Handout Workshop EMBODIED Interaction (Therapeutic gaming)

Social Interaction

„Sehr interessant finde ich das Beispiel  aus den Niederlanden <https://www.youtube.com/embed/iXb7pf8tbuI?rel=0>, wo im geschützten Rahmen alltägliche Situationen im sozialen Bereich trainiert werden können (Auf der Straße etwas fragen, Job Interview, Date etc..). Sie haben hier semi-scripted Dialoges hinterlegt, was wohl sehr aufwändig ist.“

„Regulierung von Nähe und Distanz:  Hier könnte ich mir vorstellen zuerst spielerisch seine physischen und psychischen Grenzen mit allerlei Stimuli auszutesten und im Anschluss in verschiedenen Situationen zu erfahren.

Diese Situationen könnten zB sein Mobbing (Schule, Arbeit), sexuelle Belästigung, Erziehung, Benutzung von ÖV.“

Imagination „Hypnotherapeutische Techniken“

Im pdf „Hypnosystemisch\_1“ werden sogenannte Tranceinduktionen beschrieben, die allgemein bei verschiedensten psychischen Problemen in der Therapie angewendet werden können. Ziel ist es, komplexe, unbewusst und unwillkürlich gebildete Erlebnisnetzwerke zu beeinflussen. Es sollen hierbei möglichst alle Sinneskanäle angesprochen werden. Auf Seite 261 wird dargelegt, welche Punkte in so einem Netzwerk angesprochen werden können um damit zu arbeiten. Üblicherweise wird der Patient eingeladen dies zu imaginieren. Der „360 Grad“ Ansatz könnte hierzu ein hilfreiches Tool sein, Vorschläge zu machen, wie solch ein inneres Bild zusammen gesetzt werden könnte.

Eine kurze Einführung findet sich auf Wikipedia unter: <https://de.wikipedia.org/wiki/Hypnosystemische_Therapie>. Weiterführende Angaben im pdf „Hypnosystemisch\_2“.

Exposition bei Phobien

z.B. Platzangst, Höhenangst, Flugangst, Angst vor öffentlichem Sprechen.

Bsp.  <http://www.psychologicaltechnologies.com/>

Auch wissenschaftlich gibt’s hierzu einiges. Anbei noch ein etwas mehr technischer Ansatz für die Programmierung eines solchen Programms (sieh pdf VR\_socialPhobia\_thesis). Bruno Herbelin verfasste hierzu seine Dissertation und forscht aktuell an der EPFL am Lehrstuhl für neuroprosthétique cognitive.