TERVEYDEN JA
HYVINVOINNIN LAITOS

NuOret *pelissä*

TARKISTETTU PAINOS
2013

Vanhentunut

Tietoa kasvattajille
lasten ja nuorten
digitaalisesta pelaamisesta
ja rahapelaamisesta

Vanhentunut

Teksti
Pelitaito-projekti, Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:
Kaisa Luhtala
Inka Silvennoinen
Teresa Tenkanen

Kirjoitustyön tukiryhmä (1. painos)
Jani Kinnunen, Tampereen yliopisto/Game Research Lab
Aino Manninen, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos THL
Antti Murto, Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus Socca
Saini Mustalampi, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos THL

Lämmin kiitos myös kaikille muille tekstiä kommentoineille asiantuntijoille.

THL, Tupakka-, päihde- ja rahapelihaitat –yksikkö

Sisältö

Lukijalle 1

1 Digitaalinen pelaaminen 4

Mikä peleissä kiehtoo ja koukuttaa? 6
Kohtuullinen pelaaminen 7
Pelaamisen vaikutuksia 8
Ongelmallinen pelaaminen 11
Liiallisen pelaamisen aiheuttamat ongelmat ja niiden tunnistaminen 12
Aikuisena pelimaailmassa 14
Ikämerkinnät ohjaavat pelin valintaa 19
Lapsi ja media eri ikävaiheissa 21
Digitaalisten pelien ja rahapelien raja hämärtynyt 26

2 Rahapelaaminen 28

Nuoret rahapelaajina 30
Rajojen kokeilua ja jännitystä 31
Rahapelaamiseen liittyvät väärät uskomukset 31
Liiallista vai ongelmallista pelaamista? 32
Liikapelaamisen tunnistaminen 34
Vanhemmat esimerkkinä 35
Rahapelien ikärajat, valvonta ja markkinointi 37

3 Nuoret erityisen alttiita pelihaitoille 40

Suojaavat tekijät ja ongelmien ehkäisy 43
Jos lapsen tai nuoren pelaaminen huolestuttaa 44
Irti ongelmapelaamisesta 46
Apua ja tukea 48
Linkit 49
Sanasto 50

Vanhentunut

Lukijalle

Tämä tukiaineisto käsittelee lasten ja nuorten digitaalista ja rahapelaamista sekä haittoja, jotka niistä voivat aiheutua. Se on tarkoitettu tueksi lasten ja nuorten kanssa työskenteleville ammattilaisille sekä aihetta pohtiville vanhemmille ja muille läheisille. Aineiston on tuottanut Terveyden ja hyvinvoinnin laitos THL yhteistyössä Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n Pelitaito-projektin kanssa.

Pelaamisella tarkoitetaan tässä aineistossa rahapelaamista ja muuta tietokone- ja konsolipelaamista, myös verkossa. Vaikka näillä pelimuodoilla on paljon yhteisiä piirteitä, ne myös eroavat monella tapaa toisistaan. Tästä syystä aineistossa on erilliset luvut digitaaliselle pelaamiselle (1) ja rahapelaamiselle (2). Luvuissa tarkastellaan näitä pelaamisen muotoja ilmiöinä ja eritellään niiden ominaispiirteitä. Kun pohditaan pelaamisen aiheuttamia ongelmia, eri pelimuodoilla on siinä määrin yhteistä, että luvussa 3 molempia pelimuotoja käsitellään yhdessä.

Aikuisten huoli lasten ja nuorten pelaamisesta on lisääntynyt, kun pelaaminen on yleistynyt. Monille aikuisille ja vanhemmille pelaaminen on vierasta. Liialliseen pelaamiseen liittyy haittoja, joista on hyvä olla tietoinen ja jotka on mahdollista välttää. Siksi pelaamista käsitellään tässä aineistossa lähinnä riski- ja ongelmanäkökulmasta. On kuitenkin hyvä huomioida, että pelaaminen on paljon muutakin. Lasten ja nuorten pelaaminen ja moninaiset pelikulttuurit sisältävät myönteisiä, lapsen kehitystä tukevia piirteitä. Myönteisen pelikulttuurin syntyminen ei kuitenkaan synny pelkästään teknologisen kehityksen myötä, vaan se vaatii aikuisilta ja vanhemmilta aktiivista ja tiedostavaa otetta peleihin ja pelaamiseen.

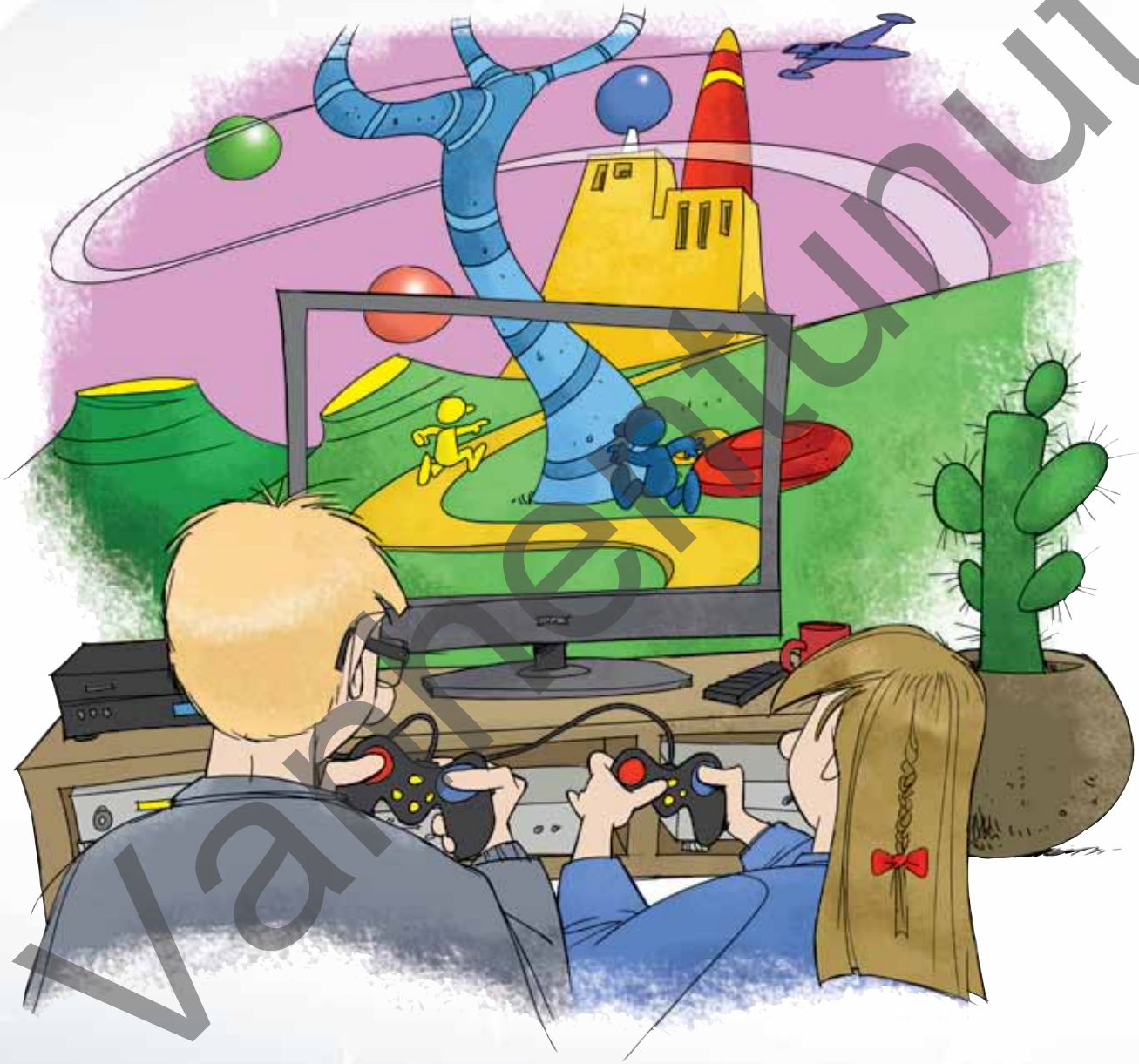
Vanhentunut

Alaikäisiä halutaan suojella entistä tehokkaammin rahapelien haitoilta. Arpajaislakia uudistettiin vuonna 2010, ja kesäkuun 2011 jälkeen kaikki rahapelit ovat olleet kiellettyjä alle 18-vuotiailta.

Pelaaminen ja leikkiminen ovat ihmiselle ominaista toimintaa. Nykyiset tieto- ja pelikoneilla pelattavat digitaaliset pelit ovat jatkumoa perinteisemmille kortti-, lauta- ja pihapeleille. Pelaaminen on ajanvietettä, joka tempaisee mukaansa. Peleistä löytyy jännitystä, uusia tavoitteita, haasteita ja monesti myös sosiaalisia kontakteja. Internet ja digitaaliset pelit ovat viime vuosikymmenten aikana nousseet merkittäväksi osaksi lasten ja nuorten arkea ja vaikuttaneet olennaisesti heidän kasvuympäristöönsä. Ne ovat lapsille ja nuorille luonnollinen ympäristö toimia.

Peliteollisuus on nopeasti kasvava teollisuudenala, joka käyttää suuria rahasummia tuotekehittelyyn, mainontaan ja näkyvyyteen. Viime vuosina pelien tarjonta on laajentunut ja tarjolle on tullut runsaasti uudenlaisia pelejä moneen eri makuun. Pelaaminen on mahdollista ajasta ja paikasta riippumatta. Pelit ovat kehittyneet yhä laadukkaammiksi ja näyttävämmiksi. Niiden pelattavuuden paraneminen on myös mahdollistanut sen, että peliin samaistuminen ja uppoutuminen on aikaisempaa helpompaa. Uudenlaiset teknologiset ratkaisut ovat tehneet pelaamisesta entistä vuorovaikutteisempaa, sosiaalisempaa ja globaalimpaa.

Vanhentunut



Varmennettunut

1 Digitaalinen pelaaminen

Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tässä yhteydessä tietokone- ja konsolipelejä, verkkopelejä sekä mobiililaitteilla, kuten kännyköillä, pelattavia pelejä. Pelilaitteina toimivat niin tietokoneet, varta vasten pelaamista varten kehitetyt konsolit kuin mukana kulkevat käsikonsolit ja matkapuhelimet. Vaikka pelaamiseen on nykyään tarjolla hienoja välineitä, ei pelaaminen välttämättä vaadi suuria investointeja. Esimerkiksi erilaiset verkossa pelattavat pienpelit ovat suosittuja ja usein myös ilmaisia.

Lähes kaikki kouluikäiset lapset ja nuoret ovat pelanneet jotakin digitaalista peliä ja suuri osa heistä myös pelaa säännöllisesti. Vuoden 2011 Pelaajabarometrin mukaan 10 - 19 -vuotiaista nuorista yli 99 prosenttia pelasi digitaalisia pelejä toisinaan. Pelaajia, jotka pelasivat digitaalisia pelejä vähintään kerran kuukaudessa, tästä ikäryhmästä oli 95 prosenttia.[1] Parhaimmillaan pelaaminen on viihdyttävä ja hyödyllinen vapaa-ajanviettotapa, jonka avulla voi oppia uusia asioita. Pelaaminen on harrastus, joka mahdollistaa eri-ikäisten ihmisten kohtaamisen yhteisen toiminnan parissa.

Digitaalisten pelien maailma on hyvin laaja ja monipuolinen. Pelien luonteet ja pelikulttuurit vaihtelevat. Pelejä on tarjolla suuri valikoima, joten jokainen voi löytää sieltä itselleen sopivaa ajanvietettä. Tietokone- ja konsolipelien ohella verkossa pelattavat minipelit ovat suosittuja kaikenikäisten joukossa. Niitä tarjoavat esimerkiksi erilaiset pelaamista varten rakennetut pienpelisivustot tai ne voivat olla osa laajempaa yhteisöllisen median palvelukokonaisuutta, kuten Facebookia.

Vanhentunut

Pelejä voidaan jakaa erilaisiin kategorioihin monella tavalla ja luokittelutavan mukaan sama peli voi kuulua useaan kategoriaan. Luokitukset myös muuttuvat uusien pelityyppien mukana jatkuvasti. Seuraavassa on esimerkkejä muutamista 2000-luvun suosituimmista peleistä ja pelisarjoista:

Nuoret pelissä

- **SingStar** – karaokepeli/ yleisimmin PEGI 12
- **The Sims** – simulaatiopeli/ yleisimmin PEGI 12
- **FIFA** – urheilupeli/ PEGI 3
- **Grand Theft Auto (GTA)** – ajo-, räiskintä- ja simulaatiopeli/ PEGI 18
- **Counter-Strike (CS)** – räiskintäpeli/ PEGI 16
- **World of Warcraft (WoW)** – monen pelaajan verkkoroolipeli (MMORPG)/ PEGI 12
- **Sly Raccoon** – tasohyppelypeli/ PEGI 3 tai 7
- **Gran Turismo** – autopeli/ PEGI 3
- **Call Of Duty (COD)** – räiskintäpeli/ PEGI 16 tai 18
- **Wii Fit** – liikuntapeli/ PEGI 3
- **Farmville** – simulaatiopeli Facebookissa/ Facebookin ikäraja 13
- **Angry Birds** – ongelmanratkaisupeli/ PEGI 3
- **Älypää** – suosittu pelisivusto, joka sisältää tietovisa- ja pulmapelejä

PEGI (Pan European Game Information)
tarkoittaa pelien ikämerkintää. Pelisarjoissa pelien ikärajat voivat vaihdella peleittäin.
Netin pelisivustojen ikärajat ja käyttöehdot kannattaa tarkistaa myös tapauksittain.

Vanhentunut

Osa digitaalisten pelien viehätystä on se, että niitä voi pelata yhdessä kavereiden tai perheenjäsenten kanssa. Pelien sosiaalisuus on lisääntynyt vuosien saatossa, mikä näkyy niin yksityisissä olohuoneissa kuin miljoonia pelaajia keräävissä verkossa pelattavissa peleissä. Toiminnalliset seurapelit ovat suosittuja kaveriporukan tai perheen yhteistä ajanvietettä, mutta myös yksin ollessa voi internetin välityksellä päästä mukaan moninpeleihin, jossa pelikaverit voivat sijaita fyysisesti toisella puolella maailmaa. Vaikka näissä roolipeleissä on pelillinen tavoite, liittyy niihin sen lisäksi myös paljon muuta kanssakäymistä pelaajien kesken. Peliporukat ovat samalla myös sosiaalisia yhteisöjä.

Yhtä lailla kuin pelaaminen on viihdettä ja mukavaa yhdessäoloa voi se olla tavoitteellinen harrastus. Suomessa kilpapelaaminen on vielä varsin vähän tunnettu harrastusmuoto, mutta sillä on olemassa vankka ja nopeasti kasvava harrastajajoukko. Sen lisäksi, että pelaajat tapaavat toisiaan ja harjoittelevat yhdessä verkossa tai pienemmissä tapaamisissa, järjestetään peliharrastajille laajempia tapahtumia ja kilpailuja. Itse pelaamisen rinnalla pelimaailma tarjoaa myös muita harrastusmahdollisuuksia, kuten pelien suunnittelua ja ohjelmointia. Monille peliharrastajille peliteollisuus voi olla myös tuleva työnantaja, sillä harrastuksen parissa he pääsevät jo nuorena kehittämään taitojaan ja osaamistaan alalla.

Mikä peleissä kiehtoo ja koukuttaa?

Pelit ovat vuorovaikutteinen viihdemuoto, joka tarjoaa vetovoimaisia seikkailuja kaikenikäisille. Toisin kuin esimerkiksi televisiota katsellessa, peleissä tarvitaan aktiivista osallistumista. Pelaaja on osa tarinaa ja voi omalla toiminnallaan vaikuttaa juonen etenemiseen. Pelit tarjoavat aina uusia haasteita ja tavoitteita, joiden saavuttaminen palkitsee ja antaa onnistumisen kokemuksia. Peleissä menestyminen voi myös tuoda arvostusta kavereilta ja muilta pelaajilta. Pelaamisen taustalla on erilaisia motiiveja, joista keskeisiä ovat sosiaalisuus, eli mukava yhdessä tekeminen kavereiden kanssa, ja erilaisten elämysten ja haasteiden hakeminen.

Digitaalisissa viihdepeleissä pelaamisen kannalta positiiviset ominaisuudet, kuten visuaalisuus, mukaansatempaavuus ja vuorovaikutteisuus, ovat toisaalta niitä ominaisuuksia, jotka samalla voivat tehdä pelistä koukuttavan. Kun peli tarjoaa hienon visuaalisen maailman lisäksi haasteita ja kehittymismahdollisuuksia, houkuttelee se pelaamaan yhä pidempään ja aina uudestaan.

Vanhentunut

Pelien viehätys perustuu usein siihen, että paljon pelaamalla edistyy ja mahdollisuudet menestymiseen paranevat. Osalle pelit tarjoavat irtioton arjesta, kun erilaiset ärsykkeet (kuva, ääni ja jopa fyysinen kokemus) auttavat uppoutumaan pelimaailmaan. Etenkin verkkoroolipeleihin liittyy myös sosiaalinen ulottuvuus, joka pitää pelaajan mukana pitkään. Sosiaalisten kontaktien ohella verkkoroolipelit tarjoavat menestyvälle pelaajalle jatkuvasti palkintoja. Koska pelillä ei ole selkeää loppua, siitä irrottautuminen voi olla vaikeaa.

Kohtuullinen pelaaminen

Monet vanhemmat ja muut kasvattajat pohtivat, mikä on sopivaa ja kohtuullista pelaamista. Yleisen suosituksen mukaan sopiva ruutuaika (tv, tietokone, mobiililaitteet jne.) kouluikäisille on enintään kaksi tuntia päivässä.

Pelkkä ajan seuraaminen ei kuitenkaan riitä kertomaan lapsen tai nuoren suhteesta pelaamiseen. Kohtuullinen pelaaminen on pelaamista, joka on tasapainossa pelaajan muun elämän kanssa. Se ei häiritse pelaajan vuorokausirytmiä, koulunkäyntiä, harrastuksia, sosiaalista elämää tai itsestä huolehtimista.

Kaikilla pelaajilla saattaa pelaamiseen käytetty aika venyä ja ajantaju kadota satunnaisesti. Pelaamiseen saattaa liittyä intensiivisempiä jaksoja, joiden jälkeen kuitenkin pelaaminen taas vähenee. Normaalissa tilanteessa peli on myös kohtuullisen helppo keskeyttää ja siirtyä tekemään jotain muuta.

Kohtuullinen pelaaminen on osa muuta elämää, ei elämän koko sisältö. Tällöin pelaaminen tuottaa pelaajalle lähinnä positiivisia kokemuksia ja pelin aiheuttamista pettymyksistä pääsee helposti yli, ilman pakkoa uusintakierrokseen. Raja kohtuullisen ja liiallisen pelaamisen välillä on häilyvä. Ongelmallista pelaamista käsitellään sivulla 11.

Vanhentunut

Pelaamisen vaikutuksia

Pelaamisella on paljon myönteisiä vaikutuksia, jotka voivat tukea lasten ja nuorten kehitystä. Sen avulla voi kehittää niin kognitiivisia, motorisia kuin sosiaalisiakin taitoja. Kaikenlaisesta pelaamisesta voi olla hyötyä. Uusia taitoja ei opita vain oppimispelien kautta. Pelien avulla oppiminen on usein motivoivaa ja taidot voivat karttua melkein huomaamatta. Internetin moninpelit edellyttävät myös roolien ottamista, yhteistyötaitoja, strategista päätöksentekoa ja usein englannin kielen taitoa. Pelejä hyödynnetään kouluopetuksessa, tiedonvälityksessä, terapioissa ja vaikkapa liikuntaan kannustamisessa.

Pelien keskeinen tehtävä on myös tarjota elämyksiä ja tunnekokemuksia. Pelit voivat toimia harjoituskenttänä erilaisten tunteiden kokemiselle, samaistumiselle ja roolien ottamiselle. Erilaisten roolien ottaminen ja identiteeteillä leikittely voivat auttaa rakentamaan omaa identiteettiä. Virtuaaliset seikkailut haastavat lapset kokemaan tunne-elämän ulottuvuuksia, ja tarjoavat turvallisen ympäristön kohdata myös pelkoa, jännitystä ja vihaa sekä mahdollisuuden opetella näiden tunteiden hallintaa. Turvallisessa ympäristössä ja vanhempien opastuksella pelit voivat kehittää lapsen tunnesäätelyä ja identiteetin muodostusta.

Vanhentunut

Pelaamisen vaikutukset ovat yksilöllisiä ja ne syntyvät pelaajan henkilökohtaisen tilanteen, kasvuympäristön, pelin sisällön ja pelitilanteen yhteisvaikutuksena. Yksilölliset seikat vaikuttavat siihen, miten henkilö tulkitsee ja kokee pelien sisällön ja tapahtumat.

Pelien väkivaltaisuus huolestuttaa monia vanhempia ja kasvattajia. Väkivaltaisuus korostuukin usein pelien haitoista puhuttaessa. Tutkimustulokset väkivaltapelien yhteydestä lasten ja nuorten väkivaltaiseen käyttäytymiseen ovat osin ristiriitaisia. Vaikka pelien väkivalta ei suoraan vaikuta lasten ja nuorten käyttäytymismalleihin, voidaan yhteys näiden välillä todeta joissakin tapauksissa. Esimerkiksi aggressiivisuuteen taipuvainen nuori voi omaksua väkivaltaa sisältävistä peleistä toimintaansa vahvistavia käyttäytymismalleja. Tasapainoinen nuori puolestaan pystyy käsittelemään peleissä esiintyvää väkivaltaa niin, ettei se vaikuta hänen käyttäytymiseensä.

Lapsia pyritään suojaamaan pelien realistiselta väkivallalta ikämerkintöjen avulla. Niitä asetettaessa huomioidaan kyseisen ikäryhmän kyky käsitellä pelissä esiintyvää väkivaltaa. Tämän vuoksi pelien ikämerkintöjä on syytä noudattaa. Pelien tuottamat vahvat elämykset ja tunnehuiput voivat aiheuttaa tunne-elämän turtumista, jolloin tunnereaktiot laimenevat ja myötätunto sekä empatiakyky vähenevät.

Jos virtuaalinen väkivalta arkipäiväistyy lapsen elämässä, voi väkivallan seurauksia olla vaikea tunnistaa pelien ulkopuolella. Puhuttaessa pelien väkivaltaisuudesta tulee kuitenkin muistaa, ettei pelien väkivalta vaikuta kaikkiin pelaajiin samalla tavalla, vaan tutkimukset osoittavat suuria yksilöllisiä eroja. Yleisesti väkivallan näkeminen peleissä näyttäisi vaikuttavan sitä voimakkaammin, mitä nuoremmasta lapsesta on kyse. Pienten lasten on myös vaikeampi tehdä eroa pelin ja todellisuuden välille.

Seuraavaan taulukkoon on koottu pelaamisen myönteisiä ja kielteisiä vaikutuksia. Pelaamisesta aiheutuvat haitat voidaan jakaa pelien sisällöistä johtuviin haittoihin, joita voi seurata jo yksittäisistä pelikerroista, ja liiallisesta pelaamisesta johtuviin haittoihin, jotka ilmenevät vasta säännöllisen ja runsaan pelaamisen jälkeen. Haitalliset sisällöt vaikuttavat eniten pienimpiin lapsiin ja lapsiin, jotka pelaavat omalle kehitykselle sopimattomia pelejä.

Vanhentunut

Myönteisiä vaikutuksia	Kielteisiä vaikutuksia Liiallinen pelaaminen	Kielteisiä vaikutuksia Pelien haitalliset sisällöt
Fyysisiä vaikutuksia ► tanssi- ja liikuntapelit motivoivat ja liikuttavat innostavalla tavalla **Taitojen kehitys** ► tiedon prosessoinnin taidot ► kyky tehdä nopeita päätöksiä ► tilan ymmärrys ► strateginen ajattelu ► silmä-käsi-koordinaation parantuminen ► kielelliset taidot/vieraiden kielten oppiminen	**Fyysisiä vaikutuksia** ► ranne-, kyynärpää-, selkä- ja niskaoireet ► väsymys ► unettomuus ja uniongelmat ► silmien väsyminen ► kuuloharhat ► epileptiset kohtaukset ► liikalihavuus liian vähäisen liikunnan seurauksena	**Fyysisiä vaikutuksia** ► unettomuus ja uniongelmat
Sosiaalisia ja psykologisia vaikutuksia ► osallisuus ja ryhmään kuuluminen ► yhteistyötaitojen kehittyminen ► onnistumisen elämykset – itsetunnon vahvistuminen ► mahdollistaa identiteettien kokeilun ja toimii oman identiteetin etsimisen välineenä ► uusien ystävien löytäminen	**Sosiaalisia ja psykologisia vaikutuksia** ► eristäytyminen pelien maailmaan ► sosiaalisten suhteiden kaventuminen ► riidat perheessä esim. pelaamisen rajoittamisesta ► mahdollinen riippuvuuskäyttäytyminen ► koulumenestyksen heikentyminen ► masennusoireet ► stressireaktiot	**Sosiaalisia ja psykologisia vaikutuksia** ► pelien sisältöjen aiheuttamat pelot ► huonojen käyttäytymis- ja ongelmanratkaisumallien omaksuminen peleistä (kiroilu, voimankäyttö) ► vääristynyt nais-/mieskuva tai vääristynyt maailmankuva ► aggressiivisen käyttäytymisen vahvistuminen (aggressiivisesti jo käyttäytyvillä lapsilla)

Vanhentunut

Ongelmallinen pelaaminen

Useimmille lapsille ja nuorille pelaaminen on mukavaa ajanvietettä, mutta pienelle joukolle se aiheuttaa ongelmia. Yleensä ongelmat liittyvät siihen, että pelaamiseen käytetään liikaa aikaa ja pelimaailman ulkopuolinen elämä jää toissijaiseksi. Kun kyse on nuoresta ihmisestä, on monesti perustellumpaa puhua pelien aiheuttamista ongelmista tai liikapelaamisesta kuin varsinaisesta peliriippuvuudesta. Runsaskin pelaaminen voi loppua jopa kokonaan, kun elämäntilanne muuttuu. Digitaalisesta viihdepelaamisesta ja sen aiheuttamista ongelmista on Suomessa tehty vain vähän väestötasoista tutkimusta, joten kattavaa kuvaa ongelmien laajuudesta ei ole.

Suomessa, kuten muuallakaan maailmassa, ei ole vakiintuneita käytäntöjä lasten ja nuorten vaikeiden peliongelmien tunnistamiseksi tai määrittämiseksi. Ongelmallinen pelaaminen on monitahoinen ilmiö, eikä sille ole olemassa yhtä, selkeää määritelmää tai aikarajaa siitä, mikä on liikaa pelaamista. Pelaaminen on ongelmallista, kun se alkaa vaikuttaa kielteisesti henkilön elämään, kuten ihmissuhteisiin, koulunkäyntiin tai terveyteen. Ongelmallisesta pelaamisesta voidaan puhua esimerkiksi silloin, kun pelaajalla ei ole pelaamisen lisäksi muita kiinnostuksen kohteita tai kun hän korvaa muiden ihmisten seuran kokonaan pelaamisella.

Pelaamisen ongelmallisuutta ei voi mitata vain siihen käytetyllä ajalla, vaan keskeisempää on tarkastella, kuinka pelaaminen vaikuttaa muuhun elämään. Aktiivinenkaan pelaaminen ei ole välttämättä merkki ongelmasta, vaan kyse voi olla harrastuksesta, johon halutaan panostaa. Runsas pelaaminen tai liiallinen pelimaailmaan uppoutuminen voivat olla myös merkkejä muista nuoren elämään liittyvistä ongelmista. Virtuaaliseen maailmaan on helppo paeta esimerkiksi yksinäisyyttä tai perheen sisäisiä ristiriitoja. Tärkeää on pohtia syitä siihen, miksi pelaaminen on runsasta tai miksi se koetaan liialliseksi. Onko pelaaminen itsessään ongelma vai onko se oire muista ongelmista?

Pelit voivat olla nuorelle yksi tapa säädellä tunteita. Tunteiden säätely pelien avulla voi toimia ajoittain, mutta mikäli nuori välttää peleihin uppoutumalla johdonmukaisesti ongelmien käsittelemisen, saattaa syntyä kierre, jossa hän käyttää pelejä epämiellyttävien tunteiden heikentämiseen ja miellyttävien tunteiden voimistamiseen. Kun pelien toiminta vie ajatukset hetkellisesti pois ikävistä tunteista, kuten ahdistuksesta, kiukusta tai tylsyydestä, nuori kokee, että menetelmä toimii. Tällaisissa tilanteissa ongelmat jäävät käsittelemättä ja ratkaisemattomina ne saattavat heikentää nuoren kehitystä.

Vanhentunut

Pelaaminen voi ongelmatilanteissa tuoda elämään myönteisiä asioita ja onnistumisia, mikä vahvistaa pelaamisen tarvetta. Peleihin uppoutuminen voi vastata sellaisiin lapsen tai nuoren tyydyttymättömiin sosiaalisiin tai emotionaalisiin tarpeisiin, joihin reaalimaailma ei vastaa. Tämä pakenemisen kierre saattaa altistaa erityisesti rutiininomaiselle pelaamiselle ja peliongelmille ja häiritä nuoren psyykkistä ja sosiaalista kehitystä. Olisikin syytä pohtia, miksi riskipelaajilla ei ole vaihtoehtoisia keinoja tyydyttää tarpeitaan erimerkiksi sosiaalisissa suhteissa.

Liiallisen pelaamisen aiheuttamat ongelmat ja niiden tunnistaminen

Pelaamiseen liittyvät ongelmat voivat näkyä monella tavalla. Kun pelaamisen ongelmallisuutta arvioidaan, tulee ottaa huomioon nuoren elämäntilanne kokonaisuutena. Jotkut merkit liiallisesta pelaamisesta tai pelaamisen hallinnan puutteesta ovat muita yleisempiä. Mikäli jokin tässä tekstissä seuraavana kuvatuista asioista toteutuu nuoren arjessa, on aiheesta syytä keskustella hänen kanssaan. Tilannetta kannattaa pohtia yhdessä nuoren kanssa, sillä ratkaisu pelaamisen hallintaan voidaan useimmiten löytää kotikonstein.

Liiallinen pelaaminen säätelee päivittäisiä toimintoja. Pelit ajoittuvat tai jatkuvat myöhäiseen iltaan tai yöhön, jolloin on vaikea herätä kouluun. Verkossa on tarjolla pelikavereita vuorokauden ympäri, joten mikäli pelaamista ei valvota, sekoittuu vuorokausirytmi helposti. Valvotun yön jäljiltä kouluun lähteminen voi olla mahdotonta. Jatkuva univaje taas aiheuttaa levottomuutta ja keskittymisvaikeuksia. Pitkäaikainen unenpuute voi myös altistaa monille sairauksille ja aiheuttaa masennusoireita.

Pelaaminen voi ottaa arjessa niin tärkeän paikan, että muut pelimaailman ulkopuoliset kaveri- ja perhesuhteet jäävät pois. Peliyhteisöt ja virtuaaliystävät eivät voi täysin korvata kasvokkaisia suhteita, joten eristäytyminen peleihin ja verkkomaailmaan saattaa haitata sosiaalisten taitojen kehittymistä. Usein pelaamiseen käytetty aika on pois myös perheen yhteisestä ajasta. Nuoren pelaamisen ei pitäisi vaikuttaa perheelle tärkeisiin rutiineihin.

Pelaaminen vie suuren osan huomiosta, jolloin muut velvollisuudet ovat toissijaisia ja jäävät hoitamatta. Pelaaminen aiheuttaa poissaoloja koulusta ja ottaa ajan koulutehtävien tekemiseltä. Keskittyminen koulunkäyntiin heikkenee ja arvosanat laskevat. Kiinnostus koulunkäyntiä kohtaan vähenee.

Vanhentunut

Kasvavassa iässä oleva nuori tarvitsee koneen ääressä istumisen vastapainoksi myös riittävästi ulkoilua ja liikuntaa. Pelaamisesta aiheutuvia fyysisiä ongelmia voivat olla niska- ja selkävaivat, silmien väsyminen ja pääkipu. Lisäksi pelaaminen voi aiheuttaa unettomuutta ja väsymystä. Kouluikäisen päivittäinen liikuntasuositus on kaksi tuntia päivässä.

Pelaamisen hallinnassa keskeistä on ymmärtää tilanne kokonaisuutena ja olennaista on pelaamisen kokonaishallinta. Yksittäinen yöhön jatkunut peliturnaus ei vielä kerro pelaamisen hallitsemattomuudesta, jos arki kokonaisuudessaan sujuu.

Nuoret pelissä

Merkkejä liiallisesta pelaamisesta

- Nuori viettää koneen äärellä paljon aikaa ja unohtaa tauot.
- Ajantaju katoaa pelatessa usein pitkiksi ajoiksi.
- Pelaamattomuus aiheuttaa levottomuutta ja ärtyisyyttä.
- Tarve pelata yhä enemmän kasvaa.
- Pelaamisen rajoittaminen aiheuttaa voimakkaita negatiivisia tunnereaktioita.
- Pelimaailman ulkopuoliset kaverit jäävät pois.
- Muut velvollisuudet jäävät hoitamatta pelaamisen takia.
- Pelaaminen sekoittaa vuorokausirytmin.
- Pelaaminen aiheuttaa poissaoloja koulusta.
- Muut harrastukset jäävät pois pelaamisen takia.
- Pelaamisesta aiheutuu syyllisyyden tunteita.
- Nuori valehtelee omasta pelaamisesta ja sen määrästä.
- Pelaaja ei siedä arvostelua pelaamisesta.

Vanhentunut

Nuoret pelissä

Vinkkejä pelaamisen hallintaan

- Päiväkirjan pitäminen pelaamiseen käytetystä ajasta.
- Pelaaminen vain lyhyitä aikoja kerrallaan. Pelatessa ajantaju voi hämärtyä, joten esimerkiksi herätyskellon voi asettaa hälyttämään tauon/ lopettamisen merkiksi. Moniin peleihin on rakennettu toiminto ajan seuraamiselle.
- Pelaamiseen liittyvien rutiineiden rikkominen.
- Aikataulujen asettaminen pelaamiselle. On hyvä päättää jo etukäteen milloin ja kuinka kauan aikoo pelata. Aikataulua tulee myös noudattaa!
- Vuorokausirytmistä kiinni pitäminen siten, ettei pelaaminen haittaa arjen hallintaa.
- Koukuttavimpien pelien välttäminen. Joistakin peleistä voi olla tarpeen luopua lopullisesti.
- Ajan varaaminen myös kavereille ja muille harrastuksille.
- Velvollisuuksista kiinni pitäminen. On tärkeää pitää kiinni terveellisestä ruokailusta, opinnoista, liikunnasta ja riittävästä levosta.

Aikuisena pelimaailmassa

Pelien (ja internetin) riskeiltä suojautumisessa vanhemmilla on suuri merkitys. Usein myös he kaipaavat mediakasvatusta. Vanhempien tietämys peleistä ja niiden sisällöistä on usein vähäistä. Pelien ja pelaamisen kieli ja lyhenteet saattavat tuntua vierailta, mikä entisestään vaikeuttaa keskustelua aiheesta (huomaa sanasto sivuilla 50 – 54).

Vanhentunut

Aikuisen ei tarvitse olla pelaamisen asiantuntija, mutta jo pieni perehtyminen pelien maailmaan auttaa eteenpäin ja helpottaa keskustelua. Aikuinen voi toimia aluksi kyselijänä ja osoittaa näin olevansa kiinnostunut lapsen toiminnasta. Aikuisen on tärkeä pohtia myös omaa suhtautumistaan peleihin ja pelaamiseen, koska voimakkaat ennakkoasenteet saattavat asettaa pelaajan puolustuskannalle. Silloin rakentava keskustelu vaikeutuu.

Paljon koneella aikaa viettävän tai paljon pelaavan vanhemman kannattaa miettiä myös omaa suhdettaan aiheeseen. Vanhemman esimerkillä on suuri merkitys lasten käyttäytymiseen ja valintoihin.

Pelaaminen on yksi harrastus muiden joukossa, ja aikuiset voivat olla mukana myös tässä harrastuksessa. Perille pelaamisesta voi päästä seuraamalla pelejä ja keskustelemalla niistä nuorten kanssa. Keskustelut antavat pelaajille mahdollisuuden myös käydä läpi pelien ja pelaamisen herättämiä tunteita, pelaamiseen liittyviä tapahtumia ja teemoja. Tutustuminen lasten ja nuorten pelaamiseen auttaa myös ymmärtämään, miksi pelaaminen on lapselle tärkeä harrastus.

Oma pelikokemus auttaa ymmärtämään asiaa, minkä vuoksi myös aikuisten kannattaa sukeltaa rohkeasti pelien maailmaan. Itse pelatessa oppii tuntemaan muun muassa pelien kulun ja logiikan. Kun pelikuviot ovat tutumpia, on helpompi ymmärtää, missä pelin vaiheessa pelaaminen on tarvittaessa hyvä keskeyttää tai lopettaa. Usein riidat johtuvat siitä, että pelaaminen yritetään keskeyttää pelin ratkaisevimmassa kohdassa. Pelaamiseen käytetyn ajan lisäksi kannattaisi tarkkailla myös pelin kulkua.

Vanhempien oma kohtuullinen pelaaminen voi suojata lasta pelihaitoilta, sillä pelaavat vanhemmat valvovat yleensä lastensa pelaamista enemmän kuin muut. Myös pelaaminen yhdessä lasten kanssa voi olla haitoilta suojaava tekijä, kun askarruttavista asioista voi keskustella ja lapsen kokemuksiin reagoida jo pelin kuluessa. Yhdessä pelaaminen antaa samalla mahdollisuuden tarkkailla lapsen tai nuoren käytöstä ja reaktioita pelaamisen aikana.

Lasten kanssa pelaaminen auttaa suojaamaan heitä digitaalisten pelien haitoilta, mutta ei rahapelien. Nuorena aloitettu rahapelaaminen lisää riskiä myöhemmälle rahapeliongelmalle.

Lapset ja nuoret ovat usein teknisesti hyvin taitavia digitaalisten pelien pelaajia, mutta pelkkä tekninen taito ei suojaa heitä haitallisilta vaikutuksilta. Pelit voivat sisältää materiaalia, jonka käsittelemiseen lapsi ei ole vielä valmis, ja pelikokemuksesta saattaa tulla liian voimakas. Pelin tekninen hallitseminen ei vielä kerro pelin sopivuudesta lapselle. Vanhempien tulisi keskustella lasten kanssa heidän pelikokemuksistaan ja internetissä kohtaamistaan asioista. Lapset

Vanhentunut

tarvitsevat aikuisilta tukea ymmärtääkseen erilaisia pelimaailmoja ja käsitelläkseen niihin liittyviä tunteita. Pelaaminen saattaa herättää myös kysymyksiä siitä, mikä on oikein ja mikä väärin. Myös näissä eettisissä kysymyksissä lapsi tarvitsee aikuisen opastusta.

Internetistä löytyvät erilaiset palvelut sekä peliyhteisöt tarjoavat nuorille tärkeän paikan sosiaaliseen kanssakäymiseen. Kavereita tavataan sekä kasvokkain että virtuaalisissa yhteisöissä, ja nämä sosiaalisuuden muodot täydentävät usein toisiaan. Netissä on tarjolla nuorille useita tapaamispaikkoja ja mahdollisuuksia keskustella itseä kiinnostavista aiheista. Usein nuorten kanssa keskustelemassa on myös luotettavia aikuisia, joiden kanssa netin välityksellä on helppo puhua vaikeistakin asioista. Laajaan verkkomaailmaan mahtuu myös monenlaisia uhkia ja epäasiallisia sivustoja. Esimerkiksi kiusaaminen on verkon myötä saanut uudenlaisia muotoja.

Jotta pelaaminen ja netinkäyttö olisi turvallista ja haittoja voitaisiin ehkäistä, on tärkeää asettaa rajat ja valvoa niitä. Vastuu kuuluu ensisijaisesti vanhemmille ja kasvattajille. Valvonnalla ei tarkoiteta yksinomaan ajankäytön tarkkailua, vaan huomiota tulisi kiinnittää myös siihen, minkälaisten pelien ja sisältöjen parissa lapset ja nuoret aikaansa viettävät.

Pelit mielletään usein virheellisesti asiaksi, joka kuuluu vain lasten ja nuorten maailmaan. Tällöin pelien sisältöä ei seurata samalla tavalla kuin esimerkiksi television katselua. Aikuisen kannattaa tutustua erityisesti pelien sisältöihin. Se auttaa hankkimaan nuorille heille sopivia pelejä, sillä kaikki markkinoilla olevat pelit eivät suinkaan ole sopivia kaikenikäisille.

Vanhemmat ja muut kasvattajat ovat niitä, joiden tulee valvoa lasten pelaamista ja puuttua siihen tarvittaessa. Vaikka vanhemmalla olisi tunne, ettei hän ymmärrä pelimaailmasta mitään, on hänellä siitä huolimatta oikeus ja velvollisuus asettaa rajat pelaamiselle. Kun selkeät rajat on asetettu, tulee niitä myös johdonmukaisesti noudattaa. On tärkeää, että samat säännöt pitävät myös tilanteiden vaihtuessa ja että lapsen elämään kuuluvat aikuiset noudattavat yhtenäisiä toimintatapoja.

Vaikka monesti jatkuva rajojen asettaminen ja niiden vahtiminen voi tuntua turhauttavalta ja jopa turhalta, se voi kuitenkin merkittävästi ehkäistä lapsen riskikäyttäytymistä. Kun lapselle selvitetään, mistä valvonta ja rajoitukset johtuvat, hänen on usein helpompi hyväksyä ne. Samalla lapsi oppii ymmärtämään, että pelikäyttäytymiseen on syytä kiinnittää huomiota. Hän voi kasvaessaan ehkä myös oppia itse suhtautumaan kriittisesti esimerkiksi pelien sisältöihin.

Vanhentunut

Vinkkejä vanhemmille

Osallistumista ja oppimista

- Keskustele lasten ja nuorten kanssa pelaamisesta, sillä siitä he osaavat puhua. Pidä keskustelu asiallisena ja rakentavana. Kysymällä ja kuuntelemalla saat paljon tietoa pelimaailmasta sekä siitä, mikä siinä on tärkeää.
- Kokeile pelaamista myös itse, sillä pelaamalla opit ymmärtämään paremmin, mikä pelaamisessa kiehtoo ja miten pelien maailma toimii. Voit pyytää lapsia oppaaksi peleihin, sillä pelaaminen on myös hyvä koko perheen yhteinen harrastus. Yhdessä pelaamisen lomassa on helppo keskustella peleihin liittyvistä kokemuksista, mutta myös muista lasten ja nuorten arkeen liittyvistä asioista.
- Tutustu peleihin ja niihin liittyviin ilmiöihin mahdollisuuksiesi mukaan. Tietämys aiheesta auttaa valitsemaan oikeita pelejä lapsille, asettamaan rajoja järkevästi ja keskustelemaan niistä perustellusti.
- Verkosta löytyy paljon pelien esittelyvideoita (demoja), joiden avulla peleihin voi tutustua.

Yhteiset säännöt

- Laatikaa yhdessä lasten kanssa sopimus pelaamisesta ja tietokoneen käytön säännöistä. Myös perheen aikuisten on tasapuolisuuden nimissä hyvä kirjata oma tietokoneenkäyttönsä sopimukseen mukaan.
- Säännöistä on tärkeää sopia yhdessä lasten kanssa, sillä yhdessä mietittyihin sääntöihin myös lasten on helpompi sitoutua.
- Keskustelkaa pelaamiseen liittyvistä säännöistä myös yhdessä lasten kavereiden vanhempien kanssa, jolloin samat säännöt pätevät myös kodin ulkopuolella siellä, missä lapsi aikaansa viettää.

Vanhentunut

Pelaamisen rajoitukset

- Tehkää pelaamiselle selkeä aikataulu. Määritelkää, kuinka pitkän jakson saa pelata yhdellä kertaa ja kuinka usein pelataan. Kun pelaamiseen käytetty aika on lopuillaan, peliä ei pidä keskeyttää heti automaattisesti, vaan tilanteessa on hyvä huomioida myös pelin kulku. Näistä tilanteista on hyvä sopia jo etukäteen. Lasta on hyvä muistuttaa ajan kulumisesta hyvissä ajoin ennen peliajan päättymistä.
- Pitäkää pelikoneen lähettyvillä pelipäiväkirjaa, johon kirjataan ylös peliaika. Tämä helpottaa seuraamaan koneen ääressä vietettyä aikaa ja siitä on helppo seurata, miten pelaamiseen käytetty aika kehittyy. Päiväkirjaan on hyvä merkitä myös pelien aiheuttamia tuntemuksia. Päiväkirja on hyvä apu keskusteltaessa pelaamisesta.
- Tietokoneen käytön rajaamiseen ja valvontaan on tarjolla erilaisia välineitä, kuten lapsilukkoja ja esto-ohjelmia. Niiden avulla voi esimerkiksi rajoittaa lasten pääsyä tietyille nettisivuille tai pelaamaan pelejä. Etenkin nuorempia lapsia voidaan näin myös estää joutumasta vahingossa haitallisille sivuille. Nämä ohjelmat eivät kuitenkaan ole aukottomia ja teknisesti taitavat lapset osaavat kiertää ne helposti.
- Perheen aikuisten on hyvä myös tarkkailla etenkin lasten seurassa tapahtuvaa omaa pelaamistaan ja rajoittaa siihen käytettyä aikaa.

Pelien ikämerkinnät ja sisällöt

- Noudattakaa peleihin merkittyjä ikämerkintöjä. Peleihin asetettujen ikämerkintöjen tarkoituksena on suojella lapsia ja nuoria pelien haitallisilta sisällöiltä. Ikämerkintöjen noudattaminen suojaa pelien haitoilta.
- Tutustukaa pelien sisältöihin, sillä ikämerkinnät eivät yksin kerro pelien sopivuudesta eri-ikäisille pelaajille. Pelien sisältöihin voi tutustua lukemalla peleistä kirjoitettuja sisältökuvauksia tai peliarvosteluja, mutta parhaiten perille pääsee pelaamalla itse.
- Osallistu pelin valintaan, sillä etenkin lapset voivat valikoida pelejä väärin perustein.

Vanhentunut

Ikämerkinnät ohjaavat pelin valintaa

Kaikissa Suomessa myytävissä digitaalisissa peleissä on oltava ikämerkintä. Ikämerkinnät eivät kerro pelin vaativuustasosta, vaan pelien sisältämästä lapsille ja nuorille mahdollisesti haitallisesta materiaalista. Yleiseurooppalaiseen PEGI-luokitusjärjestelmään kuuluu numeroilla ilmaistujen ikämerkintöjen lisäksi myös pelin sisältöä kuvaavat symbolit, jotka kertovat tärkeimmät syyt pelin saamaan ikäluokitukseen. Tämä on yleinen luokitusjärjestelmä, jota lähes kaikki tietokone- ja konsolipelien valmistajat ovat sitoutuneet käyttämään. PEGI-luokitusjärjestelmässä tietokone- ja konsolipelien ikämerkinnät ovat 3*, 7, 12, 16 ja 18. Jos peleissä ei ole PEGI-merkintää, on siinä oltava kotimainen merkintä.

Toisin kuin usein luullaan, pelien ikärajat eivät ole suosituksia, vaan ne ovat olleet vuoden 2012 alusta sitovia**. Kuvaohjelmalain mukaan pelien tarjoajan on huolehdittava siitä, ettei peli, jonka ikäraja on 7, 12 tai 16 vuotta, ole tätä ikärajaa nuoremman lapsen katseltavana tai pelattavana. Näiden ikärajojen kohdalla voidaan joustaa kolmella vuodella niissä tilanteissa, joissa mukana on ohjaava aikuinen. Tämä jousto ei koske 18 vuoden ikärajaa.

Rikoslain mukaan pelin tarjoaminen tai saatavilla pitäminen alaikäiselle on kielletty, jos pelin ikäraja on 18 vuotta. Ikä- ja sisältösymbolien tavoitteena on antaa luotettavaa tietoa pelin sisällön soveltuvuudesta eri-ikäisille pelaajille ja auttaa kuluttajia tekemään tietoon perustuvia päätöksiä ostaessaan pelejä. Pelkät ikämerkinnät eivät aina kerro riittävästi peleistä, joten vanhempien olisi tärkeää tutustua myös pelien sisältöihin ja niiden välittämään arvomaailmaan.

On tärkeää huolehtia myös siitä, että lapset eivät kotona tai kavereilla pelaa vanhempien sisarusten pelejä tai seuraa näiden pelaamista nuoremmille sopimattomilla peleillä. Huomion arvoista on, että myytävistä peleistä lähes puolet on kaikille sallittuja ja esimerkiksi PEGI 18 -merkinnällä varustettuja pelejä on vain 5 prosenttia, joten jokaiselle ikäluokalle sopivia pelejä löytyy pelivalikoimasta.

Ikämerkinnät ja symbolit ovat hyvä apu vanhemmille pelejä ostettaessa. Niiden perusteella ei voi kuitenkaan arvioida pelin sopivuutta, vaikeutta tai pelaamiseen tarvittavaa taitoa. Vaikka pelissä ei ole ikäryhmälle haitallista materiaalia, voi se olla liian vaikea tai toimintatavoiltaan sellainen, joka ei tue perheen kasvatustavoitteita. Ennen pelin hankkimista kannattaa siis tutustua pelin sisältöön tarkemmin esimerkiksi lukemalla peliarvosteluja tai tutustumalla pelien esittelyvideoihin (gameplay-videoihin) internetissä.

*) PEGI-järjestelmän ikäraja 3 viittaa pelin olevan sallittu kaikenikäisille.
**) Lisätietoa kuvaohjelmalaista ja sen tulkinnasta Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksen (MEKU) ylläpitämiltä sivuilta www.ikarajat.fi. K18-pelien rajoituksista säädetään rikoslaissa (17 luku 18b §).

Vanhentunut

Internet-pelien ja -palveluiden ikärajoista ilmoitetaan vaihtelevasti. Sama koskee valvontaa. Suuri osa lapsille ja nuorille suunnatuista peli- ja palvelusivuista ei sisällä ikämerkintää lainkaan. Osassa sivustoista ikäsuositus näkyy etusivulla tai vanhemmille suunnatussa palvelua koskevassa tietopaketissa. Ikärajojen valvominen on erityisen vaikeaa netissä, joten vanhempien ja muiden kasvattajien merkitys valvonnassa korostuu.

Nuoret pelissä

Sisältösymbolit

Pelipakkauksen kyljessä esitettävät sisältösymbolit kertovat tärkeimmät syyt, joiden takia peli on saanut tietyn luokituksen. Sisältösymboleja on kahdeksan: kiroilu, syrjintä, huumeet, kauhu, uhkapeli, seksi, väkivalta ja verkkopeli.

Kiroilu
Peli sisältää voimakasta kielenkäyttöä

Syrjintä
Peli sisältää syrjintää tai syrjintään rohkaisevaa materiaalia

Huumeet
Peli sisältää viittauksia huumeiden käyttöön tai huumeiden käyttöä

Kauhu
Peli voi herättää pelkoa tai kauhua pienissä lapsissa

Uhkapeli
Peli rohkaisee pelaamaan uhkapeliä tai opettaa uhkapelin pelaamista

Seksi
Peli sisältää alastomuutta ja/tai seksuaalista materiaalia ja/tai viittauksia seksiin

Väkivalta
Peli sisältää väkivaltaa

Online
Peliä voi pelata verkossa

Vanhentunut

Lapsi ja media eri ikävaiheissa

Lapsuuteen ja nuoruuteen kuuluu erilaisia kehitystehtäviä ja -vaiheita, jotka olisi tärkeä huomioida esimerkiksi pelien valinnassa ja mediasisältöjen käsittelyssä. Sivuilla 22 - 25 vasemmalle puolelle on sijoitettu PEGI (Pan European Game Information) -järjestelmän omat kriteerit. Jotta näitä ikäluokitusten perusteita olisi mahdollista suhteuttaa lapsen ja nuoren erilaisiin kehitysvaiheisiin ja niihin liittyviin kehitystehtäviin, on sivujen oikeaan laitaan koottu ikävaiheittaiset kuvaukset lapsen kehitystehtävistä ja seikoista, joihin kasvattajien tulisi pelien ja median osalta kiinnittää erityistä huomiota.

Vanhentunut

PEGI (Pan European Game Information) on pelivalmistajien ja valtiollisten tarkastusinstituutioiden yhdessä suunnittelema järjestelmä, jossa ikäsuositukset perustuvat yhteisesti sovittuihin kriteereihin.

PEGI 3

Tämän luokituksen mukaisten pelien sisällön katsotaan soveltuvan kaikenikäisille. Väkivaltaa voi esiintyä vähän komiikan yhteydessä (esimerkiksi Väiski Vemmelsäären tai Tomin ja Jerryn kaltaisten piirroshahmojen käyttämä väkivalta). Lapsi ei saa pystyä yhdistämään piirroshahmoa elävään henkilöön, vaan pelin on oltava täysin kuvitteellinen. Peli ei saa sisältää mitään ääniä tai kuvia, jotka saattavat herättää pelkoa tai kauhua nuorissa lapsissa. Pelissä ei saa käyttää kirosanoja eikä viitata seksiin. Alastomuutta voi esiintyä muussa kuin seksuaalisessa yhteydessä (esim. imettäminen).

Ikävaiheittaiset kehitystehtävät ja mediataidot (Mukaillen Salokoski ja Mustonen 2007 [2])

Kehitystehtävä: leikki-ikä, 3-5 -vuotiaat

- **Tunne-elämä ja identiteetti:** itsenäistyminen, oma erillisyys, varhainen sukupuoli-identiteetti, eroahdistuksen sietäminen.
- **Taidot ja leikki:** kieli, motoriikka, mielikuvitusleikki.
- **Sosiaalisuus:** yhteisleikki, roolileikki, vuorottelu, jakaminen.
- **Ajattelun kehitys:** konkreettinen, mustavalkoinen ajattelu – moraalinen ajattelu: minäkeskeisyys, yksinkertaiset säännöt.
- **Mediasuhde:** toden ja sadun erottamisen haasteet, voimakkaat samaistumiskokemukset, tunteiden hallinnan opettelu, pelot korostuvat.
- **Kannusta** monipuolisten mediasisältöjen pariin; myös kirjat, lehdet, teatteri, elokuva. Kannusta asioihin, joista lapsi itse on kiinnostunut; lempisaduilla ja -sankareilla on tärkeä rooli psykologisessa kehityksessä. Kannusta myös yhteisleikkeihin ja kaverisuhteisiin. Auta erottamaan fiktio ja fakta sekä mainokset.
- **Suojele** aikuisten asioilta ja huolilta, muista ikärajat. Mene vanhempana aktiivisesti mukaan median käyttöön; käsitelkää hämmentävät asiat yhdessä. Sovi median käytön pelisäännöistä. Ohjaa selvästi ja aseta rajat. Seuraa ajankäyttöä ja huolehdi rajoituksista.
- **Riskit:** pornografiset aineistot (seksuaalisen kehityksen ongelmat), voimakkaat visuaaliset esitykset ja tunnekokemukset (pelot, unihäiriöt), väkivalta (pelot, mallit, asenteet, turtuminen), rasismi (suvaitsemattomuus).

Vanhentunut

PEGI

PEGI 7

Tähän luokkaan kuuluvat kaikki pelit, joille muuten annettaisiin luokitus 3 mutta joissa on kohtauksia tai ääniä, jotka saattavat olla pelottavia.

Ikävaiheittaiset kehitystehtävät ja mediataidot (Mukaillen Salokoski ja Mustonen 2007 [2])

Kehitystehtävät: alakouluikäiset, 7-11 -vuotiaat (13-vuotiaat)

- **Tunne-elämän kehitys:** mutkattomuus, joustavuus, elämyshakuisuus.
- **Tietojen ja taitojen kehitys:** aktiivisuus, puuhastelu.
- **Ajattelun kehitys:** symbolinen ajattelu, syy-seuraussuhteet.
- **Sosiaaliset taidot:** koulu, kaverit ja harrastukset korostuneen tärkeitä, tytöt ja pojat omissa ryhmissään.
- **Moraalinen kehitys:** sovinnaisen moraalin vaihe.
- **Mediasuhteet:** Median, pelien ja kirjojen suurkulutus. Nettiympäristö sosiaalisen vuorovaikutuksen tärkeä kanava. Kriittisen ajattelun kehittyminen. Mediassa ulkonäkö- ja isona olemisen paineita. Itsenäisempi ja aktiivinen median ja pelien käyttö.
- **Kannusta** omiin mediavalintoihin. Kannusta aktiiviseen tiedonhakuun mediaa ja nettiä käyttäen, median sisältöjen kyseenalaistamiseen ja mediakriittisyyteen, omaan itseilmaisuun: sarjakuvat, elokuvat, lehdet, omat nettisivut.
- **Suojele** aikuisten mediasisällöiltä: seksi ja porno, kauhu, väkivalta (ikärajat!), huolehdi nukkumaanmenoajoista. Auta nettietiketin opettelussa ja turvallisessa netinkäytössä, sijoita medialaitteet yhteisiin tiloihin, huolehdi ajankäytöstä ja siitä, että velvollisuudet hoituvat.
- **Riskit:** pornografiset aineistot (seksuaalisen kehityksen ongelmat), voimakkaat visuaaliset esitykset ja tunnekokemukset (pelot, unihäiriöt), väkivalta (pelot, mallit, asenteet, turtuminen), rasismi (suvaitsemattomuus).

Vanhentunut

PEGI

PEGI 12

Tämän ikäryhmän videopeleissä voidaan esittää hieman todentuntuisempaa väkivaltaa, joka kohdistuu kuvitteellisiin hahmoihin, ja/tai epätodellista väkivaltaa, joka kohdistuu ihmisiltä näyttäviin hahmoihin tai tunnistettaviin eläimiin. Peleissä voi olla selkeitä viittauksia seksuaalisuuteen, mutta kuitenkin niin että esimerkiksi yhdynnät esitetään peitellysti. Kiroilun on oltava lievää eikä se saa sisältää seksuaalista sanastoa.

Ikävaiheittaiset kehitystehtävät ja mediataidot (Mukaillen Salokoski ja Mustonen 2007 [2])

Kehitystehtävät: murrosikä, 12-17 -vuotiaat

- **Tunne-elämän ja identiteetin kehitys:** Identiteetin etsintä tärkein kehitystehtävä; persoonallinen, sosiaalinen, emotionaalinen, seksuaalinen, fyysis-motorinen ja suorituksiin perustuva minäkuva. Tunteet voimistuvat, seksuaalisuus korostuu.
- **Sosiaalinen kehitys:** itsenäistyminen vanhemmista, kapina, irtiotto, roolikokeilut.
- **Moraalinen kehitys:** periaatteellisen moraalin vaihe.
- **Mediasuhde:** minän peilaaminen median malleihin ja pelien roolihahmoihin, idolit, esikuvat ja sankarit tärkeitä, vertaisryhmän mielipiteiden ylikorostaminen, kriittinen ajattelu ja kyseenalaistaminen, median käyttö oman alakulttuurin ilmentämisenä.
- **Kannusta** omaan itseilmaisuun, tasapainoon mediankäytön ja muiden harrastusten/suhteiden kesken.
- **Suojele,** opasta tietoturva-asioissa sekä pulmatilanteissa (kiusaaminen, identiteettivarkaudet jne.), huolehdi ikärajojen noudattamisesta ja ajankäytöstä.
- **Riskit:** väkivalta, erityisesti itsemurha (mallit), seksuaalisuuden ylikorostuminen (paineet seksin harrastamiseen, seksuaalinen hyväksikäyttö), ääri-ideologiat, huumeet ja päihteet (paineet kokeiluihin/käyttöön), rasismi (suvaitsemattomuus), netti- ja peliriippuvuus.

Vanhentunut

PEGI	Ikävaiheittaiset kehitystehtävät ja mediataidot (Mukaillen Salokoski ja Mustonen 2007 [2])
PEGI 16 Tätä luokitusta sovelletaan, kun väkivalta tai seksuaalinen toiminta esitetään tavalla, joka näyttää samalta kuin tosielämässä. Tämän ikäryhmän nuorten oletetaan jo pystyvän käsittelemään voimakkaampaa kiroilua sekä tupakoinnin, huumeidenkäytön ja rikollisuuden esittämistä.	► Katso edellinen. ► Kehitystehtävät samat kuin edellisessä, mutta kehitys eri vaiheessa. Nuoren kyky käsitellä mediasisältöjä kehittyneempi.
PEGI 18 Täysi-ikäisyyden luokitusmerkintää käytetään, kun pelin väkivalta on luonteeltaan erittäin yksityiskohtaista, veristä, sadistista tai seksiin liittyvää. Seksikuvauksissa genitaalit ovat selvästi nähtävissä.	► Itsenäisyyden ja oman elämän rakentamisen vaihe. ► Opintojen hoitaminen ja työelämään siirtyminen. ► Vastuiden ja vapauksien tasapainottaminen. ► Omaan asuntoon muuttaminen ja vanhempien kontrollin heikentyminen riski ongelmien kehittymiselle.

Vanhentunut

Digitaalisten pelien ja rahapelien raja hämärtynyt

Raha liittyy monella tavalla digitaalisiin peleihin. Varsinkin internetissä raja rahapelien ja viihteellisten pelien välillä voi olla epäselvä. Mitä tahansa peliä voi pelata myös rahasta, jos pelaajat itse niin sopivat keskenään. Pelaajat voivat esimerkiksi lyödä vetoa siitä, kuka saavuttaa pelissä parhaan tuloksen. Tällä periaatteella toimivat esimerkiksi monet internetin ns. taitopelisivustot, joilla pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan erilaisia pien- tai minipelejä pelaamalla. Yleensä näillä sivustoilla voi pelata ilmaiseksi, mutta halutessaan pelaajat voivat liittää mukaan myös rahapanoksen, jolloin pelissä parhaiten menestynyt voittaa myös rahapalkinnon.

Taitopelisivustoilla tutut digitaaliset pelit, kuten tetris, pasianssi tai erilaiset sanapelit, muuttuvat rahasta pelattaviksi. Peleihin liittyvät panokset ja voittosummat ovat melko pieniä verrattuna moniin perinteisimpiin rahapeleihin, mutta rahasta pelaaminen voi toisaalta olla nuorillekin helpompi aloittaa tällaisten jo aiemmin tuttujen pelien parissa.

Internetissä peleihin liittyy myös uudenlaisia maksukäytäntöjä, jotka hämärtävät rajaa rahapelien ja muiden pelien välillä. Esimerkiksi jatkuvia verkkoroolipelejä ei voi kertamaksulla ostaa itselleen, vaan pelaajan täytyy aina tietyin väliajoin suorittaa uusi maksu. Myös monet konsolipelit ovat nykyään sellaisia, että ne eivät kaupasta ostettaessa ole vielä lopullisesti valmiita, vaan peleihin voi ostaa verkosta lisäosia ja päivityksiä sekä peleihin liittyvää virtuaalista kauppatavaraa. Rahaa toisin sanoen kuluu senkin jälkeen, kun peli on ostettu ja pelaaminen on aloitettu. Varsinaisista rahapeleistä tämäntyyppiset pelit eroavat kuitenkin siinä, ettei niissä yleensä voi voittaa rahaa.

Vanhentunut

vanhentunut

2 Rahapelaaminen

Arpajaislain mukaan rahapelaamisella tarkoitetaan kaikkea sellaista pelaamista, jossa pelin voitto tai tappio on rahaa tai rahan arvoista. Perinteisistä rahapeleistä suurin osa on sattumaan perustuvia onnenpelejä, joissa kuka tahansa voi voittaa ja hävitä. Rahapelejä ovat muun muassa lotto, Keno, raaputusarvat, toto, rahapeliautomaatit, ruletti ja nettipokeri.

Suomessa valtioneuvostolta luvan rahapelitoimintaan ovat saaneet Fintoto Oy (totopelit), Raha-automaattiyhdistys (raha-automaatit, kasinopelit ja pelikasinotoiminta) ja Veikkaus Oy (raha-arpajaiset sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelit). Kaikkien kolmen rahapeliyhtiön tuotot käytetään kokonaisuudessaan arpajaislaissa säädettyihin yleishyödyllisiin tarkoituksiin. Uudistetun arpajaislain mukaan rahapelit on kielletty alle 18-vuotiailta (ks. s. 37).

Suomessa rahapelejä pelataan paljon, keskimääräistä enemmän kuin muualla Euroopassa. Vuonna 2011 tehdyn väestötutkimuksen mukaan noin kolme neljästä yli 15-vuotiaasta suomalaisesta pelasi rahapelejä vuosittain.[3] Suosituin rahapeli suomalaisten keskuudessa on lotto. Suomessa rahapelit ovat yleisesti hyväksyttyjä ja laajasti saatavilla. RAY:n rahapeliautomaatteja on noin 17 000 sijoitettuina arkisiin ympäristöihin kuten huolto- ja liikenneasemille, kauppoihin ja kioskeihin. Niitä on myös suosituissa vapaa-ajanviettopaikoissa, kuten urheiluhalleissa ja ruokaravintoloissa. Lisäksi Raha-automaattiyhdistyksen rahapelejä voi pelata erillisissä valvotuissa RAY:n pelisaleissa kuten Täyspoteissa, Poteissa ja Pelikioskeissa sekä Suomen ainoalla kasinolla, Grand Casino Helsingissä. Ikäraja kaikkiin pelisaleihin on 18 vuotta.

Vanhentunut

Veikkauksen pelejä myydään noin 3200 myyntipisteessä kioskeissa, huolto- ja liikenneasemilla, marketeissa ja ruokakaupoissa. Fintoton hevospelejä myydään noin 1200 pelipisteessä, joita ovat muun muassa kioskit ja raviradat. Lisäksi kaikki kolme kotimaista rahapeliyhtiötä tarjoavat rahapelejään internetissä. Netissä on erittäin aktiivisesti tarjolla myös laaja ulkomaisten peliyhtiöiden rahapelivalikoima.

Teknologian kehityksen myötä rahapelien tarjonta on viime vuosina monipuolistunut ja laajentunut. Uusia rahapelejä ja niistä kiinnostuneita pelaajia löytyy entistä enemmän verkosta, ja pelimaailmassa nousussa ovat internetissä pelattavat rahapelit ja muut sähköiset pelimuodot. Nettipokeria voi pelata omalla kotisohvalla ja melkein missä vain ympäri vuorokauden, ja raha-arpoja voi raaputtaa helposti ja nopeasti tietokoneen hiiren avulla.

Rahapelaaminen näkyy myös mediassa. Lottovoittajat pysyttelevät piilossa julkisuudesta, mutta lotosta uutisoidaan ahkerasti. Erityisesti nuorten miesten keskuudessa suosittu pokeri eri alalajeineen on tuonut rahapelit osaksi julkkis- ja viihdekulttuuria. Pokeritähdet kertovat mediajulkisuudessa avoimesti tuloistaan ja esittelevät turnausvoitoillaan hankkimaansa omaisuuttaan iltapäivä-, pokeri- ja viihdelehtien palstoilla.

Nuoret pelissä

Rahapelejä ovat mm.

- raha-automaatit
- raaputusarvat
- arvontapelit (esim. lotto ja Keno)
- veikkauspelit
- vedonlyönti
- kasinopelit (esim. ruletti, Black Jack ja pokeri)
- totopelit

Vanhentunut

Nuoret rahapelaajina

Monia nuoria rahapelit kiinnostavat ja he pelaavat niitä, vaikka eivät ikänsä puolesta vielä saisikaan pelata. Rahapelit kiinnostavat erityisesti poikia. Keväällä 2011 tehdyn Nuorten terveystapatutkimuksen mukaan 44 prosenttia 12-18-vuotiaista nuorista oli pelannut rahapelejä viimeksi kuluneen puolen vuoden aikana. Pojat pelasivat selkeästi tyttöjä enemmän.[4] Nuorten mielestä rahapelit ovat hauskaa ja jännittävää ajanvietettä, jota voi tehdä yksin tai kavereiden kanssa. Kaikki kielletty ja uusi kiinnostaa ja houkuttaa nuoria, myös aikuisille tarkoitetut pelit kuuluvat tähän joukkoon.

Nuoria kiinnostavat erityisesti raha-automaatit ja nettipelit. Myös pokeri ja muut korttipelit ovat suosittuja nuorten keskuudessa. Alaikäiset saattavat järjestää omia pokeriturnauksia ja peli-iltoja kotonaan kavereiden kesken myös rahapanoksista. Urheiluvedonlyönti kiinnostaa etenkin aktiivisesti urheilua harrastavia poikia.

Tutkimusten mukaan suomalaisnuorten rahapelaaminen on arpajaislain uudistuksen ja siihen liittyvän ikärajan nostamisen jälkeen vähentynyt. Suomalaisten rahapelaaminen 2011 –tutkimukseen vastanneista 15-17-vuotiaista 47 prosenttia oli pelannut rahapelejä viimeisen 12 kuukauden aikana [3], kun edellisessä vuonna 2007 tehdyssä tutkimuksessa vastaava luku oli 66 prosenttia.[5]

Nuorten rahapelaamisen vähentyminen näkyy myös Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen Kouluterveyskyselyn tuloksissa. Vuosina 2010 ja 2011 tehtyjen Kouluterveyskyselyjen mukaan 37 prosenttia peruskoulun 8.-9.-luokkalaisista pelasi rahapelejä vähintään kerran viikossa, mutta uusimman vuoden 2013 kyselyn mukaan viikoittain rahapelaavia oli enää 12 prosenttia. Nuorten rahapelaaminen oli vähentynyt myös lukiolaisten ja ammattiin opiskelevien nuorten keskuudessa.[6]

Netti tutustuttaa rahapeleihin

Internetissä on tarjolla huomattava määrä erilaisia pelisivustoja, joista rahapelejä on arvioiden mukaan noin 2000–3000 sivustolla. Suomenkielisiä, ulkomaalaisten yritysten rahapelejä tarjoavia sivustoja löytyy internetistä useita kymmeniä. Lisäksi joillakin viihde- ja taitopelisivustoilla on rahapelejä muistuttavia nettipelejä, joita pääsee pelaamaan myös ilmaiseksi ja ilman erillistä rekisteröitymistä. Esimerkiksi kaikenikäisille tarkoitetuilla viihdepelisivustoilla voi seurata ilmaisen nettipokeripöydän pelinkulkua ilman erillistä rekisteröitymistä tai pelata erilaisia virtuaalisia automaattipelejä, jotka jäljittelevät raha-automaatteja. Rahapelit, niiden idea ja säännöt tulevat tätä kautta tutuksi lapsille ja nuorille, ja osalla on pienempi kynnys kokeilla oikean pelirahan pokeripöytiä tai automaatteja 18 vuotta täytettyään.

Vanhentunut

Nuoret voivat harjoitella rahapelien pelaamista ilmaisissa demopeleissä leikkirahalla, mikä saattaa madaltaa kynnystä oikean rahan käyttöön peleissä myöhemmin. Demopelit voivat olla harhaanjohtavia, sillä niissä voittotiheys saattaa olla parempi kuin varsinaisissa rahapeleissä. Palkitsevat kokemukset tuovat ihmiset takaisin pelien pariin. Jos esimerkiksi nettipokerin harrastaja on tottunut pelaamaan isommilla summilla, on jännitystä vaikeaa saada enää pienten panosten pöydistä. Osa rahapelaajista hakee pelistä nimenomaan adrenaliiniryöppyjä ja voimakkaita tunteita, joita suurten rahapottien voittaminen tai menettäminen aiheuttaa.

Rajojen kokeilua ja jännitystä

Rahapelaaminen antaa nuorille tilaisuuden kokeilla omia sekä heille asetettuja rajoja. Samalla tavalla nuoret kokeilevat muitakin kiellettyjä ja uusia asioita, kuten päihteitä. Nuoret hakevat rahapelaamisella muiden samanikäisten hyväksyntää, sosiaalista vuorovaikutusta, viihdettä, rentoutumista ja jännitystä. Nämä ovat pitkälti samankaltaisia kuin alkoholin käyttöön kohdistuvat odotukset. Riskikäyttäytyminen myös kasautuu: nuorten päihteidenkäytön on todettu liittyvän liialliseen rahapelaamiseen.[7,8] Osa nuorista pelaa rahapelejä hakeakseen lohdutusta elämän murheisiin, suruun ja vastoinkäymisiin. He pakenevat pahaa mieltä rahapelien pariin, mutta pelaavat myös unohtaakseen aiemmat pelitappiot.

Rahapelejä pelaavat nuoret ottavat myös mallia kaveriltaan ja haluavat näyttää, kuka uskaltaa pelata kielletyllä alueella tai kiellettyjä pelejä. Samoin kuin esimerkiksi tupakoinnissa, voi myös pelaamisessa olla aktiivinen tai passiivinen: yksi tai kaksi pelaavat ja muut seuraavat vierestä.

Rahapelaamiseen liittyvät väärät uskomukset

Nuorilla, kuten aikuisillakin pelaajilla on usein vääristyneitä käsityksiä ja uskomuksia rahapelien todennäköisyyksistä, pelien luonteesta ja onnesta. Nuori saattaa uskoa, että hän voi oppia paremmaksi pokeriautomaatin pelaajaksi harjoittelemalla, vaikka pokeriautomaatti muiden raha-automaattien tapaan perustuu täysin sattumaan. Yleistä on myös luulla, että raha-automaatin edellinen toiminto vaikuttaa seuraavaan toimintoon tai tuplaus noudattaa tiettyä kaavaa, vaikka kaikki pelikierrokset ovat toisistaan erillisiä ja edellisistä arvonnoista riippumattomia.

Vanhentunut

Väärät käsitykset pelien ominaisuuksista ja omasta kyvystä hallita pelejä altistavat peliongelmille. Nuorille onkin tärkeää kertoa rahapelien luonteesta, häviämisen todennäköisyyksistä ja peleihin liittyvistä riskeistä. Rahapelien tarkoitus on tuottaa pelin ylläpitäjille voittoa, ja rahapelien pelaajille palautuu vain osa pelatuista rahoista voittoina.

Suurin osa rahapeleistä perustuu puhtaasti onneen, jolloin kaikilla pelaajilla on tasapuolinen mahdollisuus voittaa tai hävitä. Onnenpelejä ovat muun muassa ruletti, lotto ja rahapeliautomaatit. Pelaajat eivät voi vaikuttaa itse pelin lopputulokseen, vaikka he niin saattavatkin luulla. Onnenpelien lisäksi on olemassa rahapelejä, joissa pelaaja voi jollakin tapaa vaikuttaa pelin lopputulokseen. Myös taitopeleinä pidetyissä rahapeleissä sattumalla on ainakin pieni merkitys lopputuloksen määräytymisen kannalta. Esimerkiksi pokerissa aloittelija voi voittaa kokeneen pelaajan yksittäisessä pelissä, mutta taidon merkitys korostuu pitemmän ajan kuluessa. Peliongelmaiset pokerin pelaajat kuvittelevat yleensä olevansa parempia pelaajia kuin todellisuudessa ovat.

Rahapeliongelmaisille ovat tyypillisiä erilaiset kognitiiviset vääristymät. He uskovat pystyvänsä kontrolloimaan omaa pelaamistaan. Omien häviöiden aliarviointi ja voittojen yliarviointi on yleistä. Lisäksi he kuvittelevat voivansa voittaa kaikki häviämänsä rahat takaisin.

Liiallista vai ongelmallista pelaamista?

Suurimmalle osalle rahapelaaminen on mukavaa ajanvietettä ja tuo lisäjännitystä elämään. Kaikilla pelaaminen ei kuitenkaan pysy kohtuudessa, vaan siitä voi aiheutua haittoja eri elämänalueille. Ongelmapelaaminen on yleensä liiallista rahapelien pelaamista, joka vaikuttaa kielteisesti henkilön elämään, kuten hänen psyykkiseen tai fyysiseen terveyteensä, suoriutumiseen koulussa tai työelämässä, talouteen tai ihmissuhteisiin. Toiset rahapelit ovat addiktoivampia kuin toiset. Esimerkiksi nopeatempoinen, heti voiton tuova raha-automaatti on koukuttavampi kuin hidastahtisempi lotto, jossa voitto arvotaan vain kerran tai kahdesti viikossa.

Vanhentunut

Pelaajan rahantaju häviää erityisesti internetin rahapeleissä, joissa raha siirtyy pankkitililtä pelitilille sähköisesti. Tällöin voi olla vaikeampi hahmottaa pelitappioita ja lopettaa pelaamista ajoissa. Nettipeleissä ja rahapeliautomaateissa myös ääniefektit pitävät yllä pelihaluja.

Rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja kohdataan myös nuorten keskuudessa. Suomalaisten rahapelaaminen 2011 -väestökyselyn perusteella 15-24-vuotiaista rahapeliongelmaisia on 3,8 prosenttia. Koko Suomen 15-74-vuotiaasta väestöstä ongelmapelaajien osuus on 2,7 prosenttia.[3] Lapset ja nuoret ovatkin erityisen alttiita rahapelien haitoille. Erityisessä vaarassa ovat maahanmuuttajataustaiset lapset ja nuoret, joita vie rahapeleihin mm. ulkopuolisuuden tunne uudessa kulttuurissa sekä toive helposta rahasta ja äkkirikastumisesta.

Nuorten rahapelaaminen saattaa kehittyä myös aikuisia nopeammin ongelmalliseksi. Yksin pelaaminen aiheuttaa selvästi suuremman riskin kuin porukassa pelaaminen. Se on myös merkki liiallisesta pelaamisesta. Lasten ja nuorten liiallisesta pelaamisesta puhuttaessa on kuitenkin syytä välttää voimakasta peliriippuvuus-sanaa, sillä useimpien rahapelaaminen rajoittuu nuoruuteen eikä siitä kehity vakavaa ongelmaa.

Taloudelliset haitat

Vaikka liikaa pelaavien nuorten taloushaitat korostuvat usein aikuisia vähemmän, voi myös nuorten talous horjua pelien takia. Lapsena tai varhaisnuorena aloitettu rahapelaaminen saattaa ongelmalliseksi muuttuessaan johtaa täysi-ikäiseksi tultaessa pikavippien ottamiseen ja pidemmällä aikavälillä luottotietojen menettämiseen, mikä taas vaikuttaa tulevaisuudessa esimerkiksi asunnon ja työpaikan saantiin. Myös alle 18-vuotiaat voivat velkaantua, jos he lainaavat pelirahaa kavereiltaan ja läheisiltään.

Ajankäyttöön liittyvät ja sosiaaliset haitat

Vaikka rahapeleistä ei aiheutuisi huomattavia taloudellisia haittoja, voi niiden liiallinen pelaaminen vaikuttaa sitäkin haitallisemmin ajankäyttöön. Nettipokerin harrastajan kannalta kiinnostavat turnaukset ajoittuvat ulkomaisilla sivustoilla usein iltaan ja yöhön, jolloin yönet saattavat jäädä väliin ja vuorokausirytmi häiriintyä.

Vanhentunut

Myös ilmaiset, internetissä tarjolla olevat pelisivustot voivat imaista mukanaan pelien maailmaan pitkiksi ajoiksi. Ilmaispelien haitat liittyvätkin nimenomaan ajankäyttöön. Tämä heijastuu sosiaalisiin suhteisiin, koulunkäyntiin ja opiskeluun. Paljon pelaava nuori saattaa menettää kiinnostuksensa muihin harrastuksiin ja vetäytyä pois tutusta kaveriporukasta tai vanha ystäväporukka voi vaihtua sellaisiin kavereihin, jotka pelaavat. Seurustelevan nuoren parisuhde voi kärsiä ja kariutua. Rahapelien pelaaminen saattaa vähentää myös perheen yhteistä aikaa ja kanssakäymistä. Liiallinen rahapelaaminen ei ole vain yksilön ongelma, vaan se vaikuttaa myös läheisiin ihmisiin.

Liikapelaamisen tunnistaminen

Ongelmapelaamista on vaikea tunnistaa, sillä se ei näy esimerkiksi päihdeongelman tapaan päällepäin. Rahapelien liikapelaaminen saattaa paljastua nuoren läheisille vasta siinä vaiheessa, kun pelaamisesta on aiheutunut haittoja useille elämän osa-alueille, kuten ihmissuhteisiin, talouteen ja psyykkiseen hyvinvointiin.

Rahapeliongelmaan liittyvät usein kouluvaikeudet sekä persoonallisuuden ja mielialan muutokset. Nuori saattaa menettää kiinnostuksensa aktiviteetteihin ja harrastuksiin, joista on ennen nauttinut, ja tilalle tulee keskittymisen puute ja yleinen välinpitämättömyys. Paljon pelaavan nuoren ajatukset ja puheenaiheet liittyvät yleensä vahvasti rahapeleihin ja niiden pelaamiseen.

Nuori ei välttämättä jaksa huolehtia enää entiseen tapaan hygieniastaan, menoistaan ja velvollisuuksistaan eikä saavu enää esimerkiksi ajoissa tapaamisiin. Myös selittämätön rahankulutus, kuten nopeasti ilmestyvät ja katoavat rahasummat tai rahan lainaaminen saattavat olla merkkejä rahapeliongelmasta.

Liialliseen pelaamiseen liittyy tyypillisesti salailua, joka johtuu useimmiten häpeästä ja syyllisyydestä. Nuori voi myös alkaa valehdella tarvitessaan rahaa pelaamiseen. Nuoret ovat usein hyvinkin taitavia perustelemaan rahan tarpeensa. Valehtelukierre lisää ongelmapelaajan psyykkistä pahoinvointia ja ylläpitää pelaamista.

Nuori saattaa myös myydä omaisuuttaan pelirahan saamiseksi tai maksaakseen pois pelivelkoja. Rahapeliongelmaisen nuoren rahankäyttöä voi olla tarpeen kontrolloida tukitoimena silloin, kun nuori vasta yrittää lopettaa pelaamista. Vanhemmat voivat tarvittaessa ottaa nuoren pankkitilin ja -tunnukset haltuunsa ja pyytää nuorelta kuitteja sovituista ostoksista.

Vanhentunut

Jos läheinen tai nuoren parissa työskentelevä aikuinen on huolissaan nuoren liiallisesta rahapelaamisesta, on tärkeää ottaa asia puheeksi (ks. sivu 44). Joskus riittää, että puhutaan rahapelaamiseen liittyvistä riskeistä ja siitä, mitä on vastuullinen pelaaminen.

Nuoret pelissä

Huolta aiheuttavan rahapelaamisen voi ottaa puheeksi esimerkiksi seuraavien kysymysten avulla:

- 1. Oletko koskaan tuntenut tarvetta käyttää pelaamiseen yhä enemmän rahaa?
  Kyllä/ ei
- 2. Oletko koskaan joutunut valehtelemaan läheisillesi siitä, kuinka paljon pelaat?
  Kyllä/ ei

Myöntävä vastaus toiseen tai molempiin kysymyksiin merkitsee, että nuorella saattaa olla peliongelma. Tällöin asiasta on tärkeä keskustella nuoren kanssa. Keskustelua voi avata myös suora kysymys: "Pelaatko rahapelejä?"

Vanhemmat esimerkkinä

Lapset ja nuoret tutustuvat rahapelien maailmaan itsenäisesti ja kavereiden kanssa, mutta oppivat rahapelaamista myös vanhemmiltaan ja muilta perheenjäseniltä. Lapset saattavat seurata vanhempiensa, sisarustensa ja muiden sukulaistensa pelaamista ja ottaa siitä mallia. Jos kauppareissulla perheen isällä tai äidillä on ollut tapana heittää aina muutama kolikko peliautomaattiin tai jättää urheiluvedonlyöntikuponki kioskiin, tulee siitä helposti tapa lapsillekin. Rahapelaamisen ylistäminen arkipuheessa tai voittamisen ja rahan ihannointi voi antaa väärän kuvan lapsille ja nuorille pelien todellisesta luonteesta. Vanhempien asenteet ja suhtautuminen rahapelaamiseen ovat tärkeitä, sillä varhain aloitettu pelaaminen voi altistaa peliongelmille aikuisena. Tästä syystä arpajaislakia muutettiin juuri siten,

Vanhentunut

että kaikki rahapelaaminen on kielletty alaikäisiltä, ja kielto pätee myös perhepiirissä. Vanhempien on hyvä miettiä omaa pelikäyttäytymistään ja harkita, pelaako rahapelejä lainkaan lasten seurassa. Avoin keskustelu lasten ja nuorten kanssa rahapeleistä on tärkeää.

Rahapelaaminen ei saisi olla perheen yhteinen harrastus. Lapset eivät vielä tiedosta pelien riskejä, vaan pelien tuoma jännitys vie heidät helposti mukanaan. Vaikka lottokupongin täyttämistä ja tarkistamista, nettipokerin pelaamista yhdessä lapsen tai nuoren kanssa tai arpojen ostamista joululahjaksi saatetaan pitää harmittomana ja hauskana tapana, ovat ne kaikki rahapelejä, joita ei ole lain mukaan sallittu alaikäisille. Myös perheen yhteisillä vapaa-ajanmatkoilla, kuten laivaristeilyllä ja ulkomaanlomalla, on tärkeää noudattaa johdonmukaisesti rahapelien ikärajoja, eikä ohjeita tai esimerkkejä sovi väheksyä.

Rahapelaamisen lisäksi aikuisten elämään kuuluu monia muitakin asioita, jotka on kielletty lapsilta, koska ne ovat lapsille ja nuorille vielä haitallisempia kuin aikuisille. Nyt rahapelaamisen alaikäraja on yhtenäinen esimerkiksi alkoholi- ja tupakkalainsäädännön kanssa. Aikuisten on tärkeää edistää kulttuuria, jossa lasten elinpiiriä suojataan kaikilta näiltä haitallisilta vaikutteilta.

Nuoret pelissä

Keskustele lasten kanssa

- Keskustele lapsesi kanssa rahapelaamisesta ja pelien ikärajoista.
- Yritä selvittää ja oikaista vääriä käsityksiä rahapeleistä ja niiden voittomahdollisuuksista.
- Harkitse omaa rahapelaamistasi lapsen läsnä ollessa.
- Rahapelaaminen ei kuulu perheen yhteisiin harrastuksiin.
- Tutustu internetissä tarjolla oleviin pelisivustoihin ja niiden käyttöehtoihin.
- Ole tietoinen, mitä sivustoja lapsesi internetissä käyttää, ja aseta rajoja lapsesi netinkäytölle.

Vanhentunut

Rahapelien ikärajat, valvonta ja markkinointi

Kaikkiin rahapeleihin asetettiin Suomessa yleinen 18 vuoden alaikäraja lokakuun 2010 alussa, jolloin arpajaislakia uudistettiin. Alaikäiset eivät myöskään saa enää pelata automaateilla perheen aikuisten seurassa. Ikärajamuutokseen päädyttiin, sillä varhaisen rahapelaamisen on todettu vaikuttavan pelionglman kehittymiseen myöhemmin elämässä.

Ikärajan muutoksella pyritään vähentämään rahapelaamisesta nuorille aiheutuvia sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja. Ikärajavalvonta kuuluu rahapeliyhtiöiden lisäksi asiamiesten ja raha-automaattien käyttöä varten tilan luovuttaneiden, kuten esimerkiksi elintarvikeliikkeiden ja kioskien tehtäviin.

Valvontatehtävä on monella tapaa haasteellinen raha-automaattien sijoittelun ja runsaan saatavuuden takia. Kaikkien aikuisten on tärkeää panostaa omalta osaltaan tähän valvontaan. Pelkkä ikärajamuutos ei yksin auta, jos asenteet lasten ja nuorten pelaamista kohtaan eivät yhteiskunnassa muutu.

Osa rahapeliautomaateista toimii ilman luotto-ominaisuutta olevilla korteilla (Debit ja Visa Electron), jolloin pelaajan ikä tarkastetaan aina pelaamisen yhteydessä. Kun kortilla pelattavat rahapeliautomaatit yleistyvät, se helpottaa pelaajan tunnistamista ja siten myös valvontaa.

Jo ennen lainmuutosta osa suomalaisista rahapeliyhteisöistä asetti vapaaehtoisesti peleilleen 18 vuoden alaikärajan. Kasinopelit ja internetin rahapelit ovat aina olleet kiellettyjä alle 18-vuotiailta. Vaikka internetin rahapeleissä on 18 vuoden ikäraja, voivat myös alaikäiset päästä luomaan pelitilejä kansainvälisillä pelisivustoilla esimerkiksi väärillä henkilötiedoilla. Suomalaisten rahapeliyhtiöiden internet-peleihin alaikäiset eivät pääse itse rekisteröitymään, sillä niissä käytetään asiakkaan sähköistä tunnistamista verkkopankin kautta. Peliasiakkaan ikä tarkistetaan aina väestörekisterikeskuksen kautta.

Vanhentunut

Rahapelejä ei saa arpajaislain mukaan markkinoida alle 18-vuotiaille. Lisäksi markkinoinnilla ei saa luoda runsaasta pelaamisesta myönteistä mielikuvaa. Mikäli peleihin liittyy erityinen pelihaittojen vaara, tällaisten pelien – kuten rahapeliautomaattien – markkinointi on sallittua ainoastaan pelisaleissa, pelikasinoissa ja raviradoilla. Pelaajille voidaan markkinointirajoituksista huolimatta antaa tietoa tällaisten pelien pelikohteista, pelipaikoista, peliehdoista, pelimaksuista, voittojen todennäköisyydestä ja voitoista. Arpajaislaki kieltää kokonaan ulkomaalaisten peliyhtiöiden rahapelien markkinoinnin suomalaisille.

K18

Lapset ja nuoret voivat nähdä netissä kasino- ja rahapelimainoksia esimerkiksi musiikkipalvelusivuston välimainoksissa ja keskustelupalstoilla vilahtelevissa pop-up-mainoksissa. Vaikka alaikäisiin kohdistuva rahapelimainonta on kiellettyä Suomessa, välittyy median kautta lapsille ja nuorille erilaisia mielikuvia rahapeleistä ja pelaajista. Lasten ja nuorten medialukutaito on erilainen kuin aikuisilla, eivätkä he välttämättä osaa suhtautua saamaansa tietoon kriittisesti. Monen nuoren haaveammatti onkin nykyään pokeriammattilainen, vaikka todellisuudessa vain harva pelaaja pystyy elättämään itsensä pokerilla.

Vanhentunut

Vain henkilökunnut

3 Nuoret erityisen alttiita pelihaitoille

Nuoruus on kasvun, kehityksen ja suurten muutosten vaihe, johon liittyy monia erilaisia fyysisiä ja psyykkisiä kehitystehtäviä. Lapsilla ja nuorilla oman identiteetin muodostaminen, seksuaalisuuden löytäminen, opiskelu, sosiaalisten taitojen ja elämänhallinnan opettelu sekä itsenäistyminen lapsuudenkodista ovat keskeisiä toimintoja, joiden häiriintymisellä voi olla kauaskantoisia seurauksia. Esimerkiksi ongelmallinen päihteidenkäyttö tai peliongelma voi viedä niin paljon nuoren aikaa ja voimia, että nämä kehitystehtävät estyvät tai viivästyvät. Minäkuvan ja sosiaalisten taitojen kehitys ovat nuorille merkittäviä kehitystehtäviä. Sosiaalisuuden ja oman identiteetin etsinnän merkitys korostuvat nuorten elämässä. Nuorilla etenkin nettipelaamiseen liittyvä riippuvuus kohdistuukin usein netissä rakentuneisiin ihmissuhteisiin sekä roolipelien kautta luotuun minäkuvaan. Lisätietoa näistä kehitystehtävistä löytyy sivuilta 22 - 25.

Nuoret eivät ole vielä ehtineet luoda vankkoja sosiaalisia suhteita, eikä heidän päätöksenteko- ja arviointikykynsä ole vielä kehittynyt aikuisten tasolle. Nuoruuteen kuuluu hormonaalisia muutoksia sekä voimakkaita tunne-elämän heilahteluja. Nuorten arvomaailma ei ole vielä muovautunut valmiiksi ja heidän kognitiivinen kehityksensä on kesken. Lasten ja nuorten aivot kehittyvät jopa 25 ikävuoteen saakka, minkä takia nuorilla ilmenee aikuisia enemmän impulsiivista käyttäytymistä. Kehittyvät aivot ovat aikuisten aivoja muovautuvammat, joten riippuvuus saattaa kehittyä aikuisia helpommin ja nopeammin. Addiktio- eli mielihyvämuisti on murrosikäisellä erityisen herkkä, jolloin aivojen mielihyväratojen aktivoituminen voi jättää aivoihin pysyviä muutoksia.

Vanhentunut

Nämä nuoruusikään liittyvät erityispiirteet tekevät lapsista ja nuorista erityisen haavoittuvia erilaisille riskikäyttäytymisen muodoille, kuten alkoholin ja huumeiden käytölle, tupakoinnille, väkivaltaisuudelle ja erilaisille toiminnallisille riippuvuuksille, joihin myös liiallinen pelaaminen luetaan. Ongelmapelaamisen ilmenemismuodot vaihtelevat ikäryhmittäin. Liikaa pelaavat nuoret ja aikuiset eroavat ainakin siinä, että nuorilla on todettu olevan esimerkiksi enemmän riskinottohalukkuutta, elämyshakuisuutta ja pelaamisen kontrolloimiseen liittyvää harkintakyvyn puutetta.

Nuoren elämään liittyvät mahdolliset kriisit, kuten yksinäisyys tai kiusaaminen, lisäävät lapsen ja nuoren riskiä ongelmalliseen pelaamiseen. Esimerkiksi aikuisilta tunnistamatta ja huomioimatta jäänyt koulukiusaaminen voi johtaa siihen, että lapsi hakee lohtua pelaamisesta. Siitä voi tulla kierre, jossa lapsi ja nuori säätelee pelaamisella tunteitaan ja pakenee mielipahaa aiheuttavaa tilannetta. Olisikin ensisijaisen tärkeää, että aikuiset puuttuisivat lapsen tai nuoren kriiseihin jo varhaisessa vaiheessa.

Ongelmapelaamisen syntyyn tai peliongelman kehittymiseen liittyy riskitekijöitä, jotka vaikuttavat peliongelman kehittymiseen.[9] Riskitekijät liittyvät ihmisen toimintaan, ajatteluun, biologisiin ominaisuuksiin, kuten geneettiseen perimään, tunne-elämään ja sosiaalisiin suhteisiin. Esimerkiksi ADHD:llä on todettu olevan yhteyttä liialliseen pelaamiseen. Myös ympäristöön ja yhteiskuntaan liittyvät seikat, kuten pelaamiseen liittyvät asenteet vaikuttavat välillisesti pelaajaan.

Pelaamisen riskitekijät voidaan jaotella esim. pelaajaan tai hänen historiaansa liittyviin asioihin, pelien ominaisuuksiin liittyviin riskeihin ja ympäristön aiheuttamiin riskeihin (katso viereisen sivun taulukko).

Vanhentunut

	Peleille yhteiset riskitekijät	Digitaaliselle pelaamiselle ominaiset riskitekijät	Rahapelaamiselle ominaiset riskitekijät
Pelaajaan tai hänen historiaansa liittyvät riskitekijät	► heikot sosiaaliset taidot ► yksinäisyys ► kiusaamisen kohteena oleminen ► huono itsetunto ► vähäiset onnistumisen elämykset pelien ulkopuolella ► keskittymisen häiriöt (esim. ADHD) ► mielenterveysongelmat, erityisesti masennus ► päihdeongelmat ja muut riippuvuudet, myös perhehistoriaan liittyvät ► vanhempien välinpitämättömyys ► läheisten ihmisten antamat mallit ► tunteiden säätely pelaamisen avulla ► voimakas tarve paeta todellisuutta ► tyydyttymättömät sosiaaliset ja emotionaaliset tarpeet ► geneettinen taipumus riippuvuuksiin ► elämänkriisit, menetykset tai traumaattiset kokemukset elämässä		► nuorena aloitettu pelaaminen ► pelihistoriaan liittyvä suuri voitto ► väärät uskomukset voiton todennäköisyydestä tai uskomukset onnesta ► väärät kuvitelmat pelin hallinnasta tai omasta taidosta ► taloudelliset ongelmat ► vanhemmilta saatu malli pelaamiseen ► pelaaminen kaveriporukan painostuksen tai hyväksynnän vuoksi
Pelin ominaisuuksiin liittyvät tekijät	► visuaalisuus (valot, värit, näyttävyys) ► tekninen sujuvuus (ei katkoksia tai pelin etenemistä haittaavia teknisiä ongelmia) ► nopea tempo ► ääniefektit ► peliin sisältyvät palkkiot ja niiden mahdollisuus	► mahdollisuus jatkaa peliä loputtomiin, pelin "päättymättömyys" ► mahdollisuus ympärivuorokautiseen pelaamiseen ► nettipelien sosiaaliset yhteisöt ► voimakas samaistuminen pelin hahmoihin ► anonymiteetti	► nopea tempo (aikaväli panoksen asettamisen ja voiton ratkeamisen välillä) ► läheltä piti -tilanteet ► anonymiteetti osassa verkkorahapeleissä
Ympäristötekijät	► pelien sosiaalinen hyväksyttävyys ► pelien runsas tarjonta ► nuoriin kohdistuva pelien mielikuvamainonta ► ikärajojen huono valvonta ja piittaamattomuus ikärajoista		► rahapeliautomaattien laaja levinneisyys ja sijainti arkisissa ympäristöissä kuten kaupoissa, kioskeissa, huoltoasemilla ja urheiluhalleilla ► rahapelimarkkinointi ► rahapelit osana kulttuuria

Vanhentunut

Suojaavat tekijät ja ongelmien ehkäisy

Riskitekijöihin vaikuttamisen ja niiden vähentämisen lisäksi ongelmapelaamisen syntymiseen voidaan vaikuttaa vahvistamalla suojaavia tekijöitä. Suojaavat tekijät ovat yhtä moninaisia kuin riskitekijätkin ja ne liittyvät henkilön käyttäytymiseen, asenteisiin, sosiaalisiin suhteisiin ja tukeen sekä ympäristöön.

Lapsia ja nuoria suojaavat peliongelmilta erityisesti hyvät perhe- ja ystävyyssuhteet sekä turvallinen lähiympäristö, johon kuuluu kodin lisäksi koulu ja harrastukset. Myös sosiaalisten taitojen vahvistaminen suojaa nuorta pelihaitoilta. Riittävä ja asianmukainen tieto peleistä ja niiden haitoista auttaa suojaamaan pelihaitoilta etenkin silloin, kun se yhdistyy laajempaan ehkäisevään työhön, muun muassa ikärajojen noudattamiseen ja lapsen ja nuoren lähiyhteisön vastuulliseen pelikäyttäytymiseen.

Vanhempien ja huoltajien lisäksi myös muiden aikuisten olisi hyvä kiinnostua lasten ja nuorten pelaamisesta ja sen mahdollisten haittojen ehkäisystä. Tällaisia lasten ja nuorten elämään kuuluvia aikuisia ovat esimerkiksi isovanhemmat, koulun henkilökunta ja harrastuksiin liittyvät aikuiset. Kodin lisäksi koulu on luonnollinen ympäristö pelaamisesta puhumiseen, sillä lapset ja nuoret viettävät huomattavan osan arjestaan siellä.

Oppilaiden mahdollista liikapelaamista olisi tärkeää selvittää kysymällä pelitottumuksista esimerkiksi terveystarkastusten yhteydessä. Koko oppilashuoltohenkilöstön olisi hyvä tuntea ja osata tunnistaa pelaamiseen liittyviä riskejä, haittoja ja suojaavia tekijöitä. Kouluterveydenhoitajan lisäksi tärkeitä ovat esimerkiksi koulukuraattorit, koulunkäyntiavustajat, oppilaanohjaajat, koululääkärit ja -psykologit sekä opettajat.

Vanhemmille tietoa aiheesta voidaan jakaa esimerkiksi vanhempainilloissa ja internetissä. Tähän tukiaineistoon liittyvät, esimerkiksi vanhempainilloissa käytettäväksi soveltuvat diasarjat ovat ladattavissa osoitteesta www.thl.fi/pelihaitat ja www.pelitaito.fi.

Vanhentunut

Nuoret pelissä

Liikapelaamisen ehkäisy

- Pelaamiseen liittyvään tietoon, asenteisiin ja uskomuksiin vaikuttaminen (esim. pelaamiseen liittyvien riskien tiedostaminen, ikärajojen noudattaminen, väärät uskomukset pelien voitonmahdollisuuksista tai omista taidoista)
- Kriittisyyden lisääminen ja mediakasvatus
- Itsehallinta- ja tunnetaitojen harjaannuttaminen
- Pelaamisen syiden tunnistaminen (esim. lohtupelaaminen, tunteiden säätely)
- Korvaavien toimintamahdollisuuksien luominen
- Sosiaalisen tuen tarjoaminen ja nuorten tukeminen (esim. varhainen puuttuminen koulukiusaamiseen)
- Rajojen asettaminen (esim. ikärajat, peliaika)
- Huolen puheeksi ottaminen

Jos lapsen tai nuoren pelaaminen huolestuttaa

Mahdollinen lapsen ja nuoren liikapelaaminen kannattaa ottaa puheeksi mahdollisimman varhain huolen herättyä, jotta tilanne ei pääse pahenemaan. Ihanteellista olisi, että pelaamisesta ja sen riskeistä keskusteltaisiin lapsen ja nuoren kanssa yleisesti arjessa. Tehtävä kuuluu ensisijaisesti vanhemmille, mutta tarvittaessa myös muut lapsen tai nuoren kanssa toimivat, kuten opettajat tai valmentajat, voivat nostaa huolen esiin. Joskus pelkkä huolen ilmaisu voi riittää herättämään nuoren pohtimaan omaa pelaamistaan.

Pelaamisesta ja siihen liittyvistä ongelmista puhuminen ei ole aina helppoa. Yleensä se kuitenkin kannattaa. Jos puhuminen asiasta tuntuu vaikealta, kannattaa sitä suunnitella etukäteen tai pyytää tukea ja neuvoja joltakin ulkopuoliselta. Etukäteen on vaikeaa tietää, kuinka nuori aiheeseen suhtautuu. Nuori voi vastustaa puhumista, syyttää asian puheeksi ottanutta tai puolustella pelaamistaan, mutta on myös mahdollista, että asian pöydälle nostaminen ja sen kohtaaminen on nuorelle helpotus.

Vanhentunut

Nuoret pelissä

Vinkkejä puheeksi ottamiseen

- Varaa keskustelulle riittävästi aikaa ja rauhallinen paikka.
- Valmistaudu etukäteen. Käy mielessäsi läpi, mitä haluat sanoa. Voit myös kirjoittaa itsellesi muistilapun asioista, joita haluat nostaa esiin.
- Kerro olevasi huolissasi ja että välität.
- Usko muutoksen mahdollisuuteen kannattaa tuoda selvästi esiin. Vältä syyllistämistä ja leimaamista. Voi olla hyvä kiinnittää huomio käytännön ongelmiin ja niiden ratkaisuvaihtoehtoihin.
- Tee kysymyksiä, joihin ei voi vastata vain yhdellä sanalla.
- Kuuntele, mitä toinen sanoo, vaikka se tuntuisi vaikealta.
- Jos nuori ei halua myöntää ongelmaa, älä väkisin yritä todistaa sen olemassaoloa.
- Pysy itse rauhallisena ja kannustavana.
- Tuo esille muutoksen etuja.
- Nuori saattaa kieltää ongelman ja kieltäytyä keskustelusta, koska pelkää pelien poisottamista. Pelaamisen täydellinen lopettaminen ei aina ole välttämätöntä, usein vähentäminen riittää. Pelaajan voi olla helpompi sitoutua pelaamisen vähentämiseen kuin täydelliseen lopettamiseen.
- Varaudu siihen, että nuori torjuu puhumisyritykset tai kieltää ongelman, se kuuluu peliongelman luonteeseen.
- Älä syytä itseäsi, jos rakentava keskustelu asiasta epäonnistuu.
- Älä luovuta, vaan yritä uudelleen myöhemmin.
- Jätä keskusteluyhteys aiheesta auki ja kuulostele tilannetta paremman ajankohdan varalta.

Vanhentunut

Irti ongelmapelaamisesta

Jos pelaamisesta on tullut nuorelle ongelma, aluksi on hyvä selvittää, mitä nuori itse ajattelee omasta pelaamisestaan, hyvinvoinnistaan ja elämänhallinnastaan. Tarkoituksena on keskustelun kautta pyrkiä löytämään yhteinen näkemys lapsen tai nuoren tilanteesta ja samalla motivoida hänet pohtimaan omaa elämänhallintaansa.

Liiallinen pelaaminen voi toimia nuorelle keinona purkaa tai paeta muita ongelmia. Tämä tulee ottaa huomioon. Nuoren tilannetta tulee arvioida kokonaisuutena eikä keskittyä vain pelaamiseen. Arvioinnissa tulee ottaa huomioon aina myös muut pelaajan yksilölliset ja sosiaaliset seikat, kuten pelaajan persoonalliset ominaisuudet, alttius ja herkkyys ulkoisille vaikutteille, mielenterveyden tila sekä ympäristön vaikutukset. On tärkeää selvittää myös mahdolliset muut ongelmat, kuten yksinäisyys, masennus, kouluvaikeudet tai perheongelmat. Keskeistä on pohtia, miksi lapsi tai nuori pelaa ja millaisia tunteita pelaaminen herättää. Onko pelaaminen nuorelle ainoa onnistumisen kokemuksia tuottava asia elämässä?

Rutiinien ja päivärytmin löytyminen ovat tärkeitä elämänhallinnan kannalta. On hyvä pohtia perusasioita, kuten milloin syödään, nukutaan, herätään, hoidetaan opiskelut ja muut velvollisuudet tai tavataan ystäviä. Näiden jälkeen voi miettiä sopivaa aikaa pelaamiselle. Opintojen tai koulunkäynnin tilanne ja tuen tarve on tärkeä selvittää.

Etenkin kun kyse on rahapelaamisesta, on syytä selvittää, onko pelaamisesta aiheutunut velkoja tai muita taloudellisia ongelmia. Myös nuorelle on voinut kertyä velkoja, joiden järjestelyyn hän tarvitsee tukea. Nuoren velat ja rahaongelmat tulee aina selvittää, jotta ne eivät pääse kasaantumaan ja aiheuttamaan esimerkiksi luottotietojen menetystä.

Vanhentunut

Jos pelaaminen on vienyt paljon nuoren aikaa, on tärkeää miettiä, kuinka pelaamiselta jäänyt aika käytetään. Nuorta on hyvä kannustaa muihin harrastuksiin ja ystävien pariin. Sosiaalisten suhteiden uudelleen herättäminen tai pelien ulkopuolisten ystävien löytäminen voi joskus vaatia aikaa ja vaivaa, etenkin, jos pelaamisella on korvattu puuttuvia ystävyyssuhteita tai sosiaalisia taitoja. Tällaisissa tilanteissa nuori tarvitsee erityistä tukea ja kannustusta. Perheen yhdessäolo voi auttaa nuorta hallitsemaan pelaamistaan.

Nuori voi aluksi vastustaa muutosta, joten motivointi ja kannustus ovat tärkeitä muutoksen aikaansaamiseksi. Kun tavoitteita asetetaan, niiden tulee olla yhdessä mietittyjä ja sellaisia, joihin nuori pystyy sitoutumaan. Tavoitteita on hyvä jakaa myös välitavoitteisiin matkan varrelle. Onnistumisista ja tavoitteiden saavuttamisesta on tärkeä antaa positiivista palautetta. Myös nuoren konkreettinen palkitseminen voi vahvistaa positiivista muutosta.

Kannustamisella ja palkitsemisella on erityisen suuri merkitys silloin, kun nuori ei ole saanut onnistumisen elämyksiä pelimaailman ulkopuolella. Tällaisissa tilanteissa kannattaa panostaa onnistumisen paikkojen rakentamiseen ja toisaalta tilanteisiin, joissa voi opettaa sietämään myös pettymyksiä. Taantuminen ja pettymykset kuuluvat prosessiin. On hyvä varautua epäonnistumisiin, jotta pyrkimys muutokseen ei kaatuisi ensimmäiseen koettelemukseen. On tärkeää pohtia nykyhetken lisäksi myös tulevaisuutta ja sen mahdollisuuksia. Toivo tilanteen paranemisesta on tärkeää tavoitteisiin sitoutumisen ja jaksamisen kannalta.

Nuoret pelissä

Pohdittavaa

Kannattaa käyttää avoimia kysymyksiä, joihin ei voi vastata vain kyllä tai ei.

- Miksi nuori pelaa?
- Mitä mieltä nuori itse on omasta pelaamisestaan?
- Miksi pelaamista on vaikea kontrolloida?
- Millaisia keinoja nuorella itsellään on pelaamisen hallintaan?
- Minkälaisissa tilanteissa nuori pelaa erityisen paljon?
- Millä tavoin pelaaminen on estänyt nuorta tekemään muita asioita?
- Mitä hyviä puolia pelaamisen lopettamisella olisi?

Vanhentunut

Nuoret selviävät usein vakavistakin peliongelmista paremmin kuin aikuiset. Nuorta suojaa kyky innostua tietystä asiasta tai harrastuksesta joksikin aikaa, mutta hetken päästä hän voi jo haluta kokeilla jotakin uutta.

Apua ja tukea

Haettaessa apua ja tukea lasten ja nuorten peliongelmiin kannattaa ottaa yhteyttä koulun oppilas- tai opiskelijahuoltoon ja paikalliseen nuorisoasemaan tai muuhun alueen lasten ja nuorten yksikköön. Nuorisoasemien asiakasikärajat vaihtelevat, joten ne kannattaa tarkistaa yksikön tai kunnan verkkosivuilta.

Vanhemmuuteen liittyvissä kysymyksissä tukee myös Mannerheimin Lastensuojeluliiton Vanhempainpuhelin numerossa 0600 12277 (puhelu maksaa 0,08 e / min + pvm/mpm, päivystysajat Vanhempainnetin sivuilla). Erityisesti rahapelaamiseen liittyvissä huolissa auttaa Peluuri, jonka yhteystiedot ovat tämän aineiston lopussa.

Ongelmapelaamista hoidetaan Suomessa yleensä sekä päihde- että mielenterveyspalveluissa että joissakin erityisesti ongelmapelaajille suunnatuissa palveluissa. Aikuisten tuki- ja hoitopalveluista on tietoa osoitteessa www.thl.fi/pelihaitat.

- Mitkä ovat nuoren tavoitteet pelaamisessa?
- Minkälaisia tavoitteita nuorella on elämässä?
- Mitä positiivisia asioita elämässä voisi vahvistaa?
- Minkälaista tukea nuori tarvitsee?
- Miten toimia, kun tulee tarve pelata tai pelaamisen lopettaminen on erityisen vaikeaa?
- Mitä pelaamisen tilalle?
- Kuinka keskustella omasta peliongelmasta läheisten kanssa?
- Kuinka pyytää apua läheisiltä?
- Kuinka ympäristö voi tukea prosessin aikana?
- Miten toimia, jos pelaamisen kontrolli katoaa?

Vanhentunut

Linkit

Ikärajat.fi
www.ikarajat.fi
Palvelu, jossa vanhemmat, nuoret ja kuluttajat voivat keskustella ja antaa palautetta pelien, elokuvien ja tv-ohjelmien ikärajoista, sisällöistä ja niiden soveltuvuudesta lapsille.

Mannerheimin Lastensuojeluliitto
http://www.mll.fi/vanhempainnetti/
Monipuolista tietoa ja hyödyllisiä välineitä vanhemmuuden ja perheen arjen tueksi.

www.mll.fi/kasvattajille/mediakasvatus
Tietoa ja aineistoja mediakasvatuksesta kouluille, opettajille ja kasvattajille.

Mediakasvatus.fi
www.mediakasvatus.fi
Materiaaleja ja tietoa mediakasvatuksesta, verkkojulkaisuja, kirjallisuutta ja artikkeleita.

Nuortenlinkki
www.nuortenlinkki.fi
A-klinikkasäätiön ylläpitämä sivusto nuorille päihteistä, pelaamisesta, netinkäytöstä ja mielenterveydestä.

Pelikasvattajien verkosto
www.pelikasvatus.fi
Valtakunnallinen asiantuntija- ja ammattilaisverkosto, joka pyrkii edistämään myönteistä ja vastuullista pelikulttuuria ja siitä käytävää julkista keskustelua sekä ehkäisemään pelaamisesta syntyviä haittoja. Sivustolta löytyy myös Pelikasvattajan käsikirja.

Pegi
www.pegi.info
Tietoa tietokone- ja konsolipelien ikärajoista ja luokituksista.

Peliraati
www.peliraati.fi
Peliarviointeja, keskustelua ja vertaistukea pelien valintaan vanhemmille ja kasvattajille.

Pelitaito
www.pelitaito.fi
Pelitaito-projekti on EHYT ry:n lasten ja nuorten pelaamiseen keskittyvä projekti (2010 - 2014), joka jakaa tietoa pelaamisesta ja pelihaittojen ehkäisystä. Sivustolla on myös diasarjat tästä tukiaineistosta esimerkiksi vanhempainilloissa käytettäväksi.

Pelituki
www.pelituki.fi
Pelituki-hankkeessa (2012 - 2015) lisätään lasten ja nuorten ongelmalliseen pelaamiseen tarvittavan tuen ja avun laatua ja saatavuutta. Projekti toteutetaan Jyväskylän Sovatek-säätiön, Kuopin Kriisikeskuksen ja Kehittämiskeskus Tyynelän yhteistyönä.

Peluuri
www.peluuri.fi
Rahapeliongelmissa auttava puhelin, e-neuvonta ja muut verkkopalvelut puh. 0800 100 101, arkisin klo 12 – 18 (maksuton).

THL/Pelihaitat
www.thl.fi/pelihaitat
Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen sivusto rahapelihaitoista. Sivustolla on myös diasarjat tästä tukiaineistosta esimerkiksi vanhempainilloissa käytettäväksi.

Tiltti
www.tiltti.fi
Helsingissä sijaitseva info- ja tukipiste kaikille rahapeliongelmista kiinnostuneille. Tarjolla tukea ja tietoa rahapelaamisen hallintaan sekä vertaisryhmiä.

Vanhentunut

Sanasto

Digitaalinen pelaaminen

Account: Henkilökohtainen pelitili, jonka avulla peliin kirjaudutaan ja peliä hallinnoidaan. Sisältää mm. pelihahmon ja sen ominaisuudet sekä käytettävissä olevan peliajan. Pelitilin kautta voidaan maksaa mahdolliset peliin liittyvät maksut ja se voi olla myös rahallisesti arvokas.
Avatar: Pelaajan tai internetkäyttäjän valitsema visuaalinen hahmo tai profiilikuva.
Ajopeli: Peli, jossa pyritään suorittamaan rata mahdollisimman nopeasti jollain ajoneuvolla.
Ampumispeli/Räiskintäpeli: Ampumiseen keskittynyt toimintapeli.
Assembly/Assyt: Suurin Suomessa järjestettävä LAN-tapahtuma, jota on järjestetty vuodesta 1992 alkaen.
Bugi: Ohjelmointivirhe pelissä.
Bulkkipeli: Pelifirman tuottama tusinapeli.
Deathmatch: Räiskintäpelien pelimuoto, jossa pelaajat taistelevat toisiaan vastaan.
Elektroninen urheilu/eSport/kilpapelaaminen: Tietokoneella, konsoliilla tai mobiililaitteilla harrastettava vakavamielinen kilpailu joukkue- tai yksilölajina, jossa on usein raha- tai tuotepalkintoja.
Energia/Enet/Enut: Pelihahmon energia.
Facebook-peli/FB-peli: Verkkoyhteisö Facebookissa toimivat pelisovellukset, esim. Farmville.
FPS-peli (First Person Shooter): Ampumispeli, jossa näkökulma on pelihahmon silmistä eli ensimmäisestä persoonasta.
Frag/Fraggaus/Frägi: Tappo toimintapelissä.
Genre: Lajityyppi.
Hack and slash -peli: Mäiskintäpeli, jossa viholliset surmataan perinteisillä lyöntiaseilla.
Helat/Health: Pelaajahahmon terveys.
Hiiviskelypeli/ Stealth-peli: Toiminta-, ammunta- ja ongelmanratkaisupelejä yhdistävä genre.
Immersio: Voimakas eläytyminen ja keskittyminen pelin sisältöön ja pelaajan tunne siitä, että hän sulautuu peliin ja uppoaa virtuaaliseen maailmaan.
In game leader: Pelijoukkueen johtaja pelin aikana, lukee peliä, valitsee taktiikat ja ohjaa muita joukkueensa pelaajia.
Interaktiivisuus: Pelaajan mahdollisuus vaikuttaa peliin.
Kilta/Klaani: Järjestäytynyt pelaajaryhmä, johon kuuluu useita pelaajia, jotka pyrkivät yhdessä kohti tiettyä päämäärää.
Konsoli: Pelien pelaamiseen tarkoitettu laite, joka yhdistetään televisioon tai näyttöön.
Kontrollit: Pelihahmon hallintaan käytettävät näppäinyhdistelmät tai muun ohjainlaitteen liikesarjat.

Vanhentunut

LAN-tapahtuma /Lanit: Lähiverkkotapahtuma, jossa useimmiten järjestetään erilaisia kilpailuja ja vietetään aikaa muiden samanhenkisten ihmisten kanssa. Eng. LAN-party.

Level: Suoritettava kokonaisuus/taso pelissä.

Minipelit/pienpelit: Ilmaisia nettipelejä, jotka ovat usein yksinkertaisia ja lyhytkestoisia.

Mission/Missio: Yksittäinen tehtävä pelissä.

MMORPG (Massive(ly) Multiplayer Online Role Playing Game): Verkossa pelattava roolipeli, jossa isoa osaa näyttelevät pelaajien yhdessä suorittamat tehtävät ja yhteisöllisyys. Pelissä voi samalla palvelimella olla satoja tai tuhansia pelaajia. Esim. World of Warcraft (WoW).

Modaaminen: Pelin tai laitteiston muokkaaminen ohjelmallisesti tai fyysisesti.

Noob/Noobi/Nyyppi /Newbie: Vasta-alkaja pelissä.

OOC (Out of character): Pelaaja puhuu itsenään, ei roolihahmonaan.

Opetuspeli: Peli, jolla on opetustavoite, esim. lukutaito.

Partypeli/bilepeli: Yleensä 1-4 pelaajalle tarkoitettu illanviettopeli.

Pulmapeli, puzzle-peli: Loogista päättelyä ja pohdintaa vaativa peli.

PvE (Player vs environment): Tietokonetta vastaan pelaaminen.

PvP (Player vs player): Toista pelaajaa vastaan pelaaminen.

Quest: Tehtävä tai haaste.

Raid/Raidi: Suurella joukolla suoritettava hyökkäys pelimaailmassa sijaitsevaan kohteeseen.

Roolipeli/ RPG (Role Playing Game): Tietokone- tai internetroolipeli, jossa hahmo on etusijalla.

RTS (Real-Time Strategy): Reaaliajassa pelattava strategiapeli, esim. StarCraft (SC) -pelisarja.

Rytmipelit: Pelejä, joissa pelaajan on tarkoitus soittaa tai laulaa kappaleita ruudulla näkyvien ohjeiden tahtiin. Esim. Guitar Hero tai Singstar-sarjat.

Seikkailupeli: Tarinaa, hahmoja ja pohdintaa korostava peli.

Simulaatiopeli: Jotakin ajoneuvoa, laitetta, olosuhdetta tai ilmiötä simuloiva peli.

Social gaming: Yleensä sosiaalisessa mediassa tapahtuva pelaaminen, jossa pelataan rinnakkain.

Status/Statsit: Hahmon tila, ominaisuudet ja arvot (esim. energiat).

Strategiapeli: Yleensä lintuperspektiivistä kuvattuja ja usein sotaan liittyviä vuoropohjaisia pelejä, joiden skaala voi vaihdella yksittäisistä joukkueista kokonaisiin armeijakuntiin, esim. Europa Universalis -pelisarja.

Tanssipelit: Pelejä, joissa pelaaja tanssii tanssialustalla musiikin rytmin ja ruudulla näkyvien ohjeiden mukaan.

Tappelupeli: Peli, jossa hahmon tehtävä on hakata vastustajia.

Tasohyppelypeli/ Tasoloikkapeli: Peli, jossa hahmo hyppii erilaisten tasojen päällä.

Vanhentunut

Tilt/Tiltti: Pelin sekoaminen.
Toimintapeli: Peli, joka korostaa refleksejä ja nopeutta strategian sijaan.
Urheilupeli: Pelit, joissa ohjataan urheilujoukkuetta tai yksittäistä urheilijaa. Esim. EA Sports NHL-sarja.
Voicecomit: Ääniviestintäohjelmia, joille pelijoukkueet ovat pelin aikana yhteydessä toisiinsa verkon ylitse.
3rd person shooter: Ammuntapeli, jossa näkökulma on pelihahmon ulkopuolelta.

Rahapelit

Arpajaislaki: Rahapelien toimeenpanoa, pelaamista ja valvontaa koskeva keskeisin säädös Suomessa.
Fintoto Oy: Suomalainen rahapeliyhtiö, jolla on yksinoikeus totopelien, eli raveissa pelattavan vedonlyönnin, järjestämiseen Suomessa. Fintoton tuotot käytetään raviurheiluun ja hevoskasvatukseen.
Internetin rahapelit: Internetissä tarjolla olevia pelejä, joissa panoksena on rahaa. Suomalaisia internetin välityksellä rahapelejä tarjoavia rahapeliyhtiöitä ovat RAY, Veikkaus ja Fintoto. K18.
Kasinopeli: Kasinolla, pelisaleissa, internetissä ja ravintoloissa pelattava rahapeli, jonka toiminnasta vastaa pelinhoitaja, esim. Ruletti ja Black Jack. K18.
Korttimaksupääte: RAY:n rahapeliautomaatissa oleva maksupääte, joka mahdollistaa automaatin pelaamisen Visa Electron- tai Debit-korteilla.
Palautusprosentti: Rahapeleistä pelaajalle palautuva osuus pelaajan asettamasta panoksesta. Rahapeliautomaatit keskimäärin 90 % ja lotto 39 %.
Pelinestolaite: Kauko-ohjain, jolla RAY:n automaattipelin voi sulkea niin, ettei se ota vastaan enää rahaa. Käytetään esim. kaupoissa, kioskeilla sekä liikenne- ja huoltoasemilla ikärajavalvonnassa.
Pelipiste: RAY:n yhteistyökumppanin liiketila, jossa on tarjolla RAY:n pelejä, esim. kioski, ravintola tai liikenneasema. Kutsutaan myös sijoituspaikaksi.
Pelitili: Internetin rahapelien pelaamiseen tarvittava tili, joka avataan rekisteröitymisen yhteydessä. Pelaajan saamat pelivoitot maksetaan pelitilille. RAY:n ja Veikkauksen pelitilien avaamiseen vaaditaan täysi-ikäisyys, suomalainen pankkitili ja henkilötunnus sekä vakituinen osoite manner-Suomessa. RAY:n pelitilin avaamiseen tarvitaan lisäksi verkkopankkitunnukset.
Peluuri: Valtakunnallinen puhelinpalvelu peliongelmaisille ja heidän läheisilleen.
Raha-automaattiyhdistys/RAY: Suomalainen rahapeliyhtiö, jolla on yksinoikeus raha-automaatti- ja kasinopelien järjestämiseen sekä pelikasinotoimintaan Suomessa. RAY:n tuottoja käytetään sosiaali- ja terveysalan järjestöjen toimintaan sekä sotaveteraanien hyväksi.

Vanhentunut

Rahapelilupa: Valtioneuvoston myöntämä lupa rahapelien toimeenpanemiseen Suomessa. Rahapeliluvan haltijoita on Suomessa kolme: Fintoto Oy, Raha-automaattiyhdistys ja Veikkaus Oy.

Satunnaislukugeneraattori: Rahapeliautomaatin sisällä oleva laite, joka arpoo numerosarjan, jonka perusteella pelin kuvio määräytyy. Jokainen pelitapahtuma on erillinen ja täysin satunnainen, edellisestä arvonnasta riippumaton.

Sijoituspaikka Ks. pelipiste.

Sijoituspaikkakorvaus: RAY:n yhteistyökumppani saa korvauksena 17 prosenttia automaatin kassaan kertyvästä summasta. Ravintolakasinopelien nettotuotosta kumppani saa 50 prosenttia.

Urheiluvedonlyönti: Suomessa yleisnimitys veikkaus- ja vedonlyöntipeleille, joissa tulos määräytyy urheilutapahtuman, tavallisesti sen lopputuloksen perusteella, esim. Pitkäveto ja Tulosveto. Suomessa vedonlyöntipelejä saa yksinoikeudella järjestää Veikkaus Oy. Internetissä vedonlyöntipelejä voi pelata myös kansainvälisten vedonlyöntisivustojen kautta.

Vedonlyöntipörssi: Internetissä toimiva virtuaalinen markkinapaikka, jossa kaksi tai useampi vastakkaisen näkemyksen omaavaa vedonlyöjä lyö vetoa keskenään esim. urheilu- tai muun tapahtuman lopputuloksesta.

Veikkaus Oy: Suomalainen rahapeliyhtiö, jolla on yksinoikeus raha-arpajaisten sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelien järjestämiseen. Veikkaus Oy:n tuotto luovutetaan kokonaisuudessaan opetus- ja kulttuuriministeriölle jaettavaksi taiteen, liikunnan, tieteen ja nuorisotyön tukemiseen.

Pokeri

All-in: Pelaaja laittaa kaikki pelimerkkinsä pottiin.

Bankroll: Kokonaissumma rahaa, jonka pelaaja voi tai haluaa riskeerata.

Bet: Panostus, jonka pelaaja laittaa pottiin.

Bluffata: Hämätä vastustajaa heikolla kädellä esittäen sen olevan paljon vahvempi ja siten toivoa vastustajan luovuttavan ennen korttien näyttämistä.

Board (pöytä): Tarkoittaa kaikkia pöydällä olevia yhteisiä kortteja.

Buy-in: Rahasumma tai turnauksen sisäänostomaksu, jota vastaan saa tietyn määrän pelimerkkejä.

Call: Maksaminen. Viimeisimmän panostuksen tai korotuksen maksaminen. Halvin tapa pysyä mukana potissa.

Chippi: Rahan sijasta pelissä käytettävä pelimerkki.

Dealer: Jakajan paikalla oleva pelaaja tai pelinhoitaja

Fisu: Nimitys huonosta pelaajasta.

Vanhentunut

Freeroll: Ilmaisturnaus. Osallistuminen ei maksa mitään, mutta pelaaja voi silti voittaa esim. rahaa.
Käteispeli: Oikealla rahalla pelattavat pokeripelit erotuksena turnauksista.
Limiitti: Pöydässä käytettävä panostaso.
No Limit: Pelimuoto, jossa pelaaja voi koska tahansa panostaa kaikki käytettävissä olevat pelimerkkinsä.
Out: Ulosvetokortti eli kortti, jonka avulla pelaaja voittaa pelattavan jaon.
Paisti: Huonosta pelaajasta käytettävä nimitys.
Play money (kokeilupöydät): Leikkiraha. Tarkoittaa pöytiä, joissa voi pelata ja harjoitella pokerin pelaamista virtuaalisella leikkirahalla. Play money -pöydissä ("kokeile") pelaaja ei voi koskaan voittaa oikeaa rahaa.
Potti: Kaikki pöydällä olevat rahat tai pelimerkit, jotka menevät voittajalle.
Pääpotti: Pääpotti syntyy tilanteessa, jossa joku pelaajista on laittanut kaikki pelimerkkinsä pottiin (all-in). Tällaisessa tapauksessa pelaaja voi voittaa vain sen verran rahaa muilta pelaajilta kuin hän on itse pottiin asettanut. Kokonaispotissa olevasta muusta rahasta muodostuu ns. 'side pot' eli sivupotti, jonka voitto ratkaistaan muiden potissa olevien pelaajien kesken.
Rake: Talon eli pelinjärjestäjän osuus potista.
Ring Game: Tavallinen käteispeli, ei turnauspeli.
Satelliitti: Karsintaturnaus isompaan pokeriturnaukseen.
Sit'n'Go: 'Sittari'. Pokeriturnaus, joka alkaa, kun ennalta ilmoitettu määrä osanottajia on ilmoittautunut turnaukseen. Usein yhden pöydän turnaus.
Stack: Stäkki eli pelaajalla käytettävissä oleva rahasumma tai pelimerkit.
Sököttää: Passata, siirtää vuoro seuraavalle pelaajalle, kun kukaan ei ole vielä panostanut.
Tiltata: Tila, johon pelaaja saattaa joutua hävittyään ison potin. Pelaaja saattaa tällöin alkaa pelata yliaggressiivisesti ja hävitä entistä enemmän.
Turnauspeli: Pokerin pelimuoto, ei käteispeli. Turnauksessa kaikilla sisäänoston maksaneilla pelaajilla on alussa sama määrä pelimerkkejä ja lopulta turnauksen voittaa pelaaja, joka on voittanut kaikkien muiden pelaajien pelimerkit.

Vanhentunut

Lähteitä

1) **Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (2011):** Pelaajabarometri 2011. Pelaamisen muutos. Tampereen yliopisto.
2) **Salokoski, Tarja & Mustonen, Anu (2007):** Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin – katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -säätelyn käytäntöihin. Mediakasvatusseuran julkaisuja 2/2007.
3) **Turja, Tuomo & Halme, Jukka & Mervola, Markus & Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Ronkainen, Jenni-Emilia (2012):** Suomalaisten rahapelaaminen 2011. Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen raportti 12/2012.
4) **Raisamo, Susanna & Halme, Jukka & Murto, Antti & Lintonen, Tomi (2013):** Gambling-Related Harms Among Adolescents: A Population-Based Study. Journal of Gambling Studies. Vol. 29. 151-159.
5) **Aho, Pauliina & Turja, Tuomo (2007):** Suomalaisten rahapelaaminen 2007. Sosiaali- ja terveysministeriö ja Taloustutkimus Oy.
6) **Kouluterveyskyselyn 2010/2011 ja 2013 taulukot:** http://www.thl.fi/fi_FI/web/fi/tilastot/vaestotutkimukset/kouluterveyskysely/tulokset/aiheittain/paihteet_ja_riippuvuudet
7) **Gillespie, Meredith A. M. & Derevensky, Jeffrey & Gupta, Rina (2007):** Adolescent Problem Gambling: Developing a Gambling Expectancy Instrument. Journal of Gambling Issues 2007:19, 51-68.
8) **Ste-Marie, Chantal & Gupta, Rina & Derevensky, Jeffrey L. (2006):** Anxiety and Social Stress Related to Adolescent Gambling Behavior and Substance Use. Journal of Child & Adolescent Substance Abuse. 15, 2006:4, 55-74.
9) **Griffiths, Mark & Wood, Richard T. A. (2000):** Risk Factors in Adolescence: The Case of Gambling, Videogame Playing and the Internet. Journal of Gambling Studies 16 (2/3), 199–225.

Vanhentunut

PELIHAITAT

www.thl.fi/pelihaitat

Vanhentunut

© Kirjoittajat ja Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Graafinen suunnittelu:
Vinjetti Ky / Antti Tapola

Kuvitus:
Pekka Rahkonen

Suomen kielen tarkistus:
Riitta Viialainen

4. tarkistettu painos

Juvenes Print, Tampere 2013

Julkaisun myynti 10 kpl:een nipuissa:
www.thl.fi/kirjakauppa
Puhelin
029 524 7190 (arkisin klo 9.00 – 12.00)
Faksi
029 524 7450
Tuotenumero
MUU281

Yksittäiskappaleet maksutta pdf-tiedostona:
www.thl.fi/pelihaitat
Kaikki THL:n julkaisut pdf-tiedostoina:
www.julkari.fi

Julkaisuun liittyvät PowerPoint-diasarjat
Nuoret pelissä -diasarja 1 rahapelaamisesta
Nuoret pelissä -diasarja 2 raha- ja muusta pelaamisesta
Ohjeistukset diasarjoihin 1 ja 2
Saatavilla maksutta
www.thl.fi/pelihaitat

TERVEYDEN JA HYVINVOINNIN LAITOS

EHKÄISEVÄ PÄIHDETYÖ **EHYT** ry

pelitaito

Vanhentunut

NUORET PELISSÄ

Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta

Tämä tukiaineisto käsittelee lasten ja nuorten digitaalista ja rahapelaamista sekä haittoja, jotka niistä voivat aiheutua. Se on tarkoitettu tueksi lasten ja nuorten kanssa työskenteleville ammattilaisille sekä aihetta pohtiville vanhemmille ja muille läheisille.

Tavoitteena on lisätä kasvattajien tietoutta ja ymmärrystä lasten ja nuorten pelaamisesta ja siihen mahdollisesti liittyvistä ongelmista, helpottaa peliongelmien tunnistamista ja niistä puhumista sekä edistää varhaista puuttumista.

Tukiaineiston on tuottanut Terveyden ja hyvinvoinnin laitos yhteistyössä Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n Pelitaito-projektin kanssa.

ISBN 978-952-302-072-6 (painettu)
ISBN 978-952-302-073-3 (verkko)
URN:ISBN:978-952-302-073-3
http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-073-3