

Weiterentwicklung einer VR-Anwendung im Bereich der Expositionstherapie bei Spinnenphobie2

Thema:

Weiterentwicklung einer VR-Anwendung im Bereich der Expositionstherapie bei Spinnenphobie2

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

BearbeiterIn:

Deger Leonie

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Andreas Mühlberger

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

Psychologie, Play2Change

angelegt:

2021-05-03

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

Es sollen neue Feedback-Mechanismen in eine VR-Anwendung zur Spinnenexposition integriert und untersucht werden. Es soll eine Umgebung geschaffen werden, die potenziell zu Behandlungszwecken verwendet werden kann.

Konkrete Aufgaben

- Zukünftige Umsetzung des Phobia-Feedbacks in Unreal und für HTC Eye Pro
- Weitere Effekte, die bei bestimmten Nutzeraktionen ausgelöst werden (z.B. ändert die Spinne ihre Farbe bei anhaltender Fokussierung, springt bei Blickkontakt in die Luft oder wird zu einem anderen Gegenstand etc.)
- Evaluation der neuen Effekte
- Umsetzung einer Vorbereitung der Teilnehmer:innen auf das Feedback, Übung des Feedbacks an neutralen Objekten vor Betrachtung der Spinne
- Mögliche zukünftige Zielgruppen: moderate spinnenängstliche Kinder (subsyndromal), Kinder mit krankheitswertiger Spinnenphobie

Erwartete Vorkenntnisse

- Programmierung/ Scripting
- Erfahrung mit VR-Anwendungen (Unreal)
- 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)

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/weiterentwicklung_einer_vr-anwendung_im_bereich_der_expositionstherapie_bei_spinnenphobie2?rev=1620052448

Last update: 03.05.2021 14:34