

Konfrontation von depressiven Patienten mit dysfunktionalen Glaubenssätzen in einer virtuellen Umgebung

Thema:

Konfrontation von depressiven Patienten mit dysfunktionalen Glaubenssätzen in einer virtuellen Umgebung

Art:

BA

Betreuer:

Martin Brockelmann

Student:

Alexander Kalus

Professor:

Christian Wolff

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

Play2change, Psychologie, VR

angelegt:

2018-03-26

Beginn:

2018-06-25

Antrittsvortrag:

2018-07-23

Hintergrund

Depression lässt sich u.a. kennzeichnen durch eine gedrückte Stimmung, einen gehemmten Antrieb, einem niedrigen Selbstwertgefühl und negativen Gedankenschleifen. Diese Gedankenschleifen setzen sich zusammen aus dysfunktionalen Glaubenssätzen, wie etwa „Ich bin nichts wert.“ Oder „Niemand braucht mich.“. 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 Patienten mit diesen Kognitionen auseinandersetzen können.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist es, eine virtuelle Umgebung zu gestalten bzw. zu erweitern, in denen der virtuelle Agent mit dem Nutzer kommunizieren kann, um die dysfunktionalen Glaubenssätze zu vermitteln.

Dabei sollte bedacht werden, dass eine möglichst hohe Immersion geschaffen werden soll, damit sich der Patient in die virtuelle Umgebung einfinden kann. Diese Arbeit kann in VR oder auf einem Bildschirm geschehen.

Konkrete Aufgaben

- Vorauswahl geeigneter Tools
- Erstellung virtueller Agenten (?)
- Kommunikation des Agenten angemessen darstellen
- ...

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?rev=1530623157

Last update: **03.07.2018 13:05**

