

Ihr großer Auftritt? Virtual-reality basierte Untersuchung des Einflusses von Raumkapazitäten auf Präsenz und sozialen Stress in Leistungssituationen

Thema:

Ihr großer Auftritt? Virtual-reality basierte Untersuchung des Einflusses von Raumkapazitäten auf Präsenz und sozialen Stress in Leistungssituationen

Art:

BA

BetreuerIn:

Andreas Mühlberger / Christian Wolff

BearbeiterIn:

Manuel Groß

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Andreas Mühlberger

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

Virtual Reality, Presence, Room size, effects on psychological variables such as anxiety and stress, audiovisuelle Integration

angelegt:

2023-07-03

Antrittsvortrag:

2024-05-27

Hintergrund

Menschliche Wahrnehmung ist kontextabhängig. Ob und wie stark beispielsweise Menschen Stress empfinden, unterscheidet sich je nach Kontext. So können verschiedene Instruktionen oder auch Reaktionen bei ein und derselben Szene zu verschiedenen Erlebensquantitäten führen. Dass auch der Raum, in welchem sich eine Person befindet und der damit assoziierte Kontext, Einfluss auf das Erleben nimmt, ist naheliegend. Um eine möglichst effektive Methode zur Therapie von sozialer Angst zu generieren ist es nötig einen Kontext zu erzeugen, der zu einer hohen Ausprägung an Bewertungsangst führt. Daraus ergibt sich die Frage, ob durch die (virtuelle) Anwesenheit in einem großen Auditorium höhere Levels an Stress und den oben genannten Ängsten ausgelöst wird als durch die (virtuelle) Anwesenheit in einem kleinen Seminarraum.

Zielsetzung der Arbeit

Es soll ein Vergleich von zwei verschiedenen an der Universität Regensburg vorhandenen Räumen (AudiMax vs. kleiner Seminarraum) stattfinden. Dies ist wichtig, damit die akustische Szene realistisch erzeugt werden und auch audiovisuelle Integration mit betrachtet werden kann. Ziel ist zu untersuchen, ob unterschiedliche Raumspezifikationen Effekte auf den Grad der Präsenz haben. Die Auswirkungen auf sozialen Stress und weitere Komponenten kann mituntersucht oder im Rahmen einer weiteren Arbeit in der Psychologie ergänzt werden.

Konkrete Aufgaben

- Optimierte Modellierung von zwei Räumen (Audimax, Seminarraum)
- Integration des Untersuchungsablaufs in VR
- Durchführung von Probandentests
- Evaluation der Raumeinflüsse

Erwartete Vorkenntnisse

Unreal und oder Blender

Weiterführende Quellen

- [1] Shibani, Y., Diemer, J., Brandl, S., Zack, R., Mühlberger, A., & Wüst, S. (2016). Trier Social Stress Test in vivo and in virtual reality: Dissociation of response domains. *International Journal of Psychophysiology*, 110, 47-55.
- [2] Herten, N., Otto, T., & Wolf, O. T., 2017. The role of eye fixation in memory enhancement under stress - An eye tracking study. *Neurobiology of learning and memory*, 140, 134-144.
- [3] Chen, Y., Cabrera, D., & Alais, D. (2022). Separate effects of auditory and visual room size on auditorium seat preference: a virtual reality study. *Perception*, 51(12), 889-903.

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/ihr_grosser_auftritt_virtual-reality_basierte_untersuchung_des_einflusses_von_raumkapazitaeten_auf_praesenz_und_sozialen_stress_in_leistungssituationen

Last update: 03.05.2024 14:41

