

Digitaaliset pelit ja hyvinvointi

Viisi tärkeää asiaa pelaajan kasvattajalle

Tommi Tossavainen

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti



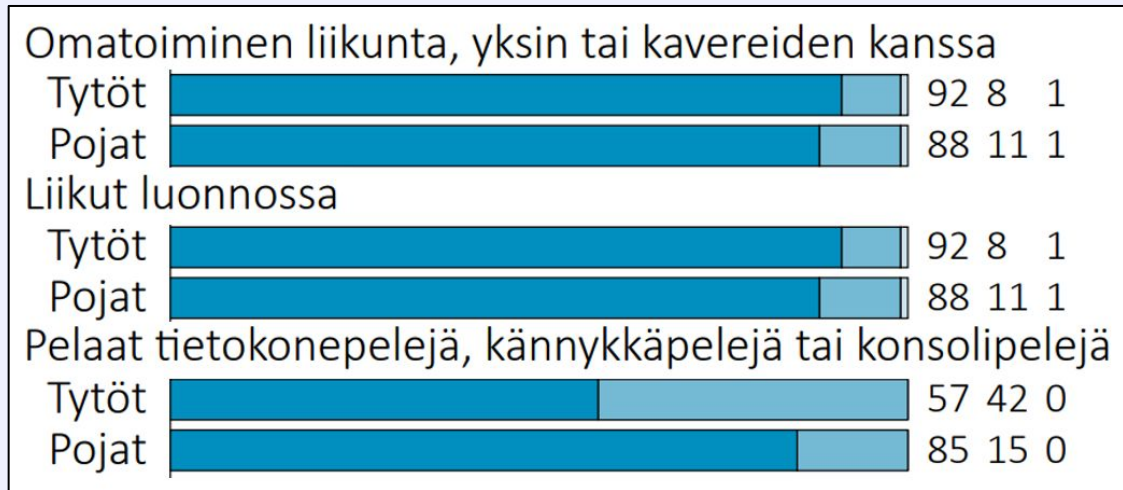
Pelaaminen on erittäin suosittua



Ikäryhmä	Pelaa päivittäin digitaalista viihdepeliä	Pelaa viikoittain tai useammin digitaalista viihdepeliä	Ei pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä
10-19 v	42,20 %	76,20 %	3,40 %
20-29 v	24,40 %	66,70 %	7,10 %
30-39 v	20,80 %	48,00 %	13,90 %
40-49 v	24,80 %	41,00 %	28,60 %
50-59 v	11,30 %	20,20 %	48,80 %

Pelaajabarometri 2022

Pelaaminen on erittäin suosittua



Nuorten vapaa-aika tutkimus 2022 (7-29-vuotiaat)

Pelaaminen on sosiaalista

- Moninpelit
- Pelaajayhteisöt
- Pelitapahtumat
- Pelitoiminta



Pelaaminen on sosiaalista



Discord 34%

Pojat 48%

Tytöt 19%

KAVI 2024 (15-29 -vuotiaat)





Pelaaminen voi olla tavoitteellista

- Kilpapelaaajia 5,7%
- Striimaajia 5,5%
- Katsojia 28,9%

Pelaajabarometri 2022

Pelaamiseen voi liittyä ongelmia

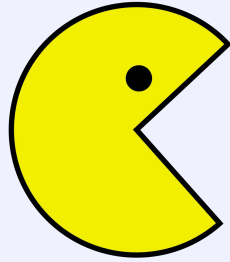
- Ajankäyttö
- Rahankäyttö
- Sosiaaliset suhteet
- Pelien sisällöt
- Pelaajayhteisöt



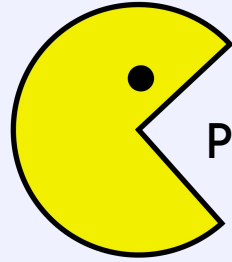
Pelikasvattajan käsikirjat



Pelit ovat kulttuuria



Pelit ovat kulttuuria



PacMan



Mario



Sonic



Steve



Lara

**Pelaaminen on
hyvä harrastus!**

www.pelikasvatus.fi

Tommi Tossavainen

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti

