

Indice

Autori	IX
Presentazioni	XIII
Prefazione	XIX
Ringraziamenti	XXI
Introduzione	1
Background culturale della Realtà Virtuale applicata alla Psicologia <i>Francesco Vincelli, Giuseppe Riva, Enrico Molinari</i>	
1. Realtà Virtuale: Tecnologia o Esperienza?	9
<i>Giuseppe Riva, Francesco Vincelli</i>	
Medium e comunicazione: la scomparsa della corporeità	10
I media digitali	13
La manipolazione diretta: il ritorno del corpo nei nuovi media	15
Verso l'embodiment: dal mouse alla Realtà Virtuale	19
La tecnologia della Realtà Virtuale	25
La Realtà Virtuale come possibilità di esperienza	34
Conclusioni	36


INDICE

2. L'esperienza della Realtà Virtuale: il senso di presenza	39
<i>Giuseppe Riva</i>	
La teoria della cognizione situata	40
La teoria della cognizione incarnata	42
Dalla simulazione incarnata alla simulazione virtuale: apprendimento ed empowerment	45
Presenza come trasparenza tecnologica	48
Presenza come possibilità d'azione e di interpretazione	50
Dalla presenza alla presenza sociale	54
Presenza e presenza sociale in un ambiente virtuale	60
Conclusioni	62
3. La Realtà Virtuale come supporto alla psicoterapia cognitivo-comportamentale	67
<i>Francesco Vincelli, Giuseppe Riva</i>	
Realtà Virtuale e psicoterapia	67
Realtà Virtuale: un'opportunità per incrementare il coinvolgimento attivo del paziente nella terapia	75
Trattamento cognitivo-comportamentale dei Disturbi d'Ansia assistito mediante Realtà Virtuale	83
Conclusioni	89
4. Disturbo di Panico con Agorafobia e interventi evidence based	93
<i>Francesco Vincelli</i>	
L'attacco di panico: criteri diagnostici e sintomatologia	95
Disturbo di Panico con Agorafobia: un processo di progressiva limitazione della libertà	97
Guarire dal panico: un percorso di progressiva liberazione dalla paura	112

INDICE

Due modelli a confronto	121
La tecnica espositiva	130
Conclusioni	132
5. Come si cura il panico con la Realtà Virtuale: la Terapia Cognitivo-Esperienziale	133
<i>Francesco Vincelli, Giuseppe Riva, Enrico Molinari</i>	
Il progetto NeuroTIV: innovazione, integrazione, diffusione	134
Ipotesi e disegno di ricerca	138
Il protocollo per il trattamento cognitivo-comportamentale del Disturbo di Panico con Agorafobia assistito mediante Realtà Virtuale	147
Conclusioni	176
6. La vita dopo il panico	179
Uno sguardo sui vissuti di una paziente trattata con la Terapia Cognitivo-Esperienziale	
<i>Giovanna Fungi</i>	
Il fattore individuo	179
Studio del caso	180
La relazione terapeutica	190
L'intervista	191
Conclusioni	202
7. Progettare ambienti virtuali per la Psicologia Clinica	205
<i>Gloria Belloni, Matteo Cantamesse, Carlo Galimberti, Fabiana Gatti</i>	
Quali riferimenti per l'usabilità?	206
La prospettiva psicosociale	208
Il Progetto VEPSY UPDATED: verso il contesto d'uso	211
Il Progetto NeuroTIV e la valutazione clinico-ergonomica	213
Ecologia di stato ed ecologia di processo	218

INDICE

Principali funzionalità in corso di sperimentazione	221
Conclusioni	221
 Istruzioni per l'uso degli ambienti VEPDA Virtual Environments for Panic Disorders with Agoraphobia	224
Glossario	235
Bibliografia	253