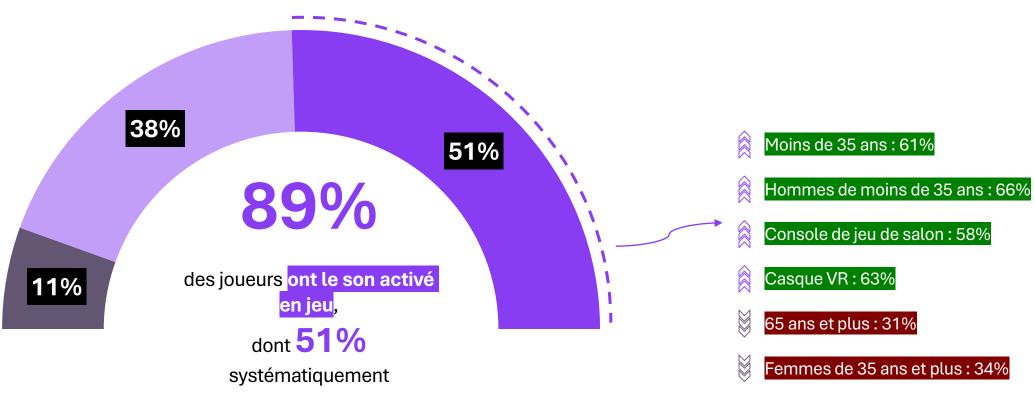


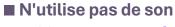


#### L'utilisation de son lors d'une session de jeu vidéo

### - Récapitulatif







**■** Utilise le son, mais pas systématiquement

**■** Utilise le son systématiquement





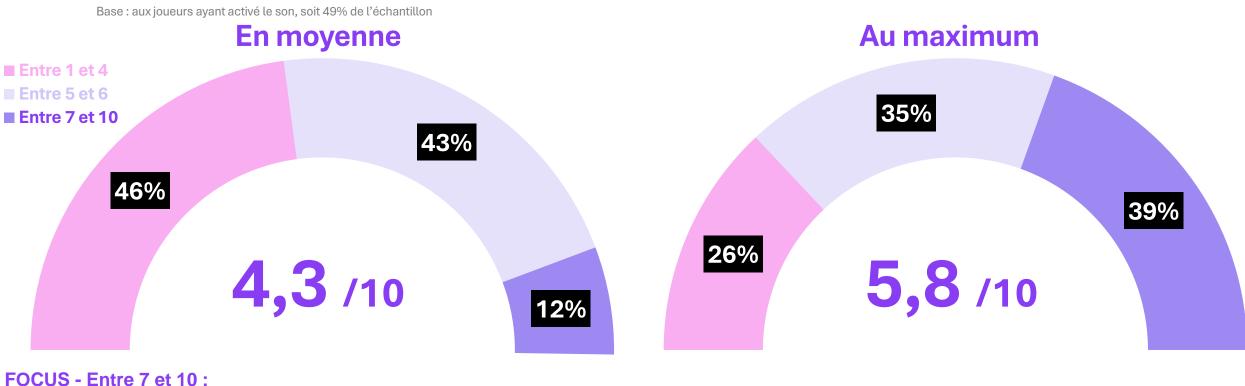


### Le niveau sonore moyen et maximal lors d'une session

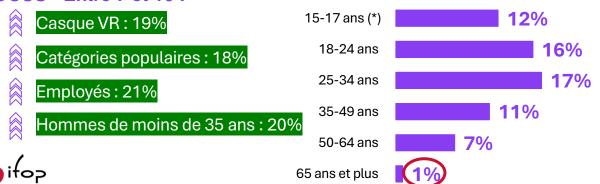


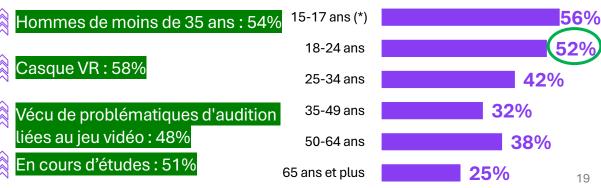
Question: Sur une échelle de 1 à 10, où situeriez-vous le volume lors de vos sessions de jeu ? 1 signifie que vous avez un volume très bas, mais non nul, 10 que vous

mettez le volume au maximum. Les notes intermédiaires servent à nuancer votre jugement









# Le vécu de situations de gêne auditive à la suite d'une session avec son



Question : A la suite de vos sessions de jeu avec son, avez-vous déjà ressenti les symptômes suivants ?

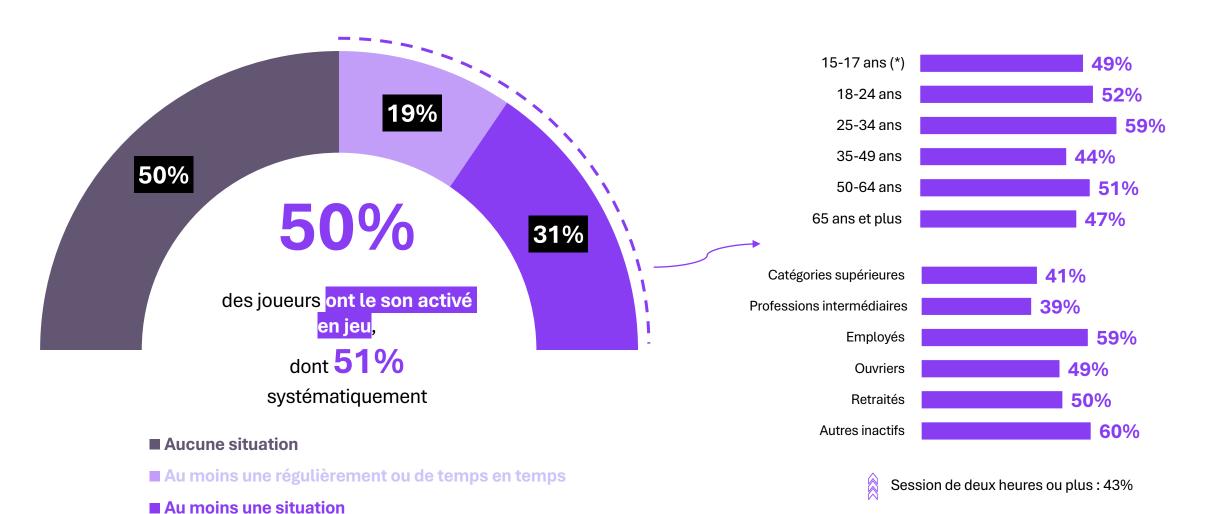
Base : aux joueurs ayant activé le son, soit 49% de l'échantillon

	Jeux de tir ou de course Total "Oui"	Total « OUI »	<b>Total</b> « Régulièrement ou de temps en temps »			
La sensation que vos oreilles sont bouchée 15-17 ans*, 45% / 18-24 ans, 36% / 25-34 ans, 44%	41% S	37%	19%	7%	12%	18%
Des difficultés à entendre des sons faible 25-34 ans, 429		36%	17%	5%	12%	19%
Une plus forte sensibilité au bru 18-24 ans, 42% / 25 -34 ans 38%	38%	36%	19%	8%	12%	16%
Des bourdonnements dans une ou les deu oreille 15-17 ans*, 39% / 18-24 ans, 35% / 25-34 ans, 44%		35%	18%	6%	12%	17%
Des difficultés à comprendre de conversation	0=70	31%	18%	5%	13%	13%
15-17 ans*, 35% / 18-24 ans 30%, 25-34 ans, 35%			ı			
Une perte d'audition temporaire ou no	n 25%	23%	12%	4%	8% 11%	
15-17 ans*, 27% / 18-24 ans 25% / <mark>25-34 ans, 32%</mark>						



# Le vécu de situations de gêne auditive à la suite d'une session avec son – Récapitulatif









## Les mesures de prévention mises en place



Question: Lorsque vous jouez avec le son, mettez-vous en place les actions suivantes?

Base : aux joueurs ayant activé le son, soit 49% de l'échantillon

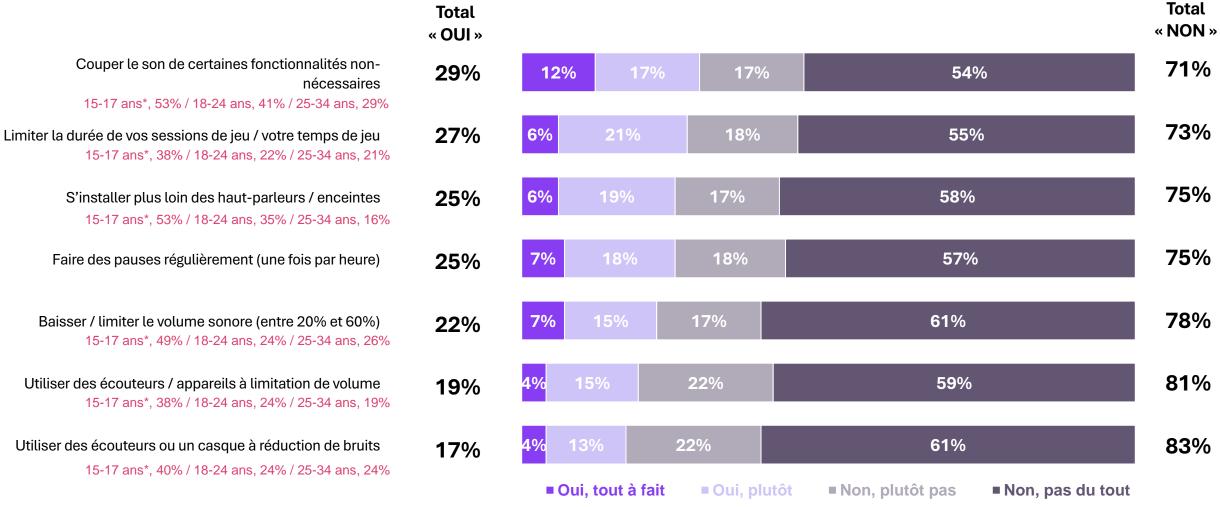
	Total « OUI » <sup>« Rég</sup>	Total ulièrement ou de sen temps »	temps				
Baisser / limiter le volume sonore (entre 20% et 60%) 15-17 ans*, 83% / 18-24 ans, 69% / 25-34 ans, 69%	<b>77</b> %	55%	27%		29%	22%	<b>%</b>
Couper le son de certaines fonctionnalités non- nécessaires 15-17 ans*, 49% / 18-24 ans, 67% / 25-34 ans, 65%	68%	45%	21%	25%	<b>%</b>	23%	
Faire des pauses régulièrement (une fois par heure) 15-17 ans*, 63% / 18-24 ans 60% / 25-34 ans, 65%	66%	38%	14%	24%	2	9%	
Limiter la durée de vos sessions de jeu / votre temps de jeu  Moins de 35 ans, 56%	58%	38%	13%	25%	20%		
S'installer plus loin des haut-parleurs / enceintes 15-17 ans*, 48% / 18-24 ans, 47% / 25-34 ans, 50%	49%	33%	11%	22%	16%		au moins une me
Utiliser des écouteurs ou un casque à réduction de bruits 15-17 ans*, 41% / 18-24 ans, 43% / 25-34 ans, 45%	37%	24%	7% 17%	6 13%			olace régulièremen et plus : 61%
Utiliser des écouteurs / appareils à limitation de volume	37%	19%	6% 14%	17%			problématiques d'audi ement : 57%
15-17 ans*, 47% / 18-24 ans, 44% / 25-34 ans, 40%							problématiques d'audi ement liées au jeu vidéc

# La propension à mettre en place des mesures de prévention le cas échéant



Question: Et à l'avenir, envisagez-vous de mettre en place chacune des actions suivantes?

Base: pour chaque action non-mise en place



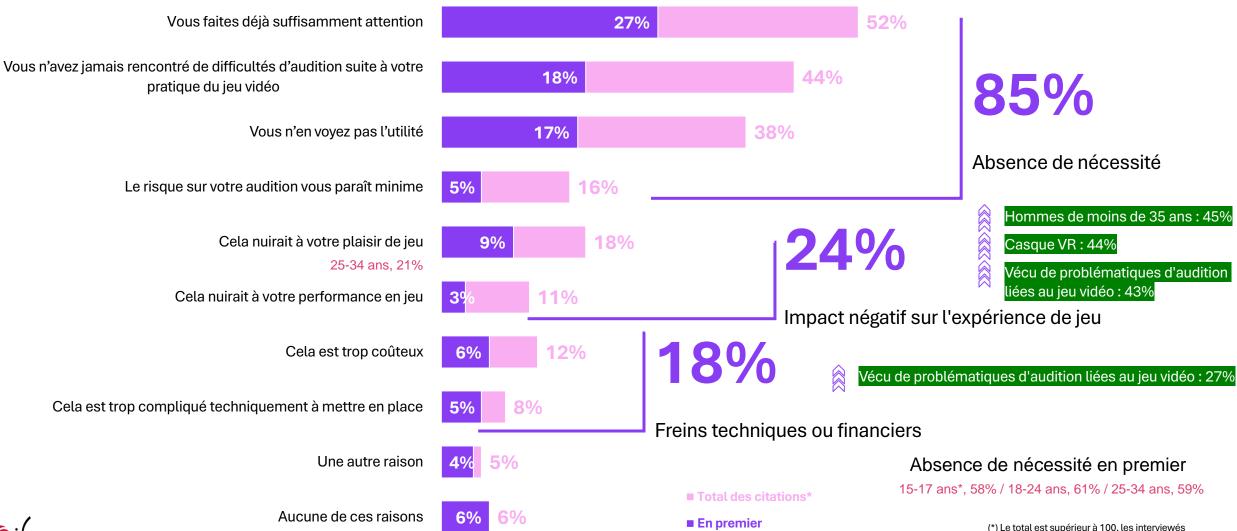


## Les freins à la mise en place de certaines ou toutes mesures de prévention



Question: Vous n'envisagez pas de mettre en place une ou certaines de ces mesures. Quelle(s) en est(sont) la(les) raison(s)? En premier? Et ensuite?

Base : à ceux qui n'envisagent pas de mettre en place au moins une mesure, soit 32% de l'échantillon



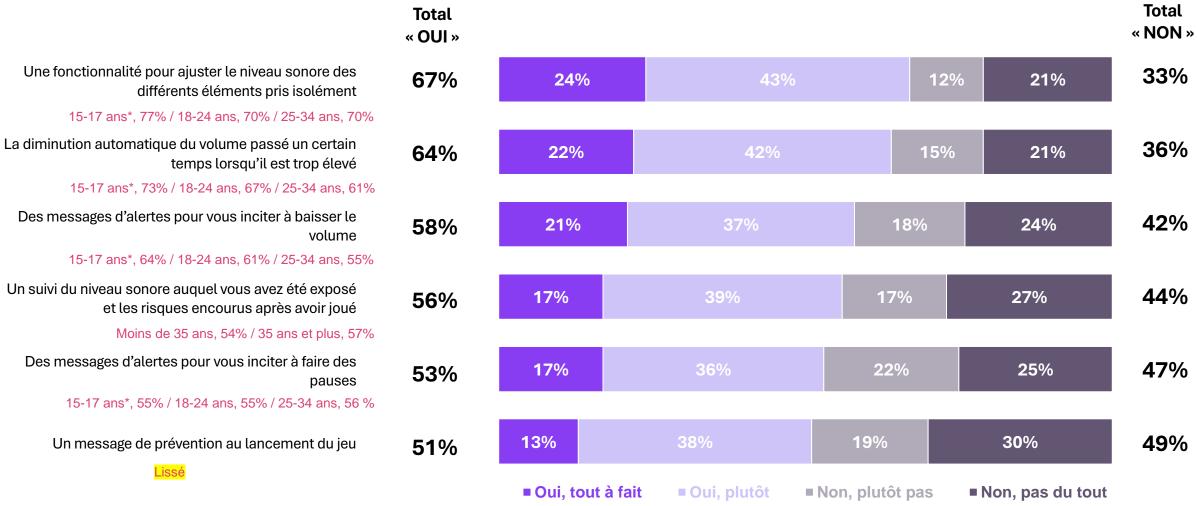


# La propension à utiliser des fonctionnalités pour réduire les risques auditifs en jeu



Question : Si vous aviez accès aux fonctionnalités suivantes, les utiliseriez-vous '

Base: aux joueurs actifs, soit 54% de l'échantillon



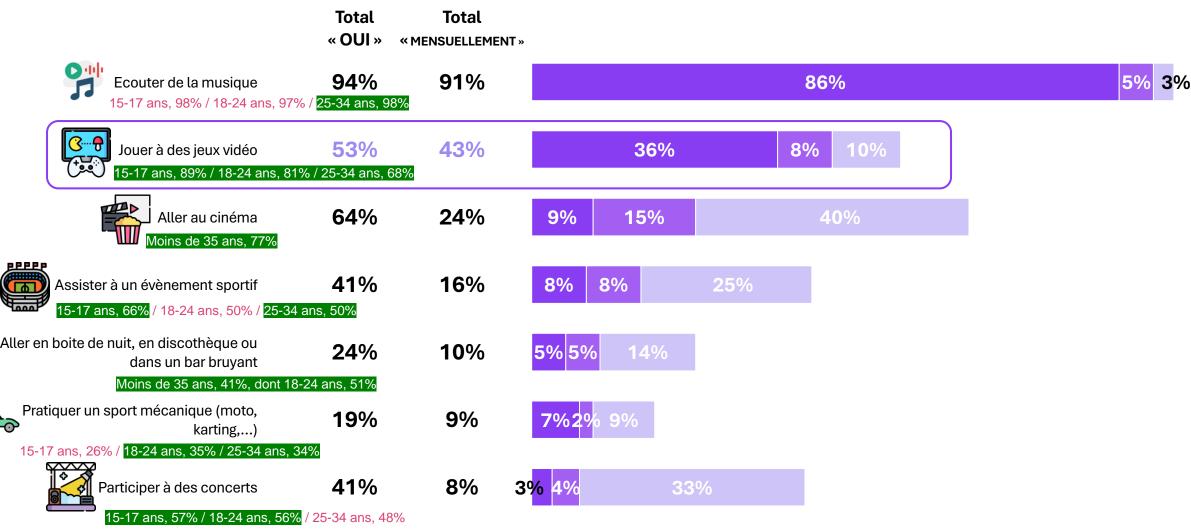




### La fréquence de pratiques culturelles et de loisirs ces trois derniers mois



Question: Au cours des 3 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous pratiqué les activités suivantes?





<sup>■</sup> Pas chaque semaine mais au moins une fois par mois

### Le support de jeu



Question: Vous personnellement, vous arrive-t-il de jouer à des jeux vidéo sur...?

Base: aux joueurs actifs, soit 54% de l'échantillon

Base : aux joueurs actifs, soit 54% de l'échantillon								
	Total « OUI »	Total « HEBODMADAIR EMENT »						
Smartphone	76%	59%			33%		26%	17%
15-17 ans*, 92% /	18-24 ans, 8	4% / 25-34 ans, 82%						
Ordinateur	66%	39%	19	%	20%		28%	
15-17 ans*, 709	% / 18-24 ans	s, 63% / 25-34 ans, 629	%					
Console de jeu de salon (PlayStation, Xbox,) 15-17 ans*, 83% / 18-24 ans 64% / 25-34 ans, 80%	62%	35%	10%	2	25%		28%	
	46%	22%	<b>F</b> 0/	17%	25	50/		
Console de jeu portable (Nintendo DS,)  15-17 ans*, 58% / 18-24 ans, 64% / 25-34 ans, 6		2270	5%	1/70	25	5%		
Tablette	43%	21%	10%	11%	22%			
15-17 ans*, 51% / 1	8-24, ans 38	% / 25-34 ans, 50%						
Casque de réalité augmentée / Casque VR (Occulus Rift,)	22%	10%	2% 8%	13%				
O 15-17 ans*, 29% / 18-24 ans, 25% / 25-34 ans, 3	2%							



<sup>■</sup> Pas tous les jours mais au moins 1 fois par semaine

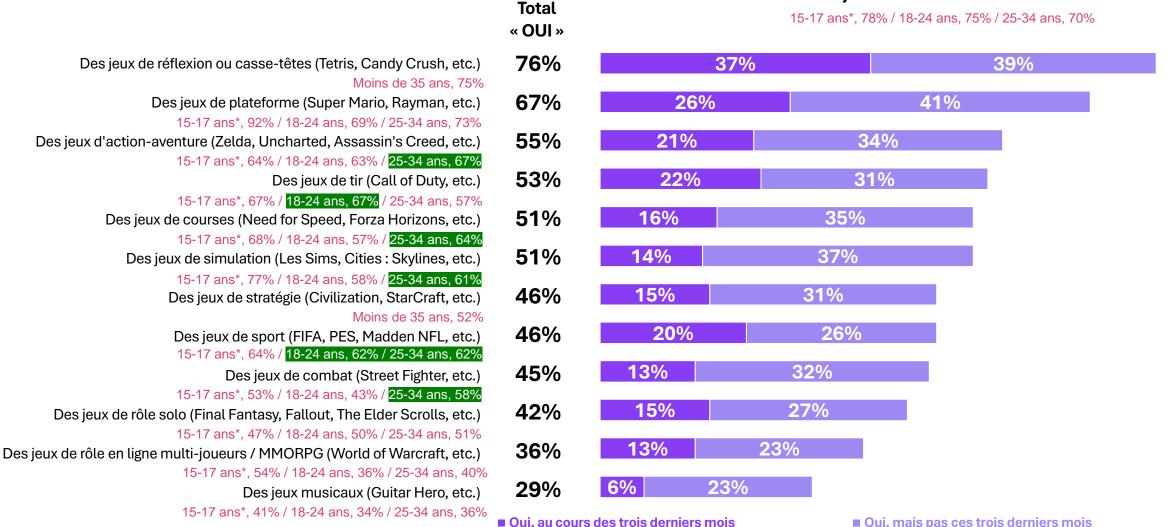
#### Le genre de jeu joué



Ouestion: Au cours de votre vie, avez-vous joué aux types ou genres de jeux vidéo sujvants?

Base: aux joueurs actifs, soit 54% de l'échantillon

#### Joueurs de jeux de tir ou de courses 65%





■ Oui, mais pas ces trois derniers mois



#### PROFIL TYPE DU JOUEUR LE PLUS A RISQUE



01

UNE PRATIQUE À RISQUE

Des sessions plus longues

2h20, vs 1h57 en moyenne

Un niveau sonore moyen plus élevé

**4,7 sur 10** vs **4,3** en moyenne

Un niveau sonore maximum plus élevé

6,2 sur 10 vs 5,8 en moyenne

Dont 48% à un niveau entre 7 et 10, contre 39% en moyenne

02

SANTÉ AUDITIVE : DES CONNAISSANCES À AMÉLIORER

Une préoccupation vis-à-vis de sa santé auditive plus élevée que la moyenne

56% vs 35% en moyenne

Une meilleure conscience du risque lié à certaines pratiques

Musique

69% vs 55% en moyenne

Jeu vidéo :

46% vs 41% en moyenne

Un lien difficile à établir entre la pratique personnelle du jeu vidéo et santé auditive

29%

UNE PRÉVENTION ENCORE À PARFAIRE

Une mise en place de mesures de prévention pas plus élevée que la moyenne

48% vs 45% en moyenne

Un intérêt plus marqué pour la prévention

Entre +3 et +14pts

Pour justifier leur désintérêt, ils évoquent davantage l'impact négatif sur leur expérience de jeu

+19pts



