

## **ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΘΕΡΑΠΕΥΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ «ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ ΘΗΣΑΥΡΟΥ»: ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΣΕ ΘΕΡΑΠΕΥΤΙΚΑ ΠΛΑΙΣΙΑ**

Κ. Σοφιανοπούλου, Α. Σοφιανοπούλου, Α. Καλαντζή-Αζίζι

Ινστιτούτο Έρευνας και Θεραπείας της Συμπεριφοράς (ΙΕΘΣ)

«Το Κυνήγι του Θησαυρού», αποτελεί το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι που έχει στόχο την εξοικείωση των παιδιών ηλικίας 9-12 ετών με τις βασικές αρχές της Γνωσιακής Συμπεριφοριστικής Θεραπείας (ΓΣΘ). Δημιουργήθηκε στο Πανεπιστήμιο της Ζυρίχης, απευθύνεται σε έμπειρους θεραπευτές που δουλεύουν με παιδιά και εφήβους, ενώ η χορήγησή του γίνεται μόνο από ψυχοθεραπευτές και μόνο σε θεραπευτικά πλαίσια (<http://www.treasurehunt.uzh.ch/index.html>). Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε τέσσερις γλώσσες, και χορηγείται από περίπου 2000 εγκεκριμένους θεραπευτές σε 37 χώρες. Στα Ελληνικά το παιχνίδι προσαρμόστηκε από το Ινστιτούτο Έρευνας και Θεραπείας της Συμπεριφοράς, κατόπιν έναρξης της επίσημης συνεργασίας με το Πανεπιστήμιο της Ζυρίχης.

Σκοπός της παρούσας εργασίας, είναι η διερεύνηση της χρησιμότητας και της αποτελεσματικότητας του παιχνιδιού στη θεραπευτική διαδικασία με τα παιδιά.

Η προσαρμογή του παιχνιδιού πραγματοποιήθηκε μέσω της πιλοτικής χορήγησής του από έμπειρους ψυχολόγους και παιδοψυχιάτρους, ειδικευμένους στη ΓΣΘ ή σε άλλες ψυχοθεραπευτικές προσεγγίσεις, σε παιδιά τα οποία βρίσκονται σε ψυχοθεραπεία, και της συμπλήρωσης ερωτηματολογίων για τη χρησιμότητα και τη λειτουργικότητα του παιχνιδιού τόσο από τα παιδιά όσο και από τους θεραπευτές.

Όπως προκύπτει από τα ευρήματα, η ικανοποίηση τόσο των θεραπευτών όσο και των παιδιών από το παιχνίδι είναι υψηλή, ενώ βρέθηκε ότι η χρήση του διευκολύνει την εξοικείωση του παιδιού με βασικές έννοιες της γνωσιακής-συμπεριφοριστικής θεραπείας, αυξάνει το κίνητρό του για εμπλοκή στη θεραπεία και λειτουργεί ως ενισχυτής κατά τη διάρκεια της συνεδρίας. Τα ευρήματα υποστηρίζουν την ένταξη και τα οφέλη του παιχνιδιού στη θεραπεία με τα παιδιά.