

**VR-Brille-Anleitung!**

Eine VR Brille verspricht ein außergewöhnliches Entertainment Erlebnis. Ob am PC, vor der Spielekonsole oder am Handy – eine VR-Brille verspricht Gaming- und Filmerlebnisse der neuen Generation. Mit einer solchen Brille erleben Sie Inhalte in 3D und nehmen sprichwörtlich am Geschehen teil.

**“Mitten drin, statt nur dabei“**

**Die Meta Quest 2 Brille ist laut Hersteller für Jugendliche ab 13 Jahren geeignet.**

**\*Die VR-Brille darf ohne Anleitung nicht genutzt werden\*
\*Die VR-Brille wird nur an Einzelpersonen ausgegeben,
gegen Abgabe eines Ausweises / Personennachweis\***

**VR-Krankheit**, auch **Virtuelle-Realitäts-Krankheit** (engl. Virtual Reality Sickness) ist eine Form von Übelkeit, die mit dem Eintauchen in eine computergenerierte Umgebung auftritt. Sie kann während des VR-Erlebnisses entstehen, typischerweise beim Spielen eines Computerspiels mit einer VR-Brille, setzt sich jedoch häufig anschließend eine Zeitlang fort. Gängige Symptome sind Unwohlsein, Kopfschmerz, Übelkeit, Müdigkeit, Apathie. Bewegungsinstabilität und Stolpern können auftreten. Auch Erbrechen wurde beobachtet.

**Die Einführung wurde durchgeführt am: …………………..**

**Ausweis mit Namen & Anschrift / Kopie liegt vor.**

…………………………………………………..

Name / Kind / Jugendlicher

……………………………………………………

Anleitung Personal