



ASSEMBLÉE NATIONALE

14ème législature

jeux vidéo

Question écrite n° 73021

Texte de la question

Mme Véronique Louwagie attire l'attention de Mme la ministre des affaires sociales, de la santé et des droits des femmes sur la dangerosité des jeux vidéo et films en 3D pour la vue des enfants. Une grande association de consommateurs indique que « les jeux vidéo et films en 3D peuvent provoquer troubles de la vision, maux de tête, pertes de concentration et baisses de performance dans les activités mentales. Ces effets sanitaires sont dus à la restitution stéréoscopique en 3D. Elle perturbe le principe physiologique de convergence des yeux et d'accommodation à la même distance ». L'association évoque également que « l'Agence nationale de sécurité sanitaire de l'alimentation, de l'environnement et du travail (Anses) déconseille formellement les technologies 3D pour les enfants de moins de 6 ans, leur système visuel étant immature, et elle recommande d'en limiter l'usage jusqu'à 13 ans ». Aussi, souhaite-t-elle connaître ses intentions au regard de ces préconisations.

Texte de la réponse

Dans son avis de novembre 2014, l'agence nationale de l'alimentation, de la sécurité sanitaire, de l'environnement et du travail (ANSES) recommande que les enfants de moins de 6 ans ne soient pas exposés aux technologies 3Ds, que les enfants et les adolescents de moins de 13 ans aient un usage modéré de ces technologies et qu'ils soient, ainsi que leurs parents, attentifs aux éventuels symptômes induits. Les recommandations de l'agence s'appuient essentiellement sur les données relatives au développement visuel de l'enfant : l'apprentissage de l'accommodation (mise au point) s'effectue durant les six premières années et la maturation visuelle s'achève vers 13 ans. Le rapport du comité d'experts fait toutefois le constat que peu d'études scientifiques sont disponibles sur ce sujet ; ce sont surtout les effets sur la fatigue visuelle et le conflit entre l'accommodation et la vergence (orientation des 2 yeux) qui ont fait l'objet de travaux scientifiques. Par ailleurs, les études montrent également qu'une partie de la population possède une vision stéréoscopique déficiente. Compte tenu de ces éléments, une information des professionnels de santé sur cette question est envisagée. L'agence formule des propositions en matière de recherche (caractérisation des expositions, développement des méthodes d'évaluation de la fatigue visuelle, étude des conséquences psychologiques...) ; la construction de scores permettant d'évaluer la fatigue visuelle pourrait être un thème à inscrire dans le cadre de l'appel à projets de recherche lancé chaque année par l'agence. Enfin, ce travail d'expertise intervient dans un contexte d'incertitude concernant le développement de cette technologie et de sa diffusion. Il existe des différences de qualité importantes entre la 3D « reconstituée » à partir d'images 2D et la 3Ds (stéréoscopique 2 yeux 2 images), où le relief est construit directement. Un axe de travail pour la profession pourrait notamment être l'élaboration d'un label ou d'une norme afin d'améliorer la qualité de la production et de la diffusion en salle des contenus 3Ds.

Données clés

Auteur : [Mme Véronique Louwagie](#)

Circonscription : Orne (2^e circonscription) - Les Républicains

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 73021

Rubrique : Jeux et paris

Ministère interrogé : Affaires sociales, santé et droits des femmes

Ministère attributaire : Affaires sociales, santé et droits des femmes

Date(s) clé(e)s

Question publiée au JO le : [27 janvier 2015](#), page 478

Réponse publiée au JO le : [10 novembre 2015](#), page 8172