



Jeux vidéo, quels risques auditifs ?

Mars 2025

Contact presse Association Nationale de l'Audition
Sébastien Leroy
0633626818
sebastien.leroy@asso-audition.org



Sommaire

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	



ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION



01

Méthodologie

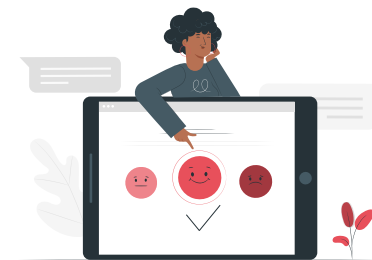
Méthodologie



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.
- Les différences significatives sont indiquées :

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

En rouge lorsque le résultat est significativement inférieur à la moyenne, ou par un cercle 



ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION



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.



ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION



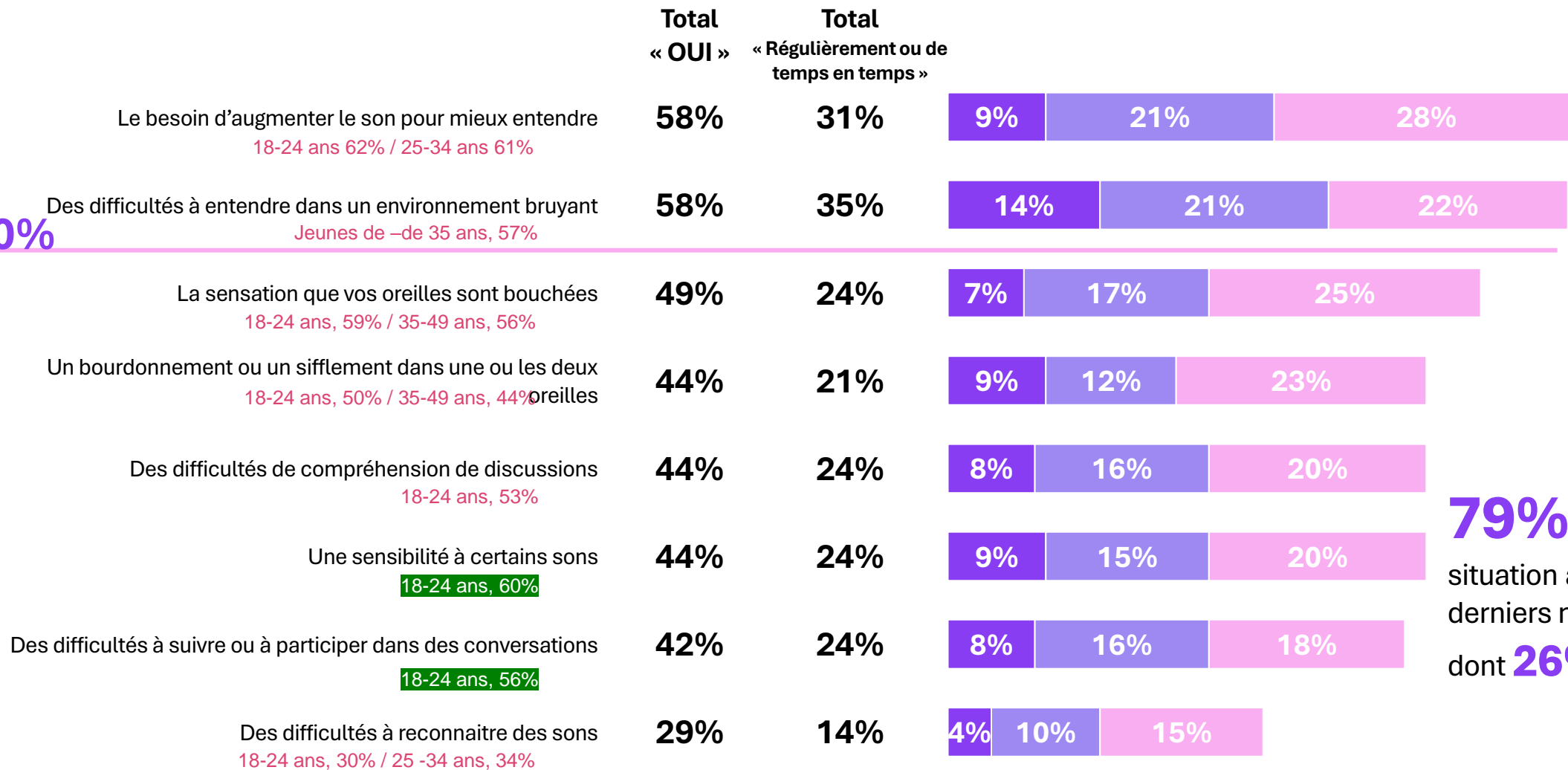
A

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

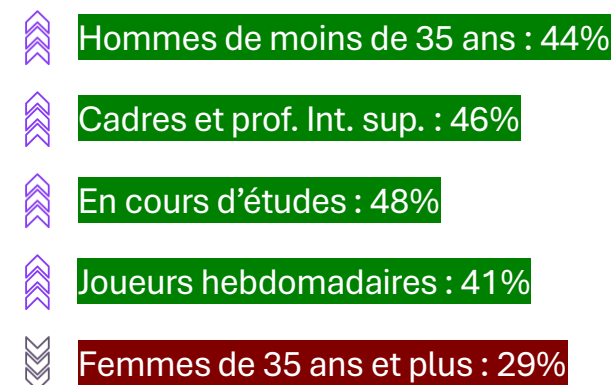
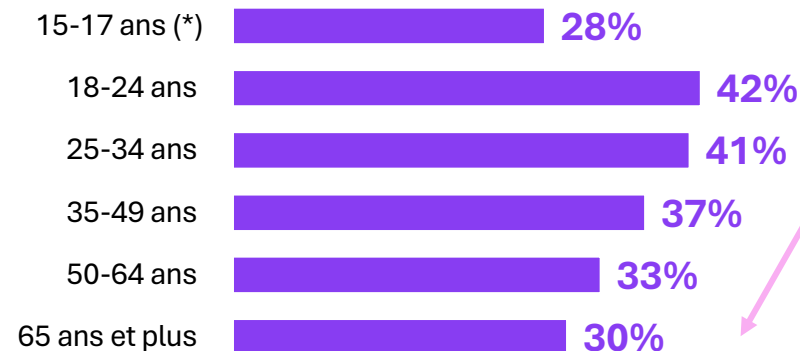
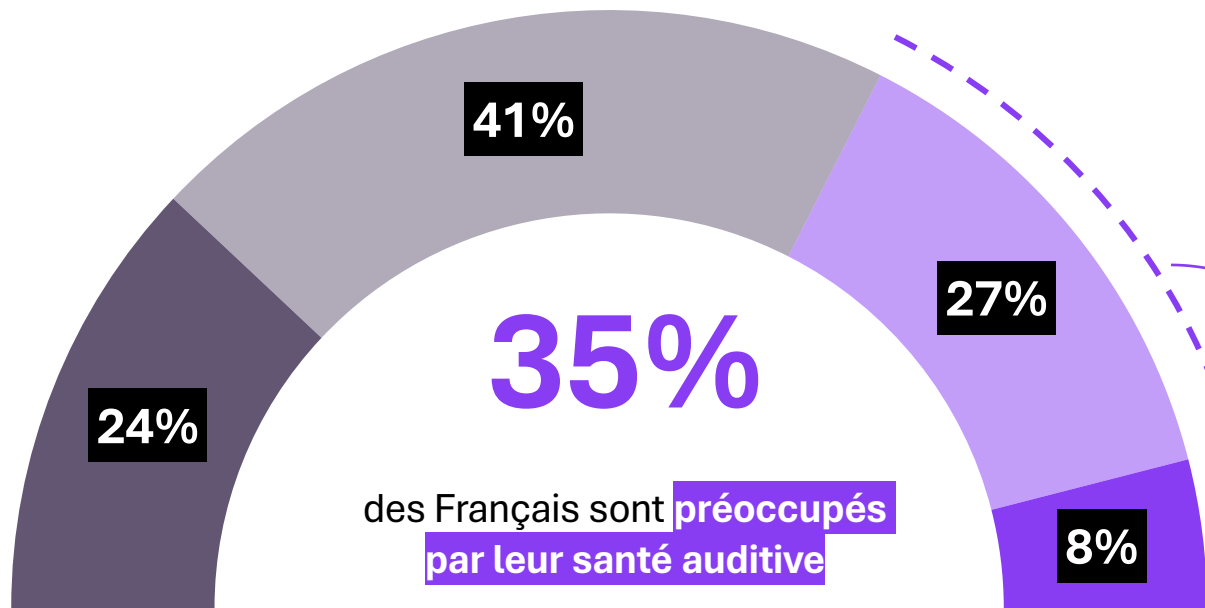
■ Oui, mais rarement

Le niveau de préoccupation pour sa santé auditive



ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION

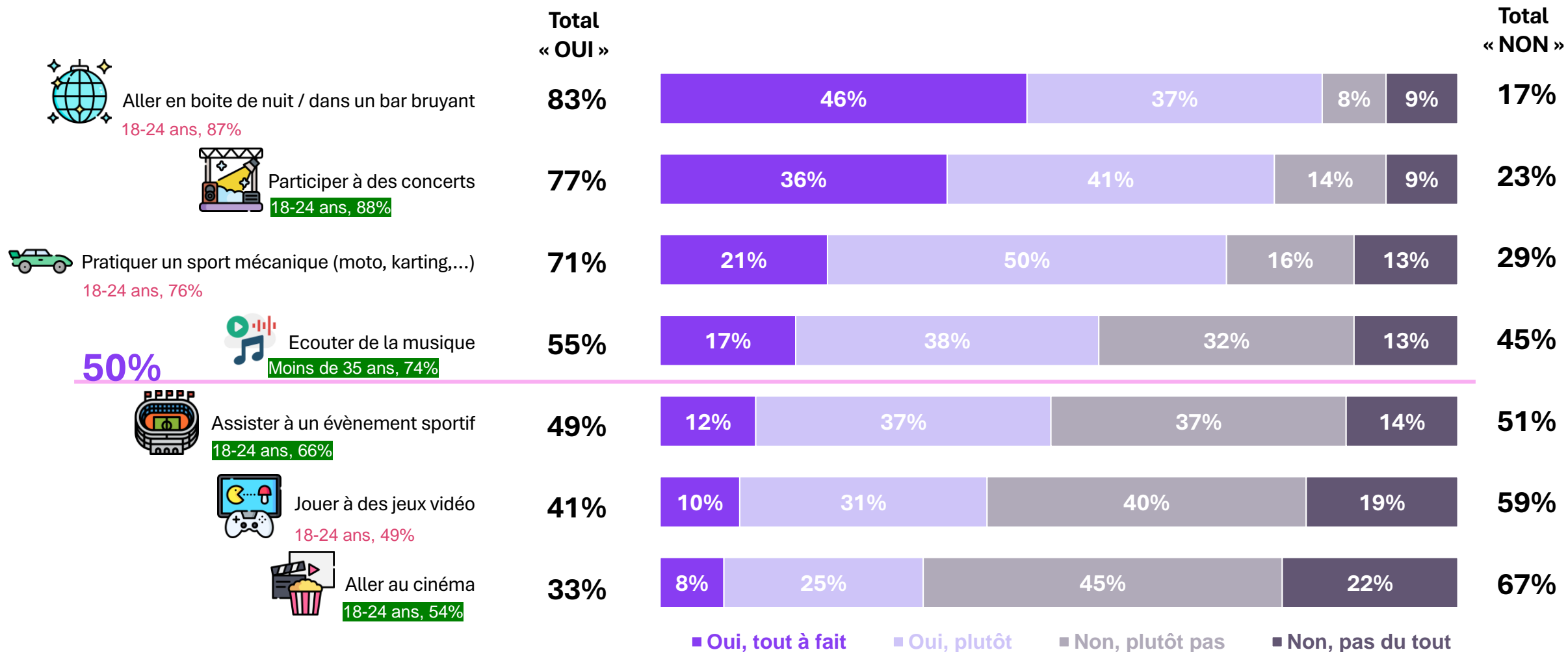
Question : Diriez vous que vous êtes préoccupé(e) par votre santé auditive ?



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

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

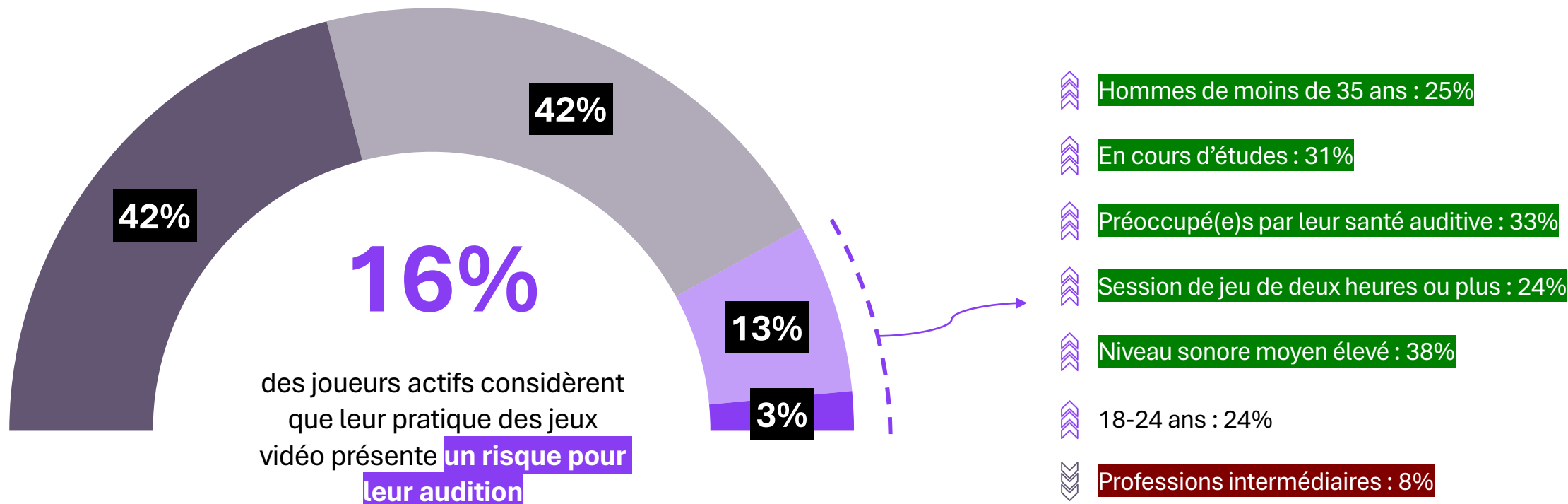
Question : Pensez-vous que les activités suivantes, peuvent constituer une pratique à risque pour l'audition ?



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



■ Non, pas du tout

■ Non, plutôt pas

■ Oui, plutôt

■ Oui, tout à fait

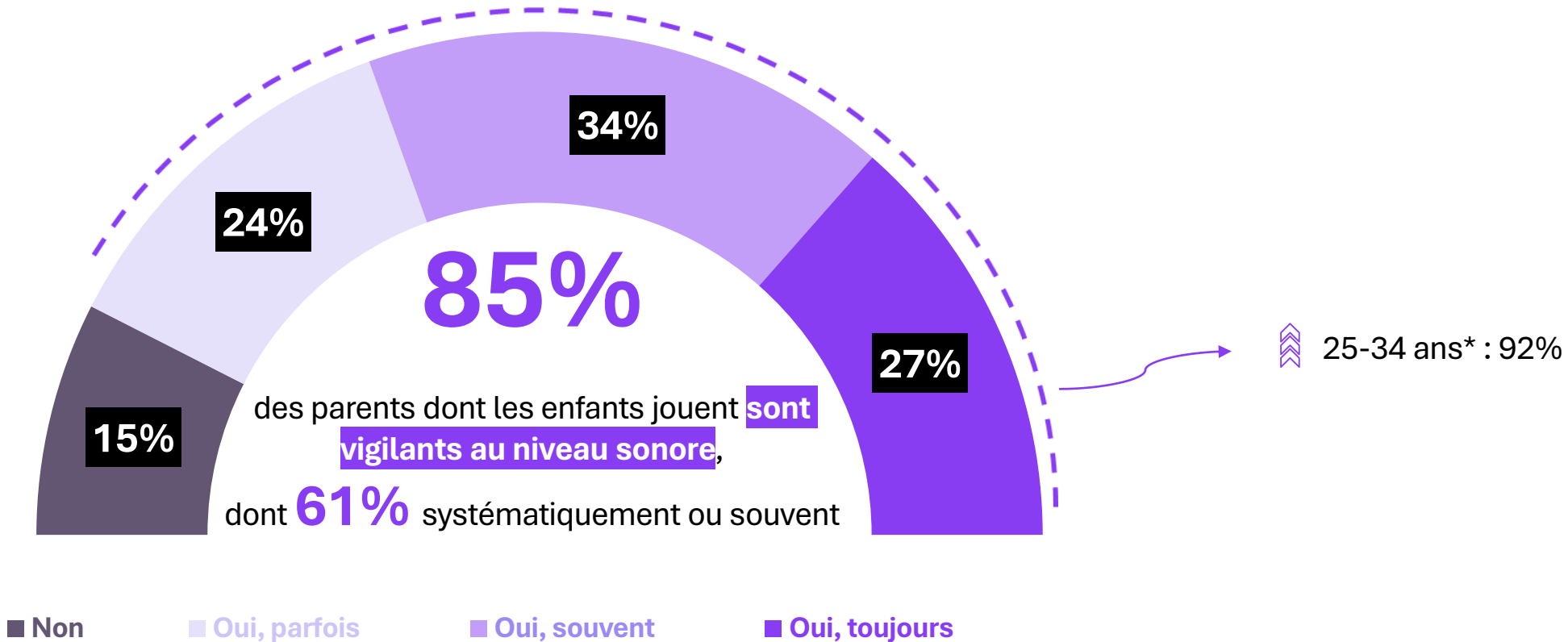
Le niveau de vigilance des parents à l'égard du volume sonore lorsque leurs enfants jouent



ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION

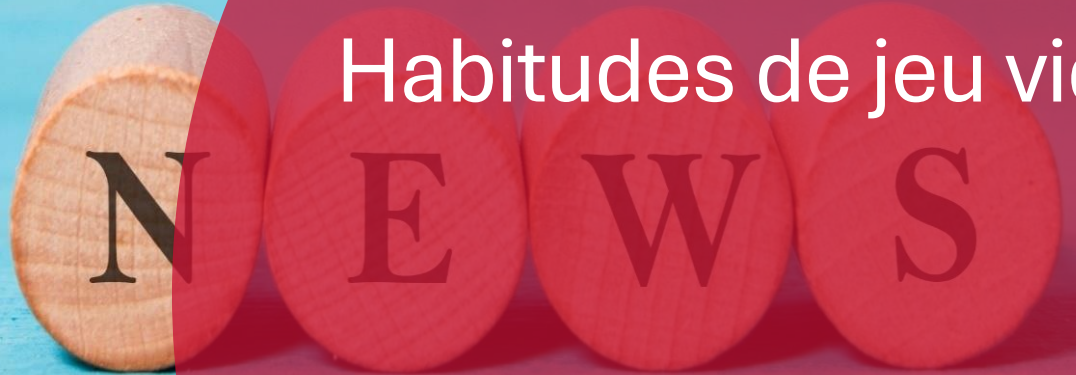
Question : Êtes-vous vigilant(e) au niveau sonore lorsque vos enfants jouent aux jeux vidéo ?

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





ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION



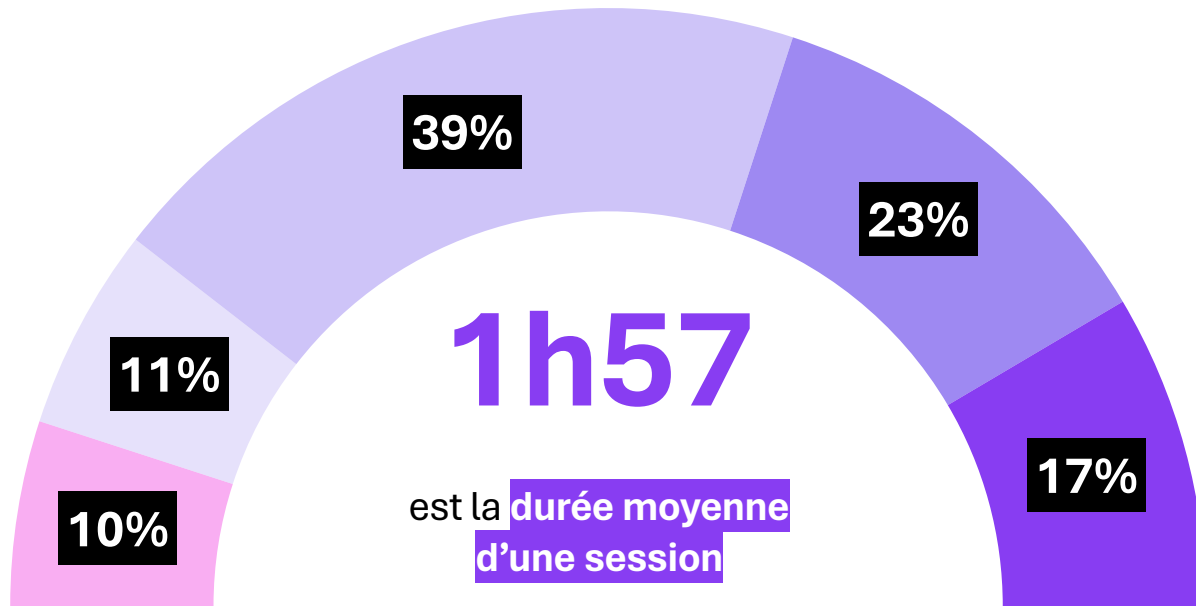
B

Habitudes de jeu vidéo

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

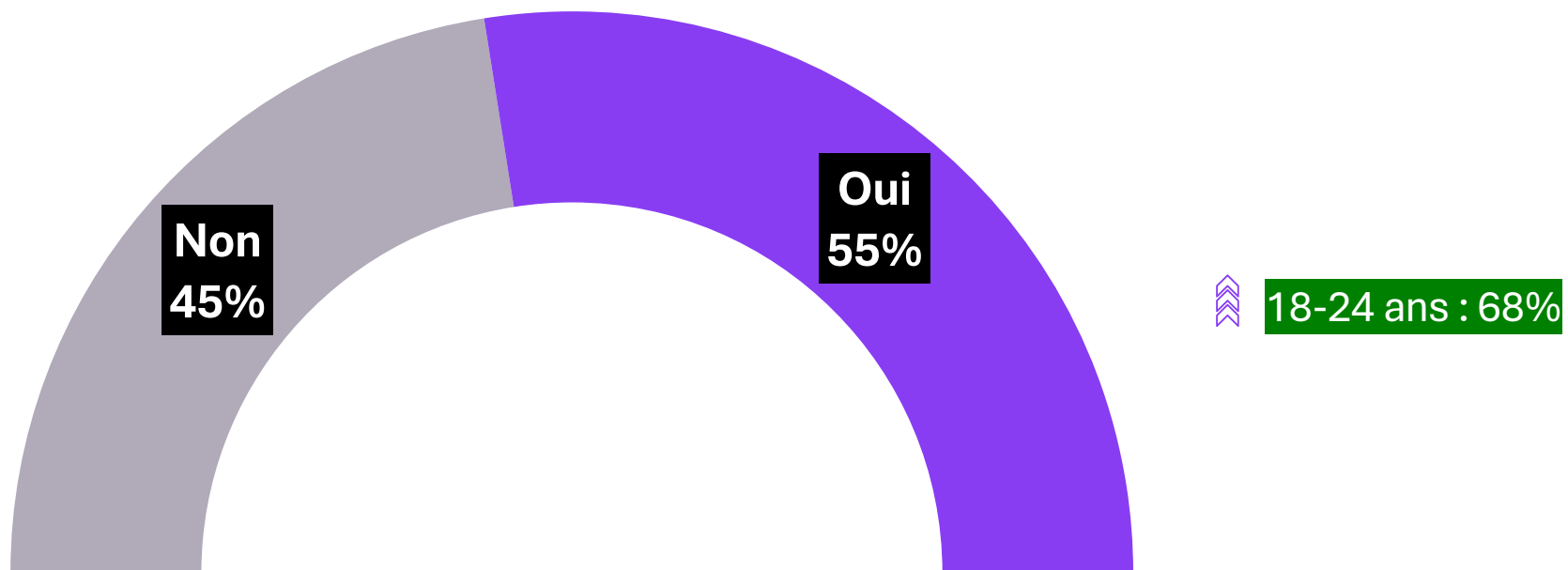
3 heures et plus

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

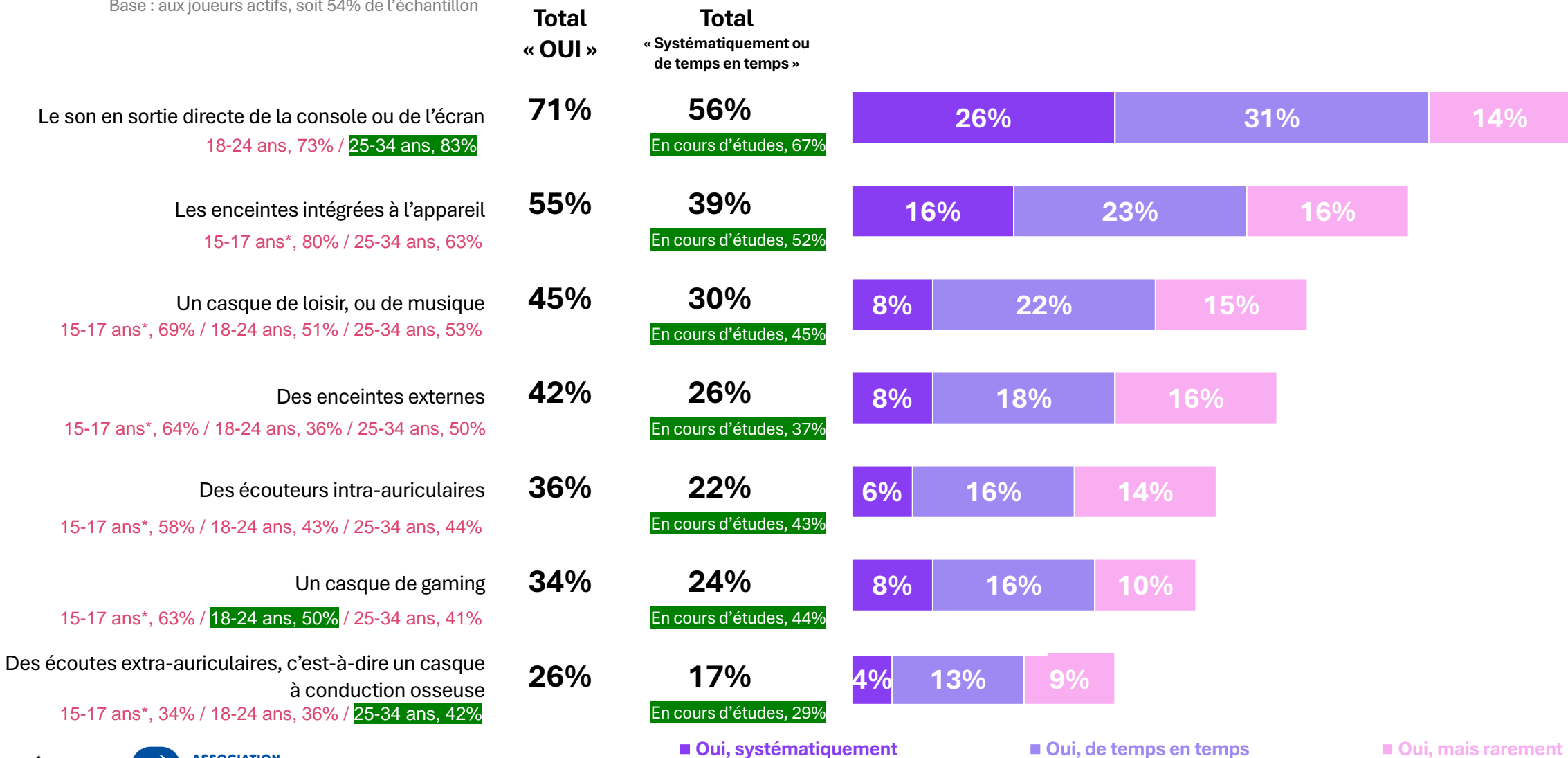
Question : Et avez-vous dans votre entourage (famille, ami(e)s, conjoint(e)s) des personnes qui jouent à des jeux vidéo, quel que soit le support ?



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

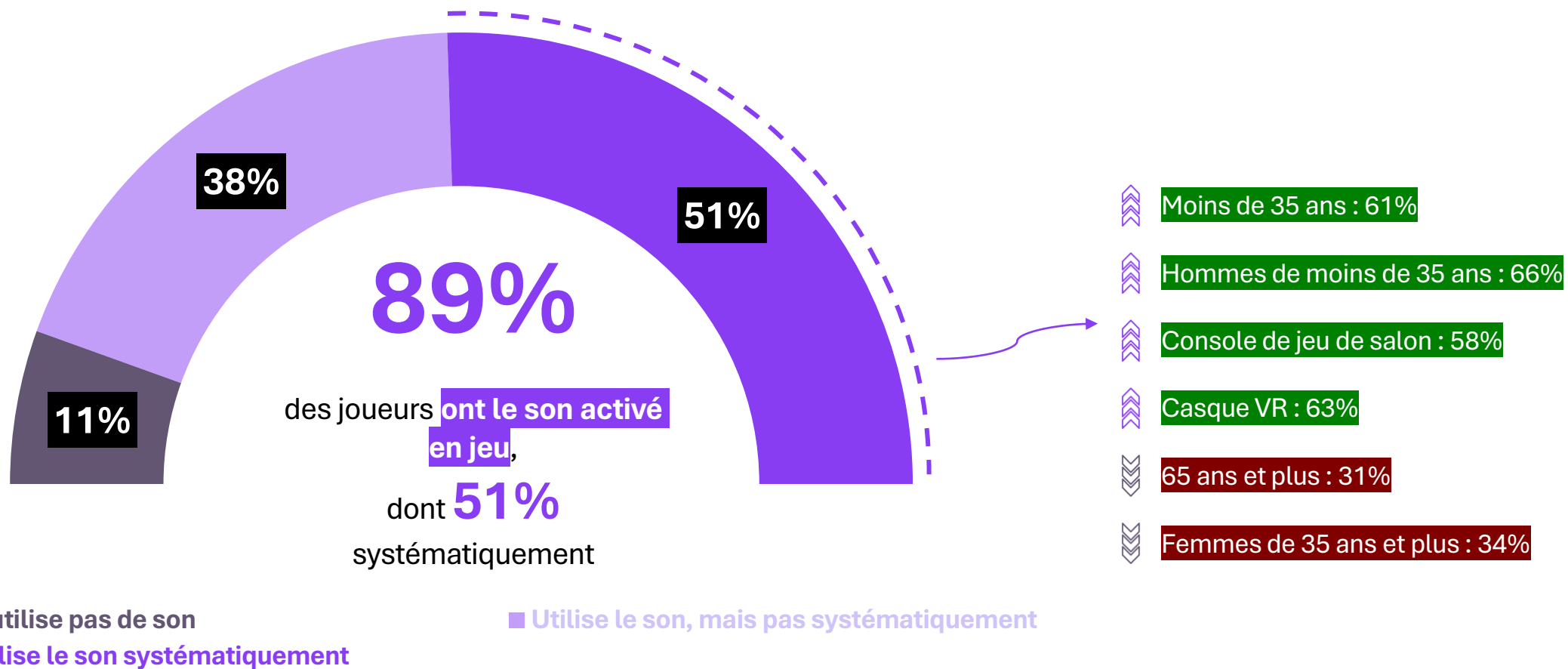
Question : Lorsque vous jouez, utilisez-vous les options suivantes pour écouter l'audio, quelle que soit la plateforme de jeu (ordinateur, console, etc.) ?

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



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

– Récapitulatif





ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION



C

Jeu vidéo et impact sur
l'audition

Le niveau sonore moyen et maximal lors d'une session



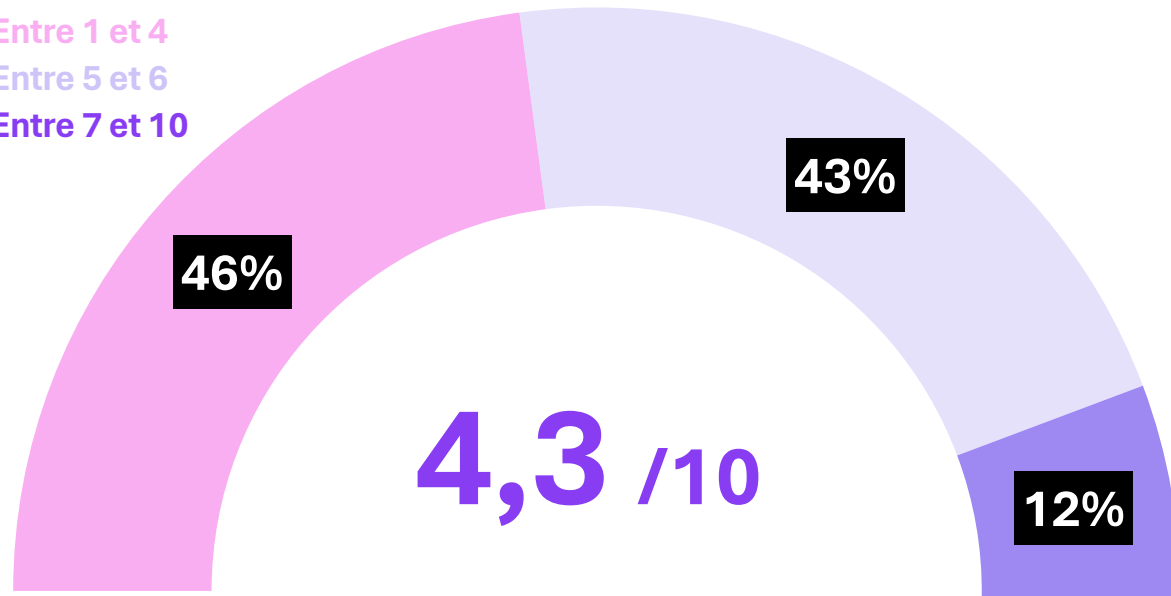
ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION

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

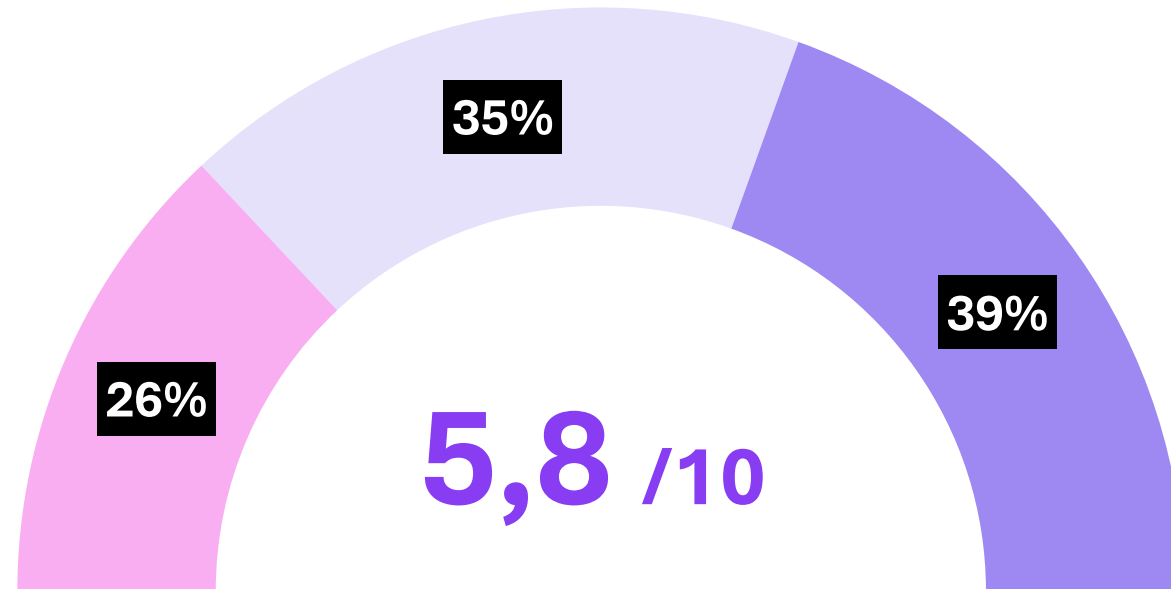
Base : aux joueurs ayant activé le son, soit 49% de l'échantillon

En moyenne

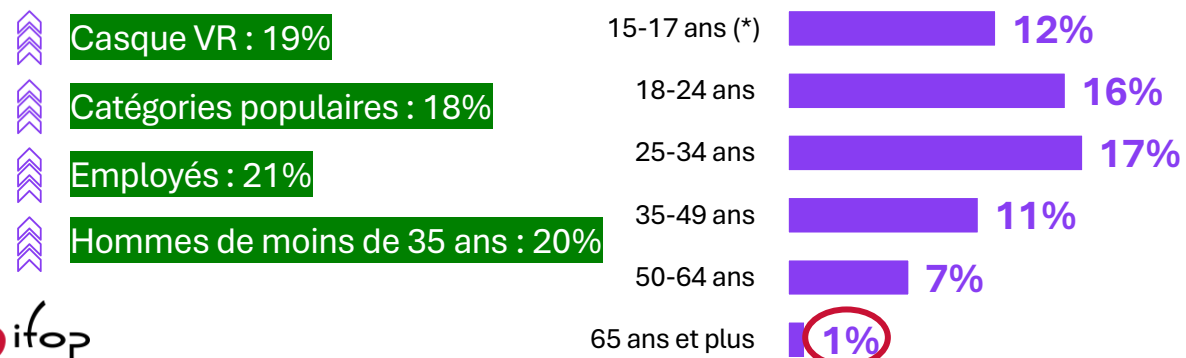
- Entre 1 et 4
- Entre 5 et 6
- Entre 7 et 10



Au maximum



FOCUS - Entre 7 et 10 :



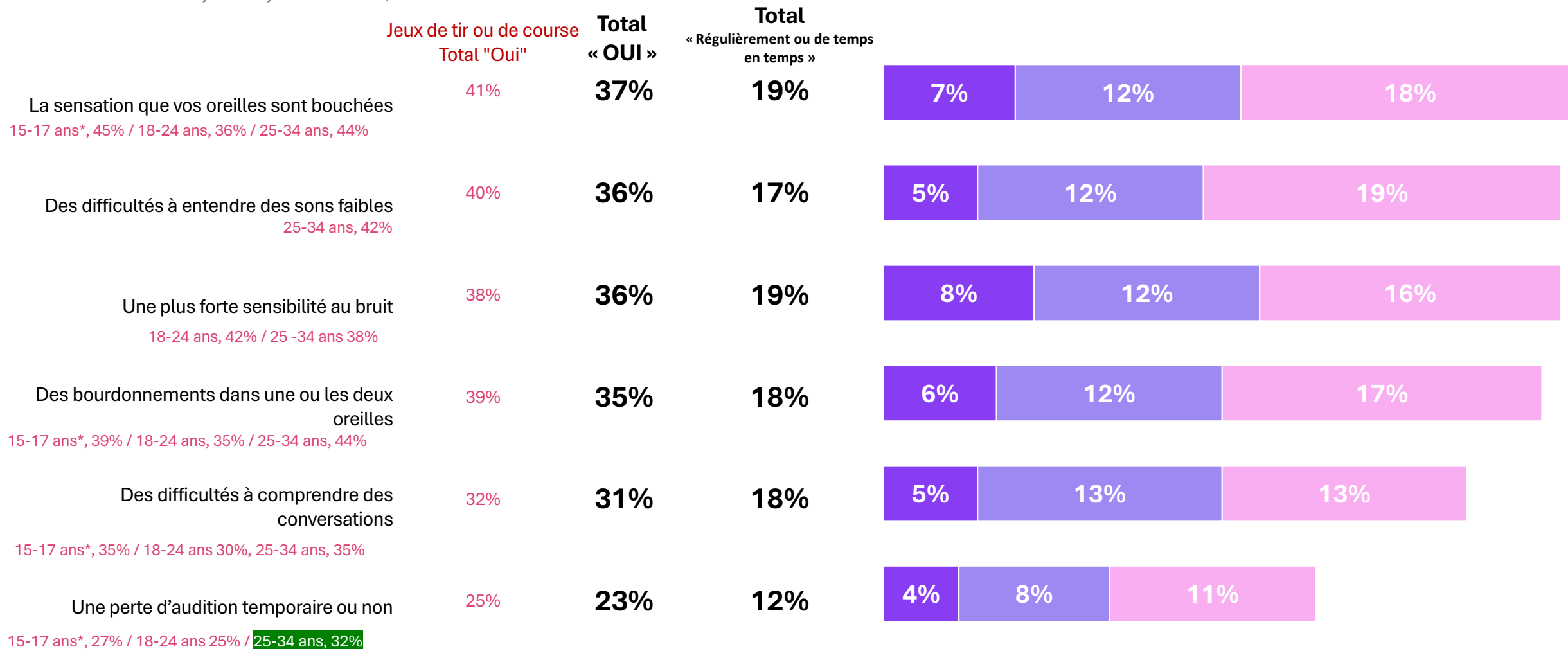
Le vécu de situations de gêne auditive à la suite d'une session avec son



ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION

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

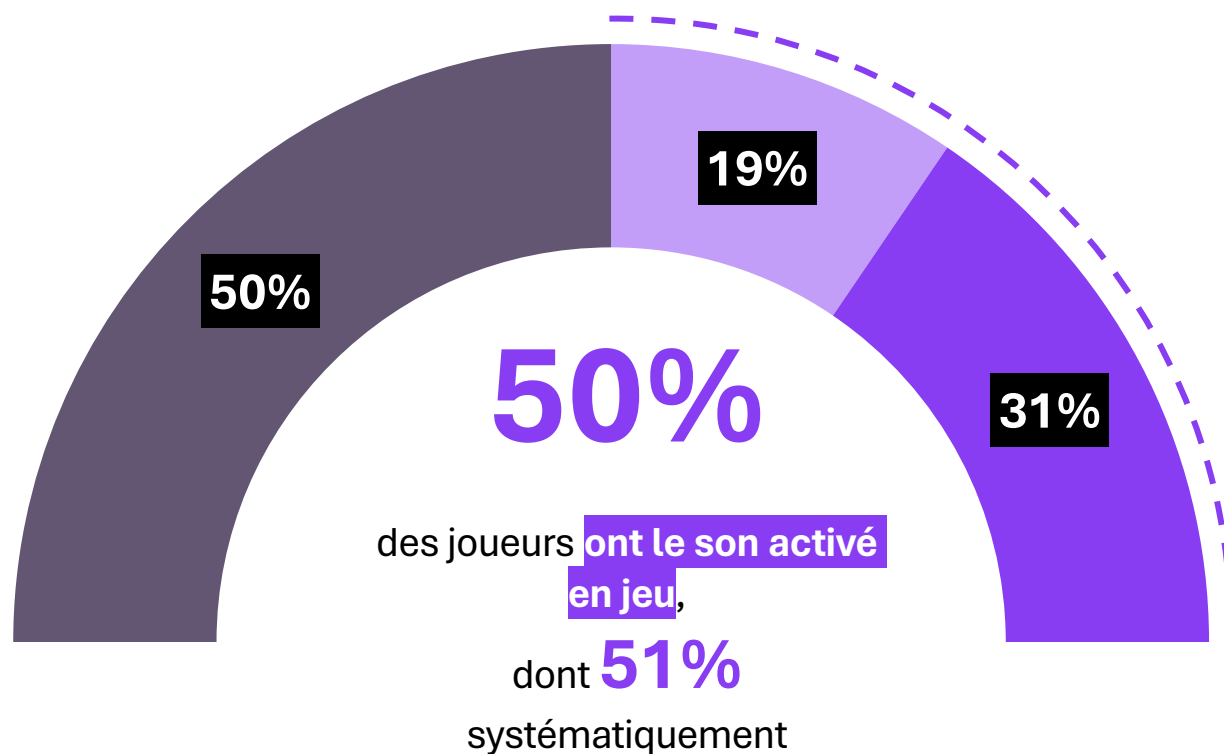


■ Oui, régulièrement

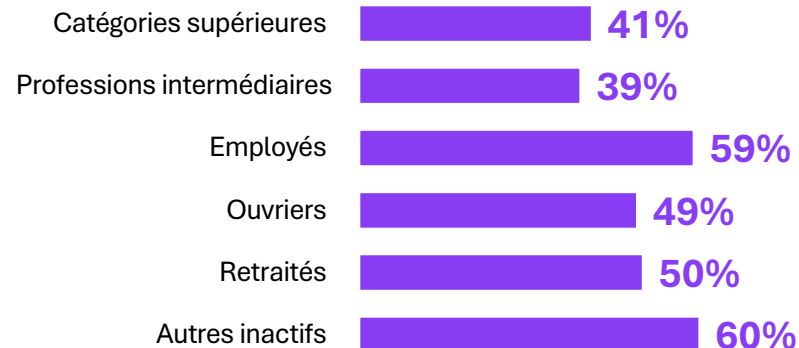
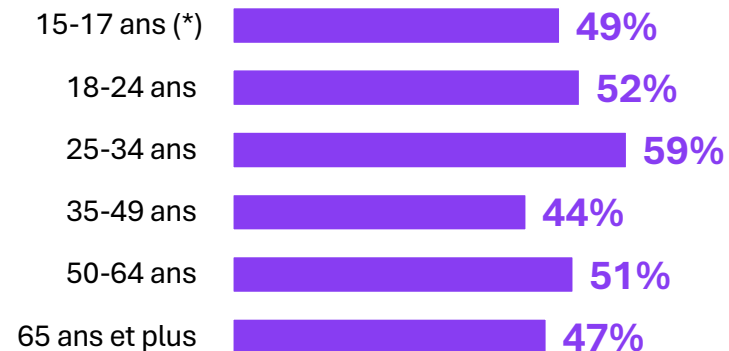
■ Oui, de temps en temps

■ 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



⚡ Session de deux heures ou plus : 43%



ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION

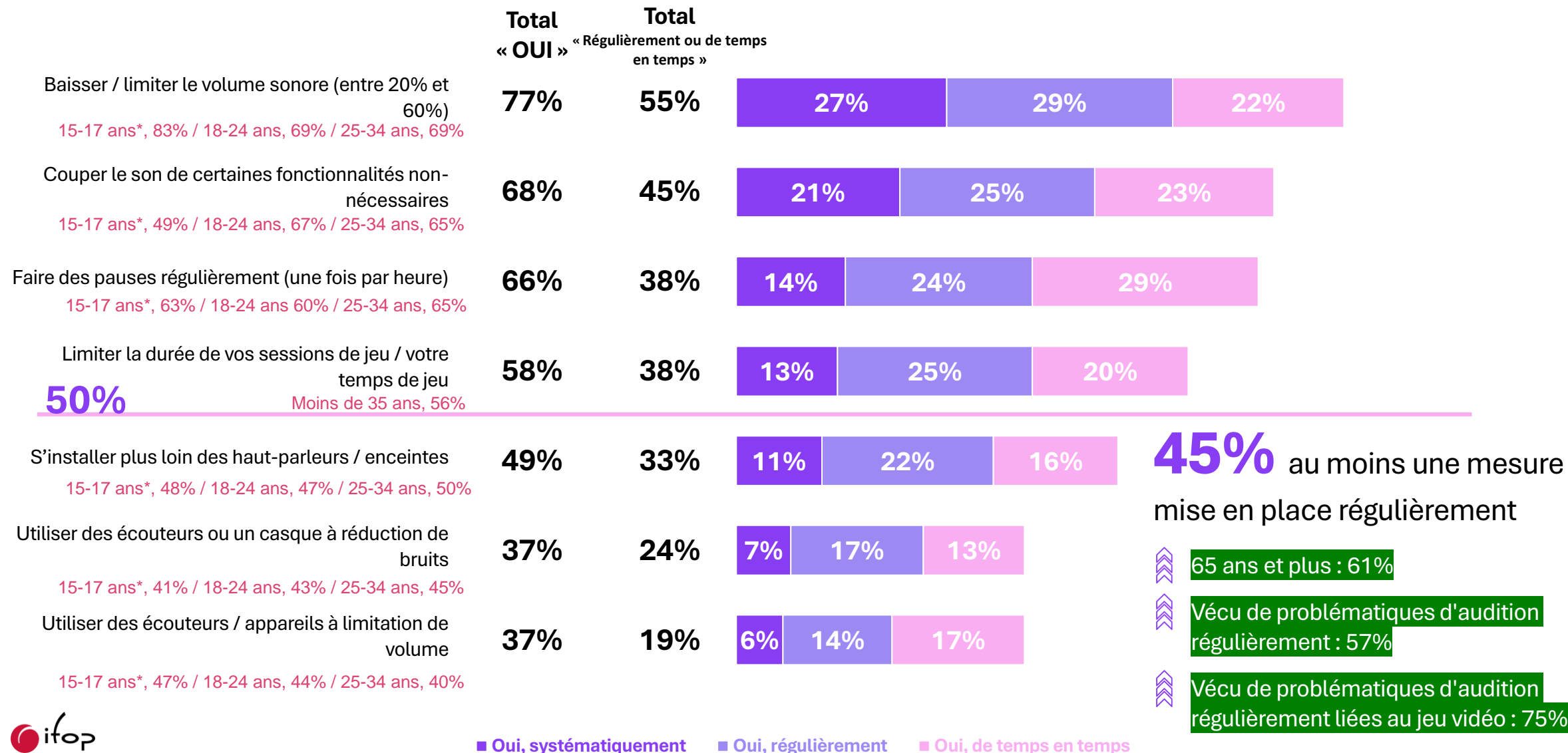


D
Prévention et mesures à
adopter
NEWS

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



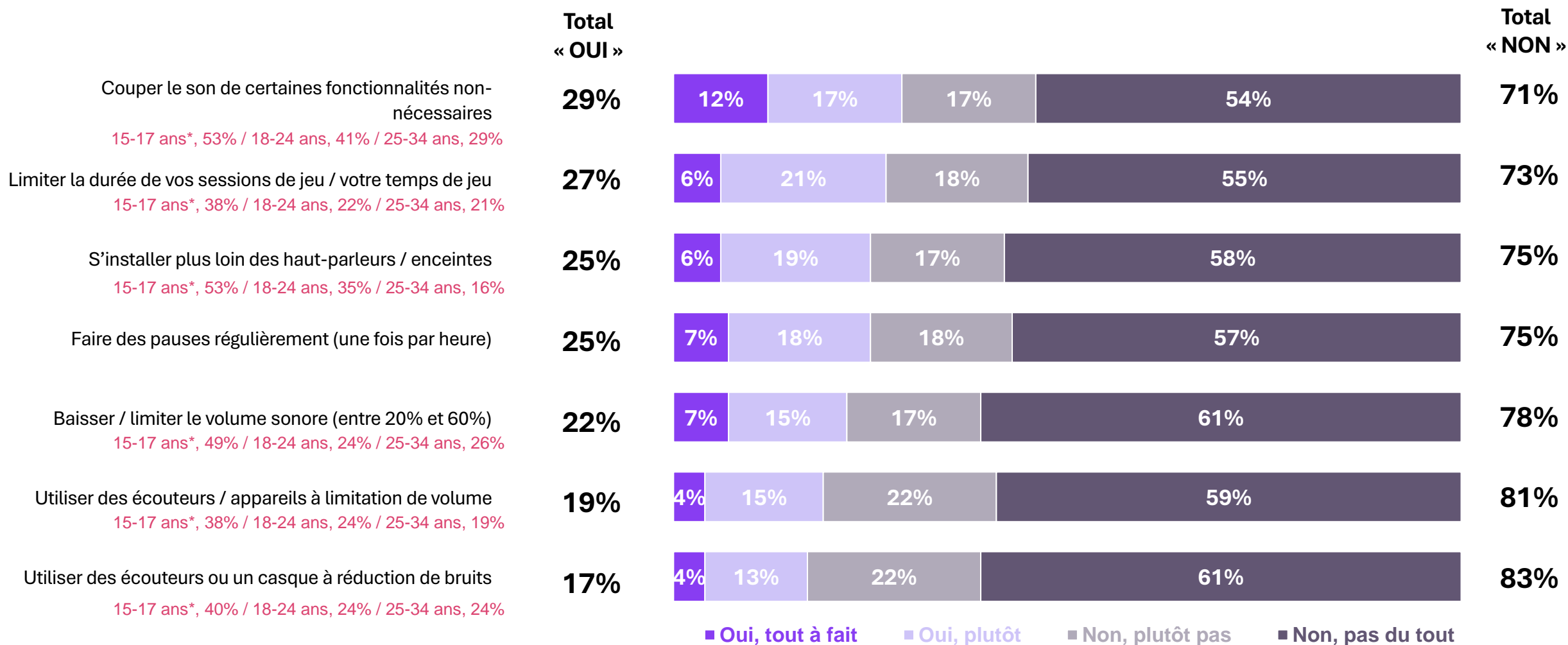
La propension à mettre en place des mesures de prévention le cas échéant



ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION

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

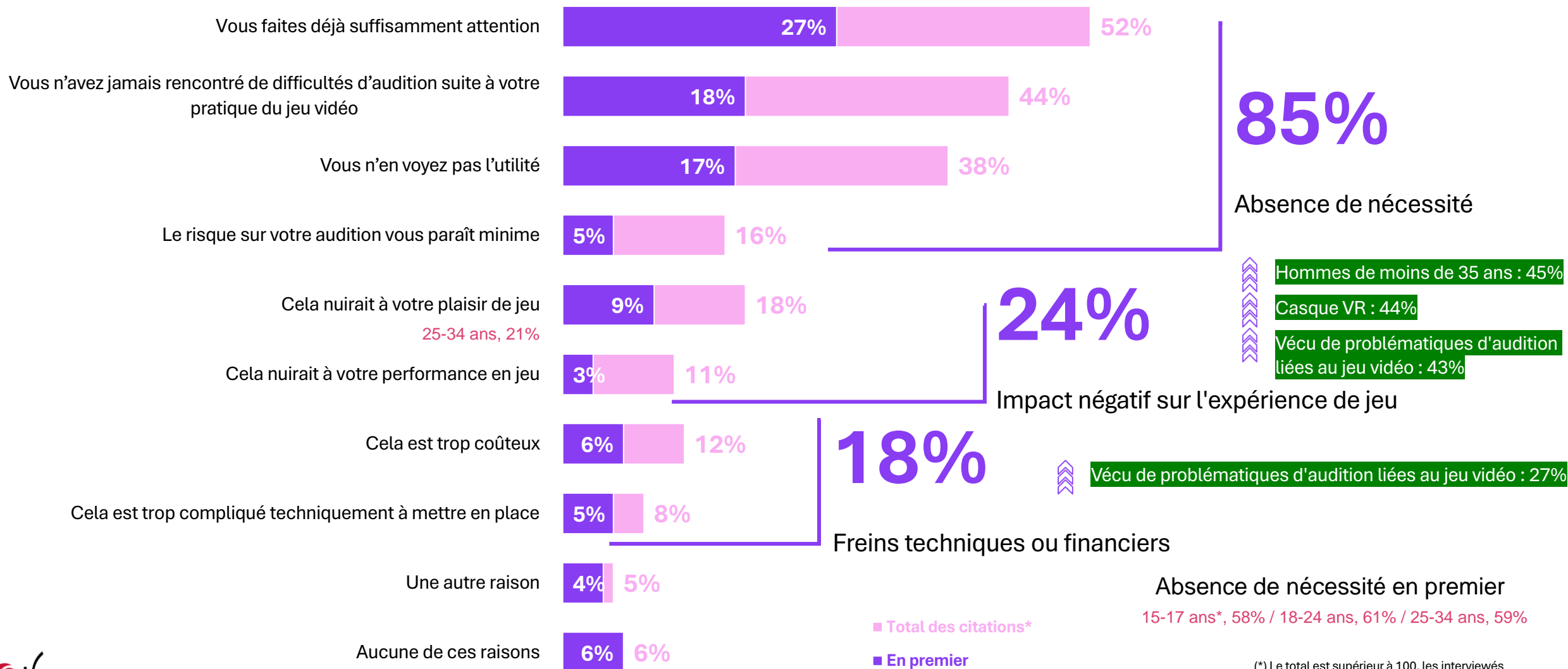
Base : pour chaque action non-mise en place



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.

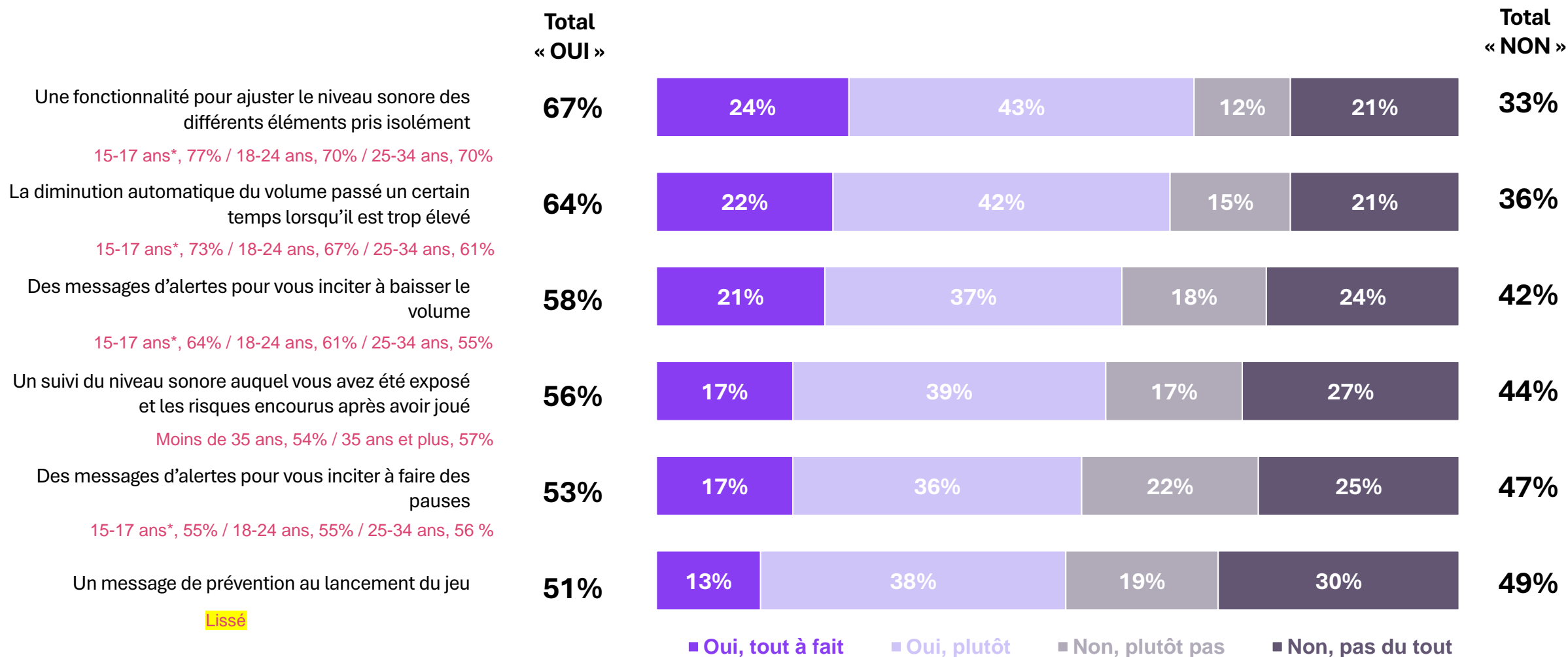
La propension à utiliser des fonctionnalités pour réduire les risques auditifs en jeu

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

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



ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION





ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION

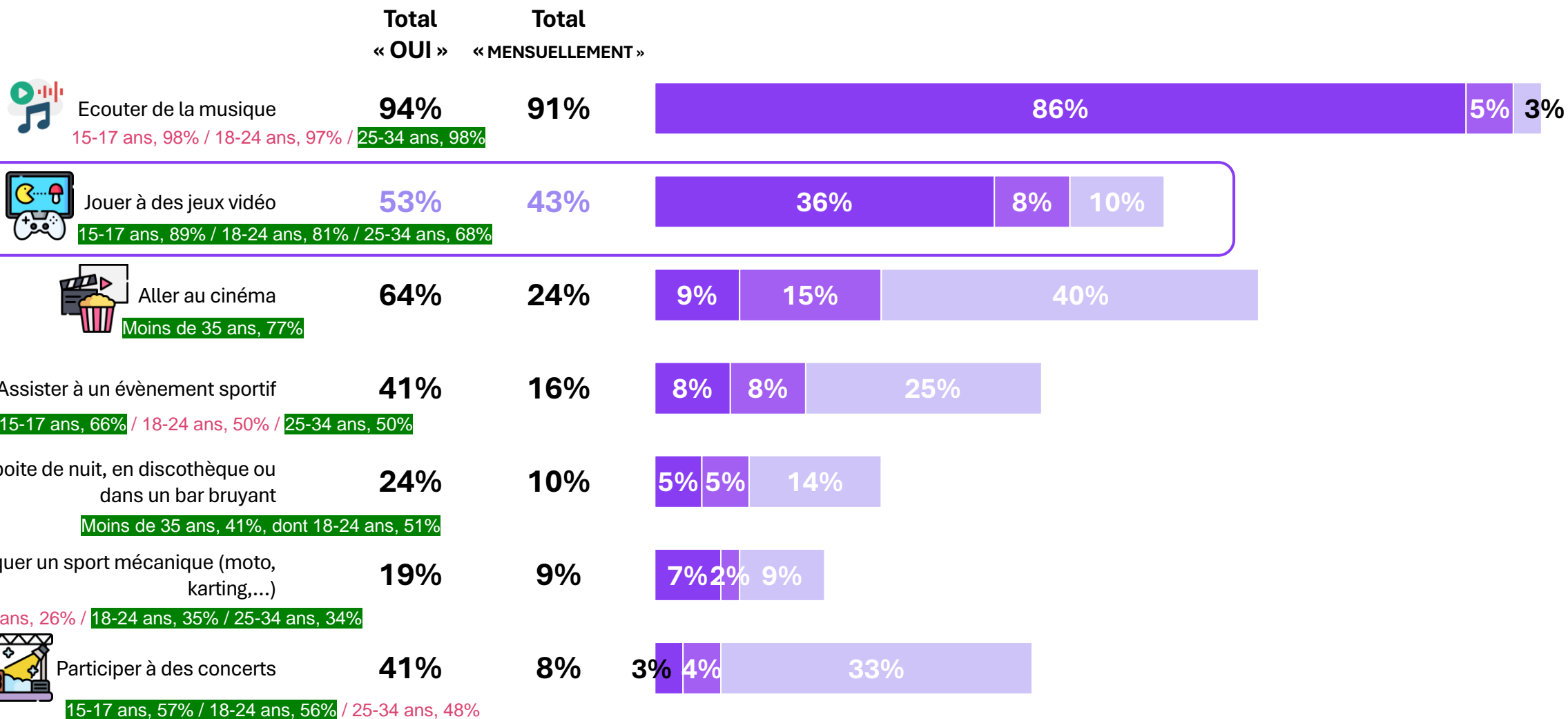


03

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

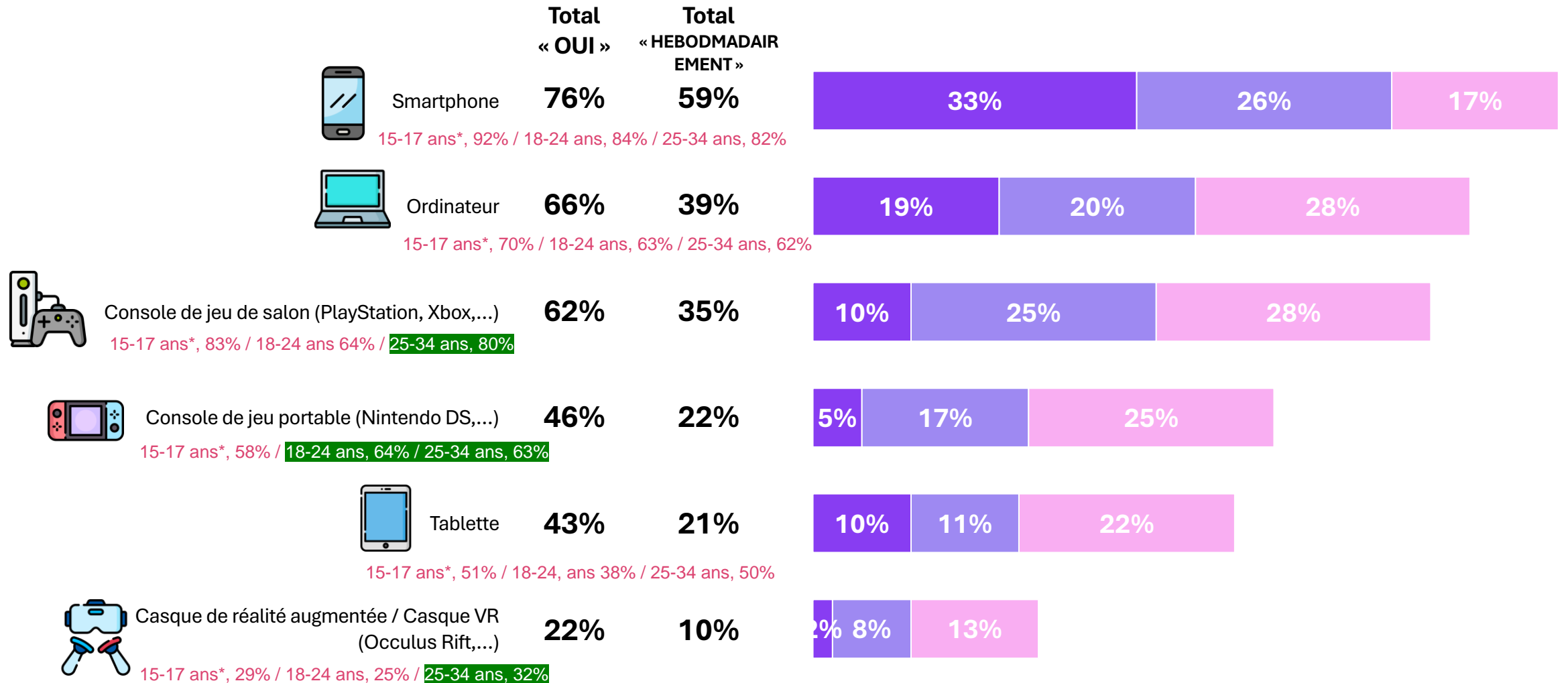
■ Pas chaque semaine mais au moins une fois par mois

■ 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

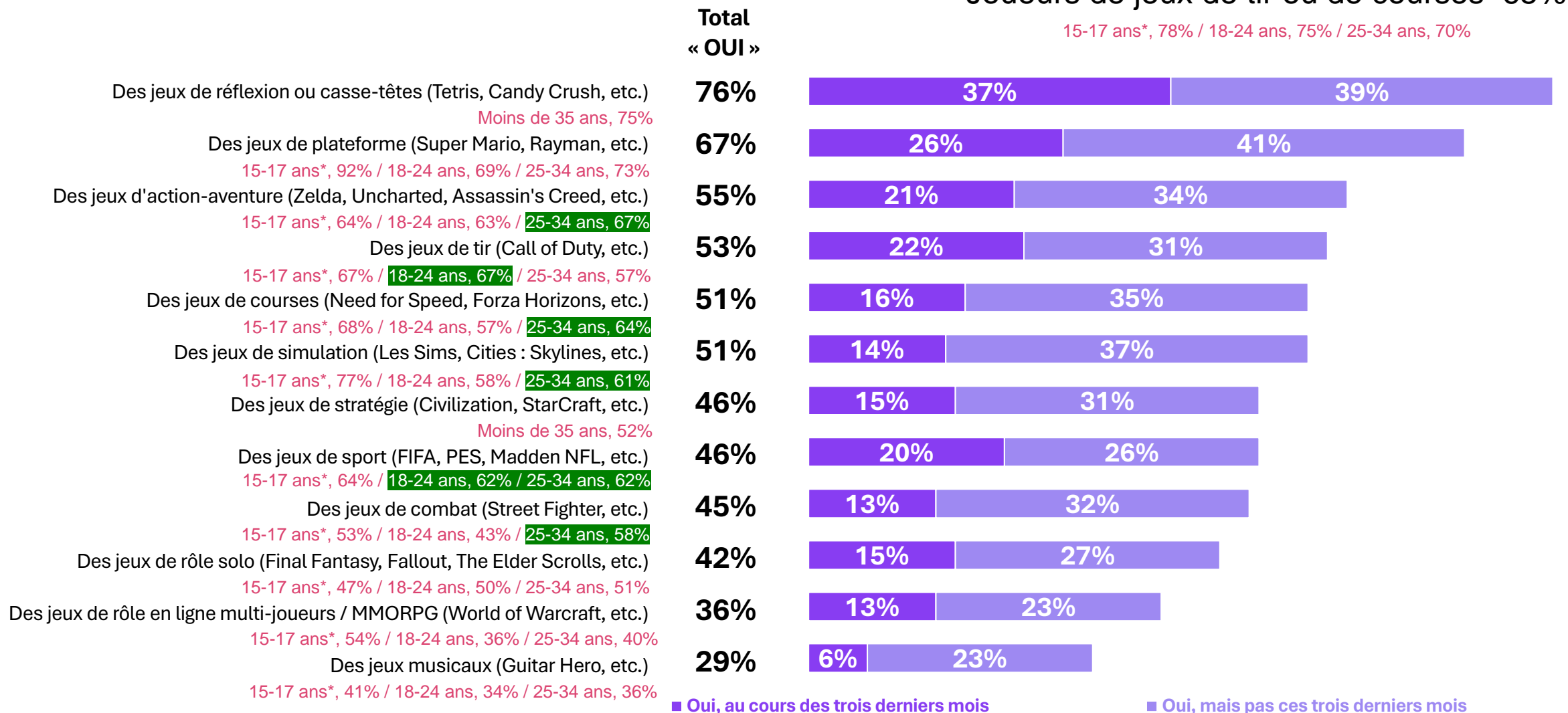
■ Pas tous les jours mais au moins 1 fois par semaine

■ Moins souvent

Le genre de jeu joué

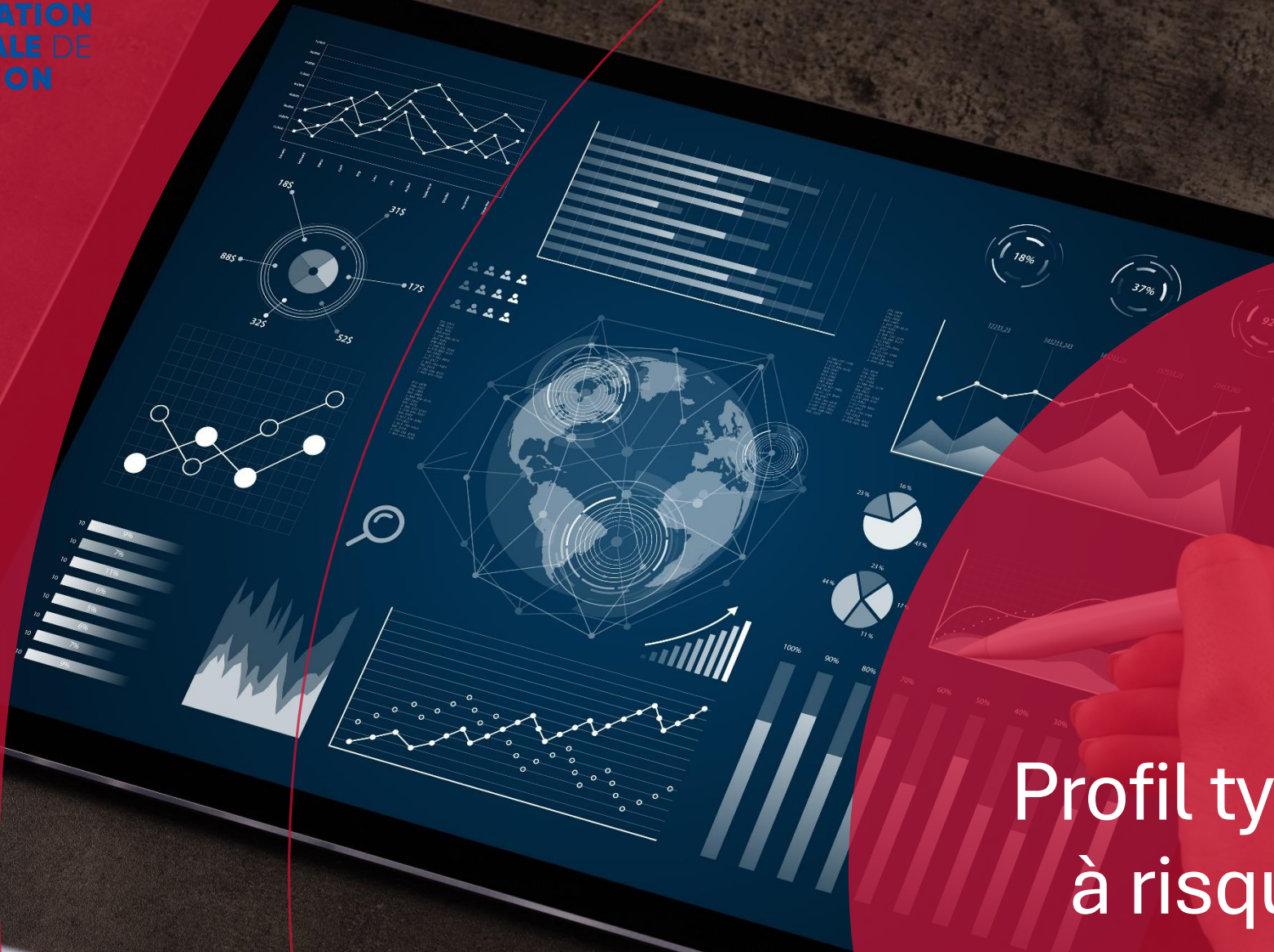
Question : Au cours de votre vie, avez-vous joué aux types ou genres de jeux vidéo suivants ?

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





ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION



04

Profil type du joueur
à risques auditifs

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%

03 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

Enquête commanditée par



**ASSOCIATION
NATIONALE DE
L'AUDITION**

Réalisée en partenariat avec

