



NOTA DE PRENSA

El consumo del 3D en películas y videoconsolas puede dañar la visión en niños menores de seis años

Juan Carlos Martínez Moral: *“En los niños, y especialmente antes de los seis años, la dificultad de acomodar la visión en dispositivos 3D puede tener efectos mucho más severos, porque su sistema visual todavía se está desarrollando”*

Un prestigioso grupo de investigadores de la Universidad de Berkeley, en California (Estados Unidos) revelaron que la observación prolongada de contenidos de películas o videojuegos en 3D (tres dimensiones o estereoscopia) puede provocar molestias visuales, dolores de cabeza y fatiga.

Según el estudio publicado en la revista científica *Journal of Vision*, el problema de “convergencia acomodativa” se produce porque los ojos de los espectadores tienen que ajustar constantemente la distancia de la pantalla de cine o de la videoconsola y su contenido en 3D. Este cambio constante es lo que hace que la visión se cansa más de lo normal, generando visión borrosa, dolores de cabeza, e incluso fatiga ocular.

No es la primera vez que surgen temores sobre los efectos de la tecnología en 3D, que es utilizada en el cine, juegos de video, televisión y pantallas de ordenadores. En 2010, cuando Nintendo lanzó su consola de video en 3D, ya advirtió que si era utilizada por niños menores de seis años podría dañar su visión, y el año pasado Italia recomendó restringir el uso de lentes 3D por los niños a raíz de un advertencia similar de su agencia de salud nacional.

Ahora, distintas instituciones sanitarias internacionales, entre las que se cuenta el Consejo General de Colegios de Ópticos-Optometristas (CGCOO) y la Agencia Nacional de Seguridad Sanitaria de Francia (Anses), advierten que los niños menores de seis años no deberían ser expuestos al consumo de películas y juegos en 3D, “ya que el proceso de asimilar un efecto de tres dimensiones requiere que los ojos vean imágenes en dos lugares distintos al mismo tiempo, antes de que el cerebro las convierta en una sola. En los niños, y especialmente antes de los seis años, esta dificultad a la hora de acomodar la visión, puede tener efectos mucho más severos porque su sistema visual todavía se está desarrollando. Incluso, hasta los 13 años el uso de esta innovadora tecnología debería ser moderado”, explicó Juan Carlos Martínez Moral, presidente del CGCOO.

En nuestro territorio, más de 400.000 espectadores pudieron hacer en 2012 una prueba en más de 100 pantallas de cine 3D de toda Catalunya auspiciada por el Col•legi d'Òptics Optometristes de Catalunya (COOOC). Un sencillo examen autodiagnóstico de dos minutos se proyectó justo antes de todas las películas 3D. El test permitió detectar distintos defectos en la visión binocular, un

problema que afecta a más de cinco millones de españoles, un 12 por ciento de la población. Según Alfons Bielsa, presidente del COOOC, “Se estima que hasta un 56% de las personas entre los 18 y 38 años podrían tener problemas en su visión binocular. Un leve mareo al comenzar a ver una película en 3D es normal pero, si persiste, es una señal muy probable de que existe un trastorno visual”.

Un aspecto a tener en cuenta es que existen pocos países que tengan regulaciones sobre el uso de esa tecnología. En el pasado hubo quienes incluso llegaron a argumentar que el 3D podría ser una ventaja, si era utilizado además como un sistema de alerta temprana para detectar problemas de visión en los niños que, de otra manera, podrían pasar desapercibidos. “Es indudable que ver programas en 3D puede por el contrario desenmascarar cuestiones tales como un ojo vago, insuficiencia de convergencia, problemas de concentración y otros problemas visuales en niños de los que los padres pueden desconocer su existencia”, señaló el presidente del Consejo.

El estudio recomienda finalmente tomar descansos cada cierto tiempo, utilizar la regulación de las pantallas de televisión y de las videoconsolas para minimizar el efecto y colocar el contenido a una distancia tres veces mayor a la altura en que se encuentra la televisión o la imagen.

MÁS INFORMACIÓN Y GESTIÓN DE ENTREVISTAS

Departamento de Comunicación.

Consejo General de Colegios de Ópticos-Optometristas (CGCOO)

Chema Valdés – 619 37 91 82

Telf.: 91 766 99 34 (Ext. 114)

E-mail: chema@grupoicm.es
