

NUTZUNGSREGELN & HAFTUNGSAUSSCHLUSS VIRTUAL - REALITY - EXPERIENCE

1. Die Nutzung der VR-Brillen und das damit zusammenhängende VR-Erlebnis erfolgen auf eigene Gefahr. Das Schauspielhaus Graz & DARUM (Victoria Halper & Kai Krösche) übernehmen keine Haftung für körperliche, geistige und materielle Schäden und/oder Folgeschäden, die auf die Verwendung der zur Verfügung gestellten Geräte zurückzuführen sind. Die Besucher*innen sind dazu angehalten, die bereitgestellte Technik mit entsprechender Sorgfalt zu behandeln.

2. [EOL]. End of Life wurde auf eine Weise entwickelt, die das Auftreten sogenannter Motion Sickness so gut wie möglich vermeidet. Insbesondere wurde darauf geachtet, dass, bis auf wenige und bewusst rücksichtsvoll gestaltete Ausnahmen, die Bewegungen des Publikums in der Virtual Reality im Einklang mit den Bewegungen der echten Welt passieren. Dennoch kann es nicht ausgeschlossen werden, dass es bei der Nutzung der VR-Brillen in einzelnen Fällen zum Auftreten sogenannter Motion Sickness kommt. Darunter versteht man ein Phänomen, das bei Formen passiver Fortbewegung auftreten kann und der See- bzw. Reisekrankheit ähnelt. Folgende Symptome können auftreten:

- Übelkeit
- Bewusstseinsstörungen / Orientierungslosigkeit
- Beeinträchtigung des Gleichgewichts / der Koordination
- Überanstrengung der Augen, Veränderung der Seherfahrung sowie visuelle Anomalien
- starke Müdigkeit, Trägheitsgefühl des Körpers
- Übermäßiges Schwitzen, erhöhter Speichelfluss
- Muskelzuckungen, Krämpfe, unwillkürliche Bewegungen
- Sonstige Symptome, die der Reisekrankheit ähneln

Treten eines oder mehrere dieser Symptome auf oder verspüren Sie sonstiges Unbehagen, machen Sie sich bitte umgehend durch das Heben eines Armes bemerkbar. Das Betreuungspersonal vor Ort wird zur Stelle sein, um Ihnen beim Abnehmen der Brille zu helfen. Sitzmöglichkeiten und Trinkwasser werden zur Verfügung gestellt.

3. In einzelnen, besonders schweren Fällen können Symptome auch noch Stunden nach der Benutzung weiter bestehen oder sich verstärken. Es wird deshalb geraten, nach dem VR-Erlebnis ausreichend Zeit einzuplanen, um sich wieder an die reale Welt und die veränderten Lichtverhältnisse zu gewöhnen. Vermeiden Sie bis zur vollständigen Erholung der Symptome das Autofahren, das Bedienen schwerer Maschinen sowie die Ausübung visuell oder körperlich anstrengender Tätigkeiten, die eine ungestörte Balance oder Hand-Augen-Koordination erfordern.

4. Bitte sehen Sie unter folgenden Voraussetzungen von der Teilnahme am VR-Erlebnis ab oder sprechen Sie im Voraus mit Ihrem*Ihrer Ärzt*in:

- Schwangerschaft
- Alkoholeinfluss bzw. Drogeneinfluss jeglicher Art
- Schlafmangel, Übermüdung
- Emotionale Stress- oder Angstzustände, psychiatrische Störungen
- Epilepsie
- Schwere Erkrankungen (z.B. Herzerkrankungen)
- Bereits bestehende Anomalien der Sehvernehmung insbesondere des Binokularsehens
- Krankheitssymptome wie Kopfschmerzen, Migräne, Übelkeit
- Störungen des Gleichgewichtssinns

5. Bitte beachten Sie, dass es durch die Aussendung von Funkwellen durch die VR-Brillen zur Interferenz mit u.a. medizinischen Geräten kommen kann (z.B. Herzschrittmacher, Hörgeräte, Defibrillatoren). Wenn Sie ein solches Gerät besitzen, sprechen Sie im Voraus mit Ihrem*Ihrer Ärzt*in und stoppen Sie die Verwendung der VR-Brille sofort, sollten Sie eine Störung Ihres Gerätes wahrnehmen.
6. In der VR-Performance steht das Entdecken der virtuellen Landschaft im Mittelpunkt. Sie können sich darauf verlassen, dass Sie während des Erlebnisses nicht erschreckt werden (keine Jumpscare). Das Bewegungsfeld wird durch die VR-Brille eingegrenzt. Dafür wurden innerhalb des VR-Erlebnisses bestimmte Sicherheitsmechanismen implementiert, welche die Grenzen der sicher begehbaren Zone visualisieren und das Publikum beim Verlassen dieser Sicherheitszone mittels eines akustischen Signals informieren. Bewegen Sie sich daher ausschließlich innerhalb der sichtbaren Begrenzungen und beachten Sie das Signal, damit Stolpergefahr oder das Zusammenstoßen mit anderen Personen ausgeschlossen werden können.
7. Die Nutzung der VR-Brille von Personen mit ansteckenden Krankheiten oder Infektionen insbesondere des Auges, der Haut und / oder Kopfhaut ist untersagt. Zur Sicherstellung der Hygiene werden die VR-Brillen seitens des Betreuungspersonals nach jeder Nutzung gereinigt und desinfiziert.
8. Tragen Sie bei der Benutzung von VR-Brillen, wenn möglich flaches Schuhwerk, um den direkten Kontakt zum Boden zu gewährleisten. Kinder unter 10 Jahren wird von der Verwendung von VR-Brillen abgeraten.
9. Brillenträger*innen ist es möglich und sogar angeraten, ihre Brille unter der VR-Brille zu tragen, sofern die Brille keine überdurchschnittliche Größe hat (in diesem Fall empfehlen wir das Tragen von Kontaktlinsen).
10. In einigen Szenen kommt es zum Einsatz von flackerndem und blitzendem Licht, sowie lauter Geräusche und Musik.
11. In der VR-Performance werden Themen wie Tod, schwere Krankheit, Naturkatastrophen und Suizid thematisiert.
12. Obwohl es sich innerhalb der Virtual Reality lediglich um künstliche Bilder vor den Augen des Publikums handelt, enthält die Performance einige Szenen, die aufgrund ihrer immersiven Gestaltung, Gefühle von Enge und Klaustrophobie auslösen können.