

# Pelaavat nuoret Vantaalla

Selvitys vantaalaisten koululaisten pelaamisesta ja pelihaitoista

Luhtala Kaisa, Silvennoinen Inka, Tenkanen Teresa

10.5.2012



# Vantaa



## Sisältö

1	Lasten ja nuorten pelaaminen.....	3
2	Kysely ja sen toteutus.....	4
3	Alueelliset vanhempainillat .....	5
4	Kyselyn tulokset.....	7
4.1	Tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaaminen .....	7
	Pelitottumukset.....	7
	Pelaamisen motiivit ja sosiaalisuus .....	9
	Pelaamista koskevat rajoitukset ja ikärajat .....	9
	Pelihaitat.....	11
4.2	Rahapelaaminen.....	14
	Raaputusarvat ja rahapeliautomaatit yhtä suosittuja.....	14
	Pojat pelaavat tyttöjä enemmän rahapelejä.....	16
	Nuoret pelaavat laivalla ja kavereiden kanssa .....	17
	Rahapelaamista muistuttava pelaaminen.....	17
	Rahapelaamisen aiheuttamat haitat .....	18
	Vanhempien pelaaminen ja ikärajat.....	18
5	Yhteenvedo kyselyn tuloksista .....	20
	Digitaalinen pelaaminen.....	20
	Rahapelaaminen.....	21
	Lähteet.....	22



# 1 Lasten ja nuorten pelaaminen

Digitaalinen viihdepelaaminen on lasten ja nuorten parissa yleinen ajanviettotapa ja harrastus. Vuoden 2011 Pelaajabarometrin mukaan 99 prosenttia 10–19-vuotiaista on ainakin joskus pelannut jotakin digitaalista peliä ja 95 prosenttia ikäryhmästä pelaa ainakin kerran kuukaudessa. Pelien suosio näkyy myös Vantaalla toteutetussa pelikyselyssä. Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tässä selvityksessä tietokone- ja konsolipelejä, verkkopelejä sekä mobiililaitteilla, kuten kännyköillä pelattavia pelejä. Myös rahapelejä pelataan nuorten keskuudessa ikärajojen nostosta huolimatta. Selvitys käsittelee sekä lasten ja nuorten digitaalista pelaamista että rahapelaamista. Eri pelimuodot on selkeyden vuoksi pyritty käsittelemään erillisissä osioissa.

Digitaalisista peleistä on tullut merkittävä osa lasten ja nuorten media- ja populaarikulttuuria. Suosittujen pelien hahmot ja teemat levittäytyvät ruuduilta keskusteluihin ja leikkeihin siinä missä elokuvien tai sarjakuvien sankaritkin. Lapsille ja nuorille pelit ovat luonteva ympäristö testata omia rajoja, leikitellä erilaisilla rooleilla sekä saada uudenlaisia kokemuksia. Parhaimmillaan pelit tuottavat pelaajille positiivisia kokemuksia ja onnistumisen elämyksiä sekä opettavat uusia taitoja.

Peleistä haetaan viihdettä, jännitystä ja uusia haasteita. Suurimmalle osalle pelaajista pelit ovat hauskaa ajanvietettä ja yhdessä tekemistä kavereiden kanssa. Osalle pelit kuitenkin aiheuttavat eritasoisia ongelmia kuten univaikeuksia, arjen hallinnan heikentymistä ja pelimaailman ulkopuolisen elämän kaventumista sekä etenkin rahapeleissä taloudellisia haittoja. Pelaamista voidaan pitää ongelmallisena, kun se vaikuttaa kielteisesti henkilön elämään, kuten ihmissuhteisiin, opiskeluun, terveyteen tai talouteen.

Pelien yleistyessä on lisääntynyt myös vanhempien huoli niiden haitallisista vaikutuksista. Vanhempia huolettaa pelaamisen kuluvan ajan ja rahan lisäksi erilaiset digitaalisten pelien haitalliset sisällöt. Kodin ja kasvattajien rooli pelihaittojen ehkäisyssä on merkittävä. Vaikka pelit ovat nuorille internetin aikakaudella syntyneille diginatiiveille tuttu ympäristö toimia, sisältää pelimaailma myös riskejä, joilta nuori ei pelkällä teknisellä osaamisella pysty suojautumaan. Positiivinen ja lapsille turvallinen pelikulttuuri vaatii kasvattajilta aktiivista ja tiedostavaa otetta peleihin ja pelaamiseen.

## 2 Kysely ja sen toteutus

Vuonna 2011 Vantaan Ehkäisevän päihdetyön yksikkö on nostanut aktiivisesti esiin lasten ja nuorten pelaamista ja pelihaittoja. Kysely ja vanhempainillat ovat osa tätä pelaamisen teemavuotta.

Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n Pelitaito-projekti teetti yhteistyössä Vantaan kaupungin Ehkäisevän päihdetyön yksikön sekä Vantaan nuorisoaseman kanssa kaikille Vantaan yläkoululaisille (7.–9.-luokkalaiset) sekä yhtenäiskoulujen 5.–6.-luokkalaisille pelaamiseen liittyvän kyselyn syksyllä 2011. Alakoululaisten kyselyn kysymykset löytyvät liitteenä 1 ja yläkoulun kysely liitteenä 2.

Pelikyselyä työstäneeseen työryhmään kuuluivat psykiatrinen sairaanhoitaja Kristiina Hietamies (Vantaan nuorisoasema), projektiasiantuntija Kaisa Luhtala (Pelitaito-projekti), sosiaalityöntekijä Marita Mattila (Vantaan nuorisoasema), kouluttaja Noora Paakki (Vantaan ehkäisevä päihdetyö), projektipäällikkö Inka Silvennoinen (Pelitaito-projekti) ja projektiasiantuntija Teresa Tenkanen (Pelitaito-projekti).

Kyselyyn vastasi yhteensä 2 932 vantaalaista 5.–9.-luokkalaista. Yläkouluista vastauksia saatiin 2733 oppilaalta ja 5.-6.luokilta 199 oppilaalta. Suomenkielisiä vastauksia yläkouluilta saatiin 2542 ja ruotsinkielisiä 191. Vantaan ruotsinkieliselle Helsingin skolanille kysely ja siihen liittyvät materiaalit olivat käännetty ruotsiksi.

Vantaan 20 yläkoulusta vastauksia saatiin 13 koululta. Vastauksia saatiin lähes yhtä paljon tytöiltä (50,5 %) kuin pojilta (49,5 %). Vastaukset jakaantuivat suhteellisen tasaisesti myös luokka-asteittain. 7.luokan vastauksia oli 38 prosenttia, 8.luokan 31 prosenttia ja 9.luokan 31 prosenttia. Yhtenäiskoulujen 5.-6.luokkien kyselyyn vastasi neljä koulua. Näistä 5.luokkalaista oli 52 prosenttia ja 6.luokkalaista 48 prosenttia. Poikia (52 %) oli vastaajista hieman tyttöjä enemmän (48 %). Vastaajajoukosta poistettiin analyysivaiheessa ne vastaajat, jotka olivat ilmoittaneet iäkseen 18 tai yli. Näitä vastaajia oli yhteensä 15.

Kyselyn tuloksia on hyödynnetty vanhempainiltojen ja tämän raportin lisäksi myös yhdessä opinnäytetyössä. Tiina Ihanus ja Outi Kivelä tekevät Kymenlaakson ammattikorkeakouluun Sosiaalialan koulutusohjelman ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon lopputyönsä otsikolla Pelielämät, liikapelaaminen vantaalaisten nuorten kokemana.

Ensimmäinen tiedote pelikyselystä lähetettiin kaikille kouluille toukokuussa 2011. Tiedotteessa kerrottiin tulevan kyselyn ajankohta sekä perusteltiin kyselyn toteuttamisen tarve. Syyskuussa kouluille lähti vielä muistutus kyselystä sekä kyselyn alkaessa tarkempi opettajien ohjeistus ja linkki varsinaiseen kyselyyn sekä

opettajien palautekyselyyn. Kyselyn toisen viikon lopulla kouluille lähetettiin vielä muistutus kyselyyn vastaamisesta.

Kysely toteutettiin anonyymina verkkokyselynä siten, että oppilaat vastasivat siihen koulupäivän aikana koulun valitsemana ajankohtana aikavälillä 19.9.–7.10.2011. Muutama koulu sai kyselyyn vastaamiseen lisäaikaa. Kysymykset käsittelivät digitaalista pelaamista ja rahapelaamista. Yläkouluilla kysymyksiä oli 49 kappaletta (Liite 2) ja 5.-6.luokilla 32 kappaletta (Liite 1).

## 3 Alueelliset vanhempainillat

Lapsille ja nuorille teetettyyn pelikyselyyn liittyen järjestettiin alueellisia vanhempainiltoja. Niistä neljä oli kohdistettu kantäväestölle ja kolme maahanmuuttajataustaisille vanhemmille.

Illat pidettiin 17.11.2011 Tikkurilan lukiossa, 24.11. ja 30.11. Kilterin koulussa, 1.12. Länsimäen koulussa, 7.12. Mikkolan koulussa, 8.12. monitoimikeskus Lumossa ja 14.12. Jokiniemen koulussa. Näistä 30.11., 7.12. ja 14.12. oli järjestetty maahanmuuttajataustaisille vanhemmille ja niissä oli mukana tarpeen mukaan myös tulkkereja.

Illoista ilmoitettiin koulujen Wilma-järjestelmän kautta, paikallislehdissä ja Vantaan ehkäisevän päihdetyön yksikön sekä Pelitaito-projektin internetsivuilla. Lisäksi maahanmuuttajataustaisille suunnattujen iltojen markkinoinnissa käytettiin apuna maahanmuuttajakoordinaattoreiden ja oman äidinkielen opettajien verkostoja. Kyselyn tuloksista julkaistiin myös tiedote, joka levisi useaan eri mediaan. Vaikka iltoja markkinoitiin useiden eri kanavien kautta, ne tavoittivat lopulta vain kourallisen vanhempia. Yhteensä vanhempainiltoihin osallistui noin kuusikymmentä vanhempaa. Vähäiseen osanottajamäärään saattaa olla useita eri syitä. Yleisesti ottaen vanhempien saaminen vanhempainiltoihin on haastavaa. Tässä kynnystä osallistua saattoi nostaa se, että vanhempainillat olivat alueellisia, jolloin kaikilla ei ollut mahdollisuutta osallistua omalla tutulla koululla. Toisaalta ulkopuolisen tahon järjestäminen vähensi koulujen omaa ilmoittelua vanhempien suuntaan. Syynä voi toisaalta olla myös se, että vanhemmat eivät pitäneet aihetta itselleen tärkeänä.

Illassa esiteltiin Vantaan ehkäisevän päihdetyön yksikkö ja nuorisoasema. Illan painotus oli kuitenkin toteutetun kyselyn tuloksissa, joita Pelitaito -projekti esitteli yleisen pelaamisteeman lisäksi. Keskustelua illoissa herätti erityisesti vanhempien keinot rajoittaa ja tehdä pelisääntöjä lasten ja nuorten kanssa pelaamisesta. Myös ikärajojen noudattamisen tärkeydestä keskusteltiin vilkkaasti. Ikäraja- ja

sisältömerkinnät olivat usein vanhemmille tuntemattomia. Vanhempainiltojen diat löytyvät Vantaan kaupungin ehkäisevän päihdetyön yksikön verkkosivuilta osoitteesta <http://www.vantaa.fi/ehkapa>.

Pelaamisen hyvät puolet tuotiin myös keskusteluun; pelaaminen opettaa parhaimmillaan uusia taitoja, esimerkiksi kielitaitoa ja on mukavaa yhdessä oloa. Vanhempia kannustettiin tutustumaan lastensa peleihin ja pelaamaan yhdessä.

Vanhempainiltojen yhteydessä jaettiin Pelitaito-projektin ja Terveiden ja hyvinvoinninlaitoksen yhteistyössä julkaisemaa Nuoret pelissä -tukiaineistoa. Tukiaineisto on tilattavissa Terveiden ja hyvinvoinninlaitoksen kirjakaupasta sekä ladattavissa ilmaisena nettiversiona osoitteesta [www.thl.fi/pelihaitat](http://www.thl.fi/pelihaitat).

# 4 Kyselyn tulokset

## 4.1 Tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaaminen

Pelaaminen on yleinen harrastus ja lähes kaikki kouluikäiset lapset ovat pelanneet joskus ja suuri osa heistä pelaa myös säännöllisesti digitaalisia pelejä (Pelaajabarometri 2011). Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tässä yhteydessä niin tietokone-, konsoli- kuin mobiilipelejä, joita voidaan pelata myös verkossa. Vantaalla toteutetussa kyselyssä yläkoululaisista 84 prosenttia ilmoitti pelaavansa digitaalisia pelejä.

Yhtenäiskoulujen 5.–6.-luokkalaisilla pelaavien osuus oli hieman suurempi, sillä heistä 90 prosenttia ilmoitti pelaavansa tietokone- ja konsolipelejä.

Kyselyssä kartoitettiin myös nuorten tietokoneen käyttöä yleisesti. Eniten kyselyyn vastanneet käyttivät aikaa tietokoneella verkkoyhteisöissä (75 %) kuten esimerkiksi Facebookissa sekä katselemalla kuvia ja videoita (74 %). Muista aktiviteeteista suosittuja olivat yleinen netissä surffaaminen (58 %), pelaaminen (48 %) sekä musiikin ja elokuvien lataaminen (42 %). Vastaajista 38 prosenttia käytti arkisin aikaa tietokoneella 1-2 tuntia, 32 prosenttia 2-4 tuntia, 13 prosenttia yli neljä tuntia ja 5 prosentilla käyttöaika oli yli kuusi tuntia (Ihanus & Kivelä 2012.)

Kartoitettaessa nuorten ajanviettotapoja ja harrastuksia kyselyn aineistossa ei ilmennyt suuria eroja niiden välillä, jotka pelasivat tietokone- ja konsolipelejä tai eivät pelanneet lainkaan. Pelaamiseen käytettyjen tuntimäärien lisääntyessä muut harrastukset, kuten esimerkiksi liikunta, ei vähentynyt merkittävästi. Myös ystävien ja perheen kanssa vietettiin aikaa lähes saman verran riippumatta siitä kuinka paljon pelaamiseen käytettiin aikaa.

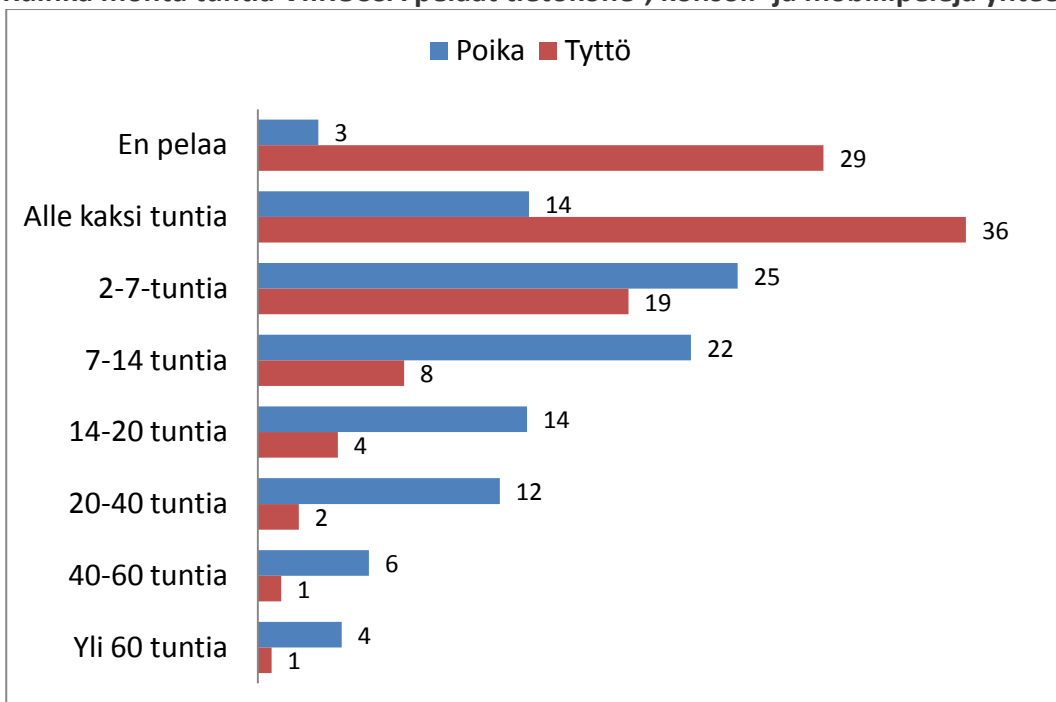
### Pelitottumukset

Tietokone- ja konsolipelaaminen sekä erilaisilla mobiililaitteilla kuten käsikonsoleilla ja kännyköillä pelaaminen olivat kaikki suosittuja pelimuotoja yläkouluikäisten keskuudessa. Kyselyn mukaan vähiten pelattiin opetuspelejä sekä netissä ladattavia maksullisia pelejä. Tuntimäärällisesti paljon (yli 40 tuntia viikossa) pelaavien joukossa kaikki pelimuodot olivat suosittuja, mutta erityisesti tässä ryhmässä oli paljon monen pelaajan verkkopelejä pelaavia henkilöitä, joita oli yli puolet joukosta. Kyselyssä yläkoululaisia pyydettiin nimeämään pelejä, joita he ovat pelanneet eniten viimeisen kuukauden aikana. Nimettyjen

pelien lista oli hyvin laaja ja siinä olivat edustettuina hyvin erityyppiset ja erilaisilla alustoilla pelattavat pelit. Tietokone- ja konsolipeleistä useita mainintoja saivat yleisestikin suosittu pelisarjat kuten Battlefield, Call of Duty, Fifa, NHL ja Sims. Yksi suosituista peleistä oli myös Minecraft. Verkossa pelattavat minipelit kuten esimerkiksi Älypään ja Facebookin eri pelit sekä suosittu mobiili- ja tietokonepeli Angry Birds esiintyivät vastauksissa toistuvasti.

Suurimmalla osalla yläkoululaista pelaamiseen käytetty viikkotuntiaika oli varsin kohtuullinen, sillä 74 prosenttia pelaavista nuorista ilmoitti pelaavansa alle 14 tuntia viikossa, mikä tarkoittaa keskimäärin kahta tuntia päivässä. Lähes kolmanneksella pelaamiseen käytetty aika jäi alle kahteen tuntiin viikossa. Tämä pelaamiseen käytetty aika voidaan katsoa kohtuulliseksi, jos sen kanssa muu ruudun ääressä vietetty aika (televisio, tietokone, mobiililaitteet) pysyy yhteensä Nuori Suomi -järjestön suosituksen mukaisesti kahdessa tunnissa päivässä (Nuori Suomi 2008, 18). Tosin nuorten ruutuaika on kasvanut viimeisen kymmenen vuoden aikana ja toteutunut kokonaisruutuaika Perhebarometrin mukaan on arkipäivisin pojilla 3 ja tytöillä 2,5 tuntia sekä viikonloppuisin pojilla lähes 4 ja tytöillä lähes 3,5 tuntia (Miettinen & Rotkirch 2012). Vantaalla toteutetun kyselyn mukaan tytöillä pelaamiseen käytetty aika oli vähäisempää kuin pojilla ja etenkin pelaamiseen käytettävien tuntimäärien kasvaessa tyttöjen osuus jäi huomattavan pieneksi. Runsaasti eli yli neljäkymmentä tuntia viikossa pelasi 6 prosenttia pelaajista. Pelaaminen ajoittuu pääasiassa iltapäivään ja alkuiltaan kello 13 ja kello 21 välille. Pelaaminen myöhemmin illalla klo 21 jälkeen on jonkin verran yleisempää viikonloppuisin. Runsaasti eli yli 40 ja yli 60 tuntia viikossa pelaavien ryhmissä pelaaminen klo 21–24 on tavallista ja pelaaminen myös yöaikaan klo 24–07 välillä lisääntyy.

#### Kuinka monta tuntia VIIKOSSA pelaat tietokone-, konsoli- ja mobiilipelejä yhteensä? (%)





## Pelaamisen motiivit ja sosiaalisuus

Kyselyssä pelaamisen motiiveja selvitettiin kysymällä ”Miksi pelaat?”. Vastaajien oli mahdollista valita useampi vaihtoehto. Vastanneista suurin osa pelasi, koska pelaaminen on kivaa (71 %). Toiseksi suosituin (43 %) syy pelaamiselle oli, että se on helppo tapa kuluttaa aikaa. Avovastauksissa pelaamisen syyksi nostettiin usein se, kun on tylsää tai ei ole muuta tekemistä. Motiiviksi pelaamiselle mainittiin myös erilaisten asioiden oppiminen, joista esimerkkinä mainittiin usein englannin kieli. Myös yhteydenpito kavereihin tai sukulaisiin pelejä pelattaessa saattoi olla pelaamiseen kannustava tekijä. Syinä siihen, ettei tietokone- ja konsolipelejä pelattu ilmoitettiin, etteivät ne kiinnostaneet ylipäättään tai pelaamiselle ei ollut aikaa muiden harrastusten ja aktiviteettien takia.

Tietokoneilla ja konsoleilla pelaaminen on useimmille ennen kaikkea viihdettä ja mukava tapa viettää aikaa, mutta pelien parissa opitaan myös uusia asioita. Kyselyyn vastanneista nuorista vain 12 prosenttia ilmoitti, ettei ole oppinut pelaamalla mitään. Sen sijaan 59 prosenttia raportoi oppineensa sekä vieraita kieliä että sorminäppäryyttä. Muita opittuja asioita olivat muun muassa reaktionopeus (48 %), ongelmanratkaisutaidot (32 %) sekä yleistieto (27 %).

Selvitettäessä tietokone- ja konsolipelaamisen käytäntöjä kyselyn perusteella voidaan todeta, että useimmiten yläkoululaiset pelasivat kavereiden kanssa tai yksin. Kavereiden kanssa pelaamisesta kysyttiin myös pelaamisesta yhdessä internetissä ja 58 prosenttia vastanneista kertoi pelaavansa kavereidensa kanssa verkon välityksellä. Yli puolet vastaajista kertoi pelaavansa myös sisarustensa kanssa. Sen sijaan vanhemmat eivät olleet suosittuja pelikavereita, sillä 83 prosenttia vastaajista ilmoitti, ettei pelaa koskaan vanhempiensa kanssa ja vain 2 prosenttia pelasi vanhempien kanssa usein.

## Pelaamista koskevat rajoitukset ja ikäraajat

Kodin ja vanhempien sekä muiden kasvattajien rooli on keskeinen myönteisen pelikokemuksen ja turvallisen peliharrastuksen rakentamisessa. Yleinen tapa puuttua pelaamiseen, kuten tietokoneenkäyttöön yleisemminkin, on sopia niitä koskevista rajoituksista. Yleisimmin kotona pelaamista koskevat säännöt ja rajoitukset liittyivät pelaamiseen käytettyyn aikaan. Eniten yläkouluikäisten kotona rajoitettiin sitä, miten pitkiä aikoja saa pelata (34 %) sekä sitä milloin saa pelata (15 %). Jonkin verran kotona oli rajoituksia myös pelien ikärajoja (13 %) sekä niiden sisältöjä (11 %) koskien. Kuitenkin huomioitavaa on, että yli puolet ilmoitti, ettei heillä ole kotona lainakaan pelaamista koskevia sääntöjä tai rajoituksia. Kuten yläkoululaisten avovastauksista käy ilmi, osa heistä ei koe tarvitsevänsä pelaamista koskevia rajoituksia, koska he eivät

pelaa paljoo tai ollenkaan. He myös kertovat, että osaavat itse säädellä pelaamiseen käytettävää aikaa. Sovittujen sääntöjen ja rajoitusten sijaan nuoret kertoivat, että heidän pelaamistaan voidaan rajoittaa tapauskohtaisesti, mikäli esimerkiksi peliajat alkavat venyä pitkiksi. Kysyttäessä nuorilta ”Oletko koskaan pelannut omasta mielestäsi liian kauan?” suurin osa vastasi näin tapahtuneen joskus (tytöt 53 % ja pojat 66 %). Usein liikaa koki pelaavansa pojista 9 ja tytöistä 4 prosenttia. Pelien mukaansatempaavuuden huomioon ottaen on tavallista, että pelatessa aika saattaa kulua huomaamatta ja peliaika venyy liian pitkäksi. Jos näin kuitenkin kokee tapahtuvan usein, voi se olla merkki oman pelaamisen hallitsemattomuudesta. Toisaalta on hyvä, että nuori tunnistaa itse tämän tapahtuvan ja voi mahdollisesti korjata tilanteen.

Kyselyn tulosten mukaan pelaamista rajoitetaan vähemmän ylemmillä luokka-asteilla. Vertailtaessa eri vuosiluokkien vastauksia käy ilmi, että vielä seitsemännellä luokalla pelaamisen rajoittaminen on kotioloissa yleistä, mutta rajoitukset vähenevät tasaisesti kohti yläkoulun viimeistä luokkaa. Otettaessa mukaan tarkasteluun yhtenäiskoulujen 5.–6.-luokkalaisten kyselyn tulokset pelaamista koskevien sääntöjen ja rajoitusten väheneminen tultaessa vanhempiin ikäluokkiin on selkeä. Esimerkiksi vielä alakoulussa yli puolet (56 %) ilmoittaa, että heidän peliaikaansa rajoitetaan ja pelien sisältöjä ja ikärajoja koskevia säätöjä on yli 30 prosentilla vastanneista. Tulokset ovat yhtenäisiä Pelitaito-projektin koulutunneilla lasten ja nuorten kanssa käytyjen keskustelujen kanssa, joiden perusteella voidaan todeta, että mitä vanhemmista lapsista tai nuorista on kyse sitä vähemmän vanhemmat puuttuvat heidän pelaamiseen tai tietokoneen käyttöön.

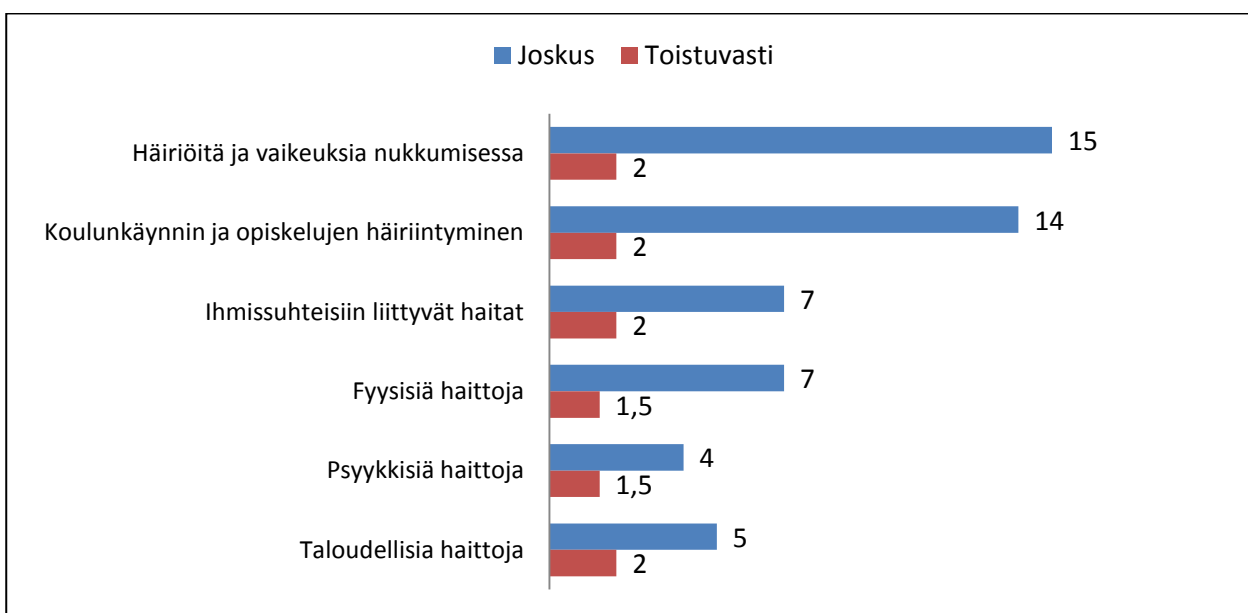
Pelien ikärajojen noudattaminen seuraa myös sitä kehitystä, että ylemmillä luokka-asteilla niitä noudatetaan vähemmän. Samoin myös ylemmillä luokilla pelataan enemmän K18-pelejä. Kyselyyn vastanneista alakoululaisista ikärajoja noudatti noin puolet, mutta yhdeksännen vuosiluokan oppilaista enää 13 prosenttia. Myös sukupuolten välillä on suuria eroja ja pojat noudattavat ikärajoja tyttöjä huonommin kaikissa ikäryhmissä. Kaikkiaan voidaan sanoa, että pelien ikämerkintöjä noudatetaan melko huonosti ja jo alakouluikäisistä 42 prosenttia on pelannut alle 18-vuotiailta kiellettyjä tietokone- ja konsolipelejä. K18-pelien saatavuutta kysyttäessä, suurin osa kaikissa ikäluokissa ilmoitti saaneensa kyseiset pelit vanhemmilta. 5.- ja 6.-luokkalaisista 44 prosenttia ilmoitti saaneensa K18-pelit vanhemmilta, kun yläkouluissa vastaava prosenttiosuus oli 49. Omien vanhempien lisäksi pelejä on saatu kavereilta ja sisarusilta tai ostettu itse. Avovastauksissa esiin nousi erityisesti se, että K18-pelejä pelataan kavereiden luona sekä mahdollisuus ladata näitä pelejä netistä.

## Pelihaitat

Yläkoulun kyselyssä kartoitettiin erilaisia omaan tai lähipiiriin digitaaliseen pelaamiseen liittyviä haittoja yhteensä viidellä kysymyksellä, joista yksi sisälsi useamman osion. Alakoululle suunnatussa kyselyssä haittakysymyksiä oli kolme.

Tarkasteltaessa vastaajien omaa arviota pelaamisen aiheuttamista haitoista, yleisimmiksi haitoiksi yläkoululaisilla nousivat häiriöt ja vaikeudet nukkumisessa sekä koulunkäynnin ja opiskelun häiriintyminen. Suurin osa koetuista haitoista oli satunnaisia ja vain pieni osa vastaajista koki haittoja säännöllisesti.

### Onko pelaaminen aiheuttanut sinulle jotakin seuraavista? (%)



Kiinnostavaa tuloksissa oli se, että koetut haitat erosivat hyvin vähän sukupuolten välillä, vaikka pelaamisessa muuten erot tyttöjen ja poikien välillä olivat suuret. Tytöt siis raportoivat lähes yhtä paljon koettuja haittoja kuin pojat, vaikka tyttöjen pelaaminen oli selkeästi poikia vähäisempää.

Haittojen kokeminen oli sitä yleisempää mitä runsaampaa vastaajan pelaaminen oli. Haitat korostuivat etenkin yli 60 tuntia viikossa pelaavilla, mutta myös 40–60 tuntia pelaavilla toistuvasti koetut haitat olivat selkeästi vähemmän pelaavia yleisempiä. Toisaalta on myös hyvä huomioida, että suuri osa runsaastikin pelaavista ei ollut itse kokenut pelaamisen aiheuttaneen haittoja.

Alla olevassa taulukossa on eritelty pelaamisesta johtuviksi koetut haitat viikoittaisen pelimäärän mukaan.

Pelimäärä/vko	alle 2 tuntia N=672	2-7 tuntia N=585	7-14 tuntia N=388	14-20 tuntia N=236	20-40 tuntia N=187	40-60 tuntia N=88	yli 60 tuntia N=64	Kaikki vastaajat N=2630
Häiriöt ja vaikeudet nukkumisessa	Joskus 11,2 %	17,1 %	16,8 %	24,1 %	24,7 %	18,4 %	1,3 %	<b>15,2 %</b>
	Toistuvasti 1,5 %	1,1 %	0,8 %	0,9 %	1,9 %	4,6 %	<b>23,3 %</b>	<b>1,9 %</b>
Koulunkäynnin ja opiskelun häiriintyminen	9,3 %	14 %	17,7 %	22,2 %	22,3 %	22,7 %	10,3 %	<b>13,7 %</b>
	0,8 %	1,1 %	1,1 %	1,3 %	1,1 %	5,7 %	<b>29,3 %</b>	<b>1,9 %</b>
Fyysiset haitat	4,3 %	8,5 %	8,2 %	9 %	10,7 %	10,7 %	13,8 %	<b>7,1 %</b>
	0,9 %	0,9 %	0,3 %	0,9 %	0,6 %	5,8 %	<b>22,4 %</b>	<b>1,5 %</b>
Psyykkiset haitat	2,6 %	3,2 %	3,8 %	5,4 %	7,3 %	3,4 %	6,9 %	<b>3,6 %</b>
	0,8 %	1,1 %	0,5 %	0,5 %	0,6 %	4,6 %	<b>24,1 %</b>	<b>1,5 %</b>
Ihmissuhteisiin liittyvät haitat	4,7 %	5,9 %	7,4 %	11,6 %	9 %	8 %	10,3 %	<b>6,5 %</b>
	0,8 %	0,2 %	1,1 %	0,9 %	1,7 %	3,4 %	<b>27,6 %</b>	<b>1,5 %</b>
Taloudelliset haitat	3,1 %	4,7 %	4,9 %	9 %	6,7 %	9,1 %	6,9 %	<b>4,5 %</b>
	0,6 %	0,5 %	0,5 %	0,9 %	0,6 %	0,6 %	<b>24,1 %</b>	<b>1,3 %</b>

Runsasti pelaavat kokivat terveydentilansa selkeästi muita huonommaksi. 15 prosenttia yli 60 tuntia viikossa pelaavista ja 8 prosenttia 40–60 tuntia viikossa pelaavista ilmoitti kokevansa terveydentilansa huonoksi tai erittäin huonoksi. Vastaava luku kaikilla vastaajilla oli 2 prosenttia.

Haittojen kokeminen näytti olevan vähäisintä niillä, jotka korostivat pelaamisen motiiveissa sosiaalisuutta ja hauskanpitoa ja runsainta vastaajilla, joiden motiiveissa korostuivat halu unohtaa ikävät asiat (pakopelaaminen) ja toisaalta pelaaminen tavan vuoksi. Tämä korostui etenkin nukkumiseen liittyvissä vaikeuksissa (pakopelaaminen: joskus 22 %, toistuvasti 3 %/ tapa: joskus 25 % ja toistuvasti 3 %), koulunkäynnin ja opintojen häiriintymisessä (pakopelaaminen: joskus 24 % ja toistuvasti 5 %/tapa: joskus 26 % ja toistuvasti 5 %) sekä fyysisissä haitoissa (pakopelaaminen: joskus 14 % ja toistuvasti 4 %/tapa: joskus 13 % ja toistuvasti 3 %). Pakopelaaminen korostui myös ihmissuhteisiin liittyvissä haitoissa (joskus aiheuttanut haittaa 15 % ja toistuvasti 4 %). Tunteiden säätely ja turruttaminen pelaamisen motiivina on yhdistetty ongelmalliseen pelaamiseen useissa ulkomaisissa tutkimuksissa (mm. Chumbley & Griffiths 2006; Hellström 2011).

Vastaajilta selvitettiin myös pelaamisesta johtuvaa velvollisuuksien ja muiden toimintojen laiminlyöntiä. Näissä tyttöjen ja poikien erot olivat jo selkeämpiä. Kouluun oli jättänyt menemättä pojista joskus 8 prosenttia ja usein 3 prosenttia. Tyttöillä vastaavat luvut olivat 2 prosenttia (joskus) ja 1 prosenttia (usein). Harrastuksia oli jättänyt väliin pojista joskus 11 prosenttia ja 3 prosenttia, tytöt selkeästi harvemmin (joskus 2 % ja usein 1 %). Kavereita jätti pelaamisen takia ainakin joskus tapaamatta 24 prosenttia pojista ja 11 prosenttia tytöistä. Usein tätä tapahtui pojista 4 prosentilla ja tyttöillä 1 prosentilla. Kaikissa kolmessa luokassa korostuivat selvästi yli 60 tuntia viikossa pelaavat, joilla koulunkäynnin, harrastusten ja kavereiden tapaamisen jättäminen pelaamisen takia oli toistuvaa.

**Alla olevassa taulukossa on eritelty yläkoululaisten vastaukset viikoittaisen pelimäärän mukaan.**

Pelimäärä/vko	alle 2 tuntia N=672	2-7 tuntia N=585	7-14 tuntia N=388	14-20 tuntia N=236	20-40 tuntia N=187	40-60 tuntia N=88	yli 60 tuntia N=64	<i>Kaikki vastaajat N=2630</i>
<b>Jättänyt menemättä kouluun</b>	Joskus 2,4 % Toistuvasti 0 %	1,9 % 0,3 %	6,8 % 1 %	5,6 % 0,9 %	13,5 % 1,6 %	13,8 % 5,7 %	14,5 % <b>35,5 %</b>	<b>4,8 %</b> <b>1,8 %</b>
<b>Jättänyt harrastuksia väliin</b>	2,7 % 0,9 %	6,7 % 0,3 %	9,1 % 1 %	11,5 % 1,7 %	18,4 % 2,2 %	15,9 % 6,8 %	12,9 % <b>37,1 %</b>	<b>6,8 %</b> <b>2,1 %</b>
<b>Jättänyt tapaamatta kavereita</b>	9,4 % 0%	18,1 % 0,5 %	22,6 % 2,1 %	31,9 % 1,7 %	29,9 % 3,3 %	35,2 % 8 %	21 % <b>43,5 %</b>	<b>17,2 %</b> <b>2,5 %</b>

5.-6.-luokkalaisista 10 prosenttia oli jättänyt pelaamisen takia väliin muita harrastuksia, 2 prosentilla tätä oli tapahtunut usein. Kavereita oli jättänyt tapaamatta joskus 15 prosenttia ja usein 2 prosenttia vastaajista.

Kaikista yläkouluikäisistä vastaajista 23 prosenttia tunsi yhden ja 17 prosenttia useita mielestään liikaa pelaavia. Pojat myös tunnistivat kaveripiirissään enemmän henkilöitä, jotka heidän mielestään pelasivat liikaa. Pojilla kaveripiirissä 28 prosenttia oli yksi ja 23 prosenttia useampia, jotka pelasivat liikaa. Vastaavasti tytöistä 18 prosenttia ilmoittivat tuntevansa yhden liikaa pelaavan ja 10 prosenttia useita liikaa pelaavia. Yli 60 tuntia pelaavista 11 prosenttia tunsi yhden ja 32 prosenttia useampia, jotka pelasivat heidän mielestään liikaa.

Alakouluikäisistä (5.-6.-luokkalaiset) 27 prosenttia tunsi yhden ja 16 prosenttia useita, jotka heidän mielestään pelasivat liikaa.

## 4.2 Rahapelaaminen

Digitaalisen pelaamisen lisäksi yläkoululaisten kyselyssä oli mukana 13 rahapelaamiseen liittyvää kysymystä, joilla kartoitettiin muun muassa rahapelaamisen syitä, mitä rahapelejä nuoret pelaavat, kuinka paljon ja usein he pelaavat, kenen kanssa he pelaavat sekä rahapelaamisesta aiheutuneita haittoja. Alakoululaisten kyselyssä rahapelaamiseen liittyviä kysymyksiä oli kolme, joista yksi oli avokysymys ”Mitä rahapeliä olet pelannut?” Avovastausten perusteella rahapelit ja digitaaliset pelit usein sekoittuvat alakoululaisilla, joten alakoululaisten rahapelaamiseen liittyvät vastaukset on jätetty tästä raportista pois.

Nuorten rahapelaaminen on ajankohtainen aihe: kaikkiin rahapeleihin asetettiin Suomessa yhtenäinen 18 vuoden alaikäraja lokakuussa 2010 arpajaislakiuudistuksen yhteydessä. Muista rahapeleistä poiketen rahapeliautomaatit saivat siirtymäaikaa ikärajojen nostamiseen 1.7.2011 asti. Lakimuutokseen päädyttiin, koska lapsena ja nuorena aloitetun rahapelaamisen on todettu lisäävän ongelmallisen pelaamisen riskiä myöhemmällä iällä.

### Raaputusarvat ja rahapeliautomaatit yhtä suosittuja

Vantaan pelikysely toteutettiin syys-lokakuun 2011 aikana, jolloin kaikkien rahapelien osalta rahapelaamisen ikäraja Suomessa oli ollut 18 vuotta yli kahden kuukauden ajan. ”Oletko pelannut viimeisen vuoden aikana seuraavia rahapelejä?” -kysymyksellä kartoitettiin rahapelien pelaamista kuluneen vuoden aikana, jolloin ikäraja rahapeliautomaatteihin oli ollut vielä pääosin 15 vuotta. Suosituin rahapeli vantaalaisnuorten keskuudessa oli rahapeliautomaatti, jota oli pelannut 39 prosenttia nuorista. Raaputusarvat olivat toiseksi suosituin rahapeli, jota oli pelannut 38 prosenttia nuorista.

Aiemmissä tutkimuksissa (esim. STM 2006) suosituin rahapeli 12–17-vuotiaiden nuorten keskuudessa on selkeästi ollut rahapeliautomaatti (46 % pelannut) verrattuna raaputusarpoihin (17 % pelannut).

Raaputusarpojen suosion kasvamiseen nuorten keskuudessa saattaa olla monta syytä. Kyselyn avovastauksissa esille nousivat perheenjäseniltä lahjaksi saadut arvat. Arpajaislain mukaan alle 18-vuotias ei saa itse ostaa raaputusarpoja, mutta niiden luovuttamista alaikäiselle ei kielletä laissa. Alaikäisille on sallittua lunastaa itse raaputusarpojen ja muiden veikkauspelien voitot itse 200 euroon asti (Veikkaus.fi).

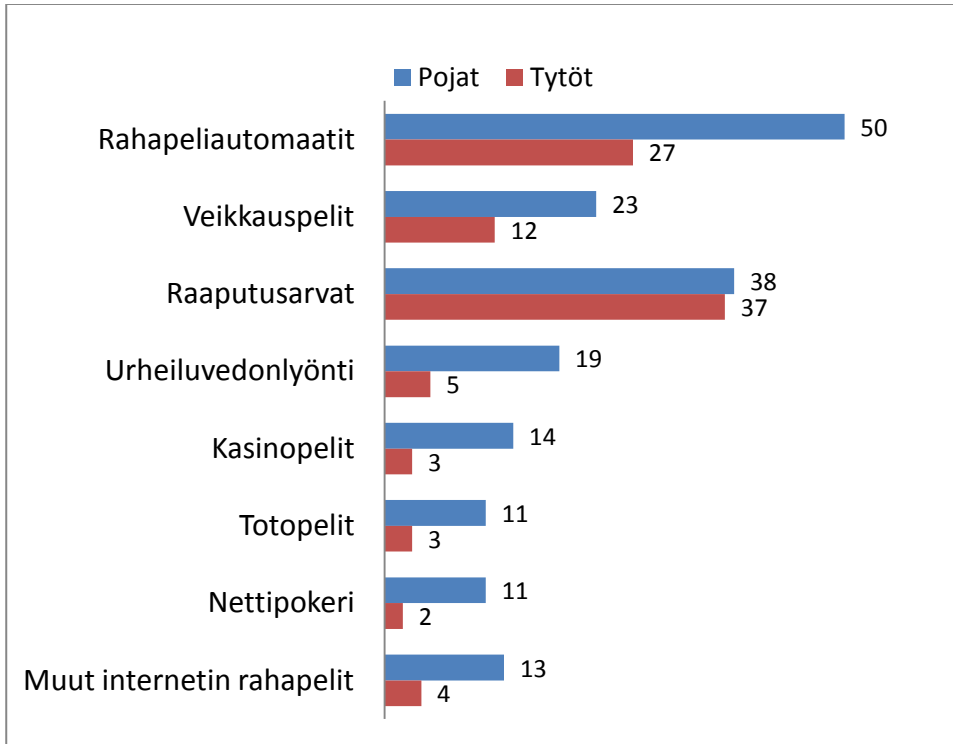
Rahapelaamisen valvontaan liittyen kyselyssä tiedusteltiin, onko pelipaikan henkilökunta kysynyt nuorilta ikää tai kieltänyt/estänyt heitä pelaamasta rahapelejä. Rahapelejä viimeisen vuoden aikana pelanneista

vantaalaisnuorista 37 % ei ollut koskaan kysytty ikää tai estetty pelaamasta rahapeliä. Raha-automaattiyhdistyksen omien havaintojen mukaan sekä heille tulleiden kansalaispalautteiden perusteella alaikäisten pelaaminen ja notkuminen pelipisteissä on selvästi vähentynyt aikaisempiin vuosiin verrattuna (Rinkinen 2011). Toisaalta tuoreen selvityksen mukaan rahapeliautomaattien ikäraja-valvonnassa on edelleen puutteita, sillä Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen tekemän Hämeenlinnassa ja Kotkassa toteutetun koeostotutkimuksen mukaan rahapelaaminen kiellettiin vain 4 % nuorista koetilanteissa. Tutkimus tehtiin loppuvuodesta 2011 ja tutkimukseen osallistuneet tutkimusavustajat olivat 18 vuotta täyttäneitä nuoren näköisiä henkilöitä (A-klinikkasäätiö 2012).

Rahapeliautomaatit ja arvat nousivat selkeästi esiin nuorten pelaamien rahapelien joukosta. Muita rahapelejä pelattiin huomattavasti vähemmän. Veikkauspelejä ilmoitti pelanneensa 17 prosenttia, urheiluedonlyöntiä 12 prosenttia, kasinopelejä kahdeksan prosenttia ja totoa seitsemän prosenttia vantaalaisnuorista kuluneen vuoden aikana. Kyselyyn kuuluvassa opettajien ohjeistuksessa oli selvennetty, että veikkauspeleillä tarkoitetaan tässä kyselyssä esimerkiksi lottoa ja Kenoa.

Vaikka nettipokeri nostetaan usein mukaan keskusteluun erityisesti vanhempien, opettajien ja koulun oppilashuoltohenkilöstön keskuudessa, ei nettipokeri ollut erityisen suosittu rahapeli vantaalaisnuorten keskuudessa. Heistä nettipokeria rahasta ilmoitti pelanneensa seitsemän prosenttia. Tulos oli melko yhtäläinen aikaisempien tutkimusten kanssa (esim. STM 2006). Muita internetin rahapelejä ilmoitti pelanneensa yhdeksän prosenttia vastanneista. Vantaalaisnuorten vastauksista voidaan päätellä, että alaikäiset nuoret eivät pääse kovin helposti pelaamaan internetin varsinaisia rahapelejä. Pelitaito-projektin työssä kouluissa ja sosiaalisessa mediassa on noussut esille, että jotkut alaikäisistä nuorista pelaavat yhdessä vanhempiensa kanssa esimerkiksi Veikkauksen nettipalvelussa, jossa vanhemmilla on pelitili.

### Rahapeliä pelaaminen kuluneen vuoden aikana (%)



#### Pojat pelaavat tyttöjä enemmän rahapelejä

Kyselyn mukaan vantaalaiset yläkoululaiset pojat pelaavat huomattavasti enemmän lähes kaikkia rahapelejä kuin tytöt. Esimerkiksi raha-automaatteja pojista oli pelannut puolet ja tytöistä alle kolmannes kuluneen vuoden aikana. Sukupuolten välinen ero rahapelaamisen määrissä ja pelitottumuksissa näkyy myös muissa tutkimuksissa (esim. STM 2006, ESPAD 2007, Nuorten terveystapatutkimus 2011). Rahapeliautomaattien lisäksi pojat olivat pelanneet veikkauspelejä kaksi kertaa tyttöjä enemmän ja muita rahapelejä yli kolme kertaa enemmän kuin tytöt. Rahapeleistä ainoastaan raaputusarvat olivat vantaalaisten poikien ja tyttöjen keskuudessa lähes yhtä suosittuja.



## Nuoret pelaavat laivalla ja kavereiden kanssa

Nuorilta kysyttiin missä he olivat pelanneet rahapelejä. Tähän kysymykseen oli mahdollista vastata useita eri vaihtoehtoja. Suosituin pelipaikka oli laiva, jossa oli pelannut joka kolmas (34 %) rahapelejä kuluneen vuoden aikana pelanneista vantaalaisnuorista. Seuraavaksi eniten nuoret olivat pelanneet rahapelejä kaupassa tai kioskillä, joissa oli pelannut 27 prosenttia. Kolmanneksi suosituin pelipaikka oli huoltoasema, jossa oli pelannut 15 prosenttia rahapelejä pelanneista vantaalaisnuorista. Muista pelipaikoista avovastauksissa mainintoja olivat saaneet muun muassa ulkomaat ja koti. Pelipaikkana laiva nousee usein esille myös Pelitaito-projektin kohtaamien lasten ja vanhempien puheissa. Laivoilla olevien rahapeli-ikärajat ovat haasteellisia monella tapaa. Itämeren laivoja ei kosketa Suomen arpajaislaki ja ikärajavalvonta on usein puutteellista laivojen pelipisteissä. Kuitenkin myös laivojen rahapeleissä ikäraja on vähintään 18 vuotta. Ikäraja ei Pelitaito-projektin kokemuksen mukaan aina kuitenkaan ole lasten tai vanhempien tiedossa tai siitä ei piitata.

Vantaalaisilta yläkoululaisilta tiedusteltiin myös kenen kanssa he olivat pelanneet rahapelejä. Joka kolmas (32 %) rahapelejä pelanneista nuorista oli pelannut kavereiden kanssa, mutta myös vanhempien kanssa pelattiin rahapelejä. Vanhempien kanssa rahapelejä ilmoitti pelanneensa viidennes (21 %) nuorista. Yksin oli pelannut vain 18 prosenttia rahapelejä pelanneista nuorista. Rahapelaaminen näyttäisikin olevan nuorille enemmän sosiaalista, ryhmässä tapahtuvaa toimintaa kuin yksin pelaamista

## Rahapelaamista muistuttava pelaaminen

Rahapeli- ja muiden viihdepeli-ikäraja on hämärtynyt. Perinteisiä tietokonepelejä (esim. Tetris) voi pelata internetissä rahapanoksilla ja nettipokeria ilman oikeaa rahaa (Kinnunen 2010). Vertailun vuoksi tähän kyselyyn otettiin mukaan vastausvaihtoehdoksi myös nettipokeri ilman rahaa, jota oli pelannut 12 prosenttia nuorista. Pelitaito-projektin kokemusten mukaan osa nuorista pelaa oikeita rahapelejä muistuttavia pokeri-, kasino- tai automaattipelejä muun muassa Facebookissa. Kyselyn avovastauksissa muutamia mainintoja olivat saaneet esimerkiksi Facebookista löytyvät pokerisovellus Texas Hold'em ja automaattipelisovellus Slotomania kun kysyttiin "Mitä digitaalista peliä olet pelannut eniten viimeksi kuluneen kuukauden aikana?" Kyselyssä myös selvitettiin, pelaavatko nuoret kortti- tai muita pelejä kavereidensa kanssa rahasta. Näitä "ei virallisia" -rahapelejä ilmoitti pelanneensa 22 prosenttia vantaalaisnuorista kuluneen vuoden aikana.

## Rahapelaamisen aiheuttamat haitat

Rahapelaamisesta aiheutuneet haitat olivat selkeästi pienempiä kuin muusta digitaalisesta pelaamisesta johtuneet haitat. Vantaalaisista yläkoululaisista kolme prosenttia ilmoitti kokeneensa rahapelaamisen takia häiriöitä tai vaikeuksia nukkumisessa (joskus 2 % ja toistuvasti 1 %). Yhtä monelle oli rahapelaamisesta aiheutunut häiriöitä koulunkäynnissä tai opiskelussa. Fyysisiä tai psyykkisiä haittoja rahapelaamisesta raportoi kokeneensa kaksi prosenttia nuorista ja ihmissuhteisiin liittyneitä haittoja kolme prosenttia. Rahapelaamisesta aiheutuneet taloudelliset haitat olivat pelityypin luonteen mukaan ymmärrettävästi muita haittoja yleisempiä, sillä niitä oli kokenut kuusi prosenttia nuorista. Lisäksi 16 prosenttia nuorista oli joskus ja neljä prosenttia usein pelannut enemmän rahaa rahapeleihin kuin oli aikonut. Tulokset taloudellisten haittojen kohdalla olivat samansuuntaisia Nuorten Terveystapatutkimuksen 2011 tuloksien kanssa.

Vantaalaisnuorten kohdalla kavereiden kohtaamat rahapelipelihaitat tunnistettiin omia pelihaittoja yleisemmin. Nuorista 18 prosentin kaveriporukkaan kuului yksi tai useampi henkilö, joka pelaa heidän mielestään liikaa. Poikien kohdalla kaverin rahapelaaminen aiheutti huolta tyttöjä enemmän, sillä pojista joka neljännellä oli yksi tai useampi sellainen ystävä, joka pelaa heidän mielestään liikaa rahapelejä. Tytöillä tällaisia ystäviä oli kymmenellä prosentilla.

Suomalaisten rahapelaaminen 2011 -tutkimuksen mukaan rahapeliongelmat ovat jonkin verran vähentyneet nuorten kohdalla viime vuosien aikana. Ongelmapelaaminen on kuitenkin edelleen suhteellisesti yleisempää 15–24-vuotiaiden keskuudessa (3,8 %) kuin yli 35-vuotiailla. Eniten ongelmapelaajia (4,1 %) on 25–34-vuotiaiden suomalaisten ikäryhmässä. Kaikista ongelmapelaajista alaikäisten (15–17-vuotiaiden) osuus on kuusi prosenttia. (THL 2012.)

## Vanhempien pelaaminen ja ikärajat

Vanhempien tai huoltajien rahapelaamisesta kysyttäessä yli puolet nuorista ilmoitti, etteivät heidän vanhempansa pelaa rahapelejä. Joka kolmannen vanhemmat pelaavat joskus rahapelejä ja viiden prosentin usein. Seitsemän prosenttia nuorista ei tiennyt pelaavatko heidän vanhempiansa rahapelejä vai eivät. Tutkimusten mukaan vanhempien rahapelaaminen vaikuttaa lasten pelaamiseen ja lapset oppivat usein mallin rahapelaamiseen kotoaan (esim. Fröberg 2006).

Nuorilta kysyttiin myös mielipidettä uudesta rahapelaamisen 18 vuoden ikärajusta. Kaikista vastaajista 43 prosentin mielestä ikäraja on liian korkea, 34 prosentin mielestä sopiva ja kahden prosentin mielestä liian matala. Joka viides nuori ei osannut sanoa mielipidettään. Pojat suhtautuivat tyttöjä huomattavasti negatiivisemmin ikärajaan, sillä hieman yli puolet pojista piti ikärajaa liian korkeana. Toisaalta aiheena rahapelaaminen näyttää olevan vieraampi tytöille kuin pojille, sillä joka neljäs tytöistä ei osannut sanoa mielipidettään ikäraja-asiaan. Sellaiset nuoret, jotka ilmoittivat itse pelanneensa rahapelejä, suhtautuivat 18 vuoden ikärajaan ei-pelaavia kielteisemmin. Rahapeliautomaatteja ja raaputusarpoja pelanneista nuorista 74 prosentin mielestä 18 vuoden ikäraja on liian korkea.

# 5 Yhteenveto kyselyn tuloksista

## Digitaalinen pelaaminen

Vantaalaisten nuorten kuten yleensäkin lasten ja nuorten parissa pelaaminen on yleinen harrastus. Kyselyssä liki 90 prosenttia 5.–9.-luokkalaisista ilmoitti pelaavansa digitaalisia pelejä. Suurimalle osalle nuorista pelaaminen on ennen kaikkea viihdettä ja mukavaa tekemistä etenkin silloin, kun ei ole muuta tekemistä. Pelaamiseen käytetty aika on vantaalaisten nuorten keskuudessa pääosin varsin kohtuullista ja jää 74 prosentilla heistä alle 14 tuntiin viikossa.

Myös pelien hyödyt nousivat kyselyssä selkeästi esiin. Yläkouluikäisistä 88 prosenttia ilmoitti oppineensa jotakin pelaamalla. Erityisesti korostui kielten oppiminen.

Vaikka lapset ja nuoret ovat usein teknisesti taitavia käsittelemään tieto- ja pelikoneita, vaatii kehitykselle myönteisen ja turvallisen pelikulttuurin luominen aikuisilta aktiivista otetta peleihin ja pelaamiseen. Kartoitettaessa kotona päteviä rajoituksia pelaamiselle yleisimpiä olivat pelaamiseen käytettyyn aikaan liittyvät rajoitukset. Jonkin verran kotona oli rajoituksia myös sille, minkälaisia pelejä saa pelata. Lapset ja nuoret kuitenkin pelasivat paljon myös omalle ikäluokalleen sopimattomiksi luokiteltuja pelejä kuten esimerkiksi K18-pelejä. Nämä pelit he saivat useimmiten juuri omilta vanhemmiltaan. Pelien ikärajoista olisikin hyvä keskustella lasten ja nuorten lisäksi myös heidän vanhempiansa kanssa. Pelaaminen ei kyselyn vastausten perusteella kuulunut perheiden yhteisiin harrastuksiin ja vain harvat vanhemmat ottivat osaa lastensa pelaamiseen. Yläkoululaisista yli 80 prosenttia ilmoitti, etteivät pelaa koskaan vanhempiansa kanssa.

Yleisimpinä digitaalisen pelaamisen aiheuttamina haittoina yläkoululaiset kokivat häiriöitä ja vaikeuksia nukkumisessa sekä koulunkäynnin ja opiskelun häiriintymistä. Suurin osa koetuista haitoista oli satunnaisia ja vain kohtuullisen pieni osa vastaajista koki haittoja säännöllisesti. Tytöt raportoivat lähes yhtä paljon koettuja haittoja kuin pojat, vaikka tyttöjen pelaaminen oli selkeästi poikia vähäisempää.

Haittojen kokeminen oli sitä yleisempää mitä runsaampaa vastaajan pelaaminen oli. Haitat korostuivat etenkin yli 60 tuntia viikossa pelaavilla, mutta myös 40–60 tuntia pelaavilla toistuvasti koetut haitat olivat selkeästi vähemmän pelaavia yleisempiä. Myös velvollisuuksien laiminlyönti lisääntyi selvästi runsaimmin pelaavalla ryhmällä. Toisaalta on myös hyvä huomioida, että suuri osa runsaastikin pelaavista ei ollut itse kokenut pelaamisen aiheuttaneen haittoja.

## Rahapelaaminen

Vaikka kaikissa rahapeleissä on nykyään 18 vuoden ikäraja, oli lähes 40 prosenttia vantaalaisnuorista pelannut jotakin rahapeliä kuluneen vuoden aikana. Rahapeleistä suosituimpia olivat rahapeliautomaatit ja raaputusarvat. Pojat pelasivat huomattavasti enemmän rahapelejä kuin tytöt. Eri rahapeleistä ainoastaan arvat olivat lähes yhtä suosittuja molempien sukupuolten keskuudessa.

Vantaalaisten yläkoululaisten vastausten perusteella rahapelaamisen valvonnassa on edelleen puutteita, sillä vain 63 prosentilta oli kysytty ikää tai heitä oli estetty pelaamasta rahapelejä. Yleisimmin nuoret olivat pelanneet rahapelejä kuitenkin laivalla, Suomen rajojen ulkopuolella. Rahapelaamisen 18 vuoden ikärajasta olisi perheen keskuudessa tärkeä pitää kiinni myös lomamatkoilla ja ulkomailla, vaikka Suomen arpajaislaki ei maan rajojen ulkopuolelle ulotukaan.

Rahapelaamisesta aiheutuneet haitat olivat vantaalaisten yläkoululaisten keskuudessa vähäisempiä kuin muusta digitaalisesta pelaamisesta johtuneet haitat. Tulokseen vaikuttaa todennäköisesti se, että rahapelejä pelataan nuorten keskuudessa huomattavasti vähemmän kuin muita pelejä. Rahapelit kiinnostavat kuitenkin lapsia ja nuoria, joten myös aikuisten on tärkeää miettiä omaa rahapelaamistaan lasten läsnä ollessa sekä asenteita lasten ja nuorten rahapelaamista kohtaan.

# Lähteet

A-klinikkasäätiö 2012: Ikäraja- ja valvonta toimii Hämeenlinnan Alkoissa. Tiedote. <http://www.a-klinikka.fi/arkisto/ikarajavalvonta-toimii-hameenlinnan-alkoissa>, katsottu 19.4.2012.

Arpajaislaki: <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047>, katsottu 16.3.2012.

Chumbley J. & Griffiths M. 2006: Affect and the computer game player: the effect of gender, personality, and game reinforcement structure on affective responses to computer game-play. *Cyberpsychol Behav* 2006;9(3) 308–316.

ESPAD 2007: Järvinen-Tassopoulos J. & Metso, L. 2009. Pojat ovat pelimiehiä, tytöt rahapelien harrastajia. Vuoden 2007 ESPAD-kyselyn tulosten tarkastelua. *Yhteiskuntapolitiikka* 74, 2009:5, 523–536.

Fröberg, F. 2006: Gambling Among Young People. A Knowledge Review. Swedish National Institute of Public Health. 2006/9. Stockholm: Edita.

Hellström C. 2011: Computer gaming among Swedish adolescent (julkaisematon tutkimus) Luento SNSUS 2011 -seminaari.

Ihanus, T. & Kivelä, O. 2012: Pelielämät, liikapelaaminen vantaalaisten nuorten kokemana. Opinnäytetyö. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma (ylempi AMK).

Nuorten terveystapatutkimus 2011: Susanna Raisamon puheenvuoro ”Nuorten rahapelaaminen ja pelaamisesta koituneet haitat nuorten terveystapatutkimuksen valossa” Tutkimuksesta eväitä pelihaittojen puhekeskusteluun ja hoitoon –seminaari. THL. 30.9.2011. Julkaisemattomia tietoja.

Kinnunen, J. 2010: Verkkorahapelaamisen muodonmuutos. THL raportteja 12/2010. Helsinki.

Miettinen, A. & Rotkirch, A. 2012: Yhteistä aikaa etsimässä – Lapsiperheiden ajankäyttö. Väestöliiton perhebarometri 2011. Helsinki 2012.

Nuori Suomi & Opetusministeriö 2008: Fyysisen aktiivisuuden suositus kouluikäisille (7-18-vuotiaille).

Rinkinen, H. 2011: Yhteiskuntavastuupäällikkö RAY. Henkilökohtainen tiedonanto sähköpostilla 17.10.2011.

STM 2007: Aho, P. & Turja, T. Suomalaisten rahapelaaminen. 2007. Taloustutkimus Oy ja Sosiaali- ja terveysministeriö.

STM 2003: Ilkas, H. & Aho, P. Rahapelitutkimus. 2003. Taloustutkimus Oy ja Sosiaali- ja terveysministeriö.

STM 2006: Ilkas, H. & Aho, P. 2006. Nuorten rahapelaaminen. Sosiaali- ja terveysministeriö. Taloustutkimus Oy.

THL 2012: Turja, T. & Halme, J. & Mervola, M. & Järvinen-Tassopoulos, J. & Ronkainen, J-E. 2012. Suomalaisten rahapelaaminen 2011. THL Raportti 14/2012.

Veikkaus.fi: <https://www.veikkaus.fi/fi/yritysVastuu/sosiaalinen?item=ikaraja>, katsottu 16.3.2012

## LIITE 1

### Pelikysely Vantaa 5.-6.lk / Pelitaito-projekti

1. Koulun nimi (valikko)
2. Olet
  - a. tyttö
  - b. poika
3. Luokka-aste
  - a. 5. luokka
  - b. 6. luokka
4. Ikä
  - a. 9
  - b. 10
  - c. 11
  - d. 12
  - e. 13
  - f. 14
  - g. 15 tai yli
5. Mille välille viimeisimmän koulutodistuksesi kaikkien aineiden keskiarvo sijoittuu?
  - a. Alle 6
  - b. 6,1 – 7,0
  - c. 7,1 – 8,0
  - d. 8,1 – 9,0
  - e. 9,1 – 10
  - f. Ei keskiarvoa todistuksessa
6. Kuinka paljon käytät keskimäärin omaa rahaa VIIKOSSA? (Rahaa, jonka käytöstä saat itse päättää)
  - a. 0-2 €
  - b. 3-5 €
  - c. 6-10 €
  - d. 11-20 €
  - e. Yli 20 €

7. Kuinka monena päivänä viikossa teet seuraavia asioita VAPAA-AJALLASI? (Vähintään puoli tuntia kerrallaan)

	En ollenkaan	Kerran viikossa	2 x vko	3-4 x vko	5-6 x vko	Joka päivä
Harrastan toimintaa, jossa on ohjaaja (esim. kerhot, soittotunnit Huom. ei ohjattu liikunta)						

Harrastan liikuntaa						
Vietän aikaa ystävien kanssa kasvotusten						
Vietän aikaa ystävien kanssa netissä						
Vietän aikaa perheesi kanssa						
Katselen TV:tä/elokuvia						
Kuuntelen musiikkia						
Käyn nuorisotalolla						

8. Mihin aikaan tavallisesti menet nukkumaan koulupäivinä?
- klo 21 tai aikaisemmin
  - klo 21-22
  - klo 22-23
  - klo 23-24
  - klo 24-01
  - klo 01 jälkeen
9. Mihin aikaan vuorokaudesta käytät tietokonetta vapaa-ajallasi ARKIPÄIVISIN (ma-pe)?  
(Huom! Ei sisällä koulutöitä)
- En käytä tietokonetta
  - Klo 07-13
  - Klo 13-17
  - Klo 17-21
  - Klo 21-24
  - Klo 24-07
10. Mihin aikaan vuorokaudesta käytät tietokonetta vapaa-ajallasi VIIKONLOPPUISIN (la-su)?  
(Huom! Ei sisällä koulutöitä)
- En käytä tietokonetta
  - Klo 07-13
  - Klo 13-17
  - Klo 17-21
  - Klo 21-24
  - Klo 24-07
11. Mihin seuraavista käytät tietokoneella aikaa? (Voit valita useita vaihtoehtoja)
- En käytä aikaa tietokoneella
  - Pelaamiseen (tietokone- ja konsolipelit)
  - Yhteisöllisiin verkkopeleihin (esim. WoW, Runescape tms.)
  - Verkkoyhteisöihin (esim. IRC-Galleria, Facebook, Habbo)
  - Netissä surffaamiseen
  - Musiikin kuunteluun / elokuvien katseluun



- g. Kuvien ja videoiden katseluun (esim. YouTube)
- h. Muuhun toimintaan

## PELAAMINEN

12. Kuinka usein pelaat tietokone- tai konsolipelejä?

- a. En pelaa
- b. Päivittäin
- c. Muutaman kerran viikossa
- d. Kerran viikossa
- e. Harvemmin

13. Pelaatko pelejä kännykällä, käsikonsolilla tai muulla kannettavalla laitteella (ei kannettavalla tietokoneella)?

- a. En pelaa
- b. Päivittäin
- c. Muutaman kerran viikossa
- d. Kerran viikossa
- e. Harvemmin

14. Oletko koskaan pelannut omasta mielestäsi liian kauan?

- a. En
- b. Kyllä, joskus
- c. Kyllä, usein

15. Mihin aikaan vuorokaudesta pelaat tavallisesti ARKIPÄIVISIN (ma-pe)? (Voit valita useita vaihtoehtoja)

- a. En pelaa
- b. Klo 07-13
- c. Klo 13-17
- d. Klo 17-21
- e. Klo 21-24
- f. Klo 24-07

16. Mihin aikaan vuorokaudesta pelaat tavallisesti VIikonloppuisin (la-su)? (Voit valita useita vaihtoehtoja)

- a. En pelaa
- b. Klo 07-13
- c. Klo 13-17
- d. Klo 17-21
- e. Klo 21-24
- f. Klo 24-07

17. Mainitse kolme tietokone- tai konsolipeliä, joita olet pelannut ENITEN viimeksi kuluneen kuukauden sisällä:

- a. \_\_\_\_\_
- b. \_\_\_\_\_
- c. \_\_\_\_\_

18. Miksi pelaat? (Voit valita useita vaihtoehtoja)

- a. En pelaa
- b. Pelaaminen on kivaa
- c. Koska kaveritkin pelaavat
- d. Pelaamalla on helppo kuluttaa aikaa
- e. Haluan oppia uusia asioita
- f. Pelaamalla tutustun uusiin ihmisiin
- g. Haluan unohtaa ikävät asiat
- h. Pelaaminen on tapa
- i. Harrastan kilpapeliamista (osallistun kilpapelitapahtumiin yksin tai joukkueessa)
- j. Joku muu syy, mikä? \_\_\_\_\_

19. Jos ET pelaa tietokone- konsoli- tai mobiilipelejä, miksi et pelaa?

20. Pelaatko tietokone- ja konsolipelejä?

	En koskaan	Joskus	Usein
Yksin			
Kavereiden kanssa			
Kavereiden kanssa verkon välityksellä			
Sisarusten kanssa			
Muiden verkkopelaajien kanssa			
Vanhempien kanssa			
Isovanhempien kanssa			

21. Onko sinulla kotona sovittuja sääntöjä tai rajoituksia pelaamisen suhteen? (Voit valita useita vaihtoehtoja)

- a. Ei ole sääntöjä tai rajoituksia
- b. Aikarajoituksia siihen kuinka kauan saan pelata
- c. Aikarajoituksia siihen milloin saan pelata

- d. Rajoituksia pelien sisältöihin, eli minkälaisia pelejä saan pelata
- e. Rajoituksia pelien ikärajoja koskien
- f. Pelikavereihin, eli kenen kanssa saan pelata
- g. Pelipaikkaan, eli missä saan pelata
- h. Muita, mitä? \_\_\_\_\_

22. Kuka pelaamistasi on rajoittanut? (Voit valita useita vaihtoehtoja)

- a. Äiti
- b. Isä
- c. Sisarukset
- d. Kaverit
- e. Isovanhemmat
- f. Opettaja
- g. Joku muu, kuka? \_\_\_\_\_

23. Noudatatko pelien ikämerkintöjä?

- a. En pelaa
- b. En noudata
- c. Kyllä noudatan

24. Jos pelaat pelejä, joihin olet alaikäinen, tietävätkö vanhempasi siitä?

- a. En pelaa pelejä, joihin olen alaikäinen
- b. Eivät tiedä
- c. Tietävät, mutta eivät salli sitä
- d. Tietävät ja sallivat sen

25. Oletko pelannut K18 –tietokone- tai konsolipelejä (pelejä, jotka on kielletty alle 18-vuotiailta)?

- a. En ole
- b. Kyllä olen

26. Miten olet saanut haltuusi K18-pelejä?

- a. Olen ostanut itse
- b. Olen saanut vanhemmiltani
- c. Olen saanut sisaruksiltani
- d. Olen saanut kavereiltani
- e. Olen saanut jotain muuta kautta, mitä \_\_\_\_\_

27. Oletko jättänyt pelaamisen takia väliin muita harrastuksiasi?

- a. En
- b. Kyllä, joskus
- c. Kyllä, usein

28. Oletko jättänyt pelaamisen takia tapaamatta kavereitasi?

- a. En
- b. Kyllä joskus
- c. Kyllä usein

29. Onko kaveriporukassasi sellainen henkilö/sellaisia henkilöitä, jotka pelaavat mielestäsi liikaa?

- a. Ei ole
- b. Kyllä, yksi
- c. Kyllä, useita

## **RAHAPELAAMINEN**

30. Oletko pelannut jotakin rahapeliä?

- a. En ole
- b. Kyllä olen joskus
- c. Kyllä olen usein
- d. En tiedä

31. Mitä rahapeliä/pelejä olet pelannut?

\_\_\_\_\_

32. Kenen kanssa olet pelannut rahapeliä?

- a. En ole pelannut rahapeliä
- b. Yksin
- c. Ystävien
- d. Sisarusten
- e. Vanhempien
- f. Isovanhempien
- g. Jonkun muun kanssa

## LIITE 2

### Pelikysely Vantaa 7.-9.lk / Pelitaito-projekti

1. Koulun nimi (valikko)
2. Olet
  - a. tyttö
  - b. poika
3. Luokka-aste
  - a. 7. luokka
  - b. 8. luokka
  - c. 9. luokka
4. Ikä
  - a. 12
  - b. 13
  - c. 14
  - d. 15
  - e. 16
  - f. 17
  - g. 18 tai yli
5. Mille välille viimeisimmän koulutodistuksesi kaikkien aineiden keskiarvo sijoittuu?
  - a. Alle 6
  - b. 6,1 – 7,0
  - c. 7,1 – 8,0
  - d. 8,1 – 9,0
  - e. 9,1 – 10
  - f. Ei keskiarvoa todistuksessa
6. Kuinka paljon rahaa sinulla on käytettävissäsi VIIKOSSA? (Rahaa, jonka käytöstä saat itse päättää)
  - a. 0-5 €
  - b. 6-10 €
  - c. 11-20 €
  - d. 21-40€
  - e. yli 40 €

7. Kuinka monena päivänä VIKOSSA teet seuraavia asioita vapaa-ajallasi (vähintään **puoli tuntia** kerrallaan)?

*En ollenkaan Kerran viikossa Kaksi kertaa viikossa 3-4 kertaa viikossa 5-6 kertaa viikossa Joka päivä*

- a. Harrastat itsenäisesti, muuta kuin pelaamista (esim. piirtäminen, soittaminen)
- b. Harrastat toimintaa, jossa on ohjaaja (esim. kerhot, soittotunnit HUOM! Ei ohjattu liikunta)
- c. Harrastat liikuntaa (omatoimisesti ja /tai ohjatusti)
- d. Vietät aikaa ystävien kanssa kasvokkain
- e. Vietät aikaa ystäväsi kanssa netissä
- f. Vietät aikaa perheesi kanssa
- g. Katselet TV:tä/elokuvia
- h. Kuuntelet musiikkia
- i. Käyt nuorisotalolla
- j. Käyt juhlimassa

8. Käytätkö seuraavia päihteitä?

En                      Joskus                      Säännöllisesti

- a. Tupakkaa ja/tai nuuskaa
- b. Alkoholia
- c. Kannabista
- d. Lääkkeitä päihtymistarkoituksessa
- e. Muuta

9. Mitä mieltä olet terveydentilastasi? Se on tällä hetkellä...

- a. Erittäin hyvä
- b. Melko hyvä
- c. Keskinkertainen
- d. Melko huono
- e. Erittäin huono

10. Mihin aikaan tavallisesti menet nukkumaan koulupäivinä?

- a. Klo 21 tai aikaisemmin
- b. Klo 21-22
- c. Klo 22-23
- d. Klo 23-24
- e. Klo 24-01
- f. Klo 01 jälkeen

11. Kuinka monta tuntia PÄIVÄSSÄ käytät keskimäärin tietokonetta VAPAA-AJALLASI arkipäivisin (ma-pe)? (Ei sisällä koulutöitä)

- a. En käytä tietokonetta
- b. Alle tunnin

- c. 1-2 tuntia
- d. 2-4 tuntia
- e. 4-6 tuntia
- f. Yli 6 tuntia

12. Kuinka monta tuntia PÄIVÄSSÄ käytät keskimäärin tietokonetta VAPAA-AJALLASI viikonloppuisin (la-su)? (Ei sisällä koulutöitä)

- a. En käytä tietokonetta
- b. Alle tunnin
- c. 1-2 tuntia
- d. 2-4 tuntia
- e. 4-6 tuntia
- f. Yli 6 tuntia

13. Mihin seuraavista käytät tietokoneella aikaa VAPAA-AJALLASI? (Voit valita useita vaihtoehtoja)

- a. En käytä aikaa tietokoneella
- b. Pelaamiseen
- c. Yhteisöllisiin verkkopeleihin (esim. WoW tms.)
- d. Verkkoyhteisöihin (esim. IRC-Galleria, Facebook)
- e. Rahapeleihin (esim. nettipokeri tms.)
- f. Netissä surffaamiseen
- g. Kuvien ja videoiden katseluun (esim. YouTube)
- h. Musiikin/leffojen lataamiseen
- i. Muuhun toimintaan

### Tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaaminen

14. Kuinka usein olet pelannut viimeisen PUOLEN VUODEN aikana seuraavanlaisia digitaalisia pelejä?

*En lainkaan      Päivittäin      Viikoittain      Noin kerran kuussa      Harvemmin*

- a. Yksin pelattavat tietokonepelit (esim. pasianssi, The Sims..)
- b. Konsolipelit (esim. Guitar Hero, Wii Sports, Super Mario Bros..)
- c. Käsikonsolipelit (esim. Nintendogs, Pokemon..)
- d. Monen pelaajan verkkopelit (esim. World of Warcraft, Runescape..)
- e. Internetin ilmaiset selainpelit (esim. Älypää, Sudoku..)
- f. Facebookin pelit (esim. Farmville..)
- g. Netissä ladattavat maksulliset pelit (esim. Zuma Deluxe..)
- h. Kännykkäpelit (esim. Angry Birds, matopeli..)
- i. Opetuspelit (esim. Matikkaraketti, Ekapeli..)
- j. Jotain muuta, mitä \_\_\_\_\_

15. Mainitse kolme digitaalista peliä, joita olet pelannut ENITEN viimeksi kuluneen kuukauden sisällä:

- a. \_\_\_\_\_
- b. \_\_\_\_\_
- c. \_\_\_\_\_

16. Kuinka monta tuntia VIIKOSSA pelaat tietokone-, konsoli- ja mobiilipelejä yhteensä?

- a. En pelaa
- b. Alle kaksi tuntia
- c. 2-7 tuntia
- d. 7-14 tuntia
- e. 14–20 tuntia
- f. 20–40 tuntia
- g. 40-60 tuntia
- h. Yli 60 tuntia

17. Oletko koskaan pelannut omasta mielestäsi liian kauan?

- a. En
- b. Kyllä, joskus
- c. Kyllä, usein

18. Mihin aikaan vuorokaudesta pelaat tavallisesti arkipäivisin (ma-pe)? (Voit valita useita vaihtoehtoja)

- a. En pelaa
- b. klo 07-13
- c. klo 13-17
- d. klo 17-21
- e. klo 21-24
- f. klo 24-07

19. Mihin aikaan vuorokaudesta pelaat tavallisesti Viikonloppuisin (la-su)? (Voit valita useita vaihtoehtoja)

- a. En pelaa
- b. klo 07-13
- c. klo 13-17
- d. klo 17-21
- e. klo 21-24
- f. klo 24-07

20. Miksi pelaat? (Voit valita useita vaihtoehtoja)

- a. En pelaa
- b. Pelaaminen on kivaa
- c. Koska kaveritkin pelaavat



- d. Pelaamalla on helppo kuluttaa aikaa
- e. Haluan oppia uusia asioita
- f. Pelaamalla tutustun uusiin ihmisiin
- g. Haluan unohtaa ikävät asiat
- h. Pelaaminen on tapa
- i. Harrastan kilpapelaamista (osallistun kilpapelitapahtumiin yksin tai joukkueessa)
- j. Joku muu syy, mikä? \_\_\_\_\_

21. Jos ET pelaa tietokone- konsoli- tai mobiilipelejä, kerro miksi et pelaa?

22. Kuinka usein pelaat tietokone- ja konsolipelejä?

En koskaan      Joskus      Usein

- a. Yksin
- b. Kavereiden kanssa
- c. Sisarusten kanssa
- d. Kavereiden kanssa verkon välityksellä
- e. Muiden verkkopelaajien kanssa
- f. Vanhempien kanssa
- g. Isovanhempien kanssa

23. Mitä olet oppinut pelaamalla? (Voit valita useita vaihtoehtoja)

- a. En pelaa
- b. En ole oppinut mitään
- c. Vieraita kieliä
- d. Yleistietoa
- e. Ongelmanratkaisutaitoja
- f. Reaktionopeutta
- g. Sorminäppäryyttä
- h. Sosiaalisia ja vuorovaikutustaitoja
- i. Jotain muuta, mitä? \_\_\_\_\_

24. Käytätkö rahaa peleihin/pelaamiseen JOKA KUUKAUSI? (Voit valita useita vaihtoehtoja)

- a. En käytä
- b. Kyllä, tietokone- ja konsolipeleihin
- c. Kyllä, tietokone- ja konsolipelien lisäosiin
- d. Kyllä, verkosta ladattaviin lisäsisältöihin
- e. Kyllä, verkkopelien maksuihin
- f. Kyllä, virtuaalihahmon tms. kehittämiseen
- g. Kyllä, virtuaalimaailman tuotteisiin
- h. Kyllä, johonkin muuhun, mihin? \_\_\_\_\_

25. Arvioi, kuinka paljon rahaa käytät keskimäärin KUUKAUDESSA tietokone-, konsoli- ja verkkopeleihin (vrt. edellinen kysymys)?
26. Onko sinulla kotona sovittuja sääntöjä tai rajoituksia pelaamisen suhteen? (Voit valita useita vaihtoehtoja)
- a. Ei ole sääntöjä tai rajoituksia
  - b. Aikarajoituksia siihen kuinka kauan saan pelata
  - c. Aikarajoituksia siihen milloin saan pelata
  - d. Rajoituksia pelien sisältöihin, eli minkälaisia pelejä saan pelata
  - e. Rajoituksia pelien ikärajoja koskien
  - f. Pelikavereihin, eli kenen kanssa saan pelata
  - g. Pelipaikkaan, eli missä saan pelata
  - h. Muita,  
mitä? \_\_\_\_\_
27. Kuka pelaamistasi on rajoittanut? (Voit valita useita vaihtoehtoja)
- a. Äiti
  - b. Isä
  - c. Sisarukset
  - d. Kaverit
  - e. Isovanhemmat
  - f. Opettaja
  - g. Joku muu, kuka? \_\_\_\_\_
28. Noudatatko pelien ikämerkintöjä?
- a. En pelaa
  - b. En noudata
  - c. Kyllä noudatan
29. Jos pelaat pelejä, joihin olet alaikäinen, tietävätkö vanhempasi siitä?
- a. En pelaa pelejä, joihin olen alaikäinen
  - b. Eivät tiedä
  - c. Tietävät, mutta eivät salli sitä
  - d. Tietävät ja sallivat sen
30. Oletko pelannut K18 – pelejä (pelejä, jotka on kielletty alle 18-vuotiailta)
- a. En ole
  - b. Kyllä olen

31. Miten olet saanut haltuusi K18-pelejä?

- a. Olen ostanut itse
- b. Olen saanut vanhemmiltani
- c. Olen saanut sisaruksiltani
- d. Olen saanut kavereiltani
- e. Olen saanut jotain muuta kautta, mitä\_\_\_\_\_

32. Onko pelaaminen aiheuttanut sinulle viimeisen vuoden aikana joitakin seuraavista?

Ei koskaan      Joskus      Toistuvasti

- a. Häiriötä tai vaikeuksia nukkumisessa
- b. Koulunkäynnin tai opiskelun häiriintymistä
- c. Fyysisiä haittoja
- d. Psyykkisiä haittoja
- e. Ihmissuhteisiin liittyviä haittoja
- f. Taloudellisia haittoja

33. Oletko jättänyt pelaamisen takia menemättä kouluun?

- a. En
- b. Kyllä, joskus
- c. Kyllä, usein

34. Oletko jättänyt pelaamisen takia väliin muita harrastuksiasi?

- a. En
- b. Kyllä, joskus
- c. Kyllä, usein

35. Oletko jättänyt pelaamisen takia tapaamatta kavereitasi?

- a. En
- b. Kyllä joskus
- c. Kyllä usein

36. Onko kaveriporukassasi sellainen henkilö/sellaisia henkilöitä, jotka pelaavat mielestäsi liikaa?

- a. Ei ole
- b. Kyllä, yksi
- c. Kyllä, useita

## Rahapelaaminen

37. Oletko pelannut VIIMEISEN VUODEN AIKANA seuraavia rahapelejä?

*En lainkaan Päivittäin Viikoittain Noin kerran kuussa Harvemmin*

- a. Rahapeliautomaatteja
- b. Veikkauspelejä
- c. Raaputusarpoja
- d. Urheiluedonlyöntiä
- e. Kasinopelejä
- f. Totopelejä
- g. Nettipokeria rahasta
- h. Nettipokeria ilman rahaa
- i. Muita internetin rahapelejä (ei pokeri)
- j. Kortti- tai muita pelejä kavereiden kanssa rahasta
- k. Muuta

38. Missä pelaat/olet pelannut rahapelejä? (voit valita useamman vaihtoehdon)

- a. En pelaa rahapelejä
- b. Kaupassa, kioskillä
- c. Huoltoasemalla
- d. Raviradalla
- e. Kasinolla
- f. Pelisalissa
- g. Laivalla
- h. Internetissä
- i. Muualla, missä? \_\_\_\_\_

39. Arvioi, kuinka paljon käytät RAHAA keskimäärin rahapeleihin VIIKOSSA?

40. Kuinka monta tuntia VIIKOSSA käytät AIKAA rahapeleihin?

41. Miksi pelaat rahapelejä? (Voit valita useamman vaihtoehdon)

- a. En pelaa
- b. Pelaaminen on kivaa
- c. Jännityksen takia
- d. Koska kaveritkin pelaavat
- e. Rahan takia
- f. Pelaamalla on helppo kuluttaa aikaa
- g. Haluan unohtaa ikävät asiat
- h. Pelaaminen on tapa
- i. Joku muu syy, mikä? \_\_\_\_\_

42. Kenen kanssa olet pelannut rahapelejä? (Voit valita useita vaihtoehtoja)

- a. En pelaa rahapelejä
- b. Yksin
- c. Kavereiden kanssa
- d. Sisarusten kanssa
- e. Vanhempien kanssa
- f. Isovanhempien
- g. Jonkun muun lapsen/nuoren kanssa
- h. Jonkun muun aikuisen kanssa

43. Onko rahapelaaminen aiheuttanut sinulle ongelmia?

Ei koskaan      Joskus      Toistuvasti

- a. Häiriötä tai vaikeuksia nukkumisessa
- b. Koulunkäynnin tai opiskelun häiriintymistä
- c. Fyysisiä haittoja
- d. Psykkisiä haittoja
- e. Ihmissuhteisiin liittyviä haittoja
- f. Taloudellisia haittoja

44. Oletko koskaan pelannut enemmän rahaa kun olit aikonut?

- a. En
- b. Kyllä, joskus
- c. Kyllä, usein

45. Oletko lainannut rahaa pelataksesi rahapeliä?

- a. En
- b. Kyllä, joskus
- c. Kyllä, usein

46. Pelaavatko vanhempasi /huoltajasi rahapelejä?

- a. Eivät
- b. Kyllä, joskus
- c. Kyllä, usein
- d. En tiedä

47. Onko kaveriporukassasi sellainen henkilö/sellaisia henkilöitä, jotka pelaavat mielestäsi liikaa rahapelejä?

- a. Ei ole
- b. Kyllä, yksi
- c. Kyllä, useita

48. Onko pelipaikan henkilökunta kysynyt sinulta ikääsi tai kieltänyt/ estänyt sinua pelaamasta rahapelejä?

- a. En pelaa
- b. Ei koskaan
- c. Yhden kerran
- d. Muutaman kerran
- e. Useimmiten
- f. Aina

49. Mitä mieltä olet rahapelaamisen K18-ikärajasta?

- a. Se on sopiva
- b. Se on liian korkea
- c. Se on liian matala
- d. En osaa sanoa