

شبیه‌سازی موقعیت‌های مجازی توسط متخصص مهندس کامپیوتر و ساخت واقعیت مجازی طراحی خواهد شد و فضاهای مجازی توسط هدست واقعیت مجازی برای هر آزمودنی به نمایش گذاشته می‌شود

## فضاهای واقعیت مجازی

اتاق: این اتاق یک آپارتمان کوچک است. این شامل عناصر و تزئینات معمولی است: یک تلویزیون در وسط اتاق، یک میز کوچک روی یک فرش رنگارنگ، مبل، قفسه‌های کتاب، تابلو و لامپ. هدف از این سناریو آشنایی آزمودنی با عناصر مختلف واقعیت مجازی بود. در اینجا فرد می‌تواند با محیط اطراف خود ارتباط برقرار کند، روی مبل بنشیند، از تلویزیون استفاده کند، پنجره‌ها را باز و بسته کند، در اتاق قدم بزند و غیره.

• آشپزخانه: این سناریو شامل چهار سطح قرار گرفتن در معرض آلودگی است. در سطح ۰ یک آشپزخانه تمیز و مرتب نشان داده می‌شود که شامل کابینت، ظروف، قوری، فنجان، تابه روی اجاق‌گاز، چاقو و سایر وسایل آشپزخانه است. همه آن‌ها تمیز و مرتب هستند. در سطح ۱، ویژگی‌ها مثل کف کثیفتر، تابه‌های استفاده‌شده، کیسه‌زباله روی زمین، و همچنین برخی مواد غذایی و سایر موارد کثیف ظاهر می‌شود. در سطح ۲ کثیفی و به‌هم‌ریختگی افزایش می‌یابد. ضایعات مواد غذایی بیشتر، آشپزخانه کثیف ظروف کثیف، کیسه‌های زباله و... اضافه می‌شود. سطح ۳ در آن بیشتر عناصری که نمایانگر بهداشت ضعیف هستند وجود خواهند داشت از جمله کثیفی شدید روی زمین، ظروف، دیوارها و کابینت، مواد غذایی کپک شده، باقیمانده مواد غذایی اضافی، ظروف و زباله در همه‌جا، و تعداد بیشتری کیسه‌زباله روی کف، در میان سایر عناصر آلودگی

• سرویس بهداشتی: این تنظیم دارای چهار سطح قرار گرفتن در معرض آلودگی است. در سطح ۰، یک حمام تمیز و سفید نشان داده شده است که شامل یک آینه بزرگ، سه سینک، دوتوالت، فضایی که در آن محصولات تمیزکننده نگهداری می‌شود و همچنین سایر عناصر معمولی موجود در سرویس بهداشتی (کاغذ توالت و غیره)

در سطح ۱، مقداری کثیفی شروع به ترکیب می‌کند. لکه‌ها و آلودگی‌هایی که در همه‌جا ظاهر می‌شوند و همچنین باقی‌مانده ادرار (مایع زردرنگ) در توالت‌ها. در سطح ۲، آلودگی حتی بیشتر افزایش می‌یابد. توالت‌ها و ادرار و همان آب کثیف سطح ۱ باقی می‌ماند. در نهایت، سطح ۳ دارای بیشترین میزان آلودگی است. لکه‌های زیادی در اطراف صحنه نشان داده می‌شود، با دیوارها، کف‌مات و کثیف و همچنین آب کثیف در توالت‌ها.

لازم به ذکر هست در هر موقعیت فضای مجازی دستی طراحی خواهد شد که آزمودنی به‌عنوان دست خود بتواند سطوح را لمس کند، همچنین قبل و بعد از اجرای مواجهه پرسشنامه اضطراب بک و پرسشنامه واحد ذهنی پریشانی (SUDs) و همچنین بعد از هر مواجهه پرسشنامه کتبی احساس حضور در موقعیت مجازی ایگروپ (IPQ) و پرسش شفاهی از میزان اضطراب تجربه‌شده به‌صورت نمره‌گذاری (۰-۱۰) به‌منظور ایجاد شبیه‌سازی با محیط واقعی توسط آزمودنی صورت می‌گیرد پس از اتمام جلسات مواجهه مجازی آزمودنی‌ها پرسشنامه و آزمون‌های متغیر پژوهش (بازداری پاسخ، اطمینان به حافظه، اطمینان خواهی، درآمیختگی فکر و عمل و پرسشنامه وسواسی- اجباری ییل-بروان) تکمیل خواهند کرد.