

REGULAMIN KORZYSTANIA ZE SPRZĘTU VR

w Powiatowej i Miejskiej Bibliotece Publicznej

im. ks. prof. Włodzimierza Sedlaka w Skarżysku-Kamiennej

§1. Słownik pojęć

Przez pojęcia użyte w Regulaminie rozumie się:

1. **BIBLIOTEKA** – Filia nr 1 Powiatowej i Miejskiej Biblioteki Publicznej im. ks. prof. Włodzimierza Sedlaka w Skarżysku-Kamiennej przy ul. Towarowej 20.
2. **WIRTUALNA PRZESTRZEŃ** - przestrzeń dostępna na platformie wykorzystującej wirtualną rzeczywistość wygenerowana za pomocą metod teleinformatycznych.
3. **SPRZĘT VR** – Gogle VR oraz kontrolery, czyli urządzenia umożliwiające poruszanie się po Wirtualnej Przestrzeni.
4. **STANOWISKO GAMINGOWE** –sprzęt VR wraz z fizyczną przestrzenią wydzieloną przez Bibliotekę, w której Użytkownik może korzystać z tego sprzętu.
5. **UŻYTKOWNIK** – każda osoba powyżej 10 roku życia korzystająca z Gogli VR oraz kontrolerów udostępnionych przez Bibliotekę.

§2. Postanowienia ogólne

1. Warunkiem koniecznym do korzystania ze stanowiska gamingowego jest zapoznanie się z niniejszym Regulaminem oraz bezwzględne stosowanie się do niego. Brak akceptacji Regulaminu skutkuje odmową udostępnienia Użytkownikowi stanowiska gamingowego.
2. Korzystanie ze stanowiska gamingowego możliwe jest wyłącznie w budynku Filii nr 1 Biblioteki przy ul. Towarowej 20.
3. Korzystanie ze stanowiska gamingowego w Bibliotece jest bezpłatne.
4. Sprzęt VR udostępniany jest przez Bibliotekę w celu edukacyjno-rekreacyjnym.

§3. Warunki korzystania ze Sprzętu VR

1. Z Gogli VR mogą korzystać czytelnicy Biblioteki w wieku **powyżej 10 lat**, posiadający **aktywne konto biblioteczne** w Bibliotece.

2. Osoby niepełnoletnie (10-18 lat) mogą korzystać z Gogli VR wyłącznie za pisemną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego, zgodnie z **Załącznikiem nr 1** do niniejszego Regulaminu.
3. Pełnoletni Użytkownik i rodzic/opiekun prawny Użytkownika niepełnoletniego musi złożyć **pisemne oświadczenie o:**
 - a) braku przeciwwskazań zdrowotnych Użytkownika do korzystania z technologii VR,
 - b) przejęciu pełnej odpowiedzialności za wystąpienie uszczerbku na zdrowiu na skutek korzystania z technologii VR,
 - c) poniesieniu odpowiedzialności w razie uszkodzenia Sprzętu VR przez Użytkownika w wyniku korzystania ze Sprzętu VR niezgodnie z Regulaminem lub zaleceniami bibliotekarza.Oświadczenie to stanowi **Załącznik nr 2** do niniejszego Regulaminu.
4. Każdy Użytkownik zobowiązany jest do zapoznania się z niniejszym Regulaminem przed rozpoczęciem korzystania z Gogli VR oraz do jego przestrzegania.
5. **Czas jednorazowego korzystania z Gogli VR nie może przekraczać 60 minut.**
6. Użytkownik nie może samodzielnie instalować gier i aplikacji.
7. W celu skorzystania z Wirtualnej Przestrzeni, Biblioteka udostępnia Użytkownikowi jedną parę Gogli VR wraz z dwoma kontrolerami. Na czas korzystania z Gogli VR, Użytkownik powinien przymocować kontrolery do nadgarstków za pomocą pasków lub smyczy, tak aby nie spowodowały szkód w razie wypadnięcia z dłoni.
8. W przypadku, gdy nie ma możliwości odpowiedniego wyregulowania Gogli VR na potrzeby Użytkownika, bibliotekarz może odmówić udostępnienia Sprzętu VR.
9. Sprzęt VR może być używany jedynie w przestrzeni wydzielonej przez Bibliotekę.
10. Podczas korzystania ze Sprzętu VR zabrania się:
 - a) biegania, skakania, krzyczenia,
 - b) spożywania posiłków i napojów w obszarze stanowiska gamingowego,
 - c) dotykania soczewek Gogli VR.
11. Zabrania się korzystania ze Sprzętu VR pod wpływem alkoholu, środków odurzających lub leków mających wpływ na koncentrację.
12. Użytkownik powinien poinformować bibliotekarza w przypadku dolegliwości zdrowotnych (zawroty głowy, nudności, ból oczu) **niezwłocznie** po ich wystąpieniu.
13. **Użytkownicy niepełnoletni mogą korzystać wyłącznie z tych gier, które posiadają kategorię PEGI, dopasowaną do ich wieku.**

14. Użytkownik ponosi odpowiedzialność za stan Gogli VR oraz kontrolerów w przestrzeni wydzielonej przez Bibliotekę oraz warunkach wskazanych w Regulaminie.
15. Zaleca się, by Użytkownik znał podstawy języka angielskiego, umożliwiające poruszanie się po Wirtualnej Rzeczywistości i korzystanie z oprogramowania dostępnego przez Gogle VR.
16. Podczas korzystania z Gogli VR użytkownicy są zobowiązani do ścisłego wykonywania poleceń bibliotekarza.

§4. Rezerwacja i udostępnianie Gogli VR

1. Stanowisko gamingowe jest dostępne dla Użytkowników: **od poniedziałku do piątku, w godz. od 11.00 do 17.00, z wyłączeniem świąt i dni wolnych od pracy**, po dokonaniu wcześniejszej rezerwacji.
2. Rezerwacji można dokonać **najwcześniej na 7, a najpóźniej na 1 dzień** przed planowanym terminem korzystania ze stanowiska VR. Rezerwacji na poniedziałek dokonuje się **najpóźniej w piątek do godz. 17.00**. Rezerwacja złożona po tym czasie, będzie uznawana za nieważną.
3. Rezerwacji mogą dokonać osoby pełnoletnie, osobiście w Wypożyczalni książek dla dorosłych Filii nr 1, telefonicznie pod numerem: 41 25 13 381 lub drogą mailową: kontakt@biblioteka24.eu.
4. Przy rezerwacji terminów ważna jest kolejność zgłoszeń.
5. Rezerwując termin korzystania ze stanowiska gamingowego należy podać imię, nazwisko i wiek Użytkownika lub jego numer konta bibliotecznego; dane kontaktowe lub dane kontaktowe rodzica/opiekuna Użytkownika niepełnoletniego; preferowaną datę, godzinę i czas korzystania ze stanowiska gamingowego oraz tytuł gry. Lista dostępnych gier znajduje się na stronie Biblioteki.
6. Termin i godziny dostępności stanowiska gamingowego dla Użytkowników zależne są od terminów imprez organizowanych przez Bibliotekę i mogą ulegać zmianie.
7. W przypadku **spóźnienia się o więcej niż 10 minut** rezerwacja może zostać anulowana.
8. Anulowanie rezerwacji przez Użytkownika powinno nastąpić nie później niż 30 minut przed planowanym terminem korzystania ze stanowiska gamingowego.
9. Biblioteka zastrzega sobie prawo do anulowania rezerwacji lub skrócenia aktywnego czasu korzystania ze Sprzętu VR w przypadku rozładowania baterii Gogli VR, awarii Sprzętu VR lub innych przyczyn niezależnych od Organizatora.

10. Przed rozpoczęciem korzystania ze stanowiska gamingowego użytkownik powinien zgłosić się do bibliotekarza dyżurującego w Wypożyczalni książek dla dorosłych, w celu podpisania oświadczenia, wydania Sprzętu VR oraz dalszych instrukcji.

§5. Odpowiedzialność Użytkownika i bibliotekarza

1. Każdy Użytkownik zobowiązany jest do korzystania z Gogli VR zgodnie z ich przeznaczeniem i instrukcją obsługi, a także zgodnie z zaleceniami bibliotekarza.
2. Użytkownik ponosi odpowiedzialność za wszelkie uszkodzenia wynikające z niewłaściwego korzystania przez niego ze Sprzętu VR i obciążony zostanie kosztem naprawy lub odkupienia uszkodzonego Sprzętu VR.
3. Biblioteka nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne skutki zdrowotne wynikające z korzystania z gogli VR.
4. Bibliotekarz ma prawo odmówić udostępnienia gogli VR osobie, która nie stosuje się do Regulaminu, wykazuje oznaki niedyspozycji zdrowotnej (w tym oznaki spożycia alkoholu lub środków odurzających), a także rażącego braku higieny osobistej.

§6. Ostrzeżenia dotyczące zdrowia i bezpieczeństwa

1. Bezpieczeństwo użytkowania:
 - a) **Osoby poniżej 18 roku życia mogą korzystać z Gogli VR, jeżeli potrafią wykonywać następujące czynności:**
 - 1) czytać, rozumieć i postępować zgodnie z ostrzeżeniami i wskazówkami pojawiających się w Wirtualnej Przestrzeni,
 - 2) odpowiednio dopasować i wyostrzyć wizję w Goglach VR,
 - 3) zaprzestać korzystania z Gogli VR w momencie pocucia dyskomfortu,
 - 4) poinformować o złym widzeniu, odczuwaniu bólu i dyskomforcie,
 - 5) rozumieć, że treści znajdujące się w Wirtualnej Przestrzeni nie są rzeczywistością.
 - b) Aby zmniejszyć ryzyko pocucia dyskomfortu Gogle VR powinny być odpowiednio wyregulowane. W tym celu bibliotekarz powinien:
 - 1) wyważyć i wycentrować Gogle VR, regulując także odległość soczewek (odległość wewnątrzosiowa) odpowiednio dla każdego Użytkownika,
 - 2) wyregulować tylny i górny pasek, tak aby Gogle VR spoczywały wygodnie i ściśle przylegały do głowy Użytkownika.

- c) Przed skorzystaniem z Gogli VR przez dzieci powyżej 10 roku życia należy poinformować je, że treści znajdujące się w Wirtualnej Przestrzeni nie są rzeczywistością. Osoby poniżej 18 roku życia mogą mieć bardziej intensywne reakcje na treści znajdujące się w Wirtualnej Przestrzeni oraz większe trudności z odróżnieniem ich od świata rzeczywistego.
- d) Użytkownik nie powinien używać Gogli VR i kontrolerów, jeśli nie włączają się po próbie ładowania, ulegną nadmiernemu nagrzaniu w trakcie użycia lub ładowania.
- e) Użytkownik nie powinien demontować, zgniatać, wyginać, deformować, niszczyć, poddawać Gogli VR i kontrolerów nadmiernemu naciskowi, ani upuszczać ich na twarde podłoże, gdyż może to skutkować uszkodzeniem sprzętu. Przed każdym użyciem należy wzrokowo sprawdzić, czy Gogle VR i kontrolery nie są uszkodzone.
- f) Użytkownik nie powinien dopuszczać Sprzętu VR do kontaktu z cieczami, wysoką temperaturą, ani wystawiać ich na bezpośrednie działanie promieni słonecznych.
- g) Na wypadek wycieku elektrolitu nie należy pozwolić na kontakt cieczy ze skórą ani oczami. Jeśli dojdzie do kontaktu, Użytkownik powinien niezwłocznie przemyć skażone miejsce dużą ilością wody i skonsultować się z lekarzem.
- h) Kontrolery zawierają baterie AA.
 - 1) Zagrożenie zadławieniem. Kontrolery należy przechowywać poza zasięgiem dzieci poniżej 3-ego roku życia,
 - 2) Jeśli komora baterii nie zamyka się w sposób bezpieczny, należy zaprzestać użycia kontrolerów,
 - 3) Użytkownik nie powinien demontować, przebijać ani próbować modyfikować baterii.
- i) Użytkownik powinien unikać długotrwałego korzystania z Gogli VR, ponieważ może to negatywnie wpłynąć na koordynację wzrokowo-ruchową i podzielność uwagi.
- j) Gogle VR zapewniają immersyjne doznania, które mogą rozpraszać uwagę i całkowicie blokować postrzeganie tego, co się dzieje w otoczeniu, w związku z powyższym:
 - 1) Przed rozpoczęciem i w trakcie korzystania z Gogli VR Użytkownik powinien zawsze pamiętać o otoczeniu oraz zachować ostrożność, aby uniknąć obrażeń.
 - 2) Użytkownik powinien niezwłocznie przerwać korzystanie z Gogli VR, jeśli otoczenie stanie się niebezpieczne. Jeśli Użytkownik wyczuje, że do przestrzeni wydzielonej przez Bibliotekę dostały się osoby lub przedmioty, powinien zdjąć Gogle VR tym samym kończąc ich używanie.

- 3) Użytkownik powinien robić **przerwy co najmniej raz na 30 minut**, oswajając się z Goglami VR i nową treścią. Jeśli Użytkownik odczuje dyskomfort, przerwy muszą być częstsze niż co 30 minut.
- 4) Długotrwałe używanie Gogli VR bez przerwy może zwiększyć ryzyko obrażeń Użytkownika, innych niekorzystnych skutków lub szkód materialnych.
- 5) Użytkownik korzystając z Gogli VR powinien poruszać się ostrożnie. Szybkie lub nagłe ruchy mogą doprowadzić do kolizji lub utraty równowagi.
 - i. Jeśli Użytkownik utraci równowagę lub to poczucie zostanie zaburzone, powinien niezwłocznie zdjąć Gogle VR i zrobić sobie przerwę, aż ten stan minie.
 - ii. Użytkownik powinien pamiętać, że przedmioty widziane podczas korzystania z Gogli VR mogą nie istnieć w świecie rzeczywistym.
- k) Gogle VR wyposażone są w system ochronny, który pomaga pozostać Użytkownikowi w przestrzeni wydzielonej przez Bibliotekę i uniknąć kolizji z prawdziwymi obiektami, przy czym:
 - 1) System tylko ostrzega o granicach wydzielonej przestrzeni. Nie może zablokować ruchu Użytkownika poza wydzieloną przestrzeń ani zabezpieczyć go przed obiektami z zewnątrz.
 - 2) System może nie zidentyfikować wszystkich obiektów w wydzielonej przestrzeni.
 - 3) Użytkownik powinien postępować zgodnie z wszystkimi wyświetlanymi powiadomieniami dot. ponownego określenia granic wydzielonej przestrzeni lub
 - 4) prawidłowego działania systemu, gdy pojawi się taki monit.
 - 5) Poruszanie się z dużą prędkością może uniemożliwić Użytkownikowi
 - 6) zareagowanie w porę i pozostanie w wydzielonej przestrzeni, nawet jeśli system Guardian wyemituje ostrzeżenie, dlatego Użytkownik powinien poruszać się na
 - 7) tyle powoli, aby zdążyć zareagować na alerty systemu.
 - 8) System może nie działać jeśli Gogle VR ulegną uszkodzeniu.
- l) Gogle VR są wyposażone w funkcję kamery „przepustowej”, która wyświetla otoczenie fizyczne Użytkownika na ekranie Gogli VR, przy czym:
 - 1) Kamera nie spełnia takiej samej funkcji jak naturalne zmysły człowieka. Może doznawać opóźnień, posiada mniejsze pole widzenia i może zakłócać postrzeganie głębi.

- 2) Podczas oglądania otoczenia z użyciem kamery przepustowej Użytkownik powinien zachować odpowiednią ostrożność.
 - 3) Długotrwałe koncentrowanie uwagi na obiektach w świecie rzeczywistym za pomocą kamery przepustowej może tymczasowo zakłócić równowagę lub koordynację wzrokowo-ruchową Użytkownika.
- m) Dla ochrony Użytkownika, w przypadku pojawienia się alertu systemu, należy podjąć natychmiastowe działanie. Gogle VR mogą komunikować następujące alerty:
- **Alert o przegrzaniu urządzenia** - alert dźwiękowo-wizualny pojawia się, gdy urządzenie się przegrzewa. Jeśli ten alert się pojawi, w celu obniżenia ryzyka obrażeń ciała, Użytkownik powinien bezzwłocznie zdjąć Gogle VR i wznowić użytkowanie po ich schłodzeniu.
 - **Alert o głośności dźwięku** - alert wizualny emitowany na wypadek wysokiego poziomu głośności. Jeśli ten alert pojawi się, Użytkownik powinien obniżyć poziom głośności, aby zmniejszyć ryzyko utraty słuchu.
 - **Alert wykroczenia poza wyznaczoną przestrzeń** - alert wizualny emitowany na wypadek wykroczenia Użytkownika poza wyznaczoną przestrzeń. Jeśli ten alert się pojawi, Użytkownik powinien zdjąć Gogle VR lub powrócić do wyznaczonej przestrzeni.
 - **Alert o błędzie systemu śledzenia** - alert wizualny emitowany na wypadek nieprawidłowego działania systemu śledzenia. Jeśli ta funkcja nie działa prawidłowo, może to zakłócać lub uniemożliwiać działanie systemu Guardian. Po pojawieniu się tego alertu Użytkownik powinien zdjąć Gogle VR i przejść w bezpieczne miejsce.

4. Obowiązki bibliotekarza:

- a) Bibliotekarz powinien pomóc wyregulować Gogle VR osobie poniżej 18 roku życia, tak aby pasowały na dziecko. Obraz na ekranie Gogli VR musi być wyraźny.
- b) Bibliotekarz powinien zwracać uwagę na sygnały ostrzegawcze wskazujące na dyskomfort dziecka. W przypadku zgłaszania złego widzenia, częstego dotykania karku, zmian pozycji i ruchów oraz narzekania na bóle lub nudności należy zapewnić Użytkownikowi przerwę. Przed ponownym skorzystaniem z Gogli VR należy upewnić się czy zostały one odpowiednio dopasowane.
- c) Bibliotekarz powinien ograniczyć czas spędzany przez Użytkowników w wieku 10-18 lat z Goglami VR i zapewnić im odpowiednie przerwy w używaniu urządzenia.

§7. Higiena i dezynfekcja

1. Każdy Użytkownik przed założeniem Gogli VR zobowiązany jest do dezynfekcji rąk przy użyciu środków dostępnych w Bibliotece.
2. Sprzęt VR powinien zostać zdezynfekowany po każdym Użytkowniku.
3. Zabrania się korzystania z Gogli VR przez osoby z objawami infekcji wirusowych lub skórnych.

§8. Ochrona danych osobowych

1. Dane osobowe Użytkowników przetwarzane są wyłącznie w celu organizacji zajęć i realizacji postanowień Regulaminu.
2. Administratorem danych jest Biblioteka i nie udostępnia ona danych osobowych Użytkowników podmiotom zewnętrznym.

§9. Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem podpisania przez dyrektora Powiatowej i Miejskiej Biblioteki Publicznej im. ks. prof. Włodzimierza Sedlaka w Skarżysku-Kamiennej.
2. W razie braku odpowiedniego zapisu w Regulaminie, Użytkownik zobowiązany jest do poleceń bibliotekarza oraz zasad dobrych obyczajów.
3. Biblioteka zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
4. Wszelkie zmiany Regulaminu obowiązują od daty opublikowania ich na stronie internetowej Biblioteki: www.biblioteka24.eu, w postaci tekstu jednolitego.

Załącznik nr 1 do Regulaminu korzystania ze Sprzętu VR
w Powiatowej i Miejskiej Bibliotece Publicznej
im. ks. prof. Włodzimierza Sedlaka w Skarżysku-Kamiennej

**Zgoda rodzica/opiekuna prawnego
na korzystanie ze Sprzętu VR przez osobę niepełnoletnią**

Ja, niżej podpisany/a, (imię i nazwisko
rodzica/opiekuna prawnego) wyrażam zgodę na korzystanie przez moje dziecko
..... (imię i nazwisko dziecka)
ze Sprzętu VR w dniu w Powiatowej i Miejskiej Bibliotece
Publicznej im. ks. prof. Włodzimierza Sedlaka w Skarżysku-Kamiennej.

.....
Data

.....
Czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego

Załącznik nr 2 do Regulaminu korzystania ze Sprzętu VR
w Powiatowej i Miejskiej Bibliotece Publicznej
im. ks. prof. Włodzimierza Sedlaka w Skarżysku-Kamiennej

Oświadczenie

Ja, niżej podpisany/a,

oświadczam, że:

- zapoznałem/am się i akceptuję Regulamin korzystania ze Sprzętu VR Powiatowej i Miejskiej Biblioteki Publicznej im. ks. prof. Włodzimierza Sedlaka w Skarżysku-Kamiennej
- nie mam/moje dziecko nie ma* przeciwwskazań zdrowotnych do korzystania z technologii VR,
- jestem świadomy/a wpływu technologii VR na zdrowie i psychikę Użytkownika oraz biorę pełną odpowiedzialność za własne zdrowie/ zdrowie dziecka* w razie wystąpienia negatywnych skutków
- biorę pełną odpowiedzialność za wszelkie uszkodzenia Sprzętu VR powstałe na skutek użytkowania sprzętu niezgodnie z Regulaminem

.....
Data

.....
Czytelny podpis

* niepotrzebne skreślić

Ostrzeżenia dotyczące zdrowia i bezpieczeństwa

1. Przeciwwskazania do korzystania z technologii VR:

- a) Gogle VR nie powinny być użyte przez Użytkownika, jeśli występują u niego którekolwiek z poniższych zjawisk:
 - zmęczenie lub wyczerpanie,
 - senność,
 - bycie pod wpływem alkoholu lub środków odurzających,
 - mdłości lub problemy z układem trawiennym,
 - niepokój lub stres,
 - przeziębienie, grypa, bóle głowy, migrena lub bóle ucha.
 - choroby zakaźne, infekcje lub schorzenia, szczególnie dotyczące oczu, skóry lub włosów,
- b) Osoby cierpiące na epilepsję lub mające w przeszłości napady drgawkowe powinny skonsultować się z lekarzem przed skorzystaniem z Gogli VR.
- c) Gogle VR i kontrolery mogą zawierać magnesy lub elementy, które emitują fale radiowe mogące zakłócać działanie pobliskich urządzeń elektronicznych, w tym rozruszników serca, aparatów słuchowych i defibrylatorów, w związku z powyższym:
 - Użytkownik korzystający z rozrusznika serca lub innego urządzenia implantowanego medycznie, przed użyciem Gogli VR lub kontrolerów powinien skontaktować się z lekarzem lub producentem tego urządzenia medycznego,
 - Użytkownik powinien zachować bezpieczną odległość Gogli VR i kontrolerów od urządzeń medycznych. W przypadku zaobserwowania trwałego zakłócenia w działaniu urządzenia medycznego, Użytkownik powinien zaprzestać korzystania z Gogli VR i kontrolerów.
- d) W przypadku wady wzroku Użytkownika zalecane jest korzystanie z Gogli VR w szklach kontaktowych, ponieważ korzystanie z Gogli VR w okularach może zwiększyć ryzyko obrażeń twarzy oraz uszkodzenia soczewek Gogli VR przez Użytkownika podczas ich zakładania i zdejmowania.

2. Niepożądane skutki użytkowania Sprzętu VR:

- a) Na skutek użytkowania Sprzętu VR wystąpić mogą objawy takie jak:
 - zmęczenie i senność,

- zawoty głowy,
- epilepsja,
- zapaści wywołane migotaniem światła lub sekwencjami świateł,
- utrata świadomości,
- drgania powiek lub mięśni,
- bezwolne ruchy ciała,
- dyskomfort lub bóle oczu,
- zmienione, niewyraźne lub podwójne widzenie lub inne zaburzenia widzenia
- bóle mięśni, stawów lub skóry,
- uczucie mrowienia, drętwienia, sztywności lub palenia mięśni
- obrzęki, swędzenie, podrażnienie skóry lub inne reakcje skórne
- utrata włosów
- oszołomienie lub dezorientacja
- zaburzenia równowagi
- zakłócenie koordynacji wzrokowo-ruchowej
- nadmierne pocenie;
- wzmożone wydzielanie śliny

- b) Użytkownik, u którego te objawy występują, powinien niezwłocznie zaprzestać korzystania ze Sprzętu VR. Objawy mogą utrzymywać i nasilać się nawet przez kilka godzin po zakończeniu użytkowania Sprzętu VR. Jeśli objawy są poważne lub utrzymują się przez dłuższy czas, Użytkownik powinien skonsultować się z lekarzem.
- c) Do chwili ustąpienia wszystkich objawów Użytkownik nie powinien prowadzić pojazdów, obsługiwać maszyn ani podejmować działań wymagających zaangażowania wzrokowego lub fizycznego, które mogłyby mieć poważne konsekwencje lub takich, które wymagają niezakłóconej równowagi i koordynacji wzrokowo-ruchowej (np. uprawianie sportu lub jazda rowerem).
- d) Po zakończeniu korzystania z Gogli VR zaleca się odczekanie co najmniej 30 minut przed prowadzeniem pojazdów, obsługą maszyn lub wykonywaniem czynności wymagających pełnej sprawności psychofizycznej.