

FSD3671 PSYKOLOGIEN JA PSYKOLOGIAN OPISKELIJOIDEN NÄKEMYKSIÄ PELAAMISES-  
TA JA ONGELMAPELAAMISESTA 2021

FSD3671 VIEWS OF PSYCHOLOGISTS AND PSYCHOLOGY STUDENTS ON DIGITAL AND  
PROBLEMATIC GAMING 2021

---

Tämä dokumentti on osa yllä mainittua Yhteiskuntatieteelliseen tietoaarkistoon arkistoitua tut-  
kimusaineistoa.

Dokumenttia hyödyntävien tulee viitata siihen asianmukaisesti lähdeviitteellä.

---

This document forms a part of the above mentioned dataset, archived at the Finnish Social  
Science Data Archive.

If the document is used or referred to in any way, the source must be acknowledged by means  
of an appropriate bibliographic citation.

---

Detta dokument utgör en del av den ovannämnda datamängden, arkiverad på Finlands samhälls-  
vetenskapliga dataarkiv.

Om dokument är utnyttjat eller refererat till måste källan anges i form av bibliografisk referens.

---

# Haastattelurunko

## Taustakysymykset:

1. Ikä
2. Sukupuoli
3. Miten usein pelaat digipelejä, jos pelaat ollenkaan?
  - a. Mistä lähtien olet pelannut digipelejä?
4. Pelaavatko läheisesi (perheenjäsenesi, ystäväsi) digipelejä?
  - a. Kuinka aktiivisesti he pelaavat (päivittäin, viikoittain, kerran pari kuukaudessa, joitain kertoja vuodessa)?
5. Tämänhetkinen työpaikka (ei tunnistetietoja)
6. Työkokemus vuosina
7. Onko sinulla kokemusta ongelmallisesta digipelaamisesta työssäsi?
  - a. Miten nämä kokemukset ovat vaikuttaneet asenteisiisi yleisellä tasolla?
8. Miten luontevasti koet voitasi keskustella digipelaamisesta asiakkaittesi kanssa?

## Attitudes Towards Gambling Scale (ATGS-8), suomennettu ja sovitettu

1. People should have the right to gamble whenever they want
  - Ihmisillä tulisi olla oikeus pelata digipelejä aina kun he haluavat.
2. There are too many opportunities for gambling nowadays
  - Nykypäivänä on liikaa mahdollisuuksia digipelaamiseen.
3. Gambling should be discouraged
  - Digipelaamiseen ei tulisi kannustaa.
4. Most people who gamble do so sensibly
  - Suurin osa digipelaajista pelaa järkevästi.
5. Gambling is dangerous for family life
  - Digipelaaminen on haitallista perhe-elämälle.
6. On balance gambling is good for society
  - Kaiken kaikkiaan digipelit ovat hyväksi yhteiskunnalle.
7. Gambling livens up life
  - Digipelaaminen elävöittää arkea.
8. It would be better if gambling was banned altogether
  - Olisi parempi, jos digipelaaminen voitaisiin kieltää kokonaan.

## Kysymykset pelaamiseen liittyvistä asenteista:

1. Millaisia positiivisia vaikutuksia näet digipelaamisessa? Entä negatiivisia vaikutuksia?
2. Ehkäiseekö pelaaminen yksinäisyydeltä ja yhteiskunnasta putoamiselta?
3. Voiko pelaamisesta aiheutua elämänhallinnan ongelmia, esimerkiksi ruokarytmin muutoksia, univaikeuksia, velvollisuuksien hoitamatta jättämistä tai muuta?
  - a. Missä määrin?
4. Vaikuttaako pelaaminen ihmisen väkivaltaisuuteen jollain tavalla?
5. Miten digipelaaminen yleisesti nähdään yhteiskunnassa? Entä työpaikallasi?
  - a. Vaikuttavatko nämä näkemykset sinun asenteisiisi pelaamista kohtaan?

## Kysymykset peliongelmaan/pelihäiriöön liittyen:

6. Onko ongelmallinen digipelaaminen monesti vain oire muista mielenterveyden ongelmista?
7. Voiko digipelihäiriön rinnastaa substanssiriippuvuuksiin, kuten alkoholiin, laittomiin huumeaineisiin ja tupakkaan?
  - a. Onko se verrattavissa rahapeliiriippuvuuteen?
8. Paljonko ihmisen on vähintään pelattava viikossa, jotta harkitsisit hänellä olevan digipelihäiriö?
9. Oliko oikea päätös WHO:lta lisätä digipelihäiriö diagnostiseen manuaaliin (ICD-11)?

#### **Jatkokysymykset:**

1. Digipelaamista tulisi ajallisesti rajoittaa esimerkiksi valtiollisilla rajoituksilla, kuten useissa Aasian maissa jo tehdään. (pelitunnukset linkitetty hlötunnukseen ja niihin määrätty tietyt tuntimäärät sekä pelaamiselle sallitut aikarajat vuorokaudessa)
2. Milloin pelaaminen on hallitsematonta?
  - a. Minkä viikkotuntimäärän ylittyessä ajattelisit, että pelaaja ei hallitse pelaamistaan?
3. Vähäinen pelaaminen on positiivisesti yhteydessä parempaan fyysiseen ja henkiseen hyvinvointiin toisin kuin runsas pelaaminen
4. Mitä toimia ammattilaisena suosittelisit pelihäiriön kontrolloimiseksi?
5. Tuleeko haastateltavalle mieleen joku toinen toiminta, joka omaisi samanlaisia riskikäyttäytymisiä kuin digipelaaminen?
  - a. On olemassa muitakin viihteen ja harrastuneisuuden muotoja, kuten tanssiminen tai musiikin tuottaminen jollain instrumentilla, jotka voivat olla addiktoivia pelaamisen tavoin.
6. Minkälainen pelaaminen (tai pelit) ehkäisevät yksinäisyydeltä (syrjäytymiseltä)?
  - a. Minkälainen pelaaminen puolestaan altistaa yksinäisyydelle (tai syrjäytymiselle)?