

PROGRAMME CONFERENCE DE PRESSE
LANCEMENT DE LA 28^E EDITION DE LA CAMPAGNE JOURNEE NATIONALE DE L'AUDITION

Lundi 10 mars 2025
Café d'accueil à partir de 9h
Démarrage 9h30

Animation en présentiel et en distanciel
Sur inscription

Ouverture institutionnelle (5 minutes)

Appel aux pouvoirs publics
Il est urgent de considérer l'audition comme déterminant de santé

Il est urgent de mettre en place une politique de prévention active, basée sur une médecine préventive qui intègre systématiquement l'évaluation de l'audition dans les consultations médicales. L'indicateur de 6 millions de malentendants est loin de refléter les réalités. Pourquoi est-ce nécessaire et comment y parvenir ?



Pr. Jean-Luc Puel, président de l'Association

Prise de parole institutionnelle à venir

1ere séquence (10 minutes)

Les obstacles à la reconnaissance de l'audition
comme déterminant de santé : une analyse des ancrages culturels

Les ancrages culturels agissent comme un "plafond de verre" qui empêche les autorités publiques, les professionnels de la santé et les populations de considérer l'audition comme un déterminant de santé. Ces ancrages véhiculent une vision obsolète et potentiellement dangereuse. Quels sont ces ancrages et quels enjeux en découlent ?



Sébastien Leroy
Porte-parole



Laurence Hartman,
Maître de conférences –
Economie de la santé



Yann Griset



2e séquence (10 minutes)

"L'audition des Français, les réalités"

Analyse des données de santé issues des prises en charge des patients par les Centres de prévention Agirc-Arrco.



Jean-Charles Ceccato

Maître de conférences Audiocampus
Vice-Président Association Nationale de
l'Audition



Réprésentant.e,

Association des Centres de
prévention
Agirc Arrco

3e séquence (30 minutes)

Focus comportemental 2025 – "Gaming et jeux vidéos, quels risques auditifs ?"

Résultats Enquête Ifop - Association Nationale de l'Audition

38 millions de Français jouent avec une moyenne hebdomadaire de 7 heures. Cette activité attire tous les âges, et n'est pas genrée. Le risque auditif existe-t-il ? Quelles sont les bonnes pratiques ?



Enora Lanoë-Danel

Chargée de projet opinion Ifop

Temps de questions/réponses sur l'enquête

4e séquence Table ronde (1h15) - Analyses et approfondissements Gaming et jeux vidéos : une plaie ?

Modérateur Pr. Jean-Luc Puel



Jean-Charles Ceccato, Maître de conférences Audiocampus



Jean-Philippe Dubrulle, Co-auteur « Gaming. Sociologie du jeu vidéo » (ed. Fondation Jean Jaurès / L'aube)



Frédéric Rembaud, audioprothésiste D.E, la réalité virtuelle au service des tests de perceptions sonores et de l'entraînement



Dr. Eric Lambert, Professeur des universités en psychologie, Université de Poitiers, Centre de Recherches sur la Cognition et l'Apprentissage



Sophie Schmitt, Fondatrice Seniosphère, spécialiste du ageing et du comportement des seniors

En interaction avec les participants

Conclusions et programme JNA 2025 (5 minutes)

Fin