



Ученые из Центра психофизиологии и саморегуляции при Рочестерском Технологическом Институте считают, что причинами повышенной тревожности современной молодежи является постоянный стресс при обучении и попытках достигнуть наилучшего результата.

Группа студентов из Рочестерского технологического института создали новаторскую компьютерную игру, которая должна помочь молодым людям улучшить свои навыки самоконтроля в повседневной жизни. Персонализированная игровая платформа позволяет пациентам врачей-терапевтов, борющихся с тревожностью, помочь себе по новому.

В игру встроены физиологические датчики, которые отображают в игровом процессе нервозность и проявления негативных эмоций у игрока и передают эти данные на персонажа. Таким образом, игроки наглядно видят свое состояние и учатся постепенно контролировать свои реакции на стресс.

Вполне вероятно, игры, основанные на физиологическом состоянии, станут основой новой когнитивно-поведенческой терапии, которая поможет творческим путем выработать методы самоконтроля. Такие игры совмещают интерес и азарт и функции психотерапевта, одновременно психофизиологические данные с датчиков могут помочь в дальнейшем неигровом лечении.

Прототип игры уже готов для продолжительных клинических испытаний, финансы на создание подобного масштабного проекта были получены по гранту от Управления Рочестерского технологического института.