

Digipelaaminen kehittää digitaitoja

Esitys | SeniorSurf

Elmo Hämäläinen, Jamk
Digibuusti -hanke



Euroopan unionin
osarahoittama

jamk | Jyväskylän
ammattikorkeakoulu



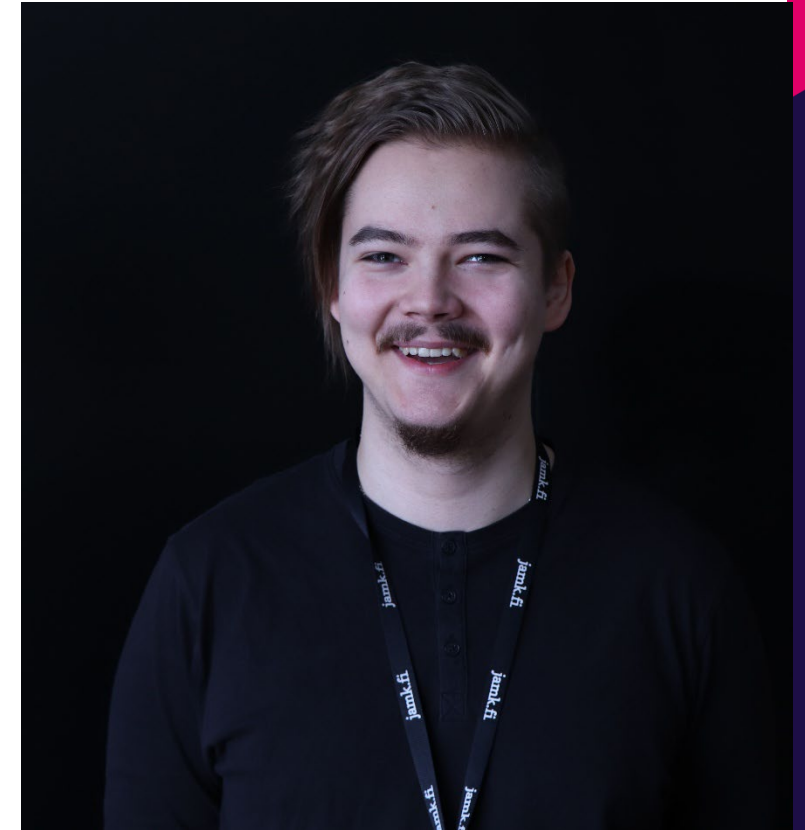
Esittely

Kuka olen ja mistä tulen?

jamk

Elmo Hämäläinen

- Tietojenkäsittelyn tradenomiksi valmistunut Jyväskylästä
- Työskennellyt IT-alalla useissa tehtävissä; Teliällä, Kotidatalla, valmentajana, sekä omassa pelikeskusyrityksessä
- Jyväskylän ammattikorkeakoululla GamePit -pelitiloilla teknisenä asiantuntijana, sekä:
 - Pelaten duuniin! –hanke (2021-2023)
 - Digibuusti –hanke (2024-2026)
- Jyväskylän e-urheiluseura ry:n hallituksessa kolmatta vuotta



Digibuusti –hanke

- Keski-Suomessa toteutettava tiedonvälityshanke, jonka tavoitteena on kehittää ja lisätä ikääntyvän maaseutuväestön digiosaamista, digitalisaatiomyönteistä ajattelutapaa ja tietoa pelillisyydestä erilasten tapahtumien, tietoiskujen ja pelikurssien avulla.
- Hanke koordinoi maakunnallista digitukijoiden verkostoa ja tukee vapaaehtoisia digineuvoja
- Hanke toteutetaan 1.1.2024 - 31.12.2026



Euroopan unionin
osarahoittama



Digitaidot

Miksi digitaitoja tarvitaan arjessa?

Digitaidot

- **Miksi digitaitoja tarvitaan arjessa?**
 - Digitaidot ovat arjen perustaitoja – pankki, viestintä ja palvelut ovat jo siirtyneet verkkoon
 - Pelaaminen tarjoaa turvallisen ja hauskan tavan harjoitella samoja taitoja: hiiren käyttö, kirjautuminen, asetusten säätö, netin käyttö.
- 75–89-vuotiaista jo lähes puolet käyttää nettiä päivittäin (Tilastokeskus, 2024)

“Pelaaminen ei ole vain nuorten juttu – se voi olla myös ovi digimaailmaan.”



Pelaaminen ja e-urheilu

Mitä se on?

jamk

Pelaaminen

- Pelaaminen; lautapelit, videopelit, roolipelit, uhkapelit
- 2000-luvulla digitaalinen globalisoituminen ja tietoliikenneyhteydet mahdollistaneet digitaalisen pelaamisen kasvun, ja sen kulttuurin vauhdikkaan kehittymisen
- Ajanviettotapa, hauskuus ja muut kokemukset, rentoutuminen, yhteisöllisyys ja sosiaalisuus, erilaisten taitojen kehittyminen
- Nuoret ikäryhmät pelaavat digitaalisia viihdepelejä eniten ja monipuolisemmin
- 98 % suomalaisista pelaa jotain peliä ainakin joskus, ja vähintään kerran kuukaudessa eli ”aktiivisesti” pelaavien osuus on noin 89 % tutkituista, 10–75-vuotiaista mannersuomalaisista

**Peliala arvoltaan n.
\$237 mrd. 2024**



E-urheilu

Tietokone-, konsoli- ja/tai mobiilipelien pelaamista toisia pelaajia/joukkueita vastaan kilpailullisin tavoittein. E-urheiluun liittyy olennaisesti isot organisoidut liiga- ja turnaustapahtumat verkossa tai livetapahtumina sekä kaupallinen toiminta.

- Alkanut 70-luvulta (Space Invaders), nykymuotoisena 1990-luvulta → globaalin internet-yhteyden kautta pelaaminen muita vastaan
- Yksilö- ja joukkuelajit -> kilpailulliset pelit
- Harrastepelaaminen vs. ammattimainen pelaaminen

**E-urheiluala arvoltaan n.
\$2,53 mrd. 2025**





Hyödyt

Mitä hyötyä digipelaamisesta sitten on?

Yhteisöllisyys ruudun äärellä

- Pelaaminen parantaa yhteishenkeä ja vuorovaikutusta.
- Ryhmässä toimiminen peleissä vahvistaa kommunikaatiota ja tiimityötä.
- Sukupolvien välinen pelaaminen vähentää ennakkoluuloja ja ikäsyrojintää.
- Pelaaminen voi vähentää yksinäisyyden tunnetta ja lisätä yhteisöllisyyden kokemusta.

“Yhdessä pelaaminen on hauskaa – ja samalla opitaan uusia asioita.”



Pelaaminen vahvistaa digitaitoja

- Pelatessa harjoitellaan:
 - Laitteiden ja sovellusten käyttöä
 - Näppäimistön ja hiiren hallintaa
 - Internetin käyttöä ja laitteen asetuksia
- Taitoja voi hyödyntää suoraan esimerkiksi sähköpostin, verkkopankin tai videopuheluiden käytössä.

“Kun on uskaltanut kokeilla pelaamista, ei pankkisovelluksen avaaminenkaan enää pelota.”



Pelaaminen tukee muistia ja oppimista

- Tutkimusten mukaan pelit voivat parantaa:
 - Ongelmanratkaisua
 - Päätöksentekoa
 - Reaktiokykyä
- Oppiminen tapahtuu leikin ja toiston kautta – ilman painetta.
- Esimerkiksi muistipeleissä, sanapeleissä ja strategiapeleissä harjoitetaan keskittymistä ja ajattelua.
- Jokainen oppii omaan tahtiinsa – virheitä ei tarvitse pelätä.

“Peli tekee aivotreenistä hauskaa.”



Hyvinvointia ja toimintakykyä

- Liikunnalliset pelit (esim. Wii Sports, VR-liikuntapelit) lisäävät liikettä ja tasapainoa.
- Pelaaminen voi tukea myös mielialaa ja vähentää masennusoireita.
- Taitojen siirtyminen arkeen: parempi keskittyminen, nopeampi reagointi, laskutaitojen paraneminen.

“Peli voi olla yhtä aikaa liikuntaa, seuraa ja aivojumppaa.”



Tulevaisuuden mahdollisuudet

- Lisää kokeiluja ja tutkimusta senioreiden pelillisestä oppimisesta ja digitaitojen kehityksestä.
- Pelit voivat olla osa terveyden ylläpitoa, sosiaalista osallistumista ja elinikäistä oppimista.
- Pelillisyyys tuo iloa ja merkitystä arkeen.

“Ikä ei estä oppimista – se antaa sille uuden näkökulman.”



Esimerkki: Senioripelikerho

Mitä ajatuksia herättää?

Senioripelikerho

- Digibuusti –hankkeen toimenpiteenä 6.3.2025 tehtiin 6 osainen senioripelikerho, jonka ensimmäinen kerta oli paikan päällä GamePit Pro –tilassa Jyväskylän ammattikorkeakoululla.
- Kerhon seuraavat 5 kertaa pidettiin etänä Discord –viestintäpalvelimen kautta yhteisellä kanavalla puhuen, seuraten ohjaajan näkymää, sekä testaten erilaisia pelejä
- Kestoltaan kurssin tapaamiset olivat kaksi tuntia per. kerta
- Kerhon aikana tutustuttiin mm. seuraaviin aihepiireihin:
 - *Discordin käyttö ja pelimahdollisuudet*
 - *Mobiilipelaaminen ja jakelualustat*
 - *Virtuaalilasit ja pelit*
 - *Tietoturvallisuus*
 - *Tietokonepelaamisen jakelualustat*
 - *E-urheiluala*
 - *Lisälaitteet ja ohjaimet, sekä muu tarvittava kalusto*

Osallistujien kokemuksia senioripelikerhosta

- *“Sain varmuutta käyttää tietokonetta ja uusia sovelluksia.”*
- *“Pelit olivat yllättävän monipuolisia ja opettavaisia.”*
- *“Kurssin vetäjä selitti asiat selkeästi ja rauhallisesti.”*

Palautteessa korostui yhteishenki, rohkeus kokeilla ja innostus jatkaa.

Useat toivoivat jatkokurssia tai säännöllistä pelikerhoa.



Esimerkkejä mistä aloittaa

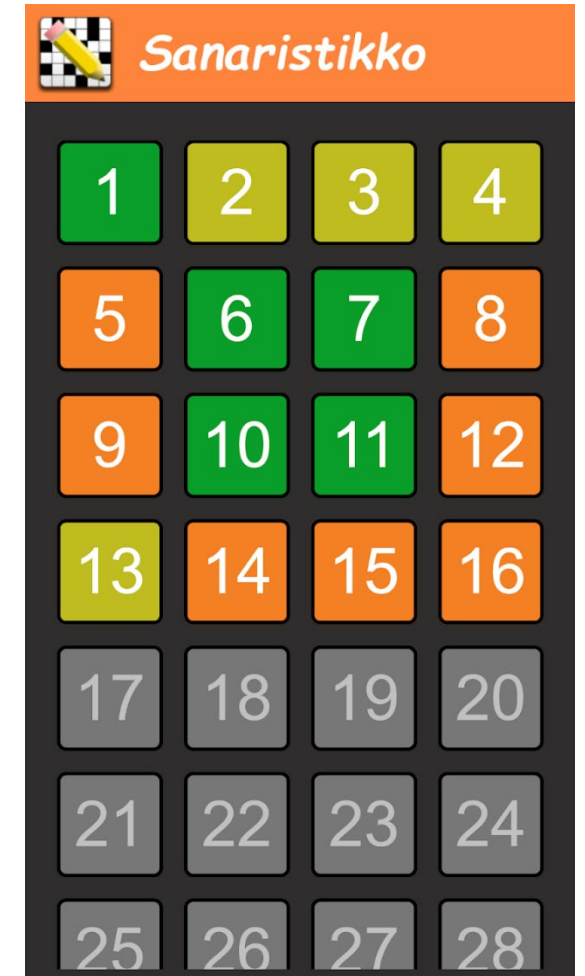
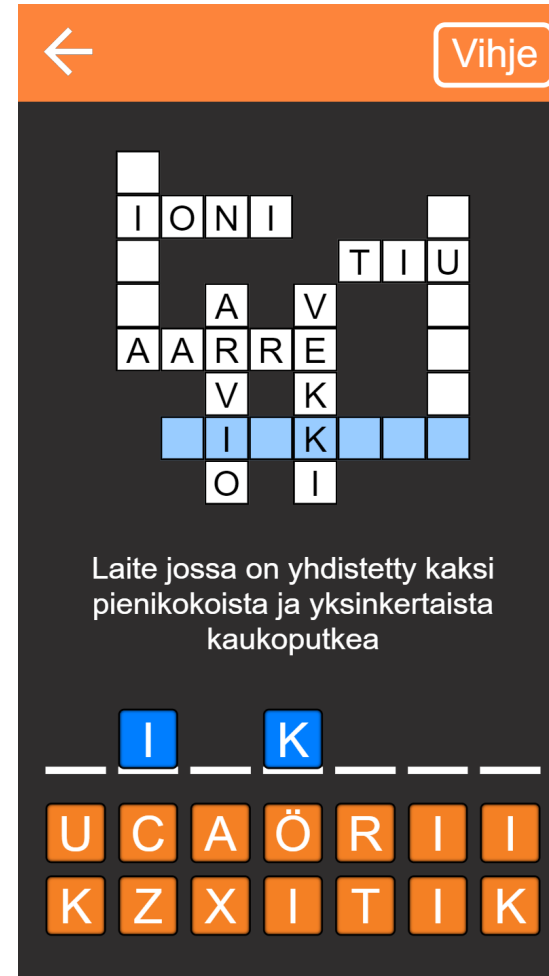
Mobiilipelit

jamk

Sanaristikko-peli

Suosituimpia pelejä

- Kevyt ja koukuttava sanapulmapeli, jossa täytetään pieniä ristikkoja oikeilla sanoilla.
- Harjoittaa sanavarastoa, kielellistä päättelyä ja tarkkaavaisuutta.



Sanapala

Suosituimpia pelejä

- Suomenkielinen sanapulmapeli, jossa muodostetaan sanoja kirjaimista ja löydetään piilotettuja ratkaisuja.
- Kehittää sanavarastoa, kielellistä päättelyä ja tarkkaavaisuutta.



jamk

Sudoku Puzzle

Suosituimpia pelejä

- Suomenkielinen klassinen sudokupeli, jossa täytetään 9x9-ruudukko numeroilla siten, että jokainen rivi, sarake ja alue sisältää luvut 1–9 kerran.
- Kehittää loogista päättelykykyä, keskittymistä, ongelmanratkaisua ja työmuistia.

←

Helppo Virhe: 1/3 00:09 II

6	3	9		1			7	4
4				3	7	6	5	
				8		3	2	9
	4		8			1	6	
		2			1		4	
	1		7	9	4		8	
2		1						
5	9			7	2	4		
		4	1	5	9	7	3	

Kumoa Poista Lisätiedot Muistiinpanot Vihje

1 2 3 4 5 6 7 8 9

← 00:09 II

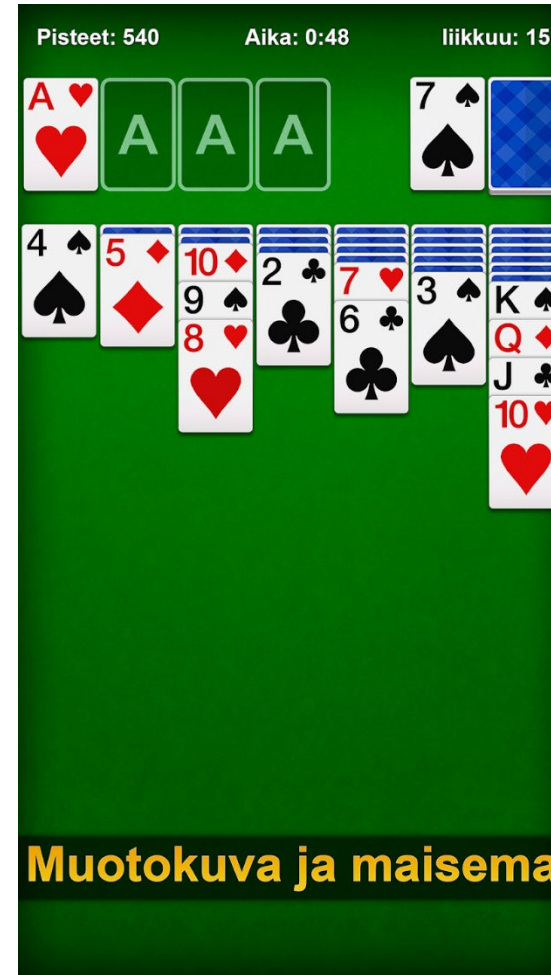
12	+	3	=			-		=	18
÷				-		-			÷
		12	+	8	-	16	=	9	
=		-		=		=	+		=
	-	4	=	2		8	+		= 16
		-						12	
	÷		=	2		9	+		=
x		=		+		÷		=	x
8		5	+	12	-	1	=	16	
=				=		=			=
	÷	3	=			x		=	15

12	15	3	5	15	16	5
9	3	9	15	5	5	16
9	3	9	15	5	5	

Pasianssi

Suosituimpia pelejä

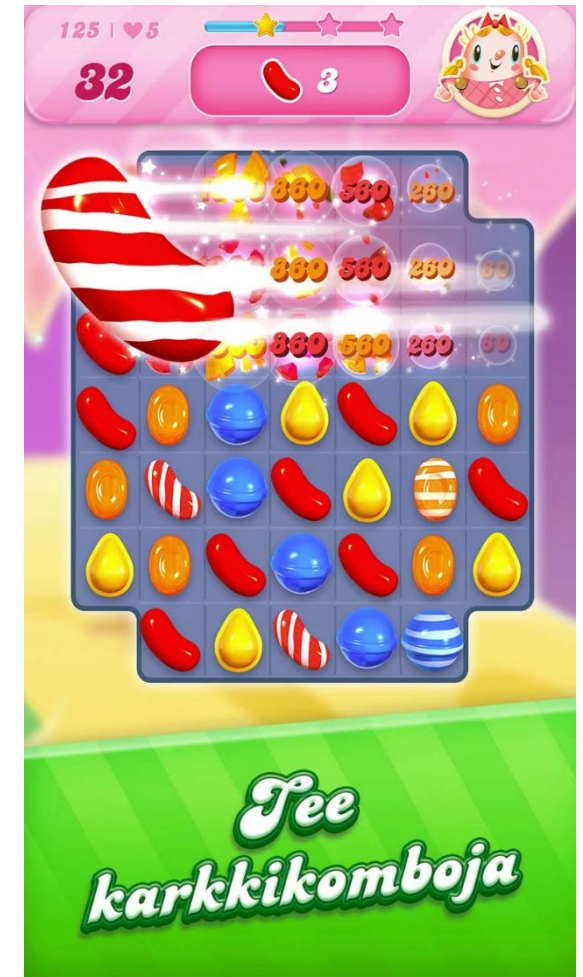
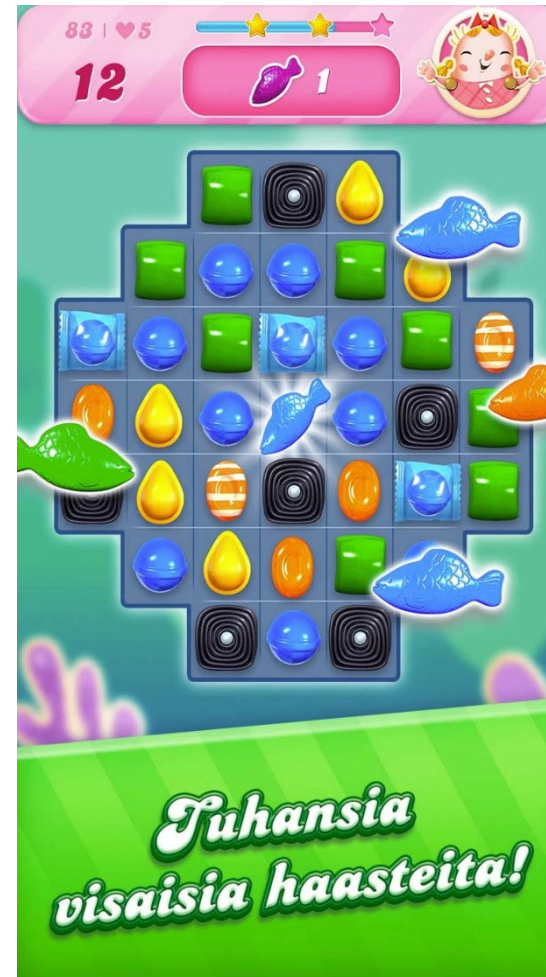
- Se on yksi monista erilaisista pasianssipeliversioista, joita löytyy eri mobiilisovelluskaupoista.
- Pasianssi ja vastaavat korttipelit rauhoittavat ja kehittävät loogista ajattelua.



Candy Crush Saga

Suosituimpia pelejä

- Pulmapeli, joka on yksi kaikkien aikojen suosituimmista mobiilipeleistä. Sisältää lukemattomia tasoja. Hieno visuaalinen tyyli.
- Harjoittaa hahmotusta ja keskittymistä, sekä reaktioaikaa



jamk

Esimerkkejä mistä aloittaa

Tietokonepelit

jamk

Minecraft

Suosituimpia pelejä

- Rauhallinen ja luova rakennuspeli, jossa liikutaan helppokäyttöisessä maailmassa ja rakennetaan omia maisemia, taloja ja pienoisprojekteja.
- Kehittää tilan hahmottamista, suunnittelutaitoja, ongelmanratkaisua ja hienomotoriikkaa.



Stardew Valley

Suosituimpia pelejä

- Rentouttava maatilapeli, jossa hoidetaan omaa tilaa, kasvatetaan kasveja, kalastetaan ja tutustutaan kyläläisiin omaan tahtiin.
- Kehittää rutiinien hallintaa, muistia, suunnittelutaitoja ja pitkäjänteisyyttä – rauhallisessa ja miellyttävässä ympäristössä.



Pinball Star

Suosituimpia pelejä

- Nopea mutta helppokäyttöinen flipperipeli, jossa pidetään pallo pelissä ja kerätään pisteitä yksinkertaisin ohjauksin.
- Harjoittaa reagointikykyä, silmä–käsi -koordinaatiota ja tarkkaavaisuutta.



MiniGolf

Suosituimpia pelejä

- Rauhallinen ja viihdyttävä minigolf-peli, jossa putataan palloja mukavan selkeille radoille ilman kiirettä tai monimutkaisia ohjauksia.
- Kehittää tarkkuutta, silmä–käsi-koordinaatiota, keskittymistä ja suunnittelutaito.



Esimerkkejä mistä aloittaa

Virtuaalinen todellisuus

Virtuaalinen todellisuus

Suosituimpia pelejä

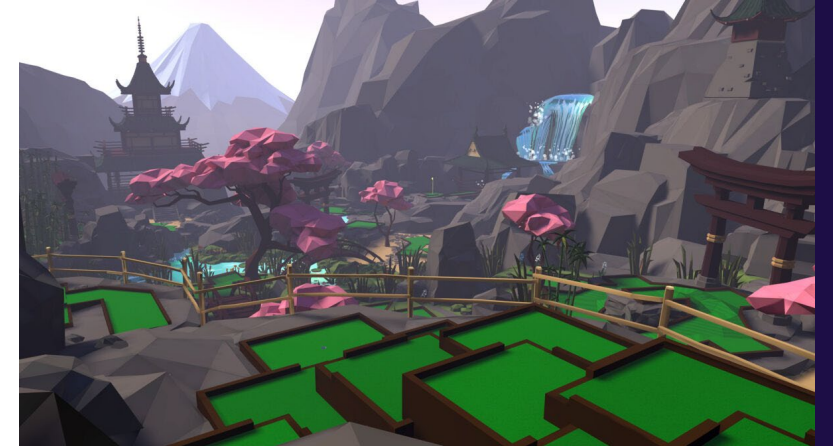
- VR-lasit vievät käyttäjän kolmiulotteiseen ympäristöön, jossa voi katsella ympärilleen ja liikkua luonnollisesti.
- Kokemukset ovat helppokäyttöisiä ja usein rauhallisia – ne sopivat hyvin sekä rentoutumiseen että kevyisiin liikuntaharjoituksiin.
- VR lisää osallistumisen tunnetta, virkistää mieltä ja aktivoi kehoa lempeästi.



Virtuaalinen todellisuus

Suosituimpia pelejä

- **Beat Saber (VR)**
 - Musiikin tahtiin pelattava rytmipeli, jossa lyödään kevyesti värillisiä palikoita.
 - Hyödyllinen kevyeen kuntoiluun, rytmitajuun ja käsien liikkuvuuteen.
- **Walkabout Mini Golf (VR)**
 - Rauhallinen ja tarkka minigolf-peli, jossa lyödään palloja kauniissa ympäristöissä omaan tahtiin.
 - Kehittää keskittymistä, motoriikkaa ja silmä–käsi-koordinaatiota.



Yhteenveto

- Digipelaaminen kehittää digitaitoja, muistia ja itseluottamusta digilaitteiden käyttöön.
- Yhdessä pelaaminen lisää hyvinvointia ja yhteisöllisyyttä.
- Pelit voivat olla osa elinikäistä oppimista ja aktiivista arkea.

“Pelaamisen kautta opitut taidot voivat myös auttaa pelien ulkopuolella!”



Palautekysely: SeniorSurf – Digipelaaminen kehittää digitaitoja



Anna palautetta digitietoiskusta!
https://forms.office.com/e/mu_mvGtKTkg



Kiitos!
Kysymyksiä?

jamk | Jyväskylän
ammattikorkeakoulu



Euroopan unionin
osarahoittama

