

UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE

Sede di Milano

Facoltà di Psicologia

Corso di laurea magistrale in psicologia dello sviluppo e dei processi
di tutela



TESI DI LAUREA

**Video Game Therapy®: fondamenti teorici e applicazioni
del videogioco in ambito terapeutico**

Relatore: Luca Milani

Correlatore: Francesco Bocci

Elaborato finale di

Francesco Nespoli

Matricola N. 5113305

Anno accademico 2024/2025

INDICE

ABSTRACT

1. OLTRE IL GIOCO: PSICOLOGIA E SIGNIFICATI DELL'ESPERIENZA VIDEOLUDICA

- 1.1. Il ruolo significante del gioco
- 1.2. Dall'intrattenimento alla terapia: il videogioco come possibilità per tutti
- 1.3. Io, giocatore: tra identità, avatar e sperimentazione del sé
 - 1.3.1. *La costruzione dell'identità: una prospettiva psicologica*
 - 1.3.2. *Tra sé e avatar: la reincarnazione del giocatore nel mondo digitale*
 - 1.3.3. *Il sé che si trasforma nel gioco: teoria dell'identità proiettiva e Proteus Effect*
- 1.4. Esserci nel videogioco
 - 1.4.1. *Superare il confine dello schermo: immersione e senso di presenza*
 - 1.4.2. *Vedere attraverso gli occhi dei personaggi: l'immersione immaginativa applicata al contesto terapeutico*
 - 1.4.3. *Heavy rain: il potere che deriva dalla libertà di scelta*

2. FONDIMENTI TEORICI DELLA VIDEO GAME THERAPY

- 2.1. Giocare per stare bene: il videogioco nella prospettiva della psicologia positiva

- 2.1.1. *Dalla patologia al benessere: la nascita della psicologia positiva*
- 2.1.2. *L'approccio edonico e l'approccio eudaimonico*
- 2.2. Giocare per entrare nel flusso: il fenomeno del *flow*
 - 2.2.1. *Il flow*
 - 2.2.2. *Le condizioni del flow*
 - 2.2.3. *Flow ed esperienza videoludica*
- 2.3. Videogiochi e processi cognitivi
 - 2.3.1. *Effetti sui processi cognitivi di base*
 - 2.3.2. *Attenzione e competenze visuo-spaziali*
 - 2.3.3. *Memoria*
 - 2.3.4. *Problem solving e flessibilità cognitiva*
- 2.4. Raccontami del tuo eroe preferito: la *Geek Therapy* come spazio relazionale e narrativo

3. LA VIDEO GAME THERAPY: TEORIA, CLINICA E APPLICAZIONI

- 3.1. Nascita e sviluppo della *Video Game Therapy*
- 3.2. Obiettivi e finalità
 - 3.2.1. *Il potere creativo e la compensazione rispetto al sentimento di inferiorità*
- 3.3. Articolazione e sviluppo del percorso terapeutico: le fasi della *Video Game Therapy*
 - 3.3.1. *Le fasi del percorso terapeutico nella prospettiva adleriana*
 - 3.3.2. *Il modello adleriano declinato nel contesto videoludico*
- 3.4. I rischi legati all'esposizione a videogiochi violenti

4. LA RICERCA

4.1. Base teorica della ricerca

4.1.1. *Obiettivi e ipotesi*

4.2. Metodo

4.2.1. *Campione*

4.2.2. *Strumenti e procedura*

4.2.3. *Modalità di analisi dei dati*

4.3. Risultati ottenuti

4.3.1. *Analisi quantitativa*

4.3.2. *Analisi qualitativa*

4.4. Discussione

4.5. Conclusioni

BIBLIOGRAFIA