

TVORBA INTERAKTÍVNEHO KOMUNIKUJÚCEHO PROSTREDIA NA LIEČBU FÓBIÍ

Róbert Molnár

KIN FPV - Katedra Informatiky

UMB 2016

Abstrakt

Práca sa zameriava na spôsob tvorby virtuálneho interaktívneho prostredia na podporu liečby sociálnych fóbií. Jej cieľom je predstaviť podrobný proces tvorby a prezentácie simulovaného komunikujúceho prostredia, určeného na liečbu. Obsahuje päť hlavných kapitol. Prvá kapitola opisuje sociálne fobie a ich liečbu. Druhá kapitola je zameraná na prostredie, ktoré má slúžiť na liečbu sociálnych fóbií podľa požiadaviek terapeuta. Nasledujúca kapitola opisuje nástroje potrebné pre vytváranie prostredia. Štvrtá kapitola vysvetľuje proces vytvárania spomínaného prostredia. A posledná kapitola je o testovaní a riešeníach.



Interaktívne prostredie

Podstatou virtuálnej reality je oklamanie zmyslov prostredníctvom vnorenia sa do umelého prostredia. Terapeut nám poskytol informácie o tom, ako má toto prostredie vyzeráť a čo má obsahovať. A keďže už máme skúsenosti s tvorbou virtuálnej reality pre liečbu fóbií, rozhodli sme sa, že ju použijeme aj pri vytváraní tohto interaktívneho prostredia.



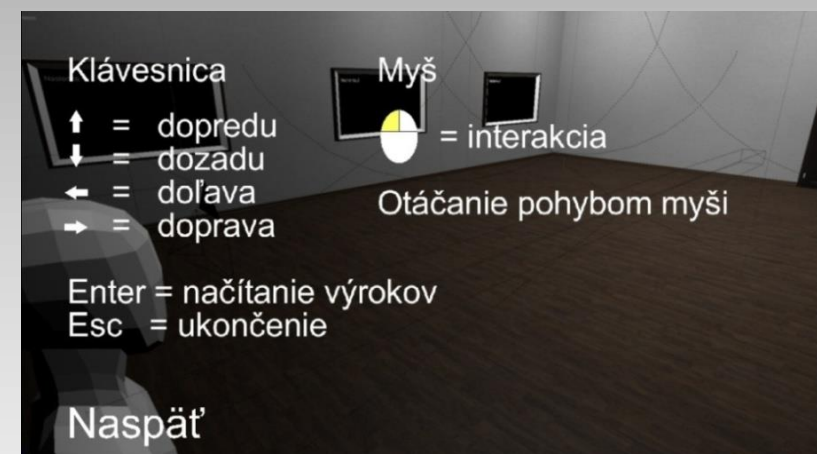
Výroky pre liečbu

Virtuálne prostredie s podobou chodby malo obsahovať nástenky, na ktorých sa zobrazia určité výroky. Ide o špecifické výroky, ktoré terapeut zvolí v závislosti od potrieb pacienta. Terapeut sa s pacientom najskôr rozpráva o jeho probléme. Cieľom ich spoločnej konverzácie je pomôcť terapeutovi pochopiť, čo pacienta trápi, a ktoré podnety v ňom vyvolávajú fóbiu. Na základe týchto informácií terapeut vie, aké výroky má pre daného pacienta zvoliť a zostaviť tak zoznam výrokov, ktoré sa budú na nástenkách zobrazovať.

Terapeut musí pre pacienta zvoliť vždy dvojicu výrokov, pre každú zobrazovaciu plochu. Prvá séria výrokov má predstavovať negatívne myšlienky, obavy pacienta. K nim potom vhodne navolí ich opozitum tak, aby u pacienta zmenil negatívne myšlienky na pozitívne. To má u pacienta vyvolať zmiernenie jeho obáv a navodenie pozitívnejšieho myslenia. Má to hlavne priniesť optimizmus a nádej. Vďaka tomu pacient prestane vidieť seba a veci navôkol v negatívnom svetle. Práve preto sú tieto zobrazovacie plochy a ich funkčnosť najdôležitejšou časťou celého prostredia.

Návrh prostredia

Hlavnou podmienkou terapeuta bolo, aby mohol tieto texty meniť, kvôli individuálnym potrebám každého pacienta. Pacient má byť schopný s týmito nástenkami komunikovať a meniť negatívne výroky na pozitívne. Ďalej navrhol, že by bolo dobré, keby sa pacient mohol po chodbe v pokoji prejsť a zastaviť sa pri každej z násteniek. Medzi ďalšie požiadavky patrilo vytvorenie aspoň dvoch chodieb pre obsiahnutie viacerých násteniek. Nakoniec chcel poskytnúť možnosť prenosu tohto prostredia z jedného počítača na iný.



Riešenie

Nakoľko bola požadovaná pomerne vysoká úroveň interaktivity s prostredím rozhodli sme sa, že najlepším riešením bude vytvorenie hry. V hre je možné maximalizovať interaktivitu tak, že pacient ovláda postavu, prostredníctvom ktorej komunikuje s prostredím. Hru je zároveň možné preniesť a spustiť nielen v ambulancii, ale aj na osobnom, či pracovnom počítači pacienta.