

Untersuchung der unterscheidenden Merkmale virtueller Spinnenmodelle im Kontext einer psychologischen Studie

Thema:

Untersuchung der unterscheidenden Merkmale virtueller Spinnenmodelle im Kontext einer psychologischen Studie

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

BearbeiterIn:

May Alexander

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Andreas Mühlberger

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Psychologie, Play2Change, Spinne, Exposition, VR, Spinnenphobie

angelegt:

2021-06-30

Antrittsvortrag:

2021-08-23

Abgabe:

2022-02-21

Textlizenz:

CC-BY

Codelizenz:

MIT

Hintergrund

Das Thema ist eine Weiterführung der Bachelorarbeit von Konstantin Kulik ([https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/virtual_reality_umgebung_fuer_die_behandlung_von_spinnenphobie?s\[\]=kulik](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/virtual_reality_umgebung_fuer_die_behandlung_von_spinnenphobie?s[]=kulik)). In dieser Arbeit wurde eine virtuelle Umgebung geschaffen, in der Menschen, die unter Spinnenphobie leiden, sich ihren Ängsten stellen können und so ihre Phobien potenziell mindern können. Dabei treten Menschen mit und ohne Spinnenphobie in eine virtuelle Umgebung durch eine VR-Brille mit integrierten Eye-Trackern ein. In der VR-Umgebung befindet sich eine übergroße Spinne; sieht man diese eine längere Zeit an oder nähert sich dieser, so wird die Spinne verharmlost. Vor und nach dem Experiment wird jeweils die Angst vor Spinnen abgefragt und ob sich diese explizit geändert hat.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist die Untersuchung von unterschiedlichen Merkmalen von Spinnen innerhalb einer VR-Anwendung anhand von unterschiedlichen Spinnenmodellen. Es soll die Fragestellung beantwortet werden, wie sich die Phobie vor Spinnen ändert basierend auf dessen Modell und zugehörigen Animationen. Es soll eine Umgebung geschaffen werden, die potenziell zu Behandlungszwecken verwendet werden kann.

Konkrete Aufgaben

- Erstellung einer virtuellen Umgebung
 - Zukünftige Umsetzung des Phobia-Feedbacks in Unreal und für HTC Eye Pro
 - Weitere Effekte, die bei bestimmten Nutzeraktionen ausgelöst werden (z.B. das Verfolgen einer weglaufenden Spinne)
 - Reaktionen der Nutzer auf unterschiedliche Spinnenmodelle
 - Evaluation der neuen Effekte
 - Abfrage der Angst vor und nach dem Aufenthalt in der virtuellen Umgebung

Erwartete Vorkenntnisse

- Programmierung/ Scripting
- Erfahrung mit VR-Anwendungen (Unreal)
- Erfahrung mit 3D-Grafiksoftware (Blender)
- Erfahrung mit Fragebögen

Weiterführende Quellen

- Bouchard, S., Côté, S., St-Jacques, J., Robillard, G., & Renaud, P. (2006). Effectiveness of virtual reality exposure in the treatment of arachnophobia using 3D games. *Technology and health care*, 14(1), 19-27.
- Garcia-Palacios, A., Hoffman, H., Carlin, A., Furness Iii, T. A., & Botella, C. (2002). Virtual reality in the treatment of spider phobia: a controlled study. *Behaviour research and therapy*, 40(9), 983-993.
- Oskam, P. (2005). Virtual reality exposure therapy (VRET) effectiveness and improvement. In 2nd Twente University BearbeiterIn Conference on IT, Enschede, The Netherlands.
- Rothbaum, B. O., Hodges, L., Smith, S., Lee, J. H., & Price, L. (2000). A controlled study of virtual reality exposure therapy for the fear of flying. *Journal of consulting and Clinical Psychology*, 68(6), 1020.
- [https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/virtual_reality_umgebung_fuer_die_behandlung_von_spinnenphobie?s\[\]=kulik](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/virtual_reality_umgebung_fuer_die_behandlung_von_spinnenphobie?s[]=kulik)
- <https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/spinnenphobie>

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/effekte_von_feedbackmechanismen_waehrend_einer_virtuellen_spinnenexposition

Last update: **22.02.2022 11:07**

