



Digitaalinen lapsuus

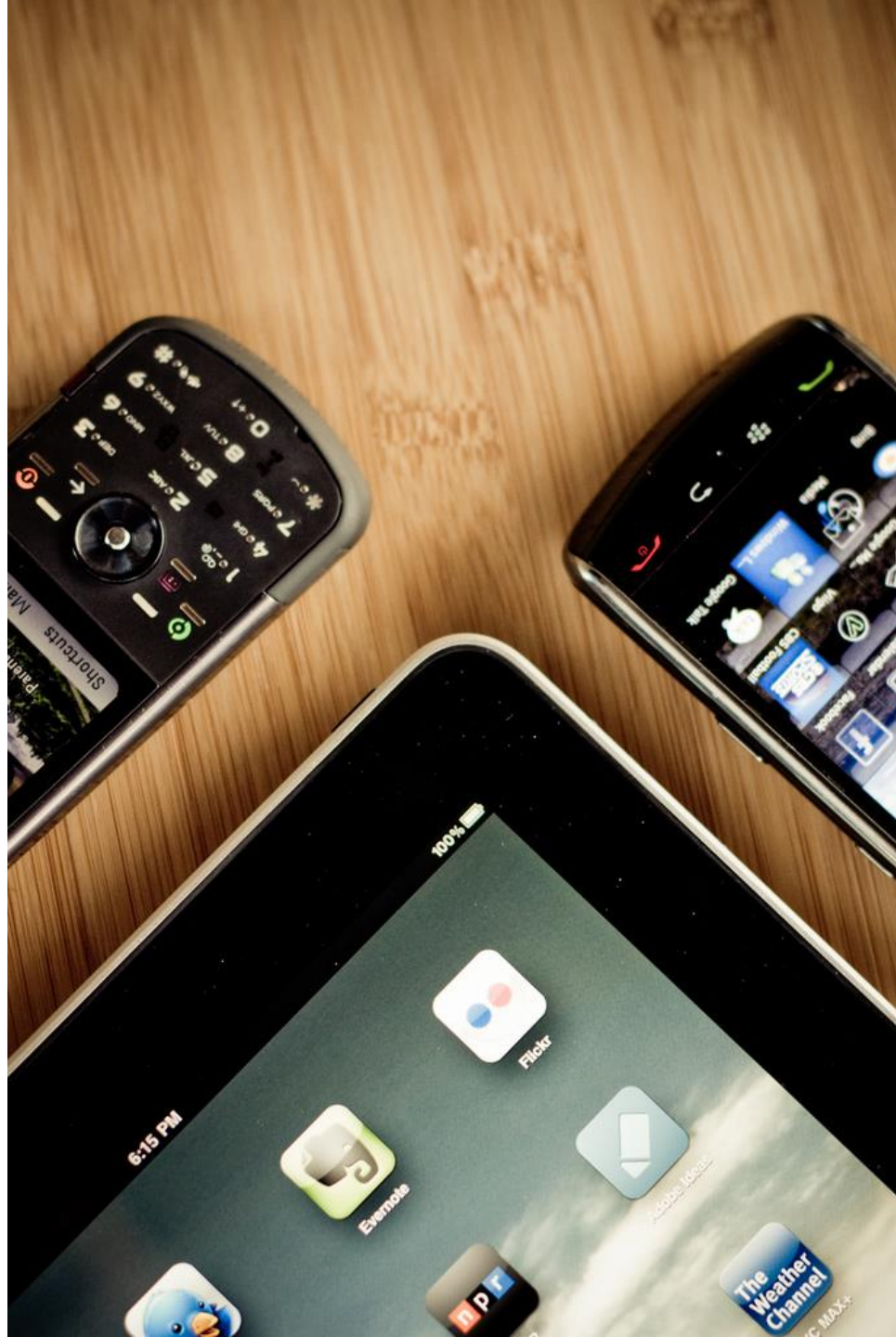
Nuppu Soanjärvi
osaamiskeskus Vahvistamo





Kuva: Jon Bunting





Digitalisaatio

Digitaalinen lapsuus

Kuva: Tim & Selena Middleton





Kuva: Kyle Lichtenwald

mummo skypessä
kaverit pelissä
kiusaaja kännykässä
serkku snäpissä
kauppa pädissä
läksyt netissä
iltasatu striiminä

kommunikointia leikkiä



Kuvat: vas. Neil Moralee "Grandmaster"; oik. Dota 2 The International



Pelaaminen yhdistää kilpailua ja leikkiä. Se on aina ollut ihmisille luontaista, eikä loppu lapsuuteen.

”Pelaaminen on niin valtava kokonaisuus, että se pakenee yksinkertaista luokittelua hyväksi tai huonoksi asiaksi. Eikä pelaaminen ole tässä tietenkään mikään poikkeus muusta maailmasta.”

Mikko Meriläinen, nuorten pelaamisen ja pelikasvatuksen tutkija

Digitaalinen kommunikointi
onnistuu videon ja kuvan
valtakaudella yhä
nuoremmilta ja on yhä
helpompaa.

Kuva: Servando Miramondes



Sosiaalisuus ja läheisyys ei
enää rajoitu fyysiseen
tilaan.

Kuva: Mikael Wiman

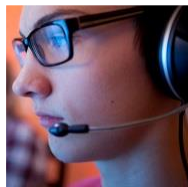






Lapset

- Ikärajat
 - Sopivat sisällöt
 - Pelaamisen hyödyt ja haitat
 - Pelaamisen rajat kotona
 - Hyvät pelitottumukset
 - Pelikäytös
 - Medialukutaito
-
- Tavoitteena hyvä, kestävä ja terveellinen pelaaminen. Ikärajojen noudattaminen ja sopivien sisältöjen kuluttaminen



Nuoret

- Pelaaminen ja elämänhallinta
 - Ikärajat
 - Pelaamisen hyödyt ja haitat
 - Ongelmapelaamisen riskit
 - Hyvät pelitottumukset
 - Pelikäytös
 - Medialukutaito
 - Vastuu pelikulttuurista
-
- Tavoitteena hyvä, kestävä ja terveellinen pelaaminen, joka on sopivassa roolissa elämässä



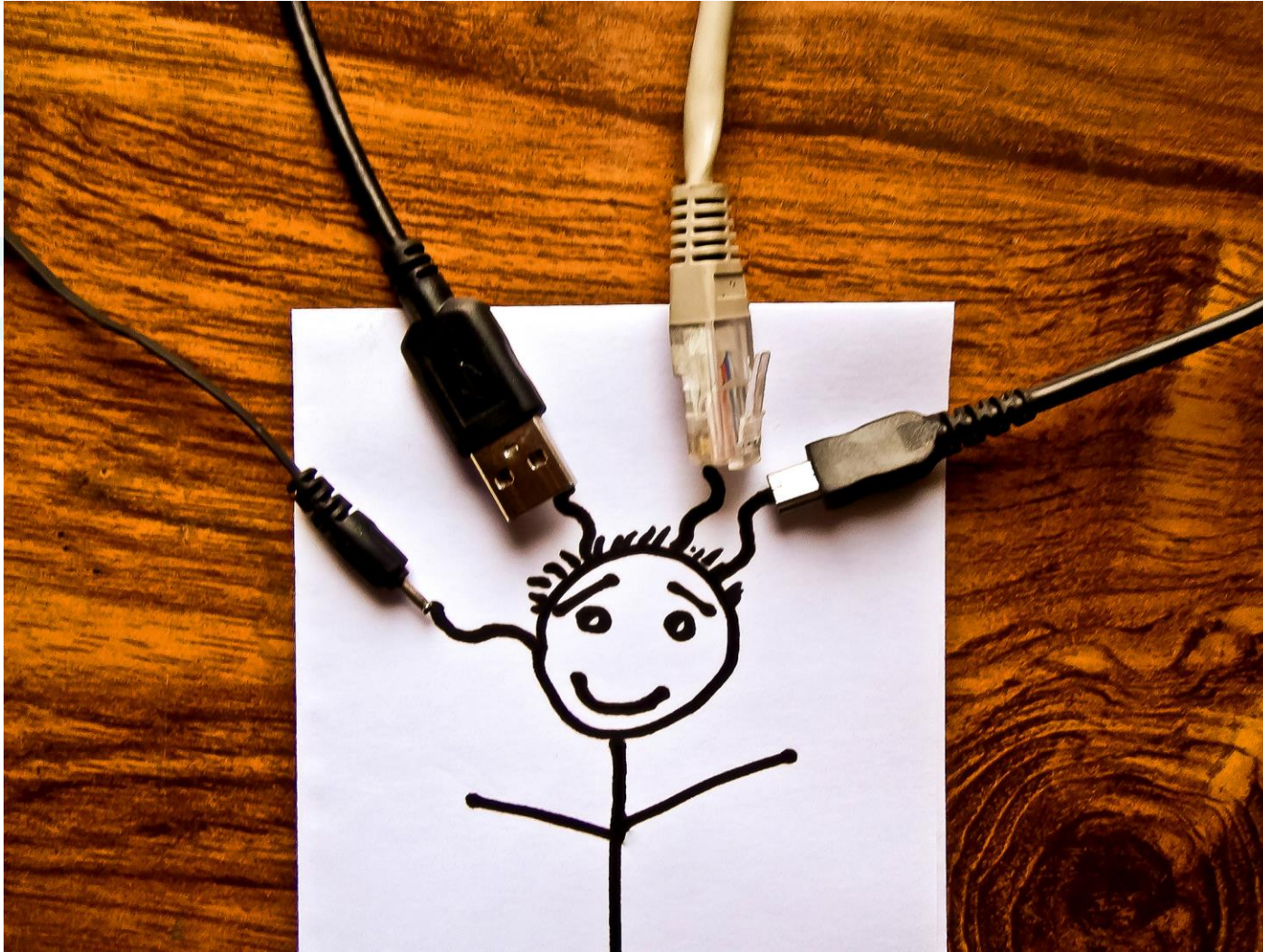
Vanhemmat

- Tietämys ja asenteet vaihtelevat
 - Digitaalinen pelaaminen ilmiönä
 - Pelaamisen hyödyt ja haitat
 - Ikärajat
 - Suhtautuminen pelaavaan lapseen
 - Myyttien murtaminen
-
- Tavoitteena ennakkoiluulojen ja pelkojen korvaaminen tiedolla, peliriitojen vähentäminen ja vanhempien kannustaminen pelikasvattajina toimimiseen



Muutos näyttää aina vaaralliselta

Yhteys on auki, tulevaisuus on täällä!



Kuva: Omran Jamal