

APL Psicologi della Lombardia Corso in Video Game Therapy - Online

Online: per info tel. 0332.1888185

www.psicologilombardia.it

Psicologia dei videogiochi e ambiti applicativi

Durata: 6 ore in modalità e-learning

Presentazione

La Video Game Therapy® è uno strumento usato in Psicologia che permette di intraprendere un lavoro di tipo espressivo, supportivo o educativo ricorrendo al gioco con i videogame per riflettere su alcuni aspetti della propria personalità.

Questo strumento è particolarmente versatile, in quanto idoneo ad essere utilizzato con pazienti di un ampio spettro d'età, non solo infanti.

In particolare, gli autori hanno riscontrato una notevole utilità del mezzo videoludico nel **lavoro psicologico con utenti in età adolescenziale**, ma se ne rileva l'efficacia anche per soggetti adulti e giovani adulti, con qualunque livello di adattamento della personalità.

I videogiochi offrono la possibilità di **interagire in uno scenario immaginario**, concretizzato visivamente grazie al supporto video-digitale.

In tale scenario, il paziente 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 videogioco che rendono l'esperienza ludica particolarmente spontanea.

Le azioni e le scelte compiute nel gioco offrono degli spunti di riflessione e discussione alla coppia terapeutica, così come il comportamento e l'atteggiamento del paziente nel momento in cui stava giocando.

Tali spunti possono svelare alcuni aspetti di sé al paziente, dapprima non conosciuti.

Alcune sessioni di gioco, inoltre, possono essere utili per far sperimentare al giocatore nuove strategie di *problem solving*, o di *coping*, ideate nella relazione terapeutica, e valutarne le conseguenze all'interno di un contesto fittizio e pertanto protetto, così da trasportare in seguito gli apprendimenti avvenuti all'interno del videogioco nella vita quotidiana.

Obiettivi

I partecipanti imparano:

- a utilizzare il videogioco nella propria pratica professionale come strumento di lavoro;
- le caratteristiche della Video Game Therapy® e come utilizzarla sul campo;
- le life skills e le principali tecniche di indagine psicologica utilizzate durante le sessioni di gioco.

Sbocchi professionali

Costruzione di progetti basati sull'intervento videoludico in Psicologia e sulla Video Game Therapy® nei propri ambiti di lavoro come presso consultori, comunità psichiatriche e per doppia-diagnosi, comunità e servizi per ludopatici, comunità per disturbi del comportamento alimentare, centri diurni psichiatrici minorili, studi privati, aziende.

Responsabile scientifico e docente del Corso

Dott. *Francesco Bocci*

Metodologia

Il Corso è disponibile in modalità *e-learning*, può quindi essere seguito dove e quando si vuole,

tramite la piattaforma di APL.

Il **Corso in Video Game Therapy** è composto da:

- lezioni frontali e sessioni pratiche di dimostrazione delle sedute di gioco;
- supervisione inclusa in call a distanza dal vivo, entro 6 mesi successivi al termine del Corso;
- materiali integrativi (mappa emozioni, scheda di gioco base da costruire, questionari col gamer, SCL-90 e TAS 20);
- libro "Dentro il Videogioco. Viaggio nella psicologia dei videogiochi e nei suoi ambiti applicativi", curato dal dott. Francesco Bocci. La lettura del libro è necessaria per l'acquisizione dei crediti ECM. I partecipanti ricevono, inoltre, una password privata per accedere ai contenuti aggiornati sul sito videogametherapy.it e poter fissare la supervisione.

Programma

Argomenti

- Il linguaggio videoludico
- Videogioco come interazione
- Le life skills
- Correlazione tra stili di vita
- Il fenomeno della catarsi e dell'immaginazione attiva
- Processi dinamici nel videogioco
- Gli elementi simbolici
- Il setting, le fasi, le funzioni e gli strumenti della Video Game Therapy®
- Live session 7: Townscaper
- Live session 6: Quake
- Live session 5: Tekken
- Live session 4: LIMBO
- Live session 3: Builder's Journey
- Live session 2: Detroit
- Live session 1: Lifeslide
- Live session 8: Unravel Two

Accreditamento

- Ministero della Salute
- **5 crediti ECM** (ID 350309)

Modalità di iscrizione

Per informazioni e iscrizioni contattare la segreteria APL al numero 0332.1888185 (da lunedì a venerdì ore 9-13).

Attestato

Al termine del Corso, superato il questionario ministeriale, viene rilasciato l'Attestato di "*Competenza in Videogame Therapy*".

Agli Psicologi, agli Psicoterapeuti, agli Psichiatri e ai Neuropsichiatri infantili viene rilasciato l'Attestato di "*Videogame Therapist*".

Costi

Il costo del Corso è di € 163 + IVA.