Virtuelle Interaktion zur Förderung der mentalen Gesundheit von sozialen Angststörungen bei Kindern

Motivation: Kinder mit sozialer Angststörung sind in ihrem schulischen und sozialen Leben stark beeinträchtigt. Ohne frühzeitige Behandlung bleiben die Störungen bestehen und führen zu negativen Auswirkungen auf Bildung und gesellschaftliche Teilhabe.

Ziele und Vorgehen: Das Projekt VISAKI entwickelt ein interaktives VR-System für Kinder im Alter von acht bis zwölf Jahren. Dieses System nutzt spielerische und immersive Elemente, um soziale Fähigkeiten in einer sicheren Umgebung zu üben. Es beinhaltet Gamification-Elemente, komplexe Interaktionen und therapeutische Szenarien. In Multi-User-Sitzungen können sich mehrere Nutzende gegenseitig unterstützen. Dargestellt durch Avatare erleben die Kinder in diesen virtuellen Gruppeninteraktionen das Gefühl von Gemeinschaft und verbessern ihre sozialen Kompetenzen. VR ermöglicht intensivere und häufigere Anwendungen der erlernten Techniken. Das System überbrückt zudem Therapiepausen und erhöht die Wirksamkeit der Behandlung.

Auflistung aller Pressemitteilungen:

- https://www.th-deg.de/de/Presseartikel?id=28175320
- https://www.aerzteblatt.de/news/virtual-reality-soll-kinder-mit-angststorungen-unterstutzen-b84de024-7907-4b9b-9999-7499549eae31
- https://www.pnp.de/lokales/landkreis-rottal-inn/campus-in-pfarrkirchen-will-kindern-aus-sozialer-angststoerung-helfen-18143729
- https://nachrichten.idw-online.de/2025/03/10/136-mio-euro-fuer-projekt-am-european-campus-virtuelle-realitaet-soll-kindern-aus-sozialer-angststoerung-helfen
- https://www.interaktive-technologien.de/projekte/visaki

Eckdaten

Kurztitel

VISAKI

Forschungsschwerpunkt

Healthcare and Quality of Life

Laufzeit

01.03.2025 - 28.02.2028

Fördergeber

Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)

Projektträger

VDI/VDE Innovation + Technik GmbH

Projektleitung

Prof. Dr.-Ing. Thomas Spittler

Ziele

Wissenschaftlich-Technische Arbeitsziele

- Entwicklung eines immersiven Echtzeit 3D-VR-Systems
- Modulare Designarchitektur und Gamification
- Gestaltung der Multi-User-Funktionalität
- Begleitanalyse Ethik, Recht, und Soziales (ELSA)