Nutzen einer Virtual Reality Umgebung für die Behandlung von Spinnenphobie

Thema:
Effekte von Feedbackmechanismen während einer virtuellen Spinnenexposition
Art:
BA
BetreuerIn:
Martin Brockelmann
BearbeiterIn:
Kulik Konstantin
ErstgutachterIn:
Christian Wolff
ZweitgutachterIn:
N.N.
Status:
in Bearbeitung
Stichworte:
Psychologie, Play2Change, Spinnenphobie, VR
angelegt:
2019-06-17
Beginn:
2019-06-03
Antrittsvortrag:
2019-10-28
Textlizenz:
Unbekannt
Codelizenz:
Unbekannt

Hintergrund

In dieser Arbeit wird 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

Es soll die Fragestellung beantwortet werden, wie sich die Phobie vor Spinnen ändert, wenn man sich der Angst in einer virtuellen Umgebung stellt. Es soll eine Umgebung geschaffen werden, die potenziell zu Behandlungszwecken verwendet werden kann.

Konkrete Aufgaben

- Erstellung einer virtuellen Umgebung: Ein Raum mit einer übergroßen Spinne
- Programmatisch realisieren, dass die Spinne auf bestimme Aktionen des Nutzers reagiert
- Abfrage der Angst vor und nach dem Aufenthalt in der virtuellen Umgebung

Erwartete Vorkenntnisse

- Programmierung/ Scripting
- Erfahrung mit VR-Anwendungen
- 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.

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/virtual_reality_umgebung_fuer_die_behandlung_von_spinnenphobie?rev=1578383616

Last update: **07.01.2020 07:53**