**Разработка игры для обозрения проблемы социофобии в современном мире**

***Гедри В.Ю, Гадельзянова Д.В.***

*Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы "Школа № 1517",*

*г. Москва, г. Зеленоград, Россия,*

*Email: vguedri@mail.ru*

**A game to review the problem of social phobia in the modern world**

***Gedri V.Y, Gadelzyanova D.V.***

*Moscow State Budget Educational Institution*

*"School No 1517",*

*Moscow, Zelenograd, Russia*

*Email: vguedri@mail.ru*

**Аннотация**

В данной работе рассматривается проблема социофобии и возможности её преодоления с помощью компьютерных игр. Автор делится опытом создания социально значимой игры, основанной на консультациях с психологами и наблюдении за людьми, страдающими социофобией – заболеванием, которое существенно ограничивает личностное развитие и потенциал человека, заложенный в него с рождения. Основная цель проекта заключается не только в создании терапевтического инструмента, но и в повышении осведомленности общества о данной проблеме, что может способствовать более эффективной социальной адаптации людей с подобными расстройствами. Инновационный подход автора к освещению проблемы через игровую форму открывает новые перспективы в области психологической помощи и просвещения общества о важности своевременного выявления и лечения социофобии.

**Abstract**

This paper examines the problem of social phobia and the possibility of overcoming it with the help of computer games. The author shares his experience of creating a socially significant game based on consultations with psychologists and monitoring people suffering from social phobia, a disease that significantly limits personal development and the potential of a person inherent in it from birth. The main goal of the project is not only to create a therapeutic tool, but also to raise public awareness of this problem, which can contribute to more effective social adaptation of people with similar disorders. The author's innovative approach to highlighting the problem through a playful form opens up new perspectives in the field of psychological assistance and educating society about the importance of timely detection and treatment of social phobia.

**Ключевые слова**: социофобия; сценарий; движок; персонажи; механика игры

**Keywords**: social phobia; script; engine; characters; game mechanics.

Согласно современным исследованиям, около 13% населения страдают социофобией [1]. Это расстройство обычно проявляется в подростковом возрасте и может сопровождать человека на протяжении всей жизни. Люди с социофобией испытывают страх быть униженными или осмеянными во время социального взаимодействия, что существенно ограничивает их возможности в повседневной жизни.

Использование компьютерных игр в медицинской терапии началось в 1980-х годах [6]. Современные технологии позволяют создавать адаптивные игровые системы, которые могут отслеживать прогресс пациента в режиме реального времени. Терапия позволяем маскировать скучные упражнения под игровой процесс.

Запуск Nintendo Wii оказал значительное влияние на развитие игровой терапии. Исследования, проведенные под руководством Луки Просперини из Римского университета Ла Сапиенса, показали эффективность использования Wii Fit в терапии пациентов с рассеянным склерозом [2]. Ученые связали позитивные итоги с проявлением способности мозга адаптироваться и создавать новые связи между своими клетками.

Современные видеоигры выступают эффективным инструментом в процессе реабилитации пациентов, способствуя прохождению курсов психотерапии и физиотерапии в интерактивной форме; улучшению физической формы и координации через игровые механики; cнижению уровня дискомфорта и тревожности, связанных с болезнью или процессом лечения; cозданию позитивного эмоционального фона во время восстановительных процедур.

В основе проекта лежит жанр приключенческой игры с элементами головоломки. Игра фокусируется на исследовании мира и решении задач. Сценарий (см. Схему 1) построен вокруг повседневных ситуаций, с которыми сталкиваются люди, страдающие социофобией. Игра начинается в квартире главного героя, где он получает первое задание от матери – купить молоко. Путь к магазину пролегает через парк, где герою предстоит столкнуться с ситуациями социального взаимодействия, вызывающими у него тревогу. Каждый разговор в игре моделирует реальные трудности, с которыми сталкиваются люди с социофобией.

*Схема 1*

Изображение выглядит как диаграмма, План, линия, Технический чертеж

Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки.

Технологический стек

* Игровой движок: Unity
* Среда разработки: Visual Studio
* Основной язык программирования: C#
* Инструменты для 3D-анимации: Mixamo

Процесс разработки

1. Выбор жанра и концепции игры
2. Создание сценария и механики
3. Настройка рабочей среды:
   * Установка Unity
   * Конфигурация Visual Studio
   * Настройка Unity Hub
4. Создание игровых ассетов
5. Разработка персонажей с использованием Mixamo

Локация в игре представляет собой пространственную среду, в которой происходит взаимодействие игрока с игровым миром. Это как текущее местоположение персонажа, так и вся совокупность доступных для исследования пространств.

В игре автора статьи реализована следующая структура:

* Основная локация
* Три подлокации (области)

Противники являются ключевым элементом игрового процесса. В контексте данной игры - это подростки, с которыми главный герой, страдающий социофобией, должен избегать прямого контакта. Столкновение с противниками может привести к негативным последствиям для психического состояния персонажа.

Аудиокомпоненты игры включают музыкальное сопровождение и звуковые эффекты. Для реализации звукового дизайна использовались ресурсы с сайта ZvukiPro. Процесс интеграции звука включает: скачивание необходимых аудиофайлов; создание пустого класса для динамика; программирование размещения звуковых эффектов на игровые объекты.

Финальный этап разработки проекта включает комплексное тестирование игры. Этот процесс направлен на выявление ошибок в коде; проверку работоспособности всех игровых механик; тестирование взаимодействия между элементами игры; проверку баланса и плавности игрового процесса.

Перспективы развития данного игрового проекта: усовершенствование игровой механики, расширение терапевтического функционала; создание новых игровых сценариев; интеграция обратной связи от игроков.

В процессе разработки автор статьи столкнулся с различными трудностями, включая технические сложности и прокрастинацию. Однако, как отмечал известный предприниматель и филантроп Брюс Бартон: «Блестящих результатов добиваются только те, кто имеет смелость верить, что они обладают силой, превосходящей внешние обстоятельства».

**Источники**

1. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5).
2. Prosperini L., et al. “Wii Rehabilitation for Balance Disorders in Multiple Sclerosis: A Pilot Randomized Controlled Trial.” Neurorehabilitation and Neural Repair. 2013.
3. Михайлкова Н. Социофобия: как избавиться от социального страха // Психолог-консультант Наталья Михайлова. Консультации.2013.URL:<https://www.nmikhaylova.ru/sotsiofobiya-kak-izbavitsya-ot-sotsialnogo-straha/>
4. Аристархов В. Социофобия – боязнь общества // Медицинская информационно-консультационная система. Популярная психология. 2015. URL: <http://www.ill.ru/news.art.shtml?c_article=866>
5. Нестадный инстинкт: что такое социофобия // Theory&Practice. 2016. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/8526>
6. https://omegafuture.ru/blog/tekhnologii/geyming-v-meditsine-kak-vr-tekhnologii-lechat-lyudey/
7. Unity Technologies. Unity Manual URL: https://docs.unity.com/en-us
8. Microsoft Corporation. Visual Studio Documentation. URL: https://riptutorial.com/Download/visual-studio-ru.pdf
9. Adobe Systems. Mixamo Documentation. URL: https://www.mixamo.com/#/
10. https://sky.pro/wiki/digital-art/kak-ispolzovat-mixamo-dlya-animacii/?ysclid=mb9q8231uv184499267
11. <https://rehabfamily.com/articles/sotsiofobiya/>