

DEFINIZIONE DI REALTÀ VIRTUALE

La Realtà Virtuale (Virtual Reality, VR) è una realtà simulata, creata attraverso l'uso del computer - dai videogiochi alle applicazioni (che richiedono l'uso di guanti muniti di sensori chiamati wired gloves) al World Wide Web. La realtà virtuale simula la realtà effettiva. E' un ambiente che può simulare la presenza fisica in posti nel mondo reale o immaginario. Le numerose soluzioni di realtà virtuale oggi disponibili possono essere classificate in base:

- al tipo o al grado di integrazione dei sensori;
- al livello di interattività;
- all'ambito di applicazione;
- alla qualità visuale;
- all'esperienza utente.

PRECAUZIONI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA:

AL FINE DI RIDURRE IL RISCHIO DI DANNI ALLA PERSONA, DISTURBI O DANNI AGLI OGGETTI, SI PREGA DI ASSICURARSI CHE TUTTI GLI UTILIZZATORI DI VISORI VR LEGGANO ATTENTAMENTE LE AVVERTENZE SOTTO RIPORTATE PRIMA DELL'UTILIZZO DI STRUMENTI DI VR.

Non utilizzare Visori VR quando si è stanchi, in carenza di sonno, sotto gli effetti di alcool o droghe, in stato di ebbrezza, in caso di problemi di digestione, in caso di stato di stress emotivo o di ansia, o in caso di raffreddore, influenza, mal di testa, emicrania o mal d'orecchi, in quanto ciò può aumentare la vostra sensibilità ai sintomi sfavorevoli.

È assolutamente vietato l'utilizzo dei visori alle donne in stato di gravidanza, alle persone anziane ed coloro a coloro che soffrono già di anomalie della visione binoculare o di disturbi psichiatrici o che soffrono di problemi cardiaci o qualsiasi altra grave patologia.

Attenzione Disturbi

Interrompere immediatamente l'utilizzo qualora chiunque stia utilizzando i Visori VR avverta uno di questi sintomi: Convulsioni*, perdita di coscienza, occhi affaticati, contrazioni oculari o muscolari, movimenti involontari, vista alterata, offuscata o doppia o altre anomalie della vista; capogiri, disorientamento, disturbi dell'equilibrio, mancata coordinazione mano-occhio, sudorazione eccessiva, ipersalivazione, nausea, sensazione di testa vuota, fastidio o dolore alla testa o agli occhi, torpore, fatica o qualsiasi altro sintomo simile alla cinetosi.

In caso di lievi disturbi, interrompete per un periodo di tempo necessario a diminuire lo stato di fastidio. Non utilizzare i Visori VR fino a quando tutti i sintomi non saranno già svaniti.

***AVVERTENZE SULLE CONVULSIONI:**

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di forti vertigini, convulsioni, crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti o sequenze visive e ciò può avvenire guardando la televisione, durante l'uso di videogiochi o durante un'esperienza di realtà virtuale, anche se le convulsioni o le perdite momentanee di coscienza non sono mai state accusate precedentemente o la persona non ha un trascorso di convulsioni o epilessia. Queste convulsioni sono più frequenti nei bambini o nei giovani di età inferiore ai 20 anni. Coloro che hanno sofferto di crisi, perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia devono consultare un medico prima di usare Visori VR

AVVERTENZE SULL'USO DI VISORI AI BAMBINI:

I Visori VR non sono adatti a bambini di età inferiore ai 13 anni, in quanto i bambini piccoli attraversano una fase critica per lo sviluppo visivo. Si raccomanda ai genitori di osservare i bambini (dai 13 anni in su) durante e dopo l'utilizzo di Visori VR al fine di verificare l'eventuale sussistenza dei sintomi sotto riportati, e di limitare il tempo di utilizzo di Visori VR da parte dei bambini assicurandosi inoltre che facciano pause durante l'utilizzo. L'uso prolungato dovrebbe essere evitato, in quanto potrebbe avere effetti negative sulla coordinazione mano-occhio, sull'equilibrio e sulle capacità di multi-tasking. Si raccomanda ai genitori di osservare attentamente i bambini durante e dopo l'utilizzo di Visori VR, così da verificare l'eventuale diminuzioni di queste capacità.

ATTENZIONE PRECAUZIONI GENERALI:

Al fine di ridurre il rischio di danni o disturbi si raccomanda di seguire sempre queste istruzioni ed osservare queste precauzioni durante l'utilizzo di Visori VR:

- Utilizzare unicamente in un ambiente sicuro: i Visori VR generano un'esperienza di realtà virtuale altamente coinvolgente che distoglie completamente dall'ambiente circostante e ne blocca completamente la visuale.
- Si raccomanda di essere sempre coscienti dell'ambiente circostante prima e durante l'utilizzo di Visori VR. Prestate attenzione per evitare danni.
- L'utilizzo di Visori VR potrebbe causare perdita di equilibrio.
- Tenere a mente che gli oggetti che si vedono nella realtà virtuale non esistono nell'ambiente reale, perciò non sedersi o mettersi in piedi su di essi né utilizzarli come supporto.
- Per garantire un'esperienza il più sicura possibile, rimanere seduti e fermi durante l'uso di Visori VR.
- Inciampare, scontrarsi o urtare contro muri, mobili od altri oggetti può provocare gravi lesioni, pertanto si raccomanda di sgomberare l'area per un uso sicuro prima di utilizzare i Visori VR.
- Si raccomanda di assicurarsi con particolare attenzione di non essere vicino ad altre persone, oggetti, scale, balconi, porte aperte, finestre, mobili, fiamme libere, ventilatori a soffitto, impianti di illuminazione od altri oggetti contro i quali si rischia di urtare o che si rischia di far cadere durante - o subito dopo- l'utilizzo di Visori VR.
- Rimuovere tutto quello che può costituire un rischio d'inciampo dall'area prima di utilizzare i Visori VR.
- Si prega di ricordare che durante l'utilizzo di Visori VR è possibile non rendersi conto dell'ingresso di persone ed animali nelle proprie immediate vicinanze.
- Non maneggiare oggetti appuntiti o altrimenti pericolosi durante l'utilizzo di Visori VR.

- Assicurarsi che i Visori VR siano alla giusta altezza e fissati comodamente alla vostra testa e di vedere una sola immagine nitida.
- Si consiglia di abituarsi gradualmente all'utilizzo di Visori VR per permettere al proprio corpo di adattarsi; inizialmente, utilizzarli solo per pochi minuti alla volta, ed aumentare gradualmente il tempo di utilizzo di Visori VR a mano a mano che ci si abitua alla realtà virtuale. Guardarsi intorno ed utilizzare il dispositivo di input la prima volta che si entra nella realtà virtuale può essere utile al fine di adattarsi a qualsiasi piccola divergenza tra i movimenti nel mondo reale ed il loro risultato all'interno dell'esperienza virtuale.

LIBERATORIA UTILIZZO REALTA' VIRTUALE

Io sottoscritto _____, nato a _____, il _____, (in conformità con il Decreto Legislativo 10 agosto 2018, n. 101 in materia di rilascio dei dati personali),

DICHIARO

- di essere stato informato delle avvertenze connesse all'utilizzo dei prodotti che consentono la visione della Realtà Virtuale e delle possibili conseguenze fisiche che potrebbero derivare da tale utilizzo;
- di assumersi ogni responsabilità ovvero di esonerare il personale specialistico e **l'Associazione C.O.P.S.** da qualsiasi danno fisico, morale, biologico e/o di altra natura che possa verificarsi a causa dei prodotti che consentono la visione della Realtà Virtuale.

Verona (VR), _____

FIRMA _____