



Università degli Studi di Enna “Kore”

Dipartimento di Scienze dell'uomo e della Società

Corso di Laurea Scienze e tecniche psicologiche

TESI DI LAUREA

**La dimensione terapeutica del videogioco:
la Video Game Therapy**

Allievo:

Giuseppe Di Prima

Relatore:

Ch.mo Prof. Adriano Schimmenti

ANNO ACCADEMICO 2024/2025

Indice

Abstract.....	3
Abstract (inglese).....	4
Capitolo I	
Il mondo virtuale nel contesto online	
I.1 Introduzione e presentazione del contesto online.....	5
I.2 Identità e rappresentazione del Sé nell’ambiente digitale.....	11
I.3 Dinamiche di gruppo in rete, aggressività versus altruismo in rete;.....	13
Capitolo II:	
La Video Game Therapy	
II.1 Elementi di base: il gioco come esperienza evolutiva e formativa.....	19
II.2 Il flow nella Video Game Therapy	22
II.3 L’approccio pratico della Video Game Therapy.....	24
II.4 Skill Training nella Video Game Therapy.....	25
CAPITOLO III:	
Il videogioco come strumento terapeutico nella VGT	
III.1 caratteristiche e potenzialità dello strumento.....	27
III.2 Analisi simbolica e implicazioni terapeutiche di Detroit: Become Human.....	30
III.3 Detroit: Become Human: applicazione clinica nellaVGT.....	34
III.4 Conclusioni.....	38
Bibliografia.....	39