



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

Abstract in lingua italiana

L'elaborato si propone di approfondire la relazione tra mondo digitale, costruzione dell'identità e funzione terapeutica del videogioco, ponendo particolare attenzione alla *Video Game Therapy* (VGT) come approccio psicologico integrato.

Nel primo capitolo viene analizzato il *cyberspazio* come nuovo contesto relazionale e simbolico, all'interno del quale il Sé si ridefinisce attraverso dinamiche di proiezione, identificazione e rappresentazione. *I social network* e i mondi virtuali vengono interpretati come scenari di rispecchiamento narcisistico, ma anche come spazi potenziali di simbolizzazione, nei quali l'individuo può esplorare e rielaborare aspetti scissi o conflittuali della propria identità.

Nel secondo capitolo l'attenzione si concentra sulla VGT, esplorando l'esperienza videoludica come spazio esperienziale e simbolico per favorire processi di consapevolezza e trasformazione psicologica..

Infine, nel terzo capitolo, l'elaborato analizza l'applicazione clinica del videogioco nella VGT, approfondendo il suo valore simbolico, relazionale ed educativo. Viene mostrato come l'esperienza di gioco possa diventare uno strumento di esplorazione e trasformazione personale, favorendo consapevolezza ed elaborazione emotiva all'interno di un contesto terapeutico protetto.

Abstract in lingua inglese

The dissertation aims to explore the relationship between the digital world, identity construction, and the therapeutic function of video games, with particular attention to Video Game Therapy® (VGT) as an integrated psychological approach.

The first chapter examines cyberspace as a new relational and symbolic context in which the Self is redefined through dynamics of projection, identification, and representation. Social networks and virtual worlds are interpreted both as arenas of narcissistic mirroring and as potential spaces for symbolization, where individuals can explore and rework split or conflicting aspects of their identity.

The second chapter focuses on VGT, investigating the gaming experience as an experiential and symbolic space that fosters processes of self-awareness and psychological transformation.

Finally, the third chapter analyzes the clinical application of video games within the VGT framework, deepening their symbolic, relational, and educational value. It illustrates how gameplay can become a tool for personal exploration and transformation, promoting emotional awareness and elaboration within a protected therapeutic environment.