

Computergestützte Erfassung der Körperwahrnehmung

Eveline Prochaska

Avatare sind weitläufig bekannt als Repräsentanten von uns selbst in der virtuellen Welt. Es finden sich bereits einige Anwendungen im medizinischen Kontext, wie beispielsweise zur Berechnung der spezifischen Körperoberfläche (Schlich, 2010) oder zur Untersuchung von Körperbildstörungen (Mölbart, 2016). Es gibt einige freie Software-Tools, mit denen menschliche 3D-Modelle erstellt bzw. sie auch animiert werden können. Hier präsentiert wird die Entwicklung eines Tools zur Visualisierung der Körperwahrnehmung basierend auf ausschließlich freier Software. Die Anwendung stellt einen menschlicher Avatar zur Verfügung, der nach eigenen Vorstellungen zur Darstellung der eigenen Körperwahrnehmung modelliert werden kann. Komplexe Funktionalitäten werden benutzerfreundlich mittels einfacher Mausklicks anwendbar. Durch das Aufbauen auf bereits existierende Strukturen kann der Fokus auf die konkreten Anforderungen der gewünschten Anwendung gelegt werden, d.h. die Implementierung von Funktionalitäten, die genau auf ein bestimmtes Anwendungsszenario angepasst werden können. Im konkreten Anwendungsfall angepasst an die Bedürfnisse von Menschen mit Amputationen oder Plexusschaden. Möglichkeiten und Grenzen der Verwendung bereits bestehender Softwarelösungen, die in modifizierter Form im klinischen Bereich Anwendung finden, werden anhand dieser Arbeit aufgezeigt.