WARUNKI KORZYSTANIA I WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI DOTYCZĄCE DOŚWIADCZENIA WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI

1. Korzystanie z gogli VR oraz związane z nimi doświadczenie VR odbywa się na własne ryzyko. DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche) nie ponoszą odpowiedzialności za szkody fizyczne, psychiczne ani materialne i/lub szkody następcze wynikające z korzystania z udostępnionego sprzętu. Prosimy o obchodzenie się z udostępnioną technologią z należytą ostrożnością.

2. [EOL] End of Life został opracowany w taki sposób, aby w możliwie największym stopniu ograniczyć występowanie tzw. choroby lokomocyjnej wywołanej VR (motion sickness). Dołożono szczególnej staranności, aby - z nielicznymi i celowo zastosowanymi wyjątkami - ruchy w wirtualnej rzeczywistości odpowiadały ruchom w świecie rzeczywistym. Nie można jednak wykluczyć, że w indywidualnych przypadkach korzystanie z gogli VR może wywołać chorobę lokomocyjną. Zjawisko to przypomina chorobę morską lub ogólną chorobę lokomocyjną i może obejmować następujące objawy:
    - Nudności
    - Dezorientacja lub zawroty głowy
    - Zaburzenia równowagi lub koordynacji
    - Zmęczenie oczu, zmiany w percepcji wzrokowej i anomalie wzrokowe
    - Silne zmęczenie
    - Nadmierna potliwość, zwiększone wydzielanie śliny
    - Drgania mięśni, skurcze, mimowolne ruchy
    - Inne objawy podobne do choroby lokomocyjnej

    Jeśli wystąpi jeden lub więcej z powyższych objawów albo jakikolwiek inny dyskomfort, prosimy natychmiast zasygnalizować to przez podniesienie ręki. Personel obecny na miejscu pomoże zdjąć gogle. Zapewnione zostaną miejsce do siedzenia oraz woda do picia.

3. W niektórych szczególnie ciężkich przypadkach objawy mogą utrzymywać się lub nasilać przez kilka godzin po zakończeniu korzystania z VR. Zaleca się, aby po doświadczeniu VR przeznaczyć wystarczająco dużo czasu na ponowne przystosowanie się do świata rzeczywistego i zmienionych warunków oświetleniowych. Do czasu całkowitego ustąpienia objawów należy unikać prowadzenia pojazdów, obsługi ciężkich maszyn oraz podejmowania wymagających wzrokowo lub fizycznie czynności, które wymagają niezakłóconej równowagi lub koordynacji ręka-oko.

4. W poniższych sytuacjach prosimy zrezygnować z udziału w doświadczeniu VR lub wcześniej skonsultować się z lekarzem:
    - Ciąża
    - Pozostawanie pod wpływem alkoholu lub jakichkolwiek substancji psychoaktywnych
    - Niewyspanie lub zmęczenie
    - Stres emocjonalny, stany lękowe lub zaburzenia psychiczne
    - Padaczka
    - Poważne choroby (np. choroby serca)
    - Występujące zaburzenia percepcji wzrokowej, w szczególności widzenia obuocznego

- Objawy takie jak ból głowy, migrena lub nudności
- Zaburzenia równowagi

5. Należy pamiętać, że fale radiowe emitowane przez gogle VR mogą zakłócać działanie urządzeń medycznych (np. rozruszników serca, aparatów słuchowych, defibrylatorów). Osoby korzystające z takich urządzeń powinny wcześniej skonsultować się z lekarzem i natychmiast przerwać korzystanie z gogli w przypadku zauważenia nieprawidłowego działania urządzenia.

6. Głównym elementem spektaklu VR jest eksplorowanie wirtualnego krajobrazu. Nie występują w nim nagłe elementy mające przestraszyć widza (jump scares). Obszar poruszania się jest wyznaczany przez gogle VR. Mechanizmy bezpieczeństwa w ramach doświadczenia wizualizują granice bezpiecznej strefy i ostrzegają publiczność sygnałem dźwiękowym w przypadku jej opuszczenia. Należy pozostawać w obrębie widocznych granic i reagować na sygnały, aby zapobiec potknięciu się lub zderzeniu z innymi osobami.

7. Korzystanie z gogli VR przez osoby z chorobami zakaźnymi lub infekcjami, w szczególności dotyczącymi oczu, skóry lub skóry głowy, jest zabronione. Ze względów higienicznych gogle są czyszczone i dezynfekowane przez personel po każdym użyciu.

8. W miarę możliwości należy nosić obuwie na płaskiej podeszwie, aby zapewnić jak najlepsze wyczucie podłoża. Korzystanie z gogli VR nie jest zalecane dzieciom poniżej 10. roku życia.

9. Osobom noszącym okulary zaleca się pozostawienie ich na sobie pod goglami VR, o ile okulary nie są zbyt duże (w takim przypadku zalecane są soczewki kontaktowe).

10. Niektóre sceny zawierają migające lub stroboskopowe światła, a także głośne dźwięki i muzykę.

11. Spektakl VR porusza tematy takie jak śmierć, ciężka choroba, klęski żywiołowe i samobójstwo.

12. Chociaż wirtualna rzeczywistość składa się wyłącznie ze sztucznych obrazów wyświetlanych przed oczami publiczności, niektóre immersyjne sceny mogą wywoływać poczucie zamknięcia lub klaustrofobii.