

TIETOVISA DIGIPELAAMISESTA

- 1. Pitääkö paikkansa: alaikäinen saa mennä ostamaan K-18 pelin kaupasta, kunhan vanhempi on antanut luvan.** (Ei pidä paikkaansa, K-18 ikäraja on lain mukaan sitova ikäraja, kuvaohjelmalain mukaan alaikäinen ei saa ostaa K-18 peliä).
- 2. Pitääkö paikkansa: digitaalisten pelien pelaaja on useimmiten yli 18-vuotias.** (Pitää paikkansa, suomalaisen digipelaajan keski-ikä on 39,8 vuotta edes satunnaisesti pelaavien osalta ja 38,1 vuotta aktiivisesti pelaavien osalta. Pelaajabarometri 2024).
- 3. Pitääkö paikkansa: Yli puolet markkinoilla olevista digitaalisista peleistä on kielletty alle 18-vuotialta.** (Ei pidä paikkaansa, vain noin 9% markkinoilla olevista peleistä on kielletty alle 18-vuotialta.)
- 4. Pitääkö paikkansa: digipelaaminen on lähinnä poikien ja miesten harrastus.** (Ei. Sekä miehet että naiset pelaavat. Pelaajabarometrin 2024 mukaan miehistä 24 % ja naisista 16,5 % pelaa digitaalisia viihdepelejä päivittäin, viikoittain näitä pelejä pelaa 48,8 % miehistä ja 36 % naisista. Miehet pelaavat tilastollisesti merkitsevästi enemmän sekä päivittäin että viikoittain, mutta ei voi sanoa, että vain miehet pelaavat).
- 5. Pitääkö paikkansa: aikuiset saavat estää, jos nuori haluaa pelata paljon digipelejä.** (Pitää paikkansa, aikuinen voi rajata nuoren pelaamista. Säännöistä on hyvä sopia yhdessä.)
- 6. Pitääkö paikkansa: digipelejä kannattaa pelata yhdeltä istumalta niin kauan kuin jaksaa.** (Ei pidä paikkaansa, digipelejä ei kannata pelata liian kauaa kerralla ja taukoja olisi hyvä pitää noin tunnin välein.)
- 7. Pitääkö paikkansa: digilaitteet kannattaa sammuttaa noin tuntia ennen nukkumaan menoa.** (Pitää paikkansa, keho tarvitsee aikaa virittäytyäkseen uneen)
- 8. Pitääkö paikkansa: 10–19 -vuotiaista noin puolet eivät pelaa lainkaan digipelejä.** (Ei pidä paikkaansa. Ainoastaan 3,8 prosenttia ikäryhmästä ei pelaa ollenkaan digitaalisia viihdepelejä. Pelaajabarometri 2024).

VINKKI!

Voit toteuttaa tietovisan antamalla jokaiselle lapselle vihreän (KYLLÄ) ja punaisen (EI) lapun, jota näyttämällä lapsi voi vastata tietovisakysymykseen. Näin jokainen lapsi voi antaa vastauksen yhtä aikaa.

(LÄHTEINÄ: Harviainen J.T., Meriläinen, M. ja Tossavainen, T. (toim.) (2013). Pelikasvattajan käsikirja. Tampere; EHYT Ry:n tietovisa <https://ehyt.fi/selkokieli/tietovisa-digipelaamisesta/> sekä Pelaa fiksusti -hankkeessa laaditut kysymykset)