

FSD3685 TERVEYS JA VIDEOPELAAMINEN: ASIANTUNTIJOIDEN HAASTATTELUT 2021
FSD3685 HEALTH AND DIGITAL GAMING: EXPERT INTERVIEWS 2021

Tämä dokumentti on osa yllä mainittua Yhteiskuntatieteelliseen tietoaarkistoon arkistoitua tutkimusaineistoa.

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 samhällsvetenskapliga dataarkiv.

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

H: Joo, kiitoksia. Sitten toinen kysymys, mennään sitten näihin peliongelmiin suoraan eli montako peliongelmaista olet joko nähnyt tai sitten ollut hoidossa yhteensä?

T: Niitä on kuitenkin niinkun aika vähänen määrä, eli mä sanoisin et niinku alta kymmenen loppujen lopuksi, vaikka onkin pitkä ura. Johtuu tietenkin siitä, että kaikki ei oo niinku tavallaan kohderyhmää eli aikuisia, niin niin tota, mut alta kymmenen, yli viis alle kymmenen.

H: Joo, oot ollu [yli 20 vuotta] kuitenkin töissä niin alalla, niin miten ne sijoittuu tässä vuosien mittaan, onko ne hiljattain vai onko ne ollu ihan.

T: Ne oli tota, no enimmäkseen niinku pari vuotta sitten, kun mä olin [työssä D], niin siellä oli enemmän ja myöskin niinkun ehkä [työssä C], niin sielläkin oli aikuisia asiakkaita, joilla niinkun se pelaaminen niinkun ehkä oli lähtenyt hieman niinkun käsistä. Sitten nämä lapset ja nuoret on vähän niinku erikseen tavallaan, et mikä sitten on ongelmapelaamista, kaikki lapset ja nuorethan nyt pelaa käytännössä.