

Insolite : Un jeu vidéo pour prendre conscience des risques auditifs

Insolite

Posté par : JerryG

Publié le : 31/5/2011 13:00:00

L'Inpes lance une nouvelle campagne d'information sur **les risques auditifs liés à l'écoute de musique amplifiée**. Elle consiste en une expérience sonore inédite sous forme d'un jeu vidéo sur Internet. Objectif : faire prendre conscience aux adolescents via cette campagne insolite, de toute la subtilité de l'oreille et donc de la nécessité de la protéger en adoptant une écoute responsable.

Le concert de Jenifer d'abrupte et soudain l'artiste disparaît : kidnappé.



C'est le début d'une expérience auditive inédite, sous forme de jeu vidéo sur le web, qui repose sur une technologie innovante : le son holophonique, 3D1.

Les internautes sont invités à brancher leur casque audio pour partir à la poursuite du ravisseur. Ils sont alors confrontés à diverses situations, dans lesquelles ils ne peuvent progresser pour retrouver Jenifer qu'en se fiant à ce qu'ils entendent.

A travers cette expérience, il s'agit non plus de « dire » le risque auditif mais de le faire « vivre », en montrant que l'oreille humaine est capable de percevoir une infinité de sons, aussi subtils soient ils.

Une campagne qui s'adresse aux jeunes pour Leur faire éprouver le risque en toute sécurité

La campagne s'adresse aux adolescents de 11 à 18 ans, public particulièrement exposé. En effet, l'écoute de musique à des volumes sonores élevés (dite musique amplifiée) est une pratique courante chez les jeunes.

Elle intervient de plus en plus tôt (dès 10-11 ans) par des canaux de plus en plus nombreux (lecteurs MP3, téléphones portables, chaînes hi-fi, ordinateurs, concerts, discothèques, ect.). **Or les jeunes ne se sentent pas concernés par les risques auditifs** et ne sont pas conscients que leur audition peut-être dégradée de manière durable à la suite d'une exposition à des volumes sonores élevés.

Cela est d'ailleurs autant plus vrai que le seuil de danger pour l'oreille (85 dB) est nettement inférieur au seuil de douleur (120 dB).



La campagne leur rappelle qu'en protégeant son oreille au quotidien, par des gestes de prévention simples (limiter le volume de son Mp3, limiter la durée d'écoute, porter des bouchons d'oreilles en concert, etc.), on protège durablement le plaisir qu'on a à écouter de la musique : « Protéger son ouïe, c'est protéger la musique qu'on aime ».

Un dispositif de communication en trois temps



Le dispositif se décompose en trois temps :

- Du 25 au 28 mai : annonce et promotion sur internet de la diffusion d'un concert exclusif de la chanteuse Jenifer.
- Le 28 mai : jour du concert au cours duquel Jenifer se fait « kidnapper », les internautes peuvent commencer l'expérience interactive « Capture »
- Après cette date, le jeu « Capture » restera disponible sur [Internet](#) et sur la chaîne [YouTube](#)