

# GASA (Game addiction scale for adolescents) –testi nuorten viihdepelaamisen ongelmallisuuden arviointiin

	ei	harvoin	joskus	usein	erittäin usein
Ajatteletko pelaamista pitkin päivää?					
Oletko pelannut kauemmin kuin suunnittelit?					
Pelaatko unohtaaksesi ikävät asiat?					
<b>Oletko epäonnistunut yrittäessäsi vähentää pelaamistasi?</b>					
<b>Oletko ärsyyntynyt jos ei ole ollut mahdollista pelata?</b>					
<b>Oletko valehdellut pelaamisestasi?</b>					
<b>Oletko laiminlyönyt pelaamisen takia opiskelua, työtä tai harrastuksia?</b>					

**Mittaristossa on seitsemän pelaamisen ongelmallisuuden kriteeriä, joiden kaikkien tulee täytyä, jotta pelaamista voitaisiin pitää ongelmallisena. Jos vastaus kaikkiin kohtiin on usein tai erittäin usein, on pelaaminen todennäköisesti ongelmallista. Vähintään joskus -vastaukset ensisijaisia kriteerejä mittaaviin kysymyksiin 4-7 kertovat toistuvista pelihaitoista ja mahdollisesti ongelmallisesta pelaamisesta.**

*Ajatteletko pelaamista pitkin päivää? Kysymys mittaa pelaamisen merkittävyyttä (salience), joka on toissijainen kriteeri.*

*Oletko pelannut kauemmin kuin suunnittelit? Kysymys mittaa toleranssia (tolerance), joka on toissijainen kriteeri.*

*Pelaatko unohtaaksesi ikävät asiat? Kysymys mittaa pelaamisen käyttöä mielialan säätelyyn (mood modification), joka on toissijainen kriteeri.*

*Oletko epäonnistunut yrittäessäsi vähentää pelaamistasi? Kysymys mittaa taipumusta retkahduksiin (relapse), joka on ensisijainen kriteeri.*

*Oletko ärsyyntynyt, jos ei ole ollut mahdollista pelata? Kysymys mittaa pelaamattomuuteen liittyviä vieroitusoireita (withdrawal), jotka ovat ensisijainen kriteeri.*

*Oletko valehdellut pelaamisestasi? Kysymys mittaa pelaamiseen liittyviä ristiriitoja (conflict), jotka ovat ensisijainen kriteeri.*

*Oletko laiminlyönyt pelaamisen takia opiskelua, työtä tai harrastuksia? Kysymys mittaa pelaamisesta aiheutuvia ongelmia (problems), jotka ovat ensisijainen kriteeri.*

Kriteerien ohella tulisi tarkastella vastaajan pelaamiseen käyttämää aikaa, yksinäisyyttä, tyytyväisyyttä elämään, sosiaalista kompetenssia ja aggressioita.

GASA on kehitetty rahapeliongelmiin arviointiin tehtyjen kriteerien pohjalta ja testattu tutkimuskäytössä (Lemmens, Jeroen & Valkenburg, Patti & Jochen, Peter 2009. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology, 12:77-95. Routledge. Taylor & Francis Group LLC.). Suomennettu ja muokattu Pelituki-hankkeessa.

Alkuperäisessä mittaristossa ei ole määritetty ensisijaisia kriteerejä, mutta useiden tutkimusten perusteella (esim. Charlton & Danforth (2007): Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. ja Brunborg, Hanss, Mentzoni & Pallesen (2015): Core and Peripheral Criteria of Video Game Addiction in the Game Addiction Scale for Adolescents) näyttää siltä, että toissijaiset kriteerit eivät erottele pelaamiseen runsaasti panostavia harrastajia ongelmapelaajista. Tämän vuoksi Pelituki-hankkeen muokatussa mittaristossa on määritelty ensisijaisiksi ne kriteerit, joiden täytyminen viittaa selvimmin ongelmalliseen pelaamiseen.