OHJEISTUS DIASARJAAN 2:

Nuoret pelissä -diasarja raha- ja muusta pelaamisesta

Diojen sisällysluettelo:

1. Kansidia: Miten lapsia ja nuoria voi suojella pelihaitoilta?
2. Pelaamisessa on sekä hyviä että huonoja puolia
3. Pelimaailma muuttuu koko ajan
4. Mikä pelaamisessa kiehtoo ja koukuttaa?
5. Miksi peleissä on ikärajat?
6. Mikä on liiallista pelaamista?
7. Vinkkejä pelaamisen hallintaan
8. Pelien haitalliset sisällöt
9. Pelaaminen ja rahankäyttö
10. Yhteiset säännöt pelaamiseen?
11. Mistä apua peliongelmaan?
12. Päätösdia: Kiitokset ajastasi!

Lisädiat:

13. Mitä vanhemmat voivat yhdessä tehdä?
14. Mikä on oma asenteesi pelaamiseen?
15. Mitä kouluissa voidaan tehdä?

Lisätietoja Nuoret pelissä -aineistosta

Nuoret pelissä -aineisto on tehty vanhempien ja muiden kasvattajien tueksi. Tämä diasarja antaa tietoa raha- ja muusta pelaamisesta sekä rohkaisee kasvattajia suojelemaan lapsia ja nuoria raha- ja muun pelaamisen haitoilta. Tässä diasarjassa muulla pelaamisella viitataan digitaaliseen pelaamiseen, jolla tarkoitetaan laite- ja verkkopelaamista esimerkiksi pelikonsolilla, tietokoneella, kännykällä tai jollain muulla päätelaitteella. Diaesitys auttaa kasvattajia pelihaittojen ehkäisyssä, tunnistamisessa, puheeksiottamisessa sekä mahdollisiin ongelmiin puuttumisessa.

Nuoret pelissä -aineiston on tuottanut Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL) yhteistyössä Elämä on parasta huumetta ry:n Pelitaito-projektin kanssa. Aineistoon kuuluu tämän diasarjan lisäksi suomen- ja ruotsinkielinen tukiaineisto sekä toinen diasarja, joka keskittyy pelkästään rahapelaamiseen.

Ohjeita diasarjan käyttäjälle

Tämä Nuoret pelissä -diasarja käsittelee raha- ja muuta pelaamista. Sitä voi käyttää koulujen vanhempainilloissa ja muissa kasvattajien tilaisuuksissa. Tässä käyttäjän ohjeistuksessa on nostettu esille asioita, joita diasarjan esittäjä voi käsitellä kunkin Power Point -ohjelmiston avulla toimivan dian yhteydessä.

Ohjeistuksessa on seuraavia elementtejä:

KYSYMYS: Mahdollisia kysymyksiä, joita voi kysyä kuulijoilta.

SITAATTI TEKSTISTÄ/ PUHEKUPLASTA: Suoria lainauksia diasarjan tekstistä, joita voi halutessaan käsitellä tarkemmin. Puhekuplat tuovat pelaamista esille vapaamuotoisemmin ja keskustelunomaisemmin.

LISÄTIETOJA: Sitaatteihin ja kysymyksiin liittyviä lisätietoja, joita voi hyödyntää muun tukiaineiston kanssa.

SIVUNRO: Diasarjaa voi käyttää rinnan Nuoret pelissä -tukiaineiston kanssa. Ohjeistukseen on lisätty sivunumerot, joiden avulla voi halutessaan etsiä lisätietoja. Tukiaineisto löytyy samoilta verkkosivulta kuin tämä diasarja (www.thl.fi/pelihaitat tai www.pelitaito.fi). Suomenkielistä painosta voi myös tilata THL:n verkkokaupasta, jonka tilausohjeet löytyvät tämän ohjeistuksen loppusivulta.

Esimerkki kansi- eli aloitusdiaan liittyen:

1. Miten lapsia ja nuoria voi suojella pelihaitoilta?

KYSYMYS: Puhutteko te lastenne kanssa raha- ja muusta pelaamisesta? Mitä tai miten lapset pelaavat teidän perheessä? Oletteko kiinnittäneet huomiota lasten rahapelaamiseen?

LISÄTIETOJA:

- Kasvattajista tuntuu usein, että he eivät ymmärrä riittävästi eri peleistä. Nuoret pelissä -aineisto lisää tietoa ja rohkaisee kasvattajia suojelemaan lapsia ja nuoria sekä raha- että muun pelaamisen haitoilta.
- Kasvattajia huolestuttavat usein pelaamiseen käytetty aika sekä pelien haitalliset sisällöt.
- Rahapelien ongelmista suojelevat sekä Arpajaislain mukainen 18 vuoden ikäraja että aikuisten perehtyminen asiaan.

SIVUNRO: -

- Lisätietoja eri peleistä Nuoret pelissä -tukiaineiston taulukoista sivulta 5 ja 29. .

2. Pelaamisessa on sekä huonoja että hyviä puolia

SITAAATTI TEKSTISTÄ: ”Esimerkiksi lakisääteisten ikärajojen noudattaminen suojelee eri pelien haitoilta.”

KYSYMYS: Kuinka moni teistä on kuullut, että rahapelaamisen ikäraja on 18 vuotta ja muiden pelien ikärajat ovat yhtä lailla laillisesti sitovia?

LISÄTIETOJA:

- Arpajaislain mukaan rahapelaamisen ikäraja on 18 vuotta. Alaikäisen rahapelaaminen ei ole laillista edes aikuisen seurassa. Useimmat alaikäiset nuoret tietävät tämän hyvin, mutta aikuiset eivät ole tästä aina yhtä tietoisia.
- Kaikkien digitaalisten pelien ikärajat ovat olleet vuoden 2012 alusta laillisesti sitovia. Kuvaohjelmalain mukaan ikärajan 7, 12 tai 16 vuotta sisältävät pelit eivät saa olla kyseistä ikärajaa nuorempien lasten katseltavana tai pelattavana. Rikoslain mukaan 18 vuotta täyttäneille tarkoitettua peliä ei saa tarjota alaikäisille tai pitää heidän saatavillaan.

SIVUNRO:

- Lisätietoja Nuoret pelissä -tukiaineiston sivulta 29 ja 37.

KYSYMYS: Mitä haittoja nuorten rahapelaamisesta voi olla?

LISÄTIETOJA:

- Rahapelaamisen haitat näkyvät fyysisessä ja psyykkisessä terveydessä, suoriutumisessa koulussa tai työelämässä sekä taloudessa tai ihmissuhteissa.
- Nuorena aloitettu pelaaminen altistaa aikuisiän rahapeliongelmille.
- Lasten tai nuorten liiallisesta pelaamisesta puhuttaessa ei yleensä ole syytä käyttää voimakasta peliriippuvuus-sanaa, sillä useimpien rahapelaaminen rajoittuu nuoruuteen eikä siitä kehity vakavaa ongelmaa.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 32–33.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Rahapelaamista lukuun ottamatta muu pelaaminen voi sisältää myönteisiä, lapsen kehitystä tukevia piirteitä.”

KYSYMYS: Mitä hyviä puolia nuorten muusta pelaamisesta kuin rahapelaamisesta voi olla?

LISÄTIETOJA:

- Pelien avulla voi kehittää niin kognitiivisia, motorisia kuin sosiaalisia taitoja. Pelit tarjoavat ajanvietettä ja sosiaalista yhdessäoloa.
- Pelaaminen voi myös olla tavoitteellinen harrastus ja voi jopa tarjota tulevia työmahdollisuuksia, jos peleihin liittyy suunnittelu- ja ohjelmointiharrastus.

SIVUNRO: - Lisätietoja s. 1, 6 ja 8.

3. Pelimaailma muuttuu koko ajan

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Nuorten suosimia rahapelejä ovat olleet rahapeliautomaatit, urheiluvedonlyönti tai nettipokeri.”

KYSYMYS: Miten nuoret pääsevät pelaamaan rahapelejä?

LISÄTIETOJA:

- Ikärajasta huolimatta alle 18-vuotiaat saattavat päästä raha-automaateille. Myös netin kautta nuoret voivat päästä esimerkiksi ulkomaisille pokerisivustoille. Urheiluvedonlyönti kiinnostaa etenkin aktiivisesti urheilua harrastavia poikia. Alaikäiset saattavat järjestää omia pokeriturnauksia ja peli-iltoja kotonaan kavereiden kesken myös rahapanoksista.
- Suomessa rahapelit ovat tarjolla arkisissa ympäristöissä. Jos valvonta ei toimi, niin rahapeliautomaatteja voi päästä pelaamaan mm. lähikaupassa tai -kioskilla. Aikuisille tarkoitettuja rahapelejä löytyy myös mm. kasinoilta sekä internetin kautta.
- Rahapelejä ovat muun muassa rahapeliautomaatit (mm. kolikkoautomaatit kuten hedelmäpelit), lotto, Keno, raaputusarvat, toto ja ruletti. Lotto ja Keno ovat ns. arvontapelejä. Ruletin lisäksi löytyy monia muita kasinopelejä, esimerkiksi Black Jack. Toto on hevosurheilupeli, lisäksi on muunlaisia vedonlyönti- ja veikkauspelejä.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s.28–30.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Tietokonepelaamisen yleistyessä kasvattajia huolestuttavat etenkin pelaamiseen käytetty aika sekä pelien haitalliset sisällöt”.

LISÄTIETOJA:

- Tietokonepelaaminen on osa digitaalista pelaamista. Digitaaliset pelit tarkoittavat tässä yhteydessä tietokone- ja konsolipelejä, verkkopelejä sekä mobiililaitteilla, kuten kännyköillä, pelattavia pelejä.
- Lisätietoja ajankäytöstä ja haitallisista sisällöistä on tarjolla tämän diasarjan seuraavilla diasivuilla.

SIVUNRO:

- Lisätietoja tukiaineiston sivuilla 4, 7 ja 19–20.

4. Mikä pelaamisessa kiehtoo ja koukuttaa?

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Koululaisille suositellaan enintään kahden tunnin ruutuaikaa (tv, tietokone mobiililaitteet jne.) päivässä.”

KYSYMYS TEKSTISTÄ: Oletteko seuranneet, miten kahden tunnin ruutuaikasuositusta noudatetaan?

LISÄTIETOJA:

- Yleisen suosituksen mukaan sopiva ruutuaika kouluikäiselle on enintään kaksi tuntia päivässä.
- Lisätietoja ajankäytöstä ja sen hallinnasta on tarjolla tämän diasarjan seuraavilla diasivuilla.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 7.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Suurin osa nuorista on pelannut tai pelaa säännöllisesti tietokone- tai konsolipeliä.”

LISÄTIETOJA:

- Lähes kaikki 10–19 -vuotiaat ovat pelanneet jotakin digitaalista peliä eli tietokone- tai konsolipeliä. Suurin osa nuorista on pelannut tai pelaa säännöllisesti. Nämä tiedot ovat vuoden 2010 Pelaajabarometristä.
- Digitaaliset pelit tarkoittavat tässä yhteydessä tietokone- ja konsolipelejä, verkkopelejä sekä mobiililaitteilla, kuten kännyköillä, pelattavia pelejä.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 4.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Pelit voivat houkutella pelaamaan yhä pidempään ja aina uudestaan”.

LISÄTIETOJA:

- Pelit voivat tarjota kiinnostavan visuaalisen maailman lisäksi haasteita ja kehittymismahdollisuuksia sekä muiden arvostusta. Nämä ominaisuudet voivat tehdä peleistä koukuttavia.
- Koska esimerkiksi verkkoroolipeleissä ei ole loppua, niistä irrottautuminen on vaikeaa.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 6–7.

5. Miksi peleissä on ikämerkinnät?

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Turvallisessa ympäristössä ja vanhempien opastuksella pelit voivat kehittää lapsen tunnesäätelyä ja identiteetin muodostusta”.

KYSYMYS: Millaisia tunnereaktioita olette huomanneet pelaamiseen liittyvän?

LISÄTIETOJA:

- Pelit voivat toimia harjoituskenttänä erilaisten tunteiden kokemiselle, samaistumisella ja roolien ottamiselle. Tämä voi auttaa rakentamaan omaa identiteettiä.
- Pelit voivat tarjota turvallisen ympäristön kohdata myös pelkoa, jännitystä ja vihaa sekä mahdollisuuden opetella näiden tunteiden hallintaa.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 8.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Esimerkiksi väkivaltapelit voivat vahvistaa joidenkin nuorten aggressiivista käytöstä tai turruttaa tunne-elämää”.

LISÄTIETOJA:

- Aggressiivisuuteen taipuvainen nuori voi omaksua väkivaltaa sisältävistä peleistä toimintaansa vahvistavia käyttäytymismalleja.
- Tasapainoinen nuori pystyy käsittelemään peleissä esiintyvää väkivaltaa niin, ettei se vaikuta hänen käyttäytymiseensä.
- Pelien tuottamat vahvat elämykset ja tunnehuiput voivat aiheuttaa tunne-elämän turtumista, jolloin tunnereaktiot laimenevat ja myötätunto sekä empatiakyky vähenevät.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 9.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Laki vaatii, että pelien ikämerkintöjä noudatetaan.”

LISÄTIETOJA:

- Diassa näkyvät PEGI-järjestelmän mukaiset ikämerkinnät. PEGI on pelivalmistajien ja valtiollisten tarkastusinstituutioiden yhdessä suunnittelema järjestelmä, jossa ikämerkinnät perustuvat yhteisesti sovittuihin kriteereihin. Kuvaohjelmalain mukaan pelien kaikki ikärajat ovat olleet vuoden 2012 alusta alkaen sitovia.

- Pelkät ikämerkinnät eivät aina kerro riittävästi, joten aikuisten on hyvä tutustua myös pelien sisältöihin ja niiden välittämään arvomaailmaan. Lapsuuteen ja nuoruuteen kuuluu erilaisia kehitystehtäviä ja -vaiheita, jotka on tärkeä huomioida esimerkiksi pelien valinnassa ja mediasisältöjen käsittelyssä.

SIVUNUMERO:

- Lisätietoja ikämerkinnöistä sivuilta 19–25.

6. Mikä on liiallista pelaamista?

KYSYMYS: Oletteko huomanneet, että lapset pelaavat joskus liian paljon? Mitä siitä voi seurata?

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Kohtuullinen pelaaminen ei häiritse pelaajan vuorokausirytmiä, koulunkäyntiä, harrastuksia, sosiaalista elämää ja itsestä huolehtimista”.

LISÄTIETOJA:

- 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.

SIVUNRO:

- Lisätietoja kohtuullisesta ja liiallisesta pelaamisesta sivuilta 7 ja 13.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Liialliseen pelaamiseen voi liittyä voimakkaita tunnereaktioita, kun pelaaminen estyy tai pelaamista arvostellaan.”

LISÄTIETOJA:

- Liiallinen pelaaminen voi säädellä päivittäisiä toimintoja.
- Tällöin esimerkiksi pelaamattomuus voi aiheuttaa levottomuutta ja ärtyisyyttä.

SIVUNRO:

- Lisätietoja pelaamisen kielteisistä ja myönteisistä vaikutuksista sivuilla 8–13.

7. Vinkkejä pelaamisen hallintaan

KYSYMYS: Mikä on teidän mielestänne tehokkain keino hallita pelaamista?

LISÄTIETOJA:

- Asiantuntijoiden mukaan esimerkiksi tietokoneen käytön kokonaan kieltäminen ei ole kovin suositeltava keino pelaamisen ongelmiin.
- Esimerkiksi yksinäisyydestä tai kiusaamisesta kärsiville verkon sosiaaliset yhteisöt voivat toisinaan tarjota tukea, mitä ilman he muuten saattaisivat jäädä kokonaan.
- Usein parempi vaihtoehto on opetella noudattamaan aika- ja muita rajoituksia.

SIVUNRO: Vinkkejä pelaamisen hallintaan löytyy sivulta 14.

KYSYMYS: Jos päivittäinen ruutuaikasuositus on kaksi tuntia, niin kuinka paljon pitäisi päivittäin ulkoilla ja liikkua?

- Pelaamisen vastapainoksi tarvitaan myös ulkoilua ja liikuntaa. Koululaisen päivittäinen liikuntasuositus on kaksi tuntia päivässä.
- Pelaamisesta aiheutuvia fyysisiä ongelmia voivat olla niska- ja selkävaivat, silmien väsyminen ja pääkipu. Lisäksi pelaaminen voi aiheuttaa unettomuutta ja väsymystä.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 13.

8. Pelien haitalliset sisällöt

KYSYMYS: Kuinka tunnette ja seuraatte pelien sisältösymboleja?

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Väkivallan lisäksi pelit voivat sisältää viittauksia mm. seksiin, huumeisiin, uhkapeleihin tai syrjintään.”

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Keskustele asiasta ja perehdy asiaan esimerkiksi peliesittelyjen tai sisältösymboleiden avulla”.

LISÄTIETOJA:

- Pelien esittelyvideoihin (demoihin) voi tutustua internetissä.
- Aina edes ikämerkintä tai sisältösymboli ei kerro pelistä riittävästi.
- Internetin kautta saatavista peleistä ei löydy aina ikämerkintää tai muuta tietoa pelin haitallisuudesta.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 19–20.

KYSYMYS: Tunnetteko tässä diassa näkyvät sisältösymbolit?

LISÄTIETOJA:

- *Vasen rivi:*
    - **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.
- *Oikea rivi:*
    - **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.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 20.

9. Pelaaminen ja rahankäyttö

KYSYMYS: Seuraatteko, käyttävätkö lapsenne rahaa pelaamiseen?

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Pelipaikoissa henkilökunta estää alaikäisiä pelaamasta ja suojelee näin talous- ja velkaongelmilta. Kotona verkkorahapelaamista valvovat vanhemmat.”

LISÄTIETOJA:

- Verkkorahapeleillä viitataan tässä tietoverkkojen kautta saavutettavissa oleviin rahapeleihin.
- Kotona tulisi huolehtia, ettei nuori pääse pelaamaan internetin rahapelejä.
- Alaikäiset voivat päästä ulkomaisille rahapelisivuille väärien henkilötietojen avulla. Voittoja niiltä ei voi kotiuttaa ilman tunnistautumista, mutta voitetun rahan voi pelata uudelleen.
- Joskus lapset ovat käyttäneet aikuisten luottokorttitietoja näillä sivuilla pelaamiseen.

- Joissakin maissa on käytössä esto-ohjelmistoja, joilla estetään maksuliikenne tai pääsy internetin kautta ulkomaisille rahapelisivustoille. Suomessa asiasta on maininta vuoden 2011 hallitusohjelmassa. Suomalaiset nettirahapelien järjestäjät vaativat pelaajilta tunnistautumista.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 30–31.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Useat pelit vaativat jatkuvia taloudellisia panostuksia kuten kuukausimaksuja.”

LISÄTIETOJA:

- Esimerkiksi tietokonepelien pelaaminen vaatii uusien maksujen suorittamista.
- Samoin monien konsolipelien pelaaminen edellyttää lisäosia, päivityksiä ja peleihin liittyvien virtuaalisten kauppatavaroiden ostamista.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 26.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ” Kannattaa välttää sivustoja, joilla on uhkapelaamiseen opettavia ilmais- ja muita pelejä.”

LISÄTIETOJA:

- Internetissä pääsee kokeilemaan ilmaiseksi erilaisia rahapelejä. Lisäksi joillakin viihde- ja taitopelisivustoilla on rahapelejä muistuttavia nettipelejä.
- Esimerkiksi taitopelisivustoilla pelaajat voivat halutessaan ottaa mukaan rahapanoksen, jonka parhaiten menestynyt voittaa. Näillä sivuilla myös monia tuttuja pelejä, kuten pasianssia tai erilaisia sanapelejä, pelataan rahasta.
- Näin rahapelit, niiden idea ja säännöt tulevat tutuiksi lapsille ja nuorille. Sen jälkeen on pienempi kynnys kokeilla oikean pelirahan pokeripöytiä tai rahapeliautomaatteja 18 vuotta täytettyään.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 26.

10. Yhteiset säännöt pelaamiseen?

KYSYMYS: Oletteko te tehneet sopimuksia lastenne kanssa pelaamisesta? Miltä ajatus tuntuu?

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Lasten kanssa voi tehdä sopimuksen pelaamisesta tai tietokoneen käytön säännöistä.”

LISÄTIETOJA:

- On tärkeä sopia säänöistä yhdessä lasten kanssa, koska yhdessä mietittyihin sääntöihin myös lasten on helpompi sopeutua.
- Keskustelkaa näistä säännöistä myös lasten kavereiden vanhempien kanssa, jolloin samat säännöt pätevät myös kodin ulkopuolella.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 17–18.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Lapset ottavat mallia vanhemmistaan mm. rahapelaamiseen.”

LISÄTIETOJA:

- Jos esimerkiksi kauppareissulla perheen äidillä tai isällä on tapana heittää muutama kolikko rahapeliautomaattiin tai jättää urheiluvedonlyöntikuponki kioskiin, siitä tulee helposti tapa myös lapsille.
- Liiallinen voittojen korostaminen voi myös antaa vääristyneen kuvan rahapelaamisen riskeistä.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 35–36.

11. Mistä apua peliongelmaan?

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Lapsia ja nuoria suojaavat peliongelmilta erityisesti hyvät perhe- ja ystävyyssuhteet sekä turvallinen lähiympäristö. Sosiaalisia taitoja kannattaa vahvistaa, samoin antaa asiallista tietoa pelaamisesta. ”

- Riittävä ja asianmukainen tieto peleistä ja niiden haitoista auttaa suojaamaan pelihaitoilta etenkin silloin, kun se yhdistyy laajempaan ehkäisevään työhön, muun muassa ikärajojen noudattamiseen sekä lapsen ja nuoren lähiympäristön vastuulliseen pelikäyttäytymiseen.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 43–45.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Nuoret pelissä -tukiaineisto auttaa keskustelemaan ja tukemaan alaikäisiä peliongelmissa.”

LISÄTIETOJA:

- Nuoret pelissä -tukiaineisto on ilmaiseksi ladattavissa verkosta esimerkiksi THL:n verkosivuilta. Verkkosivujen tarkat osoitteet löytyvät seuraavalta, varsinaisen diasarjan päättävältä sivulta.
- Lisätietoja Nuoret pelissä -tukiaineistosta ja diasarjoista tämän ohjeistuksen ensimmäisellä sivulla.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Vakavissa peliongelmissa auttavat esimerkiksi koulun oppilas- ja opiskelijahuolto.”

- Eri oppilaitosten terveystarkastuksissa olisi syytä kysellä pelaamiseen liittyvistä asioista, vaikka valtakunnallisia käytäntöjä asiasta ei ole vielä ole. Oppilashuollon moniammatillisessa yhteistyössä voidaan tukea lasta tai nuorta sekä olla yhteistyössä vanhempien kanssa pelaamiseen liittyvissä ongelmatilanteissa.
- Aluksi on hyvä selvittää, mitä nuori itse ajattelee omasta pelaamisestaan. Keskustelun tarkoitus on löytää yhteinen näkemys ja samalla motivoida nuorta pohtimaan omaa tilannettaan.
- Rutiinien ja päivärytmin löytyminen ovat tärkeitä elämänhallinnan kannalta. Nuorta on hyvä kannustaa ystävien ja muiden kuin peliharrastuksen pariin.
- Opintojen ja koulunkäynnin tuen tarve on tärkeä selvittää. Etenkin rahapelaamisessa on hyvä selvittää taloudellinen tilanne.
- Koulun palvelujen lisäksi vanhemmille on tarjolla mm. kunnallisia palveluita nuorten yksiköissä. Vanhempia palvelevat lisäksi Mannerheimin Lastensuojeluliiton Vanhempainpuhelin sekä rahapeliongelmissa Peluuri.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 46–48.

12. Kiitokset ajastasi!

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Peliongelma voi häiritä lasten ja nuorten kehitystä. ”

LISÄTIETOJA:

- 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 peliongelma voi viedä niin paljon nuoren aikaa ja voimia, että nämä kehitystehtävät estyvät tai viivästyvät.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 40.

SITAATTI TEKSTISTÄ: ”Nuoruusiän erityispiirteet tekevät lapsista erityisen haavoittuvaisia riskikäyttäytymiselle, kuten ongelmapelaamiselle.”

LISÄTIETOJA:

- Nuorten päätöksenteko- ja arviointikyky ei ole vielä kehittynyt aikuisten tasolle. Myös hormonaaliset muutokset ja voimakkaat tunne-elämän heilahtelut vaikuttavat heidän elämäänsä. Samoin heidän arvomaailmansa vielä kehittyy ja kognitiivinen kehitys on kesken.
- Aivojen muovautuvuuden vuoksi riippuvuus voi nuorilla ihmisillä kehittyä aikuisia helpommin ja nopeammin. Addiktio- eli mielihyvämuisti on murrosikäisellä erityisen herkkä.

SIVUNRO:

- Lisätietoja s. 40–42.

Lisädiat

13. Mitä vanhemmat voivat yhdessä tehdä?

14. Miten oma asenne vaikuttaa lapsen rahapelaamiseen?

15. Mitä kouluissa voidaan tehdä?

Diasarjaan kuuluu kolme lisädiaa, joita voi halutessaan hyödyntää. Ne soveltuvat aiheesta erityisesti kiinnostuneiden vanhempien ja muiden kasvattajien yhteisen mietinnän pohjaksi.

Vanhempien kanssa tehtävä pohdinta on eri paikkakunnilla tuottanut erilaisia ehdotuksia, joten mahdollisia toimintamalleja voi miettiä kunkin koulun tai kasvattajien omista lähtökohdista. Nuoret pelissä –tukiaineiston sivuilla 35–36 on kerrottu vanhemmista esimerkkeinä rahapelaamisen suhteen.

Oppilashuollon moniammatillisessa yhteistyössä voidaan tukea lasta tai nuorta sekä olla yhteistyössä vanhempien kanssa pelaamiseen liittyvissä ongelmatilanteissa. Koulun terveystarkastuksissa olisi syytä kysellä pelaamiseen liittyvistä asioista, vaikka valtakunnallisia käytäntöjä asiasta ei ole vielä ole. Mainituilta verkkosivuilta voi etsiä lisätietoja myös täydennyskoulutuksen ja erilaisten yhteistyöprojektien suhteen.

Diasarjan ja muun aineiston käyttö

Tämän diasarjan ja muun Nuoret pelissä -aineiston tekijänoikeudet ovat Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksella sekä kirjoittajilla. Koko suomen- ja ruotsinkielinen aineisto on verkkosivuilla maksutta koulujen ja muiden kasvattajien hyödynnettävänä (www.thl.fi/pelihaitat tai www.pelitaito.fi).

Lisäksi painettu suomenkielinen Nuoret pelissä -tukiaineisto on tilattavissa 10 kappaleen nipuissa THL:n kirjakaupan kautta (www.thl.fi/kirjakauppa, puhelin: 020 610 7190, faksi:020 610 7450, tilauskoodi: MUU281, hinta vuonna 2011: 14 € + toimituskulut).

Tämä diasarja on toteutettu THL:n ja Pelitaito-projektin asiantuntijoiden yhteistyönä. He olivat kehittämispäällikkö Saini Mustalampi, tiedottaja-toimittaja Maarit Huhtaniemi-Avellan, projektipäällikkö Inka Silvennoinen sekä projektiasiantuntijat Kaisa Luhtala ja Teresa Tenkanen. Nuoret pelissä -aineiston hiomiseen ovat osallistuneet useat yhteistyötahot, mutta erityiset kiitokset tämän diasarjan kommentoinnin osalta kohdistuvat Opetushallituksen opetusneuvos Heidi Peltoseen.

Palaute ja lisätiedot diasarjasta sähköpostitse osoitteeseen: maarit.huhtaniemi-avellan@thl.fi