



Articolo di opinione

Il ruolo del disturbo dell'internet gaming disorder nel ritiro sociale in adolescenza: lo spazio Forteen come esempio di intervento multidisciplinare

ADRIANO DE BLASI¹, ENEA ASTOLFI², FILIPPO BUCCIARELLI³, ANASTASIA GIANGRANDE⁴,
ARIANNA GLORIOSO⁵, GIOVANNA MACIARIELLO⁶, MAURA PERRONE⁷

¹Sociologo, Cadiati, Bologna, Italia

²EduGamer presso Forteen, Bologna, Italia

³Medico Specializzando in Psichiatria, Psicoterapeuta in Formazione presso Istituto SIPGI, Torre Annunziata (NA), Italia

⁴Psicologa del Lavoro, Specializzata in Psicologia della Moda, Psicoterapeuta in Formazione presso Istituto CSTG, Milano, Italia

⁵Psicologa Rete Oncologica Campana in Asl Napoli 1 Centro, Mindfulness Educators, Psicoterapeuta in Formazione Gestalt presso Istituto SIPGI, Torre Annunziata (NA), Italia

⁶Sociologa, Docente presso l'Università di Chieti-Pescara, Chieti, Italia

⁷Psicologa Psicoterapeuta, Studio di Psicoterapia Benessere, Napoli, Italia

ABSTRACT

Questo articolo nasce da una riflessione rispetto all'esperienza dello spazio Forteen, luogo di aggregazione situato a Bologna e dedicato ad adolescenti e giovani in situazione di fragilità psichica. Nello spazio Forteen vengono accolti prevalentemente adolescenti e giovani che si trovano in situazioni di ritiro sociale. Il fenomeno del ritiro sociale consiste in un processo di allontanamento di adolescenti e giovani dalle interazioni sociali ed è spesso associato a stati di sofferenza psichica e crisi di autonomia. La scelta di isolarsi può rappresentare una forma di difesa contro ansie interne ed esterne, che in molti casi si manifesta attraverso il gaming e altre attività solitarie. Secondo la prospettiva psicologica, l'isolamento è una risposta maladattativa a un mondo percepito come ostile o eccessivamente performativo, portando i giovani a evitare relazioni e ruoli sociali in cui si sentono inadeguati. La problematica è amplificata dal gaming disorder, in cui il gioco diviene un rifugio emotivo che alimenta ulteriormente l'isolamento e il distacco dal mondo reale. Lo spazio Forteen, attraverso il gaming collettivo e altre attività artistiche e musicali, mira a ricreare un ambiente di socialità sicura, in cui i ragazzi possono sviluppare capacità relazionali in assenza di aspettative performa-

Citation: De Blasi, A., Astolfi, E., Bucciarelli, F., Giangrande, A., Glorioso, A., Maciariello, G., & Perrone, M (2025). The role of internet gaming disorder in social withdrawal during adolescence: the Forteen space as an example of a multidisciplinary intervention. *Phenomena Journal*, 7(2), 41–47. DOI: 10.32069/PJ.2021.2.237.

Editor in Chief: Raffaele Sperandeo, PhD, MD

Contatta l'autore: Maura Perrone, MD;
e-mail: mauraperrone@gmail.com

Ricevuto: 10 dicembre 2024

Accettato: 12 maggio 2025

Pubblicato: 11 giugno 2025

tive. L'articolo propone un cambio di paradigma che integra prospettive psicologiche e sociologiche per comprendere meglio il disagio giovanile contemporaneo. Si esplora la necessità di approcci innovativi che evitino una patologizzazione delle nuove forme di isolamento sociale, considerando invece l'influenza della società digitale e della comunicazione globale nella costruzione dell'identità e della salute mentale.

Parole Chiave

Ritiro sociale, Internet gaming disorder, Adolescenti, EduGamer.

ABSTRACT in ENGLISH

This article stems from a reflection on the experience of the Forteen space, a gathering place in Bologna dedicated to adolescents and young people with psychosocial vulnerabilities.

Forteen primarily welcomes adolescents and young people who are experiencing social retreat. The phenomenon of social retreat involves a process in which adolescents and young people distance themselves from social interactions and is often associated with states of psychological distress and crises of autonomy. The choice to isolate oneself can represent a defence mechanism against internal and external anxieties, which in many cases manifests through gaming and other solitary activities. From a psychological perspective, isolation is a maladaptive response to a world perceived as hostile or excessively performative, leading young people to avoid relationships and social roles where they feel inadequate. This issue is exacerbated by gaming disorder, where gaming becomes an emotional refuge that further fuels isolation and disconnection from the real world. The Forteen space, through collective gaming and other artistic and musical activities, aims to recreate a safe social environment where young people can develop relational skills without performance expectations. The article advocates for a paradigm shift that integrates psychological and sociological perspectives to better understand contemporary youth distress. It explores the need for innovative approaches that avoid pathologizing new forms of social isolation, instead considering the influence of the digital society and global communication on identity formation and mental health.

Keywords

Social retreat, Internet gaming disorder, Teenagers, EduGamer.

RITIRO SOCIALE E CRISI DI AUTONOMIA

Oggetto di questo articolo è il fenomeno del ritiro sociale nei giovani adolescenti e l'utilizzo del gaming osservato secondo un'ottica multidisciplinare.

Ci troviamo di fronte ad un cambiamento di paradigma in cui il fenomeno del "ritiro sociale" evidenzia un tentativo di evitamento di determinate sperimentazioni vissute come ansiogene, un "fuggire da sé" e dall'altro in cui determinate scelte sono utilizzate anche come una modalità per agire e reagire alle relazioni disturbanti: "...Rinunciano allo sforzo di reggere il personaggio che il legame sociale esige da loro. Rifiutando i vincoli dell'identità cessano di iscriversi in una filiazione, in una storia, e scivolano simbolicamente o realmente fuori della socialità, dove i ruoli vengono assegnati insieme alle responsabilità inerenti al fatto di essere collegati agli altri" [1]. Il ritiro rappresenta un'azione che evidenzia un cambiamento della condizione sociale della sofferenza psichica ed un segnale di difesa significativo rispetto ai conflitti interni ed esterni nel proprio percorso di costruzione di identità.

Il ritiro sociale oltrepassa la psicopatologia per introdurre una sofferenza collettiva che mette in discussione uno dei processi cardine della soggettività: l'autonomizzazione del singolo.

"È in riferimento all'autonomia che il giovane soggetto deve affermarsi per essere sempre all'altezza delle situazioni che gli si presentano. In questo senso il concetto di autonomia diventa un concetto trappola" [2]. In questa prospettiva, per il giovane soggetto, la capacità di costruire un proprio percorso si concentra sull'affermazione di sé che è misurata rispetto alla prestazione e la competitività individuale, mentre si allontana da una rappresentazione simbolica che mette in relazione l'autonomia con il legame sociale [2].

Per i giovani soggetti (o forse non più soggetti), l'io non si definisce più attraverso il legame sociale, ma piuttosto lo mette in discussione e lo rifiuta. Il rifiuto della intersoggettività diventa di fatto un blocco nel percorso di autonomizzazione: la persona si rinchioda e si isola e così risponde al proprio senso di inadeguatezza e sofferenza.

I giovani acquisiscono una sorta di "vulnerabilità sociale", per cui i loro corpi di-

ventano facilmente attaccabili o danneggiabili, in quanto in crisi le loro scelte e la percezione dell'esserci nel mondo.

LETTURA PSICOLOGICA DEL RITIRO SOCIALE

Lancini definisce il ritiro sociale come una condizione complessa in cui gli adolescenti si allontanano dalle interazioni sociali. Le tipologie principali sono l'isolamento volontario e l'evitamento sociale, che possono manifestarsi in modi diversi a seconda del contesto di vita dell'adolescente [3].

Il fenomeno del ritiro sociale, sempre più diffuso tra gli adolescenti, rappresenta un allarmante sintomo di disagio.

Secondo la prospettiva della psicoterapia della Gestalt, il ritiro sociale può essere interpretato come un tentativo maladattativo di proteggersi da un ambiente percepito come troppo stimolante, minaccioso o incongruente con il proprio sé.

Un individuo che si ritira socialmente ha spesso sviluppato una percezione di sé come inadeguato, incapace di soddisfare le aspettative degli altri o di affrontare le sfide della vita sociale: potrebbe sviluppare un'immagine corporea negativa, sentimenti di vergogna e di inadeguatezza ed una conseguente difficoltà nel relazionarsi con gli altri in modo autentico.

Le motivazioni alla base del ritiro sociale sono molteplici e interconnesse. In primo luogo, l'ansia sociale rappresenta una delle cause più rilevanti: molti adolescenti ritirati percepiscono il confronto sociale come una fonte di disagio intenso, spingendoli a evitare situazioni potenzialmente ansiogene [4]. Anche la bassa autostima gioca un ruolo cruciale, inducendo molti giovani a percepirsi come inadeguati e a evitare interazioni che potrebbero metterli alla prova [5]. Inoltre, esperienze traumatiche, come il bullismo, contribuiscono spesso all'adozione di strategie di ritiro, minando la capacità di affrontare il mondo sociale [6]. Il ritiro sociale riduce le opportunità di costruire e mantenere relazioni significative, con effetti di lungo termine sull'isolamento emotivo. Gli adolescenti che si ritirano socialmente perdono contatti cruciali e possibilità di apprendere abilità relazionali, elementi che spesso acquisiscono il senso di solitudine e rendono più complessa

la reintegrazione nel gruppo dei pari [7,8]. Molti adolescenti ritirati sviluppano schemi di pensiero catastrofici, anticipando esiti negativi nelle interazioni, il che contribuisce a rafforzare l'ansia e il ritiro. Per far fronte a questi pensieri disfunzionali, le tecniche di ristrutturazione cognitiva offrono un approccio efficace, aiutando i giovani a sfidare convinzioni autolimitanti [2,9]. L'isolamento sociale è spesso correlato a una maggiore incidenza di ansia e depressione, intensificando stati emotivi negativi e rendendo urgente l'intervento precoce. Identificare e gestire tempestivamente il ritiro sociale può prevenire un deterioramento della salute mentale dell'adolescente, migliorando significativamente le loro prospettive di benessere [10,11].

INTERNET GAMING DISORDER

La tendenza all'isolamento può trovare un'amplificazione nel contesto del gaming disorder, una dipendenza comportamentale caratterizzata da un uso eccessivo e persistente dei videogiochi, che diventano un *rifugio sicuro* per coloro che si sentono insicuri o inadeguati nel mondo reale. Il ritiro sociale negli adolescenti è una condizione complessa che richiede un approccio integrato e, nell'ambito di questo, il gaming disorder rappresenta una sfida crescente e ancora maggiore.

Nel 2019 la World Health Organization ha definito Internet Gaming Disorder come un modello di comportamento di gaming caratterizzato da un controllo compromesso sul gioco, a discapito di altre attività, fino al punto in cui il gioco ha la precedenza su altri interessi ed attività quotidiane, con la continuazione di tale comportamento nonostante il verificarsi di conseguenze negative. Questo comportamento può intensificare la solitudine e la disconnessione emotiva, aggravando ulteriormente lo stato psicologico dell'individuo. Anche La Quinta Edizione del Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali, redatta dall'American Psychiatric Association, ha riconosciuto i problemi relativi all'utilizzo eccessivo di videogiochi come un disturbo mentale diagnosticabile [5]. All'interno del manuale si parla di *Internet Gaming Disorder* (IGD) per indicare un uso persistente e ricorrente di Internet per partecipare a videogiochi, spesso con altri giocatori, che porta a disagio clinicamente significativo. In generale,

i tassi di prevalenza per l'IGD cambiano in base a una serie di variabili, tra cui il contesto culturale, l'ambiente familiare, fattori psicosociali e comorbidità con altre patologie [12]. Nella letteratura scientifica internazionale sono stati riportati più di 60 studi epidemiologici sulla popolazione generale e sottogruppi [13]. Tali studi hanno rilevato che:

- il disturbo sembra essere diffuso maggiormente negli uomini, in particolare in riferimento ad adolescenti e giovani adulti [14];
- in Asia orientale e sud-orientale vi è una presenza di IGD che va dal 10 al 15% nella popolazione [15];
- tra i Paesi Europei e del Nord America, la prevalenza dell'IGD varia dall'1 al 10% della popolazione [16].

“Recenti studi collegano i recettori stimolati dai videogiochi a quelli stimolati dall'uso di sostanze” [17]. Le implicazioni psicologiche dell'IGD e del conseguente ritiro sociale sono complesse e multifattoriali. Da un lato, l'isolamento può essere visto come una strategia di coping disfunzionale per far fronte a stati emotivi negativi, quali ansia e depressione. Dall'altro, il ritiro sociale stesso può generare una spirale di peggioramento, dove la mancanza di supporto sociale e di stimoli esterni contribuisce a un aumento della dipendenza dal gioco e al peggioramento dei sintomi psicologici. È quindi cruciale comprendere i meccanismi sottostanti e sviluppare interventi mirati per prevenire e affrontare il ritiro sociale e l'IGD, promuovendo una migliore salute mentale e sociale.

RIFLESSIONI SU NUOVI STRUMENTI DI INTERVENTO

Diventa molto complesso trovare nuovi strumenti e forme esistenziali rispetto alle quali i modelli precedenti, in una società sempre più fluida e frammentata, non sono più in grado di fornire.

Secondo Scognamiglio e Russo [18] ci troviamo di fronte ad adolescenti digitalmente modificati. Risulta necessario riconsiderare il nostro concetto di patologia rispetto al senso che il giovane attribuisce a determinati agiti.

La sfida è di riuscire a predisporre dei nuovi dispositivi di costruzione sociale in grado di analizzare ed intervenire in questi nuovi fenomeni che modificano le risposte

e le scelte dei giovani individui sia a livello macrostrutturale sia a livello di configurazioni sociali minime e stati individuali.

Sono le persone, nel nostro caso i ragazzi, ad insegnarci le logiche della cura, non i modelli che sono una conseguenza della nostra osservazione e necessitano di continui aggiustamenti e contestualizzazioni. Il nostro compito è quello di partire dall'osservazione di quanto accade nella clinica, nei luoghi in cui i giovani mostrano le proprie risorse e le forme del malessere. Fondamentale diventa saper individuare e sviluppare una capacità di lettura delle forme dei nuovi rituali presenti nella società contemporanea; imparare a riconoscere quali siano queste forme, quali sono i modelli comunicativi utilizzati per affermare la centralità dell'individuo; indagare la natura processuale della costruzione dell'identità, delle forme di personalità; esaminare i meccanismi mediante i quali questo equilibrio viene ristabilito quando è stato turbato. È la soggettività ed i suoi modelli di costruzione che vengono chiamati in causa in queste forme di disagio. Ci occuperemo di descrivere una proposta di intervento messa in campo a Bologna, all'interno dello Spazio Forteen.

SPAZIO FORTEEN: UN'ESPERIENZA SOCIO-EDUCATIVA PER INTERVENIRE SUL RITIRO SOCIALE

Spazio Forteen è un luogo che accoglie ragazzi dai 16 ai 25 anni; ragazze e ragazzi in una situazione di fragilità psichica seguiti dai servizi, con una presa in carico sin dalla più giovane età. Essi presentano storie di ritiro sociale importante, giovani esordi psicotici, disturbo di personalità border; hanno alle spalle ricoveri psichiatrici, e gravi atti autolesivi. La richiesta dei servizi invianti è quella di permettere il passaggio in maniera più fluida possibile verso una presa in carico dei servizi di salute mentale per adulti; la richiesta esplicita o implicita di questi ragazzi è ambivalente: sia di avere una protezione rispetto all'esposizione delle fatiche del mondo esterno sia di poter volgere uno sguardo verso un orizzonte aperto a delle possibilità [19].

Nello spazio Forteen si organizzano piccoli gruppi di lavoro che si concentrano

su attività legate ai loro comuni interessi. Arte, musica, gioco e gaming sono gli elementi che permettono ai ragazzi che partecipano alle attività in sottogruppo di allenare la capacità di gestire i propri stati interni per agire sull'esterno.

Giovanni 22 anni, in situazione di ritiro sociale:

“A scuola andavo bene ma era una noia mortale... il problema è che nessuno mi ha dato dei veri limiti e nessuno stimolo, io volevo imparare di più, ma nessuno mi aiutava. Ci sono sempre più entrato in questo mondo fino a fare altro... io sono un giocatore di LOL (League of Legends) se vuoi essere definito un vero giocatore devi diventare un “degenerate” (degenerato, persona che passa tutto il giorno a giocare e “non toccare mai l'erba”), giocare anche la notte, fare “flaming” (essere aggressivo) con i nemici, devi “farmare” (raccogliere risorse, un'attività che richiede molto tempo). Solo così ti prendono sul serio...non riesci ad avere un senso di appartenenza... anche perché quello che tu chiami il mondo reale non è così bello da vivere... non vedo un futuro per me, ci avete lasciato troppi problemi da risolvere...”

Diversi ragazzi che frequentano il centro hanno caratteristiche simili a quella di Giovanni: intelligenti, competenti ma profondamente annichiliti dal fatalismo della vita. In rete, persone con questo atteggiamento vengono chiamati “doomer” (dall'inglese doom, destino), intendendo con questo termine una visione pessimistica e fatalistica sulla società, sul futuro e sulla propria vita personale. I “doomer” tendono a vedere il mondo come un luogo senza speranza, con problemi irrisolvibili come il cambiamento climatico, la disuguaglianza economica, il declino della civiltà e così via.

Giulia 18 anni:

“A me piace giocare con altri, però appena apro il microfono mi sento dire parole orribili oppure tutti ci provano con me...ho dovuto usare un programma che mi cambia la voce e mi fa sembrare uomo, sennò non riesco a fare nulla. Sono tutti giochi da maschi ma secondo me sono stronzate”.

Giuseppe ha 20 anni:

“Ho troppi pensieri brutti in testa, penso che sono stato bocciato, che non sto più andando a scuola, che sono uno schifo...Quando accendo RUST e parlo con il mio clan smetto di pensare a queste cose. Anche loro sono come me e non mi sento più così. Mi sveglio e gioco finché non vado a dormire, dopo sono troppo stanco e appena tocco il letto mi addormento. In questo gioco ho sempre qualcosa da fare, mi sento sempre utile. Sarà sicuramente una via di fuga ma se non ci gioco mi sento di essere rimasto indietro. In questa maratona della vita manco ho sentito lo sparo”.

Verifichiamo un intenso e costante utilizzo dei videogiochi da parte dei ragazzi che frequentano il centro; la fruizione assume una forma di intrattenimento e di socializzazione. L'appartenenza ad un mondo di gioco con regole e discipline molto precise offre la sensazione di essere membri attivi di una rete sociale che in altre situazioni è percepita come impossibile, non raggiungibile e la sensazione di governare il processo di relazioni. Certi atteggiamenti ricordano i comportamenti che avvengono rispetto alle dipendenze patologiche [20].

Ettore 21 anni, studi interrotti:

“questo gioco di m....non so perché continuo a giocare, mi risucchia le ore e non riesco a staccarmi...non mi diverto neanche più...questo mese ci ho speso 200 euro per le skin...così mi distinguo, ma comunque sono un coglione...solo che poi riprendo sempre”.

La possibilità di recuperare gli errori rispetto alle esperienze della quotidianità diventa un elemento molto attrattivo dei giochi online in quanto permette di placare gli aspetti ansiogeni che alcune situazioni possono produrre.

Mary, 19 anni, deve concludere l'ultimo anno di superiori:

“Io mi sento più tranquilla con questi giochi, posso permettermi di sbagliare perché poi respawno (rinasco) e posso riprendere... se prendo un tre in fisica sai quando le recupero?”

In una società performativa assume un ruolo critico la valutazione dei comporta-

menti in base alle aspettative che poniamo in noi stessi e quelle che pensiamo ci attribuiscono gli altri. Trovare una comfort zone dove mantenere le relazioni ma abbassare il livello di ansia e stress per alcuni ragazzi è vitale.

Cosa accade nello spazio Forteen? Come il gaming diventa una risorsa educativa?

Nello spazio Forteen si pratica il gaming in compagnia: lo spazio di giochi online in presenza consente agli educatori e agli EduGamers di co-costruire con loro un luogo di negoziazione di significati in cui l'aggregazione è centrata sugli interessi personali, in cui non sono previste aspettative performative.

Il gaming in compagnia permette il passaggio della persona 'ritirata' dall'isolamento ad un piccolo gruppo (microcosmo) dove può sperimentare in sicurezza la gestione di emozioni e pensieri per poter poi fare un lavoro rispetto a sé stessa.

Il gioco in uno spazio comune 'reale' offre ai giocatori la possibilità di parlare o fare qualcos'altro in una relazione in presenza. Ciò consente di rompere certi automatismi, mettere in discussione atteggiamenti di isolamento, di commettere errori in sicurezza. La cooperazione delle persone in presenza è un rituale spiazzante per i ragazzi: lo spazio Forteen diventa quello spazio non giudicante dove mettere alla prova le proprie abilità sociali e permettere di utilizzare le medesime tecniche che i ragazzi usano online traducendo in un linguaggio fisico e corporeo. La possibilità di questo passaggio è supportata anche dalla presenza di un "EduGamer" che ha una buona conoscenza di queste metatecnologie e questi linguaggi in modo da diventare il mediatore tra gli educatori, lo spazio ed i ragazzi. In linea con i principi della Recovery College, il tentativo è quello di co-costruire con loro un luogo di negoziazione di significati in cui l'aggregazione è centrata sugli interessi personali, in cui non sono previste aspettative performative ma di relazione socializzante.

CONCLUSIONI

Un approccio sociologico e antropologico potrebbero fornire strumenti di lettura di senso, fornire importanti integrazioni ed un arricchimento alle discipline psico-

logiche e psichiatriche che trattano queste forme di disagio.

La nostra ipotesi è che ci stiamo confrontando con nuove espressioni di umanità in una dimensione di mutazione socio-antropologica che non permette di utilizzare le tradizionali categorizzazioni e strategie di intervento.

Le forme di disagio che si presentano combinano le difficoltà relazionali con il disagio psichico; rispetto agli elementi relazionali presenti in queste situazioni ipotizziamo lo sviluppo di "patologie del sociale" intese come quelle trasformazioni disturbate o iatrogene che il fenomeno della comunicazione globale può produrre nei processi connessi al nostro tipo di società caratterizzata da una infosfera pervasa di codici comunicativi digitali. È necessario un cambio di paradigma ed epistemologico per comprendere meglio questi fenomeni evitando di psicopatologizzare aprioristicamente determinati atteggiamenti.

Uno degli oggetti di studio di questo nuovo paradigma dovrebbe essere il carattere sociale, culturalmente e storicamente determinato, della singolarità, di come essa sia condizionata ed influenzata nello sviluppo delle forme di personalità, ed allo stesso tempo retroagisca sulla personalità stessa, condizionando la soggettività a sua volta.

Da questo punto di vista il concetto di salute mentale diventa una definizione che dovrebbe tenere presente le differenti rappresentazioni collettive emergenti, che riguardano aspetti morali e di coesione sociale che inevitabilmente andranno a condizionare la soggettività del singolo individuo, la strutturazione della propria personalità.

DICHIARAZIONE ETICA

Gli autori dichiarano che le testimonianze e i dati clinici riportati nel presente articolo si riferiscono a persone in carico ai servizi di salute mentale. Per tutelarne la privacy e la dignità, sono stati utilizzati pseudonimi e i dati potenzialmente identificativi (quali età, circostanze specifiche o altri dettagli personali) sono stati modificati o resi non riconoscibili. In considerazione della natura completamente non identificabile dei contenuti, non è stato ritenuto necessario acquisire il consenso informato alla pubblicazione.

La stesura dell'articolo ha seguito i principi etici sanciti dalla Dichiarazione di Helsinki e dalle normative vigenti in materia di protezione dei dati personali.

CONFLITTO DI INTERESSI

Gli autori dichiarano di non avere alcun conflitto di interessi in relazione ai contenuti del presente articolo.

BIBLIOGRAFIA

1. Le Breton D.; Fuggire da Sé; 2016 (p. 78), R.Cortina ed., Milano
2. Ehrenberg, A. (2010). *La società del disagio: il mentale e il sociale*. Einaudi.
3. Lancini, M. (2019). Il ritiro sociale negli adolescenti [Social withdrawal in adolescents]. Milan: Raffaello Cortina.
4. Good, B. J. Narrare la medicina: lo sguardo antropologico sul supporto medico-paziente. 1999. *Edizioni di Comunità, Torino*.
5. American Psychiatric Association. (2013). DSM-5-TR - Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali, 5^a ed. Milano, Raffaello Cortina Editore.
6. Bruns, A. (2008). Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: From production to produsage (Vol. 45). Peter Lang.
7. Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in human behavior*, 18(5), 553-575.
8. Colantuono, C., Della Ceca, C. (2021). Adolescenza e dipendenza da giochi. Istituto per lo studio della psicoterapie. Disponibile all'indirizzo: <https://www.istitutopsicoterapie.com/adolescenti-e-dipendenza-da-videogiochi/>.
9. De kerckhoVe, D. (1993). Brainframes, Mente, Tecnologia, Mercato. Come le tecnologie della comunicazione trasformano la mente umana. Baskerville.
10. Han, D. H., Kim, S. M., Bae, S., Renshaw, P. F., & Anderson, J. S. (2017). Brain connectivity and psychiatric comorbidity in adolescents with Internet gaming disorder. *Addiction Biology*, 22(3), 802-812.
11. Chen, K. H., Oliffe, J. L., & Kelly, M. T. (2018). Internet gaming disorder: an emergent health issue for men. *American journal of men's health*, 12(4), 1151-1159.
12. Benvenuti, L. (2002). *Malattie Mediali. Elementi di Socioterapia*. Baskerville.
13. Achab, S., Meuli, V., Deluze, J., Thorens, G., Rothern, S., Khazaal, Y., ... & Billieux, J. (2015). Challenges and trends of identification and treatment of disorders associated with problematic use of Internet. Public health implications of excessive use of the Internet, computers, smartphones and similar electronic devices. World Health Organization, Geneva, Switzerland.
14. Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M., ... & Poznyak, V. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of behavioral addictions*, 6(3), 271-279.
15. Scognamiglio, R. M., & Russo, S. M. (2018). Adolescenti digitalmente modificati. Competenza somatica e setting terapeutici. Milano: Mimesis Edizioni.
16. Le Breton, D. (2020). *Fuggire da sé: una tentazione contemporanea*. Raffaello Cortina Editore.
17. Boccia, A. G. (2009). Quando le vite sono connesse. In L. Mazzoli (Ed.), *Network effect. Quando la rete diventa pop* (pp. 87-89). Torino: Codice Edizioni.
18. Viola, F., & Idone Cassone, V. (2017). *L'arte del coinvolgimento: emozioni e stimoli per cambiare il mondo*.
19. Kanojia, A. (2024). *How to raise a healthy gamer: Break bad screen habits, end power struggles, and transform your relationship with your kids*. Rodale Books.
20. Smith, K. L., Hummer, T., & Hulvershorn, L. (2015). Videogiochi patologici e la sua relazione con i disturbi da uso di sostanze. *Current Addiction Reports*, 2(4), 302-309.