VR erklärt für Klientinnen, Klienten und Angehörige

Ein Informationsblatt in einfacher Sprache

Wie eine VR-Sitzung aussieht, was Sie erwartet
und welche Fragen Sie Ihrer Klinikerin oder Ihrem Kliniker stellen können.

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

Version 1.0 | April 2026 | CC BY-SA 4.0

Über dieses Informationsblatt

Eine kurze Lektüre für Erwachsene und ältere Kinder vor der ersten VR-Sitzung

Dieses Informationsblatt richtet sich an Erwachsene und ältere Kinder, die es vor ihrer ersten VR-Sitzung lesen und mit ihrer Familie teilen können. Es ist in einfacher Sprache verfasst und beantwortet die Fragen, die am häufigsten gestellt werden.

Jüngeren Kindern lesen Sie den Text gemeinsam vor. Erwachsenen, die mehr Details möchten, kann die betreuende Klinikerin oder der betreuende Kliniker zusätzlich die formale Einwilligungserklärung-Vorlage aushändigen.

Was ist eine VR-Sitzung?

In einer VR-Sitzung tragen Sie ein VR-Headset, um das Sprechen in einer Situation zu üben, die sich echt anfühlt, aber sicher ist. Sie sitzen weiterhin im Therapieraum bei Ihrer Klinikerin oder Ihrem Kliniker. Das Headset lässt Sie einen anderen Ort sehen und hören - zum Beispiel ein Café, ein Klassenzimmer oder einen Besprechungsraum.

Was werde ich sehen und hören?

Sie sehen eine Szene in 360 Grad. Sie können sich umschauen. Sie sehen Avatare - das sind Figuren, die wie Menschen aussehen und sich bewegen, aber nicht echt sind. Sie können sprechen, Sie ansehen und Gesichtsausdrücke zeigen. Die Geräusche kommen aus allen Richtungen, genau wie im echten Leben.

Wer hat die Kontrolle?

Ihre Klinikerin oder Ihr Kliniker. Sie richten die Situation an ihrem Laptop ein - wer dabei ist, wie diese Personen aussehen, was sie sagen und wie laut die Geräusche sind. Sie können die Szene jederzeit anhalten oder beenden. Auch Sie können jederzeit darum bitten, dass sie beendet wird. In einer Sitzung gibt es kein Richtig oder Falsch.

Was werde ich tun?

Was immer Sie mit Ihrer Klinikerin oder Ihrem Kliniker vereinbart haben. Das kann sein, in einem Café ein Getränk zu bestellen, sich einer kleinen Gruppe vorzustellen, in einem Meeting einen kurzen Beitrag zu halten, einer Lehrkraft auf eine Frage zu antworten - oder einfach in der Szene zu sitzen und sich daran zu gewöhnen, wie sich das anfühlt.

Was, wenn es mir nicht gefällt?

Sie können jederzeit aufhören. Sie können „Stopp“ sagen, das Headset abnehmen oder Ihrer Klinikerin oder Ihrem Kliniker auf den Arm tippen - was immer Sie vorher vereinbart haben. Niemand verlangt von Ihnen, mehr zu tun, als Sie möchten.

Was werde ich fühlen?

Die meisten Menschen fühlen sich neugierig, ein wenig nervös oder konzentriert. Manche werden bei den ersten VR-Versuchen schwindelig - das geht meist schnell vorbei, sobald Sie das Headset abnehmen. Sagen Sie Ihrer Klinikerin oder Ihrem Kliniker Bescheid, wenn Sie sich unwohl fühlen.

Wird jemand aufzeichnen, was ich sage?

Die VR-Software zeichnet weder Ihre Stimme noch Video auf. Ihre Klinikerin oder Ihr Kliniker macht möglicherweise Notizen, wie in jeder anderen Sitzung auch. Soll gezielt etwas aufgezeichnet werden, fragt Ihre Klinikerin oder Ihr Kliniker vorher um Erlaubnis.

Wird in meiner Sitzung KI eingesetzt?

Die VR-Software bietet einige optionale KI-Funktionen, die Ihre Klinikerin oder Ihr Kliniker bei Bedarf einschalten kann - zum Beispiel, um das von Avataren Gesagte in eine andere Sprache zu übersetzen oder Vorschläge zu liefern, was ein Avatar sagen könnte. Diese Funktionen sind standardmäßig ausgeschaltet. Ihre Klinikerin oder Ihr Kliniker wird Sie informieren, wenn KI-Funktionen genutzt werden sollen, und Sie können das ablehnen. Sie können auch jederzeit während der Sitzung darum bitten, KI wieder auszuschalten.

Darf ich jemanden mitbringen?

Ja, wenn Sie das möchten. Ein Elternteil, eine Partnerin oder ein Partner, eine Freundin oder ein Freund oder eine Dolmetscherin oder ein Dolmetscher kann im Raum sein. Sprechen Sie das vor der Sitzung mit Ihrer Klinikerin oder Ihrem Kliniker ab, damit alles vorbereitet werden kann.

Was ist mit meiner Brille?

Die meisten Brillen passen unter das Headset. Falls nicht, können Kontaktlinsen oder spezielle Brillenglas-Einsätze verwendet werden. Ihre Klinikerin oder Ihr Kliniker hilft Ihnen, die passende Lösung zu finden.

Fragen, die Sie Ihrer Klinikerin oder Ihrem Kliniker stellen können

- Welche Situation üben wir?
- Wie lange wird die Sitzung dauern?
- Was passiert, wenn ich früher aufhören möchte?
- Sprechen wir danach darüber?
- Was tun, wenn ich mich unwohl fühle?

Ein Hinweis an Klinikerinnen und Kliniker, die dieses Informationsblatt nutzen. Dieser Text ist ungefähr auf dem Leseniveau der 6. bis 7. Klasse verfasst. Lesen Sie ihn jüngeren Kindern gemeinsam vor und passen Sie die Formulierungen an. Erwachsenen, die mehr fachliche Tiefe

wünschen, geben Sie zusätzlich das eigene Informationsblatt Ihres Dienstes sowie die Einwilligungserklärung-Vorlage mit.

Begleitende Materialien

Kostenlos, druckbar, unter CC BY-SA lizenziert

Alle verfügbar unter withvr.app/resources:

Informed Consent Template - die formale Einwilligungserklärung-Vorlage für den Schritt vor Beginn der Sitzungen.

VR Suitability Screening Checklist - von der Klinikerin oder dem Kliniker vor einer ersten Sitzung eingesetzt.

VR Risk Assessment Template - die dienstseitige Risikobewertung für den klinischen VR-Einsatz.

Goal Rating Sheet - zur Erfassung, wie sicher sich eine Person vor und nach jeder Sitzung fühlt.

Cybersickness in clinical VR: what to plan for - für alle, die sich fragen, ob sie unter Bewegungsübelkeit leiden könnten. Verfügbar unter withvr.app/blog.

Über withVR

Therapy withVR ist eine klinisch gesteuerte VR-Plattform für die logopädische Therapie, entwickelt von Menschen, die stottern, gemeinsam mit den Logopäd:innen, die sie täglich nutzen. Die Klinikerin oder der Kliniker steuert jeden Teil einer Sitzung in Echtzeit. KI-Funktionen sind standardmäßig ausgeschaltet und werden nur mit ausdrücklicher Einwilligung aktiviert. 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. Freie Weitergabe, Anpassung und Weiterverbreitung mit Nennung von withVR (withvr.app/resources). https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Version 1.0 - April 2026 - Erstveröffentlichung.