

Abstrakt

Cílem diplomové práce je prozkoumat emoční reakce pacientů s hraniční poruchou osobnosti (HPO) ve srovnání s kontrolní skupinou při vystavení scénářům virtuální reality (VR) zobrazujícím sociálně stresující situace. Tyto scénáře, které obsahují sociální podněty, které vyvolávají pocity vyloučení, odmítnutí nebo ignorování. Zahrnují jak negativní, tak neutrální modalitu ve vlakovém kupé a v bance. Studie zkoumá rozdíly v copingových strategiích a potřebě sounáležitosti mezi pacienty s HPO a zdravými dobrovolníky v kontrolní skupině. Součástí je 20 pacientů s HPO a 21 zdravých dobrovolníků. Pomocí dotazníků, jako je Interpersonal Stress Coping Scale (ISCS) a Need Threat Scale (NTS), byly zjištěny významné rozdíly ve skóre potřeby sounáležitosti, přičemž kontrolní skupina dosahovala vyššího skóre než pacienti s HPO. Tento výsledek je diskutován v kontextu teorií, jako je Williamsonův model ostrakismu a koncept splittingu u pacientů s HPO. Nevýznamné výsledky pro skóre ISCS naznačují, že VR scénáře nemusely být dostatečně provokativní, aby vyvolaly maladaptivní copingové mechanismy u pacientů s HPO. Diskuze obsahuje metodologická hlediska, jako je použití sebehodnotících dotazníků a povaha VR scénářů. Diplomová práce je zakončena doporučeními pro budoucí výzkum, včetně použití dalších měření.

Klíčová slova: Hraniční porucha osobnosti (HPO), Virtuální realita (VR), Sociální stres, Emoční reaktivita