VR-Risikobewertung
Vorlage

Angelehnt an das von NHS-Diensten genutzte Format

Gefährdungen, Bewertung, Schutzmaßnahmen und Unterzeichnung
für den klinischen VR-Einsatz in der Logopädie und angrenzenden Bereichen.

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

Version 1.0 | April 2026 | CC BY-SA 4.0

Bevor Sie diese Vorlage verwenden

Ein Ausgangspunkt - keine fertige Bewertung

Dies ist eine Vorlage, keine fertige Bewertung. Die Risikobewertung ist eine klinische und betriebliche Verantwortung, die spezifisch für Ihren Dienst, Ihre Umgebung, Ihre Zielgruppe und Ihre lokalen Richtlinien ist. Passen Sie den Wortlaut an, fügen Sie Zeilen hinzu oder entfernen Sie sie, und besprechen Sie die Vorlage vor dem Einsatz mit der für Gesundheit und Sicherheit zuständigen Leitung Ihres Dienstes.

Die Struktur folgt dem von NHS-Diensten üblicherweise genutzten Format: Kopfdaten, Bewertung, Gefährdungstabelle, Schutzmaßnahmen je Gefährdung, Unterzeichnung. Passen Sie die Vorlage an Ihr lokales Format an, wenn Ihr Dienst eine andere Vorlage verwendet.

Risikobewertung

Kopfdaten

Einrichtung	Logopädische Klinik / Schule / Station / Gemeinde / Hausbesuch
Arbeitsort oder -bereich	_____
Bewertete Tätigkeit	Einsatz von Virtual Reality (VR) für Sprech-, Sprach-, Stimm-, Kommunikations- oder verwandte klinische Arbeit
Name der bewertenden Person	_____
Datum	_____
Nächste Überprüfung	_____ (üblicherweise 12 Monate)

Bewertung

Multiplizieren Sie den Schweregrad mit der Eintrittswahrscheinlichkeit, um die Risikoeinstufung zu erhalten. Der kombinierte Wert gibt vor, welche Maßnahme erforderlich ist.

Schweregrad	Beschreibung
1	Leichte Verletzung, keine Ausfallzeit
2	Verletzung, 1-7 Tage Ausfallzeit
3	Verletzung, 8-31 Tage Ausfallzeit
4	Verletzung, über 31 Tage Ausfallzeit
5	Schwere Verletzung oder Tod

Eintrittswahrscheinlichkeit	Beschreibung
1	Sehr unwahrscheinlich
2	Unwahrscheinlich
3	Wahrscheinlich
4	Sehr wahrscheinlich
5	Sicher oder unmittelbar bevorstehend

Risikoeinstufung	Bedeutung	Erforderliche Maßnahme
1	Unerheblich	Keine
2-5	Gering	Bewertung anwenden

Risikoeinstufung	Bedeutung	Erforderliche Maßnahme
6-10	Erheblich	Risiko senken
12-20	Hoch	Arbeitsablauf überdenken
25	Nicht akzeptabel	Stoppen und untersagen; an die Leitung melden

Gefährdungen

Für jede Zeile: Schweregrad (1-5) und Eintrittswahrscheinlichkeit (1-5) einschätzen und für die Risikoeinstufung multiplizieren

Nr.	Gefährdung	Schweregrad	Eintrittswahrscheinlichkeit	Risikoeinstufung
1	Stolpern, Rutschen, Stürzen	___	___	___
2	Anstoßen an Wände oder Möbel beim Tragen des Headsets	___	___	___
3	Schwindel, Bewegungskrankheit, Augenbelastung	___	___	___
4	Konfrontation mit unerwünschten Online- oder In-App-Inhalten	___	___	___
5	Vom Hersteller empfohlenes Mindestalter	___	___	___
6	In die VR-Software eingegebene identifizierbare Informationen	___	___	___
7	Realistische Inhalte, die belastende Emotionen oder Traumata auslösen	___	___	___
8	In-World-Kunst oder Inhalte mit Alters- oder Inhaltshinweisen	___	___	___
9	Einsatz KI-gestützter Funktionen (z. B. Textgenerierung, Übersetzung, Transkription)	___	___	___
10	Hygiene und Infektionsschutz des gemeinsam genutzten Headsets	___	___	___

Bestehende Schutzmaßnahmen

Erfassen Sie in diesem Abschnitt die für jede Gefährdung bereits vorhandenen Maßnahmen. Die folgenden Formulierungen sind beispielhaft - passen Sie sie an Ihren Dienst an.

1. Stolpern, Rutschen, Stürzen

- Der Behandlungsraum oder der externe Veranstaltungsort wird vor der Nutzung einer Risikobewertung unterzogen; die Bodenfläche um den Sitzplatz herum ist frei; Kabel werden von der Person weggeführt.
- Die Person wird im Einwilligungsformular auf das Risiko hingewiesen.

2. Anstoßen an Wände oder Möbel

- Die Guardian-Begrenzung des Headsets (oder eine gleichwertige Funktion) wird vor der Sitzung eingerichtet: Ein Gitter wird im Sichtfeld eingeblendet, wenn sich die Person einer Gefährdung nähert.
- Therapy withVR-Sitzungen sind so konzipiert, dass sie im Sitzen durchgeführt werden; ausladende Körperbewegungen sind nicht erforderlich.
- Die Klinikerin oder der Kliniker bleibt in Armreichweite der Person.
- Die Person wird im Einwilligungsformular darauf hingewiesen.

3. Schwindel, Bewegungskrankheit, Augenbelastung

- Moderne VR-Headsets verringern die Bewegungskrankheit gegenüber früheren Generationen. Therapy withVR ist statisch; die Person wird nicht durch die virtuelle Umgebung bewegt.
- Die Sitzungen werden in der vereinbarten Dauer gehalten, mit Pausen nach Bedarf.
- Die medizinische Vorgeschichte der Person wird auf prädisponierende Faktoren überprüft (z. B. vestibuläre Störungen, ausgeprägte Bewegungskrankheit).
- Die Sitzung kann jederzeit pausiert oder beendet werden.
- Die Person wird im Einwilligungsformular darauf hingewiesen.

4. Konfrontation mit unerwünschten Online- oder In-App-Inhalten

- Das Headset ist ausschließlich für die klinische Nutzung eingerichtet. Der Webbrowser und der App-Store sind gesperrt oder passwortgeschützt.
- Nicht zugehörige Apps werden nicht installiert oder vom Zugriff ausgeschlossen.
- Mehrnutzer- oder Social-VR-Funktionen werden nicht verwendet.
- In den Sitzungen verwendete Apps werden im Einwilligungsformular aufgeführt.

5. Vom Hersteller empfohlenes Mindestalter

- Meta empfiehlt für aktuelle Consumer-Headsets ein Mindestalter von 13 Jahren.

- Liegt die Person unter dem empfohlenen Alter, wird die Einwilligung der Eltern oder Erziehungsberechtigten eingeholt und das Protokoll angepasst (kürzere Sitzungen, häufigere Rückfragen, zunächst einfachere Situationen).
- Die Person oder die Familie wird im Einwilligungsformular darauf hingewiesen.

6. Identifizierbare Informationen in der Software

- Therapy withVR ist so konzipiert, dass personenbezogene Daten nicht in die Software eingegeben werden müssen. Profile werden nach Rolle statt nach echtem Namen benannt (z. B. „Profil A“ oder „Mittwochnachmittag-Übung“).
- Jede Verknüpfung eines Profils mit einer realen Identität wird im bestehenden klinischen Dokumentationssystem des Dienstes geführt, nicht in Therapy withVR.
- Die Person wird im Einwilligungsformular darauf hingewiesen.

7. Realistische Inhalte, die belastende Emotionen oder Traumata auslösen

- Die Klinikerin oder der Kliniker ist während der gesamten Sitzung anwesend.
- Das Wohlbefinden der Person wird vor dem Einstieg in VR besprochen; Situationen und Avatare werden im Voraus abgestimmt.
- Die Sitzung kann pausiert, die Situation vereinfacht oder das Headset jederzeit abgenommen werden.
- Software-Anpassungen ermöglichen es, die Situation mitten in der Sitzung zu entschärfen.
- Am Ende der Sitzung wird bei Bedarf ein Nachgespräch angeboten.
- Die Person wird im Einwilligungsformular darauf hingewiesen.

8. In-World-Kunst oder Inhaltswarnungen

- Enthält die Software In-World-Kunst oder statische visuelle Inhalte, wird jedes Bild mit Alters- oder Inhaltshinweis in der Software entsprechend gekennzeichnet.
- Die Klinikerin oder der Kliniker steuert, welche Inhalte in einer Sitzung gezeigt werden.
- Die Person wird im Einwilligungsformular darauf hingewiesen.

9. Einsatz von KI-Funktionen

- KI-Funktionen in Therapy withVR sind standardmäßig deaktiviert.
- KI-Funktionen werden nur mit der ausdrücklichen Einwilligung der Person aktiviert (siehe Einwilligungsvorlage).
- Hinweise in der Software warnen davor, personenbezogene, sensible oder vertrauliche Inhalte einzugeben.
- Die Klinikerin oder der Kliniker behält während der gesamten Sitzung die Kontrolle über den KI-Einsatz und kann Funktionen mitten in der Sitzung deaktivieren.
- Die Person wird im Einwilligungsformular darauf hingewiesen.

10. Hygiene und Infektionsschutz

- Das Headset, die Controller und alle gemeinsam genutzten Zubehörteile werden nach jeder Nutzung gemäß dem bestehenden Infektionsschutzprotokoll des Dienstes gereinigt.
- Einweg- oder austauschbare Gesichtsabdeckungen werden eingesetzt, wenn das Headset von mehreren Personen genutzt wird (separat über Drittanbieter erhältlich; withVR vertreibt keine Hygieneartikel).
- Reinigungsmaterial für das Headset wird im Behandlungsbereich vorgehalten.

Unterzeichnung

Bewertet von:

_____

Leitung oder Verantwortliche:r für Gesundheit und Sicherheit: _____

Datum:

_____

_

Nächste Überprüfung:

_____

Ablage. Nach Fertigstellung mit dem von der Bewertung erfassten Personalkreis teilen und in den Risikobewertungsunterlagen Ihres Dienstes für Gesundheit und Sicherheit ablegen. Überprüfung in dem von Ihrem Dienst vereinbarten Turnus (üblicherweise jährlich) oder bei Änderungen - neue Hardware, neue Softwareversion, neue Zielgruppe, neuer Einsatzort.

Begleitende Ressourcen

Kostenlos, druckbar, unter CC BY-SA lizenziert

Alle verfügbar unter withvr.app/resources:

Vorlage für die informierte Einwilligung - das an die Nutzenden gerichtete Einwilligungsformular, das diese Risikobewertung ergänzt.

VR-Eignungs-Screening-Checkliste - Voruntersuchung vor der Sitzung für eine einzelne Person.

Checkliste zur Sitzungsvorbereitung - Arbeitsablauf der Klinikerin oder des Klinikers vor der Sitzung.

VR für Klient:innen und Familien verständlich machen - Handzettel in einfacher Sprache, der vor dem Einwilligungsschritt ausgegeben wird.

Cybersickness im klinischen VR-Einsatz: worauf zu achten ist - Hintergrundinformationen zu Gefährdung 3 (Schwindel, Bewegungskrankheit). Verfügbar unter withvr.app/blog.

Über withVR

Therapy withVR ist eine von Klinikerinnen und Klinikern gesteuerte VR-Plattform für die Logopädie, entwickelt von Menschen, die stottern, gemeinsam mit den Logopäd:innen, die sie täglich einsetzen. 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 zum Teilen, Anpassen und Weitergeben mit Quellenangabe withVR (withvr.app/resources). Bitte vor dem Einsatz mit der für Gesundheit und Sicherheit zuständigen Leitung Ihres Dienstes besprechen. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Version 1.0 - April 2026 - Erstveröffentlichung.