Studieninformation „Bewegungsspiele in virtueller Realität: Vorlieben, Interessen und Wünsche von Personen im Alter 45+“.

Studienzweck

Personen, die regelmäßig körperlich aktiv sind, steigern nicht nur ihre körperliche Gesundheit indem das Herz-Kreislaufsystem gestärkt wird, sondern erhöhen auch ihr allgemeines Wohlbefinden. Regelmäßige körperliche Bewegung kann auch vor chronischen Erkrankungen wie Rückenschmerzen, Herz-Kreislauf- oder Krebserkrankungen schützen. Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) empfiehlt deshalb erwachsenen Personen für mindestens 150 Minuten pro Woche körperlich aktiv zu sein. Allerdings erreichen nur wenige Personen diese Mindestempfehlungen und mit steigendem Alter reduziert sich die regelmäßige körperliche Bewegung.

Ob Bewegungsspiele in virtueller Realität dabei helfen können, Personen ab 45 Jahren zu motivieren körperlich aktiver zu werden, ist Grundlage dieser Studie. Das Hauptziel der Studie ist es, herauszufinden welche Vorlieben, Interessen und Wünsche Personen im Alter 45+ hinsichtlich bestimmter Spieleigenschaften, wie Musik oder Grafik bei Bewegungsspielen in virtueller Realität haben. Auf der Grundlage dieser Studie wollen wir Einblicke in alters- und geschlechtsspezifische Vorlieben und Interessen von Personen ab 45 Jahren gewinnen, um zukünftig Studien zu diesen Fragestellungen zu planen.

Ablauf der Studie

Die Online-Studie wurde von Gesundheitspsycholog*innen der Universität Trier entwickelt. Die Studie dauert etwa 25-30 Minuten und ist in zwei Hauptabschnitte unterteilt: Teil 1 besteht aus einem dreiminütigen Video zu virtueller Realität, indem erklärt wird, was virtuelle Realität ist und welche Rolle die VR-Brille spielt. Ein weiteres vierminütiges Video zeigt Ihnen verschiedene Bewegungsspiele in virtueller Realität aus der Perspektive einer spielenden Person. Zu Beginn unseres Fragebogens werden wir Ihr Alter und Ihr Geschlecht abfragen, da diese Informationen für die Fragestellung der Studie relevant sind.

Teil 2 umfasst neun Seiten, in denen wir nach Ihrer Meinung fragen, wie gut Ihnen bestimmte Spieleigenschaften von Bewegungsspielen in virtueller Realität gefallen. Auf weiteren sechs Seiten beschreiben wir Ihnen kurze Situationen, in denen Sie sich vorstellen sollen, Sie würden von der Universität Trier eine VR-Brille zur Verfügung gestellt bekommen und fragen anschließend nach Ihrem Interesse, Bewegungsspiele in virtueller Realität in verschiedenen Situationen zu nutzen. Am Ende des Fragebogens werden Ihnen einige Fragen über Ihre Person gestellt. Hierzu erfragen wir u.a. Ihren Familienstand, Ihre aktuelle Erwerbstätigkeit, Ihre bisherigen Erfahrungen mit virtuellen Realitäten und Ihre allgemeine körperliche Aktivität im Alltag, da diese Angaben für die Fragestellung der Studie relevant sind.

Nutzen einer Teilnahme

Das Ziel der Studie ist die Erfassung alters- und geschlechtsspezifischer Vorlieben, Interessen und Wünsche von Personen ab 45 Jahren. Sie werden dazu verschiedene Fragebogen ausfüllen. Durch ihre Teilnahme ermöglichen Sie es, wissenschaftliche Fragestellungen zu untersuchen und dadurch wissenschaftliche Erkenntnisse zu fördern.

Die gezeigten Videos enthalten Sequenzen mit schnellem Bild- und Farbwechsel. Diese Videos könnten bei Menschen, die etwa besonders empfindlich auf Lichtreize oder bestimmte Muster etc. reagieren, problematisch sein. Beispielsweise könnten einige Sequenzen der Videos bei Personen mit lichtempfindlicher Epilepsie möglicherweise Anfälle auslösen.

Die Teilnahme ist mit keinen uns bekannten sonstigen Risiken verbunden, da Sie lediglich gebeten werden, zu bestimmten Aussagen ihren Grad der Zustimmung anzugeben.