

# **GAME-BASED METHOD: IL VIDEOGAME COME METODO. RIFLESSIONI DA UNA ESPERIENZA DI RICERCA SUGLI HIKIKOMORI**

**Felice Addeo**

Università degli Studi di Salerno

**Vincenzo Esposito**

Università degli Studi di Roma "Sapienza"

**Francesca Romana Lenzi**

Università di Roma "Foro Italico"

## **Introduzione**

Il lavoro presentato in questo contributo ha come obiettivo principale studiare il fenomeno degli Hikikomori (Saito 1998) utilizzando una impostazione metodologica basata su un artefatto visuale, nella fattispecie un videogioco.

Si attribuisce la paternità del fenomeno hikikomori (ma non del termine, contrazione di "shakaiteki hikikomori", ovvero ritirarsi dalla società) a Tamaki Saito, considerato il massimo esperto mondiale nello studio del fenomeno. Saito, nel 1998, pubblica *Hikikomori: Adolescence without End*, ove descrive questa particolare forma di ritiro sociale diffusasi in Giappone a partire dalla fine degli anni Settanta. Con Hikikomori si indica sia il fenomeno in sé, sia gli individui che presentano alcune caratteristiche che, come riassume il Ministero della salute, del lavoro e del welfare in Giappone, sono riconducibili al ritiro dalle attività sociali e al fatto di rimanere a casa quasi tutti i giorni (Kondo *et al.* 2013). Tra tali caratteristiche, che devono manifestarsi per almeno sei mesi, vi sono fobia scolare e ritiro scolastico, manie di persecuzione, sintomi ossessivi e compulsivi, comportamento regressivo, evitamento sociale, apatia, umore depresso, pensieri di morte e tentato suicidio, inversione del ritmo circadiano di sonno veglia e comportamento violento contro la famiglia, in particolare verso la madre. Sulla base di questi sintomi, il Ministero della Salute, del Lavoro e del Welfare (2003) ha definito delle linee guida per l'individuazione di un hikikomori: stile

di vita centrato sulla propria casa; ritiro completo dalla società per sei o più mesi; rifiuto scolastico e/o lavorativo; al momento di insorgenza del fenomeno nessuna diagnosi di schizofrenia, ritardo mentale o altre patologie psichiatriche rilevanti.

Attualmente, non esiste ancora una diagnosi univoca per identificare questo disturbo (Kato *et al.* 2016). Il DSM (Il Manuale Diagnostico e statistico dei disturbi mentali) ha classificato, nel 2018, l'Hikikomori come una sindrome culturale, legandola esclusivamente al contesto giapponese. Più di recente, l'ultima edizione del DSM (2022) ha invece inserito la sindrome Hikikomori nell'appendice delle psicopatologie, nell'attesa che essa possa fare il suo ingresso nella sezione ufficiale del manuale, anche grazie a varie ricerche svolte nel corso degli anni in paesi come Belgio (Vanhalst *et al.* 2015), Spagna (Malagon-Amor *et al.* 2011) e Italia (Pierdominici 2009; Crepaldi 2019), che hanno contribuito a puntare i riflettori sulla portata del fenomeno, estesa ben oltre i confini giapponesi. Il fenomeno hikikomori ha un rilievo sociologico e, in particolare, può essere interpretato alla luce della teoria durkheimiana per almeno due ragioni. La prima è la condizione di anomia che contraddistingue la genesi e lo sviluppo del fenomeno. La seconda è che esso è necessariamente osservabile come fatto sociale, ispirandoci agli studi sul suicidio dello stesso Durkheim, che nel 1897 inaugurò la storia della metodologia di stampo quantitativo (Corbetta 1999) su larga scala. Infatti, una delle domande più urgenti sul tema è se si tratti esclusivamente di una sindrome legata al contesto culturale. Saito in un'intervista del 2008 sostiene che gli Hikikomori di Giappone e Corea siano, a suo avviso, il prodotto di aree di cultura confuciana, le cui società hanno assimilato il Confucianesimo e, in particolare, il concetto di pietà filiale, ove i genitori accudiscono i figli per essere da questi accuditi in vecchiaia, dilatando la loro permanenza a casa e la loro deresponsabilizzazione. Tuttavia, oggi, anche in culture non confuciane, complici le recenti profonde crisi economiche e sanitarie, la perseveranza del ruolo filiale imperversa anche in età avanzata e, con essa, fenomeni di ritiro sociale ascrivibili a questa sindrome. In base ad uno studio (Taylor e Asmundson 2020), una delle possibili conseguenze dell'attuale pandemia potrebbe essere proprio l'aumento di questo disagio. Molti giovani – che già prima del lockdown presentavano alcuni tratti psicologici come la difficoltà a relazionarsi e la tendenza al ritiro sociale (Saito 1998) – potrebbero ora cronicizzare questa condizione, mutando l'isolamento forzato in isolamento volontario, e diventando a tutti gli effetti Hikikomori.



Figura 1

Vista la complessità del fenomeno Hikikomori, soprattutto per la difficoltà di raccogliere informazioni dai e sui ragazzi che hanno deciso di isolarsi, si è deciso di adottare un approccio metodologico incentrato su un medium vicino al loro mondo della vita quotidiana, il videogioco. In particolare, la raccolta dati è avvenuta tramite una *visual novel* (Salazar *et al.* 2013) dal titolo *Nostalgici Anonimi* (Fig. 1) sviluppata dalla software house Hufu-Interactive storytelling con la collaborazione della Fondazione Mite e dell'Istituto di Ortofonia di Roma.

*Nostalgici Anonimi* è una breve *visual novel* ambientata in un futuro dove le emozioni sono proibite e vengono “curate” in istituti che hanno l’obiettivo di far smettere di provare emozioni. Il giocatore agisce all’interno di uno di questi istituti, confrontandosi e interagendo con tre ragazzi in cura e il loro supervisore (un androide, l’essere perfetto per dirigere questo programma visto che non prova emozioni). Ogni dialogo influenza la storia e ne modifica il finale.

Il gioco è stato realizzato con il supporto e l’aiuto di un team di psicologi e psicoterapeuti in modo da raccontare al meglio le problematiche dei ragazzi. Il gioco di per sé non è una terapia ma un mezzo di comunicazione per i ragazzi che hanno difficoltà ad aprirsi al mondo: grazie a questa *novel*, i ragazzi possono finalmente esprimere le loro opinioni e i loro sentimenti. È possibile per i ragazzi prendere parte allo sviluppo del gioco grazie alle *community* su Reddit e Discord, in

questo modo si cercherà di creare una narrazione empatica e che abbia come centro argomenti significativi per i ragazzi. Al momento dello svolgimento della parte empirica del nostro lavoro il videogioco ha visto l'uscita di due capitoli, in futuro il gioco sarà incrementato con altri capitoli e la storia andrà avanti. La scelta delle piattaforme non è casuale. Discord, ad oggi, è considerata come l'applicazione prediletta per le community di videogiocatori (Arifianto e Izzudin 2021). Reddit è un sito web definito dagli utenti che lo frequentano come "la prima pagina di internet, una fonte per ciò che è nuovo su internet". La particolarità di Reddit sembra essere quella di dettare le "mode" su internet e sui social: argomenti trattati su Reddit tendono a diventare virali dopo pochi giorni su altre piattaforme (Anderson 2015).

### 1. Game-Based Method

Come accennato, si è deciso di adottare una metodologia *Game-Based* per la raccolta e l'analisi dei dati. I *Game-Based Methods* sono approcci utilizzati inizialmente all'interno della ricerca educativa che sfruttano alcuni videogame (chiamati talvolta anche *serious game*) per innovare i processi educativi, di insegnamento e di apprendimento (Rondon *et al.* 2013). Nel corso degli anni l'utilizzo dei videogame all'interno delle pratiche di ricerca si è esteso in molti ambiti, basti pensare alle pratiche di ricerca di mercato e di marketing che usano logiche di *gamification* (Hamari, Kovisto e Sarsa 2014), o all'ambito della ricerca medica (Papastergiou 2010) dove da anni si discute sull'impiego dei videogame per la cura di alcune patologie. Negli ultimi anni i videogiochi sono stati utilizzati in vari modi anche nell'ambito della ricerca sociale: come strumento per condurre indagini (Keush e Zhang 2017) o per rilevare (o "misurare") concetti complessi (Foroughi *et al.* 2016), come parte integrante di un disegno di ricerca (Denisova e Cairns 2015) o come prospettiva metodologica generale della ricerca (Zendle, Cairns e Kudenko 2015).

L'attenzione dei ricercatori si è focalizzata non solo sull'uso dei videogame all'interno del processo di ricerca e del disegno di ricerca, ma anche sui prodotti videoludici stessi. I videogiochi più importanti e giocati, da giovani e non, sono diventati veri e propri fenomeni sociali. Giochi come Fifa (Al-Asadi e Tasdemir 2021; Guins, Lowood e Wing 2022), Fortnite (Sanderson, Browning e DeHay 2020), GTA, Elder Scrolls e Call of Duty (Hajiheidari e Akram 2020) sono diventati oggetti di studio non solo per via della loro popolarità, ma anche perché hanno permesso la creazione di competizioni internazionali tra i diversi videogiocatori dando avvio all'era degli *Esports*<sup>1</sup> (Reitman *et al.* 2020). La nascita degli *Esports* ha portato i ricercatori a indagare queste nuove competizioni, i suoi partecipanti e le sue dinamiche. L'attenzione è stata posta sui più giovani in età scolare che vengono identificati come studenti-atleti (Sanderson, Browning e DeHay 2020), e sul ruolo delle donne nelle competizioni sportive (Rogstad 2022). È stato deciso di utilizzare un prodotto videoludico come modalità di

1. Il termine "*Esport*" si riferisce a un fenomeno culturale che comprende tutte le attività agonistiche ricreative condotte attraverso l'uso di tecnologie elettroniche.

raccolta dati per via della difficoltà a reperire hikikomori che scelgano di farsi intervistare spontaneamente. Una delle caratteristiche principali dei ragazzi che sono diventati hikikomori è appunto quella di evitare contatti con persone conosciute e sconosciute (Saito, 1998; Crepaldi, 2020). Grazie alla *visual novel Nostalgici Anonimi* si è riusciti, in parte, ad oltrepassare questo limite.

La scelta stessa del genere videoludico (*visual novel* e non giochi di ruolo o di azione) è stata fatta per permettere ai soggetti coinvolti nell'indagine di porre una riflessione dopo aver giocato. Questo perché il gioco permette diverse scelte, ogni scelta porterà a una conclusione della storia diversa e a uno sviluppo diverso della trama. In questo modo i ragazzi possono rigiocare parti del gioco e fare scelte diverse e riflettere sulle varie ramificazioni della storia. In questo modo sono stati ottenuti due risultati: in primo luogo sono stati raccolti commenti e riflessioni dei ragazzi hikikomori, in secondo luogo, le riflessioni sono servite anche a migliorare il videogioco, in un meccanismo di co-produzione (Rose e Kalathil 2019), in cui i giocatori hanno aiutato gli sviluppatori del videogame a migliorare il loro prodotto sia dal punto di vista tecnico, sia da quello della rappresentazione del fenomeno, prendendo coscienza di disattenzioni o superficialità nel trattare il tema in cui si è, involontariamente, incappati.

## 2. Raccolta dati

La parte empirica è stata svolta con l'aiuto di un artefatto visuale che ha permesso ai ragazzi di esprimersi su un tema delicato di loro conoscenza. Il videogioco, disponibile gratuitamente sulla piattaforma Steam<sup>2</sup>, aveva al suo interno le coordinate e i link per accedere a due forum, creati appositamente per la *community*, in cui condividere le loro riflessioni.

Le *community* sono state create su Discord e su Reddit.

Importante anche è la scelta del genere videoludico, in questo caso si è optato per una *visual novel* per determinate ragioni. La *visual novel* è un sottogenere nato in Giappone, contesto in cui gode di visibilità e diffusione, e che fa del suo punto di forza la caratterizzazione dei personaggi, enigmi, caratteristiche interattive con l'ambiente e la possibilità di compiere scelte che possono incidere sulla trama e sui diversi finali (Salazar 2013). Grazie a queste caratteristiche la *visual novel Nostalgici Anonimi* è riuscita a coinvolgere i ragazzi facendoli riflettere su un tema delicato e al contempo si è riusciti a mantenere il valore di divertimento proprio dei videogiochi.

Il campionamento utilizzato è stato di tipo non probabilistico. La maggior parte di chi ha lasciato il proprio commento è stato raggiunto tramite la piattaforma Steam, dove il videogioco è presente e scaricabile in modo gratuito e da cui si può accedere alle community connesse a *Nostalgici Anonimi*. Tuttavia, alcuni videogiocatori, hikikomori, sono stati "assunti" dalla Fondazione Mite: sono stati quindi invitati a scaricare la *visual novel* e a rispondere attivamente alle interazioni sui gruppi Discord e Reddit.

2. Piattaforma dove poter scaricare a pagamento o in modo gratuito videogiochi per Pc.

### 3. Analisi dei risultati

Le informazioni sono state raccolte attraverso due modalità. In un primo momento, ci si è concentrati sui commenti e sulle interazioni tra gli utenti delle *community* create su Discord e Reddit. In questo caso la raccolta è avvenuta direttamente dal videogioco in quanto le *community* sono direttamente collegate e vi si può accedere dalla *visual novel*.

In un secondo momento sono state svolte delle interviste ermeneutiche (Addeo e Montesperelli 2007) ai *game labs* di Roma. In questo caso chi ha partecipato all'intervista ha potuto prima provare il gioco in loco e dopo ha potuto esprimere le sue opinioni rispondendo alle domande degli intervistatori.

Abbiamo quindi a che fare con due tipi di informazioni diverse, quelle raccolte tramite il videogioco sono perlopiù commenti, raccolti sempre online, ma in momenti diversi. Dei 41 commenti raccolti partendo dal videogioco, 21 sono stati ottenuti grazie a sessioni di gioco individuali, mentre 20 sono stati raccolti ai *game labs*.

I commenti sono stati poi analizzati dividendoli in tre categorie;

- Emotivo: i commenti che concernono le emozioni e i ricordi suscitati dopo aver giocato al videogioco;
- *Gameplay*: i commenti che riguardano direttamente le meccaniche del videogioco;
- Narrazione: i commenti che riguardano scelte narrative direttamente collegate alla storia e ai finali multipli.

Come si può notare la maggior parte di chi ha commentato si è focalizzato sul lato tecnico del gioco e sul *gameplay*. Questo probabilmente ci fa notare come il gioco sia stato scelto non solo per l'argomento, ma anche per il genere. La *visual novel* è un sottogenere con uno zoccolo duro molto radicato e che gode di grande seguito (Salazar 2013) quindi non è inverosimile che molte persone si siano avvicinate al gioco perché interessate al *gameplay* e alle sue funzioni. Al momento della raccolta dati i giocatori che hanno provato il gioco sono stati più di 600, di questi circa la metà lo ha concluso. I giocatori che hanno commentato sono stati 21. Il periodo preso in considerazione va da novembre 2021, data di uscita del gioco, a marzo 2022. Per i 21 commenti online non possiamo conoscere molte informazioni sugli utenti, a parte l'età dichiarata, per via delle politiche sulla privacy di Steam.

In questo caso l'attenzione è posta soprattutto sulle scelte e come queste influenzino il contesto e gli altri personaggi del gioco:

sarebbe interessante poter vedere la complessità emotiva dei tre ragazzi "malati", così che quando si fa una scelta di gioco, per incoraggiare ad esternare le emozioni, si sa già che si può aiutare un personaggio ma non necessariamente anche gli altri personaggi...ognuno può aver bisogno di scelte e risposte diverse! (Commento raccolto online, Utente 16 anni).

Il comparto narrativo è stato oggetto di commenti soprattutto da chi ha giocato online. In questa categoria abbiamo inserito anche i commenti relativi ai personaggi in quanto parte integrante della trama. Sono proprio i personaggi a essere al centro dei commenti relativi alla trama, questo ci dà l'idea del come siano fondamentali per una buona visual novel personaggi ben caratterizzati e interessanti:

Il mio personaggio preferito è sicuramente Kyle perché mi rimanda sensibilità e introspezione; invece, il personaggio di Angel è quello in cui mi rispecchio di meno e che mi ha irritato di più durante il gioco (Commento raccolto online, Utente 22 anni).

I commenti riguardanti l'aspetto emotivo del videogioco raccolgono le opinioni dei videogiocatori riguardanti le emozioni e le sensazioni che il gioco ha suscitato in loro dopo aver giocato. I commenti raccolti online che rientrano in questa categoria si basano soprattutto sulle sensazioni che trasmettono i personaggi e le situazioni del gioco ai giocatori che proseguono avanti nella storia. Nei commenti invece raccolti ai *game labs* di Roma l'attenzione è posta soprattutto alle carte scelte da chi ha giocato e cosa ha provato nello sceglierle:

pensavo sarebbe stato più facile scegliere una carta che mi rappresentasse; invece, ho avuto un po' di difficoltà, in particolare ero indeciso tra due, l'angelo con la spada e quella del lupo... alla fine ho scelto quest'ultima del lupo perché mi trasmette un senso di forza e coraggio (Commento raccolto ai *game labs*, Ragazzo 17 anni).

vorrei vedere in Angel un atteggiamento più robotico e meno rabbioso e cattivo (d'altronde la rabbia è sempre un'emozione), in più vorrei avere più un "show don't tell" che non si deve tradurre in cinematics ma anche solo nel dialogo nel non spiegare ogni parola il nucleo del discorso, ma che si veda anche negli atteggiamenti descritti...insomma meno conversazioni e più "terapia" per questa supposta malattia che faccia intendere il malessere che Angel vuole provocare (Commento raccolto online, Utente 18 anni).

Per quanto riguarda le interviste ermeneutiche svolte faccia a faccia ai *game labs*, il *range* di età degli intervistati va dai 13 ai 25 anni e le interviste hanno avuto la durata media di 30 minuti. Sono state somministrate a persone che volontariamente hanno voluto prestarsi a rispondere alle domande dopo aver giocato alla *visual novel* in presenza. In questo caso l'intervista ha avuto come focus 3 argomenti fondamentali:

1. Cosa ti ha colpito maggiormente del gioco *Nostalgici Anonimi*?
2. A chi suggeriresti il gioco?
3. Ci sono aspetti del gioco che cambieresti o miglioreresti?

Dopo aver raccolto e trascritto le interviste prima le abbiamo suddivise in aree tematiche e poi le abbiamo analizzate.

*Cosa ti ha colpito maggiormente del gioco Nostalgici Anonimi*

Uno dei focus principali è stato capire cosa ha colpito di più i videogiocatori della *visual novel* a cui hanno giocato. Gli intervistati possono essere ripartiti in tre gruppi differenti in base a ciò che

maggiormente ha destato il loro interesse: il tema del videogioco, i personaggi o il genere scelto per raccontare la storia.

Chi ha posto la propria attenzione sui personaggi si è concentrato specialmente sul cattivo della storia che ha appassionato molto i videogiocatori:

Mi hanno colpito le differenze tra i vari personaggi, all'inizio Angel mi ha molto infastidito, mi è sembrato insopportabile, penso renda molto bene la freddezza di un automa, ma non capisco perché debba essere così duro con i ragazzi (Studente scuola superiore di secondo grado, 14 anni).

Ad alcuni a sorprendere è stato il tema proposto all'interno dell'avventura grafica:

in generale mi piace molto l'obiettivo stesso del gioco, cioè provare ad aiutare i protagonisti a ribellarsi ad un mondo troppo asettico e cercare un modo per essere più felici (Lavoratore autonomo, 25 anni).

Infine c'è chi si è concentrato sul genere della *visual novel*:

All'inizio mi ha colpito, un po' in negativo, il fatto che ci fosse tanto dialogo più che azione o scelte da fare, poi invece entrando nel vivo del gioco, mi è piaciuto conoscere alcune caratteristiche dei personaggi (Studente universitario, 23 anni).

*A chi suggerirebbe il gioco?*

È stato chiesto agli intervistati a chi avrebbero suggerito il videogioco appena provato. In questo caso c'è chi lo suggerirebbe a persone perché fan del genere *visual novel*:

Lo suggerirei al mio ragazzo che è molto interessato alle visual novel e alle novità in quest'ambito. Piacerebbe anche a mia sorella, che ha 16 anni e che anche lei segue molte visual novel (Studentessa universitaria, 20 anni).

Altri invece indicano come non sia comunque un videogioco per i più piccoli:

Secondo me non è un gioco per bambini perché fa riflettere su questioni non semplici (Studente universitario, 23 anni).

*Ci sono aspetti del gioco che cambieresti o miglioreresti?*

In questo caso gli intervistati sono d'accordo all'unanimità sul fatto che non ci sono miglioramenti che farebbero, ma aggiungerebbero più capitoli alla storia così da continuare l'avventura:

Miglioramenti non mi vengono in mente, ma andrei avanti con gli episodi per vedere come evolve la storia e cosa accadrà ai ragazzi (Studente universitario, 20 anni).

#### **4. Discussione dei risultati e limiti dello studio**

Il metodo utilizzato ha avuto il pregio di aver eliminato la distanza ricercatore/intervistato, in questo modo la ricerca e la creazione del videogioco è

andata avanti in co-produzione tra gli sviluppatori e i giocatori.

Utilizzare un videogioco come strumento di raccolta dati, inoltre, sembra aver avuto il pregio di riuscire a coinvolgere ragazzi hikikomori facendoli esprimere, cosa che non è possibile con un approccio di raccolta dati tradizionale.

Il lavoro presentato in queste pagine è ancora in fase embrionale. Questo perché la *visual novel* ha visto l'uscita di soli due capitoli, i commenti raccolti quindi riguardano soltanto questa prima parte della storia. Un altro problema riguarda la ridotta quantità di commenti raccolti: quando sarà concluso il rilascio dei capitoli della *visual novel*, i commenti aumenteranno e si svolgerà una successiva analisi.

Un altro problema riscontrato durante l'analisi dei commenti è relativo al campione dei videogiocatori che hanno rilasciato commenti. In questo caso il campione è formato da chi ha giocato alla *visual novel* e non tutti erano hikikomori. Questo perché il gioco si trova gratis sulla piattaforma Steam ed è accessibile a tutti, questo motivo, unito al fatto che i commenti sono stati fatti in forma anonima, comporta l'impossibilità di capire se chi ha commentato sia un hikikomori o meno. Il lavoro presentato in queste pagine ha sfruttato un medium visuale e interattivo come il videogame per studiare gli hikikomori; i ricercatori stimolati dalle opportunità offerte da questo approccio hanno tentato e sono riusciti a limare le distanze con l'oggetto di studio.

## Bibliografia

- Addeo F., P. Montesperelli (2007) *Esperienze di analisi di interviste non direttive*, Roma: Aracne Editore.
- Anderson K.E. (2015) "Ask me anything: what is Reddit?", *Library Hi Tech News*, 32, 5, pp. 8-11.
- Al-Asadi M.A, S. Tasdemir (2021) "Empirical Comparisons for Combining Balancing and Feature Selection Strategies for Characterizing Football Players Using FIFA Video Game System", *IEEE Access*, 9, pp. 149266-149286.
- Arifianto M.L., I.F. Izzudin (2021) "From Gaming to Learning: Assessing the Gamification of Discord in the Realm of Education", *7th International Conference on Education and Technology (ICET)*, pp. 95-99.
- Corbetta P. (1999) *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Bologna: Il Mulino.
- Crepaldi M. (2019) *Hikikomori. I giovani che non escono di casa*, Roma: Alpes.
- Guins E., H. Lowood, C. Wing (2022) *EA Sports Fifa. FEELING THE GAME*, New York: Bloomsbury.
- Hajiheidari H., K. Akram (2020) "Identification in the Process of Video Games Case Study of Four Prominent Games: Duke Nukem, Grand Theft Auto (GTA), The Elder Scrolls: Skyrim, and Call of Duty (COD)", *Journal of Applied Sociology*, 31, 3, pp. 35-56.
- Hamari J., J. Koivisto, H. Sarsa (2014) "Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification", *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, pp. 3025-3034.
- Kato T.A., R. Hashimoto, K. Hayakawa, H. Kubo, M. Watabe, A.R. Teo, S. Kanba (2016) "Multidimensional anatomy of modern type depression in Japan: A

- proposal for a different diagnostic approach to depression beyond the DSM-5", *Psychiatry and clinical neurosciences*, 70,1, pp. 7-23.
- Kondo N., M. Sakai, Y. Kuroda, Y. Kiyota, Y. Kitabata, M. Kurosawa (2013), "General condition of hikikomori (prolonged social withdrawal) in Japan: psychiatric diagnosis and outcome in mental health welfare centres", *International Journal of Social Psychiatric*, 59,1, pp. 79-86.
- Malagon-Amor D., *et al.* (2015) "Hikikomori in Spain: A descriptive Study", *International Journal of Psychiatry*, 61.
- Papastergiou M (2009) *Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: A literature review*, *Computers & Education*, 53, 3, pp. 603-622.
- Pierdominici C. (2008) "Intervista a Tamaki Saito sul fenomeno Hikikomori", *Psychomedia*.
- Reitman J.G., M.J. Anderson-Coto, M. Wu, J.S. Lee, C. Steinkuehler (2020) "Esports Research: A Literature Review", *Games and Culture*, 15, 1, pp. 32-50".
- Rogstad E.T. (2022) "Gender in eSports research: a literature review", *European Journal for Sport and Society*, 19, 3, pp. 195-213.
- Rondon S., F.C. Sassi, C.R. Furquim de Andrade (2013) "Computer game-based and traditional learning method: a comparison regarding students' knowledge retention", *BMC Med Educ*, 13, 30.
- Saito T. (1998) *Adolescence without end*, Minnesota University press, USA Minneapolis.
- Salazar F.L., T. Nakajima, T. Alexandrova (2013) "Visual Novels: An Methodology Guideline for Pervasive Educational Games that Favors Discernment", in J.J. Park, H.R. Arabnia, C. Kim, W. Shi, J.M. Gil (a cura di), *Grid and Pervasive Computing. GPC 2013. Lecture Notes in Computer Science*, vol 7861. Berlin, Heidelberg: Springer, pp. 234-243.
- Sanderson J., B. Browning, H. DeHay (2020) "'It's the Universal Language:' Investigating Student-Athletes' Use of and Motivations for Playing Fortnite", *Journal of Issues in Intercollegiate Athletics* 13, pp. 22-44.
- Vanlthast T., S. Bart, L. Koen, V.P. Stijn, W.S. Molly, A. Steven (2015) "Why do the lonely stay lonely? Chronically lonely adolescent. Attribution and emotions in situations of social inclusion and exclusion", *Journal of Personality and Social Psychology* 109, 932.