

PELUURI

VUOSIRAPORTTI 2018

Inka Silvennoinen, Riikka Ränninranta, Henna Vuorento



SISÄLLYS

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------|----|
| TIIVISTELMÄ..... | 3 |
| PELUURIN PALVELUT | 4 |
| KOOSTE NOSTOISTA | 5 |
| ESIPUHE | 6 |
| PELUURIN TOIMINTA JA RAPORTIN AINEISTOT | 7 |
| Peluurin tehtävä, arvot ja toiminta | 7 |
| Peluurin tiedonkeruu ja raportin aineistot..... | 7 |
| PELUURIN PALVELUT 2017 | 9 |
| Auttava puhelin ja chat | 9 |
| Yhteydenotot eri kanavissa (puhelin + chat) | 10 |
| Rahapelaajien yhteydenotot | 12 |
| Ikä, sukupuoli ja pääasiallinen toimi rahapelaajilla | 13 |
| Yhteydenottojen taustalla olevat pelit rahapelaajilla | 14 |
| Pelaamisen kanava..... | 15 |
| Pelaamisen rahoittaminen ja talous | 16 |
| Yhteydenottojen luonne auttavassa puhelimessa | 17 |
| Muut ongelmat rahapelaamisen rinnalla | 18 |
| Läheiset..... | 19 |
| Peli poikki -ohjelma | 21 |
| Uuden ohjelman kehittäminen | 22 |
| OmaPeluuri..... | 26 |
| Tehostartti | 27 |
| Valtti ja Hertta | 27 |
| Vertaispuhelin..... | 28 |
| Peluurin verkkosivut ja sosiaalinen media..... | 29 |
| Peluuri sosiaalisessa mediassa | 30 |
| Kukkopilli-kampanjat lisäsivät peluuri.fi -sivujen kävijäliikennettä | 30 |
| Kukkopillikampanja Twitterissä, Facebookissa ja YouTubessa..... | 32 |

TIIVISTELMÄ

Peluurin vuosiraportti 2018

PELUURI EHKÄISEE ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia, taloudellisia sekä terveydellisiä haittoja. Perustehtävää toteutetaan tuottamalla tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita sekä välittämällä tietoa peliongelmaista, sen ehkäisystä ja hoidosta. Palveluiden kohderyhmiä ovat pelaajat, läheiset ja työssään peliongelmaa kohtaavat ammattilaiset. Toiminnan painopiste on rahapelaamisen haitoissa, mutta Peluurin palvelut ovat myös digipelaajien ja heidän läheistensä käytössä. Palvelut ovat valtakunnallisia ja käyttäjille maksuttomia. Peluuri on toiminut vuodesta 2004.

Tässä raportissa esitellään Peluurin toimintaa ja sen tunnuslukuja vuonna 2018. Pääpaino raportoinnissa on auttavan puhelimen ja chatin tilastoilla, joista saadaan merkittävää näköalapaikan tietoa pelihaittakentän muutoksista myös Peluurin asiakaskuntaa yleisemmällä tasolla. Edelliseen vuoteen verrattuna Peluurin auttavassa puhelimesta käytyjen peliongelmaa koskevien keskusteluiden määrä kasvoi 1496 puhelusta 1868 puheluuksi. Chatissa käytiin vuoden 2018 aikana 341 keskustelua, joissa käsiteltiin pelihaittoja. Vuonna 2017 vastaavia keskusteluja oli 315.

Koko Peluurin toiminnan ajan on yleisin pelaamisen muoto peliongelmiensa taustalla ollut raha-automaattipelaaminen muiden pelien jäädessä kauaksi taakse. Vuonna 2018 rahapelaajien yhteydenottoista 78 prosenttia koski rahapeliautomaatteja. Rahapeliautomaattien osalta esimerkiksi kaupoissa, kioskeissa ja huoltoasemilla tapahtuvan pelipistepelaamisen osuus laski ja nettipelaamisen osuus kasvoi edellisiin vuosiin verrattuna.

Internet on viime vuosina kasvattanut osuuttaan pelaamisen kanavana ja nousu vuodesta 2017 vuoteen 2018 on ollut selkeää. Niissä kontakteissa (kaikki peliongelmia koskevat puhelut ja chatit), joissa pääasiainen pelaamisen kanava on saatu kirjattua, oli nettipelaamisen osuus vuonna 2018 yhteensä noin 65 prosenttia. Vuonna 2017 noin puolet pelaamisesta oli nettipelaamista.

Isojen velkojen määrä rahapelaajilla näyttäisi kasvaneen. Kun pelaajien yhteydenottoissa on käynyt ilmi velkasumma (tai petoksella hankittu raha), on se ollut yleisimmin 20 000 – 50 000 euron välillä. Vuonna 2018 67 prosentille niistä pelaajayhteydenottoajista, joille velkasumma saatiin kirjattua (N=216), kirjattiin yli 10 000 euron velat (vuonna 2017 yhteensä 57%). Noin 10 prosentilla velkaa (tai petoksella hankittua rahaa) oli yli 100 000 euroa. Pääosa (78%) suurista veloista kertyi nettipelaajille.

Muita vuoden merkittäviä muutoksia on ollut naisten tekemien omaa pelaamista koskevien yhteydenottojen kasvu.

Vuoden 2018 aikana merkittävä kehittämisurakka on ollut Peli poikki -ohjelman uudistaminen. Peli poikki on sähköinen itseapua, vertaistukea ja ammatillista apua yhdistelevä palvelu. Paljon työtä vaativasta kehittämisestä huolimatta myös asiakastyö jatkui ja vuonna 2018 ohjelman kävi 174 pelaajaa. Aloitusvuodesta 2007 vuoteen 2018 sen oli käynyt läpi jo 1528 pelaajaa.

PELUURIN PALVELUT



PELUURIN AUTTAVA PUHELIN

Peluurin auttava puhelin tarjoaa ammatillista tukea, ohjausta ja neuvontaa peliongelmiin.

Soittopyynnön jättäminen Peluuriin on mahdollista pelaajille, jotka ottavat pelikiellon Veikkauksen pelipisteisiin tai nettikasinoille.



CHAT

Chat tarjoaa ammatillista tukea, ohjausta ja neuvontaa peliongelmiin.



PELI POIKKI

Peli poikki on kahdeksan viikon mittainen terapiaohjelma verkossa. Ohjelma koostuu itsenäistä työskentelystä, puhelinkeskustelusta terapeutin kanssa sekä vertaistuesta keskustelufoorumissa.



OMA PELUURI

OmaPeluuuri tarjoaa oma-apua ja vertaistukea verkossa. Suljetuissa ryhmissä voi keskustella vertaisten kanssa ja osallistua ammattilaisen ohjaamaan Tehostartti -ryhmään.



VALTTI JA HERTTA

Valtti ja Hertta ovat avoimia keskustelufoorumia pelaajille ja läheisille. Ne toimivat A-klinikkasäätiön ylläpitämällä Päihdelinkki.fi-sivuston vertaisfoorumilla.



PELUURI.FI-SIVUSTO

Peluuri.fi tarjoaa tietoa rahapeloamisesta ja pelihaitoista, testejä ja oma-apumateriaalia sekä tietoa tuki- ja hoitomahdollisuuksista.





RAHAPELAAJISTA 34 %
YHTEYTTÄ OTTANEISTA
HAKI PELUURIN KAUTTA
ENSIMMÄISTÄ KERTAA
APUA ONGELMAANSA.

PELIONGELMAA KOSKEVIA
YHTEYDENOTTOJA
OLI YHTEENSÄ 2209 KPL
PUHELUT +25%
CHAT-YHTEYDENOTOT +8%.

68%

yhteydenottajista oli
alle 44-vuotiaita

2/3:lla PELUURIN
soittaneista oli myös
MUITA ONGELMIA
rahapelaamisen rinnalla



**RAHA-
PELAAJISTA**

MIEMIÄ
65%

NAISIA
35%



RAHA-AUTOMAATTI-
PELIT OVAT
**ENSISIJAINEN
ONGELMIEN
AIHEUTTAJA**
78 %:lla pelaajista.

78%

NETTIPELAAJIEN OSUUS
SUURISSA (YLI 10 000 EURON)
VELOISSA



KUKKOPIILLI
-kampanjoiden aikana
BBGS-testiä
tehtiin yhteensä
2181 kertaa

PELUURI.FI
VERKKOSIVUILLA OLI
KÄYTTÄJIÄ 122 930.
KASVUA 60%.

LÄHEISISTÄ
71 %
OLI KOKENUT HUOLTA
TAI ASIAN JATKUVAA
MIETTIMISTÄ



PELI POIKKI -OHJELMAN
SUORITTI 174 PELAAJAA

Yhteyttä
ottaneista
läheisistä oli

PUOLISOITA
38%

VANHEMPIA
37%

67%:lla niistä,
joilla velkasumma
selvisi, oli
**YLI 10 000 €
VELKAA.**



**LÄHEI-
SISTÄ**

NAISIA
79%

MIEMIÄ
21%



INTERNETISSÄ
TAPAHTUVAN
pelaamisen osuus
on kasvanut 62%:iin
edellisvuoden 44%:sta.

ESIPUHE

TÄSSÄ RAPORTISSA esitellään Peluurin toimintaa ja sen tunnuslukuja vuonna 2018. Peluuri on neljäntoista toimintavuotensa aikana kehittynyt auttava puhelimesta monipuoliseksi palvelukokonaisuudeksi ja asettunut luontevaksi osaksi Peliklinikan kokonaisuutta. Tänä aikana yhteydenotot ovat jatkuvasti kasvaneet. Vaikka palvelut ovat sähköisiä, on toiminnan keskiössä aina asiakkaan kunnioittava kohtaaminen, kuulluksi tuleminen ja tuen saaminen vaikeassa tilanteessa.

Eri kanavissa tekemämme asiakastyön rinnalla on kulkenut palveluiden ja niiden laadun kehittäminen. Sähköisissä palveluissa uudistuminen ja ajan tasalla pysyminen on ensisijaisen tärkeää. Käytettävyys ja asiakkaiden erilaisten tarpeiden huomiointi mahdollistavat palveluiden saatavuuden ja saavutettavuuden. Vuoden 2018 suuri ponnistus on ollut Peli poikki -ohjelman kokonaisvaltainen uudistaminen, josta kerrotaan tarkemmin raportin sivulta 21 eteenpäin.

Uutta edustaa myös digipelihaittoihin erikoistunut Restart-hanke. Hankkeen rahoitus STEA:lta varmistui joulukuussa 2018 ja se käynnistetään tänä vuonna. Tukea tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaamisen hallintaan on ollut tarjolla vähän, siksi Peluurin palveluihin on vuosien varrella hakeuduttu myös digipeliongelmista. On hienoa saada digipelaajille suunnattu oma palvelu, jossa voimme huomioida digipelaamisen erityispiirteet. Samalla, kun pelaajille pystytään tarjoamaan uudenlaista tukea ja apua, saadaan lisää tietoa ja ymmärrystä digipeliongelmasta ilmiönä.

Vuonna 2018 Peliklinikan kaikkien palveluiden asiakasmäärät ovat kasvaneet edellisvuoteen verrattuna. Näyttää siltä, että avun ja tuen tarve rahapeliongelmiiin ei ole ainakaan vähenemässä. Kynnys hakea apua rahapeliongelmaan on usein korkea ja palveluiden löytäminen voi olla vaikeaa. Peluurin palveluiden rinnalle pelaajille ja heidän läheisilleen tulisikin taata riittävät ja tarpeen mukaiset hoitopalvelut nykyistä paremmin koko maassa.

Peluurin vuoden 2018 tilastoissa huolestuttavia merkkejä olivat etenkin taloudellisten ongelmien syveneminen ja velkataakan kasvu. Tämä kierre tulisi saada katkaistua. Rahapelaamiseen liittyvän velkakierteen pysäyttämiseksi ovat merkittävässä rooleissa rahapelijärjestelmän kehittäminen ja pikavippilainsäädännön tiukentaminen.

Kauan odotettu arpajaislain uudistuksen toinen vaihe käynnistyi, kun hallituksen esitys tuli lausunnolle kesäkuussa. Myös Peluuri antoi oman lausuntonsa. Pelihaittojen ehkäisyn kannalta esitys oli pettymys. Vaikka hajasijoitettujen automaattien pakollinen tunnistautuminen on tarpeellinen ja hyvä uudistus, haittojen ehkäisyn ja vähentämisen näkökulmasta se ei sellaisenaan ole riittävä. Yksittäisten toimenpiteiden sijaan tarvitaan kokonaisvaltaista ja johdonmukaista rahapelipoliittista ohjausta.

Keskustelu rahapelaamisesta ja rahapeliongelmista kävi vilkkaana lähes koko vuoden. Mediassa keskusteltiin esimerkiksi rahapeliautomaattien pakollisesta tunnistautumisesta, rahapelijärjestelmästä ja monopolin asemasta, edunsaajien roolista, rahapelaamisen ja pikavippien suhteesta, ulkomaille pelaamisesta sekä Veikkauksen runsaasta mainonnasta. Monesta näkökulmasta käytävä keskustelu on tervetullutta, eikä se osoita laantumisen merkkejä. Keskustelussa on tärkeää kuunnella ongelmallisesti pelaavien ja heidän läheistensä ääntä entistä tarkemmin. Monimuotoisessa kokonaisuudessa ja erilaisten intressien keskellä on muistettava pelihaittojen ehkäisy. Se on kuitenkin nykyisen järjestelmämme perimmäinen tarkoitus.

Inka Silvennoinen,
yksikön päällikkö

PELUURIN TOIMINTA JA RAPORTIN AINEISTOT

Peluurin tehtävä, arvot ja toiminta

Peluuri ehkäisee ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia, taloudellisia ja terveydellisiä haittoja. Perustehtävää toteutetaan tuottamalla tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita sekä välittämällä ja tuottamalla tietoa peliongelmaista, sen ehkäisystä ja hoidosta. Peluuri tarjoaa myös oma-apuun ja vertaisuuteen perustuvaa tukea.

Peluurin arvoja ovat asiakaslähtöisyys, luotettavuus, tuomitsemattomuus ja tasavertaisuus. Asiakas nähdään oman elämänsä asiantuntijana, jolla itsellään on tarvittavat muutoksen välineet. Peluurin palveluissa vahvistetaan asiakkaan omia voimavaroja. Työntekijä kohtaa asiakkaan arvostaen ja hänen autonomiaansa kunnioittaen: ongelmia ratkotaan yhteistyössä, tasavertaisina kumppaneina. Kaikessa toiminnassa otetaan huomioon peliongelmaan vaikuttavat erilaiset yksilölliset ja sosiaaliset tekijät. Luotettavuus läpäisee koko toiminnan asiakkaan luottamuksellisesta kohtaamisesta tiedon tuottamiseen ja välittämiseen. Asiakastyössä sovelletaan tutkittuun tietoon perustuvia menetelmiä.

**PELUURIN PALVELUT
OVAT VALTAKUNNALLISIA
TUKI-, OHJAUS- JA
NEUVONTAPALVELUITA.**

Peluurin palvelut ovat valtakunnallisia ja ne ovat luonteeltaan tuki- ohjaus- ja neuvontapalveluita. Palveluiden kohderyhmiä ovat pelaajat, läheiset ja työssään peliongelmaa kohtaavat ammattilaiset. Toiminnan painopiste on rahapelaamisen haitoissa, mutta Peluurin palvelut ovat myös digipelaajien ja heidän läheistensä käytössä.

Peluurin asiakastyöntekijät ovat ammattilaisia, joilla on tehtävään soveltuva koulutus. Lisäksi Peluurin asiakas- ja auttamistyössä hyödynnetään kokemus- asiantuntijuutta ja vertaistukea. Peluuri tuottaa palveluita myös yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa (mm. vertaispuhelin ja sähköiset vertaisryhmät). Palvelukokonaisuutta ja työntekijöiden osaamista kehitetään jatkuvasti vastaamaan muuttuvaan tarpeeseen ja kysyntään.

Näköalapaikalla toimiva Peluuri tuottaa ja välittää riippumatonta tietoa pelihaitoista. Peluuri on aktiivinen toimija, vaikuttaja ja yhteistyökumppani pelihaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä sekä palvelujärjestelmän kehittämisessä.

Peluurin taustaorganisaatiot ovat A-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto ja sen toimintaa rahoittaa Veikkaus. Peluuri on osa Peliklinikkaa, joka kokoaa yhteen eri organisaatioiden palveluita sekä kehittämis- ja tutkimustoimintaa. Mukana on järjestöjä, kuntia ja valtio.

Peluurin tiedonkeruu ja raportin aineistot

Jokainen Peluurin auttavan puhelimen puhelu ja käyty chat -keskustelu kirjataan Peluurin tietokantaan. Mitään soittajaa yksilöivää henkilö- tai osoitetietoa ei tallenneta. Näin turvataan yhteydenottojen pysyminen nimettöminä sekä keskustelujen luottamuksellisuus. Tunnuslukutietokannan lisäksi tilastoja seurataan puhelinelokien avulla, näin saadaan määrällistä tietoa esimerkiksi vastatuista puhelusta ja vastausprosentista aukioloaikoina. Puhelinelokista saadaan ainoastaan tilastotietoa, eikä se tallenna

soittaneiden tunnistetietoja. Kiireisimpään aikaan klo 12-15 käytössä on kaksi linjaa. Vastausprosentti aukioloaikoina on 56 %.

Vaikka Peluurin auttavassa puhelimessa ja chatissä kohdataan ongelmapelaajia enemmän kuin missään muualla pelihaittapalveluissa, Peluurin asiakkaat eivät välttämättä edusta koko ongelmapelaajien joukkoa. Tilastoissa näkyvät vain ne pelaajat, jotka hakevat apua ongelmiinsa. Soittajat valikoituvat eri perustein. Osa peliongelmaisista ei joko halua ottaa yhteyttä ja hakea apua tai ei yksinkertaisesti tiedä palvelusta.

Valikoitumisen vuoksi Peluurin tilastoista ei voi suoraan vetää johtopäätöksiä esimerkiksi peliongelman yleisyydestä tai siinä tapahtuvista muutoksista. Peluurin aineistoista saadaan sellaista ensikäden tietoa, joka kuitenkin kannattaa ottaa vakavasti ja välittää eteenpäin eri tahojen hyödynnettäväksi. Peluurin pelikentän muutoksista tekemät huomiot ovat tavallisesti osoittautuneet myöhemmin tiedon lisääntyessä oikeansuuntaisiksi. Tämä osoittaa Peluurin olevan arvokkaalla näköalapaikalla pelaamiseen liittyviin haittoihin.

Tämän raportin tilastot pohjautuvat auttavan puhelimen ja chatin osalta asiakaskontakteista tehtyihin raportteihin, jotka on viety sähköiseen tietokantaan. Asiakaskontaktien luonteesta johtuen kaikkia raporttilomakkeen kohtia koskevia tietoja ei saada jokaisesta käydystä keskustelusta ja jokaisesta asiakkaasta. Raporttiin kirjataan kaikki se tieto, joka luontevasti ja luotettavasti kontaktin aikana saadaan. Tämä on syytä huomioida tilastojen tulkinnaissa. Peluurin toiminnan ensisijaisena tavoitteena on asiakkaiden tukeminen ja tiedon jakaminen. Toimintaa ohjaa asiakaslähtöisyyden periaate.

Auttavan puhelimen ja chatin tilastojen ohella yksityiskohtaista tietoa asiakaskunnasta saadaan Peli poikki -ohjelmasta. Peli poikki -ohjelman aineistoja on vuosien varrella hyödynnetty useissa tutkimuksissa. Tässä raportissa Peli poikki -ohjelmasta raportoidaan ohjelman suorittamisen volyymia koskevat perustiedot.

Peluuri.fi -sivuston tilastot perustuvat Google Analytics -kävijäseurantaan.

**LISÄTIETOA PELUURIN
TOIMINNASTA JA
PALVELUISTA LÖYDÄT
PELUURI.FI
-SIVUSTOLTA**

PELUURIN PALVELUT 2018

Auttava puhelin ja chat

Peluurin auttava puhelin ja chat tarjoavat lyhytkestoisia tukea, ohjausta ja neuvontaa peliongelmaan. Puheluissa tarjotaan pelaajille ja heidän läheisilleen mahdollisuus keskustella tilanteestaan ja saada tukea pelaamiseen liittyviin haittoihin. Auttava puhelin palvelee myös työssään pelaamisen haittoja kohtavia ammattilaisia. Asiakastyössä sovelletaan ohjaus- ja neuvontatyön asiakaslähtöistä viitekehystä ja siinä hyödynnetään tutkittuun tietoon pohjautuvia kognitiivis-behavioraalisen ajattelun ja motivoivan haastattelun menetelmiä.

Keskeistä on asiakkaan kuunteleminen ja keskusteleminen empaattisesti, tuomitsematta sekä motivoivan kohtaamisen ja asiakaslähtöisyyden periaatteita noudattaen. Puheluissa ja chateissa pyritään tilanteen kokonaisvaltaiseen arvioimiseen yhdessä asiakkaan kanssa, muutosmotivaation herättämiseen ja vahvistamiseen sekä tarjoamaan asiakkaalle välineitä muutoksen työstämiseen.

Kaiken Peluurissa tehtävän asiakastyön lähtökohdana on ajatus asiakkaasta oman elämänsä asiantuntijana, jolla itsellään on muutokseen tarvittavat resurssit, joita vahvistetaan ja tuetaan vuorovaikutuksessa asiakkaan kanssa. Työntekijä ei käytä

valtaa suhteessa asiakkaaseen, vaan asiakas ja työntekijä ratkovat asiakkaan ongelmia yhteistyössä, tasavertaisina kumppaneina, ja asiakas kohdataan arvostusta osoittaen ja hänen autonomiaansa kunnioittaen. Kaikki keskustelut ovat luottamuksellisia. Peluurin työntekijöillä on vaihtoehtoisuus kaikista yhteydenotoissa käsitellyistä asioista.

Auttava puhelin päivystää suomeksi joka arkipäivä klo 12–18. Ruotsinkielinen päivystys toimii maanantaisin klo 12 ja 18 välillä. Ruotsin kielellä asioiminen on toisinaan mahdollista myös maanantaipäivätyksen ulkopuolella. Chat palvelee maanantaisin, keskiviikkoisin ja perjantaisin kello 12–15.

Auttava puhelin ja chat muodostavat paljolti samaan tarpeeseen vastaavan kokonaisuuden. Auttava puhelin ja chat ovat yleensä ensimmäinen palvelu, johon pelaaja tai läheinen ottaa yhteyttä lähtiessään etsimään muutosta tilanteeseen ulkopuolisen tuella. Sähköisen viestinnän yleistyessä yhä useampi Peluurin asiakas kokee yhteyden ottamisen olevan helpompaa chatissa kuin puhelimesta ja yhteydenotot ovatkin lisääntyneet tasaisesti.

PELUURIN AUTTAVA PUHELIN
0800 100 101

Yhteydenotot eri kanavissa (puhelin + chat)

Auttavan puhelimen ja chattien volyymi on kasvanut tasaisesti vuodesta toiseen. Vuodesta 2017 vuoteen 2018 etenkin rahapelaajien ja läheisten yhteydenotot lisääntyivät voimakkaasti. Kaikkiaan peliongelmiä koskevien puheluiden määrä kasvoi 25 prosenttia ja chattien 9 prosenttia. Vuodesta 2014 vuoteen 2018 peliongelmaa käsittelevien puheluiden määrä on kasvanut 58 prosenttia.



AUTTAVAN PUHELIMEN TOTEUTUNEET PUHELUT 2014–2018 JA MUUTOS (%) 2017–2018

| AUTTAVA PUHELIN 2014–2018 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | MUUTOS 2017–2018 (%) |
|------------------------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------------------|
| Peliongelmapuhelut*, yhteensä | 1183 | 1263 | 1316 | 1496 | 1868 | +25% |
| Rahapelaaja | 792 | 869 | 951 | 1070 | 1350 | +26% |
| Digipelaaja | - | - | - | - | 7 | - |
| Läheinen | 348 | 353 | 336 | 379 | 469 | +24% |
| Välillinen asiakas | 43 | 41 | 29 | 47 | 42 | +11% |
| Muut puhelut, yhteensä | 1146 | 1034 | 667 | 640 | 586 | -8 |
| Häirintäpuhelu | 261 | 344 | 185 | 119 | 127 | +7% |
| Muu ei Peluurille kuuluva puhelu | 885 | 690 | 482 | 521 | 456 | -14% |
| Puhelut, yhteensä | 2329 | 2297 | 1983 | 2136 | 2454 | +15% |

TAULUKKO 1. Auttavan puhelimen toteutuneet puhelut 2014–2018 ja muutos (%) 2017–2018. Taulukko sisältää sekä vastaanotetut että soitetut puhelut. Soitettuja puheluita oli 172 kappaletta vuonna 2018 (2017: 160 kpl), ja näistä kaikki kohdistui rahapelaajille. Välilliset asiakkaat ovat peliongelmiä kohdanneita työntekijöitä, toimittajia tai muita pelihaitoista kiinnostuneita asiakkaita.



TOTEUTUNEET CHATIT YHTEYDENOTTAJARYHMITÄIN 2016–2018

| CHAT 2016–2018 | 2016 | 2017 | 2018 | MUUTOS 2017–2018 (%) |
|-------------------------------------------|------------|------------|------------|-------------------------|
| Rahapelaaja | 163 | 217 | 260 | +20% |
| Digipelaaja | 8 | 2 | 2 | - |
| Läheinen | 60 | 69 | 69 | - |
| Ammattilainen | 7 | 8 | 7 | -13 % |
| Toimittaja, opiskelija, palautteen antaja | 17 | 9 | 3 | -67 % |
| Yhteensä, oikeat | 260 | 315 | 341 | +8 % |
| Muut (häirintä / ei kohderyhmäämme) | 50 | 51 | 43 | -16% |
| Yhteensä, kaikki | 310 | 366 | 384 | +5% |

TAULUKKO 2. Toteutuneet chatit yhteydenottajaryhmittäin 2016–2018

CHATISSA

VOI KYSYÄ NOPEASTI TAI
KESKUSTELLA PIDEMPÄÄN



Rahapelaajien yhteydenotot

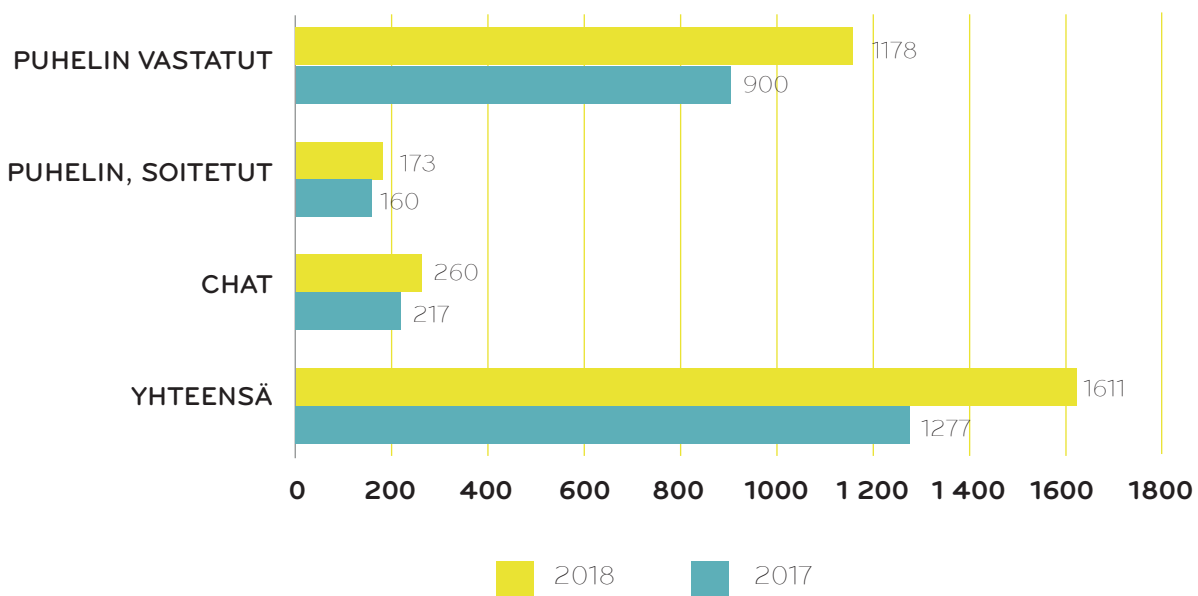
Vuonna 2018 Peluurin auttavassa puhelimessa ja chatissa käytiin yhteensä 1 611 tukikeskustelua oman rahapelaamisensa ongelmaksi kokevien asiakkaiden kanssa. Pelaajien yhteydenotoista uusintayhteydenottoja oli 369 kappaletta (27 %). Näistä soittajista 78 prosenttia oli ottanut yhteyttä viimeisen vuoden sisällä. Vuonna 2017 uusintayhteydenottoja oli 15 prosenttia (193 kpl).

Rahapelaajista 34 prosenttia haki Peluurista ensimmäistä kertaa apua ongelmaansa.

Auttavassa puhelimessa ja chatissa rahapelaajien tekemien yhteydenottojen määrä kasvoi vuodessa yhteensä 26 prosenttia.

Päivystyksen ohella auttavan puhelimen tilastoihin sisältyvät Peluurista tehdyt soitot. Veikkauksen pelipisteisiin tai nettikasinoille pelikiellon ottaville tarjotaan mahdollisuutta jättää soittopyyntö Peluuriin. Vuonna 2018 tätä kautta tavoitettiin 463 henkilöä, joista 173 kanssa käytiin keskustelu peliongelmaan tai pelaamisen hallintaan liittyen. 290 henkilöä ei ollut tiennyt pyytäneensä puhelua Peluurista, ei halunnut puhua asiasta, kielsi ottaneensa pelikiellon tai heidän kanssaan ei ollut yhteistä kieltä.

YHTEYDENOTON KANAVA RAHAPELAAJAT 2017-2018



KUVIO 1. Yhteydenottojen kanavat rahapelaajilla vuosina 2017-2018

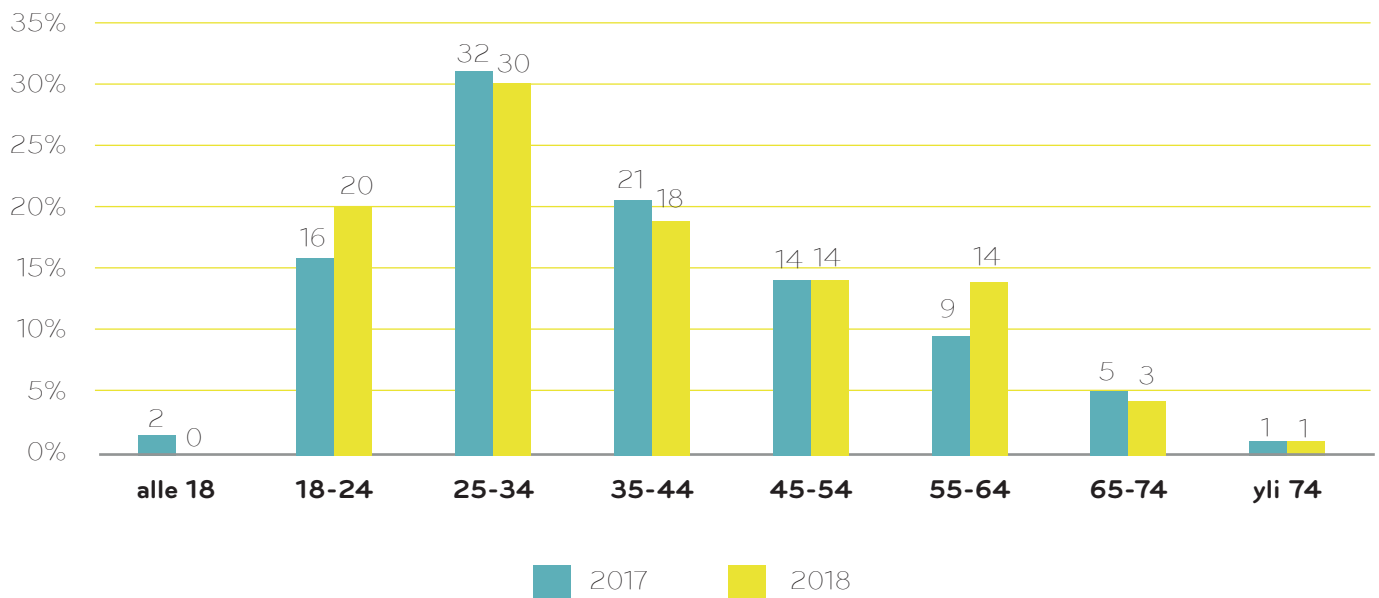
Ikä, sukupuoli ja pääasiallinen toimi rahapelaajilla

Rahapelaaja -yhteydenottajissa naisten osuus kasvoi vuodesta 2017 vuoteen 2018. Vuonna 2017 naisten osuus oli 24 prosenttia ja vuonna 2018 35 prosenttia.

Ikäjakauma oli vuosina 2017 ja 2018 vertailuvuosina suurimmalta osin samankaltainen. Kasvua oli 18-24 -vuotiaiden ryhmässä sekä 55-64 -vuotiaiden ryhmässä. Vastaavasti laskua oli alle 18-vuotiaiden, 25-34 -vuotiaiden, 35-44 -vuotiaiden sekä 65-74 -vuotiaiden ryhmissä. Suurin yhteydenottajaryhmä rahapelaajissa on yhä 25-34-vuotiaat (2017: 32 % / 2018: 30%). Vuonna 2017 yhteydenottajista alle 44-vuotiaita oli 71 prosenttia ja vuonna 2018 68 prosenttia. Yli 74-vuotiaita ja alle 18-vuotiaita yhteydenottajia oli molempina vuosina vain vähän.

Kokoaikaisesti työssäkäyvien osuus laski 55 prosentista 47 prosenttiin. Osa-aikaisesti työskenteleviä oli 3 prosenttia. Työelämän ulkopuolella oli yhteydenottohetkellä 45 prosenttia yhteydenottajista (vuorotteluvapaa/vanhempainvapaa/sairausloma 5%, työtön 7 %, opiskelija 8 % tai eläkeläinen 25 %). Kasvu tapahtui eläkeläisten osuudessa muiden ryhmien pienentyessä. Yrittäjiä oli yhteydenottaneista rahapelaajista 3 prosenttia.

RAHAPELAAJAT IKÄLUOKITTAIN VUOSINA 2017-2018 (%)



KUVIO 2. Yhteydenottajat (puhelin + chat, vain rahapelaajat) ikäluokittain vuosina 2017-2018 (2017 N=944 ja 2018 N=760)

Yhteydenottojen taustalla olevat pelit rahapelaajilla

Peluurissa kirjataan ensisijainen ongelmia aiheuttava peli, mikäli se erikseen mainitaan. Vuonna 2018 se selvisi 867 yhteydenotossa. Vuodesta 2018 eteenpäin on kirjattu ensisijaisen ongelmia aiheuttavan rahapelin lisäksi myös muut ongelmia aiheuttavat pelit.

Raha-automaattipelit (sisältäen myös netissä pelattavat) olivat rahapelaajien yhteydenotoissa edelleen kärjessä 78 prosentin osuudella. Seuraavaksi eniten ongelmia aiheuttavat kasinopöytäpelit (9%) sekä vedonlyönti ja veikkaus (7%).

YHÄ USEAMPI PELAA RAHA- AUTOMAATTIPELEJÄ VERKOSSA

| ENSIJAINEN ONGELMIA AIHEUTTAVA PELI | 2017 (N) | 2017 (%) | 2018 (N) | 2018 (%) |
|---------------------------------------------------------------|------------|--------------|------------|--------------|
| Raha-automaatit | 359 | 72 % | 677 | 78 % |
| Hitaat numeroarvontapelit (esim. Lotto, Eurojackpot, Keno ym) | 9 | 2 % | 3 | 0 % |
| Nopeat numeroarvontapelit (esim eBingo, Pore, Syke) | 6 | 1 % | 5 | 1 % |
| Kasinopöytäpelit (esim. blackjack, ruletti) | 38 | 8 % | 77 | 9 % |
| Vedonlyönti tai veikkaus (esim. pitkäveto, liveveto, vakio) | 59 | 12 % | 59 | 7 % |
| Arvat (esim. nettiarvat ja raaputusarvat) | 3 | 0 % | 6 | 1 % |
| Pokeri | 14 | 3 % | 14 | 2 % |
| Hevospelit | 4 | 1 % | 3 | 0 % |
| Yksityiset vedot & muut (tv-visat, virtuaalivaluutat yms.) | 6 | 1 % | 1 | 0 % |
| Muut | - | - | 22 | 2% |
| Yhteensä | 498 | 100 % | 867 | 100 % |

TAULUKKO 3. Ensisijainen ongelmia aiheuttava peli rahapelaajien kaikissa yhteydenotoissa (sisältää puhelut + chatit), joissa pääasiallinen pelaamisen muoto on saatu määriteltä

Naisten ja miesten suosimissa rahapeleissä on eroavuuksia. Raha-automaattipelit (joko pelipisteillä tai netissä) ovat kummallakin selkeästi yleisin ensisijainen ongelmien aiheuttaja (naisilla 89 %, miehillä 76 %). Edellisestä vuodesta tämä osuus on laskenut naisilla (2017: 92 %) ja noussut miehillä (2017: 67 %). Miehillä automaattien jälkeen seuraavaksi yleisin ongelmien aiheuttaja on kasinopöytäpelit (10 %), vedonlyönti (8 %). Muiden pelien osalta on vain yksittäisiä merkintöjä. Naisilla raha-automaattipelien lisäksi pienelle joukolle (4 %) ongelmia aiheuttivat

kasinopöytäpelit, muiden pelien osalta on vain yksittäisiä merkintöjä.

Keskeinen muutos verrattuna aikaisempaan on raha-automaattipelaamisen siirtyminen nettiin pelaajilla, joilla raha-automaatit olivat ensisijainen ongelmia aiheuttava pelimuoto. Kun vuonna 2016 noin 70 prosenttia automaattipelaamisesta tapahtui pelipisteillä, vuonna 2018 vastaava osuus oli enää 50 prosenttia. Pelikanavan osalta on siis kahdessa vuodessa tapahtunut selkeää muutosta.

PELAAMISEN KANAVA, KUN PÄÄASIAALLINEN PELAAMISEN MUOTO ONGELMIEN TAUSTALLA ON RAHA-AUTOMAATIT

| | | |
|------------------|------------|-------------|
| Pelipiste | 336 | 50% |
| Netti | 266 | 39% |
| Molemmat | 57 | 8% |
| Ei tietoa | 18 | 3% |
| YHTEENSÄ: | 677 | 100% |

TAULUKKO 4. Pelaamisen kanava raha-automaatteja ongelmallisesti pelaavilla

Pelaamisen kanava

Internet on selkeästi kasvattanut osuuttaan pelaamisen kanavana. Vuonna 2018 yhteensä 1281:ssä pelaajien yhteydenotossa saatiin selville rahapelaamisen kanava, eli oliko kyseessä netti- vai pelipistepelaaminen. Nettipelaamisen yleistyminen näkyi selvästi Peluuriin yhteyttä ottaneiden pelaajien parissa. Vuodesta 2017 vuoteen 2018 nettipelaamisen osuus nousi 44 prosentista 62 prosenttiin. Nettipelaajista 53 prosenttia oli miehiä ja 47 prosenttia naisia.

Pelipistepelaamisen osuus puolestaan laski 42 prosentista 31 prosenttiin. Tasaisesti molempia pelasi 7 prosenttia pelaajista. Pelipistepelaajista 77 prosenttia oli miehiä ja 23 prosenttia naisia. Kun kyse oli pelipistepelaamisesta, 94 prosenttia koski raha-automaattipelaamista, josta suurin osa (77%) tapahtui kaupoissa, kioskeilla, huoltoasemilla tai kahviloissa ja 17 prosenttia pelisaleissa. Lisäksi pelattiin ravintoloissa, baareissa tai yökerhoissa (4%) ja Helsingin kasinolla (2%).

| 2017 | Puhelut, pelaajat | Chatit, pelaajat | YHT. | YHT ~ % |
|----------------------------------------------------|-------------------|------------------|------------|-------------|
| Netti | 336 | 98 | 434 | 44 % |
| Pelipistepelaaminen (ei netti) | 378 | 30 | 408 | 42 % |
| Ei pääasiallista pelikanavaa (tasaisesti molempia) | 116 | 17 | 133 | 13 % |
| YHTEENSÄ: | 830 | 145 | 975 | |

| 2018 | Puhelut, pelaajat | Chatit, pelaajat | YHT. | YHT ~ % |
|----------------------------------------------------|-------------------|------------------|-------------|-------------|
| Netti | 652 | 139 | 791 | 62 % |
| Pelipistepelaaminen (ei netti) | 368 | 25 | 393 | 31 % |
| Ei pääasiallista pelikanavaa (tasaisesti molempia) | 84 | 13 | 97 | 7 % |
| YHTEENSÄ: | 1104 | 177 | 1281 | |

TAULUKKO 5. Pelaamisen kanava pelaajilla vuosina 2017 ja 2018 (puhelut ja chat)

Nettipelaamista suosivien pelaajien yhteydenotoista 281:ssä selvisi pelioperaattori. Suurin ryhmä (40 prosenttia) pelaajista pelasi tasaisesti sekä Veikkauksen että ulkomaisien peliyhtiöiden sivustoilla. Pelkästään ulkomaisilla sivustoilla pelasi 31 prosenttia (mukaan lukien PAF 3%) ja pelkästään Veikkauksen pelejä 29 prosenttia.

Pelaamisen rahoittaminen ja talous

Rahapelaamista rahoitetaan monilla keinoilla. Vuonna 2018 pelaamisen rahoittamisen keino selvisi 968 rahapelaajan kohdalla.

Työtuloilla rahoitettiin pelaamista puolessa tapauksista. Kun työtulot, sosiaalietuudet tai eläke on käytetty, siirrytään usein lainaamaan rahaa. Työlojen jälkeen yleisin rahoituskeino on tilastojemme perusteella "lainaraha tai vipit": yhteensä 354 pelaajayhteydenottajan (37 %) kohdalla kävi ilmi rahan lainaaminen (vuonna 2017 352 pelaajaa)

Kun pelaajien yhteydenotoissa on käynyt ilmi velkasumma (tai petoksella hankittu raha), on se ollut yleisimmin 20 000 – 50 000 euron välillä. Vuonna 2018 67 prosentille niistä pelaajayhteydenottajista, joille velkasumma saatiin kirjattua, kirjattiin yli 10 000 euron velat (vuonna 2017 yhteensä 57 %). Noin 10 prosentilla velkaa (tai petoksella hankittua rahaa) oli yli 100 000 euroa.

Vuonna 2018 pelaajien osalta rikoksia tai petoksia kirjattiin pelaamisen rahoituskeinoksi 19 kappaletta (vuonna 2017: 17). Kaikissa yhteydenotoissa (pelaaja, läheinen, ammattilainen) ilmeni rikoksia ja petoksia rahoituskeinona huomattavasti useammin (vertaa s. 17). Voi olla, että tämä jää pelaajien yhteydenotoissa helpommin kertomatta tai pelaaja ei miellä läheiseltä rahan ottamista kavaltamiseksi vaan lainaamiseksi.

Nettipelaajista (N=791) suurempi osa rahoittaa pelaamistaan työtuloilla (56 %) kuin pelipistepelaajista (N= 267, 34 %). Nettipelaajista 44 prosenttia on rahoittanut pelaamistaan lainarahoilla ja vipeillä, pelipistepelaajista huomattavasti pienempi määrä, 18 prosenttia.

Pelipistepelaamista rahoitetaan sen sijaan nettipeleä useammin eläkkeellä (32 % pelipistepelaajista / 23 % nettipelaajista) sekä sosiaalietuuksilla (31 % pelipistepelaajista / 19 % nettipelaajista).

Suuret pelivelat kertyvät erityisesti nettipelaajille. Niistä rahapelaajista, joille on merkitty yli 10 000 euron pelivelat (N=152), on ensisijaisia nettipelaajia 78 prosenttia, pääasiassa pelipisteillä pelaavia 9 prosenttia sekä molemmissa kanavissa tasaisesti pelaavia 3 prosenttia. 10 prosentissa pelaamisen kanava ei selvinnyt yhteydenoton aikana.

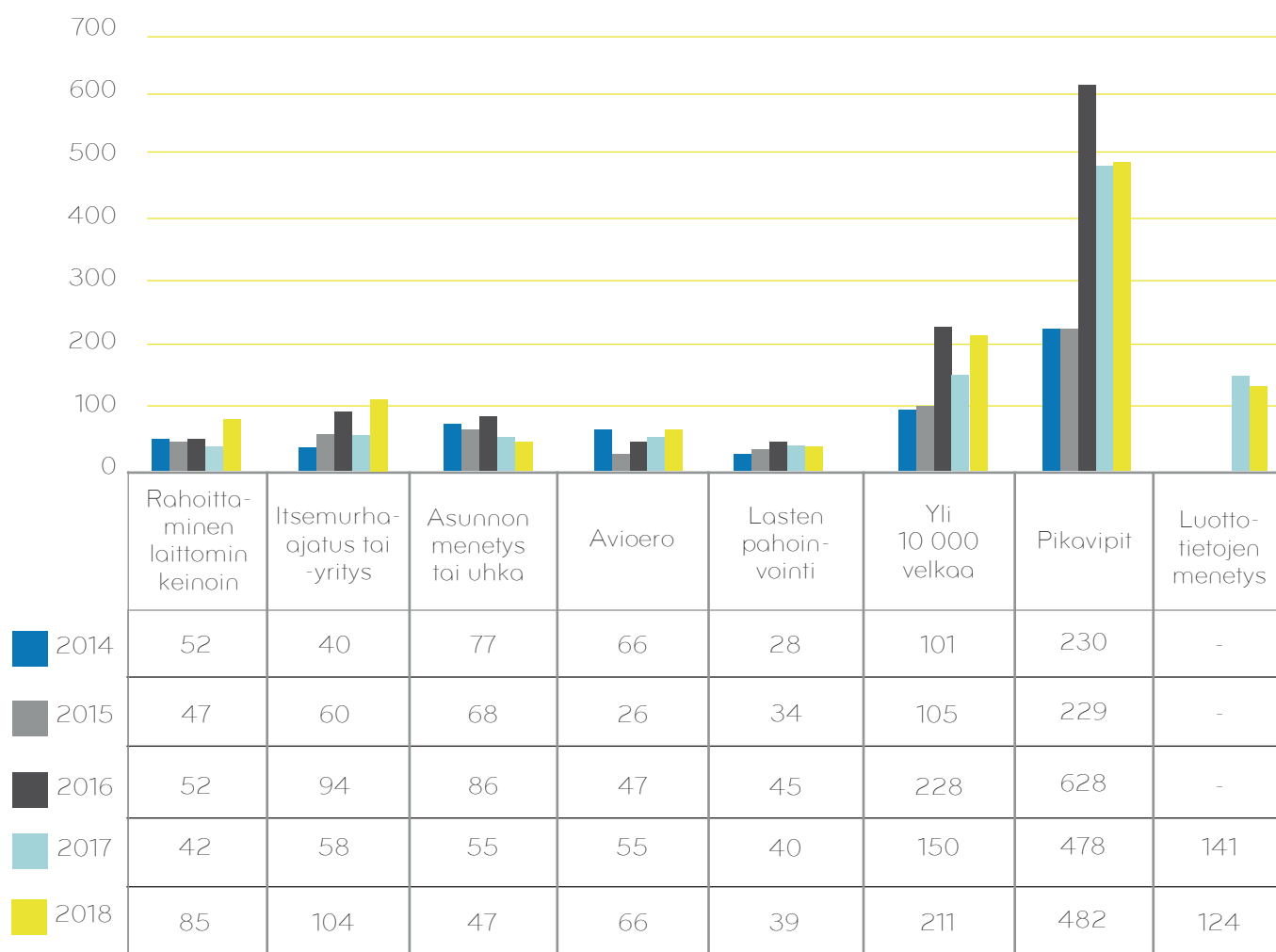
**SUURET
RAHAPELAAMISESTA
JOHTUVAT VELAT
KERTYIVÄT ERITYISESTI
NETTIPELAAJILLE**

Yhteydenottojen luonne auttavassa puhelimessa

Peliongelmiin vakavuudesta kertoviksi indikaattoreiksi on määritetty pelaamisen rahoittaminen laittomin keinoin, itsetuhoisuus, asunnon menetys tai sen uhka, pelaamisesta johtunut ero, pelaamisen rahoittaminen lainalla sekä suuret lainamäärät (yli 10 000 €) sekä vuodesta 2017 alkaen luottotietojen menetys.

Huolestuttavaa kasvua on suurissa veloissa, pelaamisen rahoittamisessa laittomin keinoin sekä itsemurha-ajatuksissa ja -yrityksissä.

PELIONGELMAN VAKAVUUDESTA KERTOVIERN INDIKAATTOREIDEN MÄÄRÄ MAININTOINA 2014–2018



KUVIO 3. Peliongelman vakavuudesta kertovien indikaattoreiden määrä mainintoina kaikissa (pelaajat, läheiset, ammattilaiset) peliongelmapuheluissa (ei chat) 2014–2018

HUOM.! Tilastointimuutoksesta johtuen kaikki indikaattorit eivät ole täysin vertailukelpoisia eri ajankohtina. Esimerkiksi pikavipit otettiin asiakastietolomakkeeseen mukaan vuonna 2012, vuonna 2016 kategoria laajennettiin koskemaan myös muuta lainarahalla pelaamista.

Muut ongelmat rahapelaamisen rinnalla

Ongelmalliseen rahapelaamiseen liittyy hyvin usein muita rinnakkaisongelmia. Osa ongelmista on voinut toimia pelaamisen laukaisevina tekijöinä, osa on taas pelaamisen seurauksia.

Vuonna 2018 noin kaksi kolmesta soittajasta kertoi myös muista ongelmista rahapelaamisen rinnalla. Noin kolmasosassa yhteydenotoista ei ole tunnistettu muita rinnakkaisongelmia. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö myös näillä ihmisillä pelaamiseen liittyisi muita ongelmia. Päivystäjä kirjaa ylös vain ne rinnakkaisongelmat, jotka hän luotettavasti yhteydenotosta saa selville. On huomioitavaa, että lyhyissä informaatiotyyppisissä yhteydenotoissa jää harvemmin tunnistamatta muita rahapelaamisen rinnakkaisongelmia.

Yleisimmät maininnat pelaajilla olivat taloudelliset ongelmat (27 prosentilla kaikista rahapelaajista), stressi, hermostuneisuus, ahdistus tai masennus (22 %), ja syyllisyyden tai häpeän tunteet (14 %).

Rahapeli-ongelma eristää pelaajia. Yhteydenotoissa käy kohtalaisen usein ilmi vakavia ihmissuhdeongelmia (17 %), syrjäytymistä tai eristäytymistä (5 %) sekä yksinäisyyttä (4%). Oma mielenterveysongelma tai fyysinen sairaus kävi ilmi 11 prosentissa yhteydenotoissa, päihdeongelma ja muu riippuvuus 3 prosentissa. Henkistä väkivaltaa/aggressiivisuutta ilmeni 13 prosentilla ja fyysistä väkivaltaa 6 prosentilla yhteyttä ottaneista rahapelaajista.

Arjenhallintataitojen puute ja perustarpeiden laiminlyönti (ruoka, lääkkeet, vaatteet, asuminen) lisättiin tilastointimme vuonna 2017. Vuonna 2018 perustarpeita oli laiminlyönyt 16 prosenttia rahapelaajista. Arjenhallintataitojen puutteesta kärsi 6 prosenttia.

**STRESSISTÄ,
HERMOSTUNEISUUDESTA,
AHDISTUKSESTA TAI
MASENNUKSESTA KERTOI
22 % PELAAJISTA**

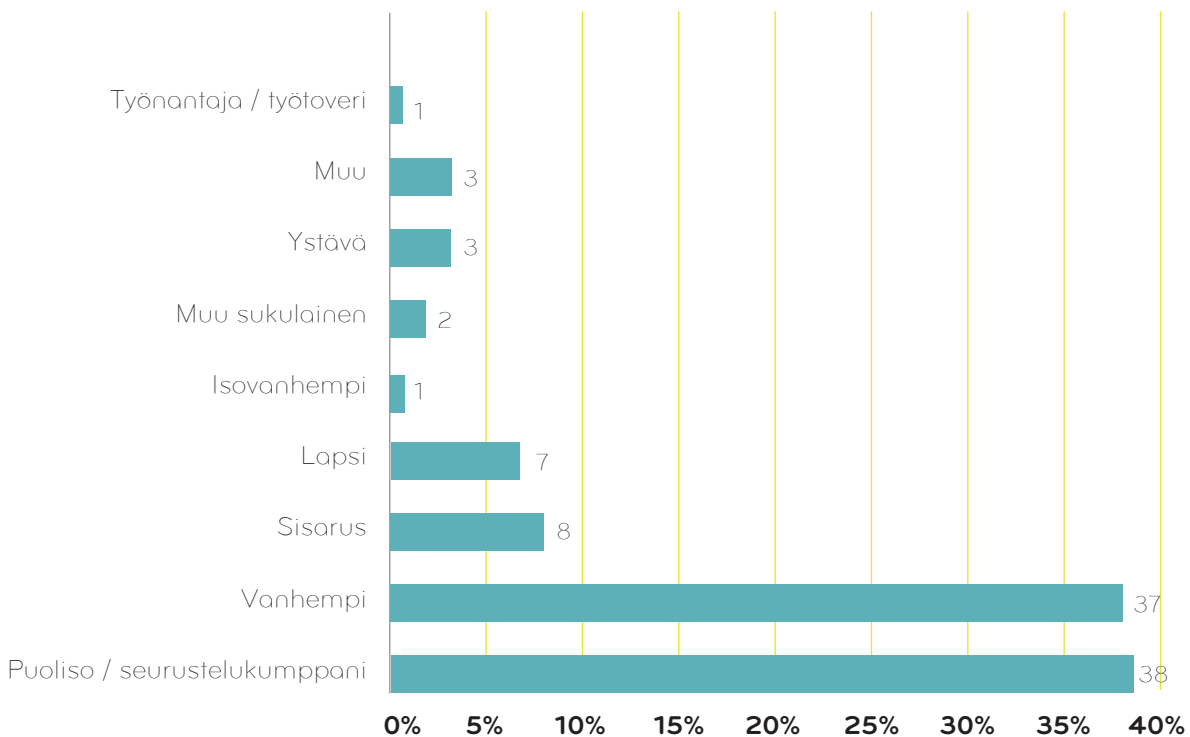


Läheiset

Rahapelaajien läheisten yhteydenottoja oli vuonna 2018 yhteensä 533 (puhelin + chat), eli noin 24 prosenttia kaikista peliongelmaa koskevista yhteydenotoista. Uusintayhteydenottoja läheisillä oli 25. Niissä tilanteissa, joissa läheisen sukupuoli selvisi (n=511), selkeästi suurempi osa oli naisia (79 %). Osuus pysyi samana verrattuna edelliseen vuoteen. Rahapelaajista, joita läheisten yhteydenotot koskivat, 83 prosenttia oli miehiä (vuonna 2017 87 %).

526 puhelussa selvisi läheisen suhde pelaajaan. Selkeästi suurimmat yhteydenottajaryhmät olivat puoliset/seurustelukumppanit (38 %) ja vanhemmat (37%).

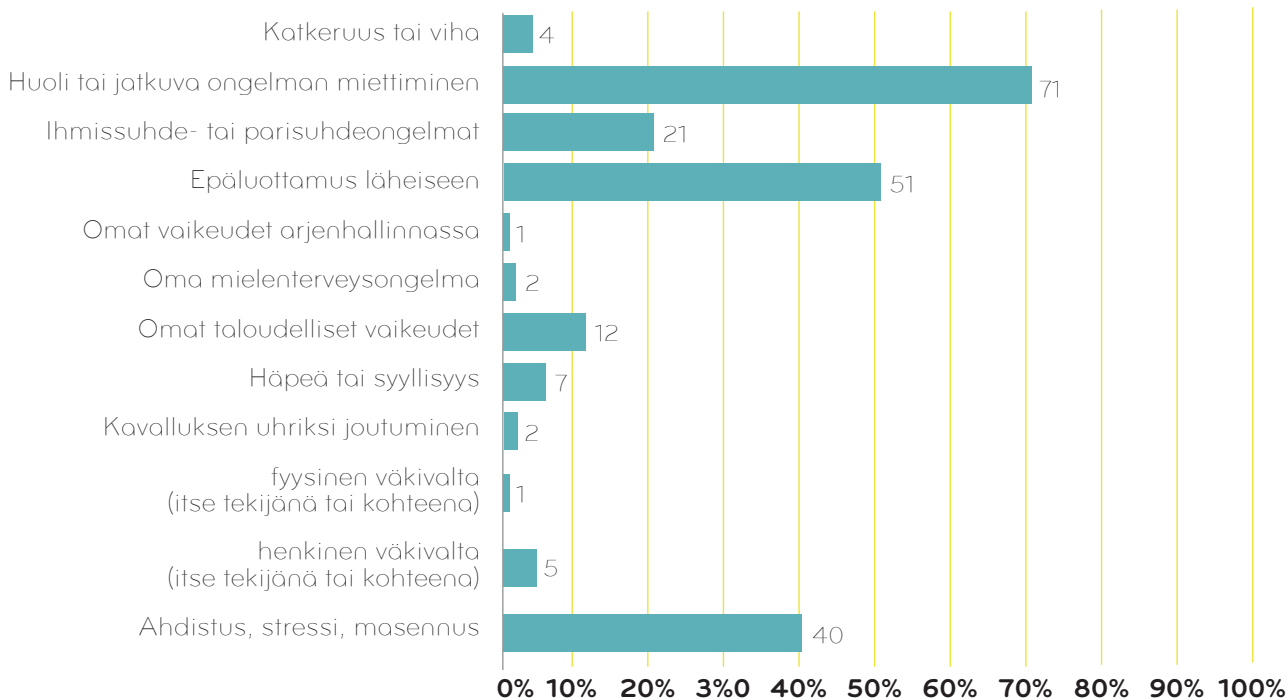
LÄHEISYHTEYDENOTTAJAN SUHDE PELAAJAAN (%) N=521



KUVIO 4. Yhteydenottajan suhde pelaajaan

Läheisten kokemissa ongelmissa korostuivat huoli ja jatkuva ongelman miettiminen (71 % vastaajista), epäluottamus läheiseen (51 %), ahdistus, stressi tai masennus (40 %), ihmis- ja parisuhdeongelmat (21%) sekä omat taloudelliset ongelmat (12 %).

LÄHEISEN KOKEMAT HAITAT



KUVIO 5. Läheisen kokemat ongelmat (%). Mahdollisuus valita useita vaihtoehtoja.

**RAHAPELIONGELMAT
KOSKETTAVAT
MONIN TAVOIN
MYÖS LÄHEISIÄ.**



Peli poikki -ohjelma

Peli poikki on Peluurin netissä toimiva ohjelma rahapeliongelmiin. Ohjelmassa on kahdeksan osaa. Ohjelma perustuu kognitiiviseen käyttäytymisterapiaan ja motivoivaan haastatteluun. Jokaiseen osaan kuuluu asiakkaan itsenäinen työskentely tehtävien parissa, keskustelu terapeutin kanssa puhelimitse ja mahdollisuus vertaistukeen ohjelman keskustelufoorumilla.

Matalan kynnyksen, hyvän toteutettavuuden ja hyvien tulostensa vuoksi ohjelmasta on tullut erittäin suosittu. Vuonna 2018 kauan kaivattu ohjelman uudistamistyö pääsi käyntiin. Sen vaatima työmäärä heijastui luonnollisesti jonkin verran myös asiakastyöhön. Ohjelman suosio on näkynyt varsin pitkänä jonona ohjelman koko toiminnan ajan. Keväällä 2018 jono päädyttiin poikkeuksellisesti sulkemaan, jotta asiakastyön laatu turvataisiin kehittämistyön ajaksi ja tulevat asiakkaat voisivat hakea suoraan uuteen ohjelmaan.

Ohjelmassa on vuonna 2018 ollut töissä kolme kokoaikaista ja yksi osa-aikainen verkkoterapeutti. Lisäksi yksi työntekijä Kuopion kriisikeskuksessa on toiminut osa-aikaisena verkkoterapeutina. Peli poikki -ohjelma on toiminut osana Peluurin pysyvää rahoitusta vuodesta 2017. Pysyvän rahoituksen ja nyt tehdyn ohjelman kehittämisen tavoitteena on tarjota yhä useammalle mahdollisuus saada apua peliongelmaan Peli poikki -ohjelmasta.

Peli poikki -ohjelman aloitti toimintavuonna yhteensä 218 asiakasta. Heistä ohjelman kävi läpi 174 asiakasta. Asiakkaista 44 keskeytti ohjelman (20 %). Kuopion terapeutin osuus ohjelman läpikäyneistä asiakkaista oli 26. Peli poikki -ohjelmaan sitoutuminen on parantunut edelleen: yhä useampi ohjelmaan hakenut ottaa paikan vastaan ja keskeyttämisprosentti on edelleen laskenut.

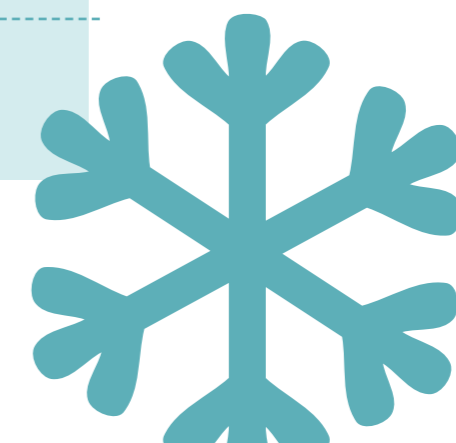
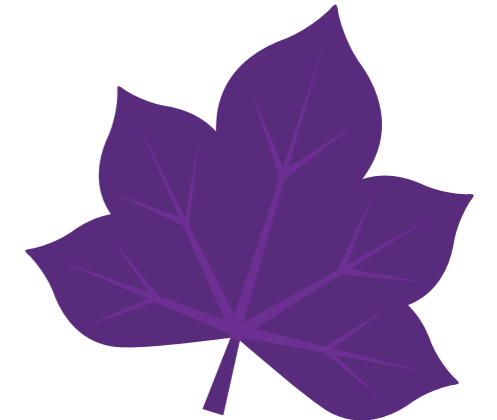
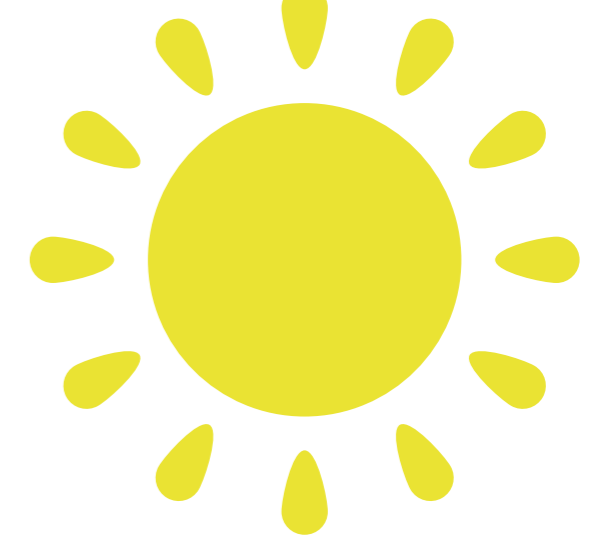
**VUOSINA 2007–2018
PELI POIKKI -OHJELMAN
ON KÄYNYT LÄPI YHTEENSÄ
1 528 PELAAJAA**

UUDEN OHJELMAN KEHITTÄMINEN

| | UUDEN OHJELMAN KEHITTÄMINEN | ASIAKASTILANNE |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| LOKAKUU- JOULUKUU 2017 | Ohjelman kehittämisestä ruotsalaisen Silabsin kanssa sovitaan. Vanha ohjelma käydään läpi ja sen kehittämistarpeet kartoitetaan. | 4.10.2017 Peli poikki -ohjelman jono saatiin puolitettua, jonotusaika historiallisen lyhyt, n. 7 vkoa. Loppuvuoden aikana jono kasvoi. Siihen saattoi vaikuttaa se, että rahapeliongelma oli paljon esillä mediassa. Työntekijäresurssi väheni, kun yhden terapeutin toimenkuva laajeni Peluurin koko asiakastyön johtamiseen. 2017 ohjelmasta tarjottiin paikkaa 518 asiakkalle ja heistä ohjelman aloitti 258 (50 %). Ohjelman aloittaneista sen teki loppuun 203 asiakasta (79 %). |
| TAMMIKUU 2018 | Kehittäminen ruotsalaisten kanssa käynnistyy suunnittelulla ja säännöllisistä kehittämispalavereista sopimisella. | Jonoo saatiin lyhennettyä marras-joulukuun kasvun jälkeen. 62 asiakasta siirrettiin tammikuun aikana terapeuteille. Tammikuun lopussa jonossa oli 114 asiakasta. |
| HELMIKUU 2018 | Käsikirjoitusta käydään läpi: tiivistetään mobiiliin sopivammaksi ja päivitetään sisältöä ajan tasalle. Talusosion uudistaminen yhteistyössä Takuusäätiön kanssa. Ruotsi: ohjelman arkkitehtuurin ja käyttöliittymänsuunnittelu ja niiden rakentaminen alkavat. | Jono jatkaa kasvuaan. |
| MAALISKUU 2018 | Käsikirjoituksen päivittämisprosessi jatkuu. Käsikirjoitusta täydennetään uusia ominaisuuksia, kuten palautteita ja yhteenvedoja, varten. Asiantuntija käy läpi ruotsinkielisen käsikirjoituksen. Käännöstyö aloitetaan. | Jono on kasvanut niin suureksi, että sen sulkemista aletaan pohtia. |
| HUHTIKUU 2018 | Ohjelman admin-puolen suunnittelu, tietosuoja ja GDPR asetus sekä tutkimusdatan noutamisen kehittämistoiveet kartoitetaan. Käsikirjoituksen oikoluku ja asiatarkistus aloitetaan Peluurin työntekijöiden voimin. | Vanhan ohjelman jono kasvaa n. 150 henkilöön, eli odotusaika ohjelmaan on 4-5 kuukautta. Jono päätetään sulkea, jotta uuden ohjelman suunniteltuna julkaisuajankohtana elokuussa siirtymä voidaan toteuttaa suoraan uudelle alustalle. |
| TOUKOKUU 2018 | Suomenkielinen käsikirjoitus valmistuu, myös uudet ominaisuudet, kuten palautteet ja yhteenvedot. Ensimmäiset ohjelmointihaasteet 2. osan pelikalenteritehtävän kanssa. | Vanhan ohjelman asiakastyö on täydessä käynnissä. Ohjelmassa sisällä 49 asiakasta ja jonossa 135. |
| KESÄKUU 2018 | Tieto, että testiversion julkaisu viivästyy kesälomien jälkeiseen aikaan. | Terapeuteille siirrettiin 63 asiakasta, jonossa 72. |
| HEINÄKUU 2018 | Kehittäminen kesätauolla. | Vanhassa ohjelmassa 53 asiakasta, jonossa 60. |

UUDEN OHJELMAN KEHITTÄMINEN

| | UUDEN OHJELMAN KEHITTÄMINEN | ASIAKASTILANNE |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ELOKUU 2018 | Testiserverin valmistelu alkaa. Käyttäjien tunnistamisen ja ohjelman hallinnon kehittämistä. Arvio Ruotsista syksyn aikataululle: syyskuussa ohjelman raakaversio työntekijöiden testaukseen, lokakuussa testiversio testikäyttäjille, loka-marraskuussa uuden ohjelman julkaisu. | 21.8. jono on 0. Vanhan ohjelman jono on purettu arvioidussa aikataulussa. Kaikille jonossa on tarjottu paikkaa ja halukkaat ovat aloittaneet ohjelman tekemisen. |
| SYYSKUU 2018 | Ohjelman testiversio viivästyy. Testiserverin käyttöönotossa selviää, että järjestelmä latautuu odotettua nopeammin. Videoiden tuottaminen osaan 7. | Vanhaan ohjelmaan otetaan mukaan 50 uutta asiakasta. Jono ehtii olla auki 9 päivää ennen kuin määrä täyttyy. |
| LOKAKUU 2018 | Uuden ohjelman testikäyttäjien rekrytointi aloitetaan. 20 testikäyttäjän ryhmä täyttyy viidessä päivässä. Ohjelman työntekijät pääsevät testaamaan uuden ohjelman raakaversiota. | |
| MARRASKUU 2018 | Ohjelmaan kuuluvien kyselyiden, hakemuslomakkeen ja käyttöehtojen päivittäminen. Käsikirjoituksen ulkopuolisia käännöstitä (ohjeistukset, virheviestit jne.) terapeuttien toimesta. Vakauttamistyöt testikäyttäjien sisäänottoa varten aloitetaan. Monimutkaisimpien ominaisuuksien toimintaa viimeisteltiin Ruotsissa. | Käynnistettiin uuden terapeutin rekrytointi. |
| JOULUKUU 2018 | Ensimmäisten testikäyttäjien ryhmästä 15/20 aloittaa uudella alustalla. Keskustelualue ja muutamat admin-puolen ominaisuudet eivät valmistu testaukseen. Testikäyttäjien ja terapeuttien löytämiä virheitä ohjelmassa korjataan. Osioita ja toimintoja käydään systemaattisesti viikoittain läpi yhteistyössä testikäyttäjien, terapeuttien ja ruotsalaisten kehittäjien kanssa. | 2018 ohjelmasta tarjottiin paikkaa 347 asiakkaalle ja heistä ohjelman aloitti 218 (63 %). Ohjelman aloittaneista sen teki loppuun 174 asiakasta (80%). Uusi terapeutti aloitti. |
| TAMMIKUU 2019 | Lisää testikäyttäjiä otetaan mukaan 20 kpl. Myös 8 työntekijää Peliklinikalla tulevat mukaan testaamaan ja raportoivat löytämiään virheitä. Testikäyttäjien palautteen myötä löydetään lisää teknisen korjauksen tarpeita ja tarkistetaan myös käsikirjoituksia. Keskustelualue avataan uuden ohjelman testialustalla | |
| HELMIKUU 2019 | Uuden ohjelman jono avattu. | |



PELI POIKKI OHJELMAN PROSESSI

| | |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| JONOON HAKEUTUNEET | ▶ täyttäneet seulontakyselyn |
| JONOON HYVÄKSYTYT | ▶ lähetetty viesti: "Tervetuloa jonoon" |
| TERAPEUTILLE SIIRRETYT, TARJOTTU PAIKKA OHJELMASTA | ▶ rekisteröitymislinkki sähköpostiin, 2 viikkoa aikaa rekisteröityä, terapeutti lähettää muistutusviestejä sähköpostiin |
| REKISTERÖITYNEET | ▶ asiakas täyttää ohjelmaan yhteystiedot ja luo käyttäjätunnuksen terapeutti tavoittelee sopiakseen aloittamisesta |
| ALOITTANEET | ▶ vähintään ensimmäinen puhelu käyty |
| LÄPI KÄYNEET | ▶ Terapeuttien näkökulma: Viimeinen puhelu käyty Tutkijat: Jälkitutkimus tehty |
| SEURANTA 6 KK | |
| SEURANTA 12 KK | |

PELI POIKKI -OHJELMA 2018

| | |
|-------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Siirretty terapeuteille | 347 (51) |
| Rekisteröityi ohjelmaan | 244 (33) |
| Suorittanut ohjelman | 174 (26) |
| Keskeyttäneet | 44 (4) |
| Ei aloittanut | 26 (3) |
| Lisäksi joulukuussa aloitti 22 testiasiakasta uudessa ohjelmassa. | |

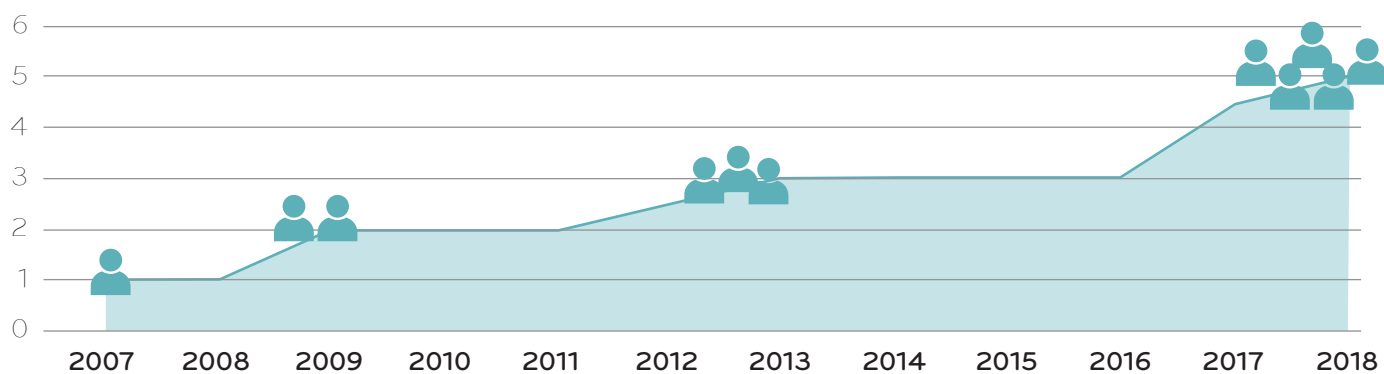
TAULUKKO 6. Peli poikki -ohjelma lukuina (suluissa Kuopion osuus)

PELI POIKKI -OHJELMA 2007-2018

| Asiakkaat | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|---------------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Suorittanut ohjelman | 8 | 52 | 76 | 114 | 123 | 164 | 144 | 158 | 152 | 159 | 204 | 174 |
| Suorittanut ohjelman yht. | 8 | 60 | 136 | 250 | 373 | 537 | 681 | 839 | 991 | 1150 | 1354 | 1528 |

TAULUKKO 7. Peli poikki -ohjelman suorittaneet vuosina 2007-2018 vuosittain ja kumulatiivisesti

PELI POIKKI -OHJELMAN TERAPEUTIT 2007-2018



Vuosien 2007 ja 2018 välillä Peli poikki -ohjelman terapeuttien määrä on tasaisesti kasvanut. Samalla on voitu kasvattaa asiakasmääriä ja vastata yhä useamman ongelmallisesti pelaavaan avun tarpeeseen. Tästä huolimatta kysyntää on enemmän kuin mihin on mahdollista vastata ja ohjelmaan joutuu jonottamaan joskun pitkäänkin.

OmaPeluuri

OmaPeluuri on sähköinen vertaistukeen ja oma-apuun perustuva palvelu, joka on tarkoitettu liikaa pelaaville, heidän läheisilleen sekä pelihaittoja työssään kohtaaville ammattilaisille. Palvelu toimii peluuri.fi -sivuston osana ja vaatii kirjautumisen. OmaPeluuri tarjoaa paikan keskustella ryhmässä vertaisten ja ammattilaisten kanssa. Palvelu on kehitetty yhdessä pelihaittatyön ammattilaisten ja kokemusasiantuntijoiden kanssa. OmaPeluuri on korvannut aikaisemmin käytössä olleen Pelivoimapiirin. Ryhmätoiminta käynnistettiin 23.3.2017.

OmaPeluurissa on avoimia, suljettuja ja ohjattuja keskustelualueita. Avoimet keskustelut näkyvät kaikille, joille kyseinen ryhmä on suunnattu sen mukaan, ovatko he pelaajia vai läheisiä. Ohjattujen ja suljettujen keskustelualueiden ryhmiin ilmoitetaan ja haetaan erikseen.

Vuoden 2018 aikana rahapelaajille oli tarjolla kaksi suomenkielistä avointa keskustelualueita: Pelaajien päiväkirjat ja Pelaajien ryhmä. Erityisesti päiväkirja-keskustelualue on osoittautunut suosituksi. Lisäksi pelaajille oli seitsemän ohjattua Tehostartti-ryhmää. Ohjatut ryhmät kuvataan tarkemmin Tehostartti-otsikon alla. Marraskuussa 2018 avattiin kokeiluluonteisesti myös englanninkielinen avoin keskustelualue pelaajille, mutta se ei ole toistaiseksi tavoittanut keskustelijoita.

Läheisille oli tarjolla yksi avoin keskustelualue. Pelaajille, läheisille ja työntekijöille oli tarjolla lisäksi yhteinen Kysy kokemusasiantuntijalta -ryhmä.



Ryhmässä esitettäviin kysymyksiin vastasivat Pelirajat'on-toiminnan pelaaja- ja läheiskokemusasiantuntijat.

OmaPeluuriin rekisteröityneitä oli vuoden 2018 lopussa yhteensä 1689 (v. 2017 vastaava luku oli 730). Heistä 1249 oli pelaajia, 250 läheisiä ja 52 työssään kohtaavia ammattilaisia. 167 rekisteröintyä henkilöä oli valinnut useamman kuin yhden asiakasryhmän. 460 henkilöä ei kirjautunut palveluun kertaakaan rekisteröitymisen jälkeen.

Pelaajista, jotka sisäänkirjautuivat palveluun vähintään kerran (yhteensä 449) oli miehiä 265 ja naisia 226. Loput eivät määritelleet sukupuoltaan. Pelaajista 202 kertoi pelaavansa pääsääntöisesti netissä, 27 pääsääntöisesti pelipisteillä ja 45 tasaisesti molemmissa.

**OMAPELUURI MUODOSTUU
KESKUSTELUALUEISTA JA RYHMISTÄ.
PELAAMISEN AIHEUTTAMISTA HAITOISTA
KESKUSTELLAAN AMMATTILAISTEN
JA VERTAISTEN KANSSA.**

Tehostartti

Tehostartti muutokseen on OmaPeluurissa toimiva rahapelaajille tarkoitettu ohjattu ja suljettu verkko-vertaisryhmä. Ryhmä kestää yhteensä kuusi viikkoa ja sitä ohjaavat Peluurin asiakastyöntekijä sekä peliongelman itse kokenut ja siitä toipunut Pelirajat'on vertaisohjaaja. Yhdellä viikolla ryhmässä vierailee mukana myös Pelirajat'on läheisvertaisohjaaja.

Vuonna 2018 pidettiin yhteensä seitsemän ryhmää. Ryhmiin hyväksyttiin n. 10-24 ensimmäiseksi ilmoittautunutta henkilöä. Ilmoittautuneista jokaiseen ryhmään osallistui lopulta noin 10-12 henkilöä. Ryhmäläisten osallistujamäärä laskee loppua kohden siten, että viikon 3 kohdalla aktiivisia osallistujia oli keskimäärin 6,5 ja viimeisellä viikolla 6 enää 3,25.

Ryhmissä käsiteltäviä teemoja ovat:

- VKO 1)** Esittäytyminen, odotukset ryhmälle sekä kunkin pelihistoria ja käytössä jo olleet selviytymiskeinot,
- VKO 2)** Nykyisenlaisen pelaamisen sekä mahdollisen muutoksen hyvät ja huonot puolet,
- VKO 3)** Läheissuhteet,
- VKO 4)** Oman tavoitteen tutkiminen,
- VKO 5)** Peliajatukset ja -uskomukset sekä
- VKO 6)** Riskitilanteet ja toimintasuunnitelma niiden varalle sekä loppupalautte. Jokaisella viikolla tehdään teemaan liittyviä tehtäviä.

Ryhmissä aktiivisesti osallistuneet ovat antaneet Tehostarteista pääsääntöisesti positiivista palautetta, joskin ryhmien on toivottu olevan aktiivisempia. Hyvää palautetta on annettu tehtävistä, ohjaajista ja vertaistuesta. Ryhmien kehittämiseen on kiinnitetty huomiota tehostamalla tiedonkeruuta, jonka perusteella Tehostartti-ryhmien kehittämistä jatketaan.

**TEHOSTARTTI-RYHMÄT
TARJOAVAT
VERTAISTUKEA JA
TYÖKALUJA
MUUTOKSEEN**

Valtti ja Hertta

Valtti on liikaa pelaaville tarkoitettu vertaistukipalsta, joka toimii A-klinikkasäätiön ylläpitämällä Päihdelinkki.fi-sivuston vertaisfoorumilla. Valtin kirjoitukset ovat julkisesti luettavissa, mutta kirjoittaminen vaatii rekisteröitymisen. Toimintavuoden aikana Valtti keräsi 23 400 yksilöityä sivun katselua kuukausittain - kävijäluvut laskivat hieman (-8 %) edellisvuoteen verrattuna. Valtissa lähetettiin toimintavuoden aikana 2243 viestiä, eli noin 187 viestiä kuukausittain. Valtin keskustelut ovat pääsääntöisesti laadultaan vertaistuullisia ja toisiaan kannustavia.

Kirjoittamisen lisäksi monelle tuki löytyy muiden kertomusten ja kokemusten lukemisesta. Valtissa olevia kirjoituksia käytiin lukemassa 32 400 kertaa joka kuukausi, joka on hieman vähemmän (-12 %) kuin edellisvuonna.

Valtti on tarpeellinen palvelu niille, jotka tarvitsevat välitöntä tukea ilman jonotusaikaa. Valtin keskustelut ovat avoimia, mikä varmistaa niiden helpon löydettävyyden hakukoneilla. Kirjoittaminen vaatii kuitenkin kevyen rekisteröitymisen, mikä varmistaa palstan kirjoitusten asiallisuuden. Asiakaspalautteissa Valttiin toivotaan kuitenkin vielä nopeampaa keskusteluapua, mahdollisesti vertaischatin avulla.

Valtissa pidettiin tammikuussa teemaviikko rahasta ja velkaantumisesta. Teemaviikko järjestettiin yhteistyössä Takuusäätiön kanssa. Teemaviikon aikana pelaajilla oli mahdollisuus kysyä aiheeseen liittyviä kysymyksiä, joihin Takuusäätiön työntekijä vastasi. Viikon motto oli Peliraha - eri raha. Kysymyksiä tuli 7 kappaletta ja niihin muutamia tarkentavia kysymyksiä. Kysymyksiä ja niiden vastauksia käytiin lukemassa n. 9200 kertaa, eli n. 1300 kertaa/kysymys.

Pelaajien läheisille tarkoitettu vertaistukipalsta Hertta avattiin asiakastoiveiden siivittämänä vuonna 2016. Hertan viestejä voi lukea ja palstalle voi kirjoittaa ilman rekisteröitymistä. Kynnys läheistuelle pyritään pitämään mahdollisimman matalana.

Hertta tavoitti toimintavuonna 840 yksilöityä sivun katselua kuukausittain. Viestejä saapui vuoden aikana kuitenkin vain 78 kpl, joista suurin osa (90 %) ohjautui Herttaan suoraan hakukoneiden kautta. Monista Herttaan saapuvista viesteistä välittyi akuutti tarve tuelle ja neuvoille.

Viestien laadun ja vähäisen määrän vuoksi Herttaan on pohdittu uusia keinoja, joilla vastata tuen tarpeeseen ja aktivoida keskustelua. Mahdollisena jatkosuunnitelmana on kokeilla kokemusasiantuntijan mukaanottoa sillä ajatuksella, ettei kukaan jäisi yksin eikä kenenkään viesti jäisi kohtaamatta.

Vertaispuhelin

Peluuri aloitti vertaispuhelintoiminnan yhdessä Sosped säätiön Pelirajat'on-toiminnan sekä Tieto- ja tukipiste Tiltin kanssa keväällä 2015. Palvelua tarjotaan edelleen sekä pelaaja- että läheisasiakkaille. Vuodenvaihteen ja kesän aikana toiminta on ollut tauoilla.

Tukea puhelimesta tarjoavat vertaiset ovat haastavasta tilanteesta yli päässeistä (entisistä) ongelmapelaajista sekä läheisistä. Asiakkaalla on mahdollisuus käydä enintään kolme puhelua vertaistukihenkilön kanssa.

Vertaispuhelun on voinut varata joko soittamalla Peluuriin tai täyttämällä lomakkeen Pelirajat'on-toiminnan nettisivujen kautta. Peluuri tai Pelirajat'on varaa aina ensimmäisen puhelun, mahdollisista jatkopuheluista asiakas ja tukihenkilö sopivat keskenään. Peluuri teki varauksia vertaispuhelimeen ajalla 16.1.-14.11.2018, jonka jälkeen siirryttiin käyttämään pelkästään verkkolomaketta.

| | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|--------------------------------------------|------|------|------|------|
| Vertaistukihenkilöitä mukana vuoden aikana | 12 | 17 | 16 | 11 |
| Varattuja vertaispuheluita (hlö) | 41 | 89 | 83 | - |
| Toteutuneet tukisuhteet/soitot (hlö) | 59 | 78 | 67 | 82 |
| Toteutuneet puhelut yhteensä* | - | - | 128 | - |

TAULUKKO 8.* 2015 ja 2016 ei koottu lainkaan tietoa kaikista toteutuneista puheluista

| | Tukisuhteita | Pelaajille | Läheisille |
|-----------------|----------------|----------------|----------------|
| Peluuri | 46 | 41 | 5 |
| Pelirajat'on | 36 | 18 | 18 |
| Yhteensä | 82 (67) | 59 (50) | 23 (17) |

TAULUKKO 9. Tukisuhteet Peluurin ja Pelirajat'on kautta

Kunkin tuettavan kanssa käytiin keskimäärin kaksi puhelua. Valtaosa tukipuheluista toteutui.

Vuoden aikana kokeiltiin muutaman kerran sitä, että pelaajataustainen vertaisohjaaja keskusteli läheisen kanssa. Kokeilu oli onnistunut ja tätä mahdollisuutta tarjotaan jatkossa suoraan puheluista toivoville.

Vertaispuhelimessa toimi vuoden aikana 11 vapaaehtoista vertaisohjaajaa (6 pelaajataustaista, 5 läheistaustaista).

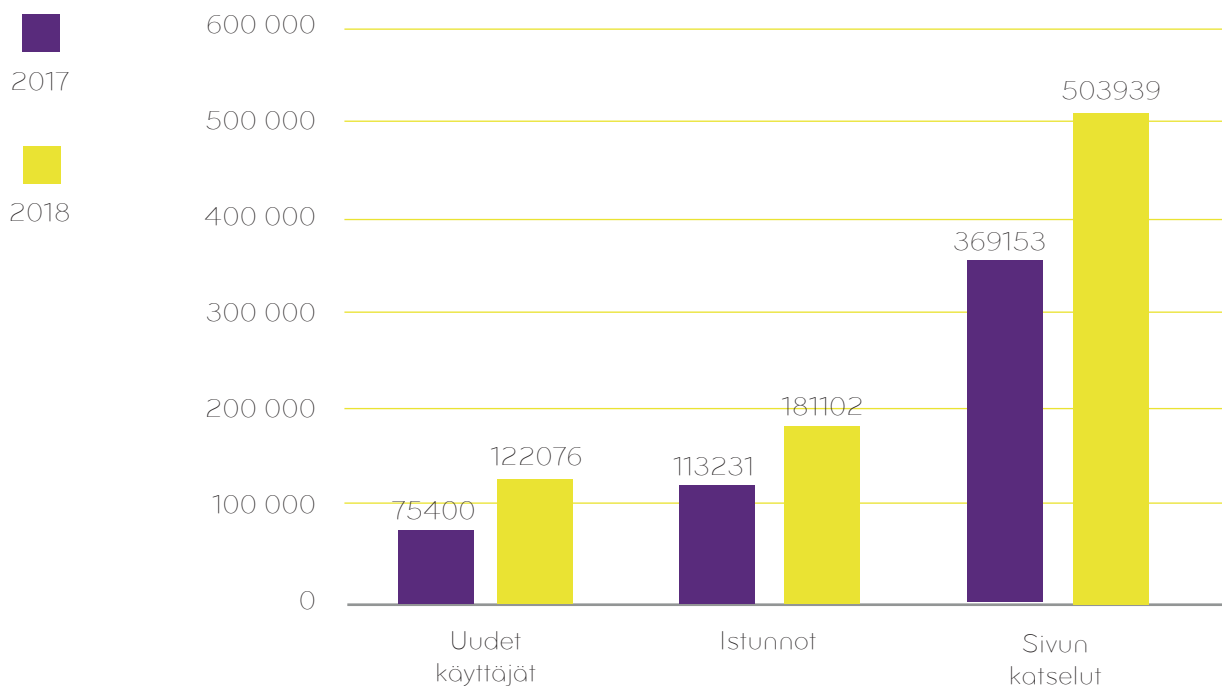
Peluurin verkkosivut ja sosiaalinen media

Vuonna 2018 peluuri.fi -sivujen kävijäliikenne kasvoi huomattavasti verrattuna vuoteen 2017.

VUONNA 2018 PELUURIN VERKKOSIVUILLA

- ▶ Uusien käyttäjien määrä kasvoi 62 %, heitä oli yli 46 000 enemmän kuin vuonna 2017.
- ▶ Istuntojen määrä kasvoi 60 % eli aktiivisesti sivuja käytti 60 000 henkilöä enemmän kuin vuonna 2017.
- ▶ Katseltujen sivujen määrä kasvoi 36,5 %, sivuja katseltiin 134 000 enemmän kuin vuonna 2017.

UUDET KÄYTTÄJÄT, KÄYTTÄJÄT, ISTUNNOT JA SIVUN KATSELUT PELUURIN VERKKOSIVUILLA 2018



KUVIO 6. Yleiskatsaus Peluurin verkkosivujen kävijäliikenteeseen

Istunto: ajanjakso, jonka käyttäjä viettää aktiivisesti verkkosivuilla. **Sivun katselut:** katseltujen sivujen kokonaismäärä

Käyttäjät: eri käyttäjät, jotka ovat aloittaneet vähintään yhden istunnon vuoden aikana. (lähde: Google Analytics.)

- ▶ Uusien käyttäjien määrä oli 122 076 vuonna 2018 (vrt. 75 400 v. 2017). Tämä tarkoittaa keskimäärin yli 10 000 uutta käyttäjää kuukaudessa (vrt. 6 000 v. 2017).
- ▶ Sivulla tehtiin yhteensä 181 102 istuntoa vuonna 2018 (vrt. 113 231 v. 2017). Aktiivisia käyttäjiä sivuilla oli keskimäärin yli 15 000 kuukaudessa (vrt. 9 435 v. 2017).
- ▶ Vuonna 2018 sivun katseluita oli yhteensä 503 939 (vrt. 369 153 v. 2017).

”

**MISTÄ TIETÄÄ, ETTÄ HARRASTUS ON
LÄHTENYT LAPASESTA? JOS SITÄ JOUTUU
PIILOTTELEMAAN, SE VOI OLLA ONGELMA.
KATSO VIDEO JA TESTAA PELAATKO LIIKAA.**

Peluuri sosiaalisessa mediassa

Peluuri aktivoitui sosiaalisessa mediassa vuoden 2017 syksyllä, jolloin Twitter, Facebook ja YouTube -kanavat otettiin suunnitelmalliseksi ja tavoitteelliseksi osaksi Peluurin viestintää. Viestintä sosiaalisessa mediassa perustuu Peluurin viestintäsuunnitelmassa määriteltyihin tavoitteisiin. Peluurin viestinnän sävy sosiaalisessa mediassa on rento ja helposti lähestyttävä asiantuntija, joka tuo esiin rahapelihaittoja ja puolustaa niitä, joille pelaaminen aiheuttaa ongelmia. Tavoitteina on tehdä Peluuria tunnetuksi ja madaltaa kynnyistä olla yhteydessä, jos rahapelaaminen aiheuttaa haittaa.

- ▶ Twitterissä Peluurin twiitit saivat yli 300 000 katselua vuoden 2018 aikana. Seuraajien määrä kasvoi vuoden 2017 50 seuraajasta yli 300 seuraajaan.
- ▶ Peluurin Facebook -sivuja seuraa yli 900 henkilöä, vuoden 2018 profiili sai noin sata uutta seuraajaa.
- ▶ Vuonna 2018 Facebookin kautta peluuri.fi -sivuille tuli 1052 uutta käyttäjää.
- ▶ YouTuben kautta sivuille ohjautui 1052 uutta käyttäjää.

Kukkopilli-kampanjat lisäsivät peluuri.fi -sivujen kävijäliikennettä

Kampanjan kohderyhmänä olivat riskipelaajat ja noin 30-vuotiaat miehet. Kampanjan tavoitteena oli tehdä Peluuria tunnetuksi ja tarkoituksena oli kannustaa kohderyhmää pohtimaan omaa pelamistaan BBGS -testillä* sekä madaltaa kynnyistä olla yhteydessä Peluuriin.

Videon ajatuksena on, että meillä jokaisella voi olla harrastus, joka saattaa lähteä lapasesta. Video tarttuu tarpeeseen piilotella mahdollista ongelmaa. Vaikka peliongelma on vakava aihe, video on humoristinen ja uudella tavalla kohderyhmää puhutteleva. Sen tarkoituksena on antaa Peluurista kuva rentona ja helposti lähestyttävänä.



Kukkopillikampanjan kohderyhmänä oli riskipelaajat ja noin 30 -vuotiaat miehet.

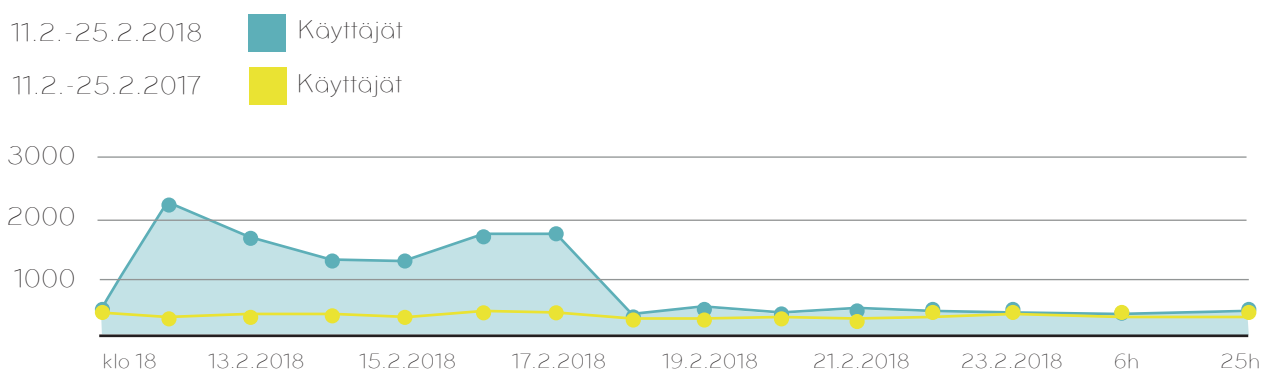
Ensimmäinen kampanja toteutettiin helmikuussa MTV Katsomossa ja mtv.fi -sivuilla. Näiden lisäksi ostimme näkyvyyttä Peluurin Facebookissa ja Twitterissä. Kukkopillimies seikkaili myös Veikkauksen somekanavissa, pelaamaltilla.fi -sivuilla, Points -tehtävissä sekä riskipelaajille lähetettävässä uutiskirjeessä. Näiden lisäksi video näkyi Radio Helsingin somekanavissa liittyen Koukussa -sarjan peliongelmia käsittelevään jaksoon.

Kampanja uusittiin Allerin Seiska -lehden verkkosivujen bannerissa lokakuussa. Joulukuussa kampanja uusittiin Allerin Seiska -lehden verkkosivujen bannerissa sekä Mtv.fi -sivustolla.

Kampanjat lisäsivät Peluurin verkkosivujen liikennettä ja toivat sivuille uusia kävijöitä. Testaa pelaatko liikaa eli sovellettu BBGS -testi* tehtiin helmikuun kampanjan aikana 376 kertaa, lokakuun kampanjan aikana 523 kertaa ja joulukuun kampanjoiden aikana 1 282 kertaa. Yhteensä kampanjoiden aikana testiä tehtiin 2181 kertaa.

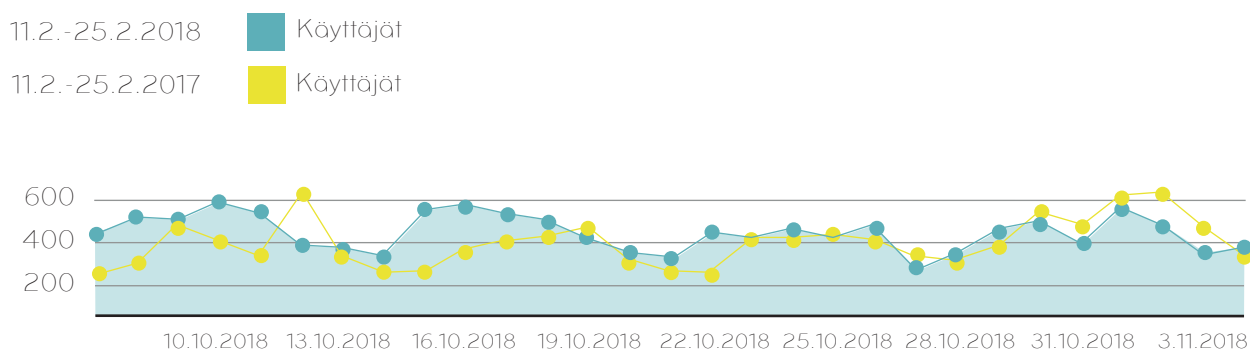
*BBGS-mittari (Brief Biosocial Gambling Screen) perustuu Amerikan psykiatriayhdistys APA:n peliriippuvuuden kriteereihin.

KUKKOPILLIKAMPANJA: MTV.FI JA KATSOMO, KAMPANJA-AIKA 12.-18.2.2018



Kaaviossa näkyy verkkosivujen kävijät kampanja-aikana ja viikko sen jälkeen sekä vertailuna käyttäjät samalla ajanjaksolla vuonna 2017. Uusia käyttäjiä kampanjan aikana oli 10 688 (vrt. 3 104 vuonna 2017), lisäys oli 244,4 %

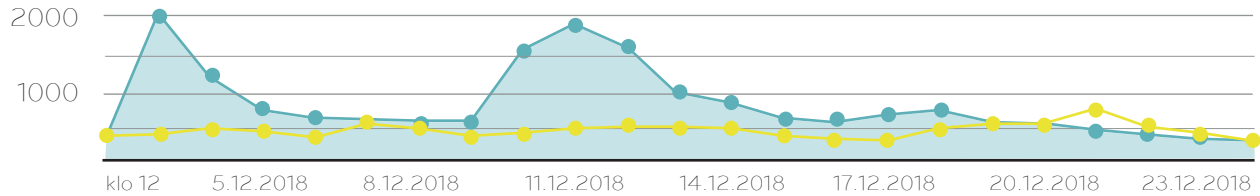
KUKKOPILLIKAMPANJA: ALLER, SEISKA -LEHDEN VERKKOSIVUT, KAMPANJA-AIKA 8.10.-28.10.2018



Kaaviossa näkyy verkkosivujen kävijät kampanja-aikana ja viikko sen jälkeen sekä vertailuna käyttäjät samalla ajanjaksolla vuonna 2017. Uusia käyttäjiä kampanjan aikana oli 8 726 (vrt. 7 811 vuonna 2017), lisäys oli 11,7 %

KUKKOPIILLIKAMPANJA MTV.FI JA ALLER, KAMPANJA-AIKA 3.-17.12.2018

2.12.-24.2.2018 Käyttäjät
2.2.-24.2.2017 Käyttäjät



Kaaviossa näkyy verkkosivujen kävijät kampanja-aikana ja viikko sen jälkeen sekä vertailuna käyttäjät samalla ajanjaksolla vuonna 2017. Uusia käyttäjiä kampanjan aikana oli 13 512 (vrt. 6 226 vuonna 2017), lisäys oli 117 %.

#PELUURIAUTTAA
#PELIONGELMA
#PELIHAITAT

Osa joulukuun lisääntyneestä kävijäliikennestä selittää Puhutaanko pelaamisesta -verkoston osin samaan aikaan (10. - 24.12.2018) toteuttama Kuumotus -kampanja, joka lisäsi liikennettä myös Peluurin verkkosivuilla. Tutustu kampanjaan: thl.fi/kuumotus

Kukkopillikampanja Twitterissä, Facebookissa ja YouTubessa

"Mistä tietää, että harrastus on lähtenyt lapsesta? Jos sitä joutuu piilottelemaan, se voi olla ongelma. Katso video ja testaa pelaatko liikaa #peluuriauttaa #peliongelma #pelihaitat "

Helmikuun Kukkopillikampanjan twiitti keräsi 18 011 näyttökertaa, video näytettiin 5 669 kertaa.

Facebookissa helmikuun mainoskampanja tavoitti kuuden päivän aikana 10 567 henkilöä ja videota katseltiin 14 752 kertaa. YouTubessa (ei ostettua näkyvyyttä) videota on katsottu 1621 kertaa.



@Peluuri

peluuri.fi