VR-Eignung Screening-Checkliste

Bevor jemand ein Headset aufsetzt

Vier Abschnitte zu körperlicher, sensorischer, kognitiver und kontextueller Bereitschaft für VR-basierte Praxis.

Erstellt von Gareth Walkom | gareth@withvr.app | withVR | withvr.app

Version 1.0 | April 2026 | CC BY-SA 4.0

Über diese Checkliste

So nutzen Sie sie

Nutzen Sie diese Checkliste vor der ersten VR-Sitzung. Jedes „Nein“ unten schließt VR nicht automatisch aus - es markiert ein Gespräch, das geführt, oder eine Anpassung, die vorgenommen werden sollte. Halten Sie das Ergebnis dieses Gesprächs in Ihren Sitzungsnotizen fest.

Wichtig. Diese Checkliste ist ein Ausgangspunkt, kein medizinisches Screening. Sie ersetzt weder klinisches Urteilsvermögen noch lokale Richtlinien oder Herstellerangaben (z. B. Metas Altersbeschränkungen für Quest-Headsets). Wenn Sie mit Kindern arbeiten, prüfen Sie zuerst die örtlichen Kinderschutz- und Einwilligungsrichtlinien.

Eignungs-Screening

Datum: _____ Person: _____ Kliniker:in: _____

Abschnitt 1 - Körperlich und vestibulär

- ☐ Keine diagnostizierte Gleichgewichtsstörung (z. B. Vestibularisneuritis, BPPV, Morbus Menière), die aktuell aktiv oder unbehandelt ist.
- ☐ Keine starke Reisekrankheit in Autos, auf Booten oder bei früherer VR-Nutzung.
- ☐ Sehkraft korrigierbar mit Kontaktlinsen oder Headset-kompatiblen Korrektur-Einsätzen. Brille passt unter das Headset mit der Silikon-Gesichtsabdeckung (siehe Session Preparation Checklist).
- ☐ Keine Vorgeschichte einer durch visuelle Reize ausgelösten Anfallserkrankung oder schriftliche Freigabe einer medizinischen Fachperson, sofern relevant.
- ☐ Keine aktuelle Augenverletzung oder postoperative Augenerkrankung, die die Nutzung des Headsets einschränkt.
- ☐ Ausreichende Nackenbeweglichkeit, um sich während der geplanten Sitzungsdauer im Sitzen bequem umzusehen.

Abschnitt 2 - Sensorisch

- ☐ Komfortabel damit, dass ein Headset auf dem Gesicht aufliegt (nicht alle Personen sind das; führen Sie einen kurzen Sitztest durch, bevor Sie eine vollständige Sitzung buchen).
- ☐ Toleriert moderate auditive Reize über Kopfhörer oder Lautsprecher bei klinikergesteuerter Lautstärke.
- ☐ Keine starke Abneigung gegen geschlossene Räume oder klaustrophobische Gefühle im Alltag, die durch ein Headset ausgelöst würden.
- ☐ Bei bekannten oder vermuteten autistischen Merkmalen oder Besonderheiten der sensorischen Verarbeitung wurde ein sensorisches Check-in durchgeführt und ein abgestufter Expositionsplan vereinbart.

Abschnitt 3 - Kognitiv und kommunikativ

- ☐ Versteht, dass die Avatare, Geräusche und Situationen keine echten Personen oder echten Orte sind.
- ☐ Kann „Stopp“, „Pause“ oder Unwohlsein zuverlässig signalisieren - verbal, mit einer Geste oder über ein vereinbartes wortloses Signal.
- ☐ Versteht, dass die Kliniker:in in der Nähe ist und die Sitzung jederzeit kontrolliert.
- ☐ Wurde (in einer für sie verständlichen Sprache) darüber informiert, was VR-Sitzungen beinhalten und welche Daten erfasst werden und welche nicht.

Abschnitt 4 - Kontextuell

- ☐ Eine informierte Einwilligung liegt vor (siehe Informed Consent Template). Bei Kindern wird die Einwilligung der Eltern oder Erziehungsberechtigten zusätzlich zur eigenen Zustimmung des Kindes dokumentiert.
- ☐ Wenn KI-Funktionen genutzt werden sollen, wird eine spezifische Einwilligung für KI dokumentiert (KI-Funktionen sind standardmäßig deaktiviert und erfordern einen eigenen Einwilligungsschritt).
- ☐ Die Sitzungsumgebung ist privat, ruhig und frei von Stolperfallen innerhalb der Guardian-Grenze des Headsets.
- ☐ Ein sicherer Ausstiegsplan ist vereinbart - die Kliniker:in weiß, wie sich die Sitzung sofort beenden lässt, falls die Person Anzeichen von Belastung zeigt.
- ☐ Zeit für eine Nachbesprechung nach der Sitzung ist in den Termin eingeplant.

Entscheidung

Auf Grundlage der obigen Prüfungen:

- ☐ **Wie geplant fortfahren** - alle Punkte erfüllt oder entsprechend angepasst.
- ☐ **Mit Anpassungen fortfahren** - ein oder mehrere Punkte markiert, Anpassung in den Sitzungsnotizen dokumentiert (kürzere Sitzung, nur sitzend, spezifische Avatar-/Lautstärkeanpassungen usw.).
- ☐ **VR aufschieben** - erhebliche Markierungen; nach klinischem Gespräch, medizinischer Freigabe oder einem alternativen Vorgehen erneut prüfen.

Notizen / Anpassungen:

_____

_____

_____

_____

_____

> **Im Zweifel zunächst eine 2-minütige Demo ausprobieren.** Eine kurze, risikoarme Exposition in einer ruhigen Umgebung (z. B. der Waiting Room von Therapy withVR, ohne Avatare) ist weitaus aussagekräftiger als ein Screening auf Papier allein.

Begleitende Ressourcen

Kostenlos, druckbar, unter CC BY-SA lizenziert

Alle verfügbar unter withvr.app/resources:

VR Risk Assessment Template - die dienstseitige Risikobewertung, getrennt vom individuellen Screening hier.

Explaining VR to Clients and Families - ein leicht verständliches Handout, das vor dem Screening-Gespräch ausgehändigt wird.

Informed Consent Template - der Einwilligungsschritt, der auf das Screening folgt.

Session Preparation Checklist - für die Durchführung der ersten Sitzung selbst.

Cybersickness in clinical VR: what to plan for - Hintergrund zum Risiko der Reisekrankheit. Verfügbar unter withvr.app/blog.

Über withVR

Therapy withVR ist eine klinikergesteuerte VR-Plattform für die Sprachtherapie, entwickelt von Menschen, die stottern, gemeinsam mit den Logopäd:innen, die sie täglich nutzen. Entwickelt und betreut von withVR BV (Belgien); unterstützt von Google, Orange, dem NHS und dem AR/VR User Research Panel bei Meta.

Lizenz: Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Frei zu teilen, anzupassen und weiterzuverbreiten unter Nennung von withVR (withvr.app/resources).
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Version 1.0 - April 2026 - Erstveröffentlichung.