

BECOME.

RESEARCH
AND
PSYCHOLOGY
HUB

PSICOLOGIA AUMENTATA

Il potenziale della Realtà Virtuale e dello Storytelling nella pratica clinica e nel benessere mentale



12/12/2018 dalle 20:30 alle 23:00
Casa della Psicologia
Piazza Castello 2, Milano

PROGRAMMA E RELATORI:

INTRODUZIONE:

Dott.ssa Alessandra Micalizzi (Consigliere OPL)

ORE 20.30 - 21.30

**LE NUOVE FRONTIERE TECNOLOGICHE
DELLA PSICOLOGIA - Prof. Andrea Gaggioli**
(Università Cattolica del Sacro Cuore)

ORE 21.30 - 22.30

**LA "PSICOLOGIA AUMENTATA":
ESPERIENZE VIRTUALI CHE SUPPORTANO
IL CAMBIAMENTO DEL PAZIENTE**
Dott. Luca Bernardelli (Psicologo e CEO di Become)

ORE 22.30 - 23.00

**Q&A - Dott.ssa Francesca Sforza (Psicoterapeuta e
Responsabile Consulenze Psicologiche di Become)**
*e Dott. Maurizio Rabuffi (Psicologo e Direttore
Scientifico di Become)*

Negli ultimi anni, la Realtà Virtuale –una tecnologia che consente di immergere l'utente in ambienti virtuali– ha trovato crescenti applicazioni nel campo psicologico e clinico. Recenti ricerche hanno evidenziato che l'uso di questo strumento offre importanti vantaggi per la comprensione e il trattamento dei disturbi psicopatologici. Ad esempio, la psicoterapia cognitivo-comportamentale ha sviluppato specifici protocolli per il trattamento di varie condizioni, come disturbo di panico, ansia, fobie e disturbo post-traumatico da stress. Tuttavia, le potenzialità della realtà virtuale possono essere estese ad altre forme di cura del disagio psichico, consentendo a una più vasta platea di professionisti della salute mentale di qualsiasi approccio, di beneficiare dei vantaggi clinici di questo strumento.

La "Psicologia Aumentata" è un innovativo progetto coordinato da un team di psicologi, psicoterapeuti, ricercatori, esperti di grafica 3D e artisti, che ha messo a punto un nuovo modello di integrazione della realtà virtuale alla psicologia. I contenuti che il progetto ha sviluppato sono vere e proprie "narrazioni virtuali" che possono essere integrate in ogni tipo di intervento psicologico o psicoterapeutico, a prescindere dall'orientamento clinico di fondo (psicodinamico, cognitivo-comportamentale, sistemico,...), per facilitare il processo di cambiamento. Attraverso queste esperienze immersive, il paziente vive in prima persona, sperimentando un elevato livello di presenza, racconti dal contenuto metaforico –ad esempio, una barca che supera la tempesta, una montagna da scalare, un albero che cresce, l'incontro con un drago, ecc.– che diventano una fonte ricchissima di immagini e intuizioni, successivamente rielaborate con lo psicologo/psicoterapeuta, al fine di estendere e amplificare l'esperienza terapeutica. Queste narrative virtuali sono state concepite basandosi sulle ultime frontiere della ricerca psicologica nell'ambito della realtà virtuale, grazie al contributo fornito da autorevoli esperti internazionali in tale ambito.

Per maggiori informazioni: www.become-hub.com