



WWW.VIDEOGAMETHERAPY.IT

Hub Multidisciplinare composto da uno staff di psicologi, psicoterapeuti, educatori sanitari, terp, sviluppatori, designer, storyteller.

Corsi innovativi, protocolli e strumenti digitali per la salute mentale, basati sul videogioco, a disposizione di psicologi, medici, psicoterapeuti, neuroscienziati e ricercatori.

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

Presentazione della proposta commerciale

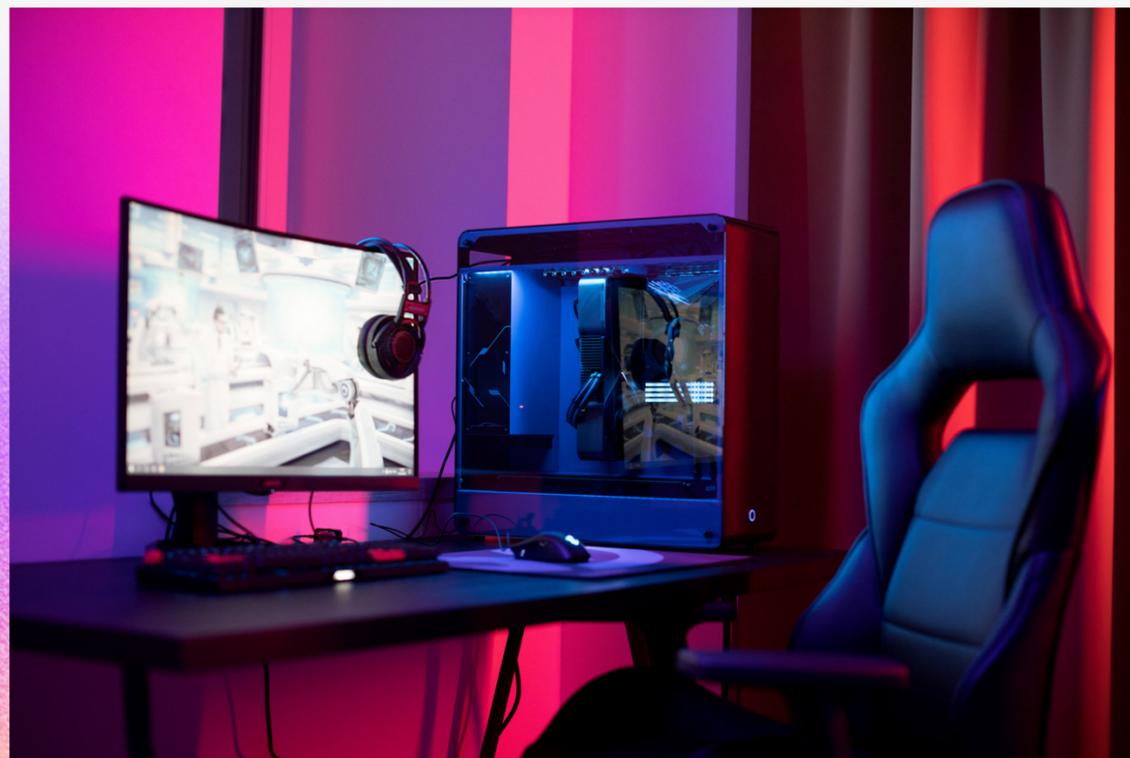
**Dott. Francesco Bocci**

# LA MISSION



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

- amplificare la **psicoeducazione**
- potenziare l'**apprendimento attivo**
- favorire l'**empowerment**
- facilitare il **benessere psicologico**
- promuovere il **cambiamento positivo**
- aumentare l'**efficacia terapeutica**
- estendere l'**intervento del professionista**



## UNO SPAZIO PSICO-LUDICO AL CENTRO

L'**HUB** è uno spazio fisico di gioco installabile presso qualsiasi ente e pensato per tutte le età, in cui educatori, psicologi e psicoterapeuti hanno a disposizione **strumenti e protocolli** che utilizzano da una parte noti **videogiochi commerciali** (per bambini, adolescenti e adulti), dall'altra dei **serious game** dedicati, al fine di lavorare sul benessere psicologico e il cambiamento positivo dell'utente.

L'accompagnamento di educatori, psicologi e/o psicoterapeuti formati può coadiuvare **percorsi inediti e coinvolgenti** anche per tutti i componenti della famiglia, che si trovano a interagire e comunicare nella cornice di senso di un **progetto terapeutico** che integra componenti ludiche, espressive e psicologiche, rendendo questi momenti altamente funzionali e appassionanti.



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

La **Video Game Therapy® (VGT)** è uno strumento per professionisti della salute mentale, che permette di lavorare sul contenimento emotivo, clinico, terapeutico, supportivo ed espressivo con i pazienti/utenti, usando il videogioco commerciale per riflettere su stili di vita, emozioni e pensieri che rivivono nel setting di gioco.

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

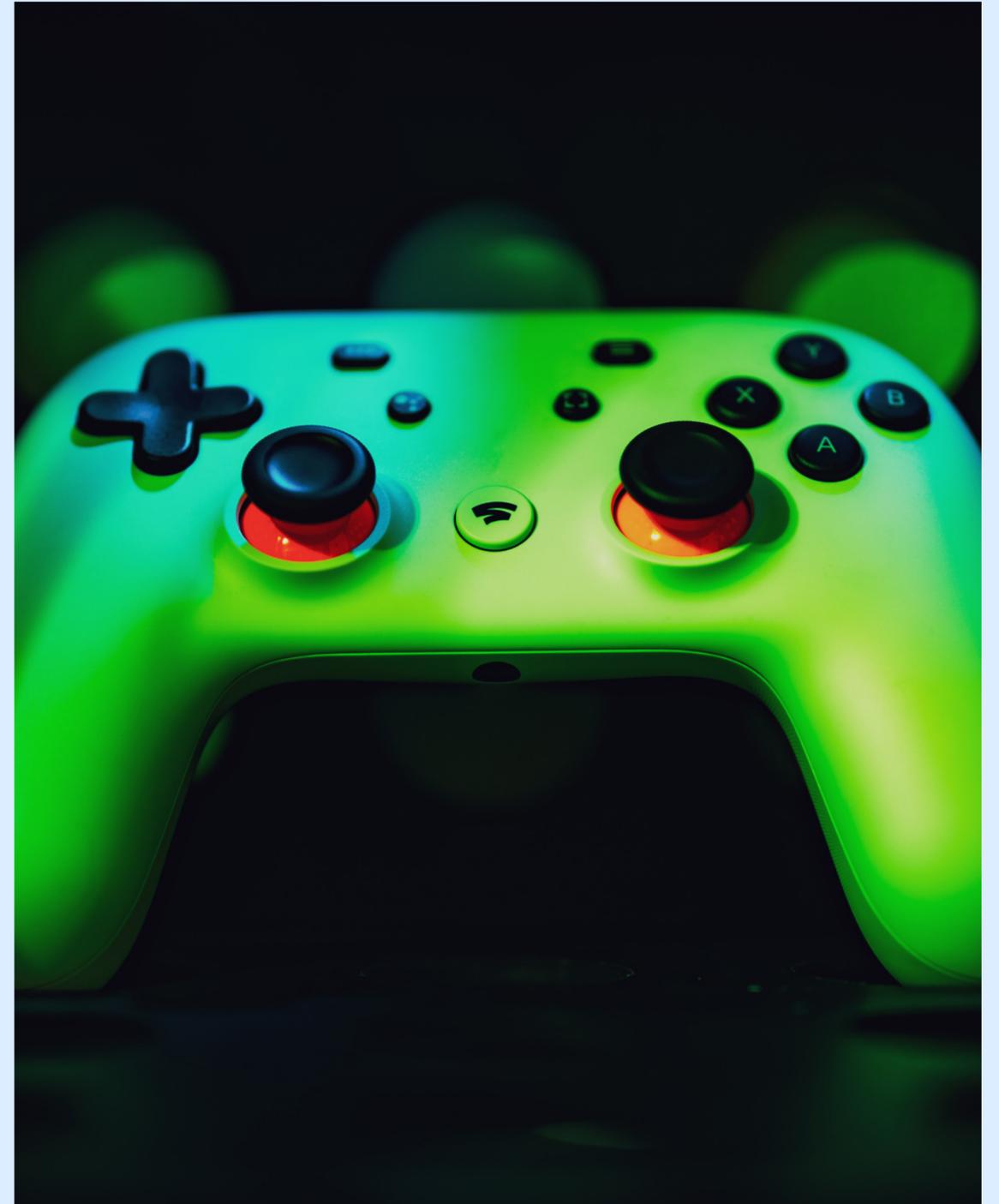
I videogiochi, infatti, offrono la possibilità di interagire in uno scenario immaginario, concretizzato visivamente, in cui un individuo può esprimere gli aspetti salienti di sé in assoluta libertà e con meno difese rispetto al ricorso esclusivo al dialogo, grazie alle proprietà immersive del videogame che rendono l'esperienza ludica molto spontanea.

# OBIETTIVI

L'intervento si basa sull'utilizzo di specifici videogiochi commerciali ed esperienze di Realtà Virtuale originali a scopo di empowerment cognitivo ed emotivo, con un focus particolare sulla comunicazione delle emozioni.

Gli obiettivi sono molteplici:

- potenziare l'autoconsapevolezza su sensazioni ed emozioni;
- promuovere la focalizzazione nel momento presente;
- prestare attenzione ai segnali emotivi di attivazione del corpo;
- stimolare la riflessione consapevole sui propri stati d'animo, al fine di attivare una relazione accogliente con il terapeuta;
- riconoscere comportamenti disfunzionali legati a una comunicazione inefficace delle proprie emozioni;
- sperimentare tecniche di comunicazione efficace per sostenere l'autodeterminazione della persona e delle sue emozioni in equilibrio rispetto alla relazione con l'altro;
  - apprendere modalità funzionali di espressione delle emozioni;
- favorire l'emergere di risorse personali nascoste;
- lavorare sulla consapevolezza di ricordi traumatici;
- valorizzare positivamente i videogiochi.





## DESTINATARI

- Studi di psicoterapia e psicopedagogia
- Case di riposo per anziani e RSA
- Comunità per disabili
- SERD e SMI
- Comunità psichiatriche
- Comunità psicoeducative
- Comunità doppia-diagnosi e per disturbo da gioco d'azzardo e da sostanze stupefacenti
- Centri per la salute mentale pubblici e privati
- Reparti ospedalieri



#### SPAZI E STRUMENTI SPAZIO FISICO:

- Stanza da minimo 50 mq (non troppo luminosa)
- Luci LED cromatiche installate
- Due poltroncine imbottite o da gaming
- Televisore LCD da 70 pollici in alta definizione (o proiettore HD)
- Sistema audio surround in alta definizione

#### VIDEOGAME:

- Console Nintendo Switch
- Notebook o PC con Steam installato
- Videogiochi commerciali scelti in base al target di riferimento e agli obiettivi terapeutici predefiniti
- Schede di ricarica per acquisto giochi negli store online

#### REALTÀ VIRTUALE:

- Visori VR Meta/Oculus Quest 2

# MODALITA' DI INTERVENTO

- Definizione degli obiettivi terapeutici in base alla domanda dell'Ente ed al target individuato.
- Formazione ai professionisti dell'Ente sugli strumenti ed i protocolli della Video Game Therapy®, i quali si occuperanno dell'HUB e del percorso (una o due giornate dal vivo)
- Supervisione clinica mensile dedicata ai professionisti dell'Ente da parte di un Trainer formato su strumenti e protocolli di Video Game Therapy®.



- Incontri di follow up e Test di valutazione del percorso svolto e di verifica del raggiungimento degli obiettivi di supporto nei tempi definiti nel progetto.

