



МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ И АРХИВОВ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ

**Государственное автономное учреждение культуры Иркутский  
областной краеведческий музей имени Н.Н. Муравьева-Амурского**

## **П Р И К А З**

19.04.2022

№ 109

Иркутск

### **Об утверждении Правил использования шлема виртуальной реальности в отделах государственного автономного учреждения культуры Иркутский областной краеведческий музей имени Н.Н. Муравьева-Амурского**

В целях соблюдения техники безопасности при пользовании шлема виртуальной реальности без вреда для посетителей государственного автономного учреждения культуры Иркутский областной краеведческий музей имени Н.Н. Муравьева-Амурского

#### **ПРИКАЗЫВАЮ:**

1. Утвердить Правила использования шлема виртуальной реальности в отделах государственного автономного учреждения культуры Иркутский областной краеведческий музей имени Н.Н. Муравьева-Амурского (далее - Правила), согласно приложению к настоящему приказу.

2. Отделу кадровой и правовой работы (М.В. Салогубова) ознакомить работников под подпись с настоящими Правилами.

3. Отделу маркетинга и информационной деятельности (Л.С. Шустерман) опубликовать на сайте Музея настоящие Правила.

4. Настоящий приказ распространяется на правоотношения возникшие с 01.03.2022.

5. Контроль за исполнением настоящего приказа оставляю за собой.

Директор музея

С.Г. Ступин

## **Правила использования шлема виртуальной реальности в отделах государственного автономного учреждения культуры Иркутский областной краеведческий музей имени Н.Н. Муравьева-Амурского**

1. Настоящее Положение разработано в целях соблюдения техники безопасности при пользовании шлема виртуальной реальности без вреда для посетителей государственного автономного учреждения культуры Иркутский областной краеведческий музей имени Н.Н. Муравьева-Амурского (далее – Музей).

Технология виртуальной реальности (далее – VR-шлем) сегодня доступна всем желающим посетителям Музея.

Необходимо соблюдать технику безопасности и ряд правил, чтобы пользоваться шлемом без вреда для сотрудников и посетителей экспозиционных и выставочных отделов Музея.

При соблюдении техники безопасности, пользование VR-шлемом будет приносить только положительные эмоции.

2. Сотрудникам и посетителям отделов Музея до использования VR-шлема необходимо знать следующую информацию: Любой VR-шлем влияет на восприятие мира.

VR-шлем погружает в вымышленное пространство, которое глаза воспринимают, как реальное.

Важно понимать, что чувства головокружения, тошноты и дезориентации, вызванные использованием VR-шлема, обусловлены тем, как мозг реагирует на изображение.

Когда посетитель снимает VR-шлем и возвращается в привычную обстановку, неприятные ощущения проходят.

3. Подготовка помещения:

3.1. Безопаснее всего использовать VR-шлем сидя на надежном, не крутящемся стуле.

3.2. Обязательно убрать подальше вещи, которые можете задеть неосторожным движением.

3.3. Не допускайте использование VR-шлема маленькими детьми дошкольного возраста (от 0 до 7 лет).

4. VR-шлем пригоден для использования посетителями с нарушением зрения, вместе с обычными очками.

Даже если им найдется место в корпусе VR-шлема, посетитель можете испытывать дискомфорт от дужек за ушами.

В этом случае придется делать частые перерывы, чтобы избежать головной боли.

Лучше всего на время работы VR-шлема отказаться от очков или сменить их на контактные линзы.

5. Перед началом использования VR-шлема сотрудник отдела Музея:

5.1. Устанавливает вкладыш одноразового использования.

5.2. Проверяет крепление: необходимо убедиться, что шлем удобно сидит на голове посетителя, а кабели не мешают движениям.

В сопровождении сотрудника отдела Музея посетитель подтягивает крепления, чтобы исключить нежелательные люфты во время использования. В противном случае прыгающая картинка вызовет головокружение, тошноту и головную боль.

5.3. Настраивает удобный режим просмотра. Заранее изучает, где находятся нужные регуляторы, с помощью которых можно настроить фокусное расстояние и другие параметры. Перед переходом к активным действиям, посетителю рекомендуется посидеть 1-2 минуты, чтобы убедиться, что шлем закреплен надежно, а изображение действительно не вызывает дискомфорта.

## 6. Условия прекращения использования VR-шлема.

6.1. Сотрудник Музея должен снять шлем с посетителя, как только он обратится, почувствовав острое беспокойство, тошноту, головокружение, резь в глазах или головную боль.

При использовании VR-шлема первые это может произойти уже через пять минут после запуска.

Мозг человека быстро привыкает к новым условиям и при регулярном использовании VR-шлема неприятные ощущения возникают все реже.

Рекомендуется делать небольшие перерывы (10-15 минут) после каждого часа использования VR-шлема.

## 7. Ответственность сторон

7.1. Заведующий отдела несет материальную ответственность за сохранность VR-шлема.

7.2. Во избежание случаев причинения посетителем ущерба VR-шлему (поломка, падение и прочие), сотрудник отдела до начала экскурсии и передачи посетителю VR-шлема для использования под присмотром сотрудника отдела, должен провести для посетителя инструктаж по бережному и аккуратному обращению с VR-шлемом.