

Beat Saber: ein erster Forschungsansatz

Stand vom 28. September 2026

Zusammenfassung von ParkinsonVRMove. Dieses Blatt bewahrt unsere Darstellung der Quelle; es enthält nicht den vollständigen Artikel.

Pilotstudie · Masterarbeit · 2020 · 4 Teilnehmende

Physically Active Virtual Reality and Parkinson's Disease: A Pilot Study — Kaitlyn Danielle Ruhf, Wake Forest University.

Untersuchung: vier Menschen mit Parkinson im Alter von 62 bis 78 Jahren nahmen innerhalb etwa einer Woche an vier begleiteten Beat-Saber-Einheiten mit Oculus Quest teil. Die Einstellungen waren angepasst: einfache Schwierigkeit, kein Spielabbruch bei Fehlern, keine Bomben oder Hindernisse sowie regelmässige Pausen.

Ergebnisse: zwischen der ersten und letzten Einheit nahmen Spielpunkte, gemessene Armbewegungen und Spielfreude zu. In dieser kleinen Stichprobe wurden während oder nach dem Spielen keine unerwünschten Wirkungen berichtet.

Grenzen: die Arbeit untersucht vor allem Machbarkeit und Akzeptanz. Sie umfasst nur vier freiwillige Teilnehmende, ohne Kontrollgruppe und ohne langfristige Nachbeobachtung. Fortschritte im Spiel belegen weder eine dauerhafte Verbesserung der Symptome oder des Alltags noch eine Verlangsamung des Krankheitsverlaufs.

Quellen und Kennungen

Masterarbeit lesen (PDF, Englisch)

https://wakespace.lib.wfu.edu/bitstream/handle/10339/96826/RUHF_wfu_0248M_11494.pdf

Wake Forest University - notice

<https://wakespace.lib.wfu.edu/handle/10339/96826>

Quellen können nach diesem Datum korrigiert oder aktualisiert werden. Die Links führen zur aktuellen Version.