



UNIVERSITÀ CATTOLICA
DEL SACRO CUORE DI BRESCIA

Facoltà di Psicologia
Corso di Laurea in Psicologia degli Interventi Clinici: Gruppi, Organizzazioni,
Comunità

**Dall'isolamento alla connessione, il caso di Detroit:
Become Human. Che ruolo ha la VGT nel contesto
clinico?**

Relatore: Chiar.ma Prof.ssa Claudia Repetto
Correlatore: Chiar.mo Dott. Francesco Bocci

Candidato:
Camilla Ghidini

Matricola: 5306527

Anno Accademico 2024/2025

INDICE

ABSTRACT.....	4
INTRODUZIONE.....	5
CAPITOLO 1: LA NECESSITÀ DI UN MONDO PARALLELO: INTRODUZIONE ALLA REALTÀ VIRTUALE.....	9
<i>1.1 LA REALTÀ VIRTUALE</i>	<i>9</i>
<i>1.2. L'IMMERSIONE ED IL SENSO DI PRESENZA</i>	<i>13</i>
<i>1.3. EMBODIED COGNITION E LA COSTRUZIONE DEL PROPRIO AVATAR </i>	<i>17</i>
CAPITOLO 2: L'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO IN AMBITO TERAPEUTICO	31
2.1. LA NECESSITÀ DI NUOVI APPROCCI PSICOLOGICI	31
<i>2.2. IL VIDEOGIOCO E LE SUE POTENZIALITÀ</i>	<i>34</i>
<i>2.3. DETROIT: BECOME HUMAN</i>	<i>41</i>
CAPITOLO 3: LA VIDEO GAME THERAPY	51
<i>3.1. LA VIDEO GAME THERAPY IN ITALIA</i>	<i>51</i>
<i>3.2. GLI APPROCCI TEORICI DI RIFERIMENTO</i>	<i>53</i>
<i>3.3. I PROTOCOLLI DELLA VIDEO GAME THERAPY</i>	<i>65</i>
CAPITOLO 4: LO STUDIO DI CASO, IL CASO DI M.	71
<i>4.1. INTRODUZIONE</i>	<i>71</i>
<i>4.2. PRESENTAZIONE DEL CASO M. E CAMPIONAMENTO</i>	<i>72</i>
<i>4.3. METODO</i>	<i>74</i>
<i>4.3.1. STRUMENTI UTILIZZATI</i>	<i>74</i>
<i>4.3.2. PROCEDURA</i>	<i>77</i>
<i>4.4. ANALISI QUALITATIVA DEI RISULTATI</i>	<i>79</i>

<i>4.5. RISULTATI</i>	85
<i>4.6. DISCUSSIONE</i>	89
<i>4.7. LIMITI DELLO STUDIO</i>	90
<i>4.8. CONCLUSIONI</i>	92
BIBLIOGRAFIA	94
SITOGRAFIA	110

ABSTRACT

In un mondo dove la tecnologia desta ancora timore, l'avanzamento di essa all'interno delle pratiche cliniche continua. Il seguente elaborato si pone come obiettivo la comprensione della potenzialità dello strumento di Video Game Therapy (VGT) promosso da Francesco Bocci, nel trattamento del ritiro sociale. Tale potenzialità è stata analizzata in termini di problem solving, decision making, consapevolezza di sé e delle proprie emozioni, autoefficacia e regolazione emotiva. Il tutto è stato presentato tramite uno studio di caso che ha portato a risultati decisamente promettenti nel miglioramento dell'autostima, dell'autoefficacia, del decision making, problem solving, della verbalizzazione e regolazione emotiva. Schede, infografiche e test sono stati utilizzati per confermare ulteriormente i dati raccolti, arricchendo la ricerca.

ABSTRACT

In a world where technology still inspires fear, its advancement within clinical practice continues. The following paper aims to understand the potential of the Video Game Therapy (VGT) tool promoted by Francesco Bocci, in the treatment of social withdrawal. This potential is analysed in terms of problem solving, decision making, self and emotion awareness, self-efficacy and emotional regulation. This was presented by a case study that led to very promising results in the improvement of self-esteem, self-efficacy, decision making, problem solving, verbalisation and emotional regulation. Charts, infographics and tests were used to further confirm the collected data, enriching the research.

INTRODUZIONE

“Internet è la trama delle nostre vite” (Cassells, 2001).

L'avvento della tecnologia ha inevitabilmente portato a cambiamenti nel mondo attuale, sia all'interno della quotidianità della popolazione che a livello di dinamiche sociali.

Esistono molti pareri riguardo all'uso di tale strumento, ed al giorno d'oggi, ci troviamo nel mezzo di una scissione di pensieri: chi crede che Internet possa essere una minaccia per la rete amicale e familiare, nonché quella personale; e chi invece sostiene che Internet possa essere un mezzo fondamentale per la crescita degli esseri umani, per natura limitati.

Ma la tecnologia davvero non ha limiti?

Abernathy e Clark (1985) affermano che l'innovazione non sia un fenomeno unitario: alcune innovazioni disturbano, distruggono e rendono obsolete le competenze consolidate; altre le perfezionano e le migliorano.

I rapidi progressi tecnologici, l'espansione dell'uso dei media online e la diminuzione del costo della tecnologia mobile hanno introdotto un fattore di comunicazione nuovo da riadattare al contesto odierno (Patrikakou, 2016). Internet è un mezzo che permette la comunicazione di molti a molti, in un tempo ridotto.

Attualmente la tecnologia ricopre a 360 gradi la vita quotidiana di ognuno, dalla domotica all'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale (AI), permeando l'universo personale di ogni soggetto. Lo sviluppo di Internet si sta evolvendo costantemente in aree sempre più innovative, con molti siti web che consentono una sorprendente creatività e interazione tra pari.

Le nuove tecnologie vengono trattate come emergenti e non come stabili, sia per la loro natura dinamica, che per la non stabilizzazione di tali proposte. Al cambiare

del contesto, la tecnologia cambia con lui, e viceversa. Nascono esigenze diverse, ed insieme ad esse, tecnologie che rispondano a nuovi bisogni (Bailey et al., 2022). La concezione dell'innovazione tecnologica è associata all'idea di progresso umano (Coccia, 2021; Coccia & Bellitto, 2018).

L'innovazione tecnologica è un'importante risorsa per la soddisfazione dei propri bisogni, per il raggiungimento dei propri obiettivi e per la risoluzione di problematiche quotidiane.

La competenza tecnica e l'approccio al problem solving sono fattori cruciali per lo sviluppo delle innovazioni tecnologiche. Internet è dunque utilizzato per molteplici scopi: come ricerca informazionale; come mezzo di comunicazione diretto; come strumento economico, ludico e molto altro. Ponendo la nostra lente attentiva sulla componente terapeutica e pedagogica, possiamo addentrarci nel vivo dei contenuti espressi.

Il trattamento psicologico sta iniziando a subire un cambiamento radicale grazie alla disponibilità diffusa della tecnologia digitale. In questo elaborato sarà possibile osservare una panoramica dei progressi compiuti fino ad oggi. Descriviamo i vari usi degli interventi digitali e consideriamo il loro impatto sulla pratica clinica, sui servizi clinici e sulla diffusione globale dei trattamenti psicologici. Notiamo l'importanza delle cliniche online, del trattamento misto, della valutazione digitale e della formazione digitale (Fairburn et al., 2017).

Comprendiamo, dunque, che negli ultimi decenni, l'avvento del digitale abbia profondamente trasformato le nostre vite, introducendo nuove forme di interazione ed intrattenimento.

I videogiochi, grazie all'avanzamento tecnologico che ha reso possibile una grafica sempre più realistica, interfacce intuitive e mondi virtuali altamente personalizzabili, si sono evoluti in esperienze immersive e coinvolgenti.

Questa crescente complessità ha attirato l'attenzione degli scienziati, che hanno iniziato a esplorare il potenziale terapeutico dei videogiochi, in grado di, tramite la

creazione di ambienti virtuali altamente controllati e personalizzati, offrire nuove opportunità per affrontare disturbi clinici e difficoltà.

I videogiochi sono stati proposti come una valida alternativa per la realizzazione di interventi, grazie alle loro caratteristiche motivazionali intrinseche. Inoltre, i videogiochi possono essere un'alternativa efficace dal punto di vista dei costi grazie al loro potenziale di scalabilità, raggiungendo gli individui più bisognosi con costi e sforzi ridotti (Aniek et al., 2020).

La Video Game Therapy (in seguito riportata come VGT), sfruttando le conoscenze di costrutti psicologici differenti, si propone di intervenire sui meccanismi alla base delle difficoltà riscontrate, promuovendo l'apprendimento di nuove strategie di coping e favorendo il benessere psicologico.

Lo scopo del seguente elaborato è proprio quello di non esporre solo i rischi ed i danni che la tecnologia porta con sé, ma anche tutto ciò che riguarda una vera e propria rivoluzione in ambito clinico, che senza l'avvento della tecnologia non sarebbe potuto avvenire.

Verranno successivamente analizzati i risultati di uno studio di caso, descritto nel quarto capitolo approfonditamente, per comprendere l'utilità di questo approccio in caso di devianza sociale. Verrà specificatamente analizzato un caso di ritiro sociale e di NEET, in carico alla Cooperativa Sociale SOLCO per un tirocinio di inserimento lavorativo. La specifica domanda di ricerca riguarda l'impatto della Video Game Therapy (VGT) su problem solving, pensiero critico, decision making, miglioramento della consapevolezza di Sé e regolazione emotiva.

Prima di addentrarci nello studio vero e proprio, risulta utile, però, fare un excursus su tematiche teoriche legate alla nascita della VGT ed all'introduzione del gioco che verrà utilizzato: *“Detroit: Become Human”*.

L'elaborato prenderà vita secondo le seguenti modalità:

Il primo capitolo sarà dedicato ad un'introduzione teorica, in cui verranno prese in analisi differenti dinamiche, coerenti e non con il videogioco scelto, affinché il lettore possa addentrarsi nel vivo della Realtà Virtuale. Verranno poi, in seguito, riportati concetti come quello di presenza, di immersione, di embodied cognition ed il ruolo che l'avatar ha nella costruzione del Sé.

Il primo capitolo, dunque, è strettamente legato alla tematica della Realtà Virtuale come innovazione tecnologica sotto ogni punto di vista, e risulta utile per comprendere la potenza che tale strumento possa avere in ambito terapeutico. Il tutto, permeato dalla vicinanza di uno studio di caso, che non richiederà ulteriori parentesi teoriche, ma si concentrerà sul contenuto della ricerca stesso.

Il secondo capitolo, invece, entra nel vivo dello sviluppo dello studio, fornendo le componenti teoriche utili per comprendere i meccanismi alla base dell'approccio terapeutico di Video Game Therapy, includendo concetti fondamentali nel mondo delle nuove tecnologie, tra cui la necessità di nuovi strumenti terapeutici, il videogioco e la psicologia ed il videogioco utilizzato all'interno dello studio di caso. Si passerà rapidamente al terzo capitolo, descrivendo la Video Game Therapy di Francesco Bocci (2019) a 360 gradi, dalle modalità di utilizzo, ai suoi impieghi gruppalì ed individuali.