



COMUNICAZIONE / Ufficio Stampa
Tel. 0165.544501 E-mail ustampa@ausl.vda.it

COMUNICATO STAMPA / COMMUNIQUE DE PRESSE

IL SERD DELLA VALLE D'AOSTA INTRODUCE LA VIDEO GAME THERAPY: UN NUOVO STRUMENTO TERAPEUTICO BASATO SUI VIDEOGIOCHI

“Le sessioni terapeutiche si svolgono in un ambiente controllato, in cui il paziente gioca insieme allo psicoterapeuta utilizzando videogiochi selezionati in base alle tematiche da esplorare, come la cooperazione, l’empatia e la capacità di scelta. Durante il gioco, lo psicologo osserva e analizza il comportamento del paziente, utilizzando le informazioni raccolte sia nel corso della sessione sia durante le successive sedute individuali”.

Il Servizio per le Dipendenze Patologiche (SerD) dell’Azienda USL Valle d’Aosta introduce un innovativo strumento terapeutico all’interno della presa in carico psicologica: la **Video Game Therapy**. Questa metodologia, a marchio registrato, introdotta in Italia nel 2019 dal Dott. Francesco Bocci, sfrutta il potenziale dei videogiochi come mezzo di esplorazione emotiva, sviluppo delle capacità cognitive e supporto terapeutico. Il SerD valdostano è il **primo in Italia** a offrire in modo strutturato all’utenza, come attività interna, la VGT con un VGT therapist formato e un altro in formazione.

Dott. Gerardo Di Carlo, Direttore del SerD: *“Il gioco, come dimostrato da numerosi studi, è un’attività fondamentale per lo sviluppo e il benessere degli esseri umani, contribuendo all’apprendimento, alla crescita e alla gestione dello stress. Non fanno eccezione i videogiochi, nati con lo sviluppo delle nuove tecnologie digitali: rappresentano una forma ludica multidimensionale estremamente utile per sperimentare le proprie emozioni, contribuire a costruire la propria identità e coltivare nuove relazioni. Al di là della componente di pura evasione e svago, i videogiochi offrono un ambiente virtuale, una palestra coinvolgente per la mente, in cui attuare comportamenti senza conseguenze ‘reali’, con la possibilità di ripetere e correggere gli errori di valutazione, provare emozioni in modo interposto e, più in generale, vivere intere modalità di esistenza per altri versi inaccessibili (coltivando anche l’empatia)”.*

Il **progetto di Video Game Therapy del SerD** nasce con l’obiettivo di integrare l’utilizzo dei videogiochi nella pratica psicoterapeutica. Il protocollo di intervento è stato redatto dal

Dott. Fabio Pierini, psicoterapeuta e videogame therapist del SerD, in collaborazione con il **Dott. Marco Lazzeri**, videogame therapist, e sotto la supervisione del **Dott. Di Carlo**.

Le sessioni terapeutiche si svolgono in un ambiente controllato, in cui il paziente gioca insieme allo psicoterapeuta utilizzando videogiochi selezionati in base alle tematiche da esplorare, come la cooperazione, l'empatia e la capacità di scelta. Durante il gioco, lo psicologo osserva e analizza il comportamento del paziente, utilizzando le informazioni raccolte sia nel corso della sessione sia durante le successive sedute individuali.

Questo trattamento è rivolto agli utenti del SerD, a seguito di un'attenta valutazione dell'équipe. I vantaggi sono numerosi.

Uno degli aspetti fondamentali della Video Game Therapy è la possibilità di condurre una **valutazione psicologica** in un contesto ludico. L'ambiente di gioco offre infatti un'opportunità unica per osservare aspetti psicologici ed emotivi in una situazione rilassata e meno formale, permettendo al terapeuta di raccogliere informazioni preziose sul paziente.

Inoltre, il videogioco può rivelarsi uno strumento utile per **mantenere il contatto terapeutico**. Molti pazienti, infatti, trovano difficile esprimersi in un setting tradizionale, mentre il contesto videoludico facilita la comunicazione e rafforza il legame con il terapeuta, favorendo una maggiore partecipazione al percorso di cura.

Un altro vantaggio significativo di questa metodologia è la capacità di **coinvolgere pazienti meno inclini ad accettare supporto e presa in carico**. Alcune persone potrebbero inizialmente mostrarsi poco propense ad accettare un trattamento terapeutico, ma l'uso del videogioco può rappresentare un ponte per favorire l'adesione al percorso, trasformando la terapia in un'esperienza più coinvolgente e accettabile.

Aosta, 27 marzo 2025

FS