

Elsa Heikka

Lasten digipelaamisesta on paljon hyötyä, ei pelkästään haittaa

Nykyään lapset viettävät yhä enemmän aikaa ruudun edessä. Teknologia kehittyy koko ajan, ja digitaalinen pelaaminen on yleistynyt merkittävästi lasten keskuudessa viime vuosien aikana. Pelaamisesta on hyvin ristiriitaisia ajatuksia; jotkut ajattelevat, että siitä on paljon hyötyä ja että se opettaa tärkeitä taitoja. Monet taas ajattelevat, että siitä on paljon haittaa ja se voi aiheuttaa riippuvuutta. Keskustelemme usein yhteiskuntana eniten pelien ja pelaamisen haitoista, mutta itse en ole nähnyt yhtä paljon kiinnostavaa keskustelua siitä, että miksi digitaaliset pelit voivat myös olla lapsille hyödyksi. Tässä aineistopohjaisessa esseessä käsittelen aineistona Mannerheimin lastensuojeluliiton artikkelia *Pelaamisen hyödyt*, kirjoittanut Mikko Meriläinen 7.10.2025.

Pelaaminen kehittää kognitiivisia taitoja kuten tarkkaavaisuutta ja huomiokykyä. Artikkelissa *Pelaamisen hyödyt* Mikko Meriläinen kertoo, että “tilan hahmottamisen, tarkkaavaisuuden ja huomiokyvyn on huomattu kehittyvän erityisesti nopeatempoisissa, kolmiulotteisessa peliympäristössä tapahtuvissa toimintapeleissä”. Meriläinen korostaa myös, että aiemmin mainitut kyvyt voivat myös kehittyä, kun pelaajan täytyy keskittyä tarkasti ympäristöönsä. Nykyään useat pelit ovat juuri erittäin nopeatempoisia ja vaativat paljon keskittymistä ja nopeaa reagointia. Tällaiset kyvyt, erityisesti yllä mainitut tilan hahmottaminen ja tarkkaavaisuus, voivat olla hyödyksi esimerkiksi monessa urheilulajissa. Toisaalta kognitiiviset taidot kehittyvät myös oikeassa elämässä ja oikeissa urheilulajeissa, joten pelit eivät ole ainoa tekijä kognitiivisten taitojen kehittymisen kannalta, mitä Meriläinen ei ota huomioon.

Pelaaminen voi lisäksi kehittää sosiaalisia taitoja. Mikko Meriläinen kertoo, että “yhteistyöhön kannustavien ja sitä edellyttävien pelien pelaamisen on tutkittu edistävän sosiaalisten taitojen kehitystä ja lisäävän myönteistä käytöstä”. Monet videopelit ovat nykyään ns. ‘multiplayer’, joka tarkoittaa, että niitä voi pelata monen ihmisen kanssa samaan aikaan. Multiplayer-pelit yleensä vaativat paljon yhteistyötä, ja niitä pelatessa tarvitsee keskustella muiden pelaajien, yleensä koulukavereiden,

kanssa. Sosiaalisten taitojen kehitys on erityisen tärkeää lapsille, ja pelit voivat tarjota alustan näiden taitojen kehitykseen. Digipeleissä täytyy myös välillä tehdä yhteistyötä sekä keskustella vieraiden ihmisten kanssa. Artikkelissa ei kuitenkaan mainita sitä, että vaikka pelaamisen kautta voi keskustella toisten kanssa, kaikki peliympäristöt eivät välttämättä ole turvallisia lapsille. Yhteiskunnassa olisi tärkeää keskustella tästä, sillä digiturvallisuus on hyvin ajankohtainen aihe. Vaikka pelaamisen kautta voi keskustella toisten kanssa, kasvotusten kohtaaminen on kuitenkin todella tärkeää ja kannattaa viettää aikaa myös oikeissa sosiaalisissa tilanteissa kavereiden kanssa, sillä virtuaalimaailma ei voi korvata aitoja ihmisiä.

Pelaaminen voi kehittää kielitaitoa. Vaikka Suomen kouluissa opetetaan englantia, sitä ei välttämättä tule käytettyä muualla. Nettipelit voivat siis tarjota lapsille alustan, jonka avulla he voivat kehittää kielitaitojaan. Suurin osa peleistä on oman kokemukseni mukaan saatavilla vain englannin kielellä, joten kieli voi melkein vahingossakin tulla pelaamisen kautta luontevaksi. Tunnen monia, jotka ovat oppineet englannin kielen digipelien kautta. Lisäksi monet videopeleihin liittyvät netissä olevat yhteisöt ovat englannin kielellä. Meriläinen kertoo artikkelissaan, että "pelaavat lapset ja nuoret paitsi kohtaavat englantia jatkuvasti, myös käyttävät sitä". Sosiaaliset taidot voivat siis myös kehittyä uuden kielen käytön yhteydessä. Lisäksi Meriläinen tuo esille, että pelityyppi vaikuttaa myös kielitaidon kehittymiseen; esimerkiksi seikkailupelit kehittävät kielitaitoa enemmän kuin visuaaliset pulmapelit. Tämä väite on ihan totta, sillä seikkailu- tai toimintapeleissä hyödynnetään usein hahmojen dialogia ja pitkiä ohjeita. Pulmapeleissä taas saattaa olla alussa ohjeet, mutta sen jälkeen ei muuta tekstiä. Pelien hyöty ja kuinka paljon niistä voi oppia voi siis riippua paljon siitä, minkä tyyppinen peli on.

Pelaamisesta on siis monia hyötyjä, kuten kognitiivisten taitojen, sosiaalisten taitojen ja kielitaidon kehittyminen. Nämä taidot ovat olennaisia muualla kuin pelimaailmassa, erityisesti koulu - ja työelämässä. Kognitiivisista taidoista on hyötyä esimerkiksi urheilussa, sosiaalisten taitojen osaaminen on välttämätöntä ja kielitaito auttaa koulussa ja yliopistossa. Pelaamisesta on siis kovasti hyötyä, ja sillä on pysyviä vaikutuksia koko elämän ajan. Vaikka pelaamista koskevissa keskusteluissa puhutaan yleensä pelkästään haitoista, on mielestäni tärkeää olla optimistinen ja ottaa hyödyt huomioon. Omasta mielestäni pelaamisella on paljon hyötyä, ja

*Pelaamisen hyödyt* herätti ajatuksia koskien niitä hyötyjä, joita en ollut ottanut huomioon aikaisemmin. Täytyy kuitenkin aina muistaa, että vaikka digipelaamisesta on paljon hyötyä, kannattaa myös viettää aikaa oikeiden ihmisten kanssa eikä eksyä täysin pelimaailmaan.

Sanat: 608