

Indice

IX *Indice delle autrici e degli autori*

XV *Prefazione di Ryan Douglas*

XIX *Introduzione*

- 3 PARTE I Fondamenti di Video Game Therapy®
- 5 Capitolo 1 Evoluzioni videoludiche: il gioco come spazio socio-relazionale
- 5 1.1 Dal gioco al videogioco: il difficile passaggio dall'esperienza analogica a quella digitale
- 11 1.2 Il videogioco come contesto: caratteristiche peculiari di uno strumento
- 1.2.1 Esperienze videoludiche: caratteristiche definenti, p. 14; 1.2.2 Il gioco come spazio narrativo, p. 17*
- 20 1.3 Simulazione, sperimentazione e catarsi: le tre dinamiche di una esperienza in digitale
- 24 1.4 La «natura» videoludica di uno spazio per la relazione
- 28 Bibliografia
- 33 Capitolo 2 Il Videogioco e l'esplorazione identitaria
- 33 2.1 I mondi possibili e la mente simulativa

- 36 2.2 Immersione immaginativa
- 39 2.3 Libertà e impotenza nel gioco
- 45 2.4 L'importanza dell'Avatar: immagine fisica e immagine mentale
 2.4.1 *Immagine fisica*, p. 46; 2.4.2 *Immagine mentale*, p. 48
- 48 2.5 I (video)giochi: «macchine di soggettivazione»
- 52 2.6 Conclusioni
- 54 Bibliografia
-
- 63 Capitolo 3 Il ruolo del flow nell'esperienza videoludica
- 63 3.1 Genesi e sviluppo del concetto di flow
 3.1.1 *La linea dell'estasi – della virtù – del misticismo*, p. 64; 3.1.2 *La linea della migliore prestazione*, p. 66; 3.1.3 *La linea dell'esperienza estrema*, p. 67; 3.1.4 *Il flow non è solo individuale*, p. 69
- 70 3.2 Le condizioni del flow
 3.2.1 *Un'attività stimolante che richiede delle abilità («A Challenging Activity That Requires Skills»)*, p. 71; 3.2.2 *La Fusione tra Azione e Consapevolezza («The Merging of Action and Awareness»)*, p. 72; 3.2.3 *Obiettivi Chiari e Feedback («Clear Goals and Feedback»)*, p. 73; 3.2.4 *Concentrazione sul Compito in Corso («Concentration on the Task at Hand»)*, p. 74; 3.2.5 *Il Paradosso del Controllo («The Paradox of Control»)*, p. 74; 3.2.6 *La Perdita della Coscienza di Sé («The Loss of Self-Consciousness»)*, p. 76; 3.2.7 *L'Alterazione del Tempo («The Transformation of Time»)*, p. 76; 3.2.8 *L'Esperienza Autotelica («The Authotelic Experience»)*, p. 77; 3.2.9 *Le precondizioni per il flow*, p. 78; 3.2.10 *Le componenti dell'esperienza di flow*, p. 81; 3.2.11 *Le conseguenze del flow*, p. 82
- 84 3.3 Applicare il flow all'esperienza videoludica – riflessioni ed esperienze
 3.3.1 *Precondizioni*, p. 85; 3.3.2 *Componenti*, p. 87; 3.3.3 *Conseguenze*, p. 89; 3.3.4 *Un modello per il flow nelle esperienze videoludiche*, p. 90
- 92 Bibliografia
-
- 97 Capitolo 4 (Video)-Giocando s'impara: lo Skill Training
- 97 4.1 Skill Training: meccanismi e principi dell'apprendimento
 4.1.1 *Abilità cognitive e intervento Skill Training*, p. 99; 4.1.2 *Principi dello Skill Training*, p. 101
- 102 4.2 (Video) – Giocando s'impara: abilità in gioco

- 4.2.1 *Attenzione*, p. 104; 4.2.2 *Memoria*, p. 106
- 110 4.3 Funzioni Esecutive
- 4.3.1 *Problem solving e flessibilità cognitiva*, p. 111; 4.3.2 *Decision making*, p. 113; 4.3.3 *Competenze sociali: comunicazione, empatia e interazioni sociali*, p. 114
- 116 4.4 Principi e caratteristiche dello Skill Training con i videogiochi
- 118 Bibliografia
- 127 **Capitolo 5 Elementi di Video Game Therapy®**
- 127 5.1 Consapevolezza e autocontrollo: elementi cardine della VGT®
- 128 5.2 Le basi teoriche della Video Game Therapy®
- 136 5.3 Il senso di presenza nella Video Game Therapy®
- 5.3.1 *Dominio del fare e dominio dell'essere*, p. 137; 5.3.2 *La classificazione di Bartle*, p. 139; 5.3.3 *Game Transpher Phenomena*, p. 140; 5.3.4 *La fase immersiva nella seduta di VGT®*, p. 141
- 142 5.4 Dall'anamnesi al setting di gioco
- 5.4.1 *Il setting di una seduta di VGT® individuale*, p. 144; 5.4.2 *Il setting di una seduta di VGT® in piccolo gruppo*, p. 145; 5.4.3 *Tecniche psicologiche e processi mentali in VGT®*, p. 146; 5.4.4 *La fase di debriefing e di riorientamento in VGT®*, p. 152
- 156 5.5 La coppia creativa durante la VGT®
- 158 Bibliografia
- 163 **PARTE II Video Game Therapy® applicata**
- 165 **Capitolo 6 VGT® e i percorsi individuali**
- 165 6.1 Introduzione
- 167 6.2 Disagio adolescenziale e possibili applicazioni del Therapeutic Gaming
- 170 6.3 I casi di Giuseppe e di Marco
- 176 6.4 Il caso di Riccardo
- 179 6.5 Il caso di O.
- 183 6.6 Il caso di B.
- 185 6.7 Nel limbo di Manuel
- 186 6.8 Il caso di Michele

- 189 6.9 Esempi Brainstormin Life Skills – Autoregolazione e problem solving
- 195 **Capitolo 7 VGT® nei percorsi di gruppo e di comunità**
- 197 7.1 Video Game Therapy®: un'esperienza di gruppo con adolescenti
- 199 7.2 Il gaming e la Video Game Therapy®: un progetto per ragazzi in ritiro sociale
- 204 7.3 Centro di Psicologia Digitale ME-LAB di Arma di Taggia
- 207 7.4 La Video Game Therapy® nei servizi per la salute mentale
7.4.1 *Introduzione*, p. 207; 7.4.2 *La fragilità come unità di misura per ridefinire le categorie della psicopatologia*, p. 209; 7.4.3 *La realtà del virtuale e la VGT® nei servizi per la salute mentale*, p. 211; 7.4.4 *ECOsistema di Cura attraverso la VGT®*, p. 211
- 212 7.5 Good Gamer Toscana: per un uso consapevole dei videogiochi in età adolescenziale
- 215 7.6 Il server «Parco NOBullis» contro cyberbullismo e isolamento sociale
- 218 7.7 (Video)giocare con la complessità: gaming e gamification per l'apprendimento
- 226 Bibliografia
- 229 *Postfazione* di Luca Bernardelli