



# Vuosiraportti 2013

Mari Pajula



# Sisällysluettelo

|    |   |    |  |
|----|---|----|--|
| 3  | Johdanto                                      | 19 | Peluurin internet- ja mobiilipalvelut 2013 |
| 4  | Tiivistelmä                                   | 19 | Pelivoimapiiri                             |
| 5  | Sammanfattning                                | 19 | 19 Pelivoimapiirin jäsenet ja ryhmät       |
| 6  | Peluurin toiminta                             | 19 | 19 Pelivoimapiirin tukiviestit             |
| 6  | Toiminnan tavoite                             | 19 | Verkkosivut                                |
| 6  | Peluurin palveluiden esittely                 | 19 | eNeuvonta                                  |
| 8  | Palvelun tuottaminen, hallinto ja henkilöstö  | 21 | Valtti                                     |
| 9  | Peluurin tietokanta ja raportin aineistot     | 21 | Tuuletin                                   |
| 9  | Peluurin kehittäminen, viestintä ja yhteistyö | 23 | Peli poikki                                |
| 11 | Auttava puhelin 2013                          |    |  |
| 11 | Puhelut                                       |    |  |
| 11 | 11 Puheluiden määrä ja luonne                 |    |  |
| 14 | 14 Soittojen jakaantuminen                    |    |  |
| 14 | 14 Puheluiden kesto                           |    |  |
| 14 | Soittajat                                     |    |  |
| 14 | 14 Pelaajat                                   |    |  |
| 14 | 14 Läheiset                                   |    |  |
| 16 | Pelaaminen ja siihen liittyvät haitat         |    |  |
| 16 | 16 Pääasiallinen ongelmia aiheuttava peli     |    |  |
| 16 | 16 Muut pelit peliongelman taustalla          |    |  |
| 18 | 18 Peliongelman vakavuus                      |    |  |

# Johdanto

Tämä vuosiraportti esittelee edeltäjiensä tavoin havain- toja pelikentästä Peluurin näköalapaikalta. Vuosi 2013 oli Peluurin yhdeksäs täysi toimintavuosi.

Palveluiden tarjonnan ja kehittämisen ohella Peluuri pääsi loppuvuonna suunnittelemaan vuodelle 2014 ajoittu- vaa kymmenvuotisjuhlavuottaan. Myös Peluurin toiminnal- lisen ympäristön Peliklinikan jatkon suunnittelu käynnistyi toimintavuonna.

Peluuri on vakiinnuttanut paikkansa pelikentän ja pelihaittapalveluiden kokonaisuudessa osaavana, luotet- tavana, joustavana ja kehittyvänä toimijana. Pelikentän, pelihaittailmiön ja pelihaittapalveluiden tarpeen jatkuva muutos ei ole enää uusi ilmiö. Se on arkipäivää, johon Pe- luuri on mukautunut. Peluuri haluaa olla jatkossakin valmis ja kykenevä mukautumaan muuttuvan tarpeen mukaan.

Vuodelle 2014 ajoittuvaa juhlavuotta Peluuri juhlistaa

yhdessä asiakkaiden, yhteistyökumppaneiden ja ylei- sön kanssa syyskuussa muun muassa 1.g. järjestettävän yleisötapahtuman muodossa. Viestinnän ohella juhlavuosi näkyy Peluurissa palveluiden kehittämisenä, mikä on mah- dollista juhlavuodelle saadun erillisrahoituksen turvin.

Tähän vuosiraporttiin on koottu ydin Peluurin tun- nusluvuista ja näköalapaikan havainnoista vuodelta 2013. Asiakaskohtaamisissa mitattuna Peluuri tavoittaa vuosit- ain tuhansia pelaajia ja heidän läheisiään. Peluurin tilastot ovatkin yhä edelleen merkittävä pelihaittakentän muutok- sista ja uusista trendeistä kertova lähde.

MARI PAJULA  
kehittämispäällikkö / Peluuri

# Tiivistelmä

Peluuri ehkäisee ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia sekä terveydellisiä haittoja. Perustehtävää toteutetaan tuottamalla tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita sekä välittämällä tietoa peliongelmaista, sen ehkäisystä ja hoidosta. Peluuri tarjoaa myös oma-apuun ja vertaisuuteen perustuvaa tukea. Näin määritellään Peluurin perustehtävä strategias- sa, joka ajoittuu vuosille 2013–2016.

Peluurin sähköiseen palvelukokonaisuuteen kuuluu auttava puhelin, eNeuvonta, verkkosivusto oma-apuvälineineen, keskustelufoorumit Valtti ja Tuuletin, tekstiviestipalvelu Pelivoimapiiri sekä nettipohjainen Peli poikki -hoito-ohjelma. Kaikki palvelut ovat valtakunnallisia ja käyttäjille maksuttomia. Peluuri on A-klinikkasäätiön ja Sininauhaliiton palvelu ja se toimii osana Peliklinikkaa, joka on valtio-, kunta- ja järjestötoimijoita samaan toimintayksikköön kokoava palvelukokonaisuus.

Vuonna 2013 Peluurin auttavassa puhelimesta vastattiin 2 566 puheluun, joista 1 301 oli peliongelmaa koskevia soittoja. Peliongelmapuheluiden määrä oli edellisen vuoden tasolla. Soitoista 64 % tuli pelaajilta, 33 % läheisiltä ja loput 3 % työssään pelihaittoja kohtaavilta ja muilta peliongelmistä kiinnostuneilta. Peliongelmasoittojen jakautuminen soittajaryhmittäin vastasi edellisen vuoden jakaamaa.

Asiakasmäärien edellisenä vuonna tapahtunut kasvu auttavassa puhelimesta tasaantui. Asiakasvolyymi jäi kaikkien suurin piirtein kasvaneelle tasolle. Samankaltainen tasaantuminen tapahtui peliongelman kärjistymiselle. Edellisessä vuosiraportissa havaittu laadullinen muutos peliongelman kärjistymisestä tasaantui.

Kokonaisuutena ongelmat jäivät kuitenkin laadullisesti suurin piirtein sille vakavammalle tasolle, jolle ne olivat nousseet. Vähintään yksi vakavista ongelmista kertova indikaattori, kuten itsemurha-ajatukset tai pelaamisesta johtuva lasten pahoinvointi, tuli esille 26 %:ssa puheluita. Vuonna 2012 vastaava luku oli 30 % ja vuonna 2011 15 %.

Peluurin muista palveluista erityisesti verkkosivusto ja sähköiset vertaistukipalvelut Valtti ja Pelivoimapiiri kasvattivat suosiotaan. Pelivoimapiirissä oli vuoden lopussa 17 % edellisvuotta enemmän jäseniä, keskustelufoorumi Valtin volyyymi kasvoi 20 % ja verkkosivujen käyntimäärä kasvoi peräti 57 %.

Sähköiset palvelut kasvattavat suosiotaan ja samalla tieto niiden vaikuttavuudesta lisääntyy. Peluurin tarjoaman sähköisen Peli poikki hoito-ohjelman vaikuttavuudesta saatiin arvokasta lisänäyttöä toimintavuonna julkaistusta väitöskirjasta (Castrén 2013).

# Sammanfattning

Peluri förebygger samt förminskar de sociala och hälso-relaterade problemen som följer spelandet. Basuppgiften utförs genom att producera stöd- och rådgivningstjänster samt genom att vidarebefordra information om såväl spelproblem som förebyggandet och vården. Peluri erbjuder även stöd baserat på självhjälp samt kamrattöd. På detta sätt definieras Peluris basuppgift i strategin för åren 2013–2016.

Till Peluris elektroniska servicehelhet hör hjälplinjen, eRådgivningen, webbplatsen minnehållandes verktyg för självhjälp, diskussionsforumen Valtti och Tuuletin, textmeddelandetjänsten Pelivoimapiiri samt det internetbaserade vårdprogrammet Peli poikki. Alla tjänster är riksomfattande och kostnadsfria för användaren. Peluri är A-klinikstiftelsens och Finska Blåbandsförbundets tjänst och fungerar som en del av Spelkliniken, som i sin tur är en servicehelhet där statliga, kommunala och organisationella operatörer samlas i samma verksamhetsenhet.

Under året 2013 besvarades 2 566 samtal i hjälplinjen, av vilka 1 301 var relaterade till spelproblem. Fördelningen av de spelproblemsrelaterade samtalen var lik året innan. Av samtalen kom 64 % av spelare, 33 % av anhöriga och resterande 3 % av personer som i sitt arbete stöter på spelproblem samt av personer intresserade av spelprob-

lem. Samtal angående spelproblem ligger i år på samma nivå som under det tidigare året.

Mängden av samtal till Peluris hjälplinje ökade inte som tidigare året. Volymen av samtal stannade i år på den ökade nivån som uppnåddes förra året. Liknande stabilisering skedde också i allvarlighetsgraden av spelproblem. Spelproblem var på den allvarligare nivån som också under förra året.

I 26 % av samtalen togs minst en indikator på allvarliga spelproblem upp, som till exempel självdestruktivitet eller barns illamående på grund av spelande. År 2012 var motsvarande siffra 30 % och under året 2011 var den 15 %.

Av Peluris andra serviceformer var det speciellt nätsidan och de virtuella kamrattödstjänsterna Valtti och Pelivoimapiiri som ökade i popularitet. Pelivoimapiiri hade i slutet av året 17 % mera medlemmar än året innan. Diskussionsforumet Valttis volym hade en tillväxt på 20 % och antalen besök på nätsidan växte med hela 57 %.

Samtidigt som de virtuella tjänsternas popularitet ökar, växer även kunskapen om deras effektivitet. Det har fått värdefulla bevis på effektiviteten av den virtuella vårdtjänsten Peli poikki genom doktorsavhandlingen (Castrén 2013) som publicerades under verksamhetsåret.

# Peluurin toiminta

## Toiminnan tavoite

Peluuri ehkäisee ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia sekä terveydellisiä haittoja. Perustehtävää toteutetaan tuottamalla tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita sekä välittämällä tietoa peliongelma- ja sen ehkäisystä ja hoidosta. Peluuri tarjoaa myös oma-apuun ja vertaisuuteen perustuvaa tukea. Näin määritellään Peluurin perustehtävä vuoden 2012 lopussa valmistuneessa strategiassa, joka ajoittuu vuosille 2013–2016.

Peluurin sähköiseen palvelukokonaisuuteen kuuluu auttava puhelin, eNeuvonta, verkkosivusto oma-apuvälineineen, keskustelu-foorumit Valtti ja Tuuletin, tekstiviestipalvelu Pelivoima-piiri sekä Peli Poikki, joka on nettipohjainen itseopiskelua, ammatillista apua ja vertaistukea yhdistelevä palvelu pelaajille. Kaikki Peluurin palvelut ovat valtakunnallisia ja käyttäjille maksuttomia.

Peluuri on A-klinikkasäätiön ja Sininauhaliiton palvelu ja se toimii osana Peliklinikkaa, joka on valtio-, kunta- ja järjestötoimijoita samaan toimintayksikköön kokoava palvelukokonaisuus. Peluurin sähköisistä palveluista eNeuvonta, Valtti ja Tuuletin on toteutettu toisen taustaorganisaation, A-klinikkasäätiön tarjoamassa Päihdelinkissä.

Peluurin palvelut ovat valtakunnallisia ja käyttäjille ilmaisia. Peluurin toiminta alkoi 1.9.2004 ja se vakinaistettiin vuonna 2007. Vuosi 2013 oli näin yhdeksäs täysi toimintavuosi.

## Peluurin palveluiden esittely

**Peluurin auttava puhelin** tarjoaa lyhytkestoista 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 kohtaavia työntekijöitä. 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 pyritään tilanteen kokonaisvaltaiseen arvioimiseen yhdessä asiakkaan kanssa, muutosmotivaation herättämiseen ja vahvistamiseen sekä tarjoamaan asiakkaalle välineitä muutoksen työstämiseen.

Kaiken Peluurissa tehtävän asiakastyön lähtökohtana on ajatus asiakkaasta oman elämänsä asiantuntijana, jolla itsellään on muutokseen tarvittavat resurssit, joita vuorovaikutuksessa asiakkaan kanssa vahvistetaan ja tuetaan. 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 vaitiolovelvollisuus kaikista puheluissa käsitellyistä asioista.

Auttava puhelin päivystää suomeksi joka arkipäivä klo 12–18. Ruotsinkielinen päivystys toimii maanantaisin klo 12 ja 18 välillä ja toimii samalla toisena puhelinlinjana myös suomenkieliselle päivystykselle. Toinen päivystyslinja on auki resurssien sallimissa rajoissa myös muina päivinä. Ruotsinkielellä asioiminen on yleensä mahdollista myös maanantaipäivystyksen ulkopuolella.

**Peluurin eNeuvonnan** kautta voi esittää nimettömänä kysymyksiä asiantuntijalle pelihaitoista. eNeuvonnan

tarkoituksena on tarjota erityisesti sellaista tietoa ja tukea, josta olisi apua pelaamisen tai sen aiheuttamien haittojen vähentämisessä sekä hoitopalveluihin hakeutumisessa. eNeuvonta toimii A-klinikkasäätiön Päihdelinkissä.

**Valtti-keskustelupalsta** tarjoaa paikan pelaajien ja läheisten vertaistuelle ja keskustelulle. Valtti tarjoaa paikan vaihtaa mielipiteitä ja kokemuksia. Siellä voi keskustella kaikesta rahapeleihin ja peliongelmaan liittyvästä. Valtissa keskustelu käydään nimimerkillä. Palvelu on perustettu yhteistyössä A-klinikkasäätiön Päihdelinkin kanssa ja se toimii osana Päihdelinkkiä.

**Tuuletin-keskustelupalsta** on suljettu foorumi, jossa ulkopuoliset eivät voi nähdä keskustelujen sisältöä. Ohjattuja ryhmiä tarjotaan erikseen pelaajille ja läheisille. Palvelussa on valmius myös ruotsinkielisten ryhmien järjestämiseen. Peluurin työntekijä toimii keskustelun ohjaajana. Keskusteluihin osallistuu myös vertaisohjaaja, joka tarjoaa tukea, näkökulmia ja oman kokemuksen kautta syntyneitä ymmärrystä ongelmallisesta pelaamisesta. Foorumi toimii Päihdelinkissä.

**Pelivoimapiiri** on tekstiviesti- ja internetpalvelu omasta tai läheisensä rahapelaamisesta huolestuneille. Pelivoimapiiri-palvelu perustuu A-klinikkasäätiön kehittämään Voimapiiri-konseptiin. Pelivoimapiiri tarjoaa tukea tekstiviesteillä kännykällä ja internetissä. Pelivoimapiiri käynnisti toimintansa tekstiviesti- ja nettipalveluna syyskuussa 2009. Palvelu on toimintansa aikana kehittynyt toimivaksi vertaistuen, neuvonnan ja ohjauksen sekä omaavun muodoksi ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen. Pelivoimapiiriin ydin perustuu vertaistukeen.

Asiakkaat voivat halutessaan osallistua palveluun myös pelkästään tietokoneen välityksellä. Netissä viestejä ei lähetetä yksityisten ihmisten osoitteisiin, vaan asiakkaat kirjautuvat Pelivoimapiiriin sivuille, josta he pääsevät lukemaan heille lähetetyt viestit palvelimelta. Palvelun mobiilikäyttöä helpottaa oma mobiiliselainversio.

Pelivoimapiiriin tukimuotoja ovat vertaistukiryhmät pelaajille ja heidän läheisilleen, oma-apuviestit sekä neuvonta. Tukea voi saada vertaisryhmässä tai tilaamalla viestisarjoja peliongelma- ja pelaamisen vähentämisestä. Lisäksi palvelu tarjoaa tietoa apua tarjoavista palveluista ja neuvontaa peliongelmissa niin pelaajille kuin heidän läheisilleenkin.

**Peli poikki** on vuodesta 2007 alkaen osana Peluuria toiminut nettipohjainen itseopiskelua, ammatillista apua ja vertaistukea yhdistelevä palvelu pelaajille. Ohjelman

on kehittänyt *Spelinstitutet* Ruotsissa *Statens Folkhälsoinstitutet*in tilauksesta. Alkuperäisestä ohjelmistosta kehitettiin vuosien 2011 ja 2012 aikana paranneltu versio suomalais-ruotsalaisena yhteistyönä. Yhteistyössä olivat mukana Spelinstitut (nyk. Silabs), Terveyden ja hyvinvoinnin laitos THL, Peluuri ja Peliklinikka. Ohjelman oikeudet Suomessa omistaa Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Peli poikki -ohjelman sisältö perustuu kognitiivis-behavioraaliseen työskentelyyn ja motivoivaan haastatteluun. Työntekijä ja asiakas tutkivat yhteistyössä asiakkaan kokemuksia, ajatuksia ja tunteita sekä niistä tehtyjä tulkintoja ja tulkintojen vaikutusta käyttäytymiseen. Asiakkaan tulkintoja pyritään muuttamaan rakentavampaan suuntaan esimerkiksi kiinnittämällä huomio tulkintojen seurauksiin, tukemalla selviytymistaitoja, laajentamalla selviytymiskeinoja ja löytämällä uusia käyttäytymismalleja.

Ohjelma koostuu itseopiskelusta, työmateriaaleista, foorumista, kotitehtävistä ja puhelinkeskusteluista. Se käsittää kahdeksan viikon mittaista osaa. Osat käydään järjestyksessä, yksi viikossa. Näissä moduuleissa asiakas käy läpi omaa tilannettaan ja peliongelmaa asioiden, harjoitusten ja kysymysten yhdistelmällä. Ohjelmaan sisältyy viikoittainen kontakti terapeutin kanssa puhelimen välityksellä. Peli poikki -ohjelman foorumilla asiakas saa vertaistukea netti keskustelun kautta. Halutessaan pelaajalla on mahdollisuus 1-3 seurantapuheluun ohjelman aktiivivaiheen jälkeen. Asiakkaalle lähetetään vielä seurantakysely kuuden kuukauden ja 12 kuukauden kuluttua ohjelman suorittamisesta.

Peluurin **verkkosivustolla** on laajalti tietoa rahapelaamisesta ja sen haitoista. Siellä kerrotaan myös ajantasaista tietoa peliongelman hoito- ja tukimahdollisuuksista. Lisäksi sivustolla on erilaisia itsearviointiin ja itseopiskeluun tarkoitettuja välineitä, kuten pelitestit ja mielikuvaharjoituksia. Verkkosivusto on todettu hyväksi väyläksi tavoittaa ongelmapelaajia ja heidän läheisiään ja tarjota välineitä omaehtoiseen apuun ja tiedonhankintaan. Sivuston ensisijainen kohderyhmä ovat pelaamisestaan huolestuneet kansalaiset ja heidän läheisensä. Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) Pelihaitat -verkkosivusto on ensisijaisesti työssään pelihaittoja kohtaaville suunnattu palvelu, josta Peluurin sivuilla tiedotetaan ja jonne työntekijät pyritään Peluurin sivustolta ensisijaisesti ohjaamaan.

## Palvelun tuottaminen, hallinto ja henkilöstö

Palvelun tuottavat A-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto. Peluurin toimintaa rahoittavat suomalaiset peliyhteisöt Fintoto Oy, Raha-automaattiyhdistys ja Veikkaus Oy. Osana Peluuria toimivan Peli poikki -ohjelman rahoituksesta vastaa Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Peluurin palveluntuottamisesta ja käytännön toiminnan ohjaamisesta vastaa Sininauhaliiton ja A-klinikkasäätiön tekemän sopimuksen perusteella Peluurin ohjausryhmä.<sup>1</sup>

Peluurilla on johtoryhmä, joka koostuu yhteistyösopimuksessa mukana olevista tahoista. Sen tehtävänä on toiminnan seuranta, strategiset linjaukset ja toiminnan resursseista päättäminen. Johtoryhmässä ovat edustettuina A-klinikkasäätiö, Sininauhaliitto, Fintoto Oy, Raha-automaattiyhdistys, Veikkaus Oy, sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus (THL), Peliklinikka sekä Peluurin kehittämisspäällikkö, joka toimii samalla sihteerinä ja esittelijänä.<sup>2</sup> Johtoryhmä kokoontui vuoden 2013 aikana kolme kertaa. Johtoryhmän puheenjohtajana toimi THL:n kehittämisspäällikkö Saini Mustalampi.

Peluurin henkilöstö vuonna 2013 oli: kehittämisspäällikkö, asiakastyöntekijä, asiakastyön koordinaattori (opintovapaalle 10 / 2013 alkaen), viestinnän projektityöntekijä 50 % ja Peli poikki -ohjelman kaksi verkkoterapeuttia. Lisäksi Peluurissa toimi vuoden 2013 aikana kolme osaaikaista päivystäjää ja Peliklinikalla työskentelee Peliklinikan toimijatahojen yhteisellä rahoituksella palveluohjaaja, joka työskenteli Peluurille pienellä työpanoksella.

1 Peluurin ohjausryhmä v. 2013: A-klinikkasäätiö: viestintäpäällikkö Aino Majava(varajäsen verkkopalvelupäällikkö Pirkko Hakkarainen), Sininauhaliitto: 1.1.2013–30.8. Kati-Pupita Mattila, 1.9. alkaen kehitysjohtaja Päivi Heimonen, varajäsen johtaja Aarne Kiviniemi, Peluri: kehittämisspäällikkö Mari Pajula. Ohjausryhmän kokouksiin osallistuu myös Peliklinikan kehittämisspäällikkö Tapio Jaakkola.

2 Peluurin johtoryhmä v. 2013:

- STM/ THL: Kehittämisspäällikkö Saini Mustalampi/THL, puheenjohtaja (johtaja Kari Paaso/STM, varapj.)
- Fintoto Oy: myyntipäällikkö Sami Vähäkuopus (varatoimitusjohtaja Pertti Koskenniemi varajäsen)
- RAY: 1.1.2013–31.3.2013: johtaja Matti Hokkanen/Raha-automaattiyhdistys (yhteiskuntavastuupäällikkö Hannu Rinkinen varajäsen, 1.4.2013 alkaen yhteiskuntavastuupäällikkö Hannu Rinkinen (tieto- ja vastuullisuusjohtaja Jarmo Kumpulainen varajäsen)
- Veikkaus Oy: yhteiskuntavastuupäällikkö Johanna Lipponen /Veikkaus Oy (viestintäjohtaja Ilkka Juva varajäsen)
- Peliklinikka: kehittämisspäällikkö Tapio Jaakkola
- A-klinikkasäätiö: viestintäpäällikkö Aino Majava(varajäsen verkkopalvelupäällikkö Pirkko Hakkarainen),
- Sininauhaliitto: 1.1.2013–30.8.2013 Kati-Pupita Mattila, 1.9. alkaen kehitysjohtaja Päivi Heimonen, (johtaja Aarne Kiviniemi/Sininauhaliitto varajäsen)
- Peluri: kehittämisspäällikkö Mari Pajula



## Peluurin tietokanta ja raportin aineistot

Jokaisesta Peluuriin tulevasta puhelusta tehdään raportti Peluurin tietokantaan. Mitään soittajaa yksilöivää henkilö- tai osoitetietoa ei tallenneta. Näin turvataan soittojen pysyminen nimettöminä ja keskustelujen luottamuksellisuus. Osassa tässä raportissa esitellyistä Peluurin toimintaa koskevista luvuista on karsittu pois uusintasoiot (n=194). Tästä on aina mainittu erikseen taulukon tai kaavion otsikossa. Uusintasoiiksi kirjataan ne soitot, joissa tiedetään henkilön soittaneen Peluuriin milloin tahansa aiemmin.

Vaikka Peluurissa kohdataan ongelmapelaajia enemmän ja laajemmin kuin missään muualla hoito- ja tukipalveluissa, Peluurin asiakkaat eivät edusta koko ongelmapelaajien joukkoa. Tilastoissa näkyvät vain ne pelaajat, jotka hakevat apua ongelmiinsa. Soittajat valikoituvat eri perusteiden. 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, mikä on osoitus Peluurin arvokkaasta näköalapaikasta pelaamisen liittyvissä haitoissa.

Tämän vuosiraportin tilastot pohjautuvat auttavan puhelimen osalta Peluuriin tulleista puhelusta tehtyihin raportteihin, jotka on viety tietokantaan. Asiakaspuheluiden luonteesta johtuen kaikkia raporttilomakkeen kohtia koskevia tietoja ei saada jokaisesta puhelusta ja jokaisesta asiakkaasta. Puhelinraporttiin kirjataan kaikki se tieto, joka luontevasti ja luotettavasti asiakaspuhelun aikana saadaan soittajalta. Peluurin toiminnan ensisijaisena tavoitteena on asiakkaiden tukeminen ja tiedon jakaminen. Toimintaa ohjaa asiakaslähtöisyyden periaate. Soittoja kuvaavat sitaatit ovat lainauksia raporttilomakkeen avoimesta kentästä, joihin Peluurin päivystäjät tekevät soittoja kuvaavia muistiinpanoja.

Peluurin puhelinjärjestelmään sisältyvästä TeliaSone-ran CidManager -ohjelman raporttitietokannasta saadaan

tiedot jokaisesta Peluurin numeroon tulleesta soitosta; lähtöalue telealueittain, soiton kellonaika, soiton pituus, päivä, kuukausi ja soittojen lukumäärät. Kotisivujen käyntitilastot ovat eCredo Oy:n raporttijärjestelmästä.

## Peluurin kehittäminen, viestintä ja yhteistyö

Toimintavuonna jatkettiin Peluurin kehittämistä strategian mukaisesti. Palvelukokonaisuutta on kehitetty toimintavuonna vastaamaan entistä paremmin kasvavan asiakaskunnan muuttuviin tarpeisiin. Peluurin sähköisiin vertaisryhmiin Tuulettimeen ja Pelivoimapiiriin perustettiin yhteistyössä info- ja tukipiste Tiltin kanssa vertaisohjattuja ryhmiä. Omaehtoisien avun kehittämistä jatkettiin viemällä loppuun aineistonkeruu sähköisen oma-aputyökalun (BBGS) vaikuttavuutta mittaavassa tutkimusprojektissa, joka toteutetaan yhteistyössä Harvardin yliopiston ja Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) kanssa.

Osaksi auttavaa puhelinta kehitetty kolmen puhelun ohjelma, joka toimii myös menetelmällisenä työkalupakkinä Peluurin asiakastyössä, kuvattiin THL:n innokylään ja se esiteltiin THL:n peliaiheisessa Innopajassa.

Keväällä 2013 Peluuri teetti kartoituksen siitä, millaisia sähköisiä palveluita ulkomailla on ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen tarjolla sekä millaisia kokemuksia palveluntarjoajilla näiden palvelujen toimivuudesta on. Benchmarkkauksen tuloksia on käytetty ja käytetään taustatietona hyödyksi Peluurin palveluita kehitettäessä.

Peluuri jatkoi kokeiluluonteisesti mukana oloa Sluta Panta -chatissa. Sluta Panta-palvelu toteutetaan yhteistyössä mm. Opetus- ja kulttuuriministeriön, Ylen, Folkhälsanin Nuorten kriisikeskuksen ja Finlands Svenska Skolungdomsförbundetin kanssa. Palvelu on netissä toimiva, ruotsinkielisille nuorille suunnattu tukipalvelu, jossa nuoret voivat keskustella ammattilaisen kanssa itseään askarruttavista asioista. Chat on auki maanantaista keskiviikkona klo 19–22, sekä lauantaisin klo 19–22. Vuonna 2013 Peluuri osallistui yhdeksän kertaa Sluta Panta -palvelun toimintaan ohjaamalla palvelun chattiä kolmen tunnin aukioloaikojen ajan. Ohjauskertoja oli keskimäärin kerran kuukaudessa. Peluurin blogiteksti julkaistiin palvelun blogissa kaksi kertaa. Pelihaittojen osalta aiheiksi nousivat nuorten oma pelaaminen, heidän vanhempiansa pelaaminen ja pelaaminen yleisenä pohdintana neljänä kertana yhdek-

sästä. Chatin kautta Peluuri tavoitti sellaista asiakaskuntaa (ruotsinkieliset nuoret), jota ei tavallisesti tavoiteta Peluurin muissa palveluissa.

Peluurin rahoittajiin ja yhteistyökumppaneihin oltiin aktiivisesti yhteydessä tapaamisten muodossa ja muulla viestinnällä. Esimerkiksi Veikkauksen toimitusjohtaja Juha Koponen, samoin kuin RAY:n viestinnän työntekijöitä, vieraili Peliklinikka-kokonaisuudessa sen eri palveluihin tutustuen. Vuoden aikana Peluuri esitteli palveluitaan ja välitti tietoa pelaamisen haitoista monien muidenkin Peliklinikalle tehtyjen vierailukäyntien yhteydessä. Peluurissa oli myös harjoittelijoina kaksi sosionomiopiskelijaa, jotka tutustuivat Peluurin toimintaan ja saivat tietoa peliongelma- ja muista Peliklinikan palveluista. Lisäksi Peluurista oli edustaja monissa eri verkostotapaamisissa.

Kehittämispäällikkö vieraili keväällä pohjoismaisessa pelihaittoihin keskittyvässä seminaarissa Norjan Hamarissa (SNSUS 5/2013) ja kävi tutustumassa paikallisen auttavan puhelimen palvelukokonaisuuteen. Peluurin vuosiraportti 2012 julkaistiin ja sen näköalapaikan havainnot ongelmapelaajien elämäntilanteen kärjistymisestä esiteltiin A-klinikkasäätiön Päihdetiedotusseminaarissa Jurnalassa 8.6.2013. Peluurin asiakastyöntekijä vieraili Turun Ruissalossa peliongelma- ja toipuvien kuntolomalla alustamassa läheisteemasta.

Peliklinikalla järjestettiin yhteistyönä syntymäpäiväjuhlat kolmivuotisen taipaleen kunniaksi 15.10.2013. Peluurin osalta juhlissa julkistettiin puolivuosisraportti 2013 ja esiteltiin Peluurin ja Tiltin yhteisesti tuottamia Pelivoimapiirin vertaisohjattuja ryhmiä. Vuosi- ja puolivuosisraporttien ja niitä koskevien tiedotteiden myötä Peluuri sai medianäkyvyyttä laajasti suomalaisissa tiedotusvälineissä.

Vuoden aikana Peluuri osallistui näytteilleasettajana seuraaviin tapahtumiin: evankelisluterilaisen kirkon järjestämään syrjäytymisen vastaiseen Nyt on henki päällä -päätapahtumaan 9.4.2013, THL:n järjestämille TERVE-SOS-messuille 15.–16.5.2013, SOSTE ry:n järjestämille Päihde- ja mielenterveyspäiville 9.–10.10.2013 sekä Mielenterveyden keskusliiton järjestämille Mielenterveysmessuille 19.–20.11.2013. Mielenterveysmessuilla esiteltiin myös Peluurin vuosiraportin näköalapaikan havainnot.

Peluurin asiakastyöntekijä oli haastateltavana Radio Suomessa 15.10.2013 ja kehittämispäällikkö esiintyi MTV3:n Huomenta Suomessa 21.10.2013. Lisäksi kehittämispäällikköä haastateltiin vuoden aikana muun muassa Helsingin Sanomien, Ylen, Ilta-Sanomien ja Kauppalehden toimesta useisiin lehtijuttuihin.

# Auttava puhelin 2013

## Puhelut

### Puheluiden määrä ja luonne

"Soitto pelaajalta: 34-v mies soittaa myöhään ja tahtoo pohtia pelaamistaan. Pelannut 20 vuotta, mutta ongelmia alkanut tuntua viimeisen viiden vuoden aikana. Tuumii, että vaimo antanut niin monta kertaa "jousto" pelaamisen suhteen, että on pakko alkaa miettiä vaihtoehtoja jotka pysyvämpiä kuin pelkästään tiettyjen pelisaittien ja pelitilien sulkeminen, joita jo tehnyt."

TeliaSoneran tilastoista pystytään paikantamaan kaikki puhelut, jotka Peluurin numeroon on soitettu. Soneran tilastoista näkyvät siis päivystysaikana tulleiden ja vastattujen puheluiden ohella päivystysajan ulkopuolella tulleet puhelut sekä sellaiset päivystysaikana tulleet puhelut, joihin ei ole vastattu tai jotka on katkaistu soittajan toimesta jo ennen valikosta etenemistä. Suurin osa näistä on puheluita, jotka on soitettu numeron ollessa varattu.

TeliaSoneran tilasto kaikista puhelusta näyttää siis sen, kuinka monta kertaa Peluurin numero on vuoden aikana näppäilty. Vastattujen ja vastaamattomien puheluiden erotus kertoo Peluurin tavoitettavuudesta, ja tavoitteena luonnollisesti on, että ero näiden välillä olisi mahdollisimman pieni. Toisen puhelinlinjan käyttöönnotolla on viime vuosina parannettu saavutettavuutta huomattavasti. Myös Peluurille kuulumattomien soittojen (mm. pilasoitot) väheneminen on vaikuttanut positiivisesti Peluurin saavutettavuuteen. Vastausprosentti lähentelee tuoreimmissa tilastoissa jo parhainta mahdollista saavutettavissa olevaa lukua. Vuoden 2013 aikana Peluurissa pystyttiin vastaamaan 88 %:iin päivystysaikana tulleista puhelusta. Osuus on kolme prosenttiyksikköä korkeampi kuin edellisenä vuonna. Kuukausista heinäkuu oli tavoitettavuuden osalta paras. Tuolloin pystyttiin vastaamaan 95 %:iin puhelusta.

Peliongelmaa koskevien eli varsinaisilta kohderyhmiltä (pelaajat, läheiset ja työssään pelihaittoja kohtaavat) tulevien puheluiden määrä on pysynyt koko Peluurin toiminnan ajan suhteellisen tasaisesti reilussa tuhannessa

puhelussa vuositasolla.<sup>3</sup> Puheluiden määrään vaikuttavat monet tekijät, eikä suoria johtopäätöksiä määrän kasvusta voi tehdä. Vaikuttavia tekijöitä on todennäköisesti useita. Itse peliongelmailmiössä tapahtuvien määrällisten ja laadullisten muutosten ohella puheluiden määrään vaikuttaa tietoisuus Peluurin palveluista, muutokset soittokynnyksessä ja kynnyksen mahdollinen madaltuminen sekä palvelun kattavuus ja saavutettavuus. Palvelun kattavuudessa ja saavutettavuudessa tapahtuneita muutoksia viime vuosina ovat toisen puhelinlinjan käyttöönotto, ruotsinkielinen palvelu sekä RAY:n nettiasiakkaille tarjottava soittopyyntöpalvelu. Tietoisuutta Peluurin palveluista on pyritty lisäämään tehostamalla palveluista tiedottamista ja Peluurin muuta näkyvyyttä.

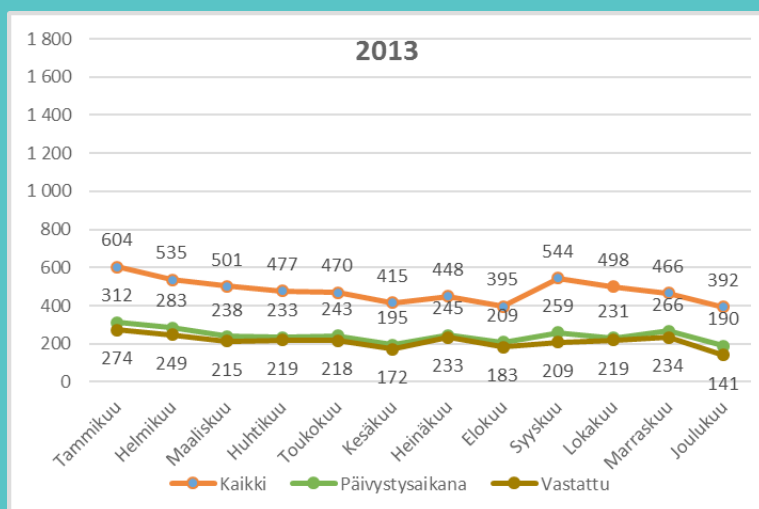
Muiden puheluiden määrä puolestaan on vaihdellut koko toiminnan ajan. Muiksi puheluisi on luokiteltu häirintä- tai pilasoittojen lisäksi peliyhteisöjen asiakaspalveluun kuuluvat soitot sekä muuta ongelmakäyttäytymistä käsittelevät soitot, joiden ei ole katsottu liittyvän ongelmapelaamiseen. Erityisesti Veikkauksen asiakaspalvelulle kuuluvien puheluiden määrä on ollut korkea ja kuormittanut päivystystä.

Vuonna 2013 päästiin kuitenkin ensimmäistä kertaa sitten vuoden 2006 tilanteeseen, jossa oikeisiin puheluihin eli peliongelmapuheluihin päästiin vastaamaan useammin kuin syystä tai toisesta sellaiseen puheluuun, joka ei Peluurille olisi kuulunut.

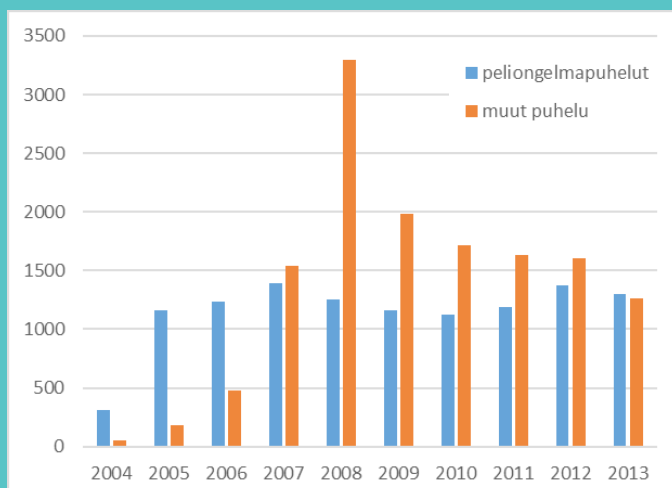
Peluurissa vastattiin toimintavuonna 2 566 puheluuun. Kaikkiaan vastattuja puheluita oli 14 % vähemmän kuin edellisenä vuonna ja vähenemistä tapahtui erityisesti Peluurille kuulumattomissa puheluisa. Myös peliongelmapuhelut vähenivät hieman jääden kuitenkin edellistä vertailuvuotta 2011 korkeammalle tasolle.

Soittajaryhmittäin tarkasteltuna peliongelmapuheluiden jakaumassa ei tapahtunut merkittävää muutosta suhteessa edelliseen vuoteen. Pelaajilta tulleiden puheluiden osuus oli 2013 64 %, mikä on kaksi prosenttiyksikköä enemmän kuin edellisenä vuonna. Läheisten (33 %) ja välillisten asiakkaiden (3%) osuudet puolestaan vähenivät kumpikin prosenttiyksikön verran verrattuna edelliseen vuoteen.

3 Toiminta alkoi syyskuussa 2004, jolloin kyseisenä vuonna palvelu ehti toimia 4 kuukautta.



Kaavio 1: Kaikkina aikoina tulleet puhelut, päivystysaikana tulleet ja vastatut puhelut yhteensä 2013.



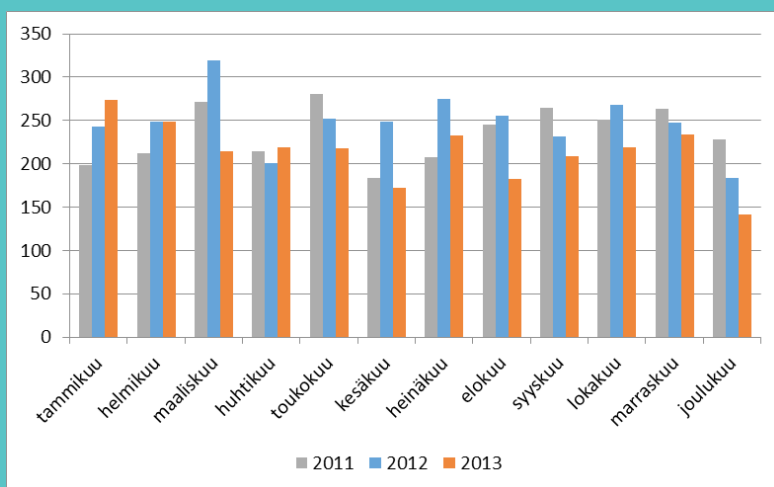
Kaavio 2. Peliongelmapuhelut ja muut puhelut 2004–2013.

|                  | 2012  | 2012 % | 2013 | 2013 % |
|------------------|-------|--------|------|--------|
| Pelaaja          | 853   | 62 %   | 827  | 64 %   |
| Läheinen         | 463   | 34 %   | 432  | 33 %   |
| Välillinen       | 58    | 4 %    | 42   | 3 %    |
| Peliongelma yht. | 1 374 | 100 %  | 1301 | 100 %  |

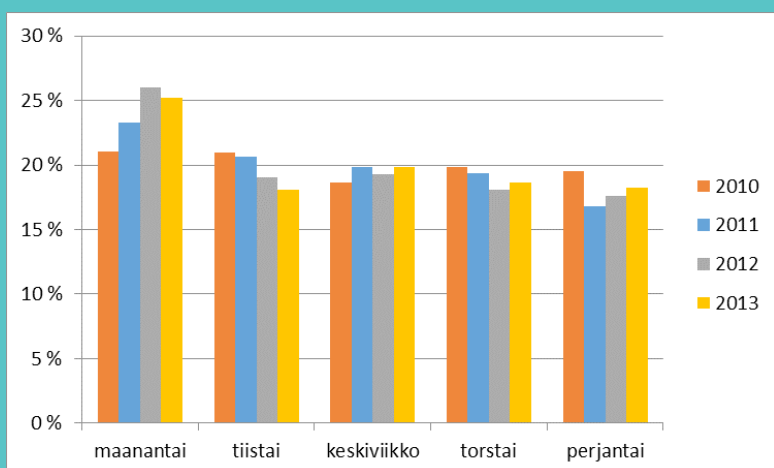
Taulukko 2. Peliongelmaa koskevien puheluiden jakautuminen soittajaryhmittäin 2012 ja 2013.

| PELUURI 2004–2012     | 2004 | 2005  | 2006  | 2007  | 2008  | 2009  | 2010  | 2011  | 2012 | 2013 | Muutos 12–13 |
|-----------------------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|------|--------------|
| Peliongelma, yhteensä | 312  | 1 161 | 1 231 | 1 390 | 1 253 | 1 159 | 1 120 | 1 189 | 1374 | 1301 | -5 %         |
| - Pelaaja             | 208  | 869   | 844   | 933   | 854   | 726   | 787   | 736   | 853  | 827  | -3 %         |
| - Läheinen            | 84   | 219   | 271   | 379   | 356   | 383   | 290   | 389   | 463  | 432  | -7 %         |
| - Välillinen asiakas  | 20   | 73    | 116   | 78    | 43    | 50    | 43    | 64    | 58   | 42   | -28 %        |
| Muut puhelut          | 48   | 180   | 473   | 1 543 | 3 293 | 1 987 | 1 718 | 1633  | 1601 | 1265 | -21 %        |
| - Häirintäpuhelu      | 28   | 173   | 278   | 1220  | 2 911 | 1735  | 1 350 | 792   | 387  | 250  | -35 %        |
| - Muut puhelut        | 20   | 7     | 195   | 323   | 382   | 252   | 368   | 841   | 1214 | 1015 | -16 %        |
| Vastatut puhelut yht. | 360  | 1 341 | 1 704 | 2 933 | 4 546 | 3 146 | 2 838 | 2822  | 2975 | 2566 | -14 %        |

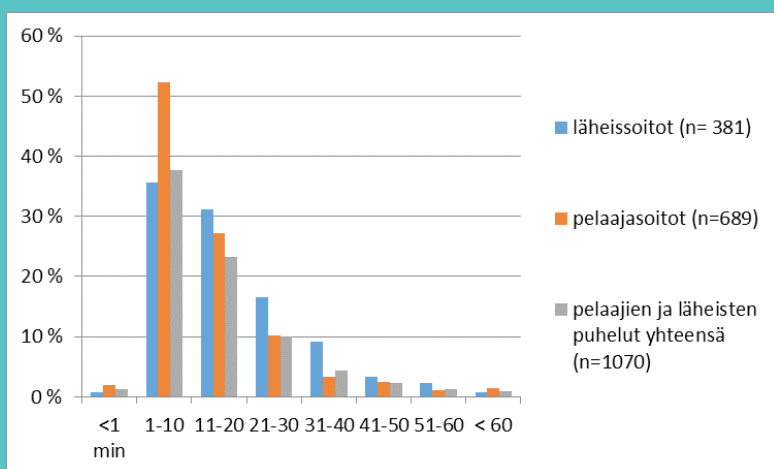
Taulukko 1: Kaikki vastatut puhelut 2004–2013.



Kaavio 3: Vastatut puhelut kuukausittain 2011–2013.



Kaavio 4: Vastatut puhelut viikonpäivittäin (%) 2010–2013.



Kaavio 5: Puheluiden kesto 2013 (%).

## Soittojen jakaantuminen

Vuodenajat tai kuukaudet ovat näkyneet vuosien saatossa eri tavoin auttavan puhelimen soittojen määrässä. Viikkain kuukausi vuonna 2013 oli tammikuu ja hiljaisin edellisen vuoden tapaan joulukuu.

Viikonpäivistä maanantai oli aiempien vuosien tapaan vilkkain. Tiistai ja perjantai olivat hieman keskiviikkoa ja torstaita hiljaisempia päivystyspäiviä.

Peluurin asiakasraporttiin kirjataan soittoista alue maakuntatasolla silloin, kun se puhelun aikana tulee ilmi. Tieto pelaajan asuinpaikasta kirjattiin maakuntatasolla tietokantaan 721 puhelussa (uusintasoitot karsittu). 41 % niistä puhelusta, joista tieto alueesta on saatavilla, pelaaja asui joko Helsingissä (17 %) tai muualla Uudellamaalla (24 %).

## Puheluiden kesto

Läheisten puhelut olivat totutusti keskimäärin pidempiä kuin pelaajien. Läheissoitosta 32 % oli kestoltaan yli 20 minuuttia, pelaajasoitoista puolestaan 19 %. Yli tunnin mittaisia puheluita käytiin vuoden aikana 13 kappaletta.

Seuraavassa taulukossa on esitelty pelaajilta ja läheisiltä tulleiden puheluiden osuudet keston mukaan.

## Soittajat

### Pelaajat

"Tuskaisen oloinen miespelaaja soittaa ja etsii apua peliongelmaansa. Vaimo juuri saanut tietää pelaamisen laajuudesta. Pelannut parisen vuotta, etsii apua omalta paikkakunnaltaan. Ottaa A-klinikan numeron, GA-ryhmän tiedon, Pelivoimapiirin sekä Tuulettimen. Katsottu yhdessä Valtti-palstaa ja puhuttu myös Peli poikki -mahdollisuudesta. Puhuu pitkään syyllisyydestä ja pohtii syitä pelaamisen taustalla joita ei osaa analysoida."

Peluurin pelaaja-asiakaskunta oli edellisten vuosien tapaan miesvoittoista ja puheluisia käsiteltiin eniten nuorten aikuisten miesten peliongelmaa. Lähemmäs 60 % Peluurin tavoittamista ongelmapelaajamiehistä oli iältään 18–34-vuotiaita. Sukupuolittainen ikäjakauma vastaa edellisen vuoden jakaumaa.

Keskeisin ikään liittyvä muutos Peluurin tilastoissa viime vuosina on ollut pelaamisen ikärajamuutoksen myötä tapahtunut merkittävä vähentyminen alaikäisten

rahapelaamista koskevissa yhteydenotoissa. Tämänkin vuosiraportin tulokset puhuvat sen puolesta, että ikärajalla on pystytty merkittävästi ja aikaa kestävästi vaikuttamaan alaikäisten liikapelaamiseen. Kaavioon 7 on koottu alle 18-vuotiaiden rahapelaamista koskevat yhteydenotot Peluuriin vuosina 2009–2013. Uusi 18 vuoden ikäraja astui voimaan asteittaan siten, että heinäkuun alusta 2011 ikäraja koski raha-automaatit mukaan lukien kaikkea rahapelaamista.

## Läheiset

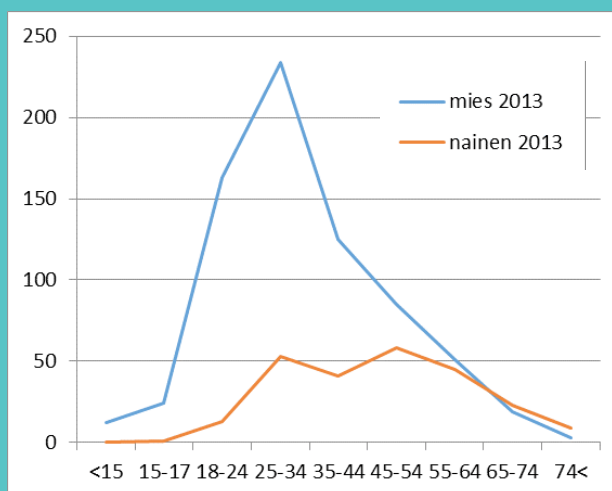
"Pelaajan äiti soitti varmistaakseen, että tekemänsä päätökset ja rajanvedot oikeita. Alkoi itkeä, kun käskin kirjoittamaan ylös että "Vastuu on pelaajalla. En ole syyllinen hänen tilanteeseensa." Sanoi, että on jo kauan toivonut, että joku sanoisi hänelle suoraan, että hän on ollut oikeassa kun on epäillyt että pelaaja manipuloi, ja että asiat ovat tuntuneet vääriltä ja hän on kokenut syyllisyyden tunteita tilanteesta."

Läheiset kaipaavat puheluisissa usein neuvoja ja tukea siinä, kuinka toimia tilanteessa tai auttaa pelaajaa. Puheluisissa pyritään kuitenkin kartoittamaan läheisen oma tilanne ja keskustelemaan myös siitä. Läheisille aiheutuvista haitoista yleisimpiä tietokantaan kirjattuja vaikutuksia ovat stressi ja levottomuus.

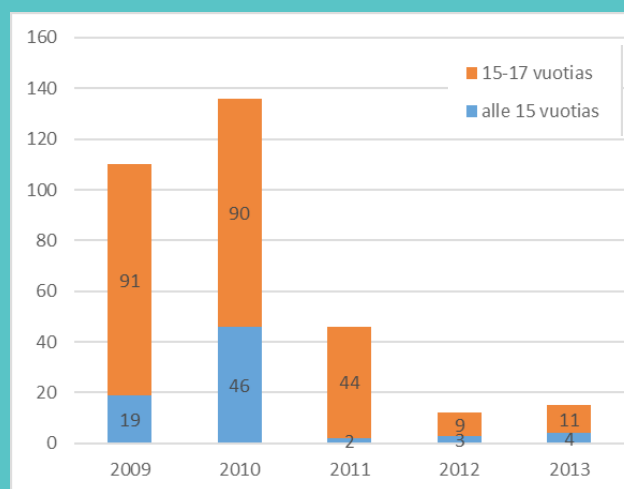
Läheissoittoja oli muiden soittajaryhmien tavoin hieman edellisvuotta vähemmän. Miesten soitot vähenivät naisten puheluita enemmän.

Läheissoittaja on tyypillisimmin joko pelaajan äiti tai tämän avo- tai aviopuoliso.

"Soitto avovaimolta, joka elänyt kolme vuotta tilanteessa, jossa pelaaja (avomies) eristäytyi tissutellen ja pelaten itseksensä. Nyt pelaaja ei suostu kertomaan muuta kuin että "velkaa on paljon". Soittaja on yksityisyrittäjä ja omasta palkastaan maksanut suurimman osan lapsiperheen kuluista, tietämättä paljonko pelaajan palkasta menee Veikkauksen ja ulkomaisten peliyhtymien peleihin. Pelaaja ei suostu puhumaan."



Kaavio 6. Pelaajien ikäjakauma sukupuolittain, peliongelmasoitot, ei uusintoja, n= 959)



Kaavio 7. 15–17-vuotiaiden ja alle 15-vuotiaiden rahapelaamista koskevat yhteydenotot Peluurin auttavaan puhelimeen 2009–2013. Peliongelmapuhelut, tietokone- ja konsolipelaaminen karsittu.

| Läheissoittajan sukupuoli | 2012 lkm   | 2012 %       | 2013 lkm   | 2013 %       |
|---------------------------|------------|--------------|------------|--------------|
| mies                      | 105        | 23           | 80         | 19 %         |
| nainen                    | 355        | 77           | 348        | 81 %         |
| ei tietoa                 | 3          |              | 4          |              |
| <b>Yhteensä</b>           | <b>463</b> | <b>100 %</b> | <b>432</b> | <b>100 %</b> |

Taulukko 3. Läheissoitot sukupuolittain 2012-2013. Kaikki läheissoitot.

| Läheissoittajat          | lkm 2012   | %            | lkm 2013   | %            |
|--------------------------|------------|--------------|------------|--------------|
| Puoliso/avopuoliso       | 151        | 34 %         | 162        | 39 %         |
| Äiti                     | 139        | 34 %         | 126        | 30 %         |
| Isä                      | 44         | 11 %         | 30         | 7 %          |
| Isovanhempi              | 4          | 1 %          | 5          | 1 %          |
| Sisar/Veli               | 34         | 8 %          | 27         | 7 %          |
| Lapsi                    | 24         | 6 %          | 25         | 6 %          |
| Muu sukulainen           | 24         | 6 %          | 16         | 4 %          |
| Ystävä                   | 27         | 7 %          | 24         | 6 %          |
| kollega/ työnantaja tms. | -          | -            | 3          | 1 %          |
| <b>yhteensä tiedossa</b> | <b>447</b> | <b>100 %</b> | <b>415</b> | <b>100 %</b> |

Taulukko 4: Läheisten soitot soittajaryhmittäin 2012–2013.

## Pelaaminen ja siihen liittyvät haitat

### Pääasiallinen ongelmia aiheuttava peli

”Perheellinen kolmekymppinen mies etsii apua tietokone/konsolipelaamiseensa joka johtamassa avioeroon. Vaimo laittanut avioeron vireille koska perhe-elämä niin pahasti jumissa peliongelman takia. Soittaja sanoo, että ongelmaa jatkunut 7 vuotta ja pelaa pitkälti yötäpäivää. Sanoo, että lasten synnyttyä ei ole osannut suhtautua tähän ja on paennut koneelle. Ehdotan, että tulisi tiltiin juttelemaan yksin/puolison kanssa, aikoo olla yhteydessä [...] ja tutustua Päihdelinkin Katiskaan.”

Auttavassa puhelimesa selvitetään ongelmien taustalla olevia pelaamisen muotoja kahdessa eri kohdassa. Toisessa kohdassa tilastoidaan pääasiallista ongelmien taustalla olevaa pelaamisen muotoa ja toisessa kohdassa mahdollisia muita haittojen taustalla olevia pelaamisen muotoja.

Pääasiallisen ongelmia aiheuttavan pelin määrittely ei aina ole yksinkertaista. Suuri osa ongelmapelaajista pelaa useaa eri peliä, eikä näistä välttämättä nouse yhtä peliä ylitse muiden. Kysymys on kuitenkin osoittautunut käyttökelpoiseksi. Puutteista huolimatta pääasiallisen ongelmia aiheuttavan pelin tilastointi antaa suuntaa antavaa tietoa peliongelman rakenteesta myös Peluurin tunnuslukuja yleisemmällä tasolla.

Raha-automaatit säilyttivät ykköstilansa ongelmia aiheuttavana pelaamisen muotona. Ne olivat pääasiallinen ongelmia aiheuttava rahapelaamisen muoto 54 %:ssa niistä puheluisista, joissa pääasiallinen ongelmien taustalla oleva rahapeli oli saatu määriteltyä. Jos mukaan lasketaan muuhun kuin rahapelaamiseen liittyvät ongelmat, raha-automaattien osuus on tasan puolet kaikista soitoista. Valtaosa raha-automaattien ongelmapelaamisesta tapahtui edelleen perinteisesti fyysisten koneiden parissa. Netin kautta raha-automaatteja pelaavien osuus oli 7 %. Osuus oli yllättäen puolet pienempi kuin edellisen vuosiraportin tilastoissa.

Jokin Veikkauksen pelimuodoista oli ongelman taustalla 9 %:ssa puheluita. Hevospelit puolestaan olivat pääasiallinen pelaamisen muoto prosentissa soitoista.

Määrittelemätön nettirahapelaaminen on kasvattanut osuuttaan. Tuohon kohtaan tilastoidaan rahapelaaminen, jonka tiedetään tapahtuvan netissä, mutta tarkempaa tietoa pelaamisen muodosta tai muodoista ei ole. Erityisesti läheissoitoissa on tyypillistä, että läheinen tietää pelaajan pelaavan netissä, mutta tarkempaa tietoa asiasta ei ole.

Määrittelemätön nettirahapelaaminen pitää siis sisällään useita pelaamisen muotoja.

Toinen yleistynyt kategoria pääasiallisen pelimuodon kohdalla on tietokone- ja konsolipelaaminen tai jokin muu ei rahapelaamiseksi määrittyvä pelaaminen. Digitaaliset pelit tai tietokone- ja konsolipelit aiheuttivat Peluuriin 55 yhteydenottoa (osuus 6 %). Todellista kysyntää tällä puolella tilastot eivät kuitenkaan heijastele. Asiakaskunta tuntuu olevan varsin tietoinen siitä, että Peluurin palvelut ovat ensisijaisesti rahapelaajille suunnattu. Peluuri palvelee parhaansa mukaan myös tätä asiakaskuntaa, vaikka erityistä resurssia digipuolen ongelmiin Peluurilla ei ainakaan vielä ole. Ongelma näkyy Peluurissa erityisesti läheisten kautta. Itse pelaamisen seurausten ohella tärkeitä teemoja puheluissa ovat vanhemmuus ja rajojen asettaminen.

Yksittäisistä pelimuodoista kasinopöytäpelit nousivat kakkoseksi raha-automaattien jälkeen. Pokeri tippui pelimuodoista kolmanneksi. Määrällisesti pokeripuheluita tuli lähes puolet vähemmän kuin edellisenä vuonna (2012 83 kpl) ja kaikissa oli kyse nettipokerista. RAY:n sivustolla pokeria ilmoitti pelaavansa ainoastaan joka kymmenes pokerinpelaaja.

Internet oli pelaamisen kanavana noin puolessa peliongelmapuheluista. Puolivuositalastoissa 2013 netin osuus nousi ohi perinteisten kanavien, mutta vuosiraportissa osuus jäi hieman alle puoleen (47 %). Kasvua edellisen vuoden osuuteen oli 12 %.

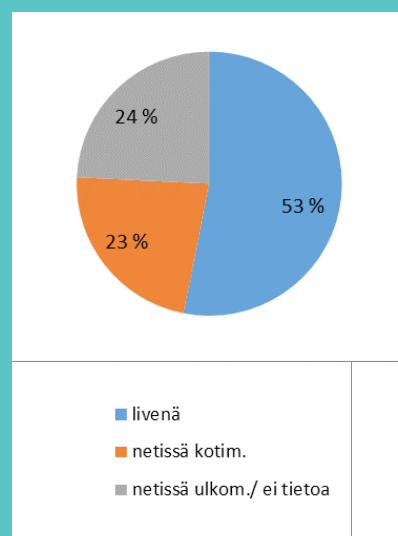
### Muut pelit peliongelman taustalla

”Soitto pelaajalta: nelikymppinen töissä käyvä + perheellinen nainen on pelannut vasta vuoden. Huomaa että summat kasvaneet heti alusta asti (bingoa, kenoa päivittäin) ja toteaa että noin 250 euroa kk menee peleihin. Nyt tahtoo muutosta ja on jo sulkenut bingopelitalinsä. Tuumii, että pelaaminen on keino rauhoittua ja viettää omaa aikaa. Taustalla toiveena ”se jättipotti seuraavalla kerralla”. Puhutaan siitä mitä muuta oma aika voisi olla, miten ja miksi? Että usein pelaaminen on kylmää ja yksinäistä vaikka ihmisen haave on päinvastaista. Toteaa, että tahtois puhua asiasta enemmän ja kerron missä tätä voi tehdä kuten Peluurin eri ryhmät. Jatkaa tästä Peluurin verkkopalvelujen tutkimista ja kerron että Pelipäiväkirjan voisi tulostaa sivuiltamme.”

Ensisijaisen pelimuodon ohella peliongelmaan liittyy usein muitakin pelimuotoja. Vuonna 2013 muista pelaamisen

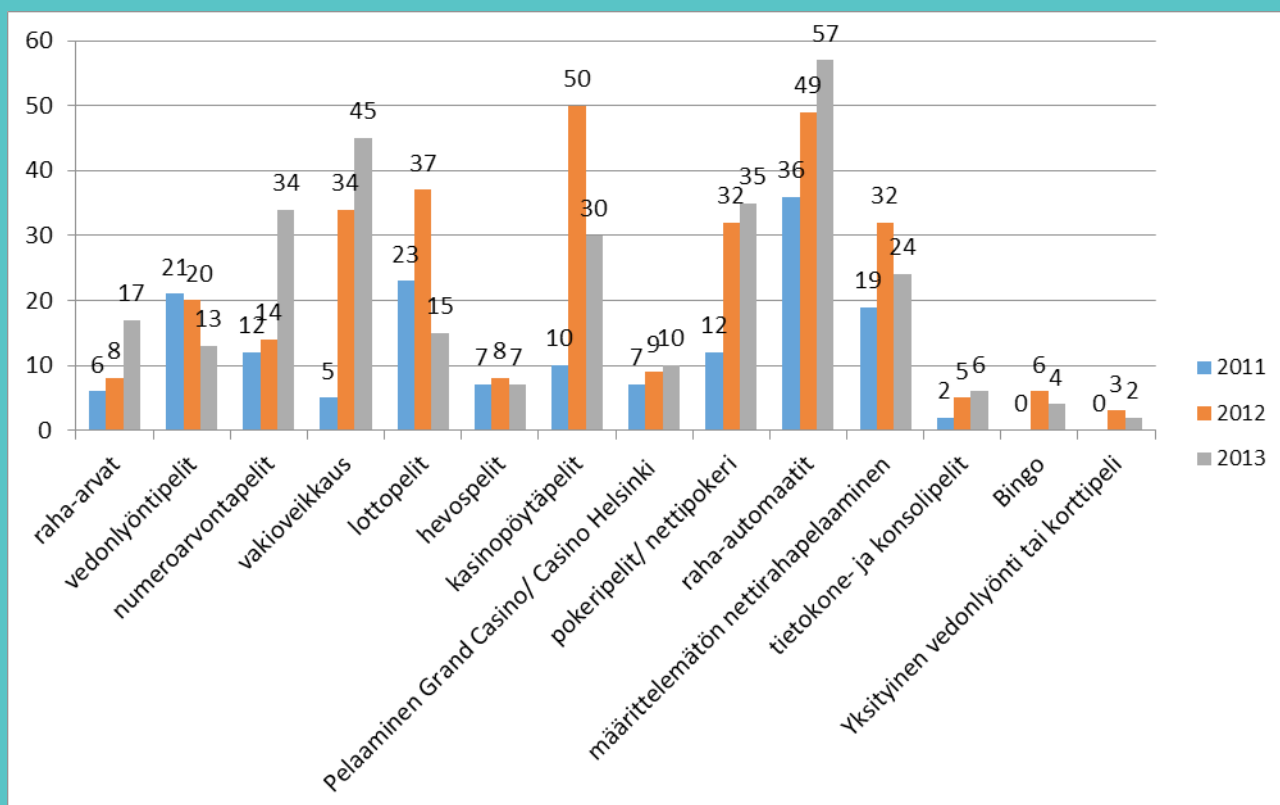


| Pääasiallinen peli, kaikki peliongelmasoitot        |           |                |             |
|---|-----------|----------------|-------------|
| Pelimuoto   | 1–12 2013 | % kaikki pelit | % rahapelit |
| Raha-automaatit                                     | 465       | 50 %           | 54 %        |
| · Pelaaminen Grand Casinolla                        | 12        | 1 %            | 1 %         |
| · Kasinopöytäpelit                                  | 87        | 9 %            | 10 %        |
| · Raha-arvat  | 0         | 0 %            | 0 %         |
| · Lottopelit  | 4         | 0 %            | 0 %         |
| · Vedonlyöntipelit                                  | 32        | 3 %            | 4 %         |
| · Numeroarvontapelit                                | 13        | 1 %            | 2 %         |
| · Vakioveikkaus                                     | 34        | 4 %            | 4 %         |
| Hevospelit  | 5         | 1 %            | 1 %         |
| · Määrittelemätön nettirahapelaaminen               | 157       | 17 %           | 18 %        |
| · Pokeripelit/ nettipokeri (2013 nettipokeri 100 %) | 44        | 5 %            | 5 %         |
| · Bingo   | 4         | 0 %            | 0 %         |
| · Tietokone- ja konsolipelit/ jokin muu peli        | 60        | 7 %            |             |
| Yksityinen vedonlyönti tai korttipeli rahasta       | 4         | 0 %            | 0 %         |
| Yhteensä  | 921       | 100 %          | 100 %       |



Kaavio 8. Pelaamisen kanava pääasiallisen pelimuodon kohdalla, kaikki pelit 2013.

Taulukko 5. Pääasiallinen ongelmia aiheuttava pelaamisen muoto, kaikki peliongelmasoitot 2013.



Kaavio 9. Muut pelit ongelman taustalla 2011–2013 (n=2011=160, 2012=307, 2013=299) kaikki peliongelmaa koskevat soitot.

muodoista nousussa oli erityisesti numeroarvontapelit. Tämän pelikategorian kasvu näkyi tilastoissa myös pääasiällisen pelimuodon kohdalla.

## Peliongelman vakavuus

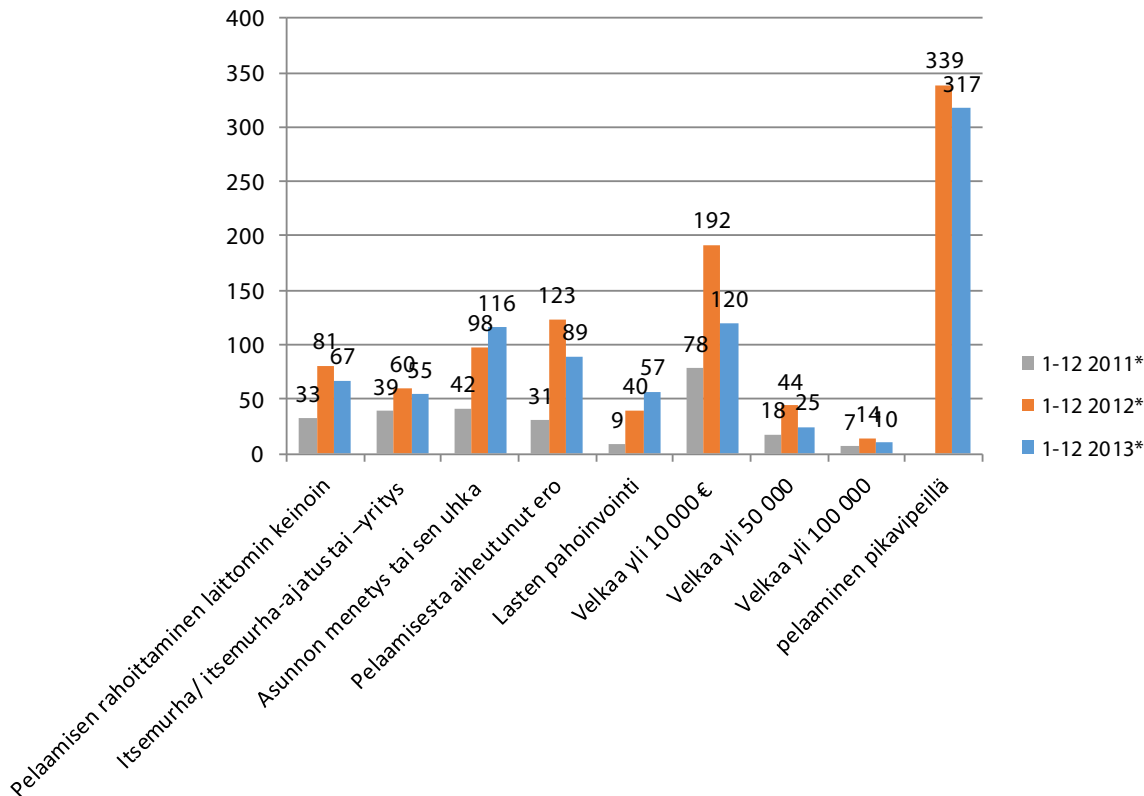
Peluuri on edellisissä raporteissa kertonut tilastojen ja käytännön kokemuksen valossa selkeästi näkyneestä peliongelman kärjistymisestä. Tämä tarkoittaa sitä, että peliongelma on näyttäytynyt Peluurin kohtaamien asiakkaiden kertomien tarinoiden valossa entistä vakavampana ongelmana. Peluurissa on siis kohdattu entistä pahemmissa vaikeuksissa olevia asiakkaita. Vakavuus tuli esille usealla eri indikaattorilla.

Nyt raportoitavissa vuositilastoissa asiakaskunnan hädän ja ongelmien kärjistyminen ei enää jatkunut. Ongelmat jäivät kuitenkin kokonaisuutena suurin piirtein sille vakavammalle tasolle, jolle ne edellisen vuoden tilastoissa nousivat. Edellistä vuotta useammin tulivat esille asunnon menetys tai sen uhka sekä lasten pahoinvointi.

Seuraavaan taulukkoon on koottu tietokannasta vakavista ongelmista kertovia indikaattoreita. Tällaisiksi

indikaattoreiksi katsottiin pelaamisen rahoittaminen laittomin keinoin, itsemurha (ajatuksena, yrityksenä tai tekona), asunnon menetys tai sen uhka, pelaamiseen liittynyt ero parisuhteesta ja lasten pahoinvointi. Nämä merkitään tietokantaan kohtaan, johon kirjataan puheluissa esille tulleita peliongelman seurauksia. Pelaamisen rahoittaminen laittomin keinoin mainitaan tietokannassa kohdassa, jonne merkitään pelaamisen rahoittamisen keinoja. Näiden ohella alla olevassa taulukossa on mukana pelaaminen pikavipeillä. Tämä pelaamisen rahoittamismuoto alkoi näkyä vahvasti ja otettiin tietokantaan omaksi kohdakseen vuoden 2011 aikana. Koska siitä ei ole vertailukelpoista lukua vuodelta 2011, ko. vuoden luku on kuitenkin jätetty taulukosta pois.

Vähintään yksi taulukossa mainituista vakavuusindikaattoreista (pois lukien pikavipit ja edellisenä vuonna mukana ollut pelaamisen seurauksena tapahtunut rikos) tuli esille 333 peliongelmapuhelussa (26 % kaikista puheluista). Osuus on hieman alhaisempi kuin edellisen vuoden 30 %, mutta huomattavasti korkeampi kuin sitä edellisen vuoden 15 %:n osuus.



Kaavio 10. Peliongelman vakavuudesta kertovien indikaattoreiden määrä mainintoina peliongelmapuheluissa 2011–2013

# Peluurin internet- ja mobiilipalvelut 2013

## Pelivoimapiiri

### Pelivoimapiirin jäsenet ja ryhmät

Pelivoimapiirissä oli vuoden 2013 lopussa mukana 515 jäsentä. Reilun neljän toimintavuoden aikana palvelua on hyödyntänyt yhteensä 1158 henkilöä. Jäsenmäärä kasvoi vuonna 2013 74 henkilöllä: 234 uutta jäsentä liittyi palveluun ja 160 poistui palvelusta. Jäsenmäärä on kasvanut melko tasaisesti vuosittain.

Pelivoimapiirin jäsenistön koostumus on lähes sama kuin edellisessä Peluurin puolivuosisraportissa 1–6/2013. Jäsenten roolijakauma vastaa täysin puolivuosisraportin lukuja: 75 % jäsenistä on edelleen pelaajia, 20 % on läheisiä ja 5 % työntekijöitä.

Vuoden 2013 lopussa naisia ja miehiä oli palvelun käyttäjistä tasan 50–50%. Puoli vuotta aiemmin tilanne oli miesten eduksi 51–49%. Lähes 60 % palvelua käyttävistä on 21–40-vuotiaita, 41–60-vuotiaita on vajaa 30 % ja loput reilu 10 % koostuu pääasiassa yli 61-vuotiaista sekä pienestä alle 20-vuotiaiden osuudesta.

Vuoden 2013 lopussa 205 jäsentä oli mukana Pelivoimapiirin vertaisryhmissä. Tämä tarkoittaa 42 % kaikista palvelussa mukana olevista jäsenistä. Ryhmiin kuulumattomat jäsenet voivat hyödyntää neuvontaa, oma-apuviestejä, nettisivuilla olevia palvelutietoja sekä oma-apuosiota.

Ryhmärakenne ei ole muuttunut sitten puolivuosisraportin: vuoden 2013 lopussa palvelussa oli edelleen neljä ryhmää pelaajille ja yksi ryhmä läheisille (sekä suljettu ammattilaisryhmä). Kaikissa ryhmissä on mukana Peluurin työntekijä. Kahdessa pelaajien ryhmässä mukana on työntekijöiden lisäksi kokemusasiantuntijakoulutuksen saaneet vertaistukihenkilöt.

Yhteen ryhmään otetaan enimmillään 63 jäsentä. Ryhmien kokoa on kasvatettu aiemmasta keskustelujen aktivoimiseksi ja ryhmissä tehtävän asiakastyön helpottamiseksi. Vuoden 2013 alussa otettiin käytännöksi, että ryhmään pitää kirjoittaa vähintään kerran kolmessa kuukaudessa tai ryhmästä tippuu pois.

## Pelivoimapiirin tukiviestit

Pelivoimapiirin viesteistä 77 % on vuoden 2013 aikana vastaanotettu pelkästään netissä, 22 % tekstiviestitse sekä netissä ja vain 1 % palvelun mobiililaitteversiossa. Kaikki jäsenet voivat tilata oma-apuviestejä sekä viestisarjoja. He voivat myös lähettää viestejä neuvonnalle ja ylläpidolle. Ryhmiin kuuluvat jäsenet voivat näiden toimintojen lisäksi lähettää ryhmäviestejä koko ryhmälleen ja yksityisviestejä toisille ryhmän jäsenille.

Pelivoimapiirissä lasketaan sekä lähetettyjen viestien että viestitapahtumien määrää. Viestitapahtuma koostuu useammasta viestistä aina, kun viesti on yli 160-merkin pituinen. Ryhmäviestitapahtumassa viestejä on useita: esimerkiksi 180-merkkinen viesti (kahden viestin pituinen), joka lähtee 20 ryhmäläiselle, koostuu yhteensä 40 vastaanotetusta viestistä. Tämän takia valtaosa (94 %) kaikista vastaanotetuista viesteistä on ryhmäviestejä. Yhteensä vuonna 2013 välitettiin 193 362 viestiä. Laskua edellisvuoden viestimäärään on vajaa 60 000 viestiä.

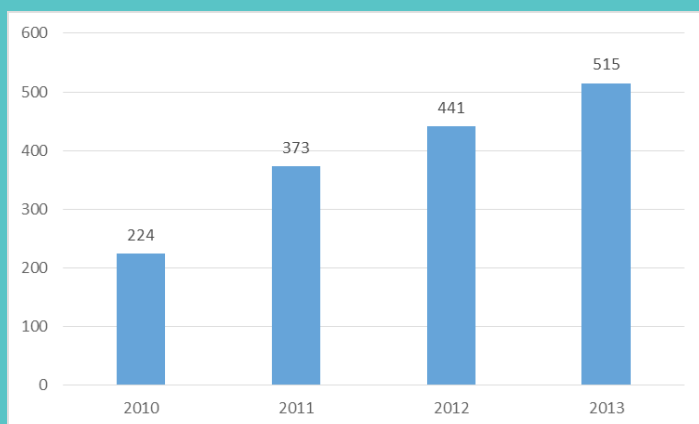
Neuvontaan ja ylläpidolle on lähetetty vuoden aikana yhteensä 82 viestiä, joka on hyvin pieni määrä kaikesta palvelun viestinnästä. Neuvontapalvelun viestit ovat kuitenkin perusteellisia ja harkittuja, joiden arvoa asiakkaalle ei mitata määrässä vaan laadussa.

## Verkkosivut

Peluurin verkkosivusto on suosittu ja sen suosio on kasvanut koko toiminnan ajan. Verkkosivuilla vierailtiin vuoden 2013 aikana yli 133 000 kertaa ja sivunlatauksia kertyi lähemmäs 300 000. Käyntien määrä kasvoi 57 % edellisestä vuodesta. Uusia vierailijoita Peluurin sivuilla kävi vuoden aikana reilut 60 000. Uusien kävijöiden määrä kasvoi maltillisemmin 13 %:lla. Uudet kävijät ovat sellaisia vierailijoita, jotka eivät aiemmin ole käyneet Peluurin sivuilla.

## eNeuvonta

2013 eNeuvonnassa vastattiin yhteensä 115 kysymykseen, joista vain viisi kysymystä koski muuta kuin rahapeli-ongelmaa (virtuaali- ja tietokonepelit sekä netin ongelmakäyttö).

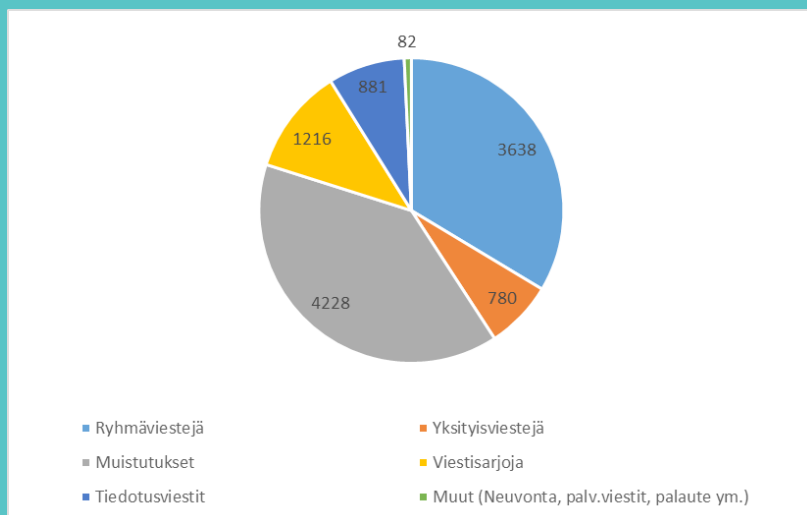


Kaavio 11. Pelivoimapiiri jäsenmäärä 2010-2013.



Kaavio 12. Viestimäärät lajeittain 2013.

Viestitapahtumia vertaamalla saa tasapuolisemman kuvan palvelun eri käyttöta-voista kuin katsomalla pelkkiä viestimääriä. Viestitapahtumia vuonna 2013 oli 10 825, joka on 30 % vähemmän kuin vuonna 2012.



Kaavio 13. Viestitapahtumat lajeittain 2013.

Vastausmäärät ovat pysyneet parina viime vuotena samassa kokoluokassa: vuonna 2012 kysymyksiä tuli 120 ja vuonna 2011 114 kappaletta. Kysymysten määrä on laskeutunut vuosista 2006–2009, jolloin kysymyksiä tuli keskimäärin 176 vuodessa.

Vuonna 2013 kysyneistä 4 % ei kertonut sukupuoltaan, 53 % kertoi olevansa naisia ja 43 % miehiä. Myös aiempina vuosina kysymyksiä on tullut melko tasaisesti sekä naisilta että miehiltä.

Kysyneistä 61 % oli pelaajia, 34 % läheisiä ja 5 % peliasiakkaita tai työntekijöitä. Vaakakuppi on keikahtanut viime vuodesta: tuolloin 49 % oli pelaajia ja 51 % läheisiä.

Pelaajista tai läheisistä (n=109) kolme oli jättänyt sukupuolensa mainitsematta. Jäljelle jäävät 106 henkilöä on luokiteltu taulukkoon 6 sukupuolensa ja pelaaja/läheinen-akselin mukaisesti. Enemmistö pelaaja-asiakkaista on miehiä; läheisistä reilusti suurempi osa on naisia. Oletettavasti suurin osa läheisistä on ottanut yhteyttä miespuolisen kumppaninsa tai poikansa pelaamisen takia.

Selkeä enemmistö kysyjistä on edelleen nuoria aikuisia: 55 % on täysi-ikäisiä alle 36-vuotiaita (vastaava osuus 2012 47 %), 36–50-vuotiaita on 19 %, 51–65-vuotiaita on 23 % ja yli 65-vuotiaita 3 %. Viime vuoteen verrattuna luvuissa ei ole tapahtunut oleellisia muutoksia. Suurin muutos on tapahtunut alaikäisten kysymyksissä: vuonna 2013 osuus oli alle 1 % (1 kpl), kun se vuonna 2012 oli 8 %.

eNeuvontaan tulleissa kysymyksissä näkyy koko peliongelmissa aiheutuvien seurausten laaja-alainen kirjo. Sekä pelaajien että läheisten kysymyksistä selvästi suurin osa liittyi taloudenhallintaan ja raha-asioihin. Seuraavaksi eniten pelaajat ja läheiset kysyivät ajankäyttöön sekä parin ja perhesuhteisiin liittyvistä pulmista. Läheisiä hiersivät näiden lisäksi mm. epäluottamus, huoli, koettu avuttomuus ja muu arjen hallinta; pelaajia esimerkiksi epätoivo, häpeä, arjen hallinta, itsetuhoiset ajatukset ja salailu.

## Valtti

Valtti on ongelmapelaamiseen keskittyvä avoin keskustelufoorumi. Peluuri ja A-klinikkasäätiön Päihdelinkki tuottavat foorumin. Valtissa keskustelevat etupäässä pelaajat, mutta keskusteluun osallistuu myös läheisiä. Vuoden 2013 aikana Valtissa kävi kuukausittain eri kävijät yhteen laskien yhteensä 17 231 kävijää. Määrä on lisääntynyt viime vuodesta 20 %:lla. Kasvukäyrä on noussut tasaisesti, sillä

myös edellisvuonna kävijämäärä lisääntyi 25 %:lla.

Yhteensä sivustovierailuja (myös samoja kävijöitä) on ollut 50 114: se on 6 % vähemmän kuin vuonna 2012. Eniten vierailuja oli alkuvuodesta. Kesäkuukausina Valtissa oli hiljaisinta.

## Tuuletin

Peluuri on tarjonnut pelaajien läheisille Internetissä toimivan keskustelufoorumin, Tuulettimen, kesästä 2008 lähtien. Ryhmien tarkoituksena on tarjota pelaajille ja heidän läheisilleen mahdollisuus keskustella anonyymisti kokemuksistaan. Oleellista ryhmissä on niiden tarjoama vertaistuki eli keskustelu samankaltaisessa tilanteessa olevien kesken. Ryhmässä voi asettua sekä auttajan että autettavan rooleihin. Lisäksi ryhmissä on mukana aiheen tunteva ohjaaja Peluurista. Hän osallistuu keskusteluihin ja hänelle voi lähettää kysymyksiä.

Tuulettimen läheisten ryhmissä ovat tyypillisiä keskustelunaiheita jaksaminen, omien rajojen vetäminen ja niissä pysyminen, eli miten läheinen voi toimia lisätäkseen omia voimavarojaan sekä varjella perheen taloutta peliongelmaan liittyen.

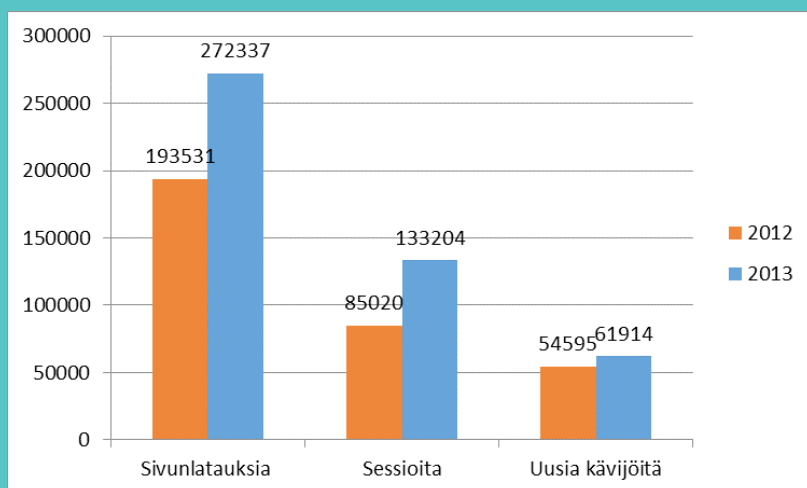
Moni läheinen kokee raskaaksi ja vaikeaksi toimimisen useassa eri roolissa samanaikaisesti. Läheiset ovat kokeneet uuvuttavaksi ja epäreiluksi sen, että pelaajan aktiivisen tukemisen lisäksi heiltä odotetaan jaksamista puolisoina, vanhempina sekä työssäkävijöinä. Moni pelaajan puoliso pohtii mitä tehdä tilanteessa, jossa pelaaja ei suostu muutokseen tai hakemaan itselleen apua. Useat Tuulettimen jäsenet ovat päätyneet hakemaan ammatillisesta keskusteluapua joko yksin tai yhdessä pelaajan kanssa estääkseen mahdollisen erotilanteen.

Tyypillisesti keskustellaan muun muassa siitä, miten läheinen voi oppia erottamaan oman vastuunsa hyvinvoinnistaan ja palauttamaan tämän saman vastuun pelaajalle ilman syyllisyydentunteita tai pahaa oloa. Tuulettimessa pyritään vahvistamaan läheisen jaksamista ja vaihtoehtoisien toimintatapojen harjoittelua kannustavassa hengessä.

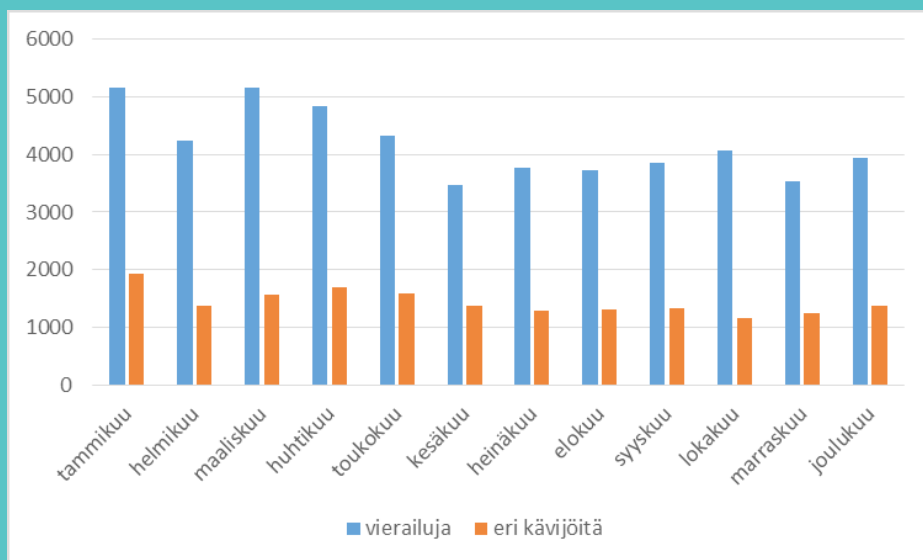
Vuoden 2013 aikana Tuulettimen pelaajien ryhmään liittyi 17 uutta jäsentä. Peluurin työntekijän ohella ryhmään osallistui vertaisohjaaja. Kokemus ammatillisen ohjauksen ja vertaisohjauksen yhdistävästä ryhmästä on ollut positiivinen. Käytännön kokemuksen ja ammatillisen tuen yhdistäminen on monipuolistanut keskustelujen sisältöjä.

|          | Mies | Nainen | Yht. |
|----------|------|--------|------|
| Pelaaja  | 40   | 28     | 68   |
| Läheinen | 8    | 30     | 38   |
| Yht.     | 48   | 58     | 106  |

Taulukko 6. eNeuvonnasta kysyneiden pelaajien ja läheisten sukupuolet 2013 (n=106).



Kaavio 14. Sivunlataukset, sessiot (=käynnit), ja uudet kävijät Peluurin verkkosivuilla 2012 ja 2013, eCredo.



Kaavio 15. Valtin kävijätilastot 2013.

|                          | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 |
|--------------------------|------|------|------|------|------|------|------|
| vuodessa                 | 8    | 52   | 76   | 114  | 123  | 164  | 144  |
| Hoidon suorittaneet yht. | 8    | 60   | 136  | 250  | 373  | 537  | 681  |

Taulukko 7. Peli Poikki -ohjelman asiakkaat 2007-2013.

Tuulettimen läheisten ryhmissä tehtiin uudelleenjärjestelyjä siten, että kaksi pientä ryhmää koottiin yhteen yhdeksi isommaksi ryhmäksi 4.11.2013. Läheisten ryhmiin liittyi vuoden 2013 aikana 19 uutta jäsentä. Kaiken kaikkiaan läheisten ryhmissä oli vuoden 2013 aikana 35 läheistä.

## Peli poikki

Peli poikki -ohjelma on netin kautta toteutettava, terapeutin ohjaama ja tukema kahdeksan viikon itseapuun painottuva hoito-ohjelma, josta on matalan kynnyksen, hyvän toteutettavuuden ja hyvien tulostensa vuoksi tullut erittäin suosittu. Suosittuus näkyy valitettavasti myös varsin pitkänä jonona, jonka pituus on toimintavuonna kasvanut.

Ohjelma rakentuu kognitiivis-behavioraalisen terapian ja motivoivan haastattelun pohjalle kahdeksan viikon mittaiseksi strukturoiduksi ohjelmaksi. Kokonaisuus koostuu asiakkaan omasta työskentelystä, ohjauksesta, vertaistuesta ja terapeuttien kanssa käydyistä puhelinkeskusteluista.

Ohjelmassa on ollut vuoden 2013 aikana töissä kaksi kokoaikaista verkkoterapeuttia. Lisäksi Kuopion Kriisikeskus, Peluurin asiakastyön koordinaattori ja Peliklinikan avohoito ovat osallistuneet asiakastyöhön. Peluri tuottaa ohjelman THL:n rahoituksella ja Kuopion kriisikeskus osallistuu asiakastyöhön Sininauhaliiton alihankintasopimuksella.

Peli poikki -ohjelman suoritti toimintavuonna 144 henkilöä. Kuopion terapeuttien toimesta ohjelman kävi läpi 29 asiakasta. Toimintavuonna Peli poikki -ohjelmasta ideoitin ja pilotoitiin sovellus, jossa terapeutin puhelimitse tarjoama tuki ohjelmassa korvattiin mahdollisuudella kasvokkaiseen kohtaamiseen, mutta oma-apu, itseopiskelu tehtävineen sekä foorumin tarjoama vertaistuki tapahtui sähköisesti. Pilotoinnin asiakastyöstä vastasi Vantaan kaupungin ja Sininauhaliiton välisen sopimuksen puitteissa Peluurin asiakastyön koordinaattori. Hänen jäätyään opintovapaalle lokakuussa kokeilu jatkui Vantaan psykologin toimesta. Läpikäyneitä asiakkaita oli muutama, kokeilu koettiin hyvänä ja sitä päätettiin resurssien puitteissa jatkaa.

Peli poikki-ohjelman terapeuttien välisiä kehittämis- ja yhteistyötapaamisia oli vuoden aikana kaksi kertaa. Lisäksi yhteistyötä tehtiin netti-/puhelinpalavereiden muodossa. Peli poikki -ohjelman toimintaa ja sen kehittämistä seurattiin ohjausryhmässä, jossa oli edustettuina Peluri, Peliklinikka ja THL.

Toimintavuonna julkaistusta väitöskirjasta (Castrén, Sari (2013): *Disordered Gambling in Finland – Epidemiology and a Current Treatment Option*) saatiin lisänäyttöä ohjelman vaikuttavuudesta. Tutkimus osoittaa ohjelmalla olevan positiivisia vaikutuksia pelihimon pienentymiseen, rinnakkaiseen alkoholin käytön vähenemiseen sekä mielialan paranemiseen. Positiiviset elämänhallintaan liittyvät muutokset jatkuivat edelleen puolen vuoden seurannoissa.