

GAMING E METAVERSO, RISCHIO O RISORSA?

Integrare le tecnologie immersive in ambito
laboratoriale



A cura di:
Chiara Amendola

I contesti

Prevenzione
e
contrasto

cyberbullismo

nuove
dipendenze

fenomeni
estremi

ritiro
sociale

Sociale

Didattica

NEET

Disabilità

Orientamento
professionale

Formazione
docenti

Laboratori
in classe

Consulenza
sviluppo
progetti

“PREVENZIONE E TRATTAMENTO DELLE DIPENDENZE DA INTERNET IN ADOLESCENZA”



La diffusione di internet e i cambiamenti accelerati dalla pandemia hanno trasformato profondamente l'adolescenza, rendendo necessario un aggiornamento delle competenze educative e cliniche. La Fondazione Minotauro, in collaborazione con l'ospedale Gemelli di Roma e il prof. Federico Tonioni, propone un master per formare professionisti capaci di affrontare fenomeni come internet addiction, sexting, cyberbullismo e ritiro sociale. La ricerca che il Minotauro porta avanti da anni è quella di affinare strumenti teorici e pratici per progettare interventi efficaci, evitando sia la demonizzazione che l'esaltazione della tecnologia, e promuovendo una lettura psicologica evolutiva dell'uso del web da parte degli adolescenti.

Le tematiche centrali della ricerca sono quelle connesse con l'uso e l'abuso di internet da parte degli adolescenti odierni e il tentativo di fornire strumenti e tecniche utili al lavoro clinico e di prevenzione in istituzioni pubbliche e private e negli istituti scolastici.



In risposta all'incremento dei disturbi psicopatologici correlati all'uso disfunzionale delle tecnologie digitali tra gli adolescenti, nasce nel 2016 il ***Centro Interdipartimentale per la Psicopatologia da web***, frutto della **collaborazione tra il Policlinico A. Gemelli e la Facoltà di Medicina dell'Università Cattolica di Roma**. Il centro adotta un modello clinico integrato che coinvolge Psichiatria, Neuropsichiatria Infantile e Pediatria, con l'obiettivo di offrire una presa in carico multidisciplinare dei minori affetti da problematiche quali disfunzioni cognitive, disturbi del comportamento, alterazioni dello sviluppo psichico e conseguenze fisiche legate all'abuso di dispositivi digitali. L'iniziativa, è coordinata dal Prof. Federico Tonioni e mira a fornire un presidio clinico specializzato per l'identificazione, valutazione e trattamento delle dipendenze comportamentali e delle nuove forme di disagio giovanile web-mediato.

Hikikomori: adolescenti in volontaria reclusione

Carla Ricci

Hikikomori: adolescenti in volontaria reclusione

Prefazione di Antonio Piotti



Adolescenza, educazione e affetti
Collana diretta da G. Pietropolli Charmet

FrancoAngeli

Il termine *hikikomori* (dal giapponese: “stare in disparte”) indica una **forma estrema di ritiro sociale volontario**, che riguarda prevalentemente adolescenti e giovani adulti. La persona hikikomori si chiude nella propria stanza per mesi o anni, evitando ogni forma di contatto diretto con l'esterno, con la scuola, il lavoro e spesso anche con la famiglia.

Carla Ricci definisce l'hikikomori non come una patologia in sé, ma come una *risposta soggettiva e sociale a un mondo percepito come insostenibile*, rigidamente performativo e poco accogliente verso la fragilità.

Il contesto giapponese: cultura e pressione sociale



Carla Ricci analizza inizialmente il fenomeno nella cornice culturale giapponese, dove **valori come l'omologazione, la disciplina e il successo scolastico sono centrali**. Il **sistema scolastico e familiare** giapponese è fortemente competitivo e performativo: **non lascia spazio alla fragilità o al fallimento**.

In questo contesto, il ritiro sociale rappresenta una forma di **resistenza passiva**: un *silenzioso rifiuto* delle aspettative imposte dalla società. Gli **hikikomori non protestano apertamente, ma si auto-escludono, sottraendosi al gioco sociale**.

L'estensione del fenomeno: l'Occidente e l'Italia

Hikikomori

Il termine significa «**stare in disparte**». E' la sindrome da auto-reclusione

Hanno tra i **14** e i **25** anni e **non studiano né lavorano**. **Non hanno amici** e si isolano in camera

Sintomi del malessere: **avversione per la società, fobia scolastica e fuga in Rete**

Casi stimati in Italia: **100 mila** ma **sono molti di più** perché chi soffre della sindrome da auto-reclusione è restio a parlare

In Francia gli hikikomori sono **120 mila**

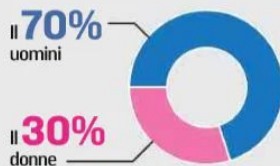
In Giappone gli hikikomori sono **1 milione**
il tasso di hikikomori riguarda il 2,2% della popolazione

«**Centimetri**»
LA STAMPA

Nel **35%** dei casi l'isolamento dura più di 7 anni

E' considerato hikikomori chi **non esce da casa per almeno 6 mesi**, non studia e non lavora

HIKIKOMORI



In Italia i **Neet** (cioè i ragazzi senza studio né lavoro) sono **2 milioni**

Fonte:
Università Cattolica,
Ministero della Sanità
del Giappone,
Hikikomori Italia

I primi casi di hikikomori in Italia sono stati diagnosticati **11 anni fa**

Le **prime tre cause** della crescita del fenomeno sono:

- aumento dei figli unici
- crisi economica
- diffusione dei social network

Il fenomeno, seppur nato in Giappone, si è **progressivamente diffuso anche in contesti occidentali, compresa l'Italia.**

Popolarità e successo

I ragazzi crescono in una cultura dello spettacolo, del narcisismo, che spinge su iper-ideali che sicuramente internet ha contribuito a diffondere.

E' aumentato a dismisura il potere orientativo dei coetanei, youtuber, influencer, che offrono modelli altamente pervasivi di successo e visibilità.

L'ago della bilancia: **popolarità e successo / fallimento e vergogna.**

Tutto ciò talvolta spinge gli individui più fragili ad allontanarsi dalla vita sociale e, di conseguenza, da quella scolastica.

Internet e gaming: causa o rifugio?



Le ricerche sono tutte d'accordo col dire che il web non è la causa del ritiro, ma spesso uno *strumento compensativo*. **Per molti hikikomori, internet rappresenta uno spazio sicuro dove possono ancora avere un ruolo, una voce, una presenza.**

Internet rappresenta uno spazio di mezzo tra reale e virtuale, tra agito e pensato, tra interno ed esterno, e come tale, può saturare ed esprimere di volta in volta istanze e sofferenze profonde su più livelli e più ambiti.

Il contesto sociale

Dobbiamo prima di tutto pensare all'epoca in cui i ragazzi nascono, una società fortemente narcisista ad altissimo livello competitivo. I giovani sono abituati ai device fin dalla primissima infanzia quando i genitori stessi scambiano e postano contenuti con la loro immagine (ancora prima della loro nascita). La tecnologia si diffonde per volere degli adulti, nelle famiglie di madri e padri, dalle industrie che traggono enormi profitti, tutti vivono nella e per la tecnologia. Ma quando un telefono passa nelle mani di un preadolescente allora si parla di dipendenza, delle tentazioni estreme di internet, il cyberbullismo, il sexting i selfie estremi etc...si finisce per cercare il problema nelle tecnologie stesse e perdendo di vista il nocciolo della questione.

Gli impatti

Gli impatti sociali di tali questioni sono ben descritti in questo testo a cura di Matteo Lancini che è la sintesi di un lungo lavoro di ricerca intorno al tema dell'uso delle **tecnologie come area di rischio ma anche come luogo in cui noi adulti abbiamo chiesto ai ragazzi di crescere. Il tema è complesso, è difficile isolare delle varianti e definire una dipendenza vera e propria. Molti sono i tentativi di governare questo cambiamento e ribaltare un certo paradigma.**

[Matteo Lancini | Il ritiro sociale negli adolescenti | Una generazione cresciuta "nella rete". adulti che si interrogano su come distinguere un uso adattivo dei social e dei videogiochi da un sintomo di... | By Rai Scuola | Facebook](#)



Un cambio di prospettiva



L'approccio è quello di non demonizzare il media, sicuramente il web contribuisce a diffondere valori e disvalori, ma non è la causa primaria del disagio, il medium videoludico è uno strumento immersivo e come tutte i nuovi linguaggi fortemente pervasivo ma non è il fattore scatenante, anzi, tante volte, ed è questa la vera difficoltà nel fare certe valutazioni, è una risorsa, un filo, un legame dei ragazzi con la società.



"I videogiochi rappresentano una nuova arte, hanno introdotto nuove esperienze estetiche e trasformato lo schermo del computer in uno spazio di sperimentazione e innovazione accessibile e partecipato."

Henry Jenkins





MMORPG = Massive Multiplayer Online Role Playing Game



Gli MMORPG, acronimo di Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, **sono giochi di ruolo online multigiocatore di massa, in cui migliaia di utenti possono connettersi simultaneamente a un mondo virtuale persistente**, interpretando personaggi e interagendo con altri giocatori in tempo reale.

Esempi famosi:

- *World of Warcraft*
- *Final Fantasy XIV*
- *Guild Wars 2*
- *The Elder Scrolls Online*

Caratteristiche principali

- **Ruolo:** ogni giocatore assume l'identità di un personaggio (avatar) con abilità, storia e caratteristiche personalizzabili.
- **Mondo virtuale persistente:** l'ambiente di gioco continua ad esistere e a evolversi anche quando il giocatore è offline.
- **Interazione sociale:** si gioca in gruppo, si formano alleanze, si partecipa a missioni comuni o sfide (PvE e PvP).
- **Progresso:** il personaggio cresce nel tempo acquisendo esperienza, oggetti, poteri e livelli.
- **Componente collaborativa e competitiva:** cooperazione per completare quest, ma anche competizione tra giocatori o fazioni.
- **Offrono un forte senso di appartenenza, riconoscimento e identità alternativa.**

L'avatar come laboratorio del sé



Un avatar è la rappresentazione virtuale del giocatore all'interno di un ambiente digitale. Può essere un personaggio umanoide, una creatura fantastica, un animale, o qualsiasi forma che il gioco permette di scegliere e personalizzare.

Nei MMORPG, l'avatar non è solo un mezzo per interagire con il mondo di gioco, ma spesso diventa una vera e propria estensione dell'identità del giocatore.

L'avatar permette di esplorare parti di sé che nella vita reale non trovano spazio.

Può essere un modo per “provare” un altro genere, un'altra età, un'altra personalità, senza conseguenze reali.

In adolescenza, dove la costruzione dell'identità è centrale, l'avatar diventa un laboratorio del sé.

The Sims: dal gioco alla simulazione



Con l'uscita di **The Sims** nel 2000, si assiste a un **momento di svolta nella storia dei videogiochi**: per la prima volta **il focus non è su obiettivi bellici, sfide sportive** o esplorazioni eroiche, **ma sulla simulazione della vita quotidiana**. Il gioco permette di costruire case, stringere relazioni, gestire bisogni e desideri di personaggi virtuali — diventando così uno dei primi ambienti digitali in cui simulare la realtà sociale. **The Sims ha anticipato il concetto di metaverso come spazio in cui le persone non solo giocano, ma abitano, sperimentando identità, emozioni e dinamiche relazionali alternative**. È stato il primo grande esempio di mondo virtuale orientato alla vita ordinaria, non straordinaria — un vero e proprio laboratorio del sé in chiave postmoderna.

La smaterializzazione del corpo



Il concetto di metaverso non nasce solo come evoluzione tecnologica, ma affonda le sue radici in un desiderio inconscio e collettivo: quello di superare i limiti della corporeità e della morte. Attraverso ambienti digitali persistenti e identità virtuali, il metaverso risponde a fantasie antichissime di immortalità, teletrasporto, onnipresenza e smaterializzazione del corpo. È il tentativo postmoderno di dare forma a un corpo immortale, capace di muoversi istantaneamente tra mondi, di moltiplicarsi, di rinnovarsi all'infinito. In questo spazio sintetico, il tempo si sospende, il corpo si reinventa, e la coscienza può sopravvivere anche alla morte fisica. Il metaverso si configura così come una nuova mitologia tecnologica, in cui si proiettano sogni, angosce e speranze di una vita oltre la materia, costruita pixel dopo pixel, ma alimentata da bisogni profondamente umani.

Second Life e la nascita del Web 3.0



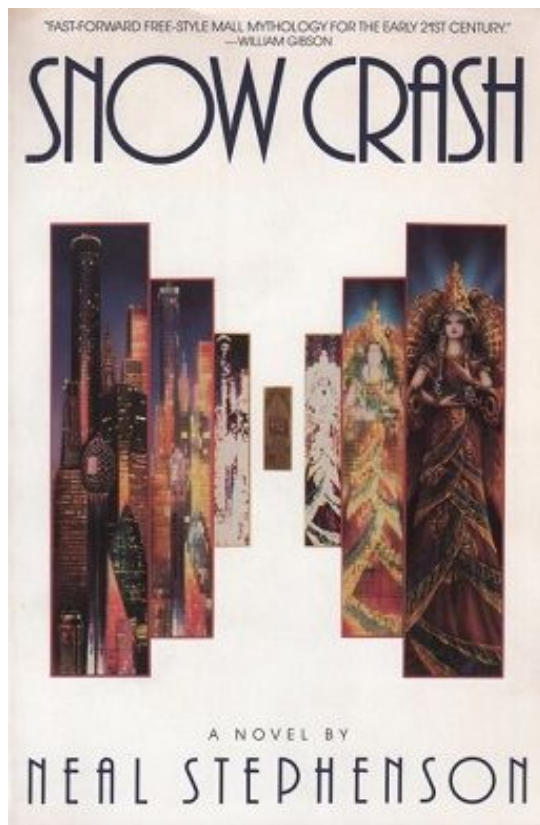
Dopo The Sims, è con Second Life (lanciato nel 2003) che si compie un passo decisivo verso l'idea di metaverso come spazio sociale, economico e simbolico. A differenza dei videogiochi tradizionali, Second Life non aveva uno scopo, né un “gioco” da vincere, ma offriva un mondo digitale interamente costruito dagli utenti, in cui si poteva vivere una “seconda vita” con avatar personalizzati, relazioni, lavoro, arte, economia e identità fluide. **Per la prima volta, si parlava di proprietà virtuale, moneta interna e persino di diritti digitali, ponendo le basi per le future logiche del Web3.0 e dei mondi virtuali persistenti.** Second Life ha reso esplicito il desiderio di trasferire sé stessi in un mondo parallelo dove sperimentare ciò che il mondo reale spesso nega: libertà, creatività assoluta, nuove forme di socialità e appartenenza. **Un esperimento pionieristico che ha anticipato molte delle domande etiche, identitarie e filosofiche che oggi accompagnano la costruzione del metaverso.**

Sperimentazioni artistiche



Gazira Babeli è una delle prime artiste digitali a operare esclusivamente come avatar, attiva dal 2006 nel mondo virtuale di Second Life. La sua figura è interamente “nata” e “vissuta” nel metaverso, senza mai rivelare un'identità fisica. Attraverso performance e installazioni provocatorie, ha indagato temi come l'identità postumana, la simulazione, l'autenticità e il rapporto tra corpo reale e corpo digitale. **Le sue opere spesso mettono in crisi la stabilità del mondo virtuale stesso, glitchando ambienti, manipolando avatar o creando situazioni paradossali.** Con ironia e spirito hacker, Gazira Babeli ci costringe a **riflettere su cosa significhi essere “reali” in uno spazio dove tutto è artificio ma le emozioni sono vere.**

La nascita del termine



Il termine "metaverso" nasce ufficialmente nel 1992, con la pubblicazione del romanzo di fantascienza ***Snow Crash*** dello scrittore statunitense Neal Stephenson.

Caratteristiche del “Metaverso” di Stephenson

- Accessibile tramite visori o terminali VR
- Esperienza immersiva in 3D
- Presenza di avatar personalizzati
- Codice e regole scritte da “programmatore privati” (già una critica ai monopoli tecnologici!)
- Spazio simile a un videogioco, ma con impatti sociali e politici molto reali

La nascita di nuovi mondi



Alcuni dati

Roblox: circa 300 milioni di utenti attivi mensili a maggio 2023.

Minecraft: oltre 170 milioni di utenti attivi mensili nel 2024.

Fortnite: circa 78 milioni di utenti attivi mensili ad agosto 2023.

VRChat: ha registrato un picco di 92.000 utenti simultanei il 1° gennaio 2023.

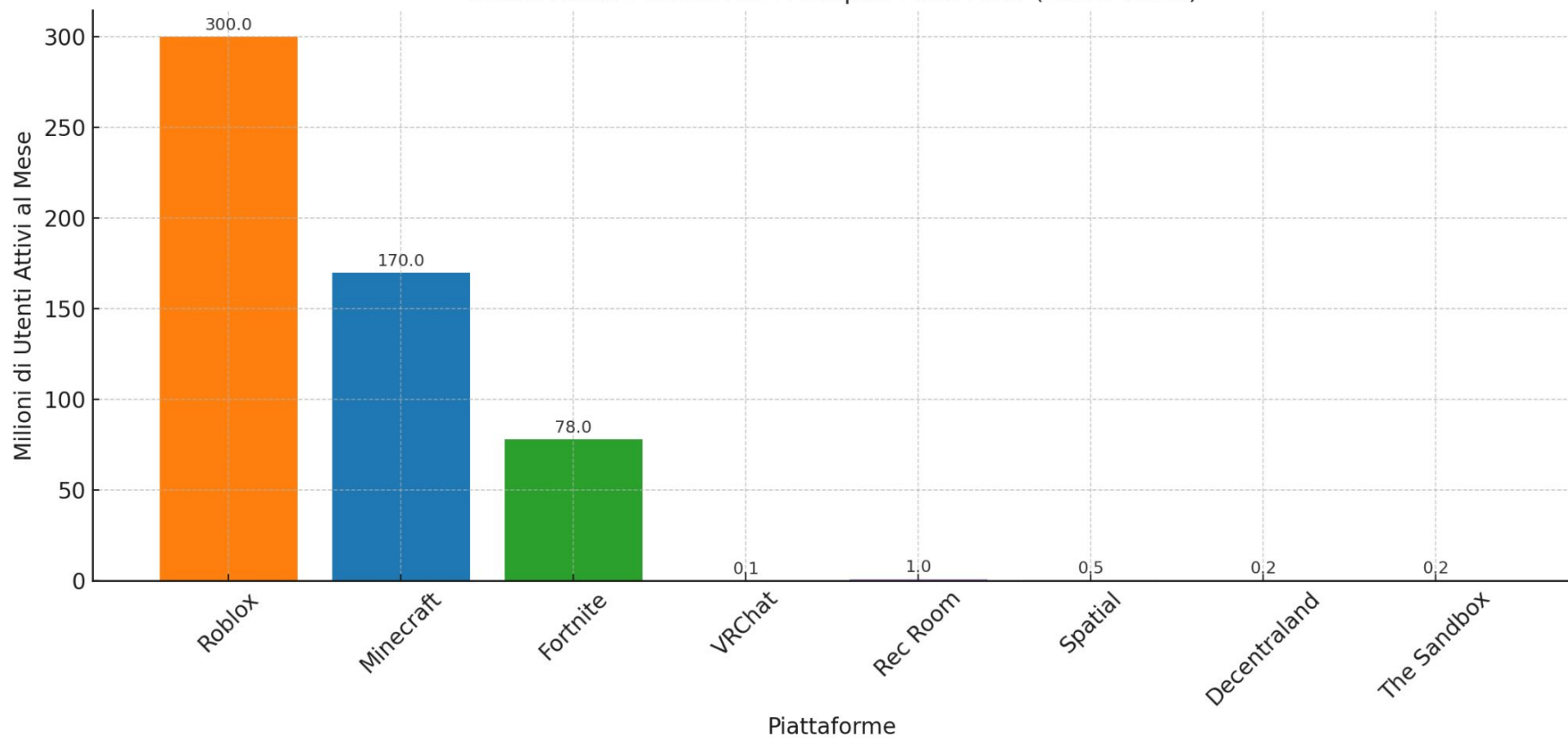
Rec Room: dati specifici non disponibili nelle fonti attuali.

Spatial: dati specifici non disponibili nelle fonti attuali.

Decentraland: dati specifici non disponibili nelle fonti attuali.

The Sandbox: oltre 200.000 utenti attivi mensili a ottobre 2022.

Utenti Attivi Mensili nei Principali Metaversi (2024-2025)



Grandi eventi nel metaverso



12,3 milioni di giocatori hanno partecipato contemporaneamente all'evento inaugurale, stabilendo un nuovo record per Fortnite.

Complessivamente, attraverso le cinque repliche dell'evento, si sono registrati 27,7 milioni di giocatori unici, con un totale di 45,8 milioni di visualizzazioni.

[Travis Scott concert on Fortnite](#)

Le origini. Lo sviluppo del gaming e le tecnologie militari



Fin dagli albori, **lo sviluppo del gaming è stato strettamente intrecciato con le tecnologie militari. I primi simulatori videoludici nacquero proprio in ambito bellico, per l'addestramento dei piloti e dei soldati, e molte innovazioni tecniche (grafica 3D, realtà virtuale, intelligenza artificiale) sono derivate o state finanziate da ricerche militari.** Al contempo, i videogiochi hanno influenzato l'immaginario e le strategie di reclutamento militare, rendendo la guerra una realtà “giocabile”, talvolta spettacolarizzata. Oggi il confine tra simulazione militare e intrattenimento è sempre più sottile, con tecnologie condivise e un'estetica comune che riflette – e talvolta normalizza – la dimensione del conflitto.

SIMNET, la prima simulazione digitale



Uno degli esempi più emblematici è il **SIMNET** (*Simulator Networking*), un progetto **sviluppato dal Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti negli anni '80**, considerato una pietra miliare sia per il mondo della simulazione militare che per la nascita dei videogiochi multiplayer moderni. È stato uno dei primi ambienti digitali multiutente in tempo reale, anticipando concetti oggi comuni nei videogiochi come:

- la connessione di più giocatori in uno spazio virtuale persistente (proprio come negli MMORPG),
- l'uso di avatar veicolari (come i carri armati) o umani per interagire,
- ambienti 3D immersivi e controlli interattivi.



Chi lo ha sviluppato esattamente?



La DARPA (agenzia militare USA per i progetti avanzati di difesa) in collaborazione con aziende tech come BBN Technologies e Bolt, Beranek and Newman Inc., **che più tardi contribuiranno anche allo sviluppo di protocolli fondamentali per Internet.**

Consumo energetico e impatto ambientale del Metaverso

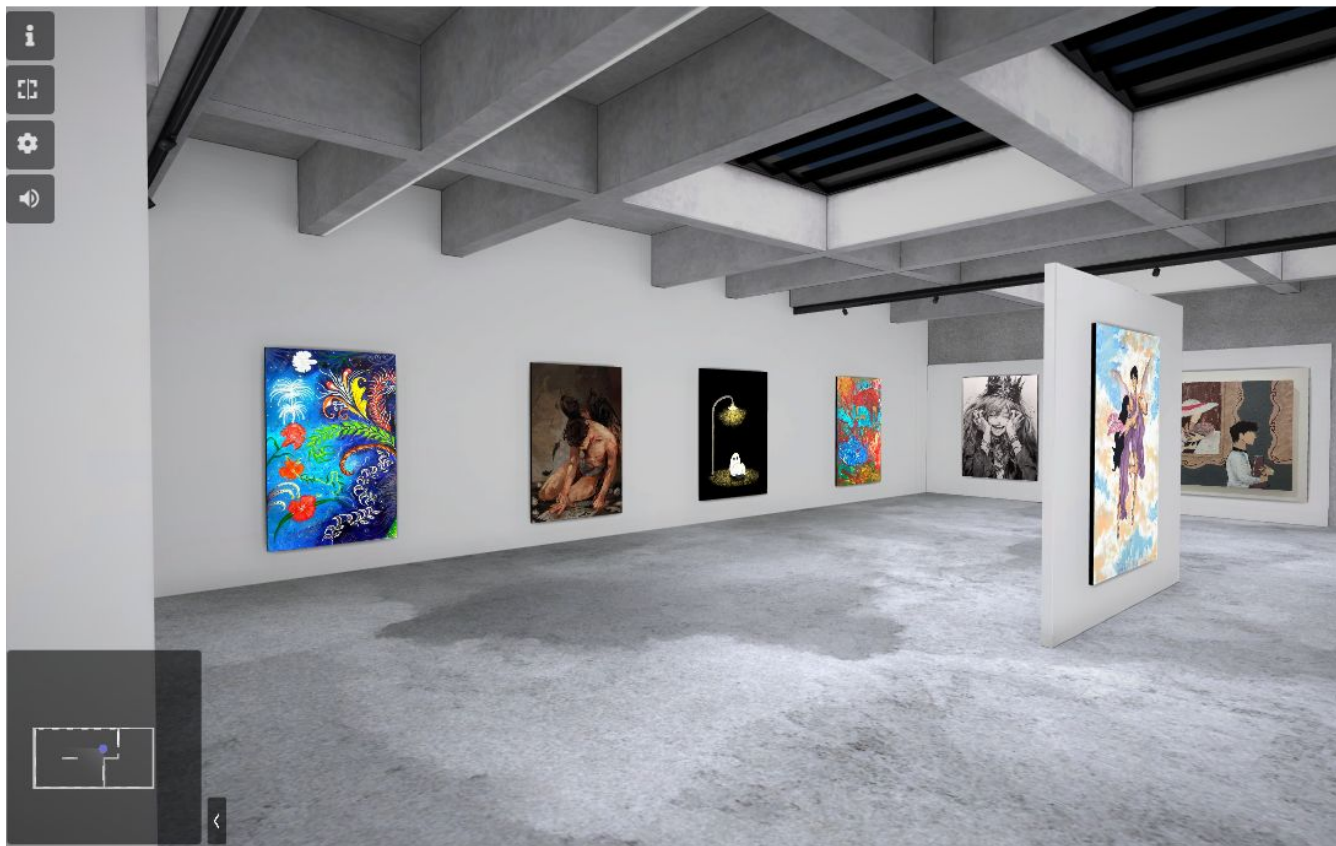


- **Aumento della potenza di calcolo:**
analisti di Intel stimano che l'infrastruttura informatica globale dovrà essere **1.000 volte più potente** per supportare adeguatamente il metaverso. Questo incremento porterà a un consumo energetico significativamente maggiore di quello attuale.

Metaverso, realtà virtuale, realtà mista e visori,
possono essere utili negli interventi educativi e nei
laboratori di terapeutica artistica?
Alcuni strumenti utili



Frame - AI Powered Meetings



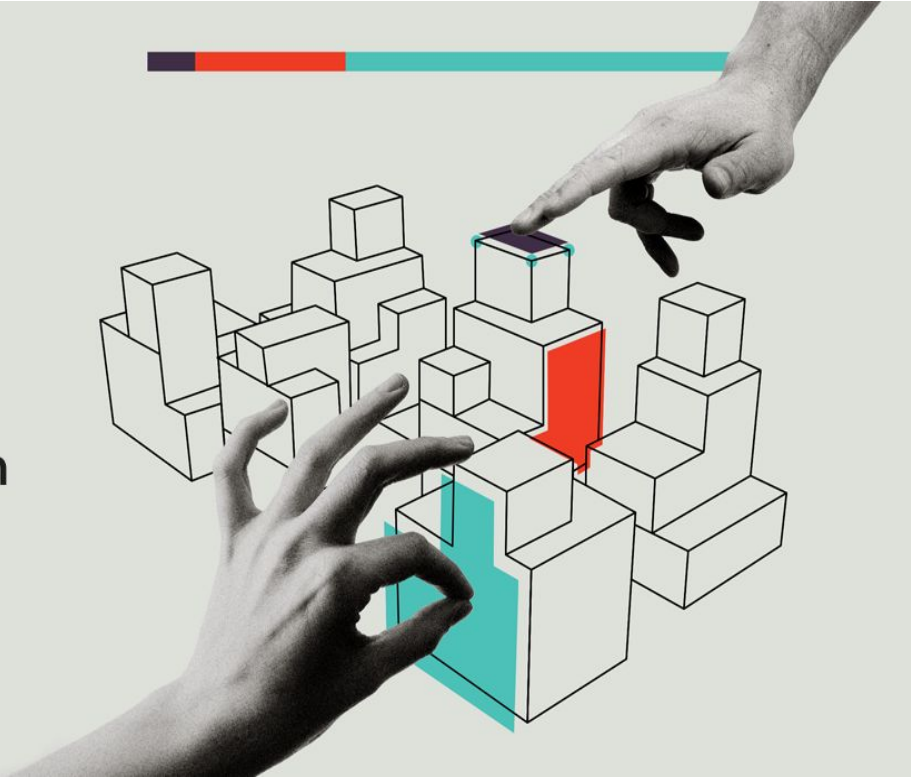
[artsteps | DIPO ART](#)
[EXHIBITION](#)



[Intro to Gravity](#) [Sketch](#)

Arkio

Collaborative
spatial design



[Arkio v1.2 -
YouTube](#)