

3Ds ET VISION

Pas avant 6 ans, un usage modéré jusqu'à 13 ans

Les technologies en trois dimensions stéréoscopiques, ou technologies dites «3Ds», se sont beaucoup développées ces dernières années. Films en 3Ds au cinéma, téléviseurs 3Ds, consoles de jeux ou téléphones mobiles : nous sommes de plus en plus exposés.

Quels peuvent être les risques pour la vision, notamment celle des enfants, liés à l'utilisation des technologies 3Ds ?

2D, 3D OU 3Ds ?



2D

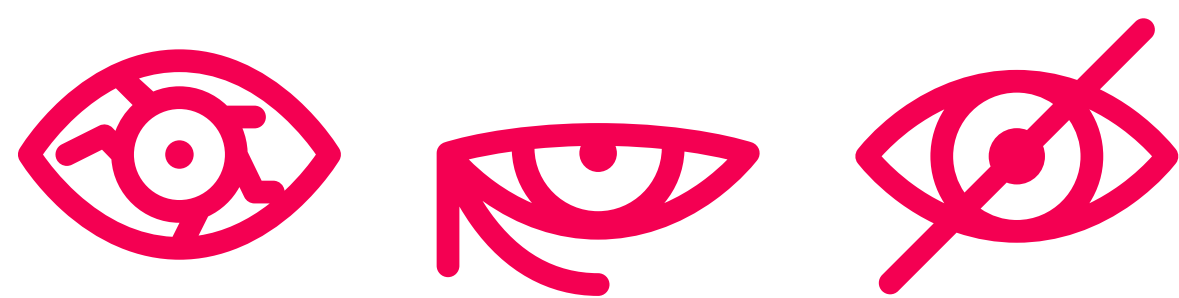


3D



3D
STÉRÉOSCOPIQUE
(ANAGLYPHE)

CONSTATS



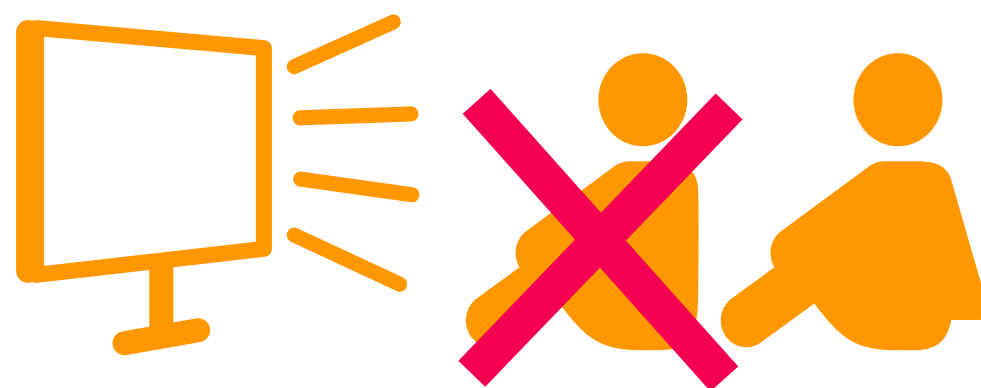
- ◆ L'utilisation de technologies en 3Ds peut engendrer une fatigue visuelle (**sensation d'œil sec, troubles de la vision, maux de tête**), et d'autres symptômes (**mal de dos, perte de concentration**) qui doivent vous alerter.
- ◆ Chez l'adulte, ces symptômes sont temporaires.



- ◆ Chez l'enfant, en particulier **avant l'âge de 6 ans**, des **effets sanitaires à plus long terme**

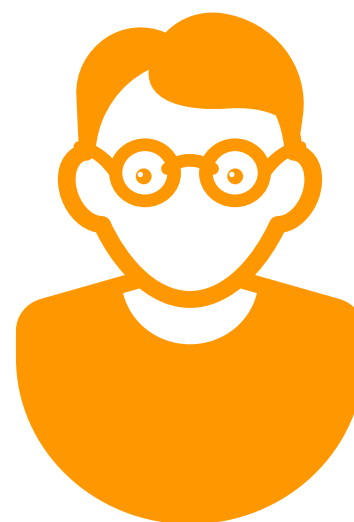
pourraient apparaître, car leur système visuel continue de se développer jusqu'à l'adolescence.

POUR ÉVITER LA FATIGUE VISUELLE ?



- ◆ Ne vous placez **pas trop près de l'écran** lorsque vous visionnez un film ou jouez à la console.

- ◆ Gardez vos **lunettes** ou vos **lentilles**.

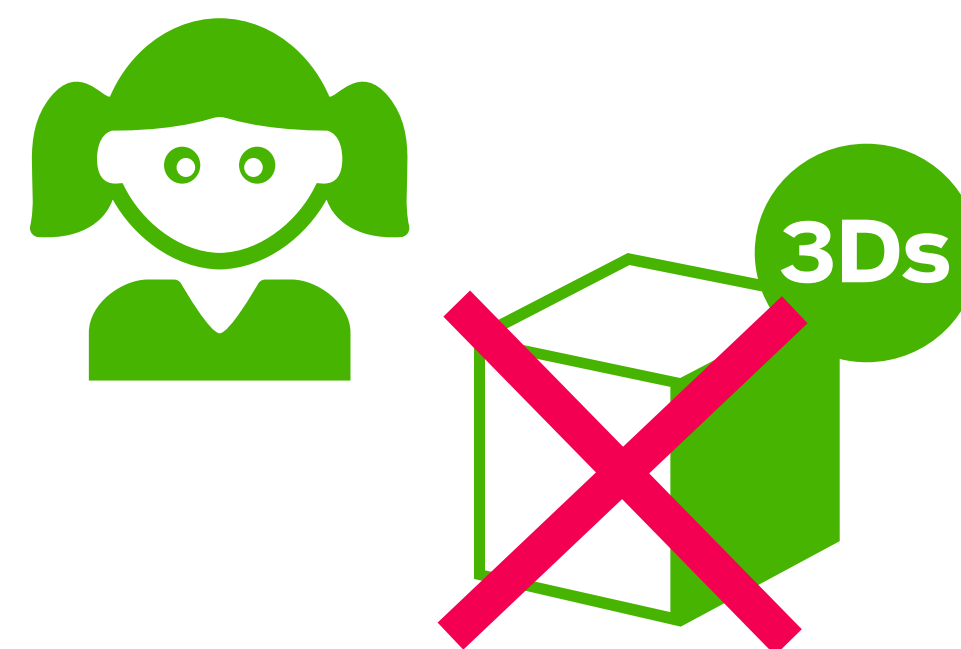


- ◆ Respectez bien les **instructions d'utilisation** de vos téléviseurs, consoles, téléphones en 3Ds, etc.

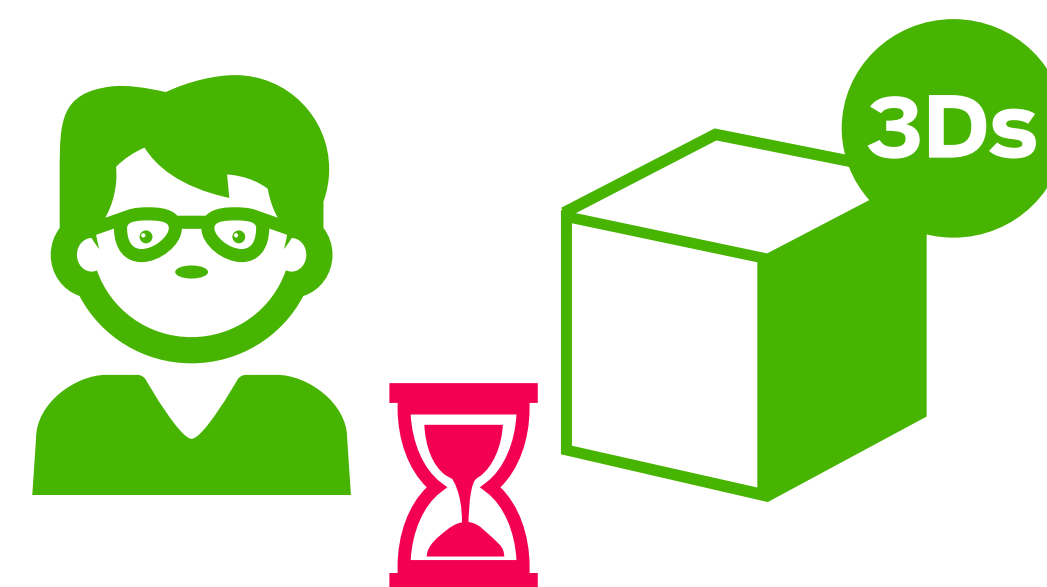


- ◆ Si des symptômes apparaissent, limitez l'utilisation de ces technologies et **consultez un ophtalmologiste**.

LES RECOMMANDATIONS DE L'ANSES



- ◆ Pas de technologies 3Ds pour les enfants de **moins de 6 ans**.



- ◆ Un usage modéré pour les **moins de 13 ans** en restant attentif à l'apparition de symptômes provoqués par la fatigue visuelle.



www.anses.fr

Consultez notre article « Technologies 3D et vision »

Cette infographie est en licence Creative Commons : attribution, pas d'utilisation commerciale, pas de modification.

