REALTÀ DIGITALE

Daniele Biondo, Domenico Scaringi

QUANDO L'ALTRO RISPONDE SEMPRE MA NON SI INCONTRA MAI

È diventato ormai un fatto comune e quotidiano, che forse non sorprende più ma che, proprio nella sua normalizzazione, rischia di non farci più interrogare come dovremmo: in seduta siamo raramente soli con i nostri giovani pazienti. Entra spesso anche qualcos'altro. A volte è un telefono appoggiato tra i due, a volte è un videogioco che genera intensità e coinvolgimento, a volte è una chat, uno screenshot, una community, una figura online, un video, un profilo, un'immagine. Non sono solo racconti, ma veri e propri oggetti che vengono portati, mostrati, usati in seduta. In alcuni casi come esperienza condivisibile e pensabile. In altri come rifugio o strumento difensivo. Recentemente, e sempre più spesso, entra anche una conversazione con un'intelligenza artificiale. Non come semplice argomento. Come presenza. Come funzione. Talvolta come terzo.

Non è più soltanto una questione di oggetti che entrano in stanza, ma di una trasformazione della distanza intersoggettiva. La realtà digitale, uno dei mondi rappresentazionali in cui l'individuo contemporaneo vive e si racconta (Bonazzi 2014), spesso non funziona come ponte: regola la prossimità, attenua l'urto dell'incontro, modifica il campo della seduta in modi che dobbiamo imparare a leggere. Possiamo pensarla come una terza forma di realtà con caratteristiche proprie, che incide sull'identità del Sé, sull'organizzazione emotiva e sulla qualità dei legami (Biondo 2024).

Questa rivista si è già interrogata sull'uso che fanno gli adolescenti della realtà digitale: la monografia del n.1 del 2014 fu dedicata, infatti, al tema «Ado.com». Nel suo Editoriale l'allora direttore Gianluigi Monniello segnalava un aspetto centrale della questione: «la sostanziale coerenza e congruenza dell'identità *online* e *offline*» (Monniello

2014, p. 9) dei giovani. Ci siamo chiesti cosa è cambiato da allora, considerati non solo i velocissimi cambiamenti a cui è stato sottoposto il nostro mondo a causa della rivoluzione tecnologica imposta dal web, che ci confronta con nuove patologie e nuove caratteristiche dei pazienti, ma considerato soprattutto come si sia nel frattempo, di conseguenza, inevitabilmente modificata la clinica psicoanalitica nel lavoro con gli adolescenti. Abbiamo aperto il numero «Ado.com» con il contributo di Serge Tisseron, uno degli autori più esperti nell'esplorazione delle modalità di utilizzo della tecnologia da parte degli adolescenti. Egli individuava nel videogioco una delle forme con cui l'adolescente non solo costruisce una rappresentazione idealizzata di sé e del proprio interlocutore, ma anche un modo per sfuggire al dolore. Le indicazioni di Tisseron hanno permesso a una generazione di giovani psicoanalisti dell'adolescenza di utilizzare il videogioco all'interno della seduta sia individuale che di gruppo. In questo numero abbiamo voluto raccogliere l'esperienza clinica e la riflessione teorica maturate nel frattempo, nella speranza di trovarci oggi in una posizione migliore per rielaborare quanto era stato pensato in precedenza: il fenomeno del digitale, i suoi effetti nello sviluppo, le implicazioni per la pratica clinica. Allo stesso tempo, abbiamo tutti la sensazione netta che qualcosa nel terreno stia cambiando in modo molto profondo, diremmo radicale. Non solo è ormai chiaro che il digitale non è più, se mai lo sia stato, un insieme di strumenti esterni alla vita psichica, ma un ambiente di sviluppo. Dentro questo ambiente, l'incontro con l'intelligenza artificiale rappresenta probabilmente una soglia ulteriore, senza precedenti. Il campo del ciberspazio ha da sempre sostenuto la fantasia di un Altro sempre presente ma disincarnato. Oggi, però, ci confrontiamo con un vero e proprio interlocutore, in un modo sorprendentemente nuovo. E se l'Altro risponde sempre, ma non si incontra mai, cambia il modo in cui si cresce.

Questo non è un numero sull'AI. È un numero sul digitale come ecosistema psichico e relazionale, con l'AI come punto di condensazione di problemi che internet, i social, i videogiochi, la pornografia online, le comunità virtuali, le logiche algoritmiche e la trasformazione dei setting clinici hanno già aperto. Sarebbe ingenuo pensare che questi cambiamenti siano attribuibili solo al digitale. Si inscrivono in trasformazioni antropologiche più ampie: quella che Kaës (2005) chiama caduta dei garanti metapsichici, ma anche la liquefazione delle strutture sociali descritta da Bauman (2011). La struttura familiare, le istituzioni, il ruolo dell'adulto, le pressioni socioeconomiche sono solo alcuni dei fenomeni che contribuiscono a una trasformazione profonda

del legame sociale e, di riflesso, del funzionamento psichico e dei fenomeni clinici. Sarebbe tuttavia altrettanto ingenuo trattare il digitale come fenomeno neutro. Non lo è, per architettura. Le piattaforme non si limitano a rispondere ai nostri desideri: li formano. Selezionano ciò che vediamo, ciò che ci spaventa, ciò che desideriamo, ciò che odiamo. Costruiscono casse di risonanza, amplificano contenuti emotivamente estremi, creano narrazioni dominanti su corpi, genere, sessualità, relazioni, rischio. Danno forma, nel tempo, a qualcosa che potremmo chiamare un immaginario collettivo sempre più organizzato algoritmicamente: un paesaggio interno modellato non dall'esperienza diretta con gli altri, né dalla cultura trasmessa tra generazioni, ma dalle logiche di ottimizzazione di sistemi commerciali il cui obiettivo è il tempo di permanenza sulla piattaforma. Questo vale per i social, per la pornografia, per i *companion* AI, per gli *short video*. La psicoanalisi non ha ancora una teoria adeguata su questo. È uno dei campi in cui dobbiamo fare lavoro teorico nuovo.

La domanda, naturalmente, non è se tutto questo sia buono o cattivo, opportunità o minaccia. Una rivista di psicoterapia psicoanalitica dell'adolescenza non dovrebbe farsi trascinare in questa forma di semplificazione, che può rassicurare ma non sostiene il pensare. Il nostro compito è una posizione più scomoda e, speriamo, più utile: tollerare l'incertezza, sostenere curiosità rigorosa, attenzione clinica, disponibilità a lasciarci interrogare da ciò che non comprendiamo ancora fino in fondo. Non abbiamo risposte definitive. Anzi crediamo che bisogna rifuggire da posizioni ideologiche su un tema così delicato, sia quando esse propendono all'idealizzazione e mitizzazione del mondo digitale, che quando al contrario tendono a demonizzarlo, promulgando un proibizionismo anacronistico quanto impossibile da realizzare. Crediamo che il ruolo di una rivista scientifica come la nostra sia quello di formulare domande all'altezza del tempo che stiamo attraversando e delle sfide teorico-cliniche che siamo chiamati ad affrontare.

IL DIGITALE COME AMBIENTE DI SVILUPPO

La prima cosa da dire è epistemologica. La distinzione tra *online* e *offline* descrive sempre meno la realtà psichica degli adolescenti contemporanei. Per molti ragazzi e giovani adulti, il digitale non è un altrove: è il mezzo in cui si cresce, si guarda, si è guardati, si desidera, si viene esclusi, ci si nasconde, si spera, si sperimenta. Come l'aria, non si incontra: si abita. E spesso lo si abita da molto prima dell'ado-

lescenza, a volte fin dalla primissima infanzia, anche come strumento di regolazione affettiva dentro le *routine* familiari. La questione non è aggiungere il digitale alla lista delle variabili da considerare. È riconoscere che una parte importante della soggettivazione avviene ormai dentro questo ecosistema, e che i compiti evolutivi classici prendono qui forme nuove.

La separazione non scompare, ma si trasforma quando la raggiungibilità è permanente e l'assenza non coincide più con il non contatto. Il corpo puberale non perde centralità, ma si sviluppa sotto uno sguardo più continuo, più esteso, più comparativo, più filtrato. L'appartenenza al gruppo resta decisiva (Bonaminio, Scaringi, Spagna 2019), ma il gruppo si organizza anche in spazi che non finiscono mai, che non si chiudono con il ritorno a casa o con la notte. La simbolizzazione resta essenziale, ma deve fare i conti con un ambiente saturo di immagini, di micro-scarti percettivi, di frammenti emotivi che possono tanto sostenere quanto ostacolare il lavoro del pensiero. E tutto questo non riguarda soltanto i ragazzi: riguarda anche gli adulti che li circondano, i genitori che abitano lo stesso ambiente con la loro ambivalenza, la loro fragilità, il loro stesso bisogno di connessione. Il rapporto tra le generazioni si organizza anch'esso dentro il medesimo campo tecnologico, e la fragilità adulta si rivela sempre più spesso una variabile clinica significativa con cui confrontarsi.

FUNZIONE, NON MEDIUM

A questo si lega un'idea che questo numero considera clinicamente decisiva: il digitale non va pensato solo come medium, ma come funzione. La stessa tecnologia può diventare mediazione che apre alla simbolizzazione oppure guscio che congela lo sviluppo (Bonaminio, Scaringi, Spagna, 2022). Può offrire spazio transizionale, oggetto mediatore, possibilità di narrazione, di regolazione, di gioco, di riconoscimento. Oppure può strutturarsi come ritiro, compartimentalizzazione, ripetizione, evitamento dell'incontro con l'altro. La domanda clinica, allora, non è mai solo «quanto», ma «che cosa fa»: che cosa regola, che cosa evita, che cosa rende possibile, che cosa difende.

Questo principio vale anche per i territori che più facilmente attivano reazioni adulte moralizzanti. La sessualità digitale, per esempio: la pornografia sempre più immersiva e algoritmicamente personalizzabile, le logiche delle *dating app*, la *gamification* dell'incontro, il *ghosting* come forma di regolazione dell'angoscia da rifiuto. Lo stesso vale

per l'immaginario sul maschile e sul femminile che il digitale costruisce e rinforza: narrazioni spesso paradossali, performative, algoritmicamente amplificate, che arrivano nelle nostre stanze di analisi nella difficoltà a formare legami, nella confusione su cosa significhi desiderare ed essere desiderati, nelle aspettative irrisolvibili che strutturano la vita sessuale e relazionale di molti adolescenti e giovani adulti.

QUALCHE DATO

Gli psicoanalisti diffidano spesso dei numeri, e talvolta a ragione. Ma qualche dato può aiutarci a non perdere il senso della scala. Va detto con chiarezza: questi numeri non spiegano la clinica, né ci autorizzano a risposte semplicistiche. Servono, più modestamente, a ricordarci che il campo è reale, vasto e in rapida trasformazione.

I fenomeni di adescamento online, ricatto sessuale ed esposizione umiliante sono in crescita significativa. Il *National Center for Missing & Exploited Children* (NCMEC 2024) segnala che i report di *online enticement*, cioè tentativi di coinvolgere minori in interazioni sessualizzate, spesso finalizzati a ottenere immagini o a estorcere denaro, sono aumentati di oltre il 300% tra il 2021 e il 2023. Lo stesso ente ha ricevuto, nel 2023, 4.700 segnalazioni relative a contenuti di sfruttamento sessuale prodotti con strumenti di intelligenza artificiale generativa, inclusi *deepfake* e immagini sintetiche usate per ricatto o umiliazione. Sul versante dell'AI conversazionale, OpenAI (2025) ha reso noto che ogni settimana oltre un milione di utenti intrattiene con ChatGPT conversazioni contenenti indicatori di possibile ideazione suicidaria. Il dato va letto con prudenza, ma ci dice almeno questo: per un numero molto alto di persone, l'intelligenza artificiale non è più soltanto uno strumento cognitivo. Sta già funzionando come luogo di confessione, regolazione emotiva, appoggio, dipendenza.

Questi dati non rispondono alla domanda sbagliata, se il digitale «faccia bene o male» in astratto. Ci ricordano piuttosto che la variabile clinicamente decisiva non è la quantità dell'uso, ma la sua qualità: che cosa viene cercato, regolato, evitato, ripetuto o reso finalmente pensabile attraverso quell'esperienza digitale.

VERGOGNA, NARCISISMO, LUTTO

Uno dei cambiamenti più rilevanti della clinica contemporanea dell'adolescenza riguarda il passaggio da una configurazione più chiaramente edipica del conflitto a una configurazione prevalentemente narcisistica. In una società tradizionale più verticale, il dolore psichico dell'adolescente si organizzava più facilmente attorno alla colpa, alla trasgressione, allo scontro con l'autorità e con il limite imposto dall'altra generazione. Oggi, invece, incontriamo più spesso adolescenti cresciuti in un ambiente simmetrico e orizzontale, dove la verticalità si indebolisce, il conflitto con l'adulto perde nettezza e prende forma un patto narcisistico diffuso che espone il soggetto non tanto al senso di colpa quanto alla vergogna di non essere all'altezza. La rivoluzione digitale avviata ha prodotto l'inversione generazionale: per la prima volta, su una porzione decisiva dell'esperienza del mondo, quella digitale, la generazione dei più giovani è più «esperta» di quella dei degli adulti (Scaringi, Scognamiglio, Sorce 2022). In questo scenario, il corpo pubere rischia di non essere davvero abitato, ma spostato in un'immagine più controllabile, mentre il Sé si distribuisce in profili e versioni parziali di sé che difendono dalla vulnerabilità e dal limite del corpo reale. Non si tratta di una trasformazione prodotta unicamente dal digitale. Il digitale non la crea da solo, ma la amplifica in modo decisivo: rende accessibili identità selettive, parziali, ottimizzabili, disincarnate, e quindi più fragili nel confronto con il reale.

La vergogna, oggi, non è solo un affetto: è spesso uno degli organizzatori centrali della clinica contemporanea. Organizza il ritiro, la maschera, il falso Sé, la compartimentalizzazione, l'attacco al legame, la difficoltà a stare nel corpo e nell'imperfezione inevitabile di ogni crescita reale. L'adolescente non teme soltanto di fallire: teme di essere visto come inadeguato, smascherato, umiliato, scoperto nel punto in cui è ordinario, dipendente, bisognoso. In questo senso, il trauma non è sempre alle spalle: è spesso nel futuro immaginato, nell'anticipazione dell'incontro con l'altro come scena di derisione o di crollo. E il digitale offre una via d'uscita apparente: ricostruire altrove un'identità più tollerabile, ricominciare, reinventarsi. Ma questa stessa possibilità, che sembra proteggere dalla vergogna, rende più difficile il lavoro del lutto.

Crescere implica perdere: perdere l'onnipotenza, perdere l'illusione di poter essere tutto, perdere identità possibili per poterne abitare una, perdere l'idea di un Altro totale. Senza perdita non c'è mancanza; senza mancanza il desiderio, e persino il pensiero, non si strut-

turano in modo maturo. Il digitale non cancella il lutto, ma può renderne più facile l'elusione: identità reversibili, connessioni sempre riattivabili, possibilità apparentemente inesauribili. Quando la perdita è sempre rinviabile, il desiderio fatica a prendere forma. E una parte della fragilità che osserviamo oggi in molti adolescenti e giovani adulti, talvolta mascherata da ipercompetenza, talvolta organizzata come ritiro, talvolta agita, può essere pensata anche come difficoltà a lasciarsi trasformare dal limite, dalla scelta e dalla mancanza.

L'AI COME ALTRO NUOVO

L'intelligenza artificiale rende tutto questo ancora più visibile, perché introduce una figura di Altro nuova. Non un Altro umano. Non un semplice strumento. Un Altro che risponde, si adatta, non si stanca, non ha bisogni propri, sembra disponibile in ogni momento, non giudicante, paziente. Un Altro che non espone all'incontro tra i corpi né alla messa alla prova dell'azione. Per adolescenti segnati da rifiuto, solitudine, vergogna, ansia sociale, questa promessa può essere potentissima. Sempre più ragazzi intrattengono con sistemi di *companion* AI, piattaforme progettate specificamente per la relazione emotiva, che sviluppano «personalità» coerenti, ricordano le conversazioni, simulano empatia, relazioni che vengono descritte come significative, a volte più significative di quelle nella vita reale.

La questione clinica non è se l'AI «sia viva» o «solo un algoritmo». La questione è come viene vissuta. Nel febbraio 2024, il quattordicenne Sewell Setzer III muore dopo l'ultima conversazione con un *chatbot* di Character.AI; la chat finale include l'invito «Torna da me il prima possibile» (*please come home to me as soon as possible*). Il punto non è che l'AI non fallisca mai tecnicamente. È che viene vissuta, e spesso progettata, come Altro sempre disponibile e apparentemente incapace di abbandono. Ma lo sviluppo relazionale richiede esattamente il contrario: richiede il fallimento del caregiver e la riparazione, la rottura e il ritrovarsi, la frustrazione e l'ambivalenza elaborate. Un Altro che viene vissuto come incapace di fallire rende più difficile il lavoro dello sviluppo: produce aspettative non metabolizzabili, e rende più duro, più incomprensibile, l'impatto con l'alterità e la separatezza incarnata.

L'AI incarna anche una tentazione di saturazione: offre risposte dove dovrebbe aprirsi lo spazio del dubbio e dell'attesa. Se una parte della crescita richiede la capacità di sostare nell'ignoto, il rischio è che

l'algoritmo si proponga come soluzione preventiva al pensare, riempiendo in anticipo ciò che dovrebbe essere tollerato, elaborato, digerito psichicamente.

È ancora troppo presto per avere conclusioni longitudinali solide. Ma non è troppo presto per formulare domande cliniche fondate. Che cosa accade al processo adolescenziale quando l'Altro più presente è un Altro che risponde sempre ma che non si incontra mai? Come si struttura il desiderio in un ambiente che promette reversibilità e gratificazione immediata? Che cosa accade al transfert e alla dipendenza quando una parte significativa della regolazione affettiva passa attraverso entità non umane che, proprio perché disincarnate, sembrano sollecitare meno l'esperienza della vulnerabilità, del limite e della dipendenza reale? Come cambieranno la domanda di cura, i sintomi, le forme del ritiro e della vergogna nelle generazioni che stanno crescendo già immerse in questo ambiente? E, forse la più urgente: in che modo cambierà il nostro mestiere?

I CONTRIBUTI DEL NUMERO «REALTÁ DIGITALE»

I testi raccolti in questo fascicolo attraversano queste domande da luoghi differenti ma convergenti. Margherita apre non analizzando l'AI da lontano, ma incontrandola dentro una scena clinica perturbante, dove l'analista si fa terzo di uno spazio erotico-tecnologico impossibile da liquidare come semplice strumento. Biondo offre il contenimento metapsicologico necessario: legge il dibattito sull'AI come schermo per i fantasmi collettivi e ricorda che la postura psicoanalitica richiede di incontrare l'oggetto ansiogeno invece di proiettarvi sopra terrori o speranze. Egli sottolinea che tale dibattito non è solo una questione tecnologica, ma anche una questione che segna un serrato confronto psicologico sulle aspirazioni, i fantasmi e le paure più profonde dell'umanità che essa attiva, per il suo potere potenzialmente illimitato così come per i suoi rischi. Porrini traduce in distinzione operativa: la stessa tecnologia, dentro la relazione terapeutica, può diventare materiale simbolizzante che apre; fuori di essa, usata autonomamente come sostituto della relazione, rischia di alimentare una dipendenza passiva che non produce interiorizzazione.

Sul versante dei videogiochi, Houssier offre solide fondamenta teoriche: il videogioco come *rêverie*, come spazio di elaborazione della perdita dell'oggetto edipico. Nicaisse e de Kernier mostrano un dispositivo strutturato con The Sims 4, dove l'avatar diventa figura del doppio

e dell'alterità. Rabboni e Giacconi portano il videogioco come oggetto mediatore per chi non ha ancora accesso alla parola. Casini decostruisce il residuo cartesiano del clinico che svaluta l'esperienza online come meno reale, mostrando con due scene cliniche precise che l'equivoco non è sempre del paziente. Bonaminio mostra che lo smartphone nello spazio potenziale non è un problema tecnico del setting, ma materiale clinico: talvolta il luogo in cui si riesce a toccare il Sé autentico quando l'esposizione diretta è ancora intollerabile. Ballarotto lavora il ritiro come funzione protettiva, non come resa. Lisino porta i giovani adulti sulla soglia del tuffo verso il futuro, con la fragilità genitoriale come variabile sistemica spesso invisibile ma determinante. De Ruvo, dialogando criticamente con Lemma, ricorda alla psicoanalisi il rischio più sottile: diventare l'ennesima voce adulta che demonizza, invece di chiedersi con cura che funzione abbia, per quel soggetto specifico, quella ricerca. L'intervista a Vittorio Gallese realizzata da Dalba porta infine nel fascicolo la prospettiva neuroscientifica sull'*embodiment*: il corpo è sempre presente, anche nell'interazione digitale, e la simulazione incarnata resta il fondamento di ogni esperienza relazionale. Resta tuttavia aperta una domanda clinica: in che misura la risonanza mediata dallo schermo, pur reale, protegga anche dall'imprevedibilità del desiderio dell'altro e sottragga qualcosa all'urto trasformativo dell'incontro incarnato.

LA SPECIFICITÀ IRRIDUCIBILE DEL NOSTRO LAVORO

Che cosa resta, allora, come specificità della psicoterapia psicoanalitica dell'adolescenza? Resta qualcosa di molto semplice e molto difficile: l'incontro con un Altro reale. Un Altro incarnato, non ottimizzabile, non programmabile, capace di deludere e di riparare. Il corpo del terapeuta che incontra il corpo dell'adolescente è la struttura di un'esperienza che non può essere replicata algoritmicamente. Presenza, tempo, silenzio, rottura, riparazione, controtransfert, limite, sopravvivenza dell'oggetto. Il terapeuta che sbaglia e ripara, che porta nel campo la propria soggettività, con i propri limiti e le proprie reazioni, come strumento diagnostico e terapeutico. Che incarna, nell'incontro con l'adolescente, la funzione adulta: non come muro da abbattere né come ideale irraggiungibile, ma come presenza che può essere testata, sfidata e trovata ancora lì.

Questa fragilità non risparmia neppure noi analisti: il rischio è colludere con la seduzione della non-mancanza tecnologica, usando la

certezza teorica per saturare i nostri stessi vuoti invece di restare capaci di tollerare il silenzio, l'assenza e il non sapere, che sono spesso le condizioni in cui l'adolescente può cominciare a sognare se stesso. Un rischio parallelo a quello che fa l'adolescente nell'uso dei dispositivi digitali: «che possono essere finalizzati all'esplorazione della dimensione multipla del Sé e per realizzare così il processo di soggettivazione o per surrogare la costruzione dell'acquisizione dell'identità di genere (registro della fuga) e l'acquisizione dell'identità generazionale (registro dell'onnipotenza)» (Biondo 2017, p. 235). Riteniamo che l'adolescente abbia bisogno che qualcuno significhi l'uso che fa della realtà digitale, a dimostrazione dell'interesse dell'Altro per le fantasie che cerca di rappresentare attraverso di essa. Non abbiamo il compito di opporci al nostro tempo, ma di continuare a pensarlo, perché resti possibile, per l'adolescente, l'incontro vivo con un altro essere umano. In un mondo che offre sempre più spesso oggetti che non mancano mai, la nostra responsabilità clinica è rendere di nuovo abitabile ciò che manca, delude, resiste e, proprio per questo, trasforma.

Bibliografia

BAUMAN Z. (2000). *Modernità liquida*. Bari: Laterza. 2011

BIONDO D. (2017). Mondo digitale e dolore evolutivo. *Rivista di Psicoanalisi*. LXIII, 1, 235-252.

BIONDO D. (2024). Identità digitale del Sé. *Rivista di Psicoanalisi*. LXX, 3, pp. 831-848.

BONAMINIO A., SCARINGI D., SPAGNA G. D. (2022). Riti e ritualità cibernetiche nella comunità dei fratelli digitali: riflessioni teorico-cliniche. Funzione Gamma, Gruppo e Rito. https://www.funzionegamma.it/wp-content/uploads/2022/11/Bonaminio-Scaringi-Spagna-IT.pdf.

BONAMINIO A., SCARINGI D., SPAGNA G. (2019). Like or dislike: Questions and challenges in the consulting room of a «Society 2.0». In A. M. Schlösser (Ed.), *A psychoanalytic exploration on sameness and otherness: Beyond Babel?* Routledge.

BONAZZI M., (2014). *La digitalizzazione della vita quotidiana*. Milano: FrancoAngeli.

KAËS R. (2005). Il disagio del mondo moderno e la sofferenza del nostro tempo. *Psiche*, pp. 57-65.

MONNIELLO G. (2014). Ado.com. *AeP-Adolescenza e Psicoanalisi*. Anno IX, n.1., pp. 9-11.

NATIONAL CENTER FOR MISSING & EXPLOITED CHILDREN. (2024). 2023 CyberTipline report. https://www.ncmec.org/content/dam/missingkids/pdfs/2023-CyberTipline-Report.pdf.

OPENAI. (2025, ottobre 27). Strengthening ChatGPT's responses in sensitive conversations. https://openai.com/index/strengthening-chatgpt-responses-in-sensitive-conversations.

SCARINGI D., SCOGNAMIGLIO P., SORCE A. (2022). Favorire la gruppalità interna in adolescenza: l'esperienza di laboratori ludico-espressivi mediati dai videogiochi. *AeP Adolescenza e Psicoanalisi*. XVII (1).