

Interaktive Konfrontation von Patienten mit dysfunktionalen Glaubenssätzen in einer virtuellen Umgebung

Thema:

Interaktive Konfrontation von Patienten mit dysfunktionalen Glaubenssätzen in einer virtuellen Umgebung

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

BearbeiterIn:

Alexander Kalus

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Play2Change, Psychologie, VR

angelegt:

2018-03-26

Beginn:

2018-06-25

Antrittsvortrag:

2018-07-23

Abgabe:

2018-10-09

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Psychische Störungen sind u.a. häufig durch dysfunktionale Glaubenssätze, wie etwa bei Depressiven „Ich bin nichts wert.“ oder „Niemand braucht mich.“, gekennzeichnet. In einer virtuellen Umgebung können die Patienten mit einem virtuellen Agenten konfrontiert werden, der ihnen eben jene personalisierten Glaubenssätze vorsagt. Ziel des Patienten ist es, diese Glaubenssätze zu verneinen. „Das stimmt nicht, ich bin etwas wert.“. Dies soll dem Patienten helfen, den verinnerlichten Glauben an diese Kognitionen zu verlieren und ihn durch funktionale Glaubenssätze zu ersetzen, um ihre Lebensqualität zu verbessern. In einer Kooperation des Lehrstuhls der Klinischen Psychologie und Psychotherapie mit dem Lehrstuhl der Medieninformatik wurde bereits an einer virtuellen Umgebung gearbeitet, in der sich depressive Patienten mit diesen Kognitionen

auseinandersetzen können.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist es ein Tool zu entwickeln, das von Psychologen für die Therapie von Menschen mit dysfunktionalen Glaubenssätzen intuitiv genutzt werden kann. Dabei soll eine virtuelle Umgebung bereitgestellt werden, in welcher Patienten mit ihren Aussagen konfrontiert werden, indem diese von einem virtuellen Agenten wiedergegeben werden. Der Therapeut soll über ein Interface die Möglichkeit erhalten, während der Sitzung auf das Verhalten des Patienten mit Skalieren des Agenten, Pitchen der Stimmen oder Neuauswahl der Audiodatei zu reagieren. Eine mögliche Erweiterung wäre die Automatisierung dieser Reaktionen in Abhängigkeit der Lautstärke des Patienten.

Konkrete Aufgaben

- Vorauswahl geeigneter Tools
- Einbinden eines virtuellen Agenten
- Kommunikation des Agenten angemessen darstellen
- Gewährleisten der Lippsynchronität
- Erstellung eines Interfaces(zur Steuerung der Simulation durch den Therapeuten)
- Umsetzen eines Server-Client-Systems
- Usability-Evaluation

Erwartete Vorkenntnisse

- 3D-Modellierung
- VR-Erfahrung

Weiterführende Quellen

Play2Change:

<http://www.uni-regensburg.de/psychology-education-sport-science/psychology-muehlberger/play2change1/index.html>

Zuständiger Betreuer: Y. Shiban Youssef.Shiban@psychologie.uni-regensburg.de

From:

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

Permanent link:

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

Last update: 11.03.2020 12:59

