

VIDEOGIOCHI

DA RISCHIO DIPENDENZA A DISPOSITIVO SANITARIO UTILE

CONVEGNO GRATUITO APERTO ALLA CITTADINANZA

Non esiste una definizione univoca del termine "videogioco", se non tutto ciò che una persona può giocare su un *hardware* che incorpora un elemento di interattività con l'operatore, proiettando i risultati delle sue azioni su uno schermo.

Ne riconosciamo tuttavia la duplice natura: se l'utilizzo eccessivo del videoterminale arriva a causare problemi di rilevanza socio sanitaria (dipendenza dai videogiochi, da internet, *gambling*, ecc.), è innegabile come le nuove tecnologie costituiscono il futuro in campo sanitario, in particolare in ambito riabilitativo-terapeutico e di telemedicina, dove esse possono essere fruite in modo economico e virtualmente infinito.

RELATORI



IN APERTURA

Saluti istituzionali

DOTT.SSA ELISABETTA BOSI
PROF. STEFANO DENICOLAI

Luci e ombre sull'uso dei videogiochi
Il *gaming* come trend emergente per
l'innovazione in sanità

ING. PIERCARLO DONDI

Serious gaming e realtà virtuale al
servizio della persona

ING. STEFANIA PAZZI

Giocare fa bene: videogiochi e
serious gaming

PROF. MAURIZIO BEJOR
PROF. PIERLUIGI POLITI

Riabilitazione neuromotoria e videogiochi
Pensare per immagini: un'esperienza
pratica nell'autismo

VENERDÌ 29 MARZO – ORE 15:30

presso SALA CONVEGNI ATS di PAVIA - viale Indipendenza n.3