

*In attesa dell'incontro con l'esperto in materia...*

dal **VADEMECUM**

## **GIOCO ONLINE**

Brevissimo estratto dal vademecum, pag. 17, [generazioniconnesse.it](http://generazioniconnesse.it)

<b>ASPETTI POSITIVI/potenzialità Giochi online</b>	<b>ASPETTI NEGATIVI/rischi Giochi online</b>
Contribuire allo sviluppo di capacità tecniche e strategiche	Dipendenza legata ad un loro uso eccessivo, con il rischio di trascurare lo studio e le relazioni amicali
Migliorare la coordinazione oculo-motoria	Se utilizzati per molte ore, possibili problemi di salute legati all'eccessivo stress, a disturbi del sonno, manifestazioni di ansia ecc., ma anche rischio di miopia indotto dall'eccessivo sforzo di messa a fuoco ravvicinata (questo vale, in generale, anche per il cellulare).
Abilità di problem solving	Rischi di subire violazione della privacy
	Contatti indesiderati nei casi di videogiochi online
	Esposizione a contenuti potenzialmente dannosi.
	Rischi di virus e malware sui dispositivi
	Rischi specifici legati al gioco d'azzardo online, inclusa la ludopatia.

*... est modus in rebus...*

Scomodiamo i poeti latini, in questo caso Orazio, per ricordarci che in ogni cosa, gioco compreso, c'è un senso della misura e una saggia moderazione, che potremmo anche semplicemente chiamare buon senso, se non fosse che nel caso di bambini/ragazzi, è un concetto sfuggente e il ruolo di regolatore spetta comunque all'adulto responsabile.