



Pelikasvatuksen UKK

Mitä tarkoitetaan digipeleillä? Kaikkea tietokoneilla, konsoleilla ja erilaisilla mobiililaitteilla pelattavia pelejä. Digipeleillä tai digitaalisilla peleillä tarkoitetaan siis kaikkea vanhoista Pong- tai Mario-konsolipeleistä uusimpiin kehittyneillä VR-laitteilla pelattaviin peleihin. Suomessa suosituin pelimuoto on mobiilipelaaminen ja suosituimpia pelilajityyppejä ovat pulmapelit sekä ammuskelu- ja seikkailupelit.

Mitä pelikasvatus tarkoittaa? Pelikasvatus on peleihin liittyvää mediakasvatusta, siis pelien ja niihin liittyvien ilmiöiden ymmärtämistä edistävää toimintaa. Pelikasvatuksella lisätään pelisivistystä ja pelilukutaitoa, sekä tuetaan positiivisen pelikulttuurin kehittymistä. Pelikasvatus myös vähentää peleihin liittyviä haittoja. Lue tarkemmin osoitteesta: pelitaito.fi/pelikasvatus

Paljonko nuoret pelaavat? Aktiivisimmin ja monimuotoisimmin pelaavat 10-19-vuotiaat nuoret. 8. ja 9. luokkalaisista 66% harrastaa digipelaamista vähintään kuukausittain, 37% lähes päivittäin. Iän karttuessa pelaamisen aktiivisuus vähenee. Sukupuolien välillä on eroja erityisesti peligenreissä: tytöt pelaavat poikia useammin mobiilipelejä. Koko väestössä miehet ja naiset pelaavat kokonaisuutena yhtä paljon, vaikka aktiivisten pelaajien osuus miehissä on yhä hieman suurempi. Suomalaisista 61% pelaa digitaalisia pelejä vähintään kuukausittain. Kaikki tarvitsevat pelikasvatusta sukupuoleen ja ikään katsomatta, myös aikuiset. Lue tarkemmin: Kouluterveyskysely 2019, Pelaajabarometri 2018

Mitä haittoja pelaamiseen liittyy? Pelaamisesta voi tulla fyysisiä, psyykkisiä ja sosiaalisia haittoja, riippuen pelistä ja pelaamisen tavoista. Peliharrastus maksaa yleensä myös jonkin verran rahaa. Ohimenevät lievät fyysiset haitat, kuten huonosta ergonomiasta johtuva lihaskipu, ovat yleisimpiä ja helposti ehkäistävissä. Pelaamista voidaan pitää ongelmallisena, jos se alkaa vaikuttaa kielteisesti henkilön elämään kuten ihmissuhteisiin, koulunkäyntiin tai terveyteen. Mikään tietty tuntimäärä ei automaattisesti tee pelaamisesta ongelmallista. Suurimmalle osalle pelaajista ei tule pelaamisesta haittoja.





Mitä laki sanoo pelaamisesta? Digipelien ikärajoja säädellään Suomessa lailla. Ikärajat kertovat sisältösymbolin kanssa, minkälaisien sisältöjen vuoksi pelillä on ikäraja ja minkä ikäisille peli on sallittu. Ikärajat eivät ole suosituksia, vaan ne on Suomessa kirjattu Kuvaohjelmalakiin ja ikärajan 18 kohdalla myös Rikoslakiin. Lapsen hyvin tuntevan aikuisen seurassa muista paitsi ikärajusta 18 voi joustaa 3 vuotta. Lue tarkemmin osoitteesta: pegi.info

Miten toteuttaisin pelikasvatusta nuorisotyössä? Keskustele nuorten kanssa heidän pelaamisestaan avoimen uteliaasti. Ota pelaaminen nuorisotyön välineeksi: kysy nuorilta, miten he haluaisivat pelata yhdessä tai haluaisivatko he ottaa pelit aiheeksi esimerkiksi jossain taideprojektissa tai ota retkikohteeksi lanitapahtuma, Suomen pelimuseo tai peliyritys. Näytä itse mallia hyvästä pelikäytöksestä, mahdollista positiivisen pelikulttuurin kehittyminen ja tue hyviä käytäntöjä. Tue pelaajien tunnetaitoja ja sosiaalisia taitoja pelissä ja pelin ulkopuolella. Haasta pelaajat keskustelemaan pelien tarinoista ja tapahtumista myös kriittisesti pohtien. Ole turvallinen ja tuomitsematon aikuinen, jolle nuori voi tulla puhumaan myös, jos pelimaailmassa sattuu jotain ikävää. Katso esimerkiksi Pelikasvatusta ja mielen hyvinvointia -materiaali Vahvistamon verkkosivujen Työkalupakki -osiosta!

Mistä löydän hoitoa nuoren ongelmalliseen pelaamiseen? Kun ei enää puhuta pelihaittojen ehkäisystä, vaan tarvitaan korjaavaa työtä, ensimmäinen osoite on nuoren kohdalla koulukuraattori tai terveydenhoitaja. Nuoren perhe on hyvä ottaa mukaan varhaisessa vaiheessa. Palvelujen taso paikallisissa sosiaali- ja terveyspalveluissa riippuu paljon siitä, onko vastaanottava ammattilainen perehtynyt pelaamiseen ilmiönä. Moni liiallisen digipelaamisen hoito perustuu ongelmallisen rahapelaamisen hoitoon, jota on tutkittu ja kehitetty Suomessa pidempään, mutta kyseessä on kuitenkin erilainen ilmiö. Ongelmalliseen digipelaamiseen voi saada tukea esimerkiksi Peluurista ja Digipelirajat'on-hankkeesta, sekä Itä-Suomessa Pelituki-projektista.

Voiko pelaamisesta tulla riippuvaiseksi? Kyllä, mutta virallinen pelihäiriödiagnoosi on tarkoitettu käytettäväksi vain aikuisiin. Nuorten ja lasten kohdalla riippuvuus-termi on leimaava ja ongelmallinen: nuorten liiallisen pelaamisen taustalla on usein muita syitä kuin riippuvuus ja alaikäisten pelaamisesta vastaa lähtökohtaisesti huoltaja. Ongelmalliseen pelaamiseen puuttuminen ei vaadi diagnoosia, vaan nuoren kokonaisvaltaista tilanteen ymmärtämistä. Nuoruus on kehitysvaihe, jossa tarvitaan aikuisen tukea sopivien rajojen löytämiseksi tasapainoisen elämän rakentamiseksi.

Lisää tietoa verkosta pelitaito.fi ja pelikasvatus.fi

