

TUTKIMUKSIA

Miten digipelaaminen ja sosiaalinen media vaikuttavat meihin yhä digitalisoituvammassa maailmassa? Mitä hyötyä niistä on ja mitä meidän on otettava huomioon, jotta ne eivät vaikuttaisi kielteisesti jokapäiväiseen elämäämme? Olemme koonneet tutkimustietoa aiheesta juuri sinua varten.

SOSIAALINEN MEDIA

Irmer, A., Schmiedek, F. *Associations between youth's daily social media use and well-being are mediated by upward comparisons.* Commun Psychol 1, 12 (2023).

<https://doi.org/10.1038/s44271-023-00013-0>

Anderson, E. , Steen, E. & Stavropoulos, V. (2017) *Internet use and Problematic Internet Use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood*, International Journal of Adolescence and Youth, 22:4, 430-454, DOI: [10.1080/02673843.2016.1227716](https://doi.org/10.1080/02673843.2016.1227716)

Castellacci, F., & Tveito, *Internet use and well-being:* Volume 47, Issue 1, 2018, Pages 308-325, <https://doi.org/10.1016/j.respol.2017.11.007>

Mustonen, R.; Torppa, R.; Stolt, S. *Screen Time of Preschool-Aged Children and Their Mothers, and Children's Language Development.* Children 2022, 9, 1577. <https://doi.org/10.3390/children9101577>

Samuelsson, R., Price, S., Jewitt, C., (2022) *How young children's play is shaped through common iPad applications: a study of 2 and 4–5 year-olds.* Learning, Media and Technology [10.1080/17439884.2022.2141252](https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2141252).

[Sugiyama, M., Kenji J. Tsuchiya et. al. \(2023\). Outdoor Play as a Mitigating Factor in the Association Between Screen Time for Young Children and Neurodevelopmental Outcomes. JAMA Pediatr. 2023;177\(3\):303-310. doi:10.1001/jamapediatrics.2022.5356](https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2022.5356)

Tutkimustieto sosiaalisesta mediasta, digipelaamisesta ja ruutuajasta karttuu jatkuvasti uusien tutkimusten myötä. Tässä tiedostossa on vain muutamia nostoja viime vuosien tutkimuksista. Tiedostoa päivitetään aika-ajoin, kun uutta tutkimusta julkaistaan.
Lue lisää: www.pelituki.fi

DIGIPELAAMINEN

Männikkö, N. (2017). *Problematic gaming behavior among adolescents and young adults : relationship between gaming behavior and health*, avhandling, Oulun Yliopisto: jultika.oulu.fi/Record/isbn978-952-62-165

Griffiths, Mark. (2015). *Gaming Addiction and Internet Gaming Disorder. A systematic review of resting-state EEG studies*
DOI: [10.1016/j.addbeh.2020.106429](https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106429)

[Chaarani, B., Ortigara, J. Yuan, D., et al \(2022\). Association of Video Gaming With Cognitive Performance Among Children. AMA Netw Open. 2022;5\(10\):e2235721. doi:10.1001/jamanetworkopen.2022.35721](https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.35721)

[Kinnunen, J. Tuomela, M., Mäyrä, F. \(2022\). Pelaajabarometri 2022 : Kohti uutta normaalia. https://trepo.tuni.fi/handle/10024/144376](https://trepo.tuni.fi/handle/10024/144376)

Mekler, E., & Lacovides, I. (2018). *The Role of Gaming During Difficult Life Experiences.* https://www.researchgate.net/publication/331574312_The_Role_of_Gaming_During_Difficult_Life_Experiences

Statens Medieråd (2011). *Våldsamma datorspel och aggression – en forskningsöversikt.* <https://www.statensmedierad.se/rapporter-och-analyser>

