

Tapio Jaakkola

PELUURI – auttava puhelin peliongelmissa

VUOSIRAPORTTI 2005



Peliongelmissa auttava puhelin

SISÄLLYS

Johdanto - Peluurin ensimmäinen toimintavuosi	3
1. Peluurin toiminta	4
<i>Tavoite</i>	4
<i>Toimintamalli</i>	4
<i>Kokeiluvaihe 1.9.2004 - 31.5.2005</i>	4
<i>Palvelun arviointi</i>	4
<i>Palvelun tuottaminen ja hallinto</i>	4
<i>Päivystys</i>	5
<i>Viestintä</i>	5
<i>Koulutus</i>	5
<i>Kansainvälinen yhteistyö</i>	5
<i>Soittajien valikoituminen</i>	6
<i>Kotisivut</i>	7
<i>Materiaalin rajoituksia</i>	7
2. Puhelut	7
<i>Puhelujen määrä</i>	7
<i>Puhelut viikonpäivittäin</i>	9
<i>Puhelujen kesto</i>	10
<i>Puhelut tunneittain</i>	10
<i>Soittojen luonne</i>	11
<i>Soittajat</i>	12
3. Pelaajat	13
<i>Pelaajan asuinpaikka</i>	13
<i>Pelaajan ikä</i>	13
<i>Pelaajien työssäolo</i>	15
<i>Peluuri ensilinjan palveluna</i>	15
4. Pelaaminen	15
<i>Pääasiallinen peli</i>	17
<i>Miten usein pelataan?</i>	17
<i>Lainaa pelaamiseen</i>	17
<i>Päihde- ja mielenterveysongelmat</i>	18
<i>Pelaamisen aiheuttamia ongelmia</i>	18
<i>Peluurin auttamistoiminta</i>	19
5. Läheiset	19
<i>Läheisten kokemat ongelmat</i>	20
6. Huomioita	20
Liite 1 Peluurin asiakasraportti. Malli	22
Liite 2 Peluurin toiminta	25
<i>Henkilöstö</i>	25
<i>Koulutus</i>	25
<i>Viestintä</i>	25
<i>Opintojen ohjaus</i>	25
Liite 3 Puhelutilastot	27
Liite 4 Peluurin tilastoja	30
Liite 5 Lie/Bet Questionnaire	34

Johdanto

- Peluurin ensimmäinen toimintavuosi

Peluurin ensimmäinen kokonainen toimintavuosi on takana. Vuoden 2005 aikana tapahtumat suomalaisessa rahapelikentässä; Veikkaus Oy ja Fintoto Oy toivat ikäraajat omaan pelitoimintaansa, Rapeli-yhteisö aloitti toimintansa. Nämä ovat näkyneet myös Peluurin toiminnassa. Aina kun peliongelmaa on käsitelty viestintävälineissä, se on Peluurin päivystyksessä heijastunut suoraan puhelujen lisäyksenä

Peluuri-palvelu on vakiinnuttanut asemansa. Tarve peliongelmaisista auttavalle puhelimelle on ollut ilmeinen. Ja numeron maksuttomaksi muuttamisen jälkeen voitiin nähdä paremmin palvelun todellinen kysyntä, puhelut Peluurin yli kaksinkertaistuivat. Peluuri ei kuitenkaan ole tavoittanut kaikkia apua tarvitsevia ja varmasti jatkossa on yhä enemmän panostettava Peluurin viestintään.

Sosiaali- ja terveysministeriön teettämän hankkeen arvioinnin tulokset olivat positiivisia ja raportin kehittämisehdotusten pohjalta on ollut hyvä jatkaa palvelun kehittämistä. Peluurin toiminnan varsinaisista auttamistuloksista on vaikea esittää arvioita. Tulevaisuudessa on myös Peluurin oman toiminnan tuotoksia esimerkiksi hoitoon hakeutumista ja asiakastyytyväisyyttä selvitettävä.

Peluurin toiminnan myötä suomalaiseen rahapelikenttään ja peliongelmaan on saatu uutta valaistusta. Se on tuonut esiin paitsi peliongelman eri puolia, myös hoitojärjestelmän kehittämiseen liittyviä tarpeita. On selvä, että lähivuosina meillä Suomessa on tehtävä panostuksia niin hoitojärjestelmään kuin peliongelman ehkäisyynkin.

Tämän raportti perustuu peliongelmaisille ja heidän läheisilleen suunnatun auttavan puhelimen – Peluurin toiminnasta syntyneeseen aineistoon. Tilastomateriaali on saatu Peluurin asiakaspuheluista tehdyistä puheluraporteista ja puhelinoopperaattori TeliaSoneran liikenneraporteista.

Vieläkään ei voi varmuudella sanoa, miten edustavan kuvan suomalaisesta ongelmapelaamisesta Peluuri raporttitietokanta antaa. Kuva tarkentuu koko ajan ja tietokannan kautta voidaan saada arvokasta tietoa tutkimuksen käyttöön. Tätä kirjoitettaessa se sisältää tiedot jo yli 2 000 puhelusta. Ja lisää tulee edelleen lähes 200 puhelun kuukausivauhtia.

Helsingissä 25.2.2005

Tapio Jaakkola
projektipäällikkö
Peluuri

1. Peluurin toiminta

Tavoite

Tarkoituksena on luoda ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen valtakunnallinen puhelinpalvelu. Palvelun tavoitteena on tarjota peliongelmaisille ja heidän läheisilleen sekä ammattilaisille tietoa ja tukea peliongelmassa ja sen hoidossa sekä ehkäistä peliongelmiin syntyä. Toiminnan painopiste on puhelinauttamisessa. Tavoitteena on rahapelaamisesta aiheutuvien yksilöllisten, yhteiskunnallisten ja sosiaalisten haittojen ehkäiseminen ja vähentäminen.

Toimintamalli

Palvelun toiminnan ja sen kehittämisen ensisijaisena lähtökohtana on asiakkaiden, peliriippuvaisten ja heidän läheistensä sekä peliriippuvuutta hoitavien tahojen, tarpeet ja auttaminen. Puhelinpalvelun periaatteita ovat luottamuksellisuus, anonymiteetti, tuomitsematon suhtautuminen asiakkaan ongelmaan, asiakaslähtöisyys ja tasavertaisuus toiminnassa suhteessa asiakkaisiin ja henkilökuntaan.

Kokeiluvaihe 1.9.2004 - 31.5.2005

Peluurin kokeiluvaihe oli 1.9.2004 – 31.5.2005. Siinä lähdettiin liikkeelle puhelinpalvelun luomisesta ongelmapelaajille. Kokeiluvaiheen aikana selvitettiin palvelun tarvetta toiminnan seurannan ja ulkopuolisen arvioinnin kautta.

Palvelun arviointi

Net Effect Oy teki sosiaali- ja terveystieteiden toimeksiannosta huhtikuun 2005 aikana Peluuri-hankkeen arvioinnin. Arviointiin liittyen Peluurin kotisivuille laitettiin linkki Net Effectin asiakaspalautelomakkeeseen. Lisäksi Peluurin henkilökunta osallistui arviointiin liittyvään ryhmähaastatteluun. Peluurin johtoryhmä sai Net Effect Oy:n arviointiraportin Peluuri-hankkeen kokeilujaksosta 18.5.2005.

Arviointiraportissa esitettyjen kehittämissuositusten pohjalta päätettiin hankkeen jatkorahoituksesta. Ja tämä mahdollisti Peluurin muuttamisen maksuttomaksi palveluksi elokuussa 2005. Toiminnan kehittämisessä on otettu huomioon raportin suosituksia.

Palvelun tuottaminen ja hallinto

Peluuri-palvelun ovat tuottaneet kaksi päihdealan järjestöä Sininauhaliitto ja A-klinikkasäätiö. Pelipuhelimen toiminnan ovat rahoittaneet rahapeliyhteisöt Raha-automaattiyhdistys, Veikkaus Oy ja Fintoto Oy. Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö on vastannut toiminnan arvioinnista.

Hankkeelle perustettiin johtoryhmä kokeilukauden ajaksi ja johtoryhmä jatkoi kokeilukauden jälkeen edelleen samassa kokoonpanossa. Johtoryhmän tehtävänä on ollut hankkeen seuranta toimintaraporttien pohjalta, linjaukset kehittämistoimille, rahoituksen ja resurssien allokointi. Johtoryhmässä ovat edustettuina; A-klinikkasäätiö, Fintoto Oy, Raha-automaattiyhdistys, Sininauhaliitto, sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö ja Veikkaus Oy sekä lisäksi yksi peliongelmaisten hoidon asiantuntija sekä hankkeen projektipäällikkö, joka toimii samalla ryhmän sihteerinä ja esittelijänä¹. Johtoryhmä perusti myös alaisekseen viestintäryhmän ohjaamaan ja avustamaan Peluurin tiedotusta.

¹ Pj. ylitarkastaja Janne Peräkylä/STM, toimitusjohtaja Ilmari Halinen/Fintoto, yhteyspäällikkö Matti Hokkanen/RAY, johtaja Risto Ikäheimo/Veikkaus, johtaja Jyrki Koskela/ Tyynelän Kuntoutus- ja kehittämiskeskus, toimitusjohtaja Lasse Murto/A-klinikkasäätiö, kehitysjohtaja Elena Rokala/Sininauhaliitto, projektipäällikkö Tapio Jaakkola/Peluuri.

Palvelun operatiivinen vastuu on järjestöillä. Hankkeelle on nimetty ohjausryhmä, johon kuuluvat edustajat A-klinikkasäätiöstä ja Sininauhaliitosta sekä projektipäällikkö. Projektipäällikkö vastaa hankkeen käytännön toiminnasta. Projektin talous- ja henkilöstöhallinto on hoidettu järjestöjen välisen sopimuksen mukaisesti Sininauhaliitossa.

Peluuri-hankkeeseen on sisältynyt tietokannan luominen palvelutoiminnan tueksi. Raporttitietokanta sisältää jo tiedot yli 2 000 puhelusta. Lisäksi Peluurissa on kerätty tietoa peliongelman tutkimuksesta ja hoidosta sekä hoitopaikoista ja vertaisryhmistä. Lisäksi tietokannan kautta huolehditaan tilasto- ja tietotuotannosta

Peluurin toimintatilat olivat Sininauhaliiton toimitalossa Helsingin Metsälässä toukokuun 2005 loppuun saakka ja kesäkuun alusta Peluuri on toiminut Hakaniemessä peliongelmaisia hoitavan Rapeli-yhteisön kanssa samoissa tiloissa.

Päivystys

Päivystysaika on ollut arkisin klo 12 – 18 koko vuoden 2005 ajan. Päivystäjiä on tammi-toukokuussa ollut viisi, kesä-elokuun ajan päivystäjiä oli kolme. Syksyllä 2005 päivystäjiä oli jälleen viisi. Konsultaatiopäivystys keskeytettiin vuoden 2004 – 2005 vaihteessa, koska sille ei ollut riittävästi kysyntää.

Viestintä

Peluurin esite ja "käyntikortti" valmistuivat alkuvuodesta. Kummastakin otettiin 50 000 kappaleen painokset. Materiaalia ovat levittäneet peliyhteisöt sekä palvelun tuottajajärjestöt. Viestintäryhmä laati syksyllä Peluurille viestintäsuunnitelman

Koulutus

Päivystäjille on järjestetty kuukausittain työnohjaus ryhmätyönohjauksena sekä pidetty kerran kuussa yhteinen päivystäjätapaaminen. Näiden lisäksi on ollut sisäistä koulutusta ja uusille päivystäjille perehdyttämiskoulutus syksyllä 2005.

Peluuri-palvelu on osallistunut niin ammattilaisille suunnattuihin peliriippuvuutta käsitteleviin koulutustilaisuuksiin.

Peluurin toimintaa ja tuloksia sekä kokemuksia suomalaisesta rahapeliongelma on esitelty kahdessa pohjoismaisessa seminaarissa. Tarkemmin Peluurin sisäistä koulutusta ja ulkopuolisille antamaa koulutusta on esitelty liitteessä 2.

Kansainvälinen yhteistyö

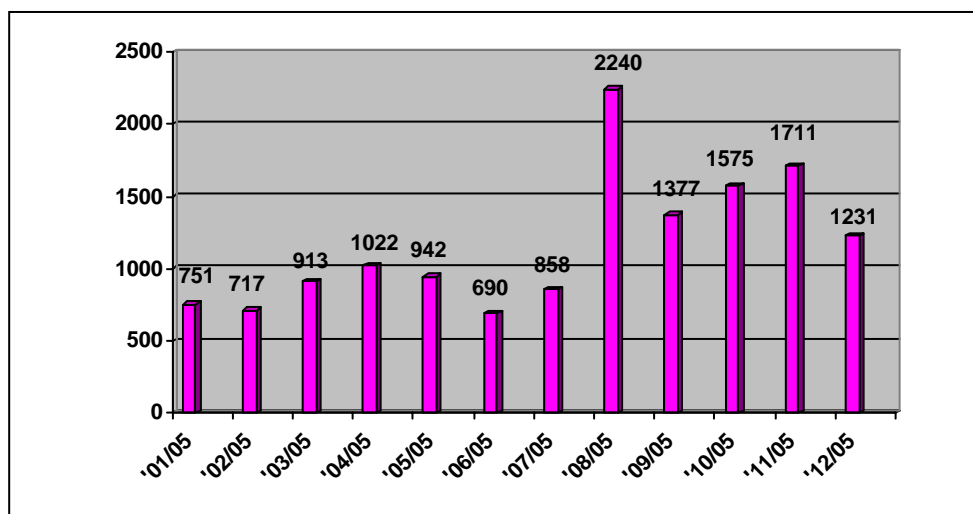
Peliongelma on globaali ja toiminnan kehittäminen vaatii alan kansainvälisen kehityksen seuraamista sekä tiedonvaihtoa.² Peluuri-hankkeessa on etsitty aktiivisesti yhteistyömahdollisuuksia niin pohjoismaisissa puitteissa kuin laajemmaltikin. Projektipäällikkö Tapio Jaakkola kutsuttiin elokuussa 2005 pohjoismaisen peliongelmiin keskittyneen säätiön SNUS:n (*Stiftelsen Nordiska Sällskapet för Upplysning om Spelberoende*) hallitukseen. Kesäkuussa 2005 Peluuri liittyi peliongelmissa auttavien puhelinten kansainväliseen yhteisöön, Gambling Problem Helplines (<http://www.gamblingproblemhelplines.com>).

Kotisivut

Peluurilla on omat kotisivut osoitteessa www.peluuri.fi. Kotisivujen tavoitteena on

² Ks. tarkemmin liite 2

tukea auttavan puhelimen toimintaa ja tarjota asiakkaille tukea peliongelmassa sekä tietoa rahapeliongelmaan liittyen. Vierailijoita Peluurin kotisivuilla oli yhteensä 14 027 vuonna 2005.



Kaavio 2: www.peluuri.fi/etusivu, vierailijoita sivuilla 1.1. - 31.12.05. Lähde: eCredo (n= 14 027).

Kävijämäärä sivuilla kasvoi maksuttomuuden myötä ja elokuu oli huippukuukausi niin puhelujen kuin kotisivujen kävijämääränkin suhteen. Pienen laskun jälkeen määrä oli edelleen tasaisessa kasvussa poikkeuksena joulukuu. Vuoden 2005 aikana ”Apua peliongelmaan” alasivut olivat suosituin. Loppuvuodesta ”Ajankohtaista” osio oli noussut suosituimmaksi kohteeksi ja toinen lähes yhtä suosittu osasto on ”Peliongelma”.

Peluurin palveluja internetissä kehitettiin ja 19.12.2005 avattiin Peluurin kotisivuille neuvontapalvelu ”eNeuvonta”, jonka kautta voinut esittää nimettömänä kysymyksiä peliongelmiin liittyen.

Neuvontapalvelun käyttäminen on luottamuksellista ja maksutonta. Vastajat ovat Peluurin ja A-klinikkasäätiön henkilökuntaa. Palvelussa käytetty järjestelmä salaa lähettäjän tiedot. Vastaus pyritään antamaan mahdollisuuksien mukaan 3 – 7 päivässä. Vastauksen asiakas voi hakea eNeuvonnasta omalla tunnusluvulla, jonka hän saa lähetettyään kysymyksen. Tämä palvelu on toteutettu yhteistyössä A-klinikkasäätiön Päihdelinkki-sivuston kanssa. Neuvontapalveluun tuli seitsemän kysymystä vuoden 2005 loppuun mennessä.

Soittajien valikoituminen

Peluurin asiakkaat eivät välttämättä edusta aivan kattavasti koko ongelmapelaajien joukkoa. Soittajat valikoituvat eri perustein. Osa peliongelmaisista ei joko halua ottaa yhteyttä ja hakea apua tai yksinkertaisesti ei tiedä palvelusta. Soittamisen maksullisuus aivan ilmeisesti vaikutti palvelun käyttämiseen. Osa asiakkaista valitti puhelujen hintaa ja sanoi sen olevan este soittamiselle. Maksuttomuuden myötä soittojen määrä kasvoi välittömästi.

Peluurin numeron muuttuessa maksuttomaksi elokuusta alkaen siinä oli nähtävissä sama ilmiö, mikä tapahtui vuonna 2004 Ruotsissa Spelinstututetissa sen palvelun tullessa maksuttomaksi. Puhelujen määrä kasvoi huomattavasti ja palvelu tavoitti uusia

asiakkaita, mutta vielä enemmän siinä samalla kasvoi uusintasoittojen määrä. Peluurissa uusintasoittojen määrä nelinkertaistui.

Tietokanta

Vuosiraportin tilastot pohjautuvat Peluuriin tulleista puhelusta tehtyihin raportteihin, jotka on viety tietokantaan. Jokaisesta puhelusta tehdään raportti. Asiakaspuhelujen luonteesta johtuen kaikkia raporttilomakkeen kohtia koskevia tietoja ei suinkaan saada jokaisesta puhelusta ja jokaisesta asiakkaasta. Peluurin toiminnan ensisijaisena tavoitteena on soittajien ohjaaminen heidän tarvitsemiensa palveluihin ja peliongelma koskevan tiedon välittäminen. Puhelinraporttiin kirjataan kaikki se tieto, joka luontevasti asiakaspuhelun aikana saadaan soittajalta

Lisäksi Peluurin puhelinjärjestelmään sisältyvästä TeliaSoneran CidManager ohjelman raporttitietokannasta saadaan tiedot jokaisesta Peluuriin numeroon tulleesta soitosta; lähtöalue telealueittain, soiton kellonaika, soiton pituus, päivä, kuukausi ja soittojen lukumäärät.

Kotisivujen käyntitilastot ovat eCredo Oy:n raporttijärjestelmästä.

Materiaalin rajoituksia

Peluurin raporttitietokannan aineistolla on kuitenkin koko joukko muitakin rajoitteita. Osa tiedoista, esimerkiksi läheisiltä pelaajista saatu tieto, on toisen käden tietoa. Kuitenkin kun soittojen ja sitä kautta asiakasraporttien määrä nousee riittävän suureksi, määrä alkaa korjata yksittäisiin raportteihin sisältyviä puutteita ja ryhmätasolla voimme saada jo luotettavampaa tietoa myös läheispuhelujen tiedot huomioon ottaen. Tietoa kirjautuu vain ongelmapelaajista ja heidän läheisistään ei siis rahapelien pelaamisesta yleisesti.

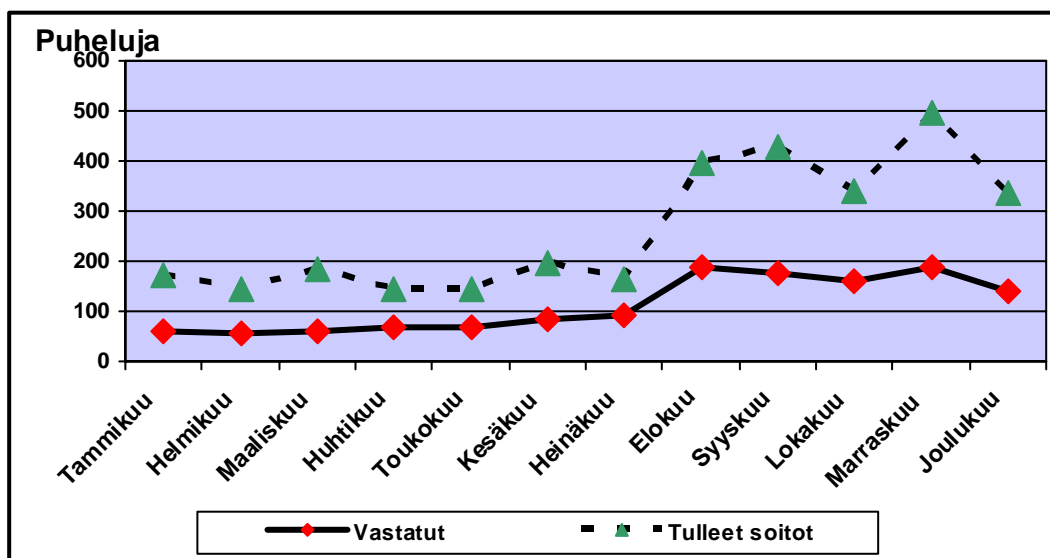
Raportteihin tallennettu alueellinen jako on suhteellisen yleinen, joten mitään paikkakuntaakohtaista jakautumaa ei ole saatavissa. Toisaalta varsinkin pienempien paikkakuntien kohdalla paikkakuntaakohtaisen tiedon tallentaminen saattaisi muodostua uhaksi soittajan anonymiteetille.

Tulleiden soittojen määrä ei kerro yksittäisten eri soittajien määrää, sillä siihen sisältyvät myös uusintasoitot. Mikäli henkilö ei sitä itse kerro niin tällaisessa anonymipalvelussa emme voi varmuudella tietää, onko hän soittanut jo aiemmin. Tässä raportissa esitetyistä luvuista on kuitenkin pyritty mahdollisuuksien mukaan poistamaan päällekkäisyydet vähentämällä uusintasoitot taulukoiden luvuista. Mutta silti luvut raporteissa voivat olla joko yli- tai alimitoitettuja riippuen asiasta. Kaikilta soittajilta ei saada kaikkia tietoja. Ja kaikki soittajat eivät halua tai osaa vastata kaikkiin kysymyksiin tai päivystäjä ei ehdi tai voi kysyä kaikkea puhelun aikana, joten aina jää saamatta osa tiedoista.

2. Puhelut

Puhelujen määrä

Puhelumäärät pysyivät kuukausitasolla melko vakaana alkuvuoden 2005. Vasta kesällä alkoi soittojen määrässä tapahtua kasvua, joka sitten kiihtyi elokuussa numeron muututtua maksuttomaksi 16.8.2005.



Kaavio 1: Vastatut puhelut 1.1. – 31.12.2005 (Peluuri raportit 2005, $n=1\ 361$, TeliaSoneraCidManager 2005, $n=3\ 149$)

Puhelujen määrä kasvoi yli kaksinkertaiseksi loppuvuoden aikana verrattuna alkuvuoteen. TeliaSoneran tilastoissa esiintyvä puhelujen määrä ei kerro eri soittajien määrää, ainoastaan soittoyritysten määrän. Joten tilastosta ei voi päätellä moniko soittaja pääsi läpi ja montako kertaa piti soittaa ennen kuin sai vastauksen. Peluurin puhelujen määrä on nyt asettunut hieman alle kahdensadan puhelun kuukaudessa.

Peluurissa on vuoden 2005 aikana vastattu 1 361 puheluuun ja yhteensä on tullut 3 149 soittoa. Vastausprosentti kaikista Peluuriin v. 2005 tulleista puheluista on 43 %.

Puhelut vuonna 2005	Lkm	Osuus kaikista
Tulleet puhelut yhteensä, TeliaSonera	3 914	100 %
Päivystysaikana tulleet, TeliaSonera	2 090	65 %
Vastatut puhelut, Peluuri / vastausprosentti	1 361	43 %

Taulukko 1: Puhelut 1.1.- 31.12.2005, (TeliaSonera 2005, $n=3\ 149$, Peluuri 2005, $n=1\ 361$)

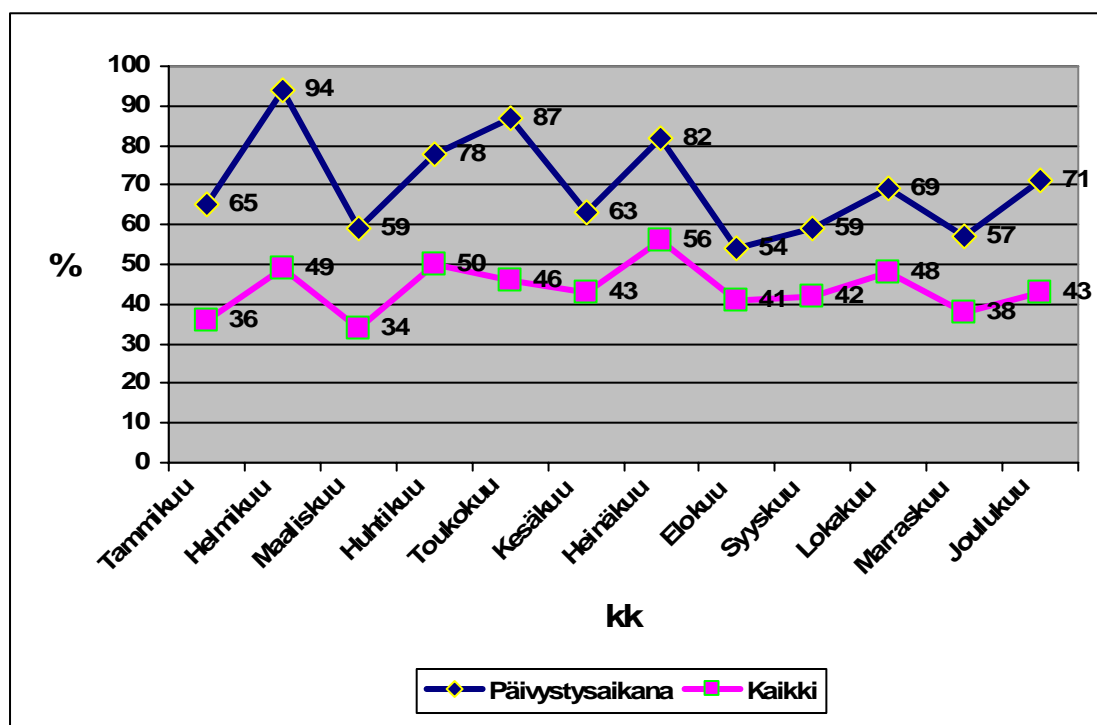
Päivystysaikana puheluista tuli kaksi kolmasosaa. Arkipäivinä päivystysaikaan tuli puheluista 75 % ja viikonloppuina keskimäärin 17 %. Kaikista soittoista 9 % kesti alle 10 sekuntia ja ne todennäköisesti olivat vastaajaan päätyneitä soittoja, joissa ei edes kuunneltu vastaajan viestiä.

Matkapuheluja oli 85 % soittoista. Eniten puheluja tuli Helsingistä 33 %, sitten O3-teleliikennealueelta (Tampere, Lahti, Hämeenlinna) 20,3 % ja Uudeltamaalta 14,1 %. Helsingistä puheluja tuli selvästi kaikkein eniten myös suhteellisesti ja muiltakin näiltä kolmelta alueelta enemmän kuin niiden väestön suhteellinen osuus olisi. Vastaavasti Itä- ja Pohjois-Suomi olivat hieman aliedustettuina Peluurin puheluissa.

Peluurin soittoista Lahti – Hämeenlinna telealueilta tuli 10,5 % kaikista puheluista, mikä on väkimäärään suhteutettuna enemmän kuin alueiden suhteellinen osuus edellyttäisi.³ STM/TOY 2003 tutkimuksessa alueellisesti eniten runsaasti pelaavia oli

³ Päijät-Häme ja Kanta-Häme ovat yhteensä 7 % Suomen väestöstä. Tilastokeskus, väestötilasto 2005.

Päijät-Hämeen/Kanta-Hämeen alueella.



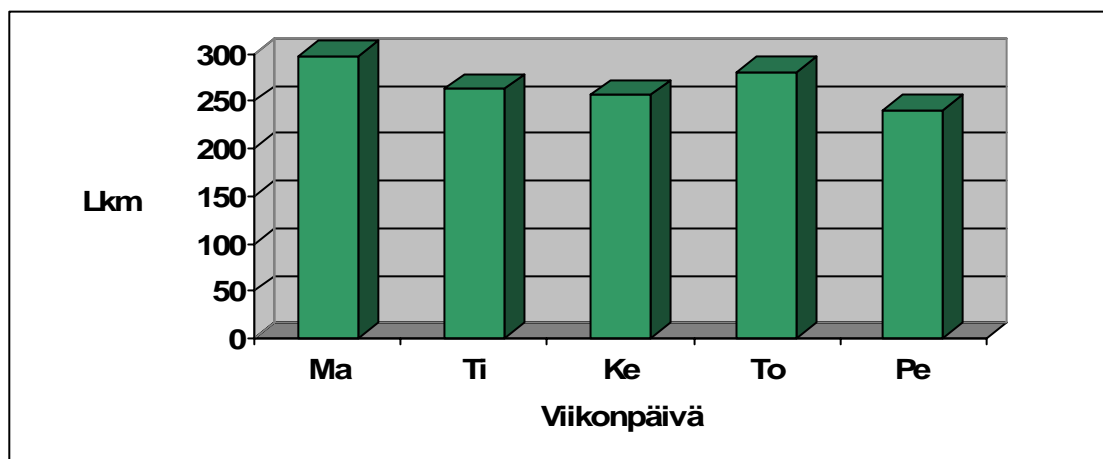
Kaavio 2: Vastattujen puhelujen suhteelliset osuudet kuukausittain kaikista arkipäivinä tulleista puhelusta (TeliaSonera 2005, n= 2 792) ja päivystysaikana tulleista puhelusta (TeliaSonera 2005, n= 2 090)

Vastausprosentti vaihteli hieman kuukausittain 34 % - 56 % kaikista tulleista puhelusta. Päivystysaikana tulleista puhelusta yhteensä vastattiin keskimäärin 65 %:iin.

Elokuun 16. päivästä alkaen vanhassa numerossa (0203 10010) oli tiedote, jossa kerrottiin uudesta maksuttomasta numerosta. Ja siihen tulleet puhelut ovatkin vähentyneet ja niitä oli marraskuussa enää 13 % kaikista soitoista.

Puhelut viikonpäivittäin

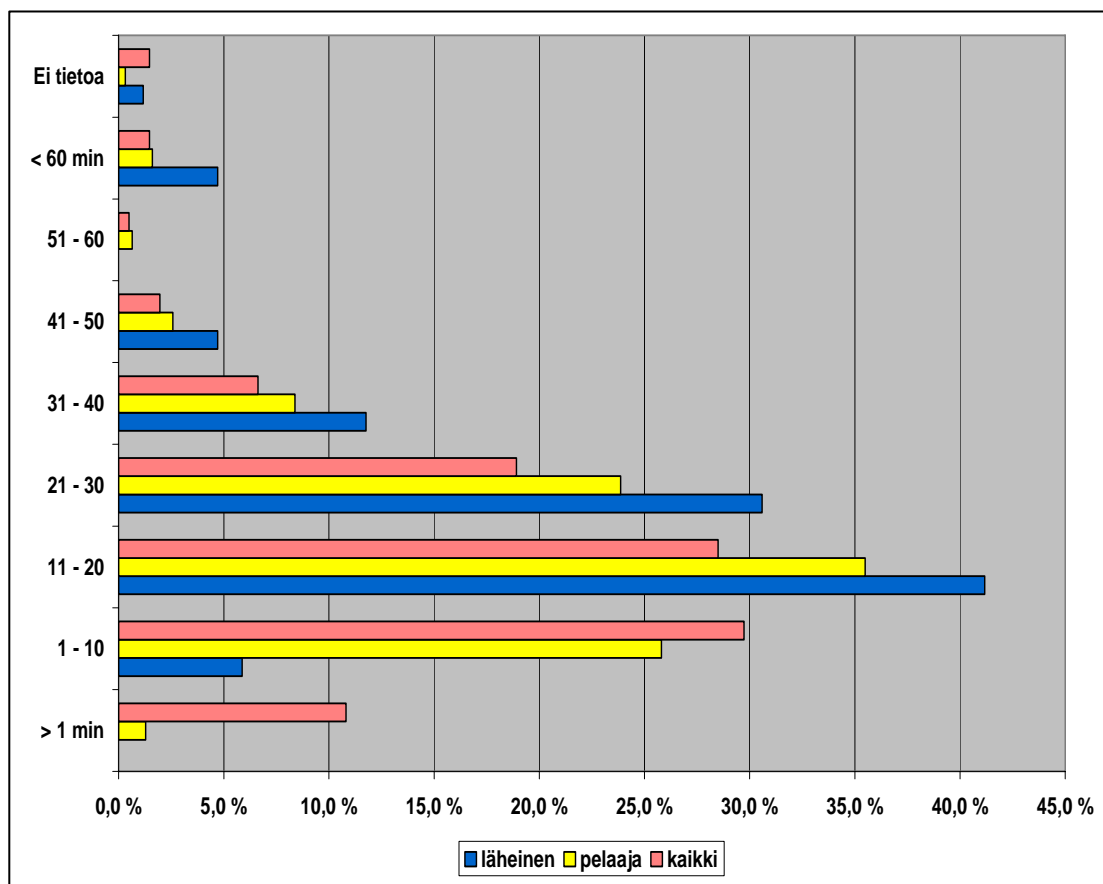
Vastatut puhelut jakaantuivat suhteellisen tasaisesti viikonpäivittäin. Maanantai oli vilkkain (22 %) ja perjantai hiljaisin (18 %), muiden päivien välillä ei ollut olennaista eroa.



Kaavio 3: Vastatut puhelut viikonpäivittäin (Peluuuri 2005, n= 1 337)

Puhelujen kesto

Päivystysaikana tulleiden puhelujen yhteispituus oli 253 tuntia 15 minuuttia⁴. Tämä sisältää myös ne puhelut, jotka päättyivät vastaajaan ts. joihin ei vastattu. Soneran tilastosta ei saa erikseen vastattujen puhelujen pituutta, joten se selittää osaltaan puhelujen keskipituuden pienuutta, 7,3 minuuttia.



Kaavio 4: Puhelujen kesto soittajatyypeittäin 1.1.-30.6.2005 (Peluri n=407)

Läheisten puhelut ovat olleet hieman pitempiä keskimäärin kuin pelaajien kanssa puhutut puhelut. Kun joka neljäs pelaajan puhelu kesti 1 – 10 minuuttia, niin läheisten puheluista tällaisia oli vain 6 %. Vain joka viides kaikista puheluista kesti yli puoli tuntia.

Puhelut tunneittain

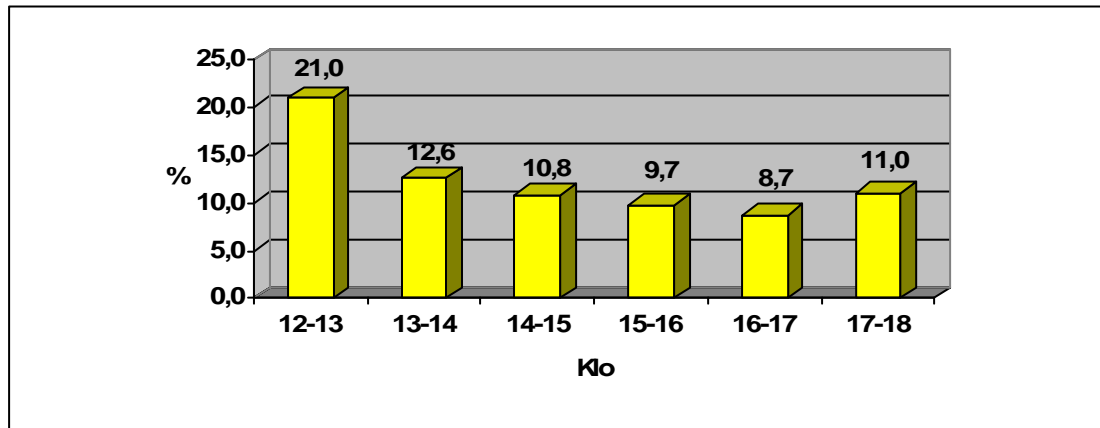
Päivystysaikana vilkkainta oli kahden ensimmäisen päivystystunnin aikana kello 12-14 välillä, jolloin tuli 33,6 % kokovuorokauden soitoista. Ja sitten taas päivystyksen viimeinen tunti, kello 17 -18, oli hieman vilkkaampi, 11 % kaikista puheluista⁵.

Päivystysajan ulkopuolella aamuyhdeksästä yhteentoista ja toisaalta iltakuudesta aina yhdeksään on vielä tullut 18 % puheluista.⁶ Viikonloppuina tulleiden puhelujen määrä on kuukausittain vaihdellut 8 - 18 %:iin kaikista kuukauden aikana tulleista puheluista.

⁴ Liite 3, taulukko 3.1

⁵ Liite 3, taulukko 3.1

⁶ Liite 3 taulukko 3.1.



Kaavio 5: Tulleiden puhelujen suhteellinen osuus tunneittain Peluurin päivystysaikana arkisin (TeliaSonera/Cid-Manager 2005 n=2 792)

Peluurin päivystysaikana tuli 2/3 kaikista soitoista. Pidentämällä päivystysaikaa voitaisiin tavoitettavuutta parantaa ja nykyisellä soittojen rakenteella kahden tunnin pidentäminen päivystysaikaan merkitsisi vajaan 10 % lisäystä. 12 tunnin päivystysajalla päästäisiin jo noin 90 prosenttiin soitoista.

Nykyisistä tilastoista saadut tiedot eivät luonnollisestikaan kerro koko totuutta, koska Peluuri tiedottaa aukioloajoistaan ja se ohjaa soittajia. Aukioloajan pidentämistä tulisi kuitenkin kysyä myös palvelun käyttäjiltä, miten he kokevat Peluurin tavoitettavuuden.

Soittojen luonne

Puhelujen luonne on muuttunut toiminnan vakiintuessa vakavammaksi. Useimmiten soittajat haluavat keskustella omasta tai läheisensä peliongelmaasta ja siinä samalla heille annettu myös yleistä rahapeliongelman liittyvää informaatiota. Osa pelaajista haluaa vain keskustella eikä ole vielä motivoitunut hakemaan hoitoa.

Soiton luonne	%
Informaatio	35,5 %
Kriisi	3,4 %
Konsultaatio	0,2 %
Uusinta	28,9 %
Pila-/häirintä-/vikasoitto	13,4 %
Keskustelu/apu	60,6 %

Taulukko 2: Soiton luonne⁷ (Peluuri 2005, n=1331)

Monelle läheiselle lähes kaikki, mitä päivystäjä on voinut tarjota, on kuuntelu ja keskustelu tai peliongelmaan liittyvän materiaalin lähettäminen. Mutta saatu palaute on osoittanut jo tämän monesti ainakin hetkellisesti helpottavan heidän oloaan ja läheisensä pelaamisesta aiheutuvaa ahdistusta.

Osassa puheluista on puhtaasti kyse informaation antamisesta soittajalle rahapeliongelmaasta, hoidoista, hoitopaikoista, vertaisryhmistä, pelien rakenteesta, voittojen todennäköisyyksistä tai esimerkiksi velkaneuvonnasta. Yleensä puheluissa tietoa on ha-

⁷ Päivystäjä on voinut valita useamman vaihtoehdon.

ettu hoitomahdollisuuksista, hoidoista ja vertaisryhmistä sekä talousongelmien ratkaisusta.

Akuutti kriisi on ollut kyseessä suhteellisesti harvemmissa puheluissa kuin aikaisemmin (v. 2004 8 %). Kriisipuheluiksi on merkitty soitot, joissa soittajan kanssa on keskusteltu esimerkiksi hänen itsetuhoaikeistaan.

Pila- tai häirintäsoittojen määrän pelättiin kasvavan Peluurin numeron muuttuessa maksuttomaksi. Se ei kuitenkaan ole kasvanut, vaan niiden suhteellinen osuus on edelleen säilynyt 13 %:ssa kaikista vastatuista puheluista. Eniten maksuttomuus vaikutti uusintasoittojen määrään.

Uusintasoittojen määrä nelinkertaistui elokuusta lukien. Peluuri sai kesällä joukon ”vakiosoittajia”, jotka ovat sitten soittaneet useita kertoja. Lähes kaikilla heistä oli peliongelman lisäksi myös mielenterveysongelmia. Peluurissa onkin havaittu, että numeron maksuttomuus houkuttelee myös soittajia, joilla ei ole peliongelmaa. He soittavat Peluurin numeroon, koska useimmissa muissa auttavissa puhelimissa peritään vähintään paikallisverkkomaksu. Monilla näillä soittajilla on prepaid-liittymä, jossa sitten ei ole maksullista puheaikaa, joten he soittavat todennäköisesti mihin tahansa maksuttomaan numeroon saadakseen kuuntelijan.

Soittajat

Miesten osuus on selvästi kasvanut aikaisemmasta jo yli puoleen soittajista, vaikka edelleen läheissoittajista kolme neljästä on naisia. Kaikista soittajista miehiä oli 54 % ja naisia 46 % (41 %/59 %, v. 2004).

Soittaja	%
Pelaaja	65 %
Läheinen	16 %
Välillinen asiakas	5 %
Muut*	13 %
Yhteensä	100 %

Taulukko 4: Soittaja (Peluuri 2005, n= 1 339)

*Muut = Vika-/häirintäsoitot sekä ne soitot, joista ei ole tiedossa soittajan erittelyä.

Pelaajasoittajien osuus on kasvanut ja läheissoittajien suhteellisesti vähentynyt. Pelaajien osuutta kaikista tulleista soittoista kasvatti vielä erityisesti uusintasoittojen määrän kasvu. Kun uusintasoitot vähennetään, niin näyttäisi että Peluurin asiakkaita oli 934 vuonna 2005.

Maahanmuuttajien soittoja Peluuriin tuli 28 kappaletta vuonna 2005. Heistä miehiä oli 23. He pelasivat joko peliautomaatteja (86 %) tai kasinopelejä (14 %). Maahanmuuttajien peliongelma vaatisi lisää tutkimusta. Sillä jos tätä soittojen määrää verrataan heidän osuuteensa väestöstä, se on puolitoista - kaksinkertainen suhteessa suomalaisten soittoihin väestöosuuksilla mitattuna. Kansainvälisessä tutkimuksessa on todettu etnisten vähemmistöjen keskuudessa valtaväestöä suurempi rahapeliongelma. Maahanmuuttajien auttaminen vaatisi myös laajempaa kielitaitoa auttajilta. Häpeällisestä ja raskaasta asiasta on vaikeata puhua vieraalla kielellä ja kuuntelijan on myös vaikea ymmärtää kaikkia jutun vivahteita, kun keskustellaan vieraalla kielellä.

Välilliset asiakkaat

Välillisillä asiakkailla raporteissa tarkoitetaan mm. sosiaali- ja terveystoimen ammattilaisia. He ovat yleensä hakeneet tietoa Peluuri- puhelimesta ja sen toiminnasta sekä hoitomahdollisuuksista tai vertaisryhmistä.

Lähes puolet (45 %) Peluurin välillisistä asiakkaista oli peliasiakkaita, joiden soittoja tuli varsinkin loppuvuodesta Veikkaus Oy:n laitettua Peluurin numeron Taitopelien kohdelistaan ja pelitositteeseen. Nämä soittajat halusivat tiedustella kaikkea pelaamiseen liittyvää Valioliigan ottelutuloksista oman pelipankin tilanteeseen. Peluurin päivystäjät ovat ohjanneet heidät soittamaan peliyhtiöiden maksuttomiin palvelunumeroihin.

3. Pelaajat

Pelaajien erilaiset motiivit pelata ovat tulleet selvästi esiin Peluurin puheluissa. Pelaaminen näyttää naisille olevan enemmän pakoa arjen huolista tai yksinäisyydestä. Miehillä pelaamisen motiivina on useammin kyse jännityksen tai suurien voittojen hake-

"Vanhempi nainen pelaa. Mietimme keinoja irtaantumiseen. Pelaaminen alkoi, kun aviomies oli kuollut pari vuotta sitten."

Päivystäjä (Soittaja; pelaaja/ nainen 65 – 74 v, peliautomaatit)

misesta. Nämä seikat näkyvät myös siinä, mitä pelejä pelataan. Naisilla peliautomaatit hallitsevat pääasiallisena pelinä, sen sijaan miehillä on selvästi enemmän myös muita pelejä, taito- tai strategiapelejä.

Pelaajasoittajista

miehiä oli kaksi kolmesta (67 %) ja heidän osuutensa on aikaisemmasta kasvanut aikaisemmasta Peluurin tilastoissa.

"Nuori kaveri pelaa suuria summia kerralla pöytäpeleissä. Laskut jäävät jatkuvasti maksamatta, vaikka hänellä on oikein hyvä palkka."

Päivystäjä (Soittaja; Peaaja/ mies 18 -24 v. pelaa pelinhoitajan hoitamia pöytäpelejä muualla kuin kasinolla)

Pelaajan asuinpaikka

Pelaajan asuinpaikka	%
Helsinki	25,8 %
Muu pääkaupunkiseutu	11,2 %
Etelä-Suomi	24,1 %
Länsi-Suomi	20,3 %
Itä-Suomi	15,6 %
Pohjois-Suomi	11,2 %
Yhteensä	100 %

Pelaajasoittajat jakaantuivat lukumääräisesti melko tasaisesti kautta maan. Pääkaupunkiseudulta tuli suhteessa eniten pelaajien puheluita (37 %) ja se oli siten yliedustettuna väkimäärään nähden.

Taulukko 5: Pelaajasoittajan asuinpaikka (Peluuri, n= 295)

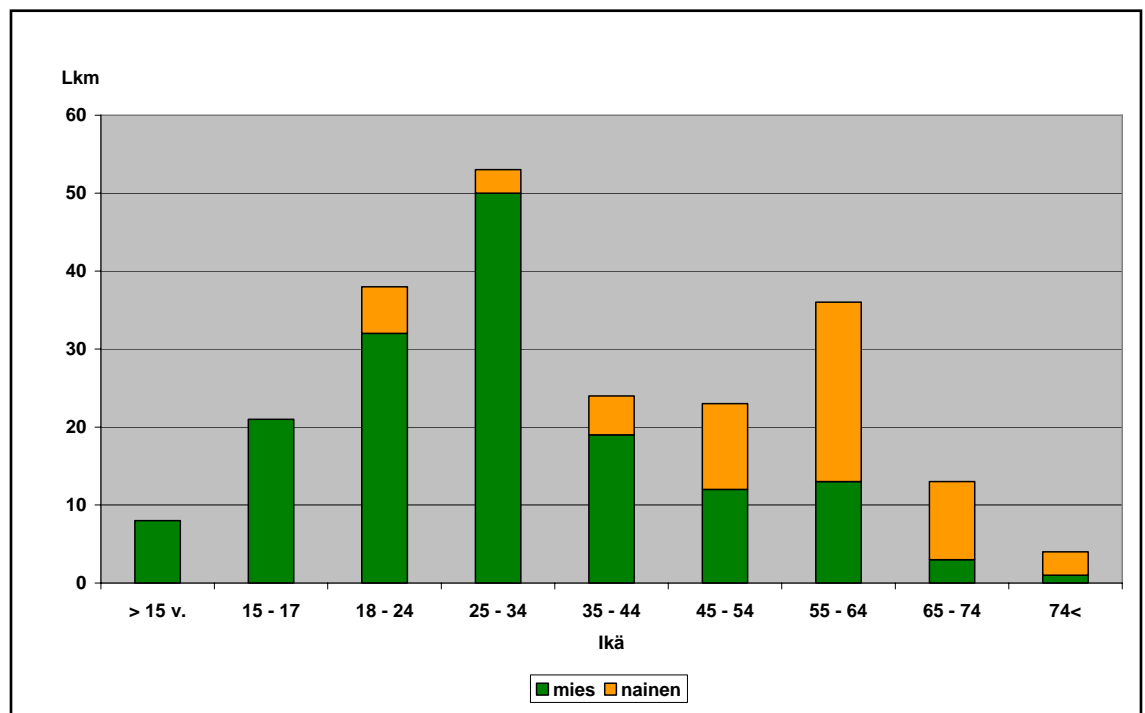
Pelaajan ikä

Pelaajien osalta miesten ja naisten profiilit ovat hyvin erilaiset sekä iän että pelien suhteen. Peluurin tilastot näyttäisivät vahvistavan kansainvälisten tutkimusten tuloksia naisten myöhäisemmästä pelaamisen aloittamisesta. Peluuriin soittaneet naispelaajat ovat selvästi miespelaajia iäkkäämpiä. Miehistä 72 % oli alle 35-vuotiaita, kun taas naisista 59 % oli 55 vuotta tai vanhempia. Naisista 88 % pelasi peliautomaatteja pääasiallisena pelinä, miehistä 63 %.

Alaikäiset pelaajat ovat kaikki miespuolisia. Peluuriin soittaneista pelaajista 18 % oli alle 18 vuoden ikäisiä ja 5 % oli alle 15-vuotiaita. Lähes puolet (48 %) alle 18-vuotiaita koskeneista soitoista tuli läheisiltä.

Suurin ikäryhmä oli 25 – 34-vuotiaat, joista miehiä oli yhdeksän kymmenestä. Naisista suurimman ryhmän muodostivat 55 – 64-vuotiaat, joita oli 36 % kaikista naispelaajista. Yli 65-vuotiaita pelaajia oli 8 % kaikista pelaajista.

Syytä siihen miksi keski-ikäisten ja vanhempien miespelaajien suhteellinen osuus oli selvästi naisia pienempi, ei ole Peluurin toiminnan aikana käynyt ilmi. Ongelmapelejä hoidon järjestämisen näkökulmasta tämä Peluurin soittajajoukon voimakas kahtiajakautuminen on ongelma ja haaste. Se on tullut esiin myös Peluurin päivystäjien hakiessa pelaajille sopivaa hoitoa. Kun näiden pelaajaryhmien pelaamisen motiiveissa ja myös osin pelaamisen tavoissa on eroja, myös hoitojärjestelmän tulisi huomioida niin ikäkysymys kuin pelaajan pelitusta. Huumehoidoissakin kannabiksen käyttäjät ja heroinistit huomioidaan eritavalla kuntoutusta suunniteltaessa.



Kaavio 6: Pelaajan ikä (Peluuri 2005, n= 679)

Nuorille, varsinkaan alaikäisille, ei tahdo löytyä sopivia hoitopaikkoja. Heidän kohdallaan ei kuitenkaan ehkä voi vielä puhua peliriippuvuudesta vaan liikapelaamisesta. Tässä kohden tarvittaisiin hoidon ja kasvatuksen ammattilaisille lisää tietoa peliongelmosta, jotta he kykenisivät tunnistamaan sen ja tekemään interventioita.

"Vanhempi rouva siirtynyt eläkkeelle vuosi sitten ja vapaa-aikaan on sitten tullut peliautomaatit jokapäiväiseksi harrastukseksi. Nyt sitten ongelmaksi asti. Ei uskalla mainita läheisille ja hoitoon ei kyllä voi mennä. Eli aika klassinen tapaus. Jotain vinkkejä haluaa kuulla, mutta hoitopaikkaan ei menisi missään nimessä."

(Päivystäjä: Pelaaja; nainen peliautomaatit)

Toisaalta taas iäkkäämmät naispelaajat eivät halua mennä A-klinikalle, koska kokevat sen leimallisesti päihdehoitopaikkana. Tälle pelaajaryhmälle vertaisryhmät tai vastaavat voisivat toimia. Peluurissa on tällä hetkellä tiedossa vain 14 Suomessa toimivaa vertaisryhmää. Erityisesti ikäihmi-

sille suunniteltua hoitoa tai peliongelmaan puuttumista meillä ei ole tiedossa.

Pelaajien työssäolo

Pelaajista oli töissä puolet ja eläkkeellä hieman yli neljännes. Opiskelijoita heistä oli 14 %. Iäkkäät, eläkkeen varassa olevat pelaajat kuuluvat riskiryhmään myös siitä syystä, että heidän mahdollisuutensa korvata pelaamalla menetettyä varallisuutta ovat työssäkäyviä. Ja tämä sama pätee myös toimeentulotukien tai vastaavien varassa oleviin pelaajiin.

Peliongelma ei ainakaan Peluurin tilastojen valossa näyttäisi olevan erityisesti syrjäytyneiden ongelma. Työttömiä soittajista oli 8,1 %, mikä on hieman alhaisempi kuin Suomen yleinen työttömyysaste (8,7 % helmikuussa 2006).

Miehistä selvästi suurempi osa kuin naisista oli töissä (56,4 %/34,8 %). Erilaisilla eläkkeillä (sairaus- työttömyys- työkyvyttömyys- ja vanhuuseläke) oli taasen naisista oli noin puolet (50,9 %) ja miehistä joka kuudes (16,5 %).

Peluuri ensilinjan palveluna

Yleensä Peluuriin soittavat eivät ole aikaisemmin hakeneet apua peliongelmaan. Aktiivinen hoitosuhde oli noin joka kymmenennellä pelaajalla (11,5 %). Useimmille pelaajasoittajille puhelu Peluuriin on ensimmäinen kerta, kun he vakavasti lähtevät käsittelemään liikapelaamistaan.

Peluurin auttamistoiminta

Peliongelmaisten kannalta varmasti tärkein palvelu on ollut ohjaus hoitopaikkojen ja vertaisryhmien piiriin. Avohoidon yksiköihin on ohjattu noin joka kolmas pelaaja ja vertaisryhmiin 14 %. Joskus tosin on käynyt niin, että hoitoyksiköstä pelaaja on ohjattu soittamaan Peluuriin, kun siellä ei ole luotettu omiin kykyihin hoitaa peliongelmaista. Laitoshoitoon on ohjattu 5 % ja velkaneuvontaan 3 %. Sosiaali- ja terveystoimen palvelujen piiriin on ohjattu 5 % pelaajista.

Hieman yli puolelle pelaajasoittajista on annettu tietoa peliongelmaan liittyen. Peluurista on välitetty tietoa peliongelmaista, hoidoista ja hoitopakoista sekä vertaisryhmistä toki myös läheisille ja ammattilaisille. Peluurin nettisivuille on kerätty tieto toimivista ryhmistä. Aivan ajan tasalla tässä ei kuitenkaan olla oltu kaiken aikaa. Osin tieto uusista ryhmistä tai vanhojen kokoontumisaikojen muutoksista tulee Peluuriin sattumalta esimerkiksi asiakaspuheluissa. Eivätkä hoitoyksiköt systemaattisesti ilmoita meille perustamistaan ryhmistä tai niiden kokoontumisajoista.

Kaikki soittajat eivät suinkaan hae hoitoa vaan osalle heistä tärkeintä on löytää joku joka kuuntelee. He eivät ehkä vielä ole valmiita hakeutumaan hoitoon tai haluavat ensin yrittää itse ja toivovat päivystäjältä vinkkejä siitä mitä voi itse tehdä.

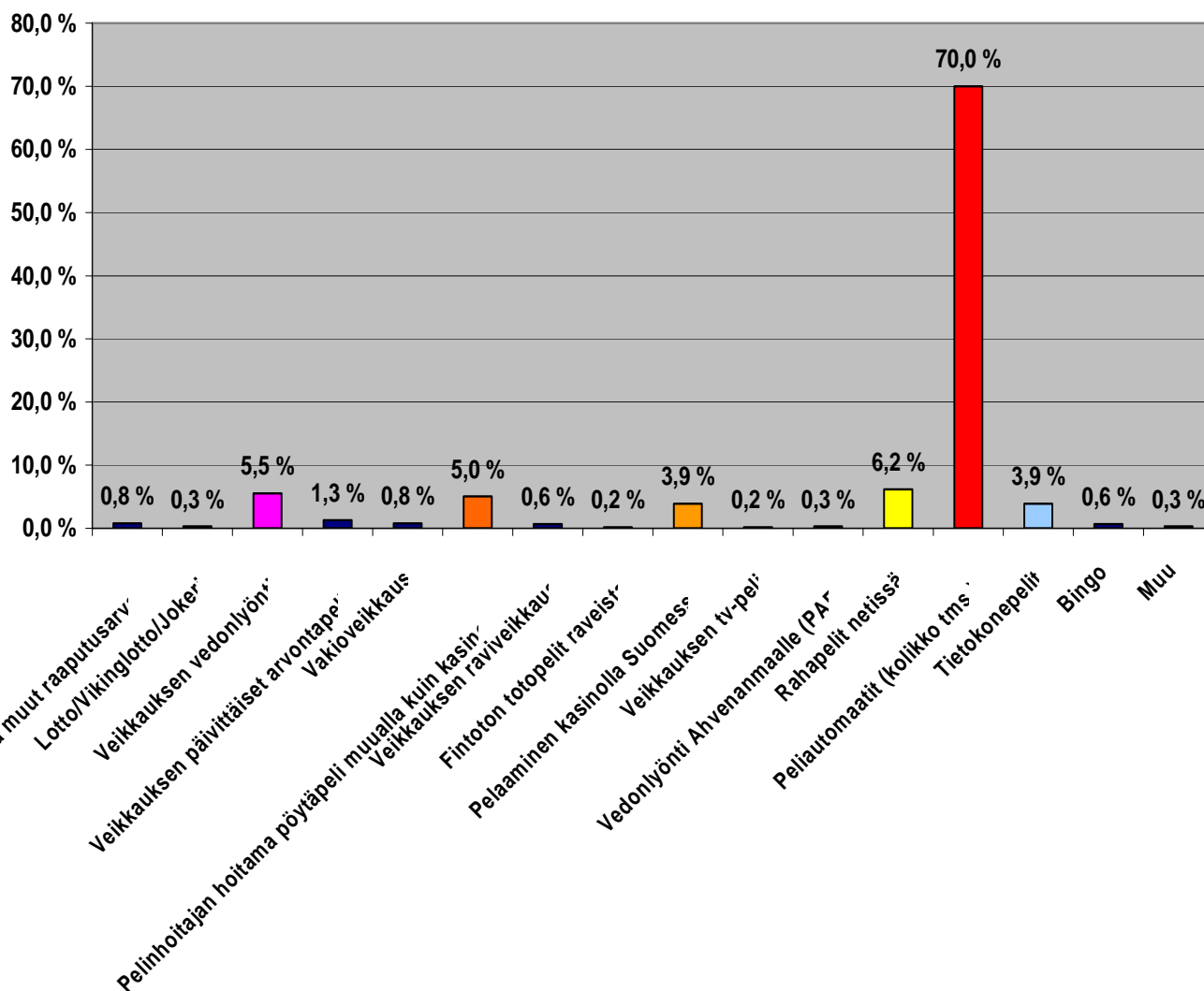
Peluurin kautta on myös välitetty tiedotusmateriaalia peliongelmaista. Vuonna 2005 lähti 60 lähetystä. Postituksen on hoitanut Sininauhaliitto.

4. Pelaaminen

Peliautomaatit olivat edelleen yleisin pääasiallisena pelinä, 70 %:lla pelaajista. Kasinopelit joko kasinolla tai pelinhoitajien hoitamina muualla muodostivat toiseksi suu-

rimman ryhmän lähes 10 %. Veikkauksen vedonlyönti oli kolmantena 5,5 %. Miehistä vedonlyöntiä pelasi 7,7 %.

Nettipokeri ei sitten vielä tullutkaan vuoden 2005 aikana voimalla esiin Pelurin puheluissa, vaikka sitä muiden pohjoismaiden vaikka auttavien pelipuhelimien kokemusten pohjalta odotettiin. Viestimissä meillä pokeribuumi kyllä jo näkyy ja varmaan vielä myös lähitulevaisuudessa Peluurissa.



Kaavio 7: Pääasiallinen peli, kaikki pelaajat (Peluri 2005, n=614)

Nettipelaaminen ei näy Peluurin puheluissa samalla tavoin kuin Norja tai Ruotsin auttavissa pelipuhelimissa, joissa nettipokeri on noussut toiseksi peliautomaattien jälkeen. Pääasiallisesti netissä pelasi 6,5 % kaikista pelaajista. Miespelaajista lähes 9 % pelasi netissä. Kuitenkin nettipokerista on tullut vain yksittäisiä havaintoja Peluurin puheluissa.

"Äiti soitteli kahden nuoren poikansa tietokonepelaamisesta. Ei siis rahapelejä vaan seikkailupelejä. Oli yrittänyt psykiatrit ja kuraattorit, mutta tuloksetta. On huolissaan, kun mikään muu kuin pelit ei poikia enää kiinnosta. Mietimme vaihtoehtoja, vaikka aihe tai lähinnä mahdolliset hoitopaikat varsin vieraita ovatkin."

Päivystäjä (Soittaja; läheinen/ äiti, Pohjois-Suomi)

Tietokonepelit näkyvät Peluurin tilastoissa vaikka eivät varsinaisesti kuulukaan Peluuriin toimialueeseen. Näistä pelaajista kaikki olivat miehiä ja lähes puolet oli alle 18-vuotiaita (48 %) ja 18 -24-vuotiaita 40 %.

Miten usein pelataan?

Peluurin puheluissa esiintyvien pelaajien pelaamisen määrä osoittaa heidän kuuluvan paljon pelaavien joukkoon. Puheluissa ei useinkaan kovin tarkkaan käsitellä pelaamisen frekvenssiä. Monille pelaaminen on pakkomielle, mutta aina ei ole muista syistä johtuen mahdollista pelata ja niinpä monet kertovat pelaavansa: ”Aina kun on rahaa.” Nämä vastaukset on luokiteltu luokkaan kausittain.

Pelikertojen määrä	%
Useita kertoja päivässä	4,7 %
Päivittäin	35,5 %
Useita kertoja viikossa	31,3 %
Kerran viikossa	1,2 %
2 - 3 kertaa/kk	0,9 %
Kausittain	26,3 %
Yhteensä	100 %

Taulukko 8: Pelikertojen määrä, kaikki pelaajat (Peluri, n=422)

Naisten peliautomaattipelaaminen näyttäisi johtavan tiheämmin tapahtuvaan pelaamiseen. Päivittäin pelaavia on naisista 43,2 % ja miehistä 32,3 %. Toisaalta miehet saattavat pelata suuremmilla panoksilla ja siksi useammin ”kausittain” rahojen loppuessa nopeammin (kausiluontoisesti; miehet 30,0 %, naiset 17,6 %).

Lainaa pelaamiseen

Vähintäänkin viidesosa kaikista Peluurin pelaajista rahoittaa pelaamistaan lainalla.

Miehet näyttävät useammin (miehet 22,6 % ja naiset 13,7 %) pelaavan lainarahalla.

Pikaluottojen tulo markkinoille on näkynyt myös Peluurin soitoissa. Ne tarjoavat pelaajille helpon ja nopean mahdollisuuden saada pelirahaa silloinkin, kun pankista tai läheisiltä ei ole mahdollista saada lainaa. Kuvaava pelaajien käyttäytymiselle on myös yrittää ratkaista heidän omasta mielestään usein ”suurin peliongelmansa”

”Pahoissa peliveloissa eri kulutusluottoyhtiöille. Hankala tilanne. Ei ollut motivoitunut lopettamaan pelaamista, kun velat jo niin suuret.”

Päivystäjä (Soittaja: pelaaja/mies Itä-Suomi 25 – 24 v.)

– rahapula – pelaamalla tappiot takaisin.

Peliveloilla näyttäisi myös olevan yhteyttä siihen, mitä pelejä pelataan. Peliautomaattien pelaajista vain 16,5 % ilmoittaa rahoittavansa pelaamistaan lainarahalla, kun taas vedonlyöntiä tai kasinopelejä pelaavista noin puolella on pelivelkaa. Ja heistä useat kertoivat kymmenien tuhansien eurojen peliveloista, suurin pelivelka oli yli 200 00 euroa. Peluurin aineistosta ei saa tähän kysymykseen paljoa tämän tarkempaa vastausta ja sen kysymyksen selvittäminen tarkemmin vaatisi lisätutkimusta.

”Ottanut kulutusluottoja n. 10 000 e pelaamisen rahoittamiseen, hävinnyt yli 20 000 e.”
Päivystäjä (Soittaja: kasinopelaaja/nainen, 55 – 64 v.)

Pelaamisen rahoittaminen	%
Työtulolla	33,6 %
Lainalla	20,2 %
Eläke, työttömyyskorvaus tms.	25,2 %
Laittomien keinoin	6,6 %
Omaisuuksien vaihtamalla	1,2 %
Muu	10,3 %

Taulukko 9: Pelaajat kaikki, pelaamisen rahoittaminen⁸ (Peluri n=422)

⁸ Päivystäjä on voinut valita useamman vaihtoehdon.

Ensisijaisesti pelaamista kuitenkin rahoitetaan työtulolla sekä opiskelijoiden, eläkeläisten ja työttömien kyseessä olleen heidän saamistaan opintotuilla, eläkkeillä tai muilla sosiaalisilla tuilla. Pelaajista 6,6 % kertoi rahoittavan pelaamistaan rikollisin keinoin.

Päihde- ja mielenterveysongelmat

Samanaikaissairaudet ovat yleisiä peliriippuvuuden kohdalla. Tutkimuksissa on esille nostettu etenkin päihde- ja mielenterveysongelmat. Peluurin tilastot näyttäisivät tukevan näitä tuloksia. Peluurin soittaneilla pelaajilla päihdeongelma ei ole niin yleinen kuin mielenterveysongelma, joka taas tulee esiin vähintäänkin lähes joka kuudennessa puhelussa.

Muita kriisitekijöitä	mies, %	nainen %
Päihhteet	6,3 %	4,9 %
Mielenterveysongelma	13,7 %	14,8 %

Taulukko 9: *Pelaajat, muita kriisitekijöitä (Peluri, n= 679)*

Ja vaikka päivystäjien käymissä keskusteluissa ei asiakkaiden tilannetta systemaattisesti kartoitetaakaan, niin silti varsinkin pidemmissä puheluissa päivystäjille muodostuu usein melko selkeä kuva soittajan tilanteesta. Mutta koska esimerkiksi päihde- tai mielenterveysongelmaa ei erikseen aina kysytä, voidaan saatuja lukuja pitää enemmänkin miniminä ja siten suuntaa antavina, kuin pelaajien tilannetta tarkkaan kuvaavana tietona.

Kuitenkin jo näidenkin lukujen ja kansainvälisen tutkimuksen pohjalta voisi pitää tavoiteltavana, että ainakin päihdehuollossa ja mielenterveystyössä rutiiniluontoisesti kartoitettaisiin asiakkaan mahdollinen peliongelma. Varsinkin kun on selvästi nähtävissä, että hoitamaton peliongelma voi olennaisesti vaikeuttaa asiakkaan päädiagnoosina olevan ongelman kuntoutusta. Ja kun tähän seulontaan olisi vielä käytävissä testattuja, toimivia ja nopeita menetelmiä. Tällainen seulontainstrumentti on esimerkiksi Lie/Bet-kysymyspatteristo⁹, joka käsittää kaksi kysymystä.

Pelaamisen aiheuttamia ongelmia

Pelaajat kuvaavat puheluissa monia ongelmia, joita kokevat pelaamisen heille aiheuttaneen. Pelaamisen luonnetta ja pelaajan suhdetta läheisiinsä voi myös kuvastaa naisten ja miesten kokemien ongelmien erilainen painotus.

Taloudelliset ongelmat ovat kärkipäässä molemmilla sekä miehillä että naisilla. Miehillä ne ovat ykkösenä ja toisena tulee heidän pelaamisesta kokemansa syyllisyys. Naisilla ensimmäisenä on pelaamisesta aiheutuva ahdistus ja masennus ja taloudelliset ongelmat tuleva toiselle sijalle. Pelaamisen aiheuttama häpeäntunne on sitten kolmantena sekä miehillä että naisilla.

Vaikka julkisuudessa uhkapeleihin helposti liitetäänkin rikollisuus, se ei mitenkään erityisesti korostu Peluurin aineistossa. Toki pelaajin kertomuksissa ovat mukana varkaudet, näpistyksyet ja petokset aina silloin tällöin. Mutta kuten taulukosta 10. käy ilmi, silti suhteellisen harvoin. Jälleen pitää kuitenkin korostaa kerätyn tiedon luonnetta ja

⁹ Ks. Liite 5. Lie/Bet Questionnaire

sitä että pelaajat eivät edes nimettöminä auttavassa puhelimesta aina kovin mielellään puhu tämänkaltaisista seikoista.

Pelaamisesta aiheutuvia ongelmia	%
Stressi, levottomuus	26,2 %
Häpeäntunne	31,7 %
Syällisyys	38,1 %
Ahdistus, masennus	34,6 %
Pahoinvointi	10,0 %
Päihdeongelma	2,1 %
Uniongelmat	8,1 %
Itsemurha (-ajatus/-yritys)	6,8 %
Agressiivisuus	5,4 %
Ihmissuhdeongelmat	10,0 %
Perhesuhteet heikentyneet	9,0 %
Sosiaalinen eristyneisyys	4,3 %
Avioero tms.	1,3 %
Lasten pahoinvointi	1,0 %
Asunnon menetys tai sen uhka	1,5 %
Taloudelliset vaikeudet	40,9 %
Pakotettu myymään omaisuutta	0,4 %
Rikos	5,0 %

Taulukko 10: Pelaamisesta pelaajalle aiheutuneita ongelmia¹⁰ (Peluuri, n=679)

5. Läheiset

Hieman enemmän kuin joka viides Peluuriin soittaneista oli pelaajan läheinen. Kolme neljästä läheissoittajasta oli naisia. Avo- tai aviopuolisensa muodostivat suurimman ryhmän. Toiseksi eniten oli äitejä. Isät soittivat suhteellisen harvoin ja aina pojistaan.

"Isä soitti 25-vuotiaasta pojastaan. Kysyi pitäisikö jättää pojan "vippilaina" maksamatta? Tähän asti on maksettu."

Päivystäjä: (Soittaja; läheinen/isä)

Vain neljätöistä läheissoittoa koski naispuolista pelaajaa. Pelaajien lasten soitot koskivat yleensä yli 55-vuotiasta vanhempaa ja usein vielä jo eläkeiässä olevaa. Avo- tai aviopuolisoiden soittoista naisten soittoja oli yhdeksän kymmenestä.

Läheinen	%
Äiti	27,5 %
Isä	5,9 %
Isovanhempi	0,5 %
Sisar/veli	7,8 %
Lapsi	6,9 %
Muu sukulainen	5,4 %
Puoliso/avo-	37,3 %
Ystävä	8,8 %
ei tietoa	3 %
Yhteensä	100,0 %

Taulukko 11: Pelaajien läheiset (Peluuri 2005, n=204)

¹⁰ Päivystäjä on voinut valita useamman vaihtoehdon.

Läheisten kokemat ongelmat

Liikapelaaminen aiheuttaa väistämättä ongelmia sekä pelaajan suhteissa läheisiinsä, mutta myös henkilökohtaisia ongelmia läheisille. Läheisten soitoissa selvimmin tuli esille heille läheisen pelaamisesta aiheutuva stressi. Ahdistus, masennus ja taloudelliset vaikeudet nousivat esiin myös hyvin monissa soitoissa. Yksi ehkä yleisimpiä läheisten kysymyksiä on ollut, miten saada pelaaja hoitoon silloin, kun tämä itse ei myönnä ongelmaansa; ”Onko pakkohoitoa?”

Läheisen ongelmat	%
Stressi, levottomuus	46,2 %
Häpeäntunne	5,7 %
Syällisyys	7,6 %
Ahdistus, masennus	21,4 %
Pahoinvointi	7,6 %
Päihdeongelma	0,0 %
Ihmissuhdeongelmat	5,2 %
Perhesuhteet heikentyneet	12,4 %
Sosiaalinen eristyneisyys	1,4 %
Avioero tms.	0,5 %
Lasten pahoinvointi	3,3 %
Asunnon menetys t. uhka	1,9 %
Taloudelliset vaikeudet	19,5 %
Varastettu rahaa tms.	6,7 %
Pakotettu myymään omaisuutta	0,5 %
Yhteensä	

”Äiti soitti 14-vuotiaasta pojastaan. Pelaa pakonomaisesti kolikkopelejä. Varastaa rahaa ja tavaraa jatkuvasti.”
Päivystäjä: (Soittaja; läheinen/äiti)

Taulukko 12: *Pelaamisesta pelaajan läheisille aiheutuneita ongelmia*¹¹ (Peluuri 2005, n=210)

Vaikka sosiaalinen eristyneisyys tässä taulukossa saakin vain pienen osan, monessa läheisen puhelussa on käynyt esille miten jatkuva rahan puute rajoittaa perheen elämää.

Yllättävää on ehkä ollut läheissoittajien halua voimakas auttaa ongelmapelaaja, silloinkin kun pelaamisesta aiheutuneet haitat ovat esimerkiksi käytännössä jo lähes rohduttaneet perheen talouden.

Stressi, ahdistus ja masennus, joita läheiset kärsivät tulee voimakkaasi esiin. läheiset tarvitsevat yhtä lailla kuin pelaajat tukea omaan tilanteeseensa. Valitettavasti vain meillä ei juuri ole vertaisryhmiä pelaajien läheisille. Kuitenkin läheiset ovat ehkä paras tuki pelaajalle.

6. Huomioita

Peliongelmaisten auttamispalvelut eivät kata koko valtakuntaa, eivätkä kaikki apua tarvitsevat halua hakeutua nykyjärjestelmän mukaisesti päihdehuollon erityispalvelujen piiriin. Peluurin eNeuvonta on yksi vastaus näihin tarpeisiin ja Peluurille tullaan kehittämään lisää internetpohjaisia palveluja. Yleisestikin internetpohjaisten palvelujen kautta voitaisiin saada apua sinne, missä ei ole muita palveluja tarjolla. Netissä

¹¹ Päivystäjä on voinut valita useamman vaihtoehdon.

voitaisiin tarjota niin terapiaa kuin vertaisryhmäpalvelujakin ja miksei myös koulutusta ammattilaisille Ruotsin mallin mukaan. Myös puhelinpalvelua voitaisiin hyödyntää nykyistä enemmän ongelmapelaajien auttamisessa esimerkiksi terapiassa.

Samanaikaissairauksien esiintyminen peliongelman kohdalla on yleistä ja etenkin päihde- ja mielenterveysongelmien kohdalla tarvittaisiin niin heräämistä kartoittamaan hoidontarpeenarvioinnin yhteydessä rutiininomaisesti myös peliongelmaa. Muuallakin, esimerkiksi työterveydenhuollossa, voisi olla hyvä tehdä vaikka Lie/Bet-selontainstrumenttia käyttäen riskiryhmien osalta kartoituksia mahdollisesta peliongelmosta.

Peluuri on ollut järjestämässä muutamia koulutus- ja yleisötilaisuuksia. Niiden kautta on voinut nähdä, että ehkäisevälle työlle olisi kysyntää. Etenkin kouluissa kaivattaisiin tietoa ja opastusta nuorten liikapelaamisesta. Myös puhelujen kautta tullut palaute hoitoyksikköjen kyvystä auttaa peliongelmaisia kertoo ammattilasten peliongelmaan liittyvän koulutuksen ja tiedon tarpeesta.

Peluuri asiakasraportti

Peluuri.fi

Asiakasraportti, malli 07.04

Liite 1

*=pakollinen

1. Asiakasraportti				1.4. Päivystyspaikka*	
Pvm*				Helsinki	
1.3. Päivystäjä*				Jyväskylä	
				Kouvola	
				Tyynelä	
2. Yhteydenotto				2.3. Soiton kesto*	
2.1. Klo*		2.2. Vkon päivä*		> 1 min	
12 -		ma		1 - 10	
13 -		ti		11 - 20	
14 -		ke		21 - 30	
15 -		to		31 - 40	
16 -		pe		41 - 50	
17 -				51 - 60	
				< 60 min	
2.4. Soiton luonne*		2.5. Soiton syyt			
informaatio		yleinen informaatio		päihteet	
kriisi		peliongelman epäily		mielenterveysongelma	
konsultaatio		peliongelma		väkivalta	
on soittanut aikaisemmin		vertaisryhmät		ihmissuhdeongelma	
pila/häirintä		hoito		parisuhde	
keskustelu/apu		hoitopaikat		seurantapuhelu	
		tal.neuvonta, velat ym.		muu syy	
3. Soittaja		3.5. Läheinen		3.8. Läheisen ongelmat	
3.1. Soittaja		äiti		Stressi, levottomuus	
Pelaaja (jatka kohdasta 4.1.)		isä		Häpeäntunne	
Läheinen		isovanhempi		Syyllisyys	
Välillinen asiakas		sisar/veli		Ahdistus, masennus	
		Lapsi		Pahoinvointi	
3.2. Sukupuoli		muu sukulainen		Päihdeongelma	
mies		puoliso/avo-		Ihmissuhdeongelmat	
nainen		ystävä		Perhesuhteet heikentyneet	
		ei tietoa		Sosiaalinen eristyneisyys	
3.3. Soittajan ammatti				Avioero tms.	
(tekstikenttä)				Lasten pahoinvointi	
				Asunnon menetys t. uhka	
				Taloudelliset vaikeudet	
				Varastettu rahaa tms.	
				Pakotettu myymään om.	
3.3. Asuinpaikka/mistä soittaa		3.6. Läheisen ikä		3.7. Välillinen asiakas	
Helsinki		> 15 v.		sosiaalitoimi	
Muu pääkaupunkiseutu		15 - 17		hoito/avo	
Etelä-Suomi		18 - 24		hoito/laitos	
Länsi-Suomi		25 - 34		muu terveydenhuolto	
Itä-Suomi		35 - 44		peilyhtiö/työntekijä	
Pohjois-Suomi		45 - 54		peliasiakas	
Ei tietoa		55 - 64		velkaneuvonta	
		65 - 74		srk	
		74<		poliisi	
		ei tietoa		muu	
				ei tietoa	

5.2. Pelikertojen määrä	5.3. Pelaamisen rahoittaminen	5.3.a Pelaamiseen käytetyt rahat
useita kertoja päivässä	työtulolla	euroa/pv
päivittäin	lainalla	euroa/kk
useita kertoja viikossa	eläke, työttömäskorvaus tms.	euroa/v
kerran viikossa	laittomin keinoin	kaikki yhteensä
2 - 3 kertaa/kk	omaisuutta vaihtamalla	pelivelat euroa
kausittain	muu	
ei tietoa	ei tietoa	

5.4. Muita kriisitekijöitä	5.5. Päihteet	5.6. Pelaamisesta aiheutuvat ongelmat
päihteet	alkoholi	Stressi, levottomuus
mielenterveysongelma	lääkkeet	Häpeäntunne
väkivalta	huumausaineet	Syylisyys
ihmissuhdeongelma	ei tietoa	Ahdistus, masennus
parisuhde		Pahoinvointi
yksinäisyys		Päihdeongelma
velat/tal. vaikeudet		Uniongelmat
muu syy		Itsemurha (-ajatus/-yritys)
ei tietoa		Agressiivisuus
		Ihmissuhdeongelmat
		Perhesuhteet heikentyneet
		Sosiaalinen eristyneisyys
		Avioero tms.
		Lasten pahoinvointi
		Asunnon menetys t. uhka
		Taloudelliset vaikeudet
		Pakotettu myymään om.
		Rikos

6. Toimenpiteet/ohjaus	7. Mistä tieto palvelusta*
informaatio	puhelinluettelo
läh. materiaalia	internet, omat kotisivut
uusi yhteydenotto	internet, muu
tapaaminen	esite
ohjaus/avohoitto	juliste, tarra ym. mainos
ohjaus/laitoshoidto	peilyhtiö
ohjaus/GA-ryhmä tms.	läheinen/ystävä
ohjaus/so./terv.huolto	muu auttava puhelin
ohjaus/velkaneuvonta	viranomainen
konsultaatiopäivystys	tiedotusvälineet
internet keskusteluryhmä	ei tietoa
muu	

8. HUOM

Liite 2

Peluurin toiminta

Henkilöstö

Projektipäällikkö:	Tapio Jaakkola	
Päivystäjät:	Raita Etelävuori	1.10.2005 -
	Ea Herland	1.10.2005 -
	Tanja Huhtala	
	Sanna Iivonen	- 31.10.2005
	Jenni Kämppi	- 31.7.2005
	Antti Murto	
	Mari Pajula	- 31.5.2005

Koulutus

Sisäinen koulutus

- Peluurin henkilökunta vieraili 4.5.2005 Sosiaalipedagogisessa instituutissa tutustumassa peliongelmaisten kuntoutusohjelmaan
- Velkaneuvonta 17.5.2005, Ismo Valkoniemi/SiNL
- 24.5.2005 päivystäjät kävivät tutustumassa RAPELI-yhteisöön
- Peluurin henkilökunta kävi 14.6.2005 tutustumassa Grand Casinon toimintaan.
- Uusien päivystäjien peruskoulutus; uusille päivystäjille on järjestetty lokakuussa kaksi koulutustilaisuutta.

Muu koulutus

- Peluurin henkilökunnasta kolme osallistui NAD:n pohjoismaisessa pelaamisen ja pelitutkimuksen seminaariin 14.-16.3.2005 Helsingissä.
- Peluurin henkilökunnasta kolme osallistui sosiaali- ja terveysministeriön järjestämälle professori Mark Griffitsin luennolle *“Models of Addiction: A Biopsychosocial Approach to Gambling”* 26.4.05 Helsingissä.
- 27.6.2005 Peluurin henkilökunta osallistui professori William Eadingtonin luennolle; *“World wide gambling trends and public policy approach”* Helsingissä.
- Tapio Jaakkola osallistui Malmössä 29.6.2005 SNUS seminaariin; *“Ungdomar och spel”*
- Tapio Jaakkola osallistui Malmössä 30.6. – 12.7.2005 EASG:n 6 th European Conference on Gambling Studies and Policy issues; *“Work in Progress”*.
- Tapio Jaakkola osallistui *“6th Annual NCRG Conference on Gambling and Addiction”* Las Vegasissa 7. – 8.12. 2005

Työnohjaukset

- Päivystäjille on järjestetty ryhmätyönohjaus kerran kuukaudessa.

Päivystäjäpalaverit

- Henkilöstön kesken on pidetty kerran kuukaudessa toiminnan järjestämisen ja kehittämiseen painottunut tapaaminen.

Ulkopuolisille järjestetty koulutus/luennot/esitelmät

- NAD:n Nordiskt seminarium om spel och spelberoende 14-16.3.2005 Helsingissä. Esitelmä 14.3.2005, Tapio Jaakkola; *“Gambling problem in Finland from the Peluuri Helpline`'s perspective”*.

- Jyväskylän Päihdepalvelusäätiön ja Kaupunkiseurakunnan diakoniatyön ammattilaisille ja vertaisryhmän vetäjille suunnattuun koulutusohjelmaan liittyen luento 2.5.2005 Jyväskylässä, Tapio Jaakkola; ”*Mistä puhumme, kun puhumme peliriippuvaisesta?*”
- RAPELI, hoitoyhteisön henkilökunta 19.5.2005 esitelmä, Tapio Jaakkola; ”*Peliongelma Suomessa Peluurin näkökulmasta*”.
- Peliyhtiöiden eurooppalainen seminaari ”*WLA/EL Seminar on Responsible Gaming and CSR*” Malmössä 28.6.2005, projektipäällikkö Tapio Jaakkola; ”*Gambling in Finland from the Peluuri Helpline`s perspective*”
- Peluurin järjesti Klaari-projektin pyynnöstä yhdessä A-klinikkasäätiön kanssa 28.11.2005 Helsingin kaupungin eteläisen piirin kuraattoreille ”*Peliongelma ja nuoret*” -koulutuksen rahapeliongelma ja nettiriippuvuudesta.

Vierailut Peluurissa

- Peluurin ja Rapeli-yhteisön toimintaa esiteltiin 23.9.05 Norjan Lotteritilsynetin Anniken Stoylenille ja Ruotsin Socialdepartementin Bo G. Petterssonille.
- Helsingin Itäiseltä sosiaaliasemalta PAALU-hankkeesta yhdyskuntatyöntekijä Seija Välimäki ja sosiaalihoaja Minna Suoknuuti kävivät 20.10.2005 tutustumassa Peluurin toimintaan.

Opiskelijoiden ohjaus

- Peluurin projektipäällikkö on antanut ohjausta opiskelijoiden peliongelmaan liittyvissä opinnäytetöissä.

Viestintä

Esitteet

- Peluuri-esite, painos 50 000 kpl, v.2005
- Peluuri-käyntikortti, painos 50 000 kpl, v. 2005

Messut

- Peluuri osallistui Sininauhaliiton kanssa Terveys&Kauneus 2005-messuille 11.-13.11.2005.

Liite 3

Puhelutilastot

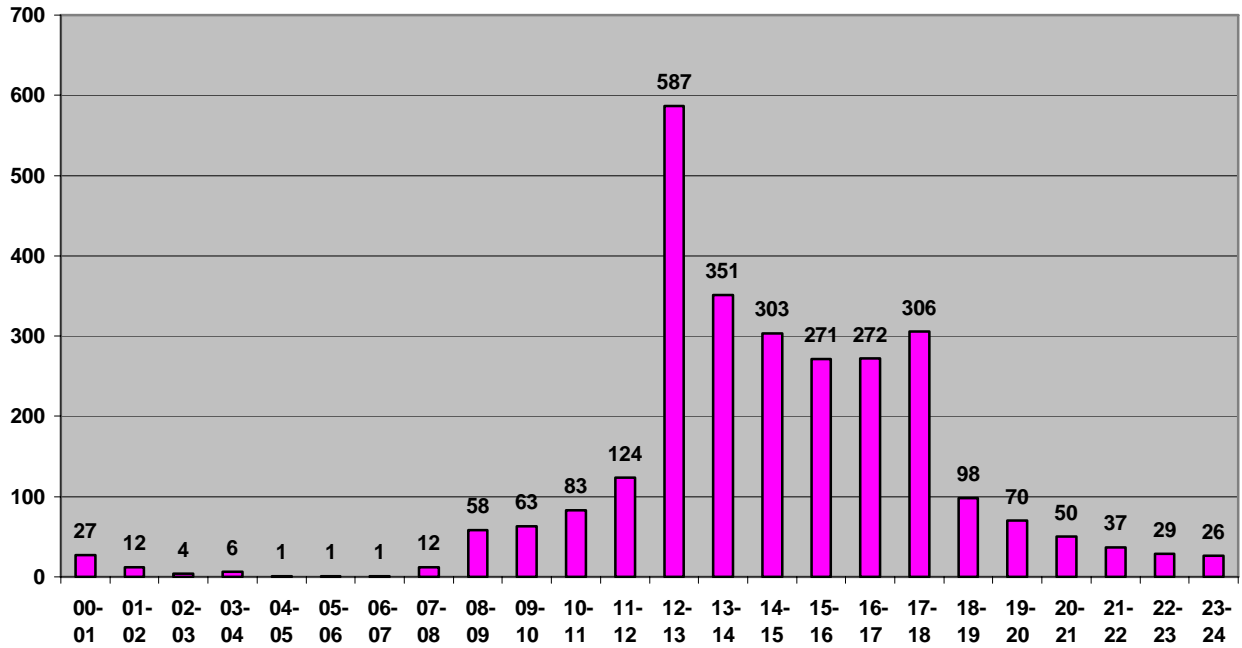
KK	KLO	MIN	KPL	MIN	% päiv	% vrk
yht 05 arkisin	00- 01	13,4	27	4,7		1,0 %
yht 05 arkisin	01- 02	2,8	12	2,1		0,4 %
yht 05 arkisin	02- 03	0,6	4	0,4		0,1 %
yht 05 arkisin	03- 04	1,9	6	1,2		0,2 %
yht 05 arkisin	04- 05	0,3	1	0,3		0,0 %
yht 05 arkisin	05- 06	0,2	1	0,2		0,0 %
yht 05 arkisin	06- 07	0,3	1	0,3		0,0 %
yht 05 arkisin	07- 08	2,4	12	1,2		0,4 %
yht 05 arkisin	08- 09	16,4	58	3,0		2,1 %
yht 05 arkisin	09- 10	18,6	63	3,3		2,3 %
yht 05 arkisin	10- 11	24,2	83	3,3		3,0 %
yht 05 arkisin	11- 12	27,2	124	2,8		4,4 %
yht 05 arkisin	12- 13	2836,6	587	71,4	28 %	21,0 %
yht 05 arkisin	13- 14	2949,3	351	105,7	17 %	12,6 %
yht 05 arkisin	14- 15	2729,5	303	117,3	14 %	10,9 %
yht 05 arkisin	15- 16	2306,9	271	102,5	13 %	9,7 %
yht 05 arkisin	16- 17	2193,3	272	97,8	13 %	9,7 %
yht 05 arkisin	17- 18	2187,7	306	88,0	15 %	11,0 %
yht 05 arkisin	18- 19	533,0	98	93,6		3,5 %
yht 05 arkisin	19- 20	20,8	70	3,7		2,5 %
yht 05 arkisin	20- 21	15,0	50	3,5		1,8 %
yht 05 arkisin	21- 22	15,6	37	4,2		1,3 %
yht 05 arkisin	22- 23	9,3	29	3,5		1,0 %
yht 05 arkisin	23- 24	9,0	26	3,1		0,9 %
					100 %	100 %

YHTEENSÄ ARKISIN	15914,3	2792			
YHTEENSÄ KLO 18-12	711,0	702	1,0	25 %	Vastattu kaikista
YHTEENSÄ KLO 12-18	15203,3	2090	7,3	75 %	65 %
VASTATTU YHT.		1361		49 %	

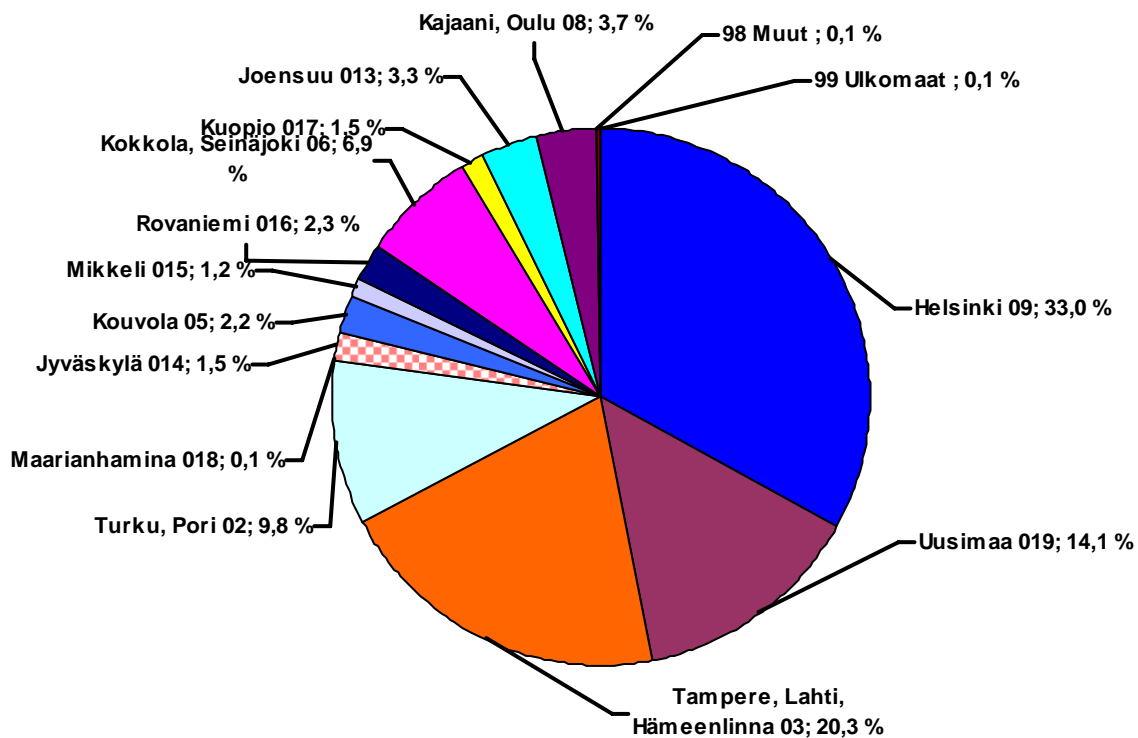
Puheluaika päivystysaikana		95,1 %			
YHTEENSÄ KAIKKI	16026,1	3182	43 %	VASTATTU KAIKISTA PUHE- LUISTA	

YHTEENSÄ VKOLOPPU+PYHÄ	111,8	390	13 %		
Puhelujen määrä (tuntia) päivystysaikana			253,4		

Taulukko 3.1: Peluuri, puhelut tunneittain v. 2005 (TeliaSonera/CidManager n=3 182)



Kaavio 3.1: Puhelut tunneittain arkisin (TeliaSonera/CidManager 2005, $n=2\ 792$)



Kaavio 3.2: Kaikki puhelut lähtö-/teleliikennealueittain (TeliaSonera/CidManager 2005, $n=3\ 078$).

Liite 4

Pelaajien tilastoja

Pelaajan ikä	mies lkm	%	nainen lkm	%	yhteensä lkm	%
> 15 v.	16	5,7 %	0	0,0 %	16	4,5 %
15 - 17	39	13,9 %	0	0,0 %	39	10,9 %
18 - 24	72	25,6 %	9	11,5 %	81	22,6 %
25 - 34	74	26,3 %	4	5,1 %	78	21,7 %
35 - 44	28	10,0 %	6	7,7 %	34	9,5 %
45 - 54	18	6,4 %	13	16,7 %	31	8,6 %
55 - 64	24	8,5 %	28	35,9 %	52	14,5 %
65 - 74	6	2,1 %	12	15,4 %	18	5,0 %
74 v.<	4	1,4 %	6	7,7 %	10	2,8 %
Yhteensä, tieto	281	100 %	78	100 %	359	100 %
Ei tietoa	215	43 %	105	57 %	320	47 %
Kaikki yhteensä	496		183		679	
Pelaajista	alle 34 v.	71,5 %	yli 55 v.	59,0 %	kaikista <35 v.	59,6 %
					kaikista >54 v.	22,3 %

Taulukko 4.1: Pelaajien ikä, kaikki pelaajat (Peluuri 2005, n =679)

Pääasiallinen peli	mies lkm	%	nainen lkm	%	yhteensä lkm	%
Ässä/Casino- ja muut raaputusarvat	2	0,5 %	3	1,8 %	5	0,8 %
Lotto/Vikinglotto/Jokeri	2	0,5 %	0	0,0 %	2	0,3 %
Veikkauksen vedonlyönti	34	7,7 %	0	0,0 %	34	5,5 %
Veikkauksen päivittäiset arvontapelit	5	1,1 %	3	1,8 %	8	1,3 %
Vakioveikkaus	3	0,7 %	2	1,2 %	5	0,8 %
Pelinhoitajan hoitama pöytäpeli muualla kuin kasinolla	30	6,8 %	1	0,6 %	31	5,0 %
Veikkauksen raviveikkaus	4	0,9 %	0	0,0 %	4	0,6 %
Fintoton totopelit raveista	1	0,2 %	0	0,0 %	1	0,2 %
Pelaaminen kasinolla Suomessa	19	4,3 %	5	2,9 %	24	3,9 %
Veikkauksen tv-peli	0	0,0 %	1	0,6 %	1	0,2 %
Vedonlyönti Ahvenanmaalle (PAF)	2	0,5 %	0	0,0 %	2	0,3 %
Rahapelit netissä	36	8,1 %	2	1,2 %	38	6,2 %
Peliautomaatit (kolikko tms.)	280	63,2 %	151	88,3 %	431	70,0 %
Tietokonepelit	24	5,4 %	0	0,0 %	24	3,9 %
Bingo	1	0,2 %	3	1,8 %	4	0,6 %
Muu	1	0,2 %	1	0,6 %	2	0,3 %
Yhteensä, tieto	444	100 %	172	100 %	616	100 %
Ei tietoa	52	10 %	11	6 %	63	9 %
Kaikki yhteensä	496		183		679	

Taulukko 4.1: Pääasiallinen peli, kaikki pelaajat (Peluuri 2005, n=679)

Asuinpaikka	mies	%	nainen	%	yhteensä	%
Helsinki	47	24,6 %	29	27,9 %	76	25,8 %
Muu pääkaupunkiseutu	24	12,6 %	9	8,7 %	33	11,2 %
Etelä-Suomi	41	21,5 %	30	28,8 %	71	24,1 %
Länsi-Suomi	47	24,6 %	13	12,5 %	60	20,3 %
Itä-Suomi	32	16,8 %	14	13,5 %	46	15,6 %
Pohjois-Suomi	24	12,6 %	9	8,7 %	33	11,2 %
Yhteensä, tieto	191	100 %	104	100 %	295	100 %
Ei tietoa	103	54 %	49	47 %	152	52 %
Yhteensä	318		153		471	

Taulukko 4.3: Asuinpaikka, pelaajasoittaja (Peluuri 2005, n=471)

Työtilanne	mies	%	nainen	%	yhteensä	%
Työssä	154	56,4 %	39	34,8 %	193	50,1 %
Työtön	23	8,4 %	8	7,1 %	31	8,1 %
Opiskelija	51	18,7 %	2	1,8 %	53	13,8 %
Eläkkeellä	45	16,5 %	57	50,9 %	102	26,5 %
Kotona	3	1,1 %	6	5,4 %	9	2,3 %
Yhteensä, tieto	273	100 %	112	100 %	385	100 %
Ei tietoa	220	44 %	71	39 %	291	43 %
Yhteensä	496		183		679	

Taulukko 4.4: Työssäolo, pelaajat kaikki (Peluuri 2005, n=679)

Liite 5

Lie/Bet Questionnaire

Johnson, E.E., Hammer, R., Nora R.M., Eisenstein, N. ja Engelhart, C. 1997: *The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers*. Psychological Reports, 80, 83-88.

Lyhyt kartoitusinstrumentti, joka kehitetty kartoittamaan peliriippuvuutta tilanteissa, joissa aikaa on rajoitetusti käytettävissä. Kysymyksillä erotetaan peliriippuvaiset tavallisista pelaajista. Myöntävä vastaus toiseen tai molempiin kysymyksiin saattaa olla merkki peliriippuvuudesta.

- Oletko koskaan pelannut enemmän (rahaa) kuin olit aikonut?**
Kyllä
Ei
- Oletko koskaan valehdellut läheisellesi siitä kuinka paljon pelaat?**
Kyllä
Ei