

Tabell I. Kriterier som ble benyttet for å vurdere VR-headset og virtuelt miljø.

	Kriterier	Hva ble vurdert
1.	Valg av utstyr	Forskerne vurderte et enklere og billigere utstyr, Samsung Gear VR, og et mer avansert og betraktelig dyrere utstyr, HTC Vive VR.
2.	Brukervennlighet	Forskerne vurderte hvor enkelt det var å installere og bruke utstyret på sengeposten.
3.	God kvalitet på VR-headset og det virtuelle miljø	Forskerne vurderte to VR-headset: Samsung Gear VR og HTC Vive VR; hvordan hodesettet følte på hodet, bruk av briller inni VR-hodesettet. Det ble også vurdert tema, tempo, interaktivitet og bildeoppløsning på filmen.
4.	Unngå kvalme og ubehag.	Forskerne vurderte om VR gav ubehag eller kvalme

Tabell II. Eksempel på innholdsanalyse fra kvalitativt forskningsintervju

Meningsbærende enhet	Kondensert meningsbærende enhet	Kode	Subkategori	Hovedkategori
<i>På en skala fra 0-10 så var smertene på 5. Nå tenkte jeg ikke på smertene i det hele tatt. Det var, det var borte.</i>	VAS på 5. Under utprøving tenkte ikke på smerter. Smertene var borte.	Fravær av smerte under VR	Smerte-lindring	Smerteopplevelse under VR

Tabell III. VAS score hos 7 pasienter før, under og etter VR- utprøving.

Pasient	VAS score	VAS score	VAS score
	Før utprøving	Under utprøving	Etter utprøving
1	7	0	6
2	9	9	9
3	5	0	0
4	5	0	0
5	8	0	5
6	7	0	6
7	8	Ikke gjennomført*	Ikke gjennomført*

* Vas score ble ikke gjennomført da pasienten trakk seg på grunn av kvalme og oppkast under forflytning til annet rom, der VR-utprøvingen ble gjort.

Tabell IV. Oppsummering av pasientenes erfaringer med VR-opplevelsen

- VR-opplevelsen førte til endring av fokus, vekk fra smerter og ubehag i kroppen.
- VR-opplevelsen ga mental og kroppslig velvære, som varte i flere timer etter utprøvingen.
- Pasientene erfarte smertelindring under og etter VR-opplevelsen.
- Ingen av pasientene rapportert om kvalme under utprøvingen, men en av pasientene opplevde høydeskrekk.
- Ingen av pasientene avbrøt utprøvingen, som varte i rundt 7 minutter. Flere ønsket av opplevelsen skulle vart lenger.
- Undervannsfilmene *theBlu* ble opplevd som interessant, og med beroligende effekt, og gav en altoppslukende opplevelse av å være i en annen verden.
- Pasientene opplevde at VR var et fint tilbud til pasienter som har smerter.