



WWW.VIDEOGAMETHERAPY.IT

# L'approccio della VGT® verso la realizzazione dell'HUB esperienziale videoludico

Presentazione della proposta commerciale

**Dott. Francesco Bocci**

Psicologo, Psicoterapeuta Alderiano

# LA MISSION

Progettare **esperienze digitali immersive e coinvolgenti**, al fine di:

- facilitare il **benessere psicologico**
- amplificare la **psicoeducazione**
- promuovere il **cambiamento positivo**
- favorire l'**empowerment**
- ridimensionare **la sintomatologia negativa**





## UNO SPAZIO PSICO-LUDICO AL CENTRO

L'**HUB** è uno spazio fisico di gioco, realizzato internamente all'interno di una stanza attrezzata ad hoc, pensato per tutte le età, in cui gli utenti hanno a disposizione noti **videogiochi commerciali** (per bambini, adolescenti e adulti) preinstallati su un dispositivo (pc desktop, tablet o console) al fine di lavorare sul benessere psicologico e il cambiamento positivo dell'utente.

Attraverso delle schede ad hoc e degli strumenti di autoindagine, come attraverso la relazione terapeutica che si viene a creare col professionista psicologo, il paziente gamer potrà attivare **percorsi inediti e coinvolgenti che possano favorire la mentalizzazione di determinati stati d'animo soggettivi, la desensibilizzazione rispetto ad esperienze traumatiche, oppure sensibilizzare su determinate tematiche, attraverso l'identificazione con l'avatar e la narrazione videoludica del gioco stesso.**



Le applicazioni del gaming in ambito psicologico aiutano a costruire una relazione benefica e trasformativa tra il gioco e il giocatore.

La **Video Game Therapy® (VGT)** è un framework che permette di lavorare sull'autoregolazione emotiva e cognitiva, attraverso delle sessioni di training con il videogioco, che diventa anche mezzo per favorire l'insight e per riflettere su stili di vita, emozioni, pensieri, stati d'animo ma anche tematiche di attualità o altro, che rivivono nel setting di gioco.

La **VGT** è uno strumento versatile, idoneo a essere usato con bambini, ragazzi, giovani adulti e adulti.

I videogiochi, infatti, offrono la possibilità di interagire in uno scenario immaginario, concretizzato visivamente, in cui un individuo può riconoscere determinati vissuti mentre sta giocando, in assoluta libertà ed **in assenza di giudizio sociale**.



## Ma cosa succede davvero durante una seduta di VGT®?

Il sistema calmante appagante metaforicamente può essere visto come un semaforo verde. Esso predispone per noi il nostro "posto sicuro"; posto in cui non ci sentiamo minacciati e le nostre risorse interiori sono così riconosciute e valorizzate che riusciamo a cavarcela senza troppa fatica, troviamo un senso di appagamento, di pienezza. Siamo tranquilli, calmi, soddisfatti ed in pace.

Il luogo sicuro è per noi come un'avventura vissuta in una seduta di video game therapy dove, ogni oggetto ogni angolo ogni emozione ed ogni esperienza possono essere esplorati in spirito di gentilezza, fiducia, calore, di sicurezza e di curiosità.

Non esiste la paura dell'insuccesso, del ridicolo o della perdita, se ci sentiamo al sicuro siamo abbastanza fiduciosi da guardare oltre alle esigenze immediate e cominciamo a guardare e osservare quello che c'è fuori con maggiore curiosità, scrutiamo il mondo la ricerca di idee originali intrecciamo fili per far emergere trame nascoste e portare alla luce concetti nuovi e favoriscano il pensiero divergente.

È il luogo in cui regnano il calore l'accettazione ed il non giudizio. Esso rappresenta L'Arena delle nostre possibilità. L'esperienza videoludica incoraggia l'attivazione del sistema calmante appagante che, quando è attivo ci permette di stabilire una più profonda armoniosa connessione con chi ci sta intorno. Riusciamo a essere più gentili e meno giudicanti con noi stessi e con gli altri.

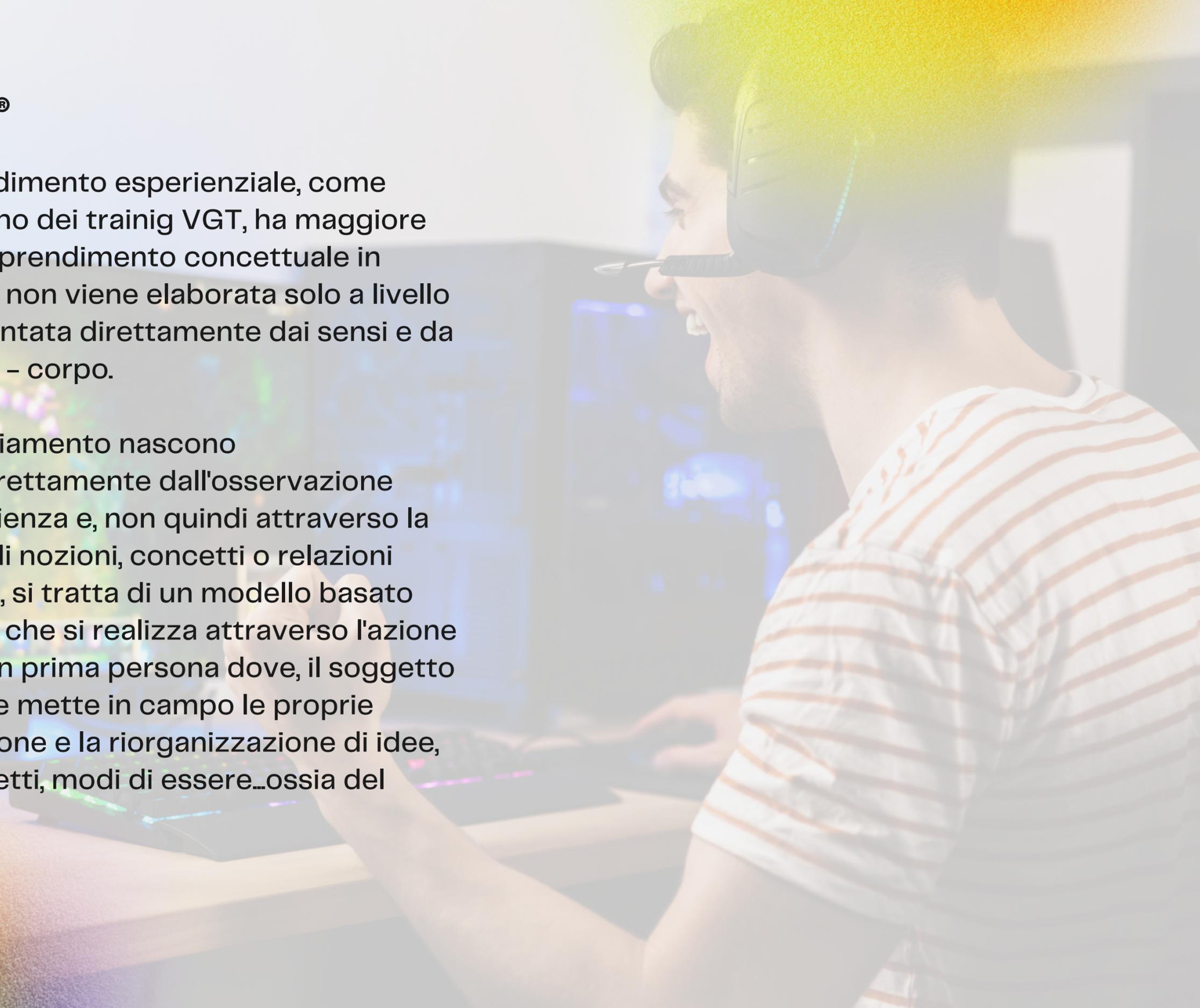
Questo rinforza legami che ci incoraggiano a cooperare anziché competere. Nella seduta di VGT il caloroso senso di pace ed il senso di appagamento percepito grazie all'esperienza di flow a lungo andare si rivela immensamente utile perché intimamente legato all'intelligenza emotiva alla creatività e alle altre importantissime abilità per la vita di tutti i giorni, le Soft Skills.



## **II TRAINING in VGT®**

Il processo di apprendimento esperienziale, come quello attuato all'interno dei training VGT, ha maggiore impatto rispetto all'apprendimento concettuale in quanto, l'informazione non viene elaborata solo a livello cognitivo ma, sperimentata direttamente dai sensi e da tutto il sistema mente - corpo.

L'intuizione ed il cambiamento nascono successivamente e direttamente dall'osservazione riflessiva di tale esperienza e, non quindi attraverso la passiva acquisizione di nozioni, concetti o relazioni dispensate da altri ma, si tratta di un modello basato sull'esperienza diretta che si realizza attraverso l'azione e la sperimentazione in prima persona dove, il soggetto è attivo protagonista e mette in campo le proprie risorse per l'elaborazione e la riorganizzazione di idee, comportamenti, concetti, modi di essere...ossia del proprio stile di vita.





## POSSIBILI APPLICAZIONI

### AREA INFANZIA

- diagnosi ADHD
- diagnosi DSA
- diagnosi spettro autistico ad alto funzionamento

### AREA ADOLESCENZA

- disturbi di personalità
- DCA (disturbi del comportamento alimentare)
- PTSD (disturbo post-traumatico da stress)
- disturbi da ipercontrollo
- depressione giovanile ed intenzioni suicidarie
- ritiro sociale (neet ed hikikomori)
- scarsa autostima
- gestione della rabbia e delle emozioni
- devianze giovanili
- abuso di alcol o sostanze in età adolescenziale
- dipendenza digitale

### AREA ADULTI

- depressione e stati d'ansia
- dipendenze da alcool e sostanze stupefacenti
- ludopatia
- PTSD

### AREA ANZIANI

- depressione
- decadimento cognitivo

### AREA AZIENDALE

- favorire il clima aziendale tra i dipendenti
- riequilibrare situazioni di stallo o di difficoltà relazionale
- favorire il benessere emotivo dei dipendenti
- favorire la comunicazione aziendale
- favorire il pensiero creativo, il team building ed il team working



## ALLESTIMENTO CONSIGLIATO

(per ogni postazione di gioco):

- minimo 20 mq (non troppo luminosa)
- Luci LED cromatiche
- Una poltrona imbottita da gaming
- Televisore LCD in alta definizione 4K (minimo 40 pollici)
- Sistema audio surround in alta definizione (soundbar)

## VIDEOGAME:

- Console Nintendo Switch
- Mini PC da gaming portatile ROG ALLY ASUS
- Videogiochi commerciali scelti in base al target di riferimento e agli obiettivi psicoeducativi/clinici da raggiungere ACQUISTABILI TRAMITE CODICE GIOCO RISCATTABILE SU NINTENDO E-SHOP O SU STEAM

## REALTÀ VIRTUALE (facoltativa):

- 1 META QUEST 3

**50 Hub attivi  
in Italia**

**150  
professionisti  
formati in ITALIA**

**200 videogiochi  
utilizzati**

