



Università degli Studi di Enna “Kore”

Facoltà di Scienze dell’Uomo e della Società

Corso di Laurea in Scienze e Tecniche Psicologiche

RELAZIONE FINALE DI LAUREA

**Giocare per guarire: l’integrazione della Video Game
Therapy® nella pratica terapeutica**

Allievo:

Gaia Campo

Relatore:

Ch.mo Prof. Adriano Schimmenti

ANNO ACCADEMICO 2023/2024

Abstract

La Videogame Therapy® (VGT) è un approccio psicologico integrato che ha influito fortemente sul mondo della psicoterapia tradizionale. Nasce per approfondire i lavori legati alla regolazione emotiva e sull'autoregolazione cognitiva, oltre che per la credenza che il videogioco ricade negativamente sul funzionamento psicologico e sulla gestione delle attività di vita quotidiana. Al contrario, può esser un mezzo innovativo e funzionale da utilizzare in supporto alle sedute terapeutiche, accompagnando il paziente in avventure multidimensionali, creando percorsi fittizi e permettendogli di esplorare in modo differente i contenuti portati in terapia. Sarà approfondita la funzione ludica, ma soprattutto l'importantissima funzione terapeutica del videogioco, analizzando i principi chiave della VGT, tra cui la promozione dell'alfabetizzazione emotiva e la capacità di prendere consapevolezza della propria identità in un determinato momento di vita grazie alla relazione tra Sé e l'avatar all'interno del gioco. In supporto al modello d'intervento VGT sarà esposto l'utilizzo di un videogame narrativo dal forte impatto emotivo: Life Is Strange.

Abstract (English)

Videogame Therapy[®] (VGT) is an integrated psychological approach that has significantly impacted the field of traditional psychotherapy. It was developed to explore issues related to emotional regulation and cognitive self-regulation, with the premise that video games can serve as an innovative and effective tool to complement therapeutic sessions. By engaging patients in multidimensional adventures, VGT creates fictional scenarios that allow them to explore therapeutic content in a novel way. The analysis will emphasize not only the playful aspects of video games but also their critical therapeutic role. Key principles of VGT, such as the promotion of emotional literacy and the enhancement of self-awareness through the relationship between the self and the avatar within the game, will be examined. The VGT intervention model will be supported by the use of a narrative video game with a strong emotional impact: *Life Is Strange*.

Indice	
Abstract	1
Abstract (English)	2
CAPITOLO I	4
La psicologia di Internet	4
I.1 Elementi generali della psicologia di Internet	6
I.2 Funzione ludica e funzione terapeutica del videogame	7
CAPITOLO II	12
La Video Game Therapy®	12
II.1 Metodologia	14
II.2 Applicazione	17
II.3 I principi della Video Game Therapy®	19
CAPITOLO III	22
Il corso VGT: lo sviluppo di un nuovo modello d'intervento	22
III.1 Una potenziale applicazione della Video Game Therapy®: Life Is Strange	23
III.2 Conclusioni	28
Bibliografia	29
Sitografia	35