



**ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION**

Jeu vidéo et audition

Mars 2025

01.	La méthodologie	3
02.	Les résultats de l'étude	5
	<ul style="list-style-type: none">• Lien entre pratiques culturelles et risques auditifs• Habitude de jeu vidéo• Jeu vidéo et impact sur l'audition• Prévention et mesures à adopter	
03.	Les grands enseignements	26
04.	Annexes	30
	<ul style="list-style-type: none">• 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	



01

Méthodologie

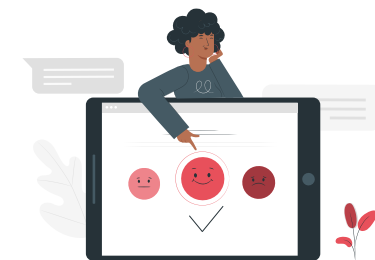
Méthodologie



L'enquête a été menée auprès d'un échantillon de **1003 personnes**, représentatif de la population française âgée de 15 ans et plus



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.



02

Les résultats de l'étude

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.



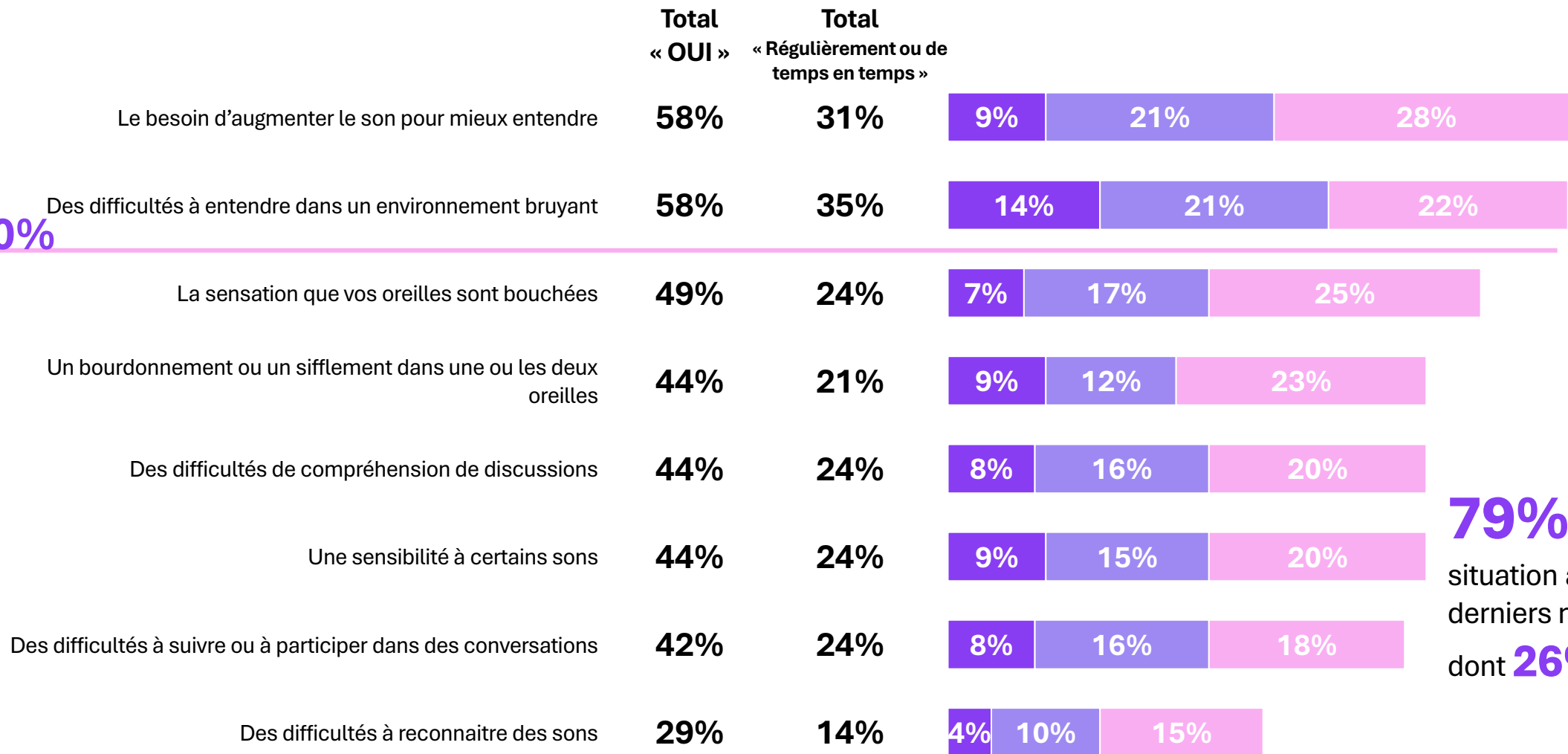
A

Lien entre pratiques
culturelles et risques
auditifs

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 ?

50%



79% au moins une situation au cours des 12 derniers mois, dont **26%** régulièrement

■ Oui, régulièrement

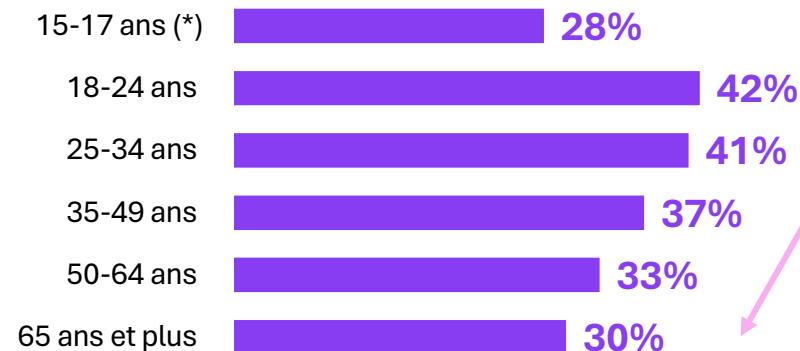
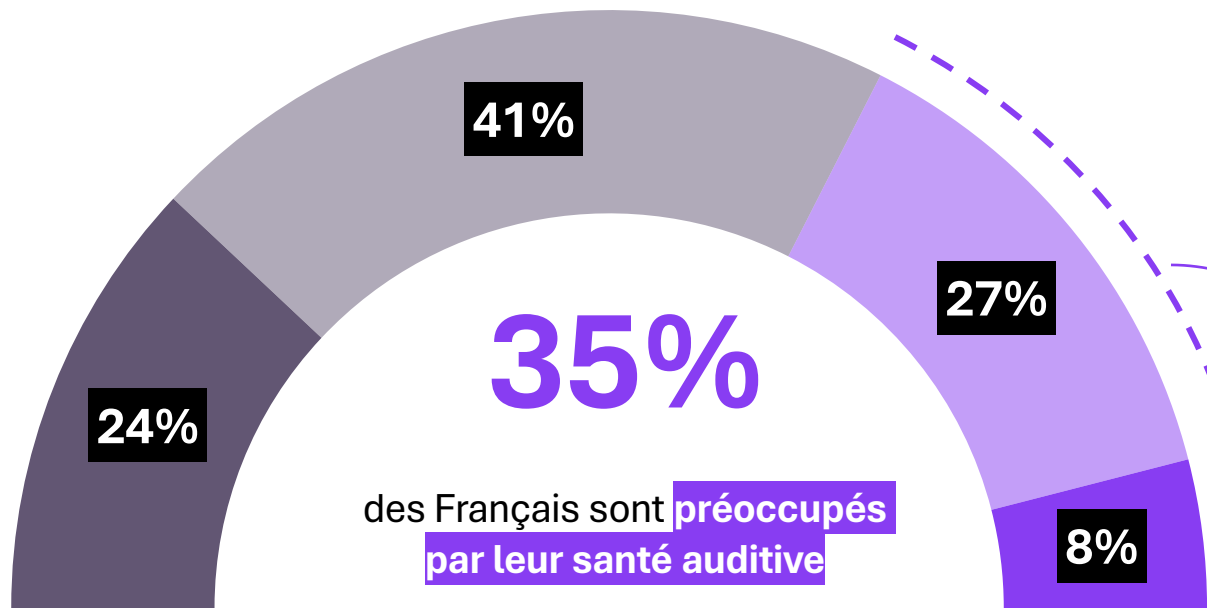
■ Oui, de temps en temps

■ Oui, mais rarement

Le niveau de préoccupation pour sa santé auditive



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

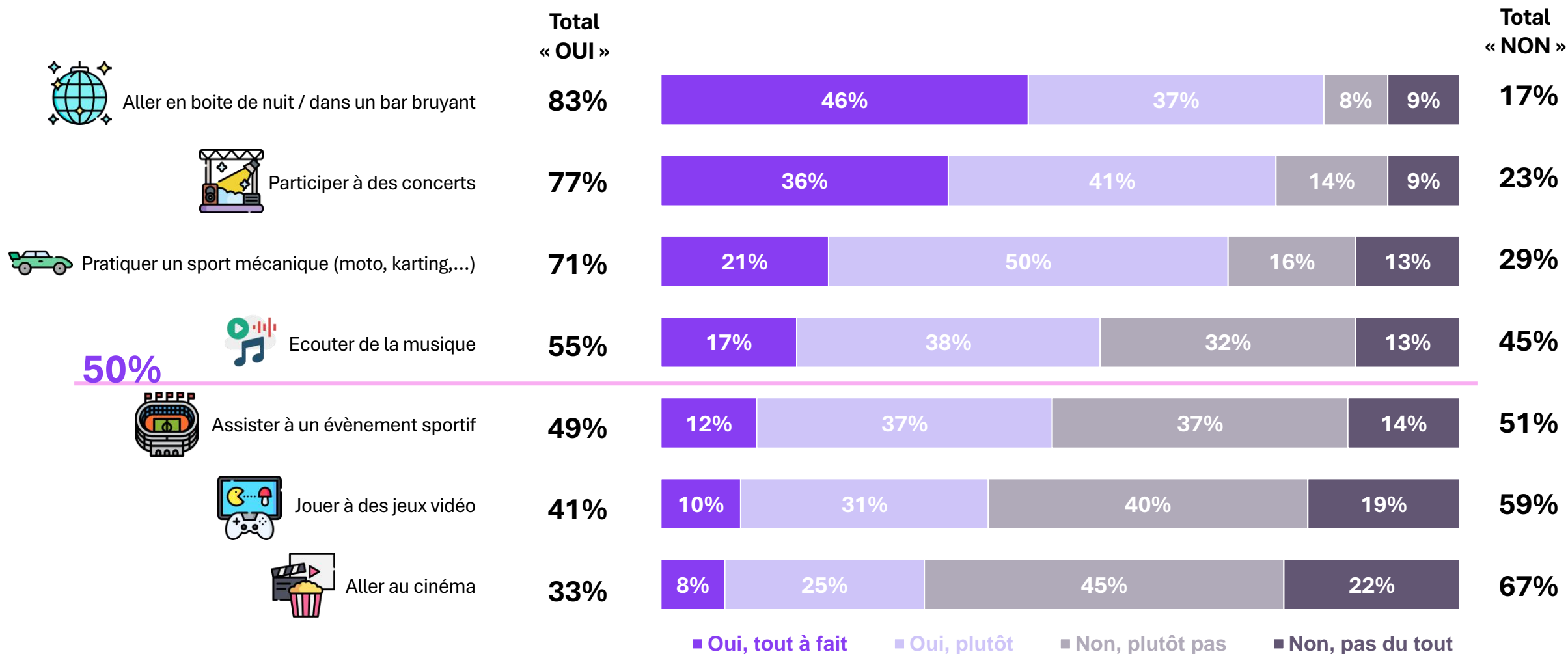


- Hommes de moins de 35 ans : 44%
- Cadres et prof. Int. sup. : 46%
- En cours d'études : 48%
- Joueurs hebdomadaires : 41%
- Femmes de 35 ans et plus : 29%

■ Non, pas du tout ■ Non, plutôt pas ■ Oui, plutôt ■ Oui, tout à fait

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

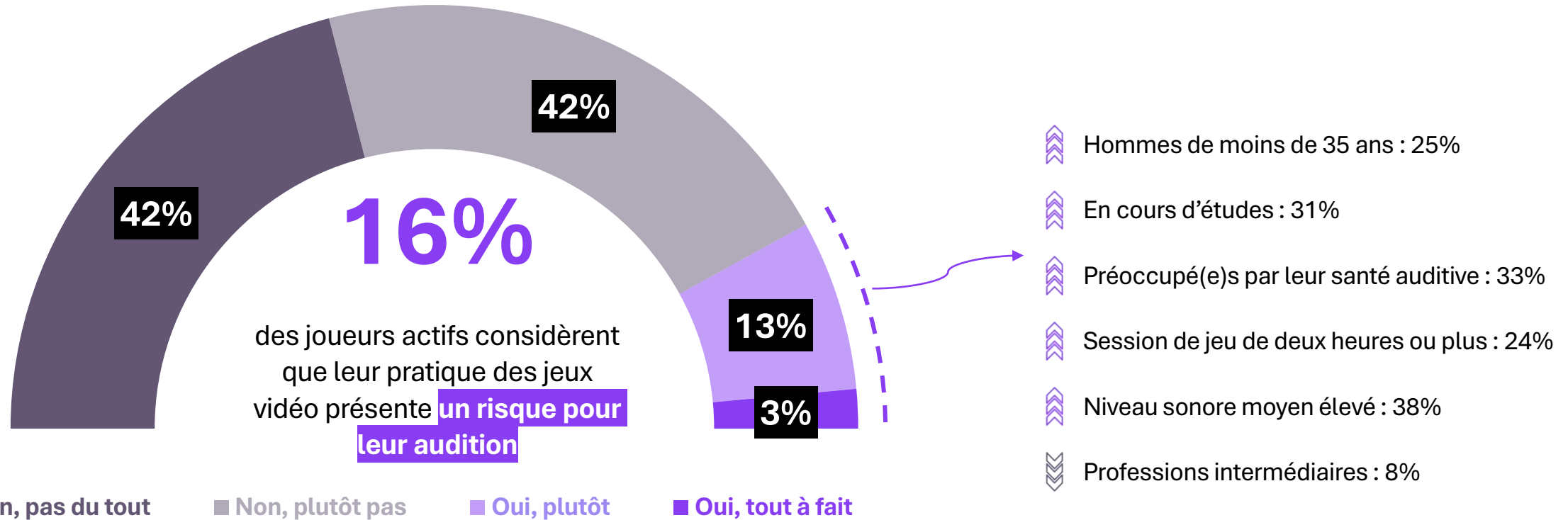
Question : Pensez-vous que les activités suivantes, peuvent constituer une pratique à risque pour l'audition ?



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 ?

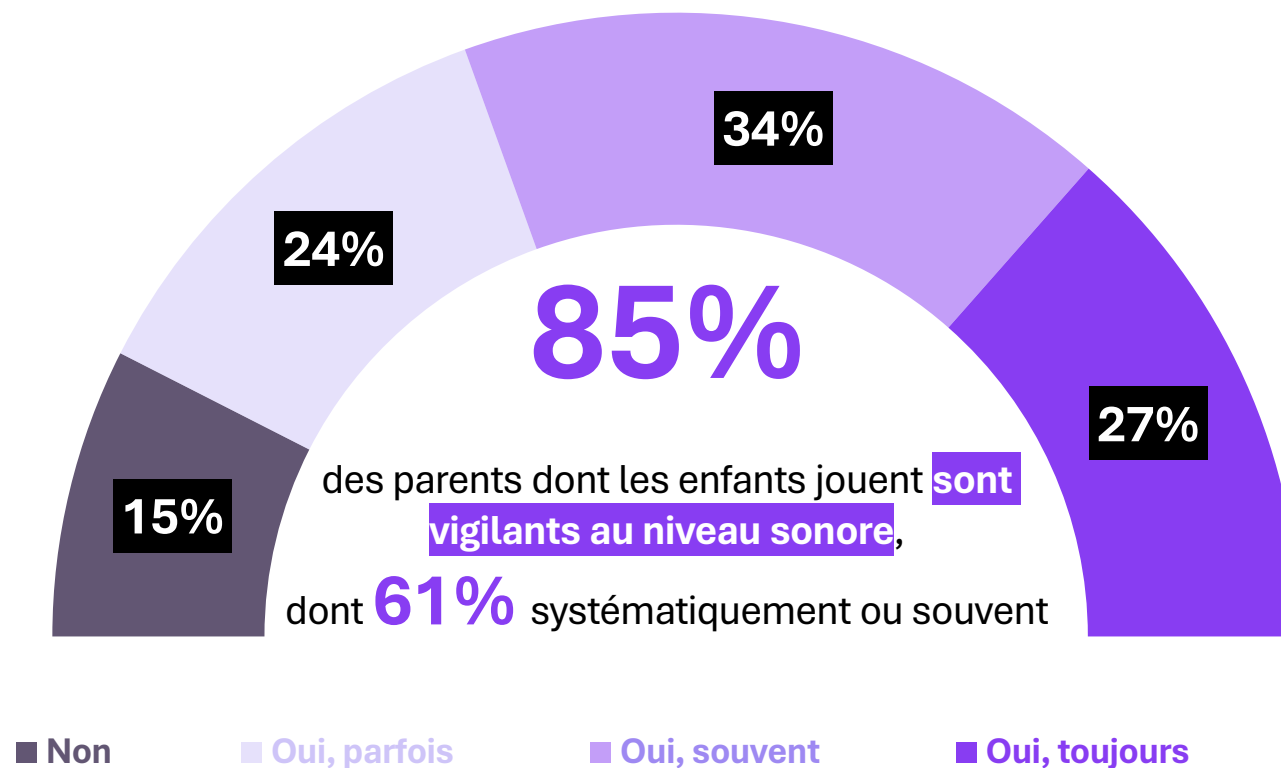
Base : aux joueurs actifs, soit 54% de l'échantillon



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

Question : Êtes-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





B

Habitudes de jeu vidéo

N

E

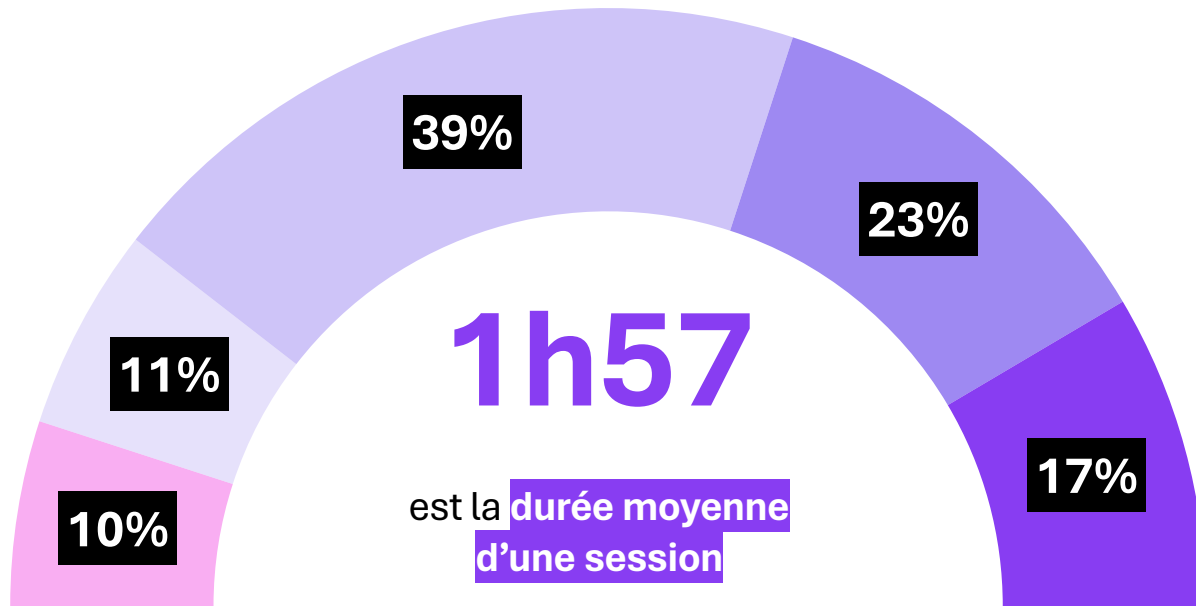
W

S

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

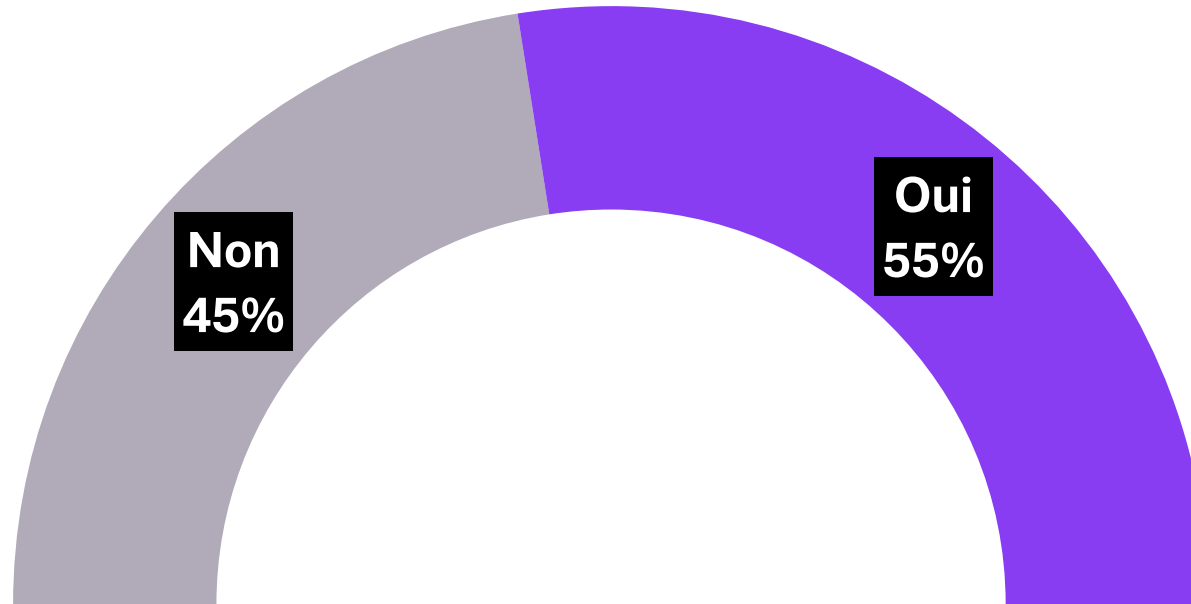
3 heures et plus

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

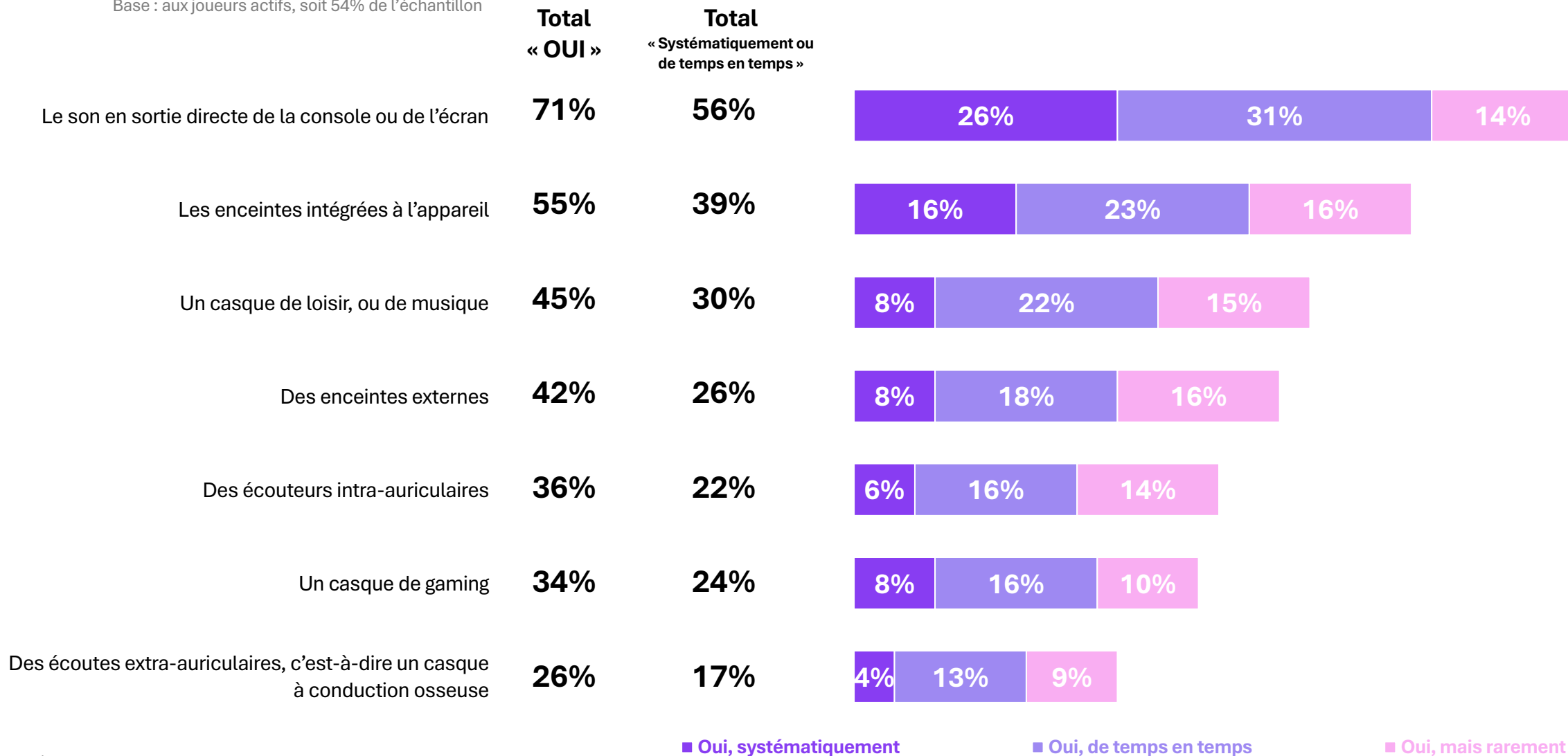
Question : Et avez-vous dans votre entourage (famille, ami(e)s, conjoint(e)s) des personnes qui jouent à des jeux vidéo, quel que soit le support ?



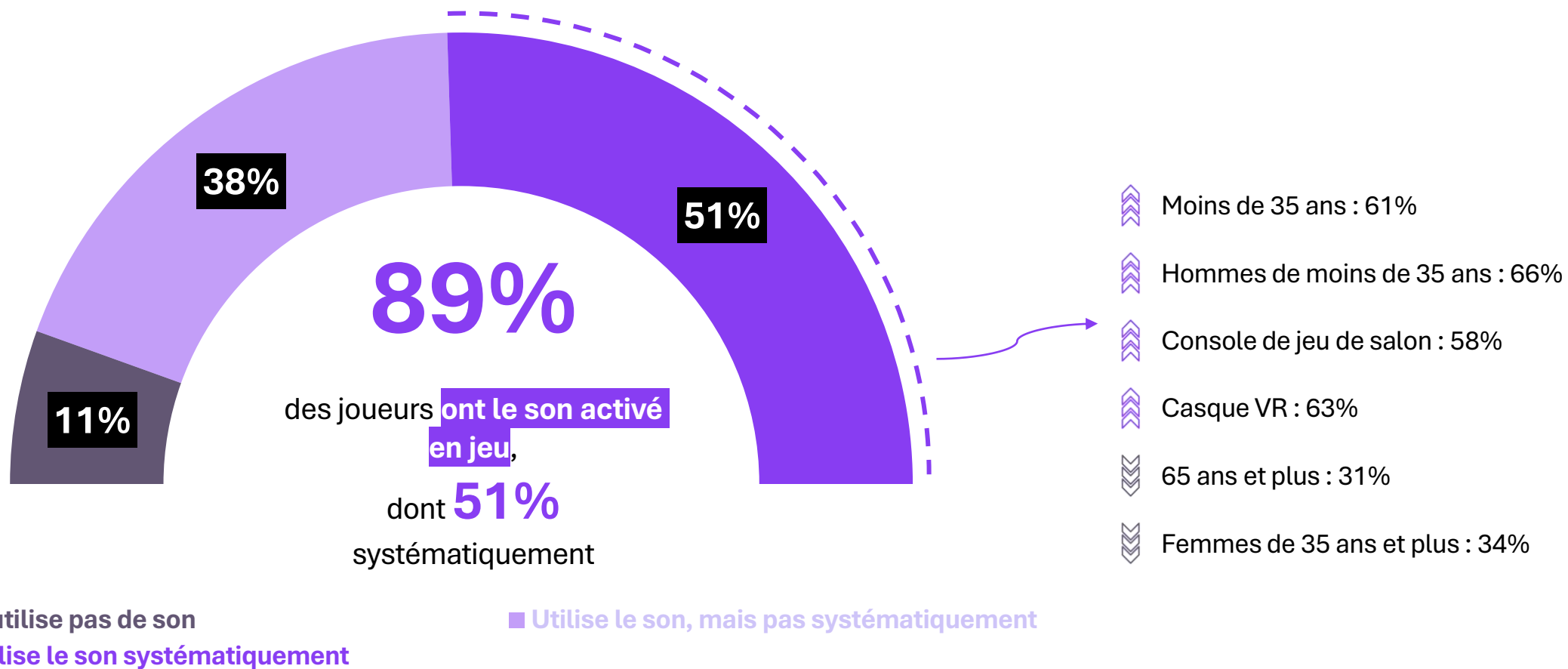
L'utilisation de son lors d'une session de jeu vidéo

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



L'utilisation de son lors d'une session de jeu vidéo – Récapitulatif





C

Jeu vidéo et impact sur
l'audition

N E W S

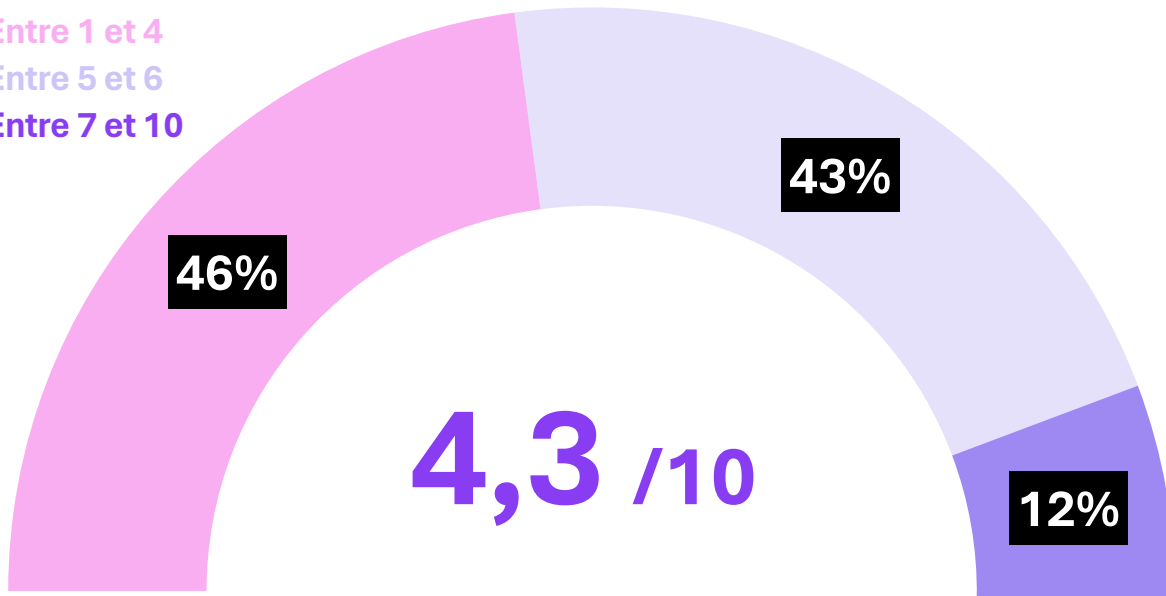
Le niveau sonore moyen et maximal lors d'une session

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

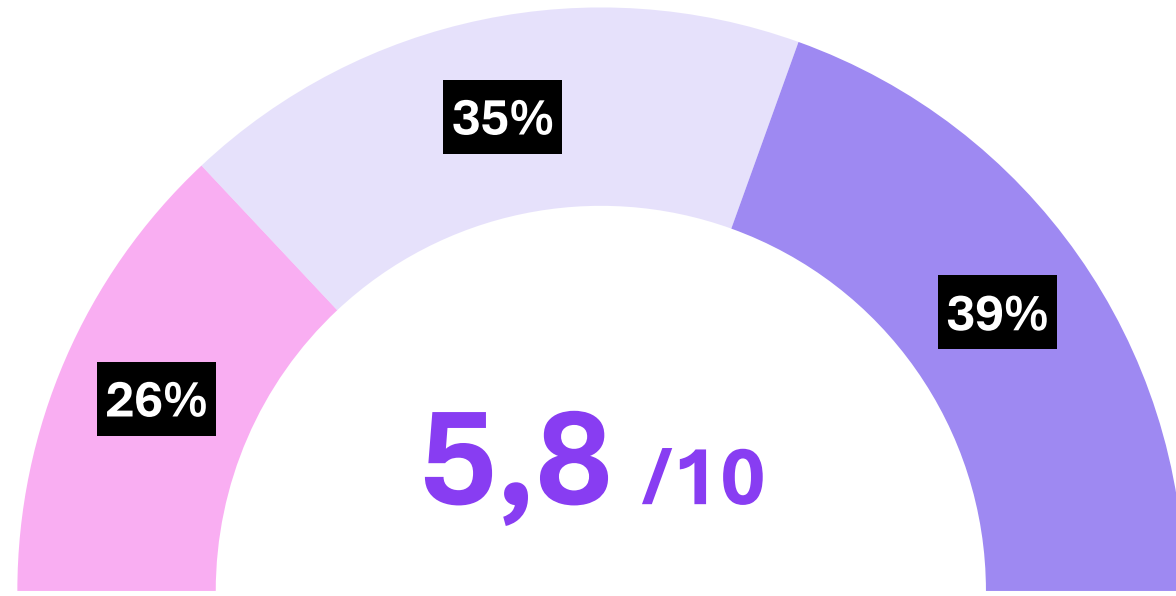
Base : aux joueurs ayant activé le son, soit 49% de l'échantillon

En moyenne

- Entre 1 et 4
- Entre 5 et 6
- Entre 7 et 10

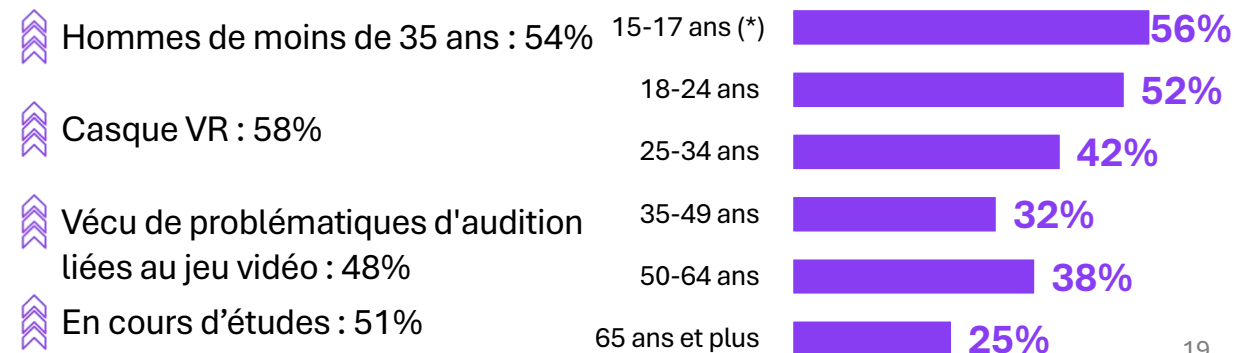
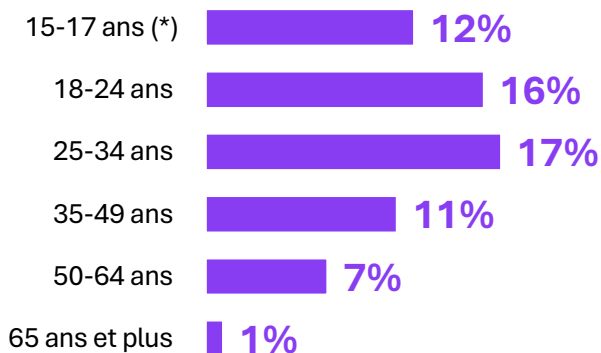


Au maximum



FOCUS - Entre 7 et 10 :

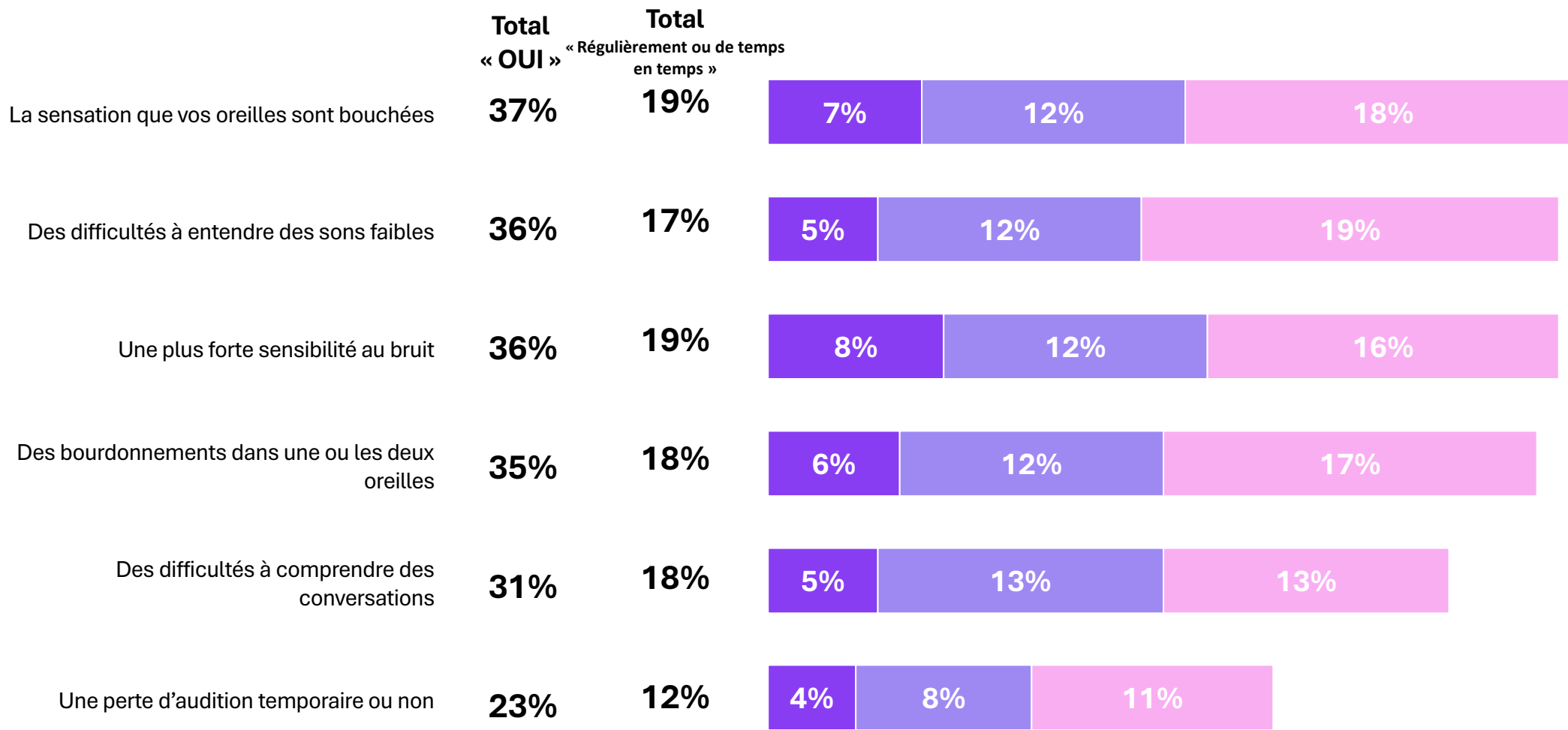
- ⋈ Casque VR : 19%
- ⋈ Catégories populaires : 18%
- ⋈ Employés : 21%
- ⋈ Hommes de moins de 35 ans : 20%



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

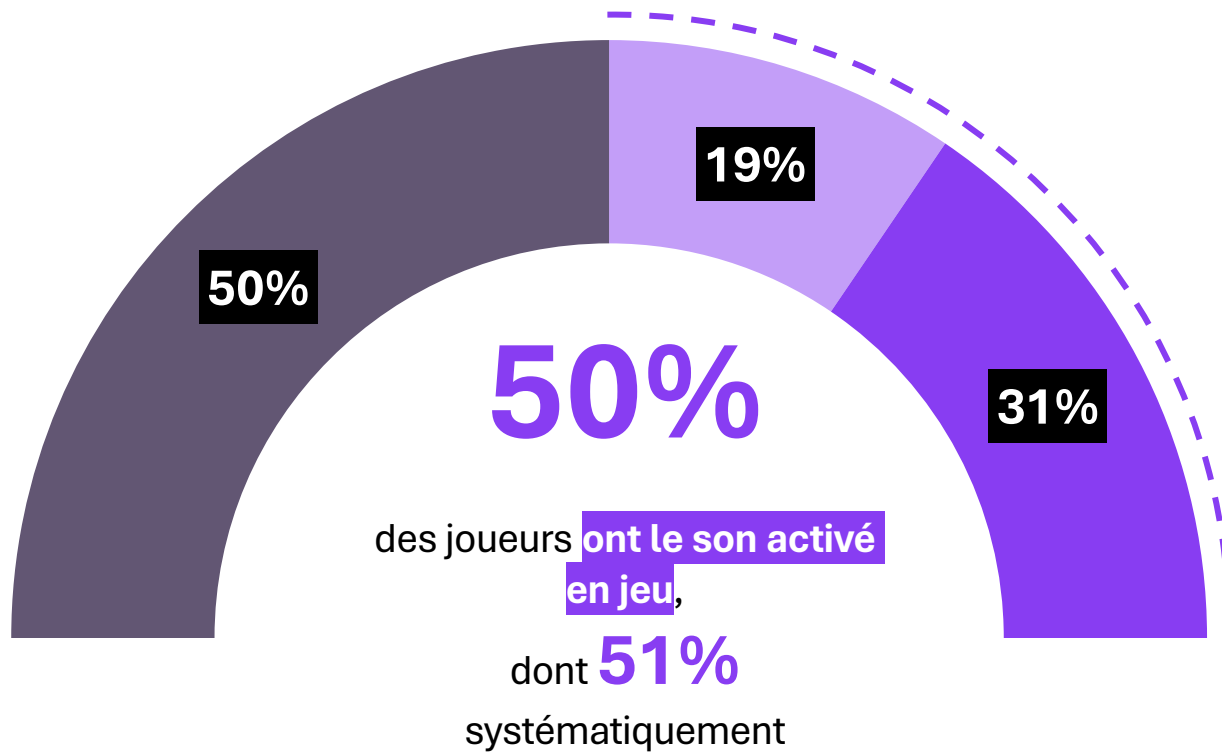


■ Oui, régulièrement

■ Oui, de temps en temps

■ Oui, mais rarement

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



■ Aucune situation

■ Au moins une régulièrement ou de temps en temps

■ Au moins une situation



Catégories supérieures 41%

Professions intermédiaires 39%

Employés 59%

Ouvriers 49%

Retraités 50%

Autres inactifs 60%



Session de deux heures ou plus : 43%



D

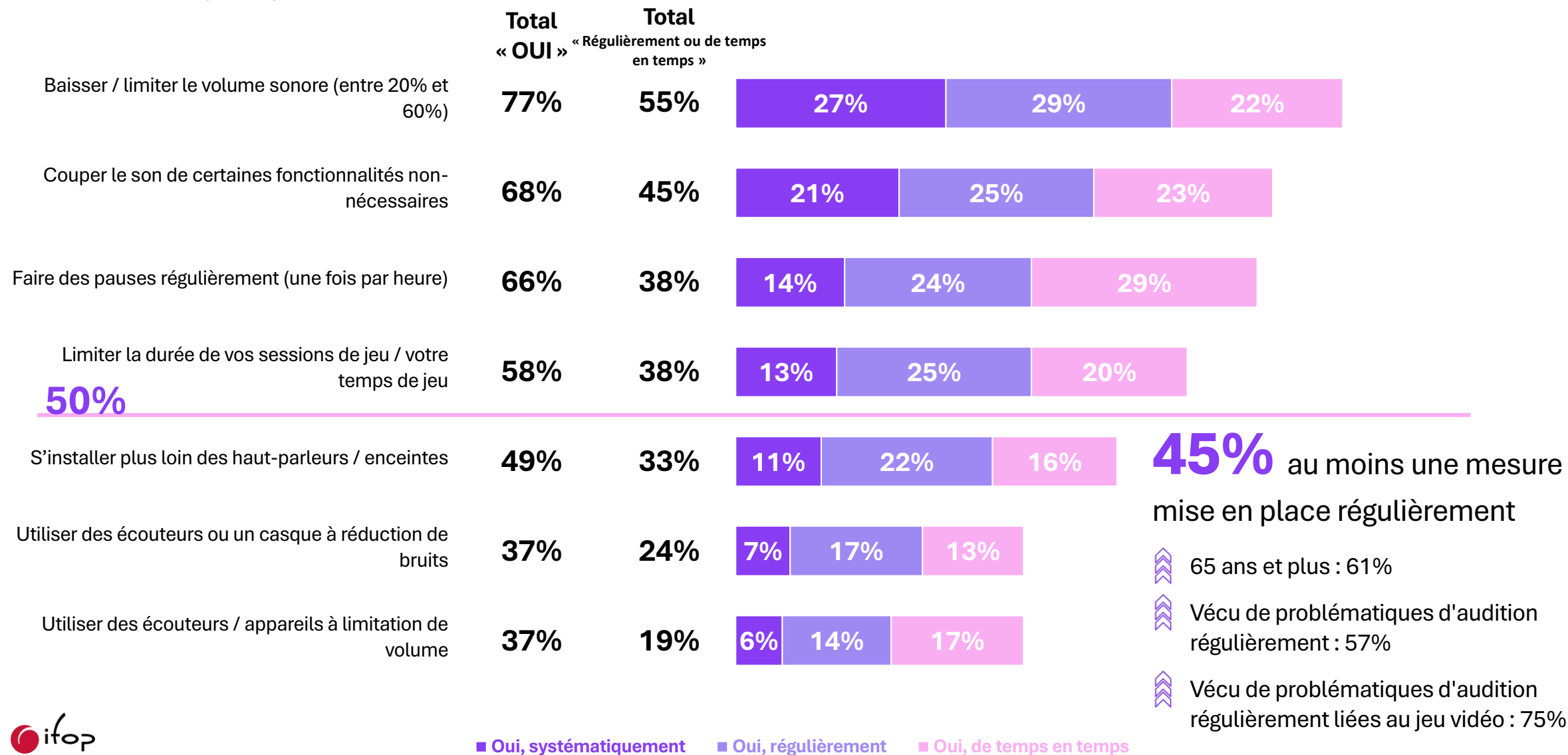
Prévention et mesures à
adopter

N E W S

Les mesures de prévention mises en place

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

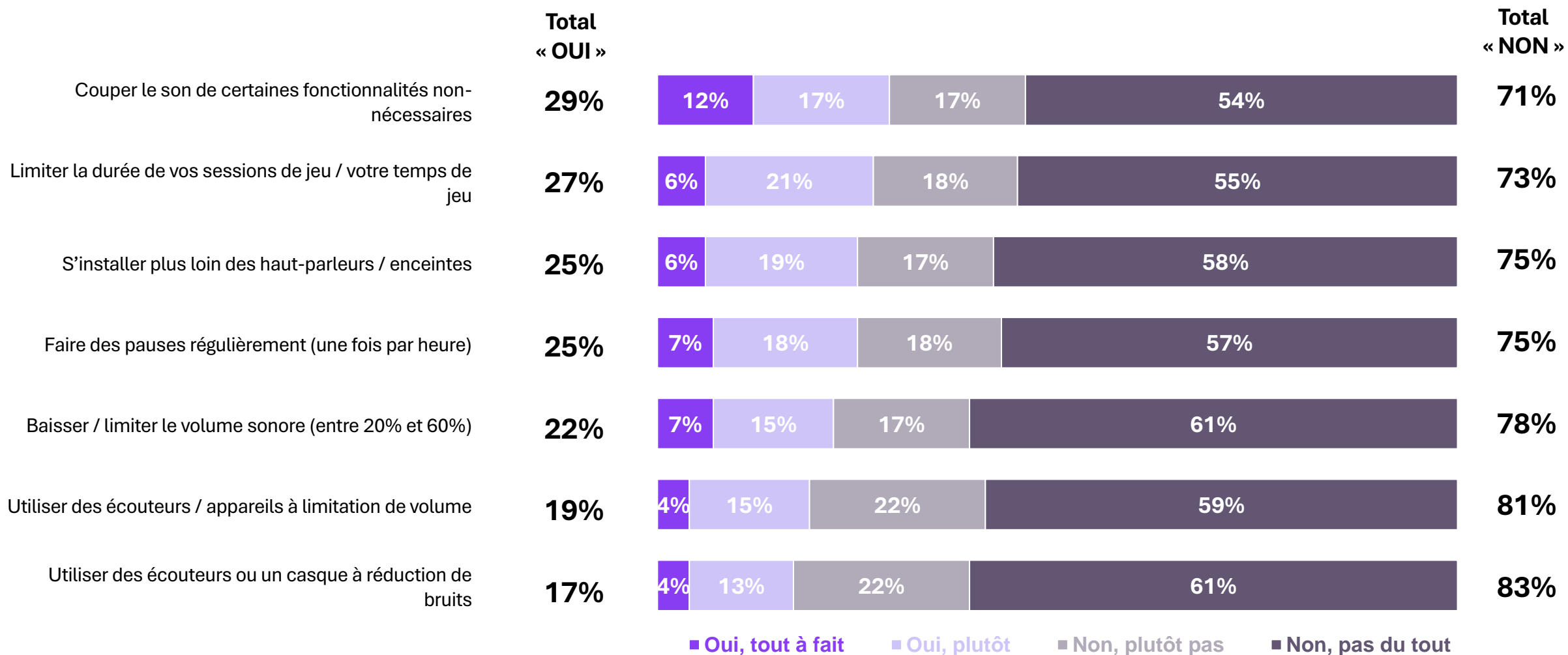
Base : aux joueurs ayant activé le son, soit 49% de l'échantillon



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

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

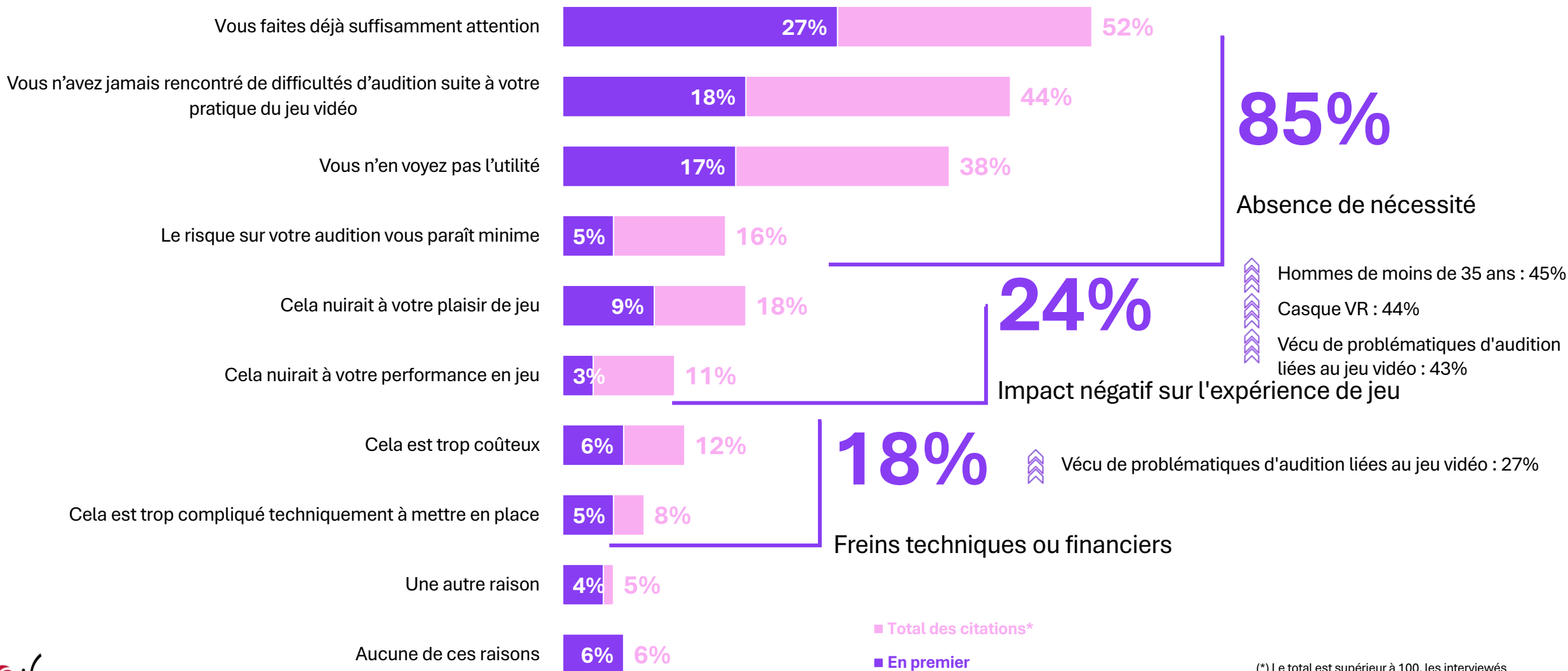
Base : pour chaque action non-mise en place



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(ont) 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

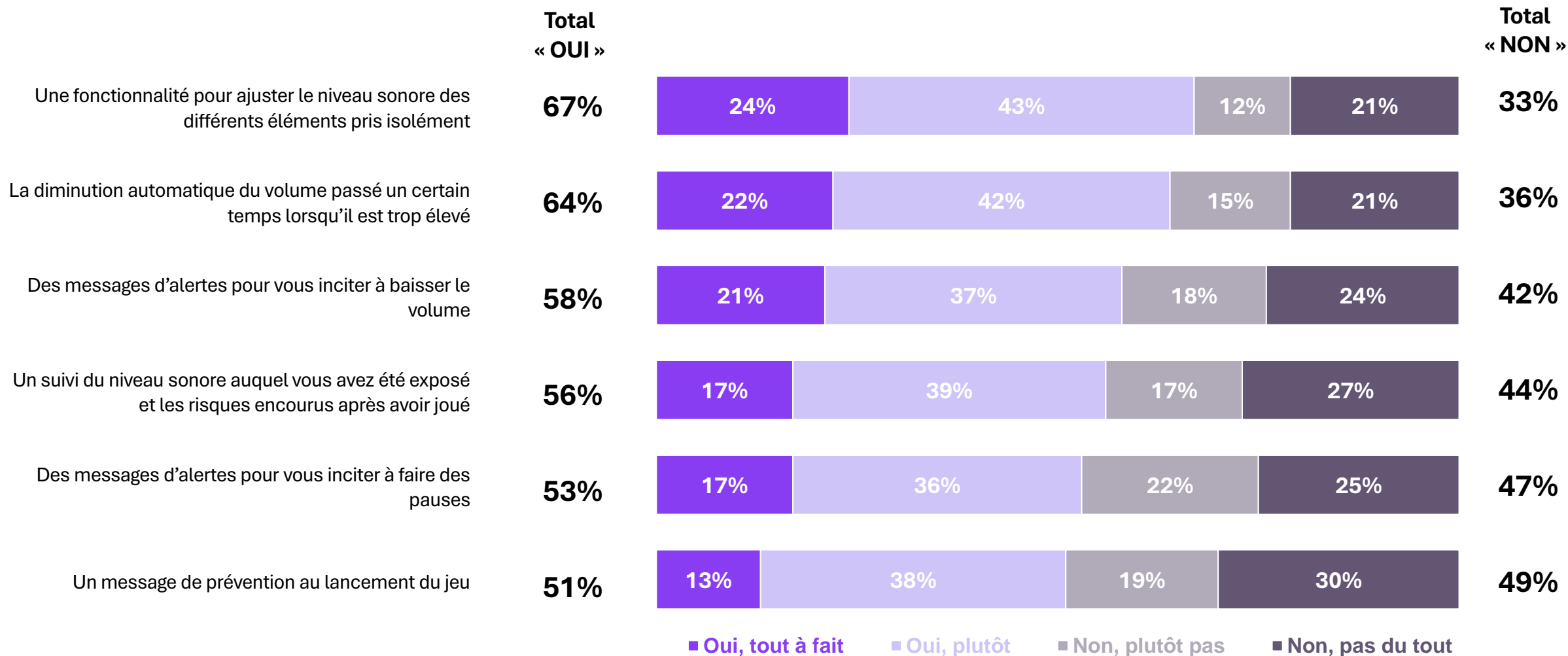


(*) Le total est supérieur à 100, les interviewés ayant pu donner trois réponses.

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





1
A B C D

2
A B C D

3
A B C D

4
A B C D

04

Les grands enseignements

Les grands enseignements (1/3)

JEUX VIDÉO ET SANTÉ AUDITIVE, UN RISQUE SOUS-ESTIMÉ DANS UN DÉBAT ÉMERGENT

Premier constat, les problématiques de santé auditive inquiètent modérément les Français âgés de 15 ans et plus, alors même qu'ils sont nombreux à témoigner être touchés personnellement par une gêne auditive. 35% de la population se déclare préoccupée, alors même que 79% des Français rencontrent des situations de gêne auditive, dont 26% régulièrement.

Les Français établissent difficilement un lien entre jeu vidéo et pratique à risque pour l'audition. En effet, ils reconnaissent plus volontiers que certaines activités, comme se rendre en boîte de nuit (83%) ou en concert (77%), ou encore la pratique de sports mécaniques (71%) peuvent être à risque. **Le constat est plus en demi-teinte concernant les jeux vidéo : 41% estiment qu'il peut constituer une pratique à risque pour l'audition.**

Difficile pour les joueurs eux-mêmes d'identifier le risque auditif des jeux vidéo (40% des joueurs utilisant le son le perçoivent comme tel), alors même que le sujet de l'audition préoccupe davantage cette population (39% se disent préoccupés). **Plus précisément, les joueurs avec son n'ont pas conscience d'être directement concernés** : seuls 17% estiment que leur pratique personnelle présente un risque pour leur audition.

Les grands enseignements (2/3)

DES TROUBLES AUDITIFS CONSTATÉS CHEZ UN JOUEUR SUR DEUX

Comme pour l'audition en général, un écart persiste entre la prise de conscience encore perfectible de cet enjeu et un vécu assez généralisé des problématiques d'audition. En effet, ces problématiques d'audition sont déjà une réalité pour la moitié des joueurs : 50% des joueurs témoignent avoir vécu une situation de gêne auditive à la suite d'une session de jeu avec son, et 31% régulièrement ou de temps en temps.

Plus précisément, près d'un joueur jouant avec l'audio actif sur cinq affirme expérimenter au moins de temps en temps la sensation que ses oreilles sont bouchées (19%), des difficultés à entendre les sons faibles (17%). 19% des répondants ont souffert d'une hyperacousie, un phénomène qui touche davantage les plus jeunes (18% des 25-34 ans contre 12% de la population française, selon la troisième vague du baromètre « Les Français et le phénomène des acouphènes et de l'hyperacousie » en 2024). Enfin, 18% déclarent avoir expérimenté au moins de temps en temps des bourdonnements, 12% une perte d'audition temporaire.

Les personnes les plus touchées sont celles qui jouent plus de deux heures par session (43% rencontrent régulièrement une gêne auditive), celles dont le volume moyen dépasse les seuils recommandés (68%), et celles dont le volume maximal excède 7 sur 10 (61%). A noter que même lorsque le volume moyen déclaré est plus modéré, les joueurs expérimentent des situations de gêne auditive (24% pour ceux dont le volume ne dépasse pas 4 sur 10, et 37% pour ceux dont le volume est compris entre 5 et 6).

MIEUX CERNER LES HABITUDES DES JOUEURS

Il est intéressant d'examiner les conditions dans lesquelles les joueurs pratiquent leur activité. Une minorité rapporte un niveau de pratique intense, qui peut contribuer à fragiliser davantage leur santé auditive. Les personnes jouant avec le volume activé passent en moyenne 2h02 par session, dont 18% trois heures ou plus. Selon les joueurs eux-mêmes, le volume sonore moyen se situe à un niveau modéré, de 4,3 sur 10, avec 12% qui affirment qu'il se situe entre 7 et 10, soit au-dessus des seuils recommandés. Au maximum, le volume sonore atteint 5,8 sur 10, mais 39% des répondants témoignent qu'il monte à 7 sur 10 ou plus.

Les grands enseignements (3/3)

DES EFFORTS DE PRÉVENTION, ENCORE TROP LIMITÉS

La prévention s'installe timidement dans les habitudes des joueurs utilisant le son. 45% mettent régulièrement en place au moins une mesure de prévention, mais seulement 14% en appliquent trois ou plus.

La perception d'un manque d'utilité est le principal frein cité à la mise en place de mesures de prévention (85% le mentionnent). L'impact négatif sur l'expérience de jeu arrive en second, cité par 24% des répondants. Pour les joueurs les plus directement touchés, c'est-à-dire ceux qui rencontrent des problématiques auditives liées aux jeux vidéo, ce frein ressort significativement plus : 43% le mentionnent.

Les joueurs se montrent plutôt intéressés par des fonctionnalités permettant un meilleur contrôle du volume sonore, plutôt que par des messages de prévention.

- **Les dispositifs offrant un contrôle plus fin du niveau sonore suscitent davantage d'adhésion** : 67% se verraient utiliser une fonctionnalité pour ajuster le niveau sonore des différents éléments pris isolément, et 64% une diminution automatique du volume lorsque le risque est avéré.
- **Néanmoins, les différents messages de prévention séduisent une majorité de joueurs** : 58% seraient intéressés par des messages d'alertes appelant à baisser le volume, 56% pour un récapitulatif de leur niveau sonore et des risques encourus, 53% par des messages incitant à faire des pauses et 51% par des messages de prévention au lancement du jeu.

On observe cependant qu'une proportion non négligeable s'oppose à ces dispositifs : entre 21% et 30% déclarent qu'ils ne les utiliseraient pas du tout s'ils y avaient accès.

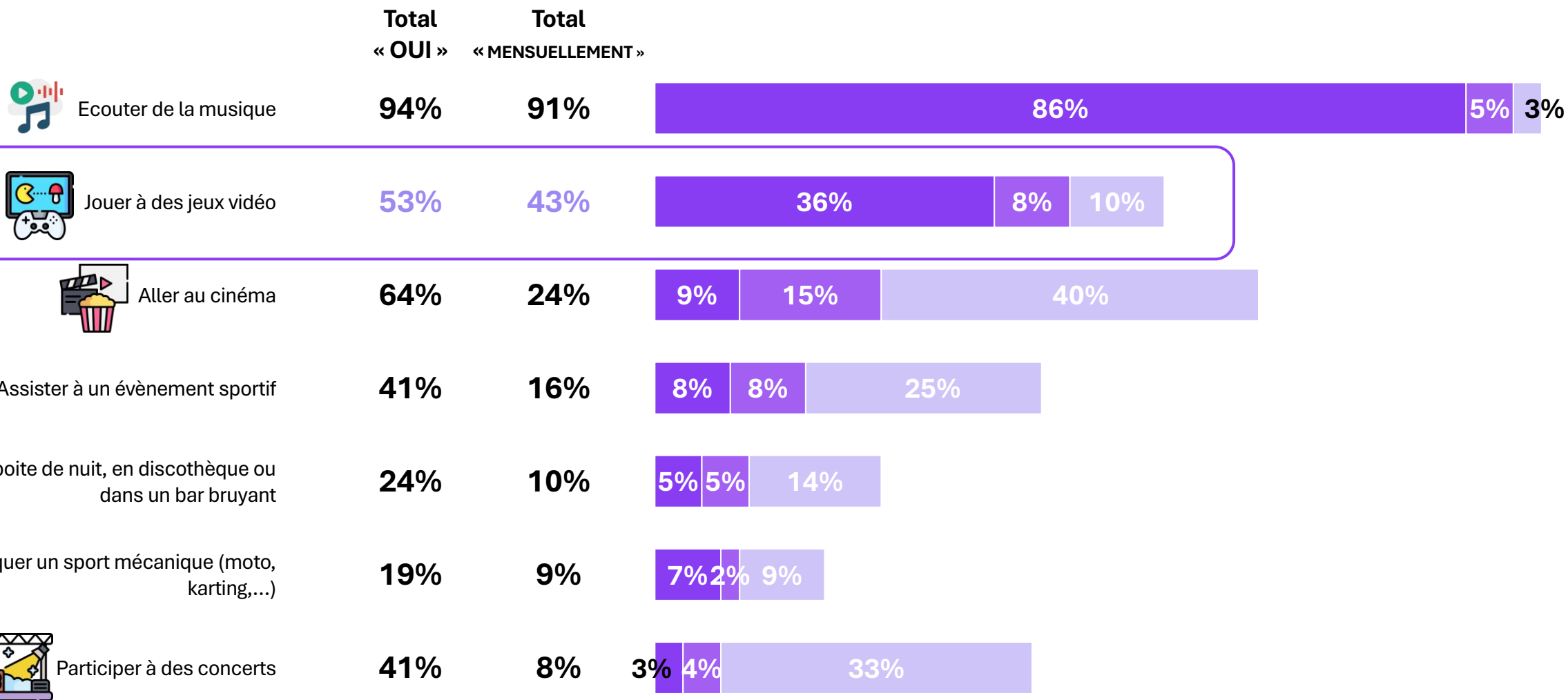


03

Annexes

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 ?



■ Au moins une fois par semaine

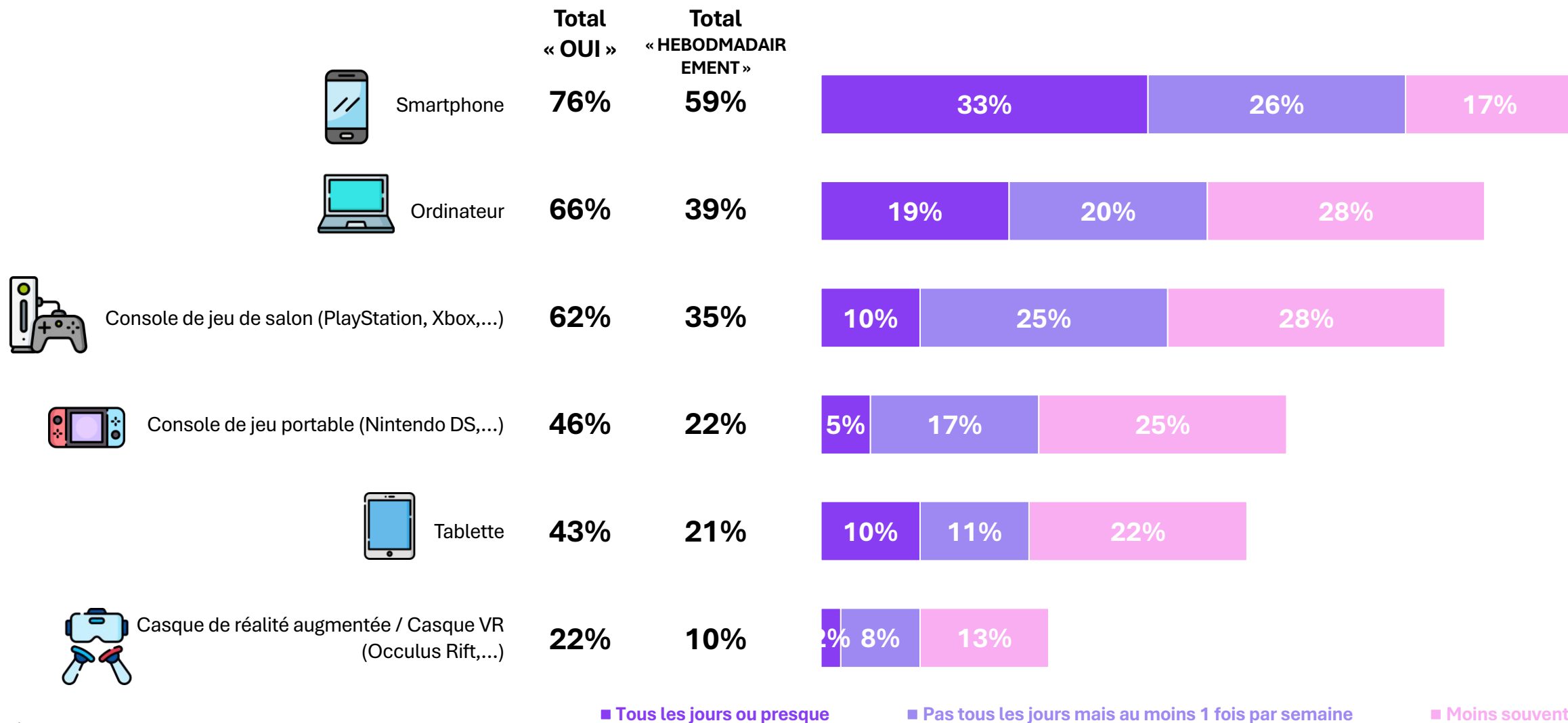
■ Pas chaque semaine mais au moins une fois par mois

■ Moins d'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



■ Tous les jours ou presque

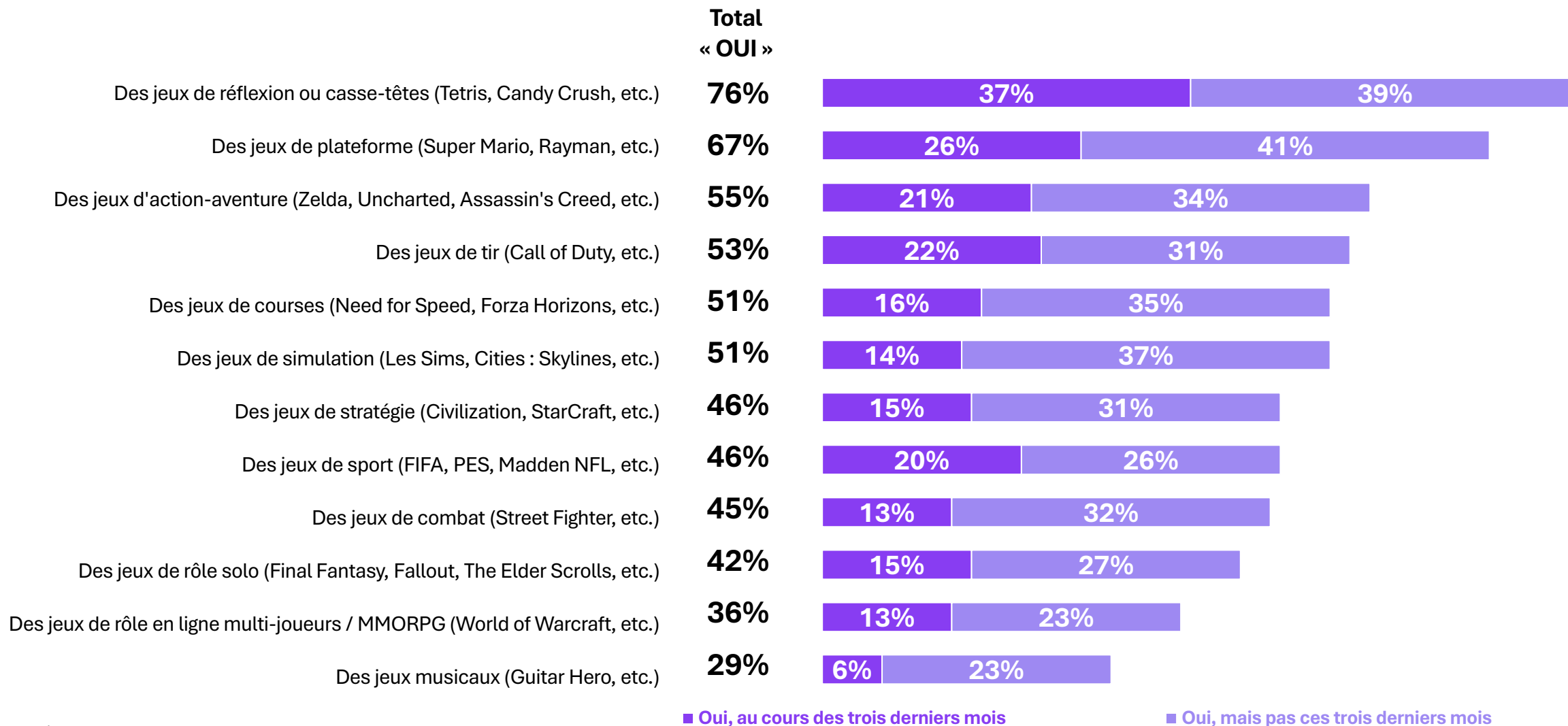
■ Pas tous les jours mais au moins 1 fois par semaine

■ Moins souvent

Le genre de jeu joué

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

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



■ Oui, au cours des trois derniers mois

■ Oui, mais pas ces trois derniers mois



Everything starts with people