

caritas

Veranstaltung
„Das digitale Krankenhaus und Pflegeheim“

Praktische Vertiefung:
„Einsatz von VR-Brillen in der Altenhilfe“

Henry Kieschnick
Referent für stationäre Altenhilfe
DiCV Köln, Abteilung Altenhilfe

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V. 

1

caritas

Hintergrund / Einstieg

- Einsatz von VR-Brillen = ein Beispiel für digitale Anwendungen in der „Pflege“
- Erläuterung des Themas anhand des Projektes „VR-Brillen“ des DiCV Köln (Abteilung Altenhilfe):
 - Vorstellen des Projektes
 - Eingehen auf ethische Aspekte der VR-Brillen-Anwendung bei älteren Menschen
- Heute aus hygienischen Gründen leider kein „Ausprobieren“ der VR-Brille möglich

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V. 

2

Hintergrund / Einstieg

caritas



**VR =
Virtuelle Realität**

=

Filme und Fotos
nicht in 2D im
Fernsehen oder auf
der Kino-Leinwand,
sondern in 3D bzw.
360 Grad „direkt
vor dem Auge“, als
ob man „mitten drin
ist“

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



3

Hintergrund / Ziele des Projektes

caritas

- Kooperation DiCV Köln (Abteilung Altenhilfe) mit TH Köln, KatHo Köln und Luisenheim Düsseldorf
- Wichtige Ausgangsfragen:
 - Ist der Einsatz von VR-Brillen in Altenpflegeheimen sinnvoll und gewinnbringend für die Bewohner_innen (als ergänzendes Angebot)?
 - Welche VR-Technik eignet sich für den Einsatz in der Altenhilfe?
 - Welche Voraussetzungen auf Seiten der Bewohner_innen und Mitarbeitenden sind wichtig, damit der Einsatz der VR-Brillen gewinnbringend ist?

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



4

Bisheriges Vorgehen (2019 – Anfang 2020)

caritas

- Auswahl geeigneter Hardware (VR-Brillen, PC etc.)
- Auswahl erster geeigneter VR-Anwendungen (Fotos, Videos, „Spiele“)
- 1. Test in der Praxis
 - Im Luisenheim Düsseldorf: bei 3 Bewohnerinnen und 1 Bewohner
 - Vorher Schulung der Mitarbeitenden
- Erstellen eines Schulungskonzeptes für die Mitarbeitenden
- Erstellen eines Evaluations-Tools, mit dem der Einsatz der VR-Brillen bei den Bewohner_innen bewertet bzw. reflektiert werden kann

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



5

Erste Praxiserfahrungen

caritas

Beispiele:

[\[Film Luisenheim\]](#)

- Eine 100jährige Bewohnerin konnte sich noch einmal in der Dresdner Frauenkirche „umschauen“, in der sie vor 10 Jahren noch persönlich war.
- Ein über 70jähriger Bewohner war das erste Mal in einer 360-Grad-„Unterwasserwelt“; er hatte vorher noch nie getaucht oder geschnorchelt.
- Eine Mitarbeiterin hatte das negative Gefühl, das rundherum alles viel zu groß sei und sie in einen Abgrund stürzen würde.

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



6

Wie ging / geht es weiter?

caritas

- Verbleib der für die Erprobung angeschafften 2 unterschiedlichen VR-Brillen im Luisenheim zur weiteren Erprobung (Erläuterung siehe später)
- Anschaffung von 2 zusätzlichen, einfach zu bedienenden VR-Brillen „Oculus Go“
- VR-Brille kann für 4-6 Wochen an interessierte Einrichtungen ausgeliehen werden
- Einweisung in der Einrichtung durch DiCV-Projektleiter
- Ausleihe ruht aus Sicherheitsgründen seit Beginn der Corona-Pandemie wegen „Hygiene-Aspekt“

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



7

Zusätzlich sinnvolle Technik-Ausstattung

caritas

- **Handelsübliches Tablet** (10 Zoll oder größer):
 - VR-Brille wird damit eingerichtet und „verwaltet“ (z.B. über Oculus App)
 - Schulungsprogramm, Gebrauchsanleitung und Evaluationstool sind hier digital hinterlegt
 - Außerdem kann das, was der/die Nutzer_in in der VR-Brille sieht, auf das Tablet „gespiegelt“, also auch auf dem Tablet „1 zu 1“ gesehen werden
 - **Dringend empfohlen**, um eventuelle Reaktionen der/des Bewohner_in nachvollziehen zu können!
- **Chromecast**: Tablet-Bild kann zusätzlich auf einen Fernseher oder Beamer übertragen werden (z.B. für das „Mitschauen“ durch weitere Bewohner_innen)

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



8

Einige Herausforderungen

caritas

- Gutes **WLAN** zwingend notwendig für den sinnvollen Einsatz der VR-Brille
 - Wegen „Spiegelung“ des VR-Inhalts auf Tablet und evtl. Fernseher/ Beamer
 - Normalerweise Download von 360-Grad-Videos aus dem Internet und Abspeichern auf Brille möglich, aber derzeit nicht ohne Qualitätsverlust
 - Daher überwiegend direkter Rückgriff auf Internet-Inhalte notwendig (z.B. YouTube, Oculus-Plattform)
 - WLAN aber (noch) nicht bzw. nicht in ausreichender Qualität/ Stabilität in jedem Altenpflegeheim vorhanden

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



9

Einige Herausforderungen

caritas

- Bei YouTube-Videos oft Werbung vor eigentlichem Video (außer bei Premium-Account) -> „Wartezeit“ für die Nutzer_innen
- Derzeit kaum speziell für alte Menschen geeignete Spiele und andere Anwendungen in deutscher Sprache verfügbar
- Evtl. „VR-Krankheit“ verstärkt bei Videos „in Bewegung“

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



10

Nutzen des Projektes

caritas

Für interessierte Einrichtungen:

- Können VR-Brille ausprobieren, ohne gleich selbst die Technik anschaffen zu müssen
- Können Schulungskonzept und Begleitung durch den DiCV nutzen

Für den DiCV Köln:

- Einrichtungen sollen mit Evaluations-Tool den Einsatz der VR-Brillen bei den Bewohner_innen bewerten bzw. reflektieren
- Darüber Rückmeldungen für den DiCV, z.B. dazu, ob bzw. bei welchen Bewohner_innen der VR-Einsatz sinnvoll ist und welche Voraussetzungen notwendig sind

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



11

VR-Brillen-Einsatz und ethische Aspekte

caritas

Bezugspunkt: Ausgangsfragen des Projektes:

1. Ist der Einsatz von VR-Brillen in Altenpflegeheimen sinnvoll und gewinnbringend für die Bewohner_innen (als ergänzendes Angebot)?
2. Welche VR-Technik eignet sich für den Einsatz in der Altenhilfe?
3. Welche Voraussetzungen auf Seiten der Bewohner_innen und Mitarbeitenden sind wichtig, damit der Einsatz der VR-Brillen gewinnbringend ist?

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



12

VR-Brillen-Einsatz und ethische Aspekte

caritas

1. Ist der Einsatz von VR-Brillen in Altenpflegeheimen sinnvoll und gewinnbringend für die Bewohner_innen (als ergänzendes Angebot)?
 - Erste Erfahrungen zeigen: Ja
 - Insbesondere mobilitätseingeschränkte Personen „gelangen“ an Orte, die sie nicht mehr „analog“ besuchen können (z.B. auch bei „Bettlägerigkeit“)
 - Vielfältiges Angebot (z.B. Städte, Sehenswürdigkeiten, Natur, Spiele, Animationen)
 - Auch neue Erfahrungen möglich (z.B. „Unterwasserwelt“)
 - Aber: Kaum Erfahrungen bei Demenzerkrankten
 - Wichtig: „nur“ Ergänzung zu bereits bestehenden Angeboten

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



13

VR-Brillen-Einsatz und ethische Aspekte

caritas

2. Welche VR-Technik eignet sich für den Einsatz in der Altenhilfe?
 - Sollte möglichst einfach zu handhaben sein (v.a. für Mitarbeitende, die das Angebot begleiten)
 - Sollte Nutzer_innen nicht „er-/abschrecken“
 - Sollte Einschränkungen der alten Menschen berücksichtigen (z.B. bezüglich Mobilität (auch für „Rollstuhlfahrer“ geeignet), Sturzgefahr, Sehen, Hören, Gefahr der VR-Krankheit)
 - Negativbeispiel Vive Pro (eigentlich kabelgebunden, nicht einfach in der Handhabung)
 - Empfehlung: Anwendung immer im Sitzen / in Begleitung, „Spiegelung“ auf Tablet o.ä. (siehe Hinweis vorhin)

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



14

VR-Brillen-Einsatz und ethische Aspekte

caritas

3. Welche Voraussetzungen auf Seiten der Bewohner_innen und Mitarbeitenden sind wichtig, damit der Einsatz der VR-Brillen gewinnbringend ist?
 - Technik-Auswahl: siehe vorhergehende Folie
 - Gute Einweisung der Mitarbeitenden (ggf. „Beauftragten“ benennen)
 - Nach Möglichkeit verantwortungsbewusst geeignete Anwendungen auswählen, z.B. unter Berücksichtigung von Wünschen/ Neigungen der Bewohner_innen
 - Wegen wenigen Erfahrungen: „Versuch und Irrtum“
 - Wichtig: Beobachten von und ggf. Reagieren auf Reaktionen der Bewohner_innen (z.B. Angst, Erschrecken, Traurigkeit, Ergriffenheit, Unwohlsein)

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



15

Beispiele für (geeignete) VR-Anwendungen

caritas

1. Igel Henry hat Geburtstag (Animation in der Oculus-App)
2. Chor im Kölner Dom (Video)
3. Korallen-Riff (Video)
4. Natur-Eindrücke (verschiedene Naturorte in einem Video zusammengefasst)
5. Löwen in der afrikanischen Savanne (Video, nur für Mutige!)
6. Minigolf (Bestandteil des Rummelplatz-Spiels in der Oculus-App)

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.



16

caritas

Haben Sie noch Fragen?

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Kontaktmöglichkeit:

Henry.kieschnick@caritasnet.de

Diözesan-Caritasverband
für das Erzbistum Köln e. V.

