



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELL'EDUCAZIONE "GIOVANNI MARIA BERTIN" - EDU

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN
SCIENZE PEDAGOGICHE LM-85

ADOLESCENZA DIGITALE E “EDU-GAMING”: UN CASO DI STUDIO ALL'INTERNO DEL SERVIZIO EDUCATIVO DI NEUROPSICHIATRIA DELL'ETÀ EVOLUTIVA DELL' ASL DI BOLOGNA RIVOLTO AI RITIRATI SOCIALI

Tesi di laurea magistrale in Teorie e strumenti della mediazione didattica

Relatrice
Prof.ssa Chiara Panciroli
Correlatrice
Prof.ssa Veronica Russo
Correlatore
Prof. Alessandro Soriani

Presentata da
Gaetano Casino Papia

III Sessione Marzo 2025
Anno Accademico 2023/2024

INDICE

INTRODUZIONE	4
CAPITOLO 1	
IDENTITA' E CULTURE DIGITALI	
1.1 LA RIVOLUZIONE DIGITALE	7
1.1.1 La Digitalizzazione: una definizione informatica	7
1.1.2 Premessa alla Rivoluzione Digitale	9
1.1.3 La nascita del Web	12
1.1.4 La Rivoluzione Digitale: l'epoca moderna	13
1.1.5 La Rivoluzione Digitale: la nascita dei social	15
1.1.6 La Rivoluzione Digitale: le App	17
1.2 I NATIVI DIGITALI	19
1.3 IDENTITA' E PRODUSAGE DEI NATIVI	28
1.4 CULTURA CONVERGENTE E PARTECIPATIVA	38
1.5 LA CULTURA PARTECIPATIVA A SCUOLA	44
 CAPITOLO 2	
MEDIA EDUCATION E COMPETENZE DIGITALI	
2.1 LA MEDIA EDUCATION NELLA SOCIETÀ DIGITALE	50
2.1.1 Media Education: una storia in via di affermazione	51
2.1.2 La non trasparenza dei Media	54
2.1.3 Linguaggio e forma dei nuovi Media	58
2.1.4 Saper leggere e scrivere i Media con senso critico	60
2.1.5 Le funzioni delle Literacy	63
2.1.6 I vantaggi delle Literacy a scuola	67

2.2 PEER & MEDIA EDUCATION COME PRATICA EDUCATIVA	69
2.2.1 Gli scenari d'azione della P&M Education	71
2.2.2 P&M come modello di prevenzione “culturale”	74
2.3 NUOVI MODELLI INTERPRETATIVI DELL'EDUCAZIONE MEDIALE	76
2.3.1 Similitudini mediatiche: linguaggi, strumenti e specchio	76
2.3.2 Orientamenti formativi per una nuova educazione mediale	80
2.4 COMPETENZE DIGITALI E CULTURA PARTECIPATIVA	88

CAPITOLO 3

IL VIDEO-GAMING COME STRUMENTO EDUCATIVO PER ADOLESCENTI RITIRATI SOCIALI

3.1 GLI ADOLESCENTI E IL DIGITALE: ALCUNE RIFLESSIONI INTRODUTTIVE	112
3.1.1 Le radici del concetto di adolescenza	112
3.1.2 Adultizzazione, corpo e narcisismo	118
3.2 IL RITIRO SOCIALE IN ADOLESCENZA: IL FENOMENO DEGLI HIKIKOMORI IN ITALIA	130
3.2.1 Una definizione nata in Giappone	130
3.2.2 Il ritiro sociale negli adolescenti	134
3.2.3 Hikikomori in Italia	140
3.2.4 Le potenzialità ludiche nel Cyberspazio	142
3.3 LE POTENZIALITA' EDUCATIVE NEL VIDEO-GAMING	147
3.3.1 Premessa	147
3.3.2 Nuovi Videogiochi	150
3.3.3 Apprendimento videoludico	153
3.3.4 Il valore della narrazione nei videogiochi	160
3.3.5 Creatività e Socialità nei videogiochi	164
3.3.6 Il ruolo dell'emotività nei videogiochi	168

CAPITOLO 4

“EDU-GAMING”: UN CASO DI STUDIO ALL'INTERNO DEL SERVIZIO EDUCATIVO DI NEUROPSICHIATRIA DELL'ETA' EVOLUTIVA DELL' ASL DI BOLOGNA RIVOLTO AI RITIRATI SOCIALI

4.1 STRUTTURA OPERATIVA DEL SERVIZIO DI NEUROPSICHIATRIA DELL'ETÀ EVOLUTIVA DELL'ASL DI BOLOGNA	174
4.1.1 La presa in carico	175
4.2 TEORIA E PRATICA DELL'INTERVENTO EDUCATIVO IN EMERGENZA PSICHIATRICA	179
4.2.1 L'aggancio	179
4.2.2 L'intervento psico-educativo	181
4.2.3 L'intervento gruppale	185
4.2.4 Il Gruppo on-line “Edu-gaming”	190
4.3 IL CASO DI STUDIO	196
4.3.1 Introduzione al Caso di studio	196
4.3.2 Obiettivi	197
4.3.3 Campione di riferimento	197
4.3.4 Lo strumento: la griglia di intervista	198
4.3.5 Le parole dei giovani: le interviste semi-strutturate	201
4.4 RIFLESSIONI CONCLUSIVE	213

BIBLIOGRAFIA	227
---------------------	-----

SITOGRAFIA	245
-------------------	-----

ABSTRACT

La tesi approfondisce il rapporto tra media videoludici e educazione mostrando come una proposta educativa, come “Edu-gaming” rivolto a giovani ritirati sociali, possa, all'interno di un ambiente formativo e di apprendimento pensato ad hoc, trasformare i rischi associati alla digitalizzazione in occasioni fondamentali per la crescita personale e sociale. A partire da tali premesse la tesi è articolata in 4 capitoli.

Nel primo capitolo viene svolto un inquadramento teorico sul concetto di rivoluzione digitale ponendolo in relazione ai nativi digitali e alla cultura convergente e partecipativa.

Nel secondo capitolo si approfondisce il tema della Media Education come strumento per promuovere un uso consapevole, critico e creativo dei media digitali che ormai, costituiscono una vera e propria estensione della rete presenziale, costituendo una dimensione complementare alla realtà fisica. Ciò presenta dei rischi per certi aspetti e numerose potenzialità ancora da sfruttare, soprattutto nell'ambito dell'educazione in senso lato. Infatti le reti sociali digitali hanno il potere di rafforzare il livello informale delle relazioni, ricodificando lo spazio e il tempo e di fatto si costituiscono come tessuto connettivo sociale, attraverso narrazioni condivise, rappresentazioni di sé e feedback che contribuiscono a strutturare l'identità. Per questo l'educazione ai media non si può limitare ad una mera alfabetizzazione tecnica ma deve anche comprendere una dimensione critica che consenta ai ragazzi di saper innescare quel processo di decodifica dei messaggi mediatici e di saperli utilizzare in modo consapevole e responsabile. Ciò concerne non solo le conoscenze e le competenze ma soprattutto un orientamento dei processi, attraverso il senso critico, la responsabilità e il recupero di logiche narrative e la capacità di raccontarsi.

Nel terzo capitolo si affronta il tema dell'adolescenza digitale e del ruolo dei videogiochi come strumento educativo. Nello specifico si riflette su alcuni temi quali la creatività, la socialità e l'emotività nei videogiochi.

Infine, nel quarto e ultimo capitolo si presenta il Caso di studio riguardo l'attività di gruppo on-line “Edu-gaming” rivolto ai ritirati sociali, svolto all'interno del servizio educativo di Neuropsichiatria dell'età evolutiva dell' ASL di Bologna. Attraverso le interviste rivolte ai partecipanti coinvolti nel progetto si osserva nei giovani il disvelamento del potenziale educativo al fine di riattivare abilità, competenze ed interessi che si affermano come primo passo per l'incontro con l'altro da sé.

BIBLIOGRAFIA

AA.VV., *Encyclopedias and Dictionaries*, in “Encyclopædia Britannica”, 15th ed., vol.18, 2007

Alloy L.B., Peterson C., Abramson L.Y., Seligman M.E., *Attributional style and the generality of learned helplessness*, in “Journal of personality and social psychology”, 3, 1984

Antonietti A., *Psicologia dell'apprendimento. Processi, strategie e ambienti cognitivi*, La Scuola SEI, Brescia, 2014

Ammaniti M., *Adolescenti senza tempo*, Cortina , Milano, 2018

Anderson M., Faverio M., Gottfried J., *Teens, Social Media and Technology 2023* , Pew Reserch Center, 2023

Aoufderheide P., *Media Literacy. From a Report of National Leadership Conference on Media Literacy* , in R.Kubey (ed.), *Media Literacy in the Information Age* , Transaction, New Brunswik, New York, 2001

Ariès P., *Padri e figli nell'Europa medievale e moderna* , Laterza, Roma-Bari, 1968

Aronowitz S., *Technologies of freedom: On free speech in an electronic age* , Harvard University Press, Cambridge, 1983

Bagnato K., *L'hikikomori: un fenomeno di autoreclusione giovanile*, Roma, Carocci Editore, 2017

Baldascini L., *Vita da adolescenti. Gli universi relazionali, le appartenenze, le trasformazioni*, FrancoAngeli, Milano, 1993

Baricco A., *The Game* , Einaudi, Torino, 2018

Barone P., *Gli anni stretti. L'adolescenza tra presente e futuro*, FrancoAngeli, Milano, 2019

Barone P., *Pedagogia dell'adolescenza*, Guerini, Milano, 2009

Barnett M.A., Vitaglione G.D., Harper K.K., Quackenbush S.W., Steadman L.A., Valdez B.S., *Late Adolescents' Experiences with and Attitudes Toward Videogames*, in “Journal of Applied Social Psychology”, 15, 1997

Bandura A., *Self-Efficacy: The exercise of Control* , Worth Pub., Milano, 1997

Bandura A., *Social cognitive theory in cultural context* , in “Applied psychology”, 2, 2002

- Bandura A., *Il senso di autoefficacia. Aspettative su di sé e azione* , Erikson, Trento, 1996
- Bastianoni P., Betti M., *La relazione educativa nei processi formativi*, Ed.Junior, Bergamo, 2022
- Bateson G., *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, Chandler, San Francisco, 1972, trad.it., *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano, 1977
- Battistelli A., *Autostima* , in S. Bonino (a cura di), *Dizionario di Psicologia dello Sviluppo* , Einaudi, Torino, 1994
- Baudrillard, *L'illusione dell'immortalità*, Armando, Roma, 2007
- Bauman Z., *La società dell'incertezza* , Il Mulino, Bologna, 2014
- Bauman Z., *La società individualizzata. Come cambia la nostra esperienza* , Il Mulino, Bologna, 2002
- Bauman Z., *Vite di scarto* , Laterza, Roma-Bari, 2005
- Benkler Y., *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Yale Univ Pr., New Heaven, 2007
- Benasayag A., Schmit G., *L'epoca delle passioni triste* , Feltrinelli, Milano, 2003
- Berners-Lee T., *The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web* , HarperCollins Pub., New York, 2000
- Besana S., Cantoia M., Romeo L., *Figli e videogiochi. Istruzioni per l'uso*, La Scuola, Brescia, 2011
- Biasin C., *Emerging adulthood: la "fatica" di diventare adulti*, in M. Cornacchia, S. Tramma (a cura di), *Vulnerabilità in età adulta. Uno sguardo pedagogico*, Carocci, Roma, 2019
- Biscione M.C., Pingitore M., *L'intervento con gli adolescenti devianti. Teorie e strumenti*, Franco Angeli, Milano, 2015
- Boarelli M., *Contro l'ideologia del merito*, Laterza, Bari-Roma, 2019
- Boccia Artieri G., *I media-mondo*, Meltemi, Roma, 2004
- Bocci F., Del Fante E., Ferrari A., Micalizzi A., Sarini M., *Video Game Therapy*, UTET Univesità, Milano, 2024
- Bocci F., *Dentro il videogioco. Viaggio nella psicologia dei videogiochi e nei suoi ambiti applicativi* , Ananke Lab., Torino, 2019

Bogost I., Procedural Literacy: Problem Solving with Programming, System and Play, in “Telemedium: The Journal of Media Literacy”, vol.52, 1, 2005

Bolter J.D., *Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesto e la ri-mediazione della stampa*, Vita e Pensiero, Milano, 2002

Bonaiuti G., Calvani A., Menichetti L., Vivanet G., *Le tecnologie educative*, Carrocci, Roma, 2017

Boyd D., *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Pr., New Heaven, 2014, trad.it., *It's complicated. La vita sociale degli adolescenti sul web*, Castelvechi, Roma, 2014

Brancati D., Ajello A.A., Rivoltella P.C., *Guinzaglio elettronico*, Donizelli, Roma, 2009

Bruner J., *Actual Minds, Possible Worlds*, Harvard University Pr., Cambridge, 1987, trad. it., *La mente a più dimensioni*, La Terza, Roma, 1993

Bruner J., *Dopo Dewey. Il processo di apprendimento nelle due culture*, Armando, Roma 1971

Bruner J., *The Process of Education*, Harvard University Press, Cambridge, 1960

Bruzzone D., *Vite di flusso. Fare esperienza di adolescenza nell'epoca post-moderna*, in P. Barone (a cura di), *Vite di flusso. Fare esperienza di adolescenza oggi*, FrancoAngeli, Milano, 2018

Buckingham D., *Media Education Literacy, Learning and Contemporary Culture*, Polity Press, Cambridge, 2003, trad. it., *Media education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*, Erikson, Trento, 2006

Buckingham D., *Media Literacy per crescere nella cultura digitale*, Armando Editore, Roma

Buckingham D., *The media Manifesto*, Polity, Cambridge, 2019, trad it. *Un manifesto per la media education*, Mondadori Università, Milano, 2020

Cainarca C., *Bambini “connessi con le mani”: mutazioni irreversibili*, Pedagogika-XX-1-Infanzia e tecnologie, 2016

Calvani A., *Educazione, comunicazione e nuovi media. Sfide pedagogiche e cyberspazio*, UTET, Torino, 2001

Calvani A., *Dove va la Media Education? Riflessione sull'identità della ME nella società contemporanea*, in Media Education, 1, 2010

Cantelmi T., *Tecnoliquidità. La psicologia ai tempi di internet: la mente tecnoliquida*, San Paolo Ed., Milano, 2013

Cappello G., Cortoni I., *Crescere e insegnare nella società in rete* , in *Media Education - Studi e ricerche* , vol.2, 1, 2011

Caravita S., Milani L., Traficante D., *Psicologia dello sviluppo e dell'educazione*, Il Mulino, Bologna, 2018

Castells M., *La nascita della società in rete*, Università Bocconi, Milano, 2002

Castells M., *The information Age, Economy, Society and Culture, vol.1: The Rise of Network Society*, Blackwell Pub., Malden, trad.it. *L'età dell'informazione. Economia, Società Cultura, vol.1: La nascita della società in rete*, Università Bocconi, Milano, 2002

Carenzio A., Ferrari S., Gnemmi A., Rivoltella P.C., *Peer & Media education: un nuovo spazio di intervento media-educativo in ottica transmediale* in “Transmedia Education. Contenuti, significati, valori”, Unicopli, Milano, 2014

Carr N., *The Shallows. What the Internet Is Doing to Our Brains*, W.W.Norton, New York, 2010

Carl Rogers R., *In Freedom to Learn* , Merrill, New York, 1969, trad. it., *Libertà nell'apprendimento* , Giunti-Barbera, Siena, 1973

Ceretti F., Felini D., Giannatelli R., *Primi passi nella media education. Curricolo di educazione ai media per la scuola primaria*, Erickson, Trento, 2006

Chambers J.H., Ascione F.R., *The effect of prosocial and aggressive videogames on children's donating and helping*, in “The journal of genetic psychology”, 4, 1987

Clark A., *Natural-born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford Univesity Pr. Oxford, 2003

Codeluppi V., *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società* , Bollati Boringhieri, Torino, 2007

Coppi A., Gross B., *La riflessione pedagogica tra relazione e fiducia* , Zeroseiup, Bergamo, 2023

Comenio G.A., *Didactica magna*, Paderborn, 1913, trad.it., *Didactica magna*, Principato, Milano, 1996

Confalonieri E., Grazzani-Gavazzi I., *Adolescenza e compiti di sviluppo* , Unicopli, Milano, 2005

Cornacchia M., *L'evoluzione della condizione adulta: origini e motivazioni di un profilo in divenire*, in M. Cornacchia, S. Tramma (a cura di), *Vulnerabilità in età adulta. Uno sguardo pedagogico*, Carocci, Roma, 2019

- Costa S., Giamboni L., Cassetti A., Giannelli E., *Agiti autolesivi e tentato suicidio in adolescenza, Valutazione urgente del rischio e impostazione progetto di cura*, in “Sestante”, 11, 2023
- Costa S., Farruggia R., Guccione F., *Linee di indirizzo per l'emergenza-urgenza psichiatrica in Età evolutiva* , in “Giornale di Neuropsichiatria dell'età evolutiva” , 38, 2018
- Crescenzo N., *L'educazione non formale in Italia. Teorie, politiche, pratiche ed esperienze nel framework delle politiche giovanili europee*, Ledizioni, Milano, 2023
- Daniele K., *Il disagio degli adolescenti. Tornare a educare a scuola per promuovere la salute mentale*, Franco Angeli, Milano, 2024
- Davis K., Gardner H., *App Generation* , Yale Univ Pr, New Heaven, 2013, trad.it *Generazione App* , Feltrinelli Ed., Milano, 2014
- D'Addelfio G., Vinciguerra M., *Affettività ed etica nelle relazioni educative familiari*, Franco Angeli, Milano, 2021
- Deci E.L., Ryan R.M., *Self-determination theory*, in P.A.M. Van Lange, A.W. Kruglanski, E.T. Higgins (Eds.), *Handbook of theories of social psychology*, Sage Pub., Thousand Oaks, 2012
- Detti T., *Le origini di internet* , Mondadori Bruno, Milano, 2013
- Dewey J., *Democracy and Education. An introduction to the philosophy of education* , The Macmillan Company, New York, 1916, trad. it., *Democrazia e educazione. Una introduzione alla filosofia dell'educazione* , Anicia, Roma, 2018
- Dewey J., *Experience And Education* , Kappa Delta Pi, Illinois, 1938, trad.it., *Esperienza e educazione* , Raffaello Cortina Editore, Milano, 2014
- De Kerckhove D., *Brainframes. Mente tecnologia e mercato*, Baskerville, Bologna, 1993
- D'Incerti D., Santoro M., Varchetta G., *Nuovi schermi di formazione*, Guerini, Milano, 2007
- Doni T., *Dalla Media Education alle New Media Education*, in “Rassegna Cnos” , 2, 2015
- Drescher F.R., *Narrative Games A Ludo-narratological Examination of Video Game Narrative*, Aalborg University, 2018
- Duckworth A.L., Peterson C., Matthews M.D., Kelly D.R., *Grit: perseverance and passion for long-term goals*, in “Journal of personality and social psychology”, 6, 2007
- Ellis A., Maclaren C., *Rational Emotive Behavior Therapy: A Therapist Guide*, Impact Pub., Glasgow, 1998
- Erikson E.H., *Identity: Youth and Crisis* , W.W. Norton & Company, New York, 1968

Fedeli L., *Embodiment e mondi virtuali* , Franco Angeli, Milano, 2013

Fencott Q., *Virtual Storytelling as narrative potential: Towards an ecology of narrative* , in “Virtual Storytelling. Using Virtual Reality Technologies for Storytelling”, International Conference ICVS 2001 Avignon, France, September 27-28, 2001 Proceedings. Springer, Berlin Heidelberg, 2001

Ferguson C.J., *Do angry birds make for angry children? A meta analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior and academic performance*, in “Perspective on psychological science”, 5, 2015,

Ferri P., *Nativi Digitali* , Pearson Italia, Milano, 2011

Ferri P., *Nuovi bambini. Come educare i figli all'uso della tecnologia, senza diffidenze e paure*, Rizzoli, Milano, 2014

Ferro M., *Cinema e storia*, Feltrinelli, Milano, 1980

Finzi S.V., Battistin A.M., *L'età incerta. I nuovi adolescenti*, Mondadori, Milano, 2000

Fiske J., *Understanding Popular Culture*, Routledge, London, 1991

Floridi L., *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo* , Raffaello Cortina Ed., Milano, 2017

Floris F., *La prevenzione come ricerca culturale e partecipazione* , in Animazione sociale, 33/172, 2003

Fonagy P., Target M., *Le funzioni mentalizzanti e la prevenzione dei disturbi di personalità* , Raffaello Cortina Editore, Milano, 2003

Freud S., *Opere complete* , Bollati Boringhieri, Torino, 1966-1996

Freddi C., *La funzione del gruppo in adolescenza. Il gruppo dei pari, terapeutico e di classe* , Franco Angeli, Milano, 2005

Frier S., *No Filter: The Inside Story of Instagram* , Simon & Schuster, New York, 2020

Gabbari M., Sacchi D., Gaetano A., *Le competenze digitali. Dalla teoria alla pratica* , Youcanprint, Lecce, 2023

Galimberti U., *Idee: il catalogo è questo*, Feltrinelli, Milano, 1992

Galimberti U., *La parola ai giovani: dialogo con la generazione del nichilismo attivo*, Feltrinelli, Milano, 2018

Galimberti U., *L'ospite inquietante. Il nichilismo e i giovani*, Feltrinelli, Milano, 2008

Gambacorti Passerini M.B., *Disagio e vita quotidiana: quali possibilità per l'educazione?* in M.B. Gambacorti-Passerini, C. Palmieri (a cura di), *Disagio e lavoro educativo. Prospettive pedagogiche nell'esperienza della contemporaneità*, FrancoAngeli, Milano, 2021

Gardner H., *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books, New York, 1983, trad.it., *Formae Mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, Feltrinelli, Milano, 2013

Gee P., *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, New York, 2003, trad.it., *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2013

Gentile D.A., Anderson C.A., Yukawa S.S., Ihori N., Saleem M., Ming L.K., Sakamoto A., *The effects of prosocial videogames on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies*, in "Personality and Social Psychology Bulletin", 35, 2009

Giannatelli R., *Media Education*, in F. Lever, P.C. Rivoletta, A. Zanicchi, *La Comunicazione. Dizionario di scienze e tecniche*, Roma, Elledici, Rai-Eri, Las, 2002

Giroux H.A., *Disturbing pleasures: learning popular culture*, Routledge, London, 1994

Giuliano L., *I padroni della menzogna. Il gioco delle identità e dei mondi virtuali*, Meltemi, Roma, 1997

Granic I., Lobel A., Engels R.C.M.E., *The benefits of playing videogames*, in "American Psychologist", 69(1), 2014

Greenfield P.M., *Mente e media. Gli effetti della televisione, del computer e dei videogiochi sui bambini*, Armando Ed., Roma, 1995

Green C.S., D. Bavelier, *Action Video Game Modifies Visual Selective Attention*, in "Nature", 423, 2003

Greitemeyer T., Mugge D.O., *Videogames do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play*, in "Personality and Social Psychology Bulletin", 5, 2014

Greitemeyer T., Agthe M., Turner R., Gschwendtner C., *Acting prosocially reduces retaliation: Effects of prosocial videogames on aggressive behavior*, in "European Journal of Social Psychology", 2, 2012

Griffiths M., *The educational benefits of videogames*, in "Education and Health", 20(3), 2002

Goleman D., *Social Intelligence: The New Science of Human Relationships*, Random UK, Londra, 2007

- Gonzales J., *Technologies of freedom: On free speech in an electronic age* , Harvard University Press, Cambridge, 1983
- Gonnet J., *Educazione, formazione, media.* , Armando, Roma, 2001
- Guidolin U., *Oltre lo schermo*, Pedagogika-XX-1-Infanzia e tecnologie, Milano, 2016
- Guinee K., Eagleton M.B., *Spinnig Straw into Gold: Transforming Information into Knowledge during Web-based Reserch*, in “English Journal”, vol.95, 4, 2006
- Gui M., *Le competenze digitali. Le complesse capacità d'uso de nuovi media e le disparità nel loro possesso* , ScriptoWeb, Napoli, 2009
- Halloran J.D., Jones M., *Learning about the Media: Communication and Society* , Parigi, Unesco 1986
- Hall S., Whannel P., *Popular Arts*, Duke University Press Books , Durham, 1964
- Hartmann T., *Attention Defict Disorder: A Different Perception* , Gill & MacMillan, New York, 1999
- Harel I., *Learning new media literacy: a new necessity for the young clickerati generation* , in “Telemidium. The Journal of Media Literacy”, vol.48, 1, 2002
- Hattie J., *Visible Learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*, London, Routledge, 2009
- Himanen P., *L'etica hacker e lo spirito della società dell'informazione*, Feltrinelli, Milano, 2001
- Hobbs R., *Building citizenship skills through media literacy education*. In “The Public Voice in a Democracy at Risk”, Praeger Press, Westport, 1998
- Hobbs R., *Digital and Media Literacy: Connecting Culture and Classroom*, Corwin, California, 2010
- Hobbs R., *Expanding the Concept of Literacy* , in R.Kubey (ed.), *Media Literacy in the Information Age* , Transaction, New Brunswik, New York, 2001
- Huizinga J., *Homo Ludens* , Einaudi Ed., Milano, 1946
- Jenkins H., *Confronting the Challenges of Partecipatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Massachusetts Institute of Technology, London, 2009, trad it. *Culture Partecipative e competenze digitali*, Ed. Angelo Guerini, Milano, 2010
- Jenkins H., *Buy These Problems Because They're Fun to Solve! A Conversationwith Will Wright*, in “Telemidium: The Journal of Media Literacy”, vol.52, 1, 2005

- Jenkins H., Fun vs. Engagement: The case of the Zoobinis, in “Confessions of an Aca-fan, giugno 2006
- Juul J., *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*, MIT Pr., Cambridge, 2011
- Kato T.A., N. Shinfuku, N. Sartorius, S. Kanba, *Are Japan's hikikomori and depression in young people spreading abroad?*, “The Lancet”, 378, 9796, 2011
- Kanizsa S., *Che ne pensi?: l'intervista nella pratica didattica*, NIS, Roma, 1993
- Kiesel A., Johannsen L., Koch I., Muller H., *Handbook of Human Multitasking*, Springer International Ed., Berlino, 2022
- Kleiman E.M., Adams L. M., Kashdan T.B., Riskind J.H., *Gratitude and grit indirectly reduce risk of suicidal ideations by enhancing meaning in life: Evidence for a mediated moderation model*, in “Journal of Research in Personality”, 5, 2013
- Kondo N., Sakai M., Kuroda Y., Kiyota Y., Kitabata Y., Kurosawa M., *General condition of hikikomori (prolonged social withdrawal) in Japan: psychiatric diagnosis and outcome in mental health welfare centres*, in “International Journal of Social Psychiatry”, 1, 2013
- Kress G., *Literacy in the New Media Age*, Routledge, Londra, 2003
- Lasch C., *La cultura del narcisismo*, Bompiani, Milano, 1979
- Lavanco G., Mandalà M., *Peer o poor Education? Verso gruppi di autoriflessione partecipata*, in “Animazione sociale”, 5, 2004
- Lancini M., *Adolescenti navigati. Come sostenere la crescita dei nativi digitali*, Raffaello Cortina, Milano, 2015
- Lancini M., *Cosa serve ai nostri ragazzi. I nuovi adolescenti spiegati ai genitori, agli insegnanti, agli adulti*, UTET, Torino, 2020
- Lancini M., *L'età tradita*, Cortina, Milano, 2021
- Lee Y.S., Lee J.Y., Choi T. Y. , Choi J.T., *Home visitation program for detecting, evaluating and treating socially withdrawn youth in Korea*, in “Psychiatry and Clinical Neurosciences”, 4, 2013
- Le Breton D., *Cambiare pelle. Adolescenti e condotte a rischio*, EDB, Roma, 2014
- Le Breton D., *Fuggire da sé. Una tentazione contemporanea*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2016
- Lessig L., *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, Bloomsbury Academic, Londra, 2009

- Lévy P., *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe*, Ed.Odile Jacob, Paris, 1997, trad.it *Cybercultura*, Feltrinelli, Milano, 1999
- Lévy P., *Collective Intelligence: Man's Emerging World in Cyberspace*, Perseus, New York, 1997, trad.it., *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 2002
- Lévy P., *Qu'est-ce que le virtuel?* , Paris, 1995, trad.it. *Il Virtuale* , Meltemi Ed., Milano, 2023
- Lingiardi V., Gazzillo F., *La personalità e i suoi disturbi. Valutazione clinica e diagnosi al servizio del trattamento*, Raffaello Cortina Editore , Milano, 2014
- Link 81™, *Conoscenza TCP/IP*, s.n, s.l, 2023
- Livingstone S., *Children and the Internet: Great Expectations and Challenging Realities* , Polity, Cambridge, 2009, trad.it., *Ragazzi online. Crescere con internet nella società digitale* , Vita e Pensiero, Milano, 2010
- Livingstone S., *Media Literacy and the challenge of new information and communication technologies*, in “Communication Review”, 7, 2004
- Livingstone S., *The Changing Nature of Uses of Media Literacy* , London School of Economics, London, 2003
- Livingstone S., *Young People and New Media: Childhood and the Changing Media Environment*, SAGE Publications Ltd, California, 2002
- Lingiardi V., Gazzillo F., *La personalità e i suoi disturbi. Valutazione clinica e diagnosi al servizio del trattamento* , Raffaello Cortina Editore, Milano, 2014
- Longo G.O., *Il simbiote. Prove dell'umanità futura*, Meltemi, Roma, 2003
- Lucchi N., *I contenuti digitali. Tecnologie, diritti e libertà*, Springer Verlagr, Milano, 2010
- Maggiolini A., Pietropolli Charmet G., *Manuale di psicologia dell'adolescenza: compiti e conflitti*, Franco Angeli, Milano, 2004
- Magrini M., *Fuori dal gregge. Il pensiero divergente che crea innovazione*, EGEA, Cuneo, 2018
- Maldonado T., *Memoria e conoscenza. Sulle sorti del sapere dalla prospettiva digitale* , Feltrinelli, Milano, 2005
- Malizia N., *Suicidio e tentato suicidio in adolescenza. Cause, motivi, significati e interventi*, Bonanno, Acireale, 2017
- Manovich L., *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001, trad.it., *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano, 2002

- Mariani A., *La relazione educativa. Prospettive contemporanee*, Carrocci, Roma, 2021
- Marmocchi P., Dall'Aglio C., Zannini M., *Educare le life skills. Come promuovere le abilità psico-sociali e affettive secondo l'organizzazione Mondiale della Sanità*, Eickson, Trento, 2004
- Mascheroni G., *I ragazzi e la rete. La ricerca di EUkids online e il caso Italia*, La Scuola, Brescia, 2012
- Masiero J., Adamoli M., Meneghetti C., *Media Education. FtonAnalisi critica e buone pratiche*, Libreriauniversitaria.it, Padova, 2020
- Masterman L., *Teaching the Media*, Comedia, Londra, 1985
- Masterman L., *The Media Education Revolution*, in A. Hart, *Teaching the Media. International Perspectives*, London, Lawrence Erlbaum Associates, 1998
- Masterman L., *A scuola di media. Educazione, media e democrazia nell'Europa degli anni '90*, La Scuola, Brescia, 1997
- McClelland D., *The Achieving Society*, Van Nostrand, New York, 1961
- McGonigal J., *La realtà in gioco*, Apogeo, Milano, 2010
- McGonigal J., *Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world*, The Penguin Pr., New York, 2011, trad. it., *La mente aumentata. Dai nativi digitali alla saggezza digitale*, Erikson, Trento, 2013
- Mead M., *L'adolescenza in Samoa*, Giunti, Firenze, 1928
- Michaluk K., *CrackBerry: True Tales of BlackBerry Use and Abuse*, Apress, 2010
- Mihailidis P., *Media Literacy and the Emerging Citizen. Youth, Engagement and Participation in Digital Culture*, Peter Lang Inc. International Academic Publishers, Lausanne, 2014
- Milani L., Camisasca E., Caravita S.C.S., Di Blasio P., *Use of violent videogames during School years, quality of social relations and problems of aggressive behavior*, in "Journal of developmental psychology", 101, 2012
- Mitchell M., *Artificial Intelligence: A Guide for Thinking Humans*, Farrar Straus & Giroux, New York, 2019, trad.it. *L'intelligenza Artificiale. Una guida per essere umani pensanti*, Einaudi, Torino, 2022
- Morcellini M., *La scuola della modernità. Riflessioni ed esperienze di un manifesto della Media education*, Franco Angeli, Milano, 2003
- Moriggi S., Nicoletti G., *Perchè la tecnologia ci rende umani. La carne nelle sue riscritture sintetiche e digitali*, Sironi, Milano, 2009

- Morlion F., *Dialettica marxista e dialettica realista*, Edizioni Internazionali Sociali, Roma 1955
- Morris D., *The Art of Game Worlds*, HarperCollins, New York, 2004
- Murray J.H., *Hamlet on the Holodeck*, MIT Pr., Cambridge, 1997
- Musaio M., *Dentro la relazione educativa*, Ed. Elledici, Torino, 2012
- Oliver M.B., Bowman N.D., Woolley J.K., Rogers R., Sherrik B.I., Chung M.Y., *Video games as, meaningful entertainment experiences*, in “Psychology of Popular Media Culture”, 5(4), 2015
- Ottolini G.M., Rivoltella P.C., *Il tunnel e il kayak. Teoria e metodo della Peer & Media Education*, Franco Angeli, Milano, 2014
- Palmieri C., *Disagio e quotidianità*, in Palmieri C. (a cura di), *Crisi sociale e disagio educativo. Spunti di ricerca pedagogica*, FrancoAngeli, Milano, 2013
- Palmonari A., *Psicologia dell'adolescenza*, Il Mulino, Bologna, 1993
- Pandolfi L., *Lavorare nei servizi educativi per minori. Progettualità, personalizzazione, buone pratiche*, Mondadori, Milano, 2021
- Pea R., *Practices of Distributed Intelligence and Designs for Education*, in “Distributed Cognitions: Psychological and Educational Considerations”, Cambridge University Pr., Cambridge, 1993
- Philippette T., Preat C., *Jeux a video apprendissage(s)*, in G. Sebastien, T. Philippette (a cura di), *Introduction aux theories des jeux video*, Presses de Universitaires de Leige, Leige, 2023
- Piaget J., Inhelder B., *La psicologia del bambino*, Einaudi, Torino, 1975
- Pietropolli Charmet G., Scaparro F., *Belletà. Adolescenza temuta, adolescenza sognata*, Bollati Boringhieri, Torino, 1993
- Pietropolli Charmet G., *Fragile e spavaldo. Ritratto dell'adolescente di oggi*, Laterza, Roma-Bari, 2008
- Pietropolli Charmet G., *Cosa farò da grande? Il futuro come lo vedono i nostri figli*, Laterza, Roma-Bari, 2013
- Pietropolli Charmet G., *La paura di essere brutti. Gli adolescenti e il corpo*, Raffaello Cortina, Milano, 2013
- Pietropolli Charmet G., Piotti A., *Uccidersi. Il tentativo di suicidio in adolescenza*, Raffaello Cortina Ed., Milano, 2008

Pool I.S. *Technologies of freedom: On free speech in an electronic age* , Harvard University Press, Cambridge, 1983

Popescu M.M., Romero M., Usart M., *Serious games for serious learning using SG for business, management and defence education*. In “International Journal of Computer Science Research and Application”, 3(1), 2013

Portnow J., Floyd J., *The power of tangential learning*, in “Edge Online”, 2008

Postman N., *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business* , Penguin Publishing Group, Londra, 1985, trad.it. *Divertirsi da morire. Il discorso pubblico nell'era dello spettacolo* , Luiss University Press, Roma, 2023

Prensky M., *Digital Game-Based Learning*, McGraw-Hill, New York, 2000

Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, in “On the Horizon”, NBC University Press, vol. IX, n.5, ottobre, 2001

Prensky M., *Brain Gain: Technology and the Quest for Digital Wisdom*, St.Martins Pr., New York, 2012, trad. it *La mente aumentata, Dai nativi digitali alla saggezza digitale*, Erikson, Trento, 2013

Ranieri M., *Teoria e pratica delle new media literacies nella scuola*, Aracne, Roma, 2018

Rheingold H., *Comunità virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel cyberspazio* , Sperling & Kupfer, Milano, 1994

Rheingold H., *The Public Domain: Enclosing the Commons of the Mind* , Yale University Press, New Haven, 2008

Ricci C., *Hikikomori: adolescenti in volontaria reclusione* , Franco Angeli, Milano, 2008

Ricci C., *La volontaria reclusione. Italia e Giappone: un legame inquietante* , Aracne, Roma, 2014

Ripamonti D., *Bambini e tecnologie digitali: opportunità, rischi e prospettive di ricerca* , Media education, Milano, 2018

Riva C., *Spazi di comunicazione e identità immigrata*, Franco Angeli, Milano, 2005

Riva G., *Psicologia dei nuovi media*, Il Mulino, Bologna, 2012

Riva G., *Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media* , Il Mulino, Bologna, 2014

Riva G., *Realtà virtuali: Gli aspetti psicologici delle tecnologie simulate e il loro impatto sull'esperienza umana* , Giunti, Firenze, 2019

Rivoltella P.C., *Costruttivismo e pragmatica della comunicazione online. Didattica e socialità in Internet*, Erickson, Trento, 2006

Rivoltella P.C., *Educare per i media. Strumenti e metodi per la formazione del media educator*, EDUCatt Università Cattolica, Milano, 2005

Rivoltella P.C., *I media come ambiente educativo*, in “L’esigenza di educare”, Vita e Pensiero, Milano, 2011

Rivoltella P.C., Marazzi C., *Le professioni della media education*, Carrocci, Roma, 2001

Rivoltella P.C., *Mass media, educazione, formazione*, La Scuola, Brescia, 1996

Rivoltella P.C., *Media Education. Fondamenti didattici e prospettive di ricerca*, La Scuola, Brescia, 2014

Rivoltella P.C., *Media Education. Idea, metodo, ricerca*, Scholè, Brescia, 2019

Rivoltella P.C., *Media Education. Modelli, esperienze, profilo disciplinare*, Carocci, Roma, 2001

Rivoltella P.C., *Neurodidattica. Insegnare al cervello che apprende*, Raffaello Cortina, Milano, 2012

Rivoltella P.C., *Nuovi Alfabeti. Educazione e culture nella società post-mediale*, Scholè, Brescia, 2020

Rodari G., *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi, Torino, 1973

A. Rosa, *I videogiochi come palestra di sperimentazione valoriale*, in “Videogame Education”, a cura di Felini D., 2012

Rosenberg M., *Self-Esteem. Its Structure, Growth, and Importance*, Free Press, New York, 1979

Rosenblatt J.M., Gaw A.C., *Hikikomori, A Japanese culture-bound syndrome of social withdrawal? A proposal for DSM-V*, in “The Journal of nervous and mental disease”, 6, 2010

Rotta M., Bini M., Zamperlin P., *Insegnare e apprendere con gli eBook. Dall'evoluzione della tecnologia del libro ai nuovi scenari educativi*, Garamond, Roma, 2010

Rossi P.G., *Tecnologie per l'educazione*, Pearson, Milano, 2019

Saito T., *Hikikomori: Adolescence without end*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1998

Salvadori C., *Dalla difesa all'attacco: la media education nella società della comunicazione* , Hutchinson, Londra, 1995

Savonardo L., Marino R., *Adolescenti Always On* , FrancoAngeli, Milano, 2023

Sawyer R., Chen G.M., *The impact of social media on intercultural adaptation* , in “Intercultural Communication Studies”, 21(2), 2012

Scaparro F., Zhu F., *Computer Games and the Aesthetic Practices of the Self: Wandering, Transformation and Transfiguration*, University of Manchester, 2017

Scagliocco G., *Hikikomori e adolescenza. Fenomenologia dell'autoreclusione*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine, 2011

Schell J., *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Morgan Kaufmann Publishers , Burlington, 2008

Sestir M.A., Bartholow B.D., *Violent and non violent video games produce opposing effects on aggressive and prosocial outcomes*, in “Journal of Experimental Social Psychology”, 46, 2010

Shaffer D.W., Kaput J.J., *Mathematics and Virtual Culture: An Evolutionary Perspective on Technology and Mathematic*, in “Educational Studies in Mathematics”, vol.37, 1999

Share J., Jolls T., Thoman E., *Five Key Questions That Can Change the World*, Center for Media Literacy, San Francisco, 2005

Sharp C., Bevington D., *La mentalizzazione in psicoterapia. Una guida per i professionisti* , Giunti Psychometrics, Firenze, 2023

Shirky C., *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations* , Penguin Pr., Londra, 2008, trad. it., *Uno per uno tutti per tutti. Il potere di organizzare senza organizzare* , Codice Edizioni, Torino, 2009

Siemens G., *Connectivism: A learning theory for the digital age* , International Journal of Instructional Technology & Distance Learning, 2, 2005

Simon H., *Models of man: social and rational;mathematical essays on rational human behavior in society setting*, New York, Wiley, 1957

Silverman D., *Manuale di ricerca sociale e qualitativa*, Carrocci Ed., Roma, 2008

Silverstone R., *Perchè studiare i media*, Il mulino, Bologna, 2002

Silverstone R., *Television and everyday life*, Routledge, London, 1994, trad.it., *Televisione e vita quotidiana*, Mulino, Bologna, 2000

Simone M.G., *La prima infanzia online*, in “Costellazione di pensieri”, 10, 2019

- Slevin J., *Internet and the Society*, Routledge, Londra, 2000
- Soriani A., *Vite Extra. Educare a una cultura del videogioco*, Ed.Junior, Padova, 2024
- Sorlin P., *Sociologia del cinema* , Garzanti, Milano, 1979
- Speltini B., *Minori, disagio e aiuto psicosociale* , Il Mulino, Bologna, 2005
- Spiniello R., Piotti A., Comazzi D., *Il corpo in una stanza* , FrancoAngeli, Milano, 2015
- Staffe L.P., Gale J., *Constructivism in Education*, Erlbaum, New York, 1995
- Stella R., Riva C., Scarcelli C.M., Drusian M., *Sociologia dei new media*, Utet Università, Milano, 2014
- Stip E., Thibault A., Beauchamp-Chatel A., Kisely S., *Internet addiction, hikikomori syndrome, and the prodromal phase of psychosis* in “Frontiers in psychiatry”, 7, 2016
- Suits B., *Grasshopper. Games, Life and Utopia*, David R. Godine Pub., Boston, 1994
- Sulla F., Renati R., Bonfiglio S., Rollo D., *Italian students and the Grit-S: A self-report questionnaire for measuring perseverance and passion for long-term goals*, in “2018 IEEE International Symposium on Medical Measurements and Applications”, 2018
- Surowiecki J., *The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations*, Doubleday, New York, 2004, trad.it., La saggezza della folla, Fusi Orari, (s.l.), 2007
- Suwa M., Suzuki K., Hara K., Watanabe H., Takahashi T., *Family features in primary social withdrawal among young adults*, in “Psychiatry and clinical neurosciences”, 6, 2003
- Tapscott D., Williams A.D., *Wikinomics. How Mass Collaboration Changes Everything* , Penguin, London, 2006, trad. it. *Wikinomics. La collaborazione di massa che sta cambiando il mondo* , Etas RCS, Milano, 2007
- Teo A.R., Gaw A.C., Hikikomori, *A Japanese culture-bound syndrome of social withdrawal? A proposal for DSM-V*, in “The Journal of nervous and mental disease”, 6, 2010
- Tomita F., *Hikikomori kara no tabidachi (Leaving from hikikomori)*, Heart Shuppan, Tokio, 1992
- Toniolo F., *Guida ai videogiochi. Tecniche, storie, immaginari*, Odoya, Bologna, 2023
- Toschi L., *La comunicazione generativa*, Apogeo, Milano, 2011
- Triberti S., Argenton L., *Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Apogeo, Milano, 2013

Twenge J.M., *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood* , Atria Books, New York, 2017

Turkle S., *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* , Basic Book, New York, 2012

United Nations Department of Economic and Social Affairs, Population Division (2024). *World Population Prospects 2024: Summary of Results*

Van Schie E.G., Wiegman O., *Children and Videogames: Leisure Activities, Aggression, Social Integration and School Performance*, in “Journal of applied social psychology”, 13, 1997

Vaillant G., *Adaptation to life*, Little Brown, Boston, 1977

Vinattieri W., *I top 100 di Donald Trump. I migliori tweet selezionati e tradotti per voi* , goWare, Firenze, 2016

Vygotsky L.S., *Play and its role in the mental development of the child*, in “International Research in Early Childhood Education”, vol.7, 2, 2016

Vygotsky L.S., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Harvard University Pr., Cambridge, 1978, trad.it., *Il Processo cognitivo*, Bollati Boringhieri, Torino, 1987

Veen W., Vrakking B., *Homo Zappiens* , Network Continuum Education, London, 2006, trad. it. *Homo zappiens* , Edizioni Idea, Roma, 2010

Venza G., *Dinamiche di gruppo e tecniche di gruppo nel lavoro educativo e formativo*, FrancoAngeli, Milano, 2007

Virilio P., *La bomba informatica*, Raffaello Cortina, Milano, 2000

Vocabolario Neologismi Treccani, *Millennial*, 2013

Volpi B., *Genitori digitali. Crescere i propri figli nell'era di Internet* , Il Mulino, Bologna, 2017

Weber S., Mitchell C., *Imaging, Keyboarding and Posting Identities: Young People and New Media Technologies*, Youth Identity and Digital Media, 2008,

Winicott D.W., *Playing & Reality*, Tavistock Pub., Londra, 1971, trad.it., *Gioco e Realtà*, Armando Editore, Roma, 2001

Winnicott D.W., *Il bambino e il mondo esterno*, Giunti Barbera, Firenze, 1973

Wong V., *Youth locked in time and space? Defining features of social withdrawal and practice implications* , in “Journal of Social Work Practice”, 3, 2009, pp. 337-352

Yong R.K.F., Kaneko Y., *Hikikomori, a phenomenon of social withdrawal and isolation in young adults marked by an anomic response to coping difficulties: a qualitative study exploring individual experiences from first-and second-person perspectives* , in *Open Journal of Preventive Medicine* , 1, 2016

Zaghloul M., *Media Education*, United Nations Educational Scientific and Cultural Organization, Parigi, 1984

Zhu F., *Computer Games and the Aesthetic Practices of the Self: Wandering, Trasformation and Trasfiguration*, University of Manchester, 2017

Zucchi L., Rigon G., Coccever E., *Sofferenza psichica e cambiamento in adolescenza. Intervento integrato: approccio clinico e educativo* , Erickson, Trento, 2011

SITOGRAFIA

Anderson M., Faverio M., Gottfried J., Teens, *Social Media and Technology 2023*, Pew Reserch Center, 2023. Disponibile su (https://www.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/20/2023/12/PI_2023.12.11-Teens-Social-Media-Tech_FINAL.pdf) [Data di accesso: 11/10/2024]

Associated Press, 'Space Invaders,' 'Grand Theft Auto III' hall of fame games, in "Boston.com", 2016. Disponibile su (<https://www.boston.com/news/technology/2016/05/05/space-invaders-among-6-inducted-into-video-game-hall-of-fame/>) [Data di accesso: 11/10/2024]

Attwell G., *Personal Learning Environments: The Future of eLearning?*, in "eLearning Papers", vol.2, n.1, 2007. Disponibile su (<http://www.elearningeuropa.info/files/media/media11561.pdf>) [Data di accesso: 16/10/2024]

Bain & Company, *Gaming Report 2024*, 2024. Disponibile su (<https://www.bain.com/it/insights/topics/gaming-report/>) [Data di accesso: 29/11/2024]

Barone G., *Perchè la gente usa anche avatar cattivi?*, in "HorizonPsyTech", 2015. Disponibile su (<http://horizonpsytech.com/2015/06/13/perche-la-gente-usa-anche-avatar-cattivi/>) [Data di accesso: 10/10/2024]

Becta, *Web 2.0: Technologies for Learning Key Stages 3 and 4 Using Web 2.0 to Support Learning*, 2008. Disponibile su (<https://core.ac.uk/download/pdf/4157797.pdf>) [Data di accesso: 2/10/2024]

Cofini F., *Ragazzi iperconnessi: uno su 4 rischia il benessere psichico. Il 75% sogna il corpo degli influencer*, in "RaiNews", 2023. Disponibile su (<https://www.rainews.it/articoli/2023/11/troppo-tempo-sui-social-un-adolescente-su-4-rischia-il-benessere-psichico-il-mito-degli-influencer-a57bf62a-d72a-44b6-9395-bd60d809a813.html>) [Data di accesso: 6/11/2024]

Collins Dictionary <https://www.collinsdictionary.com/it/dizionario/inglese/crackberry> [Data di accesso: 16/10/2024]

Common Sense Media Reserch Study, *Zero to Eight, Children's Media Use in America*, 2013. Disponibile su (<https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/report/zero-to-eight-2013.pdf>) [Data di accesso: 9/10/2024]

Daly J., *Life on the Screen*, in "Edutopia", 2004. Disponibile su (http://www.edutopia.org/magazine/ed1article.php?id=art_1160) [Data di accesso: 16/10/2024]

Davies N., *The Bug That Ate the World*, in “flatearthnews.net” [Data di accesso: 29/9/2024]

De Cicco R., *A cosa serve il millennium bug?*, in “mediamente.rai.it.” [Data di accesso: 29/9/2024]

Disuguaglianze Digitali. Bambini e famiglie tra possibilità di accesso alla rete e dotazioni tecnologiche nelle scuole, 2020. Disponibile su (<https://www.conibambini.org/wp-content/uploads/2020/07/Disuguaglianze-digitali.pdf>) [Data di accesso: 5/10/2024]

Enciclopedia on line Treccani
(<https://www.treccani.it/enciclopedia/>)
(<https://www.treccani.it/enciclopedia/analogico/>)
(<https://www.treccani.it/vocabolario/adolescente/>)
[Data di accesso: 29/9/2024]

European Commission, *Study on the Current Trends and Approaches to Media Literacy in Europe*, 2007. Disponibile su
(http://ec.europa.eu/avpolicy/media_literacy/studies/index_en.html) [Data di accesso: 10/10/2024]

Fishkin J., Lushkin R., *Experimenting with a Democratic Ideal: Deliberative Polling and Public Opinion*, in “Swiss Chair's Conference on Deliberation”, The European University Institute, Firenze, 2004. Disponibile su
(<http://cdd.stanford.edu/research/papers/2004/democraticideal.pdf>) [Data di accesso: 3/11/2024]

Floris F., *Giovani e prevenzione primaria*, 2002. Disponibile su
(<http://www.ristretti.it/convegni/torino/floris.html>) [Data di accesso: 16/10/2024]

Formula 1 Sim Racing (<https://f1esports.com/>) [Data di accesso: 15/10/2024]

Giannatelli R., *La Media Education*, 2010. Disponibile su (www.medmediaeducation.it)
[Data di accesso: 12/10/2024]

Giannatelli R., *La Media Education arriva in Italia*, 2002. Disponibile su
(www.medmediaeducation.it) [Data di accesso: 12/10/2024]

Giles J., *Internet Encyclopaedias Go Head to Head*, in “Nature”, vol.438, 2005. Disponibile su (<http://www.nature.com/nature/journal/v438/n7070/full/438900a.html>) [Data di accesso: 3/11/2024]

Google (<https://support.google.com/legal/answer/10769224?hl=it>) [Data di accesso: 16/10/2024]

Grunwald Declaration on Media Education, 2018. Disponibile su
(<https://milobs.pt/wp-content/uploads/2018/06/The-Gr%C3%BCnwald-Declaration-on-Media-Education.pdf>) [Data di accesso: 12/10/2024]

Hale J., *Tubefilter*, 2019. Disponibile su (<https://www.tubefilter.com/2019/05/07/number-hours-video-uploaded-to-youtube-per-minute/>) [Data di accesso: 28/9/2024]

Internet Live Stats (<https://www.internetlivestats.com/total-number-of-websites/>) [Data di accesso: 3/10/2024]

Ionos Digital Guide (<https://www.ionos.it/digitalguide/siti-web/programmazione-del-sito-web/cose-un-bit/>) [Data di accesso: 16/10/2024]

Jenkins H., *Fun vs. Engagement: The case of the Zoobinis*, in “Confessions of an Aca-fan”, 2006. Disponibile su (http://www.henryjenkins.org/2006/06/fun_vs_engagement_the_case_of.html#more) [Data di accesso: 29/9/2024]

Jenkins H., *Learning in a Participatory Culture: A Conversation About New Media and Education*, in “Confessions of an Aca-fan”, 2010. Disponibile su (http://henryjenkins.org/blog/2010/02/_children_and_young_people.html) [Data di accesso: 29/9/2024]

Loy M., *Digital Silk*, 2024. Disponibile su (<https://www.digitalsilk.com/digital-trends/how-many-websites-are-there/>) [Data di accesso: 30/9/2024]

Ministry of Health Labor and Welfare, *Community mental health intervention guidelines aimed at socially withdrawn teenagers and young adults*, Tokio, 2003. Disponibile su (<http://www.mhlw.go.jp/topics/2003/07/tp0728-1.html>) [Data di accesso: 6/11/2024]

Miur, *Studenti computer e apprendimento. Dati e riflessioni*, 2015. Disponibile su (https://www.istruzione.it/allegati/2016/MIUR_2015-Studenti-computer-e-apprendimento.pdf) [Data di accesso: 16/10/2024]

National Institute of Health, *Meta-analisi sull'uso dei videogiochi*, 2022. Disponibile su (<https://www.nih.gov/news-events/news-releases/video-gaming-may-be-associated-better-cognitive-performance-children>) [Data di accesso: 24/11/2024]

Regione Emilia Romagna, *Il ritiro sociale in adolescenza. Esiti della prima rilevazione nei servizi e negli enti di formazione professionale dell'Emilia-Romagna*, 2023. Disponibile su (<https://sociale.regione.emilia-romagna.it/novita/prodotti-editoriali/2024/il-ritiro-sociale-in-adolescenza>) [Data di accesso: 7/11/2024]

Sanchez J., *Worldwide App Store and Google Play Downloads Reached 142 Billion in 2022*, in “Sensor Tower”, 2023. Disponibile su (<https://sensortower.com/blog/q4-2022-store-intelligence-data-digest>) [Data di accesso: 25/10/2024]

Statista Statistics
(<https://www.statista.com/statistics/1328542/italy-internet-usage-teen-young-adults-by-age/>)
(<https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>)
(<https://www.statista.com/chart/4245/whatsapp-user-growth/>)

(<https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>)
(<https://www.statista.com/statistics/248769/age-distribution-of-worldwide-instagram-users/>)
(<https://www.statista.com/statistics/249396/top-youtube-videos-views/>)
[Data di accesso: 15/10/2024]

Teleborsa, *Intelligenza artificiale, boom del mercato in Italia (+52%)*, in “La Stampa”, 2024. Disponibile su (<https://finanza.lastampa.it/News/2024/02/02/intelligenza-artificiale-boom-del-mercato-in-italia-+52percento-/MTIfMjAyNC0wMi0wMI9UTEI>) [Data di accesso: 10/10/2024]

Uber (<https://www.uber.com/it/it/drive/requirements/>) [Data di accesso: 11/10/2024]

Veltroni W., *Non dormono, non si concentrano, stanno poco in società: così lo smartphone ha reso depressi e ansiosi i nostri adolescenti*, in “Corriere della Sera”, 2024. Disponibile su (https://www.corriere.it/cultura/24_settembre_01/social-l-adolescenza-rovina-ragazzi-oggi-sempre-connessi-quindi-depressi-angosciati-0783e332-6888-11ef-9aeb-f3c12d704d0d.shtml) [Data di accesso: 20/10/2024]

Vitale R., *Adolescenti e Smartphone: Gravi rischi per la salute mentale*, in “TecnoAndroid”, 2023. Disponibile su (<https://www.tecnoandroid.it/2023/12/27/adolescenti-e-smartphone-gravi-rischi-per-la-salute-mentale-1322537/>) [Data di accesso: 20/10/2024]

Wikipedia (https://it.wikipedia.org/wiki/Millennium_bug#cite_note-mb14-25) [Data di accesso: 6/10/2024]

Wired online (<https://www.wired.it/economia/business/2017/02/27/blackberry-storia-di-un-fallimento/>) [Data di accesso: 5/10/2024]

XIV Atlante dell'infanzia (a rischio) in Italia 2023, *Tempi Digitali*, Save the Children, 2023. Disponibile su (<https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/xiv-atlante-dellinfanzia-rischio-tempi-digitali.pdf>) [Data di accesso: 16/10/2024]

Yardley J., Washington Post, Maggio 2000. Disponibile su (<https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/2000/05/08/the-napster-generation/eb4b0c7e-1c41-4ba5-9eb7-190ee8162c92/>) [Data di accesso: 6/10/2024]

YouthWiki, *Education and Training. Media literacy and safe use of new media*, 2024. Disponibile su (<https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/italy/68-media-literacy-and-safe-use-of-new-media>) [Data di accesso: 10/10/2024]