

AVIS IMPORTANT SUR L'UTILISATION DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

RESTRICTION D'ÂGE

L'œuvre *Lost in Display* de **Brendan Fernandes** emploie une technologie de réalité virtuelle. Conformément aux recommandations des fabricants d'Oculus Rift et de Samsung Gear VR, son accès est réservé aux 13 ans et plus par mesure de sécurité. L'œuvre ne peut en aucun cas être visionnée par des personnes âgées de moins de 13 ans le jour de leur visite, et ce, même si elles sont accompagnées par un adulte. Nous ne pourrions malheureusement faire aucune exception. Des restrictions s'appliquent aussi aux visiteurs présentant des états de santé particuliers. Veuillez prendre quelques minutes pour lire attentivement l'avis qui suit.

AVERTISSEMENT ET MESURES DE SANTÉ PRÉVENTIVES

Lors de toute expérience de réalité virtuelle, privilégiez le port de verres de contact aux lunettes. Suivez bien chacune des directives du personnel du Musée quant au port adéquat du casque, et retirez tout objet tranchant de vos poches. Veuillez nous avvertir immédiatement si vous éprouvez un malaise.

Les personnes qui sont sous l'influence de la drogue ou de l'alcool ne devraient pas faire l'expérience de la réalité virtuelle. Celle-ci est également déconseillée aux personnes souffrant d'anxiété, d'un déficit de sommeil, de migraines, de maux d'oreilles ou de tout autre malaise susceptible d'augmenter leur sensibilité aux effets des technologies immersives. Les personnes sujettes au mal des transports sont également plus à risque d'éprouver de l'inconfort.

Consultez un médecin avant d'utiliser la réalité virtuelle (ou toute autre forme de technologie immersive) si vous appartenez à l'un des groupes suivants : femmes enceintes, personnes âgées, personnes porteuses d'un stimulateur cardiaque ou d'une prothèse auditive, et personnes atteintes de troubles psychiatriques, d'anomalies de la vision binoculaire, de maladies cardiaques, de troubles épileptiques ou de toute autre maladie grave.

Le port du casque de réalité virtuelle peut aggraver les symptômes des visiteurs atteints de strabisme, d'amblyopie ou d'anisométrie.

Les effets d'une exposition à la réalité virtuelle peuvent persister et s'amplifier quelques heures après l'utilisation de la technologie, tout comme le mal de mer après un débarquement. Les symptômes découlant de l'expérience peuvent comprendre ceux décrits ci-dessus, une somnolence excessive, ou un affaiblissement des facultés. Ces derniers peuvent accroître les risques de blessures au moment d'entreprendre des activités quotidiennes.

En faisant l'expérience de *Lost in Display*, vous confirmez avoir pris connaissance du présent avis.