

Tapio Jaakkola

Peluuri

Vuosiraportti 2007



Pelaatko liikaa?
Soita 0800 100101
www.peluuri.fi



Peluuri

Vuosiraportti 2007

YHTEENVETO

Peluuri on valtakunnallinen auttava puhelin, joka tarjoaa peliongelmaisille, heidän läheisilleen ja hoitoalan ammattilaisille tietoa ja tukea peliongelmaan peliongelmiin hoitoon ja niiden ehkäisyyn. Auttava puhelin päivystää arkisin klo 12–18. Sinne voi soittaa maksutta ja nimettömänä. Asiakas voi halutessaan esittää kysymyksensä myös internetin kautta Peluurin eNeuvonnassa. Peluurilla on oma keskustelufoorumi peliongelma- ja Valtti. Peli poikki -ohjelma on internetin avulla toteutettava oma-apuopas ja kahdeksan viikon mittainen hoito ongelmapelaajille.

Peluurin kolmas täysi toimintavuosi oli edellisiä vuosia vilkkaampi. Puhelujen määrä kasvoi 72 % vuodesta 2006. Valitettavasti suurin kasvu tapahtui häirintäpuheluissa: määrä kasvoi yli nelinkertaiseksi. Kaikkiaan Peluurissa vastattiin 2 933 puheluun vuonna 2007. Niistä 1 390 oli varsinaisia peliongelmaa koskevia soittoja. Pelaajien soittoja oli 933 ja läheisten 379. Muita puheluita tuli 1 543, joista 1 220 oli häirintäpuheluja.

Peluurin puheluissa käsitellyistä pelaajista 74 % oli miehiä. Suurin ongelmapelaajien ryhmä Peluurin puheluissa ovat nuoret miehet. Pelaajien keski-ikä oli 28,7 vuotta. Miespelaajat ovat selvästi nuorempia kuin naiset. Naispelaajat ovat useimmiten keski-ikäisiä tai sitä vanhempia. Peliongelma- ja häirintäpuheluissa käyty keskustelu ja julkaistut tutkimukset mahdollisesti herättelivät vanhempia soittamaan Peluuriin lastensa pelaamisesta: nuoria pelaajia, erityisesti alaikäisiä poikia, koskevia soittoja tuli vuonna 2007 poikkeuksellisen paljon.

Tavallisimmin näkyvät haitat pelaamisen hallinnan menetyksen yhteydessä ovat taloudellisia vaikeuksia, joita oli vuonna 2007 yli puolella Peluurin tilastoissa olevista pelaajista. Pelaamisesta kertyvä velka näyttäisi olevan riippuvainen pääasiallisesta ongelmasta aiheuttavasta pelistä. Nettipokeria tai vedonlyöntiä pelaavista noin puolella on velkaa, kun rahapeliautomaattien pelaajista osuus on 18 prosenttia.

Rahapeliautomaatit ovat säilyttäneet asemansa yleisimpänä (64 %) pelinä Peluurin pelaajilla. Nettipokeri on vakiinnuttanut asemansa toisena Peluurin listalla (10 %). Nettipokeria koskevien puhelujen määrä kolminkertaistui vuoden 2007 aikana. Internetpelit kokonaisuutena vastaavat jo 18 prosentista ja niiden osuus näyttäisi olevan edelleen kasvussa.

Peli poikki on Peluurin uusi internet-pohjainen oma-apuopas peliongelman hoitoon. Kokeilu alkoi 25.9.2007. Motivoituneita hoitoon hakeutuvia peliongelmaisia oli alusta alkaen enemmän, kuin kerralla voitiin ottaa mukaan. Ohjelmaan muodostui heti jonoa, ja joulukuun lopussa ohjelmaan pääsyä odotti 80 asiakasta. Peli poikki -ohjelmalle on selvästi kysyntää. Ohjelma näyttää toimivan hyvin valtakunnallisena hoidon ja tuen tarjoajana rahapeliiongelmaisille ja täydentävänä palveluna muulle hoidolle. Asetetut tavoitteet asiakasmäärän suhteen tullaan ylittämään ja rajoitteena näyttäviä olevan ainoastaan Peluurin resurssit. Näyttää myös siltä, että hoitoon hakeutumisen kynnyks internetissä tapahtuvaan hoitoon on alhaisempi kuin muutoin.

Lisätietoja: Projektipäällikkö Tapio Jaakkola
puh. 040 760 8507
sähköposti: tapio.jaakkola(at)peluuri.fi



Johdanto	3
Peluurin toiminta	4
Toiminnan tavoite	4
Auttava puhelin.....	4
Palvelun tuottaminen ja hallinto.....	4
Viestintä.....	5
Koulutus	5
Yhteistyö	6
Kansainvälinen yhteistyö.....	6
Kotisivut.....	7
Peluurin tietokanta	7
Puhelut	8
Puhelujen määrä.....	8
Puhelujen kesto	10
Soittajat	11
Pelaajat.....	11
Pelaamisen aiheuttamia ongelmia	13
Samanaikaisongelmat pelaajilla	13
Läheiset.....	14
Pelaaminen	14
Pääasiallinen peli.....	14
Pelaaminen internetissä.....	15
Pohjoismaiset auttavat puhelimet.....	15
Peluurin palvelut internetissä	16
eNeuvonta - Kysy netissä peliongelmasta.....	16
Valtti - netistä apua peliongelmaisille	17
Peli poikki.....	17
Liite 1	19
Liite 2	25
Henkilöstö	25
Koulutus	25
Sisäinen koulutus.....	25
Muu koulutus.....	25
Työnohjaukset.....	25
Päivystäjäpalaverit.....	25
Opiskelijoiden ohjaus.....	25
Liite 3	26
Liitetaulukot ja –kaaviot	27

Johdanto

Peluurin kolmas täysi toimintavuosi toi edelleen lisää puhelujä. Valitettavasti vain suurin kasvu tapahtui häiriöpuhelujen kohdalla. Peluurin numeroa on pyritty tiedottamaan kaikkialla, missä pelaajia voidaan kohdata. Tällä kertaa kuitenkin Raha-automaattiyhdistyksen alkaessa keväällä sijoittamaan Peluurin numeroa automaatteihinsa, alkoivat häiriöpuhelut lisääntyä olennaisesti. Peluurissa on syksystä 2004 vuoden 2007 loppuun vastattu 6 358 puheluun.

Peluurin sai myös uuden ilmeen. Syksyllä Peluurin esitteiden ja muun painetun materiaalin graafinen ulkoasu uusittiin samoin kotisivujen ulkoasu ja osin sisältö uusittiin.

Vuosi 2007 merkitsi peliongelman nousemista voimakkaasti otsikoihin. Sosiaali- ja terveysministeriön julkistamat tutkimukset nuorten rahapelaamisesta ja laaja väestökysely suomalaisten rahapelaamisesta toivat rahapelit ja peliongelman julkisuuteen entistä näkyvämmiin. Peluurin toiminta ja tilastot olivat myös paljon esillä käydyssä julkisessa keskustelussa. Peluurista annettiin kaikkiaan yli 50 haastattelua.

Peluurin avasi uuden luvun suomalaisen riippuvuushoidon historiassa. Syyskuussa 2007 aloitettu Peli poikki -ohjelma on ensimmäinen internetissä toteutettava hoito-ohjelma. Ohjelma on ollut menestys alusta alkaen ja siihen on ollut asiakkaita enemmän kuin resurssien puolesta on voitu ottaa sisään.

Tämän vuosiraportin tilastotiedot on kerätty pääosin Peluurin tietokannasta. Tietokanta perustuu Peluuriin tulleista puheluista tehtyihin raportteihin, jotka on viety tietokantaan. Tietokantaohjelmisto uusittiin keväällä ja se palvelee nyt entistä paremmin. Lisäksi Peluurin puhelinjärjestelmästä TeliaSoneran CidManager ohjelman raporttitietokannasta saadaan tilastotietoja Peluuriin numeroon tulleista soitoista. Peluurin kotisivuja koskevat tilasto perustuvat ylläpitäjän, eCredon tilastointiin ja laskureihin sekä Peluurin nettipalveluja – eNeuvonta ja Valtti – koskevat luvut A-klinikkasäätiön Päihdelinkin tietoihin.

Helsingissä 19.3.2008

Tapio Jaakkola
projektipäällikkö



<p>Ethän hävinnyt liikaa?</p> <p>Peluri - auttava puhelin peliongelmissa.</p> <p>Soita maksutta 0800 100 101 arkisin klo 12 - 18.</p> <p>www.peluri.fi</p>	<div data-bbox="1382 1711 1449 1794" style="border: 1px solid black; width: 42px; height: 37px; margin-bottom: 10px;"></div> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	--

Peluurin toiminta

Toiminnan tavoite

Peluri on ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen suunnattu valtakunnallinen puhelinpalvelu. Palvelu tarjoaa peliongelmaisille, heidän läheisilleen ja hoitoalan ammattilaisille tietoa ja tukea peliongelmaan peliongelmiin hoitoon ja niiden ehkäisyyn. Tavoitteena on rahapelaamisesta aiheutuvien yksilöllisten, yhteiskunnallisten ja sosiaalisten haittojen ehkäiseminen ja vähentäminen. Toiminnan painopiste on puhelinauttamisessa.

Auttava puhelin

Peluurin päivystysaika on ollut arkisin klo 12 – 18. Peluurissa osa-aikaisia päivystäjiä on ollut kolmesta seitsemään. Heille on järjestetty kuukausittain työnohjaus ryhmätyönohjauksena sekä pidetty kerran kuussa yhteinen päivystäjätapaaminen. Puhelinpäivystyksen lisäksi he ovat osallistuneet *eNeuvonnan* kysymyksiin vastaamiseen.

Peluri auttavana puhelimena on matalan kynnyksen palvelu. Asiakkaat voivat soittaa nimettömänä ja kaikki keskustelut ovat luottamuksellisia. Peluurin päivystäjillä on vaitiolovelvollisuus kaikista puheluissa käsitellyistä asioista. Usein soitto Peluriin on ensimmäinen kerta kun pelaaja puhuu pelaamisestaan aiheutuneista ongelmista ja hakee niihin apua. Joidenkin kohdalla jo pelkkä keskustelu päivystäjän kanssa on auttanut muutokseen.

Peluri aloitti Raha-automaattiyhdistyksen kanssa 1.3.2007 kokeilun kahdessa Täyspotti -pelialissa; Kuopiossa ja Myyrmannissa Vantaalla. Kokeiluun tuli 16.4. mukaan myös Täyspotti Leppävaara. Pilotoinnissa kokeillaan kahta asiaa:

- 1) Henkilökunta tekee asiakkaan kanssa sopimuksen sisäänpääsykiellosta. Sopimus on kestoltaan vähintään kolme kuukautta ja maksimissaan yksi vuosi.
- 2) Asiakas voi ilmoittaa sopimuksessa puhelinnumeron, jolloin Peluurista soitetaan hänelle. Samoin asiakas voi jättää osoitteensa, jolloin hänelle postitetaan rahapeli-ongelmaa käsittelevää materiaalia.

Syksyn aikana toimintaa laajennettiin koskemaan myös muita RAY:n pelisaleja. Peluurista soitettiin vuoden 2007 aikana kaikkiaan 18 pelikieltoa hakeneelle pelaajalle, joiden yhteydenotto pyynnöt RAY välitti Peluriin.

Palvelun tuottaminen ja hallinto

Peluurin toiminta järjestettiin vakinaiselle pohjalle 15.6.2007 allekirjoitetulla sopimuksella, jonka osapuolina ovat; *sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö, A-klinikkasäätiö, Sininauhaliitto, Fintoto Oy, Raha-automaattiyhdistys ja Veikkaus Oy.*

Peluri-palvelun tuottavat Sininauhaliitto ja A-klinikkasäätiö. Toiminnan rahoittavat rahapeliyhteisöt Raha-automaattiyhdistys, Veikkaus Oy ja Fintoto Oy. Lisäksi sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö on ollut mukana yhteistyössä.

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

Peluurilla on johtoryhmä, joka koostuu yhteistyösopimuksessa mukana olevista tahoista. Sen tehtävänä on toiminnan seuranta, linjaukset kehittämistoimille ja toiminnan resursseista päät-

¹ Peluurin ohjausryhmä v. 2007: toimitusjohtaja Lasse Murto/A-klinikkasäätiö, toiminnanjohtaja Aarne Kiviniemi/Sininauhaliitto, projektipäällikkö Tapio Jaakkola/Peluri.

täminen. Johtoryhmässä ovat edustettuina; A-klinikkasäätiö, Sininauhaliitto, Fintoto Oy, Raha-automaattiyhdistys, Veikkaus Oy, sosiaali- ja terveysministeriö ja yksi peliongelmaisten hoidon asiantuntija sekä Peluurin projektipäällikkö, joka toimii samalla sihteerinä ja esittelijänä².

Viestintä



Peluurin graafinen ilme ja logo uudistettiin elokuussa 2007 yhteistyössä *Perfecto Oy:n* kanssa. Uusi graafinen ilme, uudet esitteet ja käyntikortit julkistettiin Päihdepäivillä 13.–14.9.2007. Peluurin uudesta esitteestä otettiin 209 000 kpl ja käyntikortista 59 000 kpl painokset. Peluurin englanninkielinen esite uusittiin samalla ja sitä painettiin 6 500 kpl. Samassa yhteydessä uudistettiin Peluurin viestintäsuunnitelma. Myös kotisivut saivat uuden ilmeen ja niiden käytet-

tävyyttä kehitettiin.

Peluurin uusi internetpohjainen oma-apuopas *Peli poikki* avattiin 24.9.2007. Lehdistötapaminen asiasta oli 25.9.2007. Peli poikki -ohjelmasta tiedotettiin aktiivisesti syksyn aikana. Viestinnän suunnittelusta ja toteutuksesta vastasi Perfecto Oy. Ohjelma sai julkistamisen yhteydessä hyvin näkyvyyttä ja internetissä joulukuussa toteutettu hakusanamainonta vaikutti onnistuneelta.

Peluurille tehtiin jälleen oma *MiniMoi* -kortti (ks. kuva s. 4). Korttia jaettiin 40 000 kpl viikoilla 12–13 ja sama määrä viikoilla 32–33. Korttien menekki kampanjan aikana oli 84 %.

Projektipäällikkö Tapio Jaakkola esitteli Peluurin toimintaa Lahden kaupungin päihdehuollon henkilökunnalle 31.5.2007.

Peluuri oli esillä Sininauhaliiton osastolla *TerveSos* -messuilla 23.–24.5.2007 Oulussa.

Valtakunnallisilla Päihdepäivillä 13.–14.9.2007 Peluuri oli esillä sekä A-klinikkasäätiön että Sininauhaliiton osastoilla ja mukana tuottamassa ”Rahapeliongelma” -sessiota.

Peluuri oli mukana tuottamassa A-klinikkasäätiön järjestämää *Päihdetiedotusseminaaria* 4.–6.10.2007 Amsterdamissa.

Peluuria ja peliongelmia koskevia haastatteluja eri tiedotusvälineille annettiin vuoden aikana yli 50.

Koulutus

Tapio Jaakkola piti Kuopiossa ”*Päihdeetöntä mielenterveyttä*” -tapahtumassa 15.3.2007 esityksen otsikolla ”*Olenko koukussa peleihin? Peliriippuvuus.*”

Sosiaalipedagogiikan säätiön *Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan* -seminaarissa 11.5.2007 projektipäällikkö Tapio Jaakkola piti esityksen otsikolla ”*Pojat ja rahapelit*”

² Peluurin johtoryhmä v. 2007: Pj. neuvotteleva virkamies Kari Haavisto (hallitusneuvos Ismo Tuomainen, varapj.), toimitusjohtaja Ilmari Halinen/Fintoto Oy (totojohtaja Pertti Koskenniemi varajäsen), johtaja Matti Hokkanen/Raha-automaattiyhdistys (ohjelmapäällikkö Jarmo Kumpulainen varajäsen), viestintäjohtaja Ilkka Juva/Veikkaus Oy (yhteiskuntavastuupäällikkö Johanna Lipponen varajäsen), johtaja Jyrki Koskela/ Tyynelän Kuntoutus- ja kehittämiskeskus (johtaja Seppo Sulkko, varajäsen), toimitusjohtaja Lasse Murto/A-klinikkasäätiö (johtava ylilääkäri Pekka Heinilä, varajäsen), toiminnanjohtaja Aarne Kiviniemi (tutkimuspäällikkö Pekka Lund, varajäsen), projektipäällikkö Tapio Jaakkola/Peluuri.

Tapio Jaakkola piti *Vuosaaren lukiossa* psykologian kurssiin liittyen luennot peliriippuvuudesta 7.5. ja 17.9.2007.

Sininauhaliiton 100 -vuotisjuhlaseminaarissa 27.9.2007 Laukaalla Peluuri oli mukana ”*Kristilliset toimijat ja rahapeliongelmaiset ihmiset*” -workshopissa.

Projektipäällikkö Tapio Jaakkola osallistui puheenvuorolla Valtakunnallisten Päihdepäivien ”*Rahapeliongelma*” -sessioon 13.9.2007.

Raha-automaattiyhdistyksen vastuullisuusohjelmaan liittyvä henkilöstökoulutus alkoi 8.10.2007. Tapio Jaakkola osallistui vuoden 2007 aikana kahdeksaan koulutustilaisuuteen esittellen Peluuria ja sen toimintaa sekä ongelmapelaajan profiilia.

Peluuri järjesti yhdessä 8.11.2007 eduskunnan *Elämäntaparyhmän* kanssa erityisesti kansanedustajille ja vaikuttajille suunnatun ”*Suomalainen rahapelijärjestelmä murroksessa*” -seminariin.

Yhteistyö

Peluuri on tehnyt kiinteää yhteistyötä järjestökentän eri rahapelihankkeiden kanssa. Peluuri on mukana Sosiaalipedagogiikan säätiön *Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan* -projektin valtakunnallisessa ohjausryhmässä ja ollut mukana projektin seminaareissa. Peluuri on tehnyt yhteistyötä myös Elämä On Parasta Huumetta ry:n *Nuorten rahapelaamisen ehkäisy* -hankkeen kanssa alusta alkaen ja yhteistyössä tuotettiin DVD käytettäväksi nuorten peliongelman ehkäisyyn.

Peluuri kutsui koolle rahapeliongelman kanssa työskentelevien järjestöjen toiminnanjohtajat 3.5. ja 30.8.2007 hankkeiden ja toiminnan koordinoimiseksi.

Kansainvälinen yhteistyö

Tapio Jaakkola osallistui ”*Best Practices in Prevalence Studies and Problem Gambling*” -seminariin 20. – 22.2.2007 Östersundissa Ruotsissa.

Tapio Jaakkola osallistui 12.4.2007 Tallinnassa kutsuttuna ”*Social Responsibility of Gambling Industry Enterprises*” konferenssiin ja piti siellä esityksen auttavan puhelimen toiminnasta sekä suomalaisesta rahapelijärjestelmästä.

Tapio Jaakkola esitteli Peluurin toimintaa ja tilastoja SNSUS:n 6. konferenssissa ”*Gaming on the Internet and Prevention of Youth gambling problems*” 21.- 22.5.2007 Kööpenhaminassa.

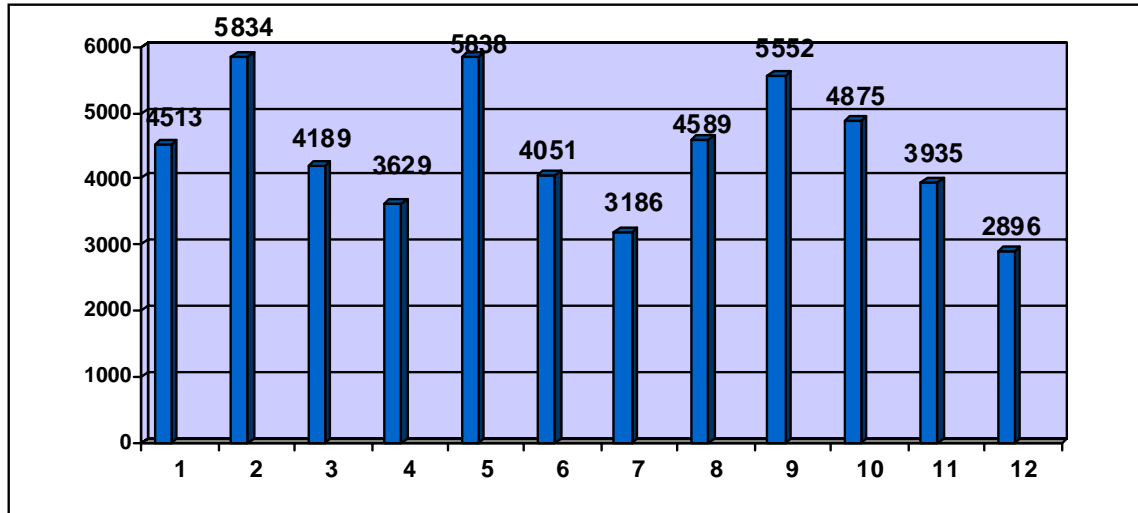
Projektipäällikkö Tapio Jaakkola valittiin 22.5.2007 *Stiftelsen Nordiska Sällskapet för Upplysning om Spelberoende* (SNSUS) hallituksen puheenjohtajaksi. SNSUS on pohjoismainen säätiö ja Tapio Jaakkola edustaa sen hallituksessa Suomea.

Uuden-Seelannin auttavan pelipuhelimen johtaja Krista Ferguson esitteli *Gambling Helpline* – puhelimen toimintaa ja Uuden-Seelannin peliongelmaa sekä auttamistoimintaa Peluurin järjestämässä tilaisuudessa A-klinikkasäätiöllä 23.10.2007. Tilaisuuteen osallistui 11 henkilöä.

Projektipäällikkö Tapio Jaakkola osallistui eurooppalaisten auttavien pelipuhelinten yhteiseen *Gambling Helplines Workshopiin* 31.10.2007 Lontoossa. Auttavat pelipuhelimet ovat vahvistamassa yhteistyötään kansainvälisesti ja Peluuri on tässä kehityksessä mukana.

Kotisivut

Peluurin kotisivujen kävijämäärä kasvoi 12 % vuodesta 2006. Keskiarvo vuonna 2007 on ollut 4 424 kävijää kuukaudessa ja keskimäärin 146 eri vierailijaa päivässä. Yhteensä vuoden aikana vierailijoita on ollut 53 087.



Kaavio 1: *www.peluuri.fi*, vierailijoita sivuilla 1.1. – 31.12.2007. (eCredo n= 53 087)

Suosituimpia kohteita olivat ohjeet pelikiellon hakemisesta ja pelisivujen sulkemisesta omalta tietokoneelta sekä peliongelmaa esittelevät sivut. Suosituin domain, jolta Peluurin sivuille tultiin, oli hakukone Google. Hakukoneiden ohella Peluurin nettisivuille tultiin usein RAY:n sivuilta ja myös eri keskustelupalstoilta kuten; keskustelu.kauppalehti.fi, suomi24.fi, pokeritieto.fi.

Peluurin tietokanta

Jokaisesta Peluuriin tulevasta puhelusta tehdään raportti Peluurin tietokantaan. Sinne ei kuitenkaan tallenneta mitään soittajaa yksilöivää henkilö- tai osoitetietoa. Esimerkiksi soittajan paikkakunta tallennetaan maakunnan tasolla. Näin turvataan soittajien mahdollisuus pysyä nimettöminä ja keskustelujen luottamuksellisuus.

Peluurin asiakkaat eivät välttämättä edusta aivan kattavasti koko ongelmapelaajien joukkoa. Soittajat valikoituvat eri perustein. Osa peliongelmaisista ei joko halua ottaa yhteyttä ja hakea apua tai yksinkertaisesti ei tiedä palvelusta. Kansainvälisten tutkimusten mukaan 10 – 20 % ongelmapelaajista hakeutuu hoitoon.

Vuosiraportin tilastot pohjautuvat Peluuriin tulleista puheluista tehtyihin raportteihin, jotka on viety tietokantaan. Tiedot tallennetaan raporttilomakkeen (Liite 1) mukaisesti. Asiakaspuhelujen luonteesta johtuen kaikkia raporttilomakkeen kohtia koskevia tietoja ei suinkaan saada jokaisesta puhelusta ja jokaisesta asiakkaasta. Peluurin toiminnan ensisijaisena tavoitteena on soittajien ohjaaminen heidän tarvitsemiensa palveluihin ja peliongelmaa koskevan tiedon välittäminen. Puhelinraporttiin kirjataan kaikki se tieto, joka luontevasti asiakaspuhelun aikana saadaan soittajalta. Kuitenkin johtuen tietokannan suuruudesta, ongelmapelaajia ryhmänä tarkasteltaessa Peluurin tilastot ja esimerkiksi sosiaali- ja terveysministeriön 2007 tutkimuksen luvut ovat melko lähellä toisiaan. (ks. Liite 3)

Peluurin puhelinjärjestelmään sisältyvästä TeliaSoneran CidManager ohjelman raporttitietokannasta saadaan tiedot jokaisesta Peluuriin numeroon tulleesta soitosta; lähtöalue telealueittain, soiton kellonaika, soiton pituus, päivä, kuukausi ja soittojen lukumäärät. Kotisivujen käyntitilastot ovat eCredo Oy:n raporttijärjestelmästä.

Tietokannan tiedot ovat johtoryhmän luvalla tutkimuksen käytettävissä. Tämä raportti ja muut Peluurin raportit pohjautuvat pitkälti tietokannasta saataviin tietoihin. Sinne on tallennettu 1.9.2004 – 31.12.2007 tiedot 6 358 puhelusta.

Peluurin raporttitietokantaa ja raportointia kehitettiin vuonna 2007 uusimalla kevään aikana tietokantaohjelmisto. Uusi ohjelmisto hankittiin *Sebacon Oy*:ltä. Vanha kanta siirrettiin uuteen ohjelmaan ja toukokuun alusta 2007 tiedot on tallennettu uuteen tietokantaan.

Tässä raportissa on peliongelmaa, pelaajia ja heidän läheisiään koskevista luvuista on pyritty poistamaan uusintapuhelut siten, että kukin soittaja esiintyisi tilastoissa vain kerran. Milloin mukaan on otettu kaikki puhelut, myös uusintasoitot, siitä on mainittu erikseen.

Puhelut

Puhelujen määrä

Peluurin vuosi 2007 oli edellisiä vilkkaampi. Puhelujen määrä kasvoi 72 % vuodesta 2006. Suurin osa kasvusta tuli kuitenkin pila- ja häirintäpuhelujen kautta. Niitä oli 42 % kaikista vastatuista puheluista. Häirintäpuhelujen määrä kasvoi yli nelinkertaiseksi verrattuna edelliseen vuoteen. Niitä alkoi tulla enemmän keväällä Raha-automaattiyhdistyksen ryhdyttyä sijoittamaan Peluurin päivystysnumeroa peliautomaatteihin. Ratkaisuna häirintäpuhelujen määrään ei ole numeron poistaminen automaateista. Peluurin numero on jo aikaisemmin ollut esillä Veikkauksen ja Fintoton pelitositteissa. Näin on pyritty lisäämään auttavan puhelimen numeron näkyvyyttä rahapelien pelaajille.

	2007		2006	
	Lkm	%	Lkm	%
Tulleet puhelut				
Yhteensä	11 066	100 %	5 262	100 %
Peluurin päivystysaikana	4 866	44 %	3 064	58 %
Vastatut puhelut				
Vastatut, kaikista	2 933	27 %	1 704	32 %
Vastatut, päivystysaikana tulleista		60 %		56 %

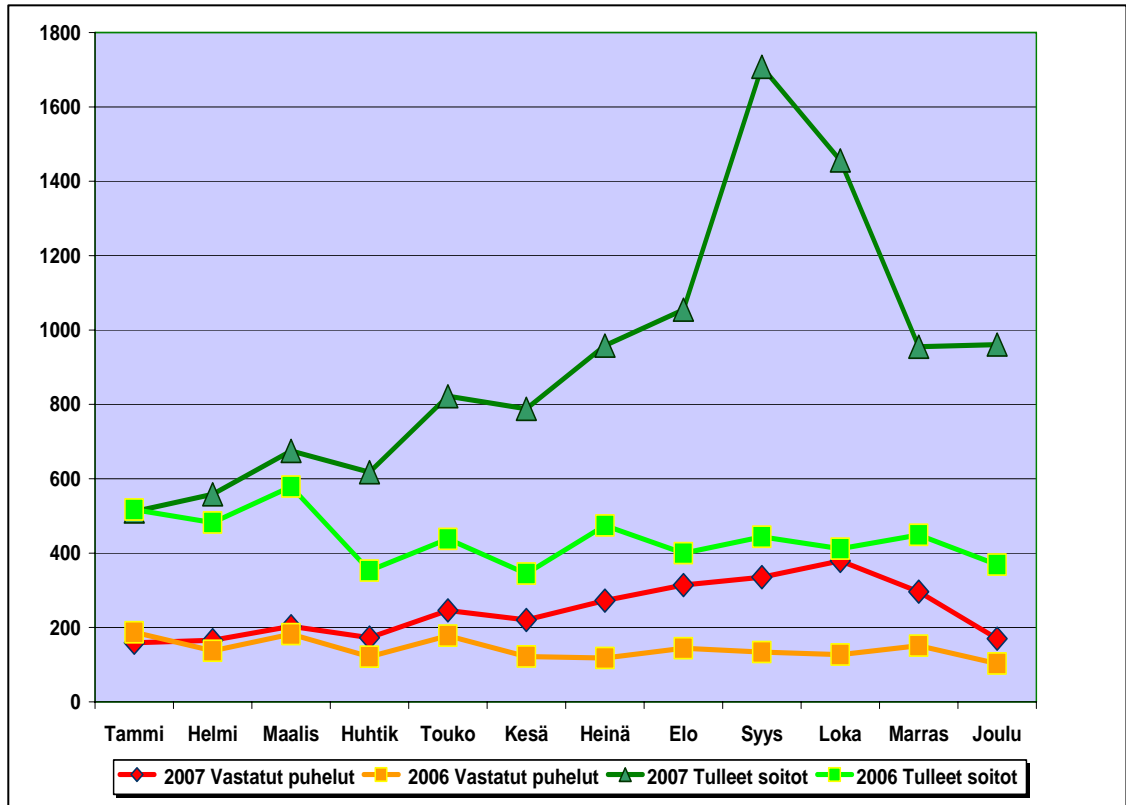
Taulukko 1: *Puhelut yhteensä/vastausprosentti 2006 - 2007. (Peluuuri 2006/2007, n=1 704 / 2 933 ja TeliaSonera2006/2007, n=5 262 / 11 066. Kaikki tulleet ja vastatut puhelut.*

Puhelujen vastausprosentti kaikista tulleista soitoista oli pienempi kuin edellisellä vuonna ja jäi 27 prosenttiin. Se ei ole kuitenkaan huomattavasti alhaisempi kuin esimerkiksi Ruotsin Stödlinjenissa, missä se oli 33,5 %.

Peluurin päivystysajan ulkopuolella tulleiden puhelujen määrä kasvoi enemmän kuin päivystysaikana tulleiden puhelujen määrä. Ja ensikertaa suurempi osuus soitoista tuli päivystysajan ulkopuolella. On kuitenkin todennäköistä, että myös näissä puheluissa häirintäsoittojen osuus oli suuri eikä siis ole yksin kyse Peluurin tavoitettavuuden heikentymisestä samassa määrin.

Päivystysaikana tuli vuonna 2007 vajaa puolet kaikista soitoista ja viikonloppuina noin neljännes.³ (Liitetäulukko 1) Peluurin päivystysaikana, arkisin klo 12-18 tulleissa puheluissa vastausprosentti oli hieman edellisvuotta korkeampi. Matkapuhelimesta soitettiin valtaosa puheluista, 89 %.

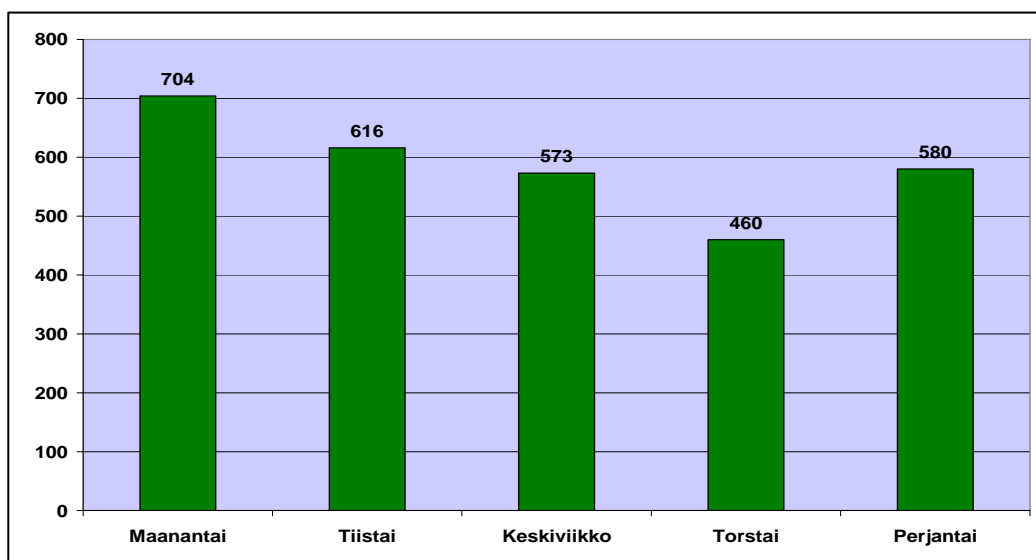
³ Vuonna 2005 päivystysajan ulkopuolella tuli 35 % ja viikonloppuina sekä pyhinä 17 %. Vuonna 2006 tuli 44 % päivystysajan ulkopuolella ja viikonloppuina sekä pyhinä 16 %.



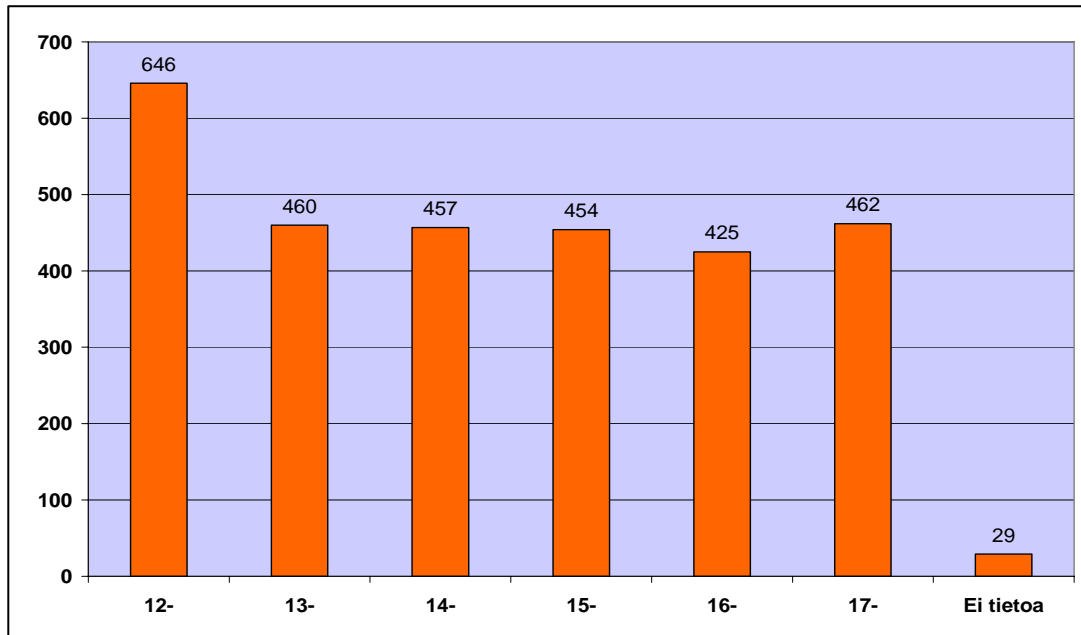
Kaavio 2: Puhelut kuukausittain 2006 ja 2007. (Peluuuri 2006/2007, $n=1\ 704 / 2\ 933$ ja TeliaSonera 2006/2007, $n=5\ 262 / 11\ 066$). Kaikki puhelut.

Tulleiden puhelujen määrässä tapahtui huhtikuussa selvä muutos, joka perustui paljolti häirintäpuhelujen määrän kasvuun. Peliongelmaa koskevien puhelujen määrä kasvoi, mutta niiden suhteellinen osuus vastatuista puheluista putosi alle puoleen.

Viikonpäivistä torstai oli hiljaisin (15 %) ja maanantai selvästi vilkkain. Silloin vastattiin lähes neljännekseen kaikista puheluista.



Kaavio 3: Vastatut puhelut viikonpäivittäin (Peluuuri 2007, $n=2\ 933$). Kaikki vastatut puhelut.

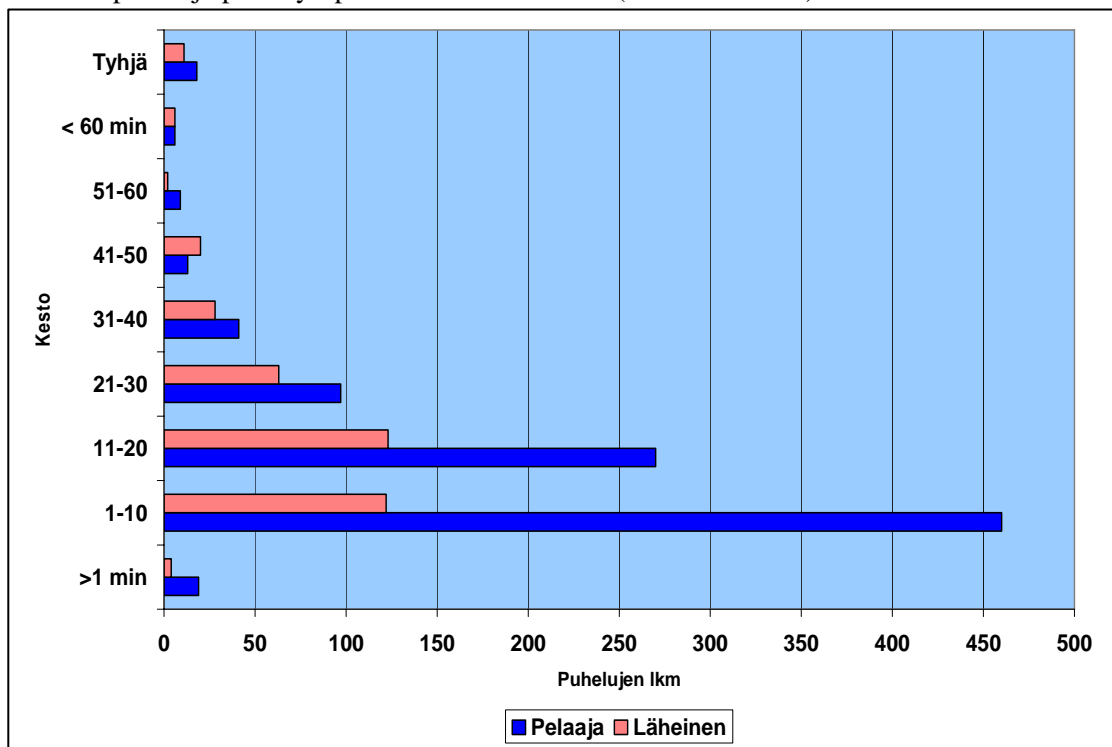


Kaavio 4: Vastatut puhelut tunneittain 2007 (Peluri 2007, n=2 933). Kaikki vastatut puhelut.

Päivystyksen ensimmäinen tunti on edelleen ollut vilkkain, 22 % kaikista vastatuista puheluista. Maanantaisin myös päivystyksen viimeinen tunti oli muita päiviä selvästi vilkkaampi.

Puhelujen kesto

Läheisten puhelut ovat pelaajien puheluja pitempiä. Niistä puheluista noin kolmannes oli alle 11 minuutin, puolet kesti yli 20 minuuttia ja 15 % yli puoli tuntia. Pelaajien puheluista lyhyitä oli noin puolet ja pitkiä yli puolen tunnin vain 7 %.(Liitetaulukko 3)



Kaavio 5: Puhelujen kesto, soittaja pelaaja tai läheinen, kaikki puhelut. (Peluri 2007, n=1 312)

Keskimäärin puhelut kestivät 11- 20 minuuttia. Pelaajien puheluista naisten puhelut olivat pidempiä kuin miesten (Liitetaulukko 4). Kaikista puheluista yli tunnin mittaisia oli 12. (Liitetaulukko 2)

Soittajat

Kaikkiaan Peluurissa vastattiin 2 933 puheluun vuonna 2007. Niistä 1 390 oli varsinaisia peliongelmaa koskevia soittoja, näistä pelaajien soittoja oli 933 ja läheisten 379. Kaikkiaan peliongelmaa koskevia puheluita oli 13 % enemmän kuin vuonna 2006. Muita puheluita tuli 1 543, joista 1 220 oli häirintäpuhuita ja 261 sellaisia asiakkaita, jotka ohjattiin soittamaan edelleen peliyhtiöiden asiakaspalveluun.

PELUURI 1.9.2004 - 31.12.2007	2004	2005	2006	2007
Peliongelma, yhteensä	312	1 161	1 231	1 390
- Pelaaja	208	869	844	933
- Läheinen	84	219	271	379
- Välillinen asiakas ⁴	20	73	116	78
Muut puhelut	48	180	473	1 543
- Häirintäpuhelu	28	173	278	1220
- Muu	20	7	195	323
Vastatut puhelut yhteensä	360	1 341	1 704	2 933

Taulukko 2: Kaikki vastatut puhelut 2004 - 2007. (Peluri 2004-2007, n=6 358)

Peliongelmaa koskevien soittojen määrän muutos on ollut melko tasaista. Häirintäpuhujen määrä sen sijaan on kasvanut nopeammin ja vuonna 2007 se nelinkertaistui aikaisemmasta.

Peliongelmaa koskeneissa puheluissa läheisten puhelujen määrä on kasvanut eniten. Pelaajien puheluissa kasvua vuodesta 2006 oli 11 % ja läheisten puheluissa se oli selvästi suurempi, 40 %.

Soittajista maahanmuuttajataustaisia oli 38. Heistä yli puolet oli pelaajia ja noin neljäsosa läheisiä.

Pelaajat

Peluurin puheluissa käsitellyistä pelaajista kolme neljästä oli miehiä. Suurin ongelmapelaajien ryhmä Peluurin puheluissa ovat nuoret miehet, yli puolet pelaajista oli alle 25 -vuotiaita. (Liitetaulukko 5) Pelaajien keski-ikä oli 28,7 vuotta.

"Nuori mies, joka pelasi rulettiautomaattia Täyspottissa. On ollut ongelma noin vuoden ajan. Pelaa kuluttaakseen aikaa esimerkiksi kun tyttöystävä ei ole kotona. Ohjattu A-klinikalle."

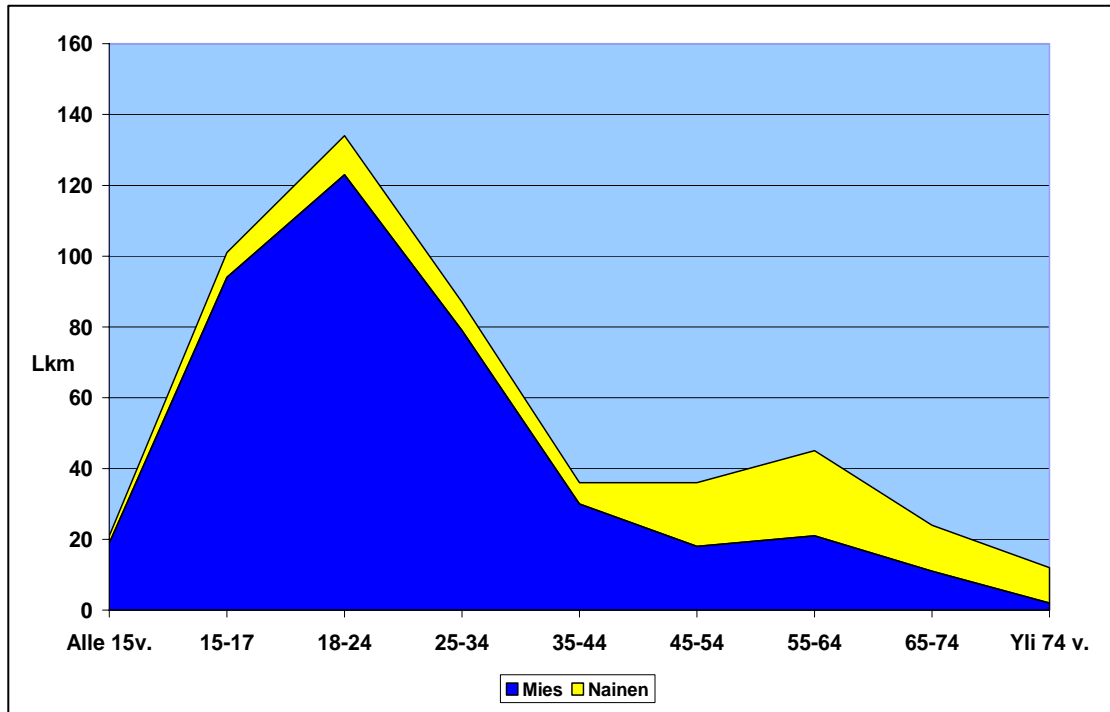
Päivystäjä: Soittaja (Pelaaja, mies 18-24 v., Uusimaa, rahapeliautomaatit)

Puheluissa esiintyvien pelaajien ikäjakautuma on hyvin lähellä sosiaali- ja terveystieteiden rahapelaamista koskevassa vuoden 2007 väestökyselyssä olevien ongelmapelaajien (SOGS3+) ikäjakautumaa. (Ks. Liite 3) Nuorten miesten määrä näkyi myös opiskelijoiden osuudessa, miehistä yli neljännes oli opiskelijoita.

Peluurin miespelaajat ovat selvästi nuorempia kuin naiset. Naispelaajat ovat useimmiten keski-ikäisiä tai sitä vanhempia. Alaikäisissä pelaajissa naisia, tyttöjä, on erittäin vähän. Vuonna

⁴ Välillinen asiakas on esimerkiksi hoidon ammattilainen, sosiaalityöntekijä tai muu joka soittaa Peluurin mahdollisesti asiakkaansa puolesta (ks. Liite 1 Raporttilomake 2.7. s. 21). Välillisten asiakkaiden puhelut olivat suurelta osin Veikkauksen tai RAY:n asiakaspalveluun ohjattuja soittoja, jotka koskivat tiedusteluja pelistä, voitoista, esimerkiksi Valioliigan tuloksista tai lottorivistä. Näitä ei ole laskettu mukaan peliongelmaan vaan ovat luokassa "Muut puhelut/Muu".

2007 alaikäisiä poikia koskevia soittoja tuli poikkeuksellisen paljon. (Liitetaulukko 5) Näistä puheluista 33 koski tietokone- tai videopelejä, pelejä ilman rahaa. Myös 18–24 -vuotiaita miehiä koskevia puheluja tuli myös edellisvuotta enemmän, mutta sen sijaan 35–45 -vuotiaita pelaajia koskevia soittoja oli selvästi vähemmän kuin aikaisemmin. (Liitetaulukko 5)



Kaavio 6: Pelaajien ikä (Peluuri v. 2007 n=496, miehet n=397/naiset n=99)

Hoitoon hakeutumisen kynnyks on korkea ja siihen näyttäisi vaikuttavan myös leimautumisen pelko sekä esimerkiksi A-klinikoihin tunnetut ennakoasenteet. Voimassa oleva hoitosuhde oli viidellä prosentilla pelaajista, naisilla useammin kuin miehillä. Useimmiten se oli avohoidon yksikköön esimerkiksi A-klinikkaan tai mielenterveyspalveluihin. Noin joka kuudes pelaaja oli hakenut aikaisemmin apua peliongelmiinsa ja yleensä apua oli haettu avohoidon yksiköstä. Apua hakeneista 12 % oli ollut vertaisryhmässä. (Liitetaulukko 8) Peluuri ohjaa ongelmapelaajia ensisijaisesti A-klinikoille ja vertaisryhmiin.

"Pakenee muita ongelmia pelaamalla. Käynyt A-klinikalla, muttei halua enää mennä sinne "juoppojen keskelle". Soittaja on kokeillut myös akupunktiohoitoa tuloksetta. On käynyt mielenterveystoimistossa mielenterveysongelman takia ja puhunut siellä peliongelmaista, hoitosuhde kuitenkin nyt jo loppunut."
Päivystäjä: Soittaja (Nainen, 55-64 v., eläkeläinen, rahapeli-automaatit)

Peliongelmaa työssään kohtaavilla ammattilaisilla on tarvetta tiedon ja koulutuksen lisäämiseen. Peluuri saa edelleen asiakkailta palauteta siitä, ettei peliongelmaa tunneta ja tunnisteta riittävän hyvin.

Peluurin vuoden 2007 tilastoissa olevista pelaajista 38 % oli työssä ja työttömänä oli 12 %. Erilaisilla eläkkeillä oli lähes neljännes pelaajista, naisista yli puolet. (Liitetaulukko 10) Myös varhain aloitetun pelaamisen merkitys peliongelman synnyssä tulee melko selvästi esiin pelaajien kertomuksissa.

Hieman alle puolet pelaajista on perheellisiä.⁵ Yksin asuvia oli 31 prosenttia pelaajista vuonna 2007. Pelaajien asuinpaikka on toukokuusta 2007 lähtien uudessa ohjelmistossa tallennettu

⁵ Ks. Liite 1: Raporttilomake 3.6. s. 22

maakunnan tarkkuudella.⁶ Pirkanmaa ja Pohjois-Pohjanmaa olivat suhteellisesti eniten yliedustettuna. Suhteellista väestöosuutta vähemmän taas tuli puheluja Varsinais-Suomesta ja ruotsinkieliseltä Pohjanmaalta. (Liitetaulukko 11). Pohjanmaan kohdalla yhteydenoton esteenä mahdollisesti on kielikysymys. Peluurin palvelua markkinoidaan suomenkielisenä.

Pelaamisen aiheuttamia ongelmia

Taloudelliset ongelmat ovat tavallisimmin näkyvät haitat pelaamisen hallinnan menetyksen yhteydessä. Yli puolella Peluurin tilastoissa olevista pelaajista oli vuonna 2007 pelaamisesta aiheutuvia taloudellisia vaikeuksia. Pelaamisesta aiheutuvaa stressiä on ainakin joka neljännellä, hermostuneisuutta ja levottomuutta joka kuudennella. Syyllisyydentunteita oli joka viidennellä pelaajalla, häpeäntunnetta ja ahdistusta tai masennusta lähes joka kuudennella. Itsetuhonajatuksia tai -yrityksiä on merkitty 2,6 prosentille pelaajista. (Liitetaulukko 9)

”23 v. mies, joka pelaa vedonlyöntiä. Pelaaminen ei ole hallinnassa. Pelaa välillä myös kasinolla ja automaatteja muuallakin. Ottanut lainaa pelaamisen vuoksi. Käynyt GA:ssa ja on ollut pisimmillään 3 kk pelaamalla. Nyt on ollut yli viikon pelaamatta. Halusi vinkkejä miten saada pelaaminen hallintaan.”

Päivystäjä: Soittaja (Pelaaja, mies 18-24 v., Uusimaa, Veikkauksen vedonlyönti)

Pelaamisesta kertyvä velka näyttäisi olevan riippuvainen pääasiallisesta ongelmia aiheuttavasta pelistä. Mitä suuremmilla panoksilla pelataan, sitä useammin pelaajat näyttävät rahoittavan pelaamistaan velalla. Nettipokeria tai vedonlyöntiä pelaavista noin puolella on velkaa kun rahapeliautomaattien pelaajista 18 prosentilla on pelaamisesta aiheutunutta velkaa.

Rikoksia pelaamisen rahoittamiseen on tehnyt vähintään 4 % pelaajista. Myös muissa pohjoismaisissa auttavissa pelipuhelimissa se on samaa luokkaa, 4 – 5 %.

Samanaikaisongelmat pelaajilla

Päihde- ja mielenterveyden ongelmat ovat tyypillisiä samanaikaisongelmia pelaajilla. Peluurin aineistossa päihdeongelma on kahdeksalla prosentilla, miehillä naisia useammin⁷. Mielenterveysongelmia on merkitty 14 prosentille pelaajista ja naisilla useammin kuin miehillä⁸.

”Työkyvyttömyyseläkkeellä oleva mies pelaa vuokrat rahat ja lääkerahat. Sairastaa kaksisuuntaista mielialahäiriötä ja pelaa etenkin maanisina jaksoina. Pelannut 10 vuotta, mutta paheni selkeästi 2 vuotta sitten, kun äiti kuoli.”

Päivystäjä: Soittaja (Pelaaja, mies, 25-34 v, Pohjois-Savo, raha-peliautomaatit)

Parkinsonin taudin lääkityksessä käytettävien dopamiiniagonistien aiheuttamia riippuvuusongelmia tulee edelleen esiin pelaajien puheluissa. Ja hoitava lääkäri ei aina tunnu ymmärtävän potilaalleen pelaamisesta aiheutuvien ongelmien vakavuutta.

⁶ Pelaajan asuinpaikka merkitty maakunnittain huhtikuusta 2007 alkaen.

⁷ Päihdeongelma pelaajista; 9 % miehet ja 6 % naiset

⁸ Mielenterveysongelmia pelaajista; 13 % miehet ja 17 % naiset

Läheiset

Läheisten puhelujen määrä kasvoi pelaajien soittoja enemmän vuonna 2007. Puheluista valtaosan soittivat naiset, 78 %. Läheisten puhelut ovat tyypillisesti pidempiä kuin pelaajien. Läheissoittajien rakenteessa ei ole tapahtunut juurikaan muutoksia. Puolisojen suhteellinen osuus on hieman laskenut. Muutoin suhteet ovat vuoteen 2006 verrattuna lähes entisellään. Läheisten puheluissa korostuu epätietoisuus siitä, mistä saa apua, hätä pelaajan sekä osin omasta tilanteesta ja halu auttaa pelaajaa. Mikäli pelaaja itse ei myönnä ongelmaa tai halua hakea apua, on läheisellä varsin vähän tehtävissä.

	2007		2006
	Lkm	%	Lkm
Puoliso/Avo-	117	34 %	94
Äiti	105	30 %	74
Isä	25	7 %	17
Isovanhempi	3	1 %	3
Sisar/Veli	17	5 %	11
Lapsi	25	7 %	18
Muu sukulainen	8	2 %	9
Ystävä	30	9 %	13
Ei tietoa	18	5 %	14
Yhteensä	348	100 %	253

Taulukko 3: Läheiset, (Peluri 2006, n=253, Peluri 2007, n=348, ei uusintasoittajia)

Läheisten tilannetta vaikeuttaa myös se, ettei heille ole tarjolla palveluja. Peliongelmiin usein liittyvissä taloudellisissa vaikeuksissa läheiset tarvitsevat usein neuvontaa ja heillä on myös tarve saada keskustelua, tukea henkiseen jaksamiseen.

"Äiti soitti 20 v pojastaan, joka tunnustanut pelaamisensa kun pikavippien velkaongelma hajoamassa käsiin. Äiti oli kaksi vuotta maksanut velkoja pojan puolesta. Ohjattu A-klinikalle. Lähetetty materiaalia."

Päivystäjä: Soittaja (Läheinen, Etelä-Savo)

Pelaaminen

Pääasiallinen peli⁹

Rahapeliautomaatit ovat säilyttäneet asemansa yleisimpänä (64 %) pelinä Peluurin pelaajilla. Peluurin puheluissa näkyy sama suuntaus, mikä tuli esiin sosiaali- ja terveysministeriön rahapelaamista koskevassa vuoden 2007 väestökyselyssä. Internetpokerin pelaaminen on kasvussa ja sitä kautta myös siitä aiheutuvat ongelmat. Se on vakiinnuttanut asemansa toisena Peluurin listalla (10 %).¹⁰ Nettipokeria koskevien puhelujen määrä kolminkertaistui vuoden 2007 aikana. Internetpelit kokonaisuutena vastaavat jo 18 prosentista ja niiden osuus näyttäisi olevan edelleen kasvussa. Rahapeliautomaatteja lukuun ottamatta muita pelejä koskevien soittojen määrät ovat entisen suuruisia. (Liitetaulukko 6)

Naispelaaja, joka pelaa paljon automaatteja. Enimmillään 500 e kerralla. Pelaaminen on jatkunut vuosia. Kun oli ulkomailla, ei pelannut. Pelaa aina kun saa rahaa. Mies on ulkomailla töissä. Ehdotin A-klinikkaa. Käyttää masennuslääkkeitä."

Päivystäjä: Soittaja (Pelaaja nainen, 45-54 v., Uusimaa, rahapeliautomaatit)

Peluriin on tullut soittoja lähes kaikesta mahdollisesta pelaamisesta; erilaisista rahapeleistä, tietokonepeleistä, pörssi- ja jorssikaupasta ja jopa Sudo-kusta. Liitetaulukon 7 kohdataan "Muu" on kirjattu satunnaiset soitot esimerkiksi pörssi- ja jorssikaupasta.

Miesten ja naisten pääasiallisissa peleissä on edelleen nähtävissä sama ero kuin aikaisemminkin Peluurin tilastoissa. Naisista useampi kuin neljä viidestä pelaa rahapeliautomaatteja. Miellä niiden suhteellinen osuus on laskenut 59 prosenttiin. Yleisimmät pelit olivat:

⁹ Ks. Liitetaulukko 7

¹⁰ Peluurin tilastot eivät suoraan kerro ongelman yleisyydestä tai edes siinä tapahtuvista muutoksista. Niissä näkyvät vain apua hakeneet, Peluriin soittaneet. Nettipokerin kaltaisen kehittyvän ilmiön kohdalla vaikutukset tulevat osin näkyviin hitaasti vaikka ongelmat monen pelaajien kohdalla näyttävätkin kehittyvän nopeasti, jopa kuukausissa.

- Miehet
 1. Rahapeliautomaatit 58,6 %
 2. Nettipokeri 12,1 %
 3. Rahapelit netissä 8,6 %
 4. Veikkauksen vedonlyönti 4,8 %
- Naiset
 1. Rahapeliautomaatit 81,9 %
 2. Pelaaminen kasinolla 3,1 %
 3. Rahapelit netissä 3,1 %
 4. Nettipokeri 2,6 %

Vuodesta 2006 vuoteen 2007 suurin muutos tapahtui internetpelaamisen ja erityisesti internetpokerin kohdalla. Sitä koskevat soitot lähes kolminkertaistuivat. Viimeisen kolmen vuoden aikana Peluurin tilastoissa pääasiallisen pelin kohdalla muutoksia on tapahtunut oikeastaan vain raha-automaattien suhteellisen osuuden pienentymisenä ja nettipelaamisen sekä suhteellisen osuuden että puhelujen lukumääräisessä kasvussa. (Liitetaulukko 6)

Pelaaminen internetissä

Internetissä tapahtuva rahapelien pelaaminen on ollut viime vuodet jatkuvassa kasvussa. Se näkyy niin suomalaisten peliyhtiöiden internetpelien liikevaihto-osuuden kasvuna kuin 2007 väestökyselyssä ja nettipelien osuuden kasvuna Peluurin tilastoissa. Peluurin tilastoissa osa internetpelaamisesta on suomalaisten yhtiöiden pelejä, mutta valtaosa on ulkomaalaisten yhtiöiden tai PAF:n pelien peläämistä.

”Nuori nettipokerinpelaaja soitti. Pelannut noin 2 vuotta, ongelmia viime syksystä. Jutellut parhaiden kavereiden kanssa ja saanut tukea. Pelaaminen on ajankuluketta, silloin kun ei ole muuta tekemistä. Nyt se on ryöstäyty-nyt käsistä. Haluaa lopettaa.”

Päivystäjä: Soittaja (Pelaaja, mies, 25 – 34 v., Varsinais-Suomi, nettipokeri)

Internetpeleissä taloudelliset menetykset näyttäisivät nousevan kovin nopeasti suuriksi ja pelaajille tulee velkaongelmia. Nämä taloudelliset ongelmat syntyvät monesti jo kuukausissa, kun pelaaja yrittää riskejä ottaen muuttaa häviönsä voitoiksi. Kaikille ei tosin aiheudu nettipelaamisesta taloudellisia ongelmia, mutta silti vaikka pelaaminen olisi voitollistakin, se voi tuottaa ongelmia. Liiallinen pelaamiseen käytetty aika voi pitkän päälle aiheuttaa vaikeuksia niin suoriutumisen koulussa tai työpaikalla kuin ihmissuhteissakin. Ja ajan kanssa nämä ongelmat voivat kasautua ja johtaa esimerkiksi sosiaaliseen eristäytymiseen.

”Pelaa nettipokeria useita tunteja joka päivä, parhaimmillaan 12 tuntia putkeen. Hakee jännitystä. Raha ei ongelma, sanoo olevansa voitolla, mutta aikaa menee liikaa ja ihmissuhteet karsii.”

Päivystäjä: Soittaja (Pelaaja, mies, Länsi-Suomi, nettipokeri)

Internet pelaaminen on toistaiseksi ollut hyvin miehinen alue. Esimerkiksi Peluurin tilastojen viime vuoden 92 nettipokerin pelaajasta vain kuusi oli naisia. (Liitetaulukko 7)

Niinpä internetpelaamisen kautta koti näyttäisikin muodostuvan toiseksi suosituimmaksi pelipaikaksi. Ja se näkyy vielä selvemmin nimenomaan miesten kuin naisten kohdalla. 14 % niistä pelaajista, joista tiedetään pelipaikka, ilmoitti kodin pelipaikakseen (miehet 16 %/naiset 5 %). Suosituin oli kuitenkin kauppa, markettien automaattit. Tämä korostui eritoten naisilla, heistä 40 % ilmoitti pelaavansa kaupassa. Muutoinkin naisten pelipaikoissa näkyy rahapeliautomaattien vaikutus, eniten pelataan kaupoissa ja pelisaleissa. Tässä kohden täytyy kuitenkin huomata, että tieto pelipaikasta oli puolelta pelaajista. (Liitetaulukko 12)

Pohjoismaiset auttavat puhelimet

Peluurin lisäksi Pohjoismaissa Norjasta (*Hjelpelinjen*) ja Ruotsista (*Stöddlinjen*) löytyy auttava puhelin ongelmapelaajille. Tanskassa toiminta alkaa maaliskuussa 2008. Pohjoismaiset auttavat puhelimet ovat tehneet yhteistyötä ja esimerkiksi niiden tietokannat ovat pitkälle yhtene-

vät. SNSUS:n konferenssissa Kööpenhaminassa toukokuussa 2007 oli erillinen workshop auttaville puhelimille.

Vastattujen puhelujen määrässä nämä suhteessa väkilukuun auttavat puhelimet ovat hyvin lähellä toisiaan kuten alla olevasta taulukosta voi nähdä.

	Suomi	Norja	Ruotsi
Toiminta alkoi	v. 2004	v. 2003	v. 1999
Kotisivut	www.peluuri.fi	ww.hjelpelinjen.no	www.stodlinjen.se
Auki, klo	12 – 18 arkipäivisin	9 – 21 joka päivä	10 – 21 arkipäivisin
Vastauslinjoja	1	1	2
Vastatut puhelut			
- kaikki	2 933		4 583
- peliongelma	1 390	1393	2 540
Pääasiallinen ongelmaa aiheuttava peli, pelaajia	n= 902	n=670	n=578
1.	Raha-automaatit 601	Raha-automaatit 267	Nettipokeri 173
2.	Nettipokeri 92	Nettipokeri 190	Raha-automaatit 170
3.	Muut internetpelit 68	Vedonlyönti 48	Muut internetpelit 66
4.	Vedonlyönti, Veikkaus 37	Bingoautomaatit 43	Ravi-/laukkapelit 44

Taulukko 4: Pohjoismaiset auttavat puhelimet v. 2007.¹¹

Internetpokeri on noussut kärkeen sekä Ruotsissa että Norjassa syksyn 2007 aikana. Ruotsissa tämä kehitys on tapahtunut viimeisten kolmen vuoden aikana. Valtion omistaman Svenska Spelin nettipokerin alettua keväällä 2006, pokeria koskevien soittojen määrän kasvu kiihtyi. Norjassa suuri muutos alkoi 1.7.2006, kun setelien käyttö rahapeliautomaateissa kiellettiin. Sen jälkeen raha-automaattien osuus soittoista alkoi laskea. Ja automaattien poistamisen 1.7.2007 jälkeen se on pudonnut lähes olemattomiin¹². Samalla myös soittojen kokonaismäärä on laskenut lähes puoleen. Norjassakin nettipokeri nousi syksyn aikana kärkeen¹³. Peluuri on kuitenkin ehkä pari vuotta jäljessä muita ja meillä nettipokeria koskevia soittoja varsinaisesti alkoi tulla vasta vuonna 2006.

Peluurin palvelut internetissä

eNeuvonta - Kysy netissä peliongelma

Peluurin kotisivuilla - *eNeuvonta* - voi esittää nimettömänä kysymyksiä peliongelmiin liittyen. Neuvontapalvelun käyttäminen on luottamuksellista ja maksutonta. Tämä palvelu on toteutettu yhteistyössä A-klinikkasäätiön *Päihdelinkki*-sivuston kanssa.

Vastaajina toimivat Peluurin päivystäjät ja A-klinikkasäätiön neuvontapalvelun vastaajat. Tarkoituksena on tarjota erityisesti sellaista tietoa ja tukea, josta olisi apua pelaamisen vähentämisessä tai haittojen vähentämisessä sekä hoitopalveluihin hakeutumisessa.

Peluurin *eNeuvonnassa* vastattiin vuonna 2007 yhteensä 157 internetin kautta tulleetseen peliongelmiä koskevaan kysymykseen, joista Peluurin päivystäjät vastasivat 129 peliongelmaa

¹¹ Lähteet: Stödlinjen: Siffror från Nationella Stödlinjen för spelare och anhängare, 2006 samt 2007. Hjelpelinjen: Hjelpelinja for spelavhengige – samtalesstistikk 2007. Peluuri: Vuosiraportti 2007.

¹² Rahapeliautomaatteja koskien 14 vastattua puhelua 2. vuosipuoliskolla v. 2007 (Hjelpelinjen).

¹³ Hjelpelinjen/Norja 2. vuosipuolisko 2007: nettipokeri 46 %, vedonlyönti 12 %, hevospelit 7 %, kasinopelit 7 %.

käsittelyeseen kysymykseen ja A-klinikasäätiön vastaajat 28. Kysymysten sisältö on pitkälti samaa kuin Peluurin päivystykseen tulevien puheluidenkin.

Valtti - netistä vertaistukea peliongelmaisille

Peluurilla on ollut vuodesta 2005 A-klinikasäätiön Päihdelinkin kanssa yhteistyössä *Valtti*-keskustelupalsta. Se tarjoaa vertaistukea peliongelmaisille ja heidän läheisilleen. Foorumi on ollut suosittu ja siellä oli noin 200 keskustelunavausta vuoden 2007 aikana. Eri kävijöitä keskustelupalstalla oli yhteensä 7 636 ja vierailuja 24 915.

Peli poikki

Peli poikki on Peluurin uusi internet-pohjainen oma-apuopas peliongelman hoitoon. Peli poikki -ohjelma alkoi 25.9.2007. Ohjelman on kehittänyt *Spelinstitutet* Ruotsissa *Svenska Folkhälsoinstitutetin* tilauksesta. SFHI teetti ohjelmasta seurantatutkimuksen Lindköpingin yliopistossa.

Peluurissa ohjelma toteutetaan kaksivuotisena tutkimushankkeena, jonka rahoittaa osin sosiaali- ja terveysministeriö ja osin Peluri. Ohjelma on käännetty suomeksi *Spelinstitutetin* ja Peluurin yhteistyönä. Järjestelmätuki ohjelmistolle on Ruotsissa *Malmömediastudiolla*, joka on tuottanut sen *Spelinstitutetille*.

Peluurissa ohjelmasta ja hoidosta vastaa kokopäivätoiminen terapeutti *Timo Alihanka* ja lisäksi projektipäällikkö Tapio Jaakkola on mukana ohjelman ja asiakkaiden hallinnoinnissa. Terapeutti *Anki Edlund* *Spelinstitutetista* oli 17.–18.9.2007 kouluttamassa ohjelman käyttöä ja 21.–22.10.2007 järjestettiin *Spelinstitutetin* toimesta lisäkoulutus Ruotsissa. Varsinkin alkuvaiheessa ohjelmistossa ja ohjelman käänöksessä olleet puutteet ja virheet ovat teettäneet huomattavan määrän työtä.

Peli poikki -ohjelma perustuu kognitiivis-behavioraaliseen terapiaan ja motivoivaan haastatteluun. Ohjelma koostuu itseopiskelusta, työmateriaaleista, foorumista, kotitehtävistä ja puhelinkeskusteluista. Se käsittää kahdeksan viikon mittaista osaa. Osat käydään järjestyksessä, yksi viikossa. Edellinen osa on suoritettava ennen kuin voi siirtyä seuraavaan. Näissä moduuleissa asiakas käy läpi omaa tilannettaan ja peliongelmaa asiantiedon, harjoitusten ja kysymysten yhdistelmällä. Lisäksi hänellä on viikoittain noin 20 minuuttia kestävä neuvonta ohjattujen puhelinkeskustelujen ja/tai sähköpostin välityksellä terapeutin kanssa. Hoidon alussa ja kahdeksan viikon jälkeen käytävät keskustelut ovat muita pidemmät. Peli poikki -ohjelman foorumilla asiakas saa vertaistukea nettikeskustelun kautta.

Ohjelman neljässä ensimmäisessä moduulissa käsitellään motivaatiota (esim. tavoitteet elämässä, pelitilanteiden kuvailu, pelitapojen muuttaminen) ja neljässä seuraavassa käytöksen muuttumista (esim. ajan täyttäminen mielekkäällä toiminnalla, riskitilanteiden hallinta, talouden suunnittelu).

Noin kolme kuukautta ohjelman päättymisen jälkeen terapeutti soittaa seurantapuhelun, jos asiakas niin haluaa. Asiakkaalle lähetetään vielä seurantakysely kuuden kuukauden ja 12 kuukauden kuluttua ohjelman suorittamisesta.

Heti alussa oli asiakasryntäys ohjelman sivuille. Ensimmäisinä päivinä valtaosa seulontakysymyksiä aloittaneista oli vain uteliaita, mutta myös motivoituneita hoitoon hakeutuvia peliongelmaisista oli alusta alkaen enemmän kuin kerralla voitiin ottaa mukaan. Terapeutti voi ottaa 20 asiakasta kerrallaan, joten ohjelmaan muodostui heti jonoa. Jonossa oli 31.12.2007 seulonnan suorittaneita asiakkaita 80 odottamassa pääsyä ohjelmaan.

Ohjelmaan oli 31.12.2007 mennessä hyväksytty¹⁴ mukaan 37 henkilöä. Neljä asiakasta on aloitettuaan keskeyttänyt ohjelman eri syistä. Lisäksi kuusi asiakasta on hyväksytty ohjelmaan, mutta he eivät ole syystä tai toisesta rekisteröityneet tai aloittaneet ohjelmaa. Ohjelman aloittaneista asiakkaista on naisia 6 ja yksi asiakkaista ulkomaalaistaustainen. Vuoden loppuun mennessä kahdeksan asiakasta oli suorittanut koko ohjelman. Kaksi asiakasta on hylätty alaikäisyyden vuoksi.

Peli poikki -ohjelman asiakkaiden profiili tarjosi muutamia yllätyksiä. Asiakaskunta ei koostu pääosin nuorista miehistä, vaan sinne on hakeutunut laajasti erilaisia ongelmapelaajia. Myöskään nettipelaajien osuus ei ole noussut niin hallitsevaksi kuin ehkä olisi voinut odottaa. Naisen osuus on oletetun mukaisesti pienempi kuin esimerkiksi Peluurin puheluissa.

Asiakkaat	Lkm	%	HUOM.
Hyväksytty mukaan	37		
- miehiä	31	84 %	Hyväksytyistä
- naisia	6	16 %	Hyväksytyistä
Keskeyttänyt	4	11 %	Hyväksytyistä
Suorittanut	8	22 %	Hyväksytyistä
Hyväksytty mukaan, ei aloittanut	6		
Ohjelmassa mukana aktiivisina	19		
Hyväksytty, odottaa rekisteröitymistä	2		
Tehnyt seulonnan, jonossa	80		

Taulukko 5: Peli poikki -ohjelma, ohjelmaan 31.12.2007 mennessä hyväksytyt asiakkaat

Tavoitteena on ollut tarjota palveluja valtakunnallisesti ja myös sellaisille paikkakunnille mihin päihdehuollon erityispalvelut eivät ulotu. Alueellisesti ohjelmaan hakeutuneet asiakkaat ovat jakautuneet melko tasaisesti eri puolille Suomea.

Peli poikki -ohjelman asiakkaiden ikä oli keskimäärin 35,9 vuotta ja heillä oli ollut peliongelma keskimäärin 8,8 vuotta. Useimmat asiakkaat Peli poikki -ohjelmassa ilmoittavat pelaavansa monia pelejä. Nettipokeri ja nettipelit ovat jossain määrin ehkä yliedustettuina, mutta asiakaskunnasta löytyy myös raha-automaattien pelaajia ja vedonlyöntiä tai rulettia pelaavia.

Voidaankin todeta, että Peli poikki -ohjelmalle on selvästi kysyntää. Suurin osa asiakkaista aikoo lopettaa kokonaan tai lopettaa pääasiallisen ongelmapelin. Ohjelma näyttää toimivan hyvin valtakunnallisena hoidon ja tuen tarjoajana rahapeliongelmaisille. Se on saavuttanut hyvän suosion. Jo nyt on selvää, että sille asetetut tavoitteet asiakasmäärän suhteen tullaan ylittämään ja rajoitteena näyttävät olevan ainoastaan Peluurin resurssit. Näyttää myös siltä, että hoitoon hakeutumisen kynnyks internetissä tapahtuvaan hoitoon on alhaisempi kuin muutoin.

¹⁴ Vastannut seulontakysymyksiin (91 kysymystä), siirretty terapeutille ohjelmaan.



Liite 1

Peluri.fi

Asiakasraportti, malli 09.05

4.12.2007

(selite) =selite

1. Asiakasraportti
Raporttinumero
Päivystäjä
1. Yhteydenotto
1.1. Päivämäärä
(päivystäjä kirjoittaa päivämäärän)

(ohjelma antaa automaattisesti)
(päivystäjä valitsee listalta)

1.2. Viikonpäivä	
Maanantai	<input type="checkbox"/>
Tiistai	<input type="checkbox"/>
Keskiviikko	<input type="checkbox"/>
Torstai	<input type="checkbox"/>
Perjantai	<input type="checkbox"/>
Lauantai	<input type="checkbox"/>
Sunnuntai	<input type="checkbox"/>

(MK (monivalintakenttä), 1 Ve (1 vaihtoehto valittava),
R (merkitään rastilla))

1.3. Klo (Mk, 1Ve, R)	
10 -	<input type="checkbox"/>
11 -	<input type="checkbox"/>
12 -	<input type="checkbox"/>
13 -	<input type="checkbox"/>
14 -	<input type="checkbox"/>
15 -	<input type="checkbox"/>
16 -	<input type="checkbox"/>
17 -	<input type="checkbox"/>
18 -	<input type="checkbox"/>
19 -	<input type="checkbox"/>

1.4. Soiton kesto (Mk, 1Ve, R)	
Alle 1 min	<input type="checkbox"/>
1 - 10	<input type="checkbox"/>
11 - 20	<input type="checkbox"/>
21 - 30	<input type="checkbox"/>
31 - 40	<input type="checkbox"/>
41 - 50	<input type="checkbox"/>
51 - 60	<input type="checkbox"/>
Yli 60 min	<input type="checkbox"/>

1.5. Soiton luonne*	
Informaatio	<input type="checkbox"/>
Kriisi	<input type="checkbox"/>
Keskustelu/apu	<input type="checkbox"/>
Uusinta	<input type="checkbox"/>
Pila-/häirintäpuhelu/väärä numero	<input type="checkbox"/>
Konsultaatio	<input type="checkbox"/>

(Mk, UVe, R)
Uve (voi merkitä useita vaihtoehtoja)

(On soittanut aikaisemmin)

1.6. Soiton syyt	
Yleinen informaatio	<input type="checkbox"/>
Peliongelman epäily	<input type="checkbox"/>
Peliongelma	<input type="checkbox"/>
Vertaisryhmät	<input type="checkbox"/>
Hoito	<input type="checkbox"/>
Hoitopaikat	<input type="checkbox"/>
Taloudellinen neuvonta, velat ym.	<input type="checkbox"/>

(Mk, UVe, R)

Päihteet	<input type="checkbox"/>
Mielenterveysongelma	<input type="checkbox"/>
Väkivalta	<input type="checkbox"/>
Ihmissuhdeongelma	<input type="checkbox"/>
Parisuhde	<input type="checkbox"/>
Seurantapuhelu	<input type="checkbox"/>
Muu syy	<input type="checkbox"/>

**2.7. Väillinen asiakas***(Mk, 1Ve, R)*

Sosiaalitoimi	<input type="checkbox"/>	
Hoitotyöntekijä/avohoito	<input type="checkbox"/>	
Hoitotyöntekijä/laitoshoito	<input type="checkbox"/>	
Muu terveydenhuolto	<input type="checkbox"/>	
Pelityöntekijä	<input type="checkbox"/>	
Peliasiamies	<input type="checkbox"/>	
Peliasiakas	<input type="checkbox"/>	<i>(kysyy pelaamisesta -> RAY, Veikaus)</i>
Velkaneuvonta	<input type="checkbox"/>	
Seurakunta	<input type="checkbox"/>	
Poliisi	<input type="checkbox"/>	
Media	<input type="checkbox"/>	
Muu	<input type="checkbox"/>	

2.8. Erityisryhmät*(Mk, 1Ve, R)*

Maahanmuuttaja	<input type="checkbox"/>
Vammainen	<input type="checkbox"/>

3. Pelaaja**3.1. Pelaajan sukupuoli***(Mk, 1Ve, R)*

Mies	<input type="checkbox"/>
Nainen	<input type="checkbox"/>

3.2. Pelaajan ikä*(Nk)*

_____ vuotta

3.3. Pääasiallinen peli *(Mk, 1Ve, R)*

Rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla - >3.3.2.	<input type="checkbox"/>
Pelaaminen kasinolla Suomessa	<input type="checkbox"/>
Pelinhoitajan hoitama pöytäpeli muualla kuin kasinolla	<input type="checkbox"/>
Raaputus- ja muut arvat; Ässä/Casino- ym.	<input type="checkbox"/>
Lottopelit; Lotto/Vikinglotto/Jokeri	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen vedonlyönti	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen päivittäiset arvontapelit; Keno	<input type="checkbox"/>
Vakioveikkaus	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen tv-pelit; Bingo, Mitalipelit	<input type="checkbox"/>
Ravivedonlyönti ja totopelit	<input type="checkbox"/>
- Veikkauksen raviveikkaus	<input type="checkbox"/>
- Fintoton totopelit raveista	<input type="checkbox"/>
Yksityinen vedonlyönti tai korttipeli rahapanoksin	<input type="checkbox"/>
Vedonlyönti ulkomaille	<input type="checkbox"/>
Rahapelit netissä	<input type="checkbox"/>
- Vedonlyönti	<input type="checkbox"/>
- Nettipokeri	<input type="checkbox"/>
- Vedonlyönti Ahvenanmaalle (PAF)	<input type="checkbox"/>
- Muu	<input type="checkbox"/>
Tietokonepelit	<input type="checkbox"/>
Bingo	<input type="checkbox"/>
Ei tietoa	<input type="checkbox"/>

3.3.1 Muu, mikä: *(tekstikenttä)***3.4. Muut pelit, joita pelaa** *(Mk, UVe, R)*

Rahapeliautomaatit muuallakuin kasinolla	<input type="checkbox"/>
Pelaaminen kasinolla Suomessa	<input type="checkbox"/>
Pelinhoitajan hoitama pöytäpeli muualla kuin kasinolla	<input type="checkbox"/>
Raaputus- ja muut arvat; Ässä/Casino- ym.	<input type="checkbox"/>
Lottopelit; Lotto/Vikinglotto/Jokeri	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen vedonlyönti	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen päivittäiset arvontapelit; Keno	<input type="checkbox"/>
Vakioveikkaus	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen tv-pelit; Bingo, Mitalipelit	<input type="checkbox"/>
Ravivedonlyönti ja totopelit	<input type="checkbox"/>
- Veikkauksen raviveikkaus	<input type="checkbox"/>
- Fintoton totopelit raveista	<input type="checkbox"/>
Yksityinen vedonlyönti tai korttipeli rahapanoksin	<input type="checkbox"/>
Vedonlyönti ulkomaille	<input type="checkbox"/>
Rahapelit netissä	<input type="checkbox"/>
- Vedonlyönti	<input type="checkbox"/>
- Nettipokeri	<input type="checkbox"/>
- Vedonlyönti Ahvenanmaalle (PAF)	<input type="checkbox"/>
- Muu	<input type="checkbox"/>
Tietokonepelit	<input type="checkbox"/>
Bingo	<input type="checkbox"/>
Ei tietoa	<input type="checkbox"/>

3.4.1 Muu, mikä: *(tekstikenttä)*

3.3.2. Rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla
Mikä tai mitkä mallit?

(Mk, UVe, R)

- Hedelmäpelit
- Pokeripelit
- Pajatsopelit
- Venttipelit
- Rulettiautomaattipelit
- Kenopelit
- Muut automaattipelit

(Merkitään mitä peliä pelaa, voisi olla pudotuvalikko)

3.5. Pelaajan asuinpaikka

(Mk, 1Ve, R)

- Helsinki
- Uusimaa
- Itä-Uusimaa
- Varsinais-Suomi
- Satakunta
- Kanta-Häme
- Pirkanmaa
- Päijät-Häme
- Kymenlaakso
- Etelä-Karjala

- Etelä-Savo
- Pohjois-Savo
- Pohjois-Karjala
- Keski-Suomi
- Etelä-Pohjanmaa
- Pohjanmaa
- Keski-Pohjanmaa
- Pohjois-Pohjanmaa
- Kainuu
- Lappi
- Ahvenanmaa

3.6. Perhesuhteet

(Mk, 1Ve, R)

- Yksin asuva
- Perheellinen, avio-/avoliitto, yksinhuoltaja
- Vanhempien luona asuva
- Eronnut

3.7. Lapset

(Mk, 1Ve, R)

- Alaikäisiä lapsia
- Ei alaikäisiä lapsia

(Pelaajan huollettavat/samassa taloudessa asuvat alaikäiset lapset)

3.8. Työtilanne

(Mk, 1Ve, R)

- Työssä
- Työtön
- Opiskelija
- Eläkeläinen
- Sairalomalla
- Kotona

3.9. Aktiivinen hoitosuhde

(Mk, 1Ve, R)

- Kyllä
- Ei

3.10. Mistä pelaaja hakenut apua

(Mk, UVe, R)

- Ei hakenut apua aikaisemmin
- Avohoito
- Laitoshoito
- Vertaistuki
- Muu

3.11. Koska lähtenyt hakemaan apua?

(Tk)

(tekstikenttä)

3.12. Pelaamisen rajoittaminen

(Mk, UVe, R)

Yrittänyt rajoittaa itse	<input type="checkbox"/>
Läheinen yrittänyt rajoittaa	<input type="checkbox"/>
Käyttänyt rajoitusmahdollisuuksia netissä	<input type="checkbox"/>
Ei ole tietoinen rajoitusmahdollisuuksista	<input type="checkbox"/>
Muu, mikä	<input type="checkbox"/>

3.13. Pelipaikka

Kauppa	<input type="checkbox"/>
Kioski	<input type="checkbox"/>
Kahvila, baari	<input type="checkbox"/>
Ravintola	<input type="checkbox"/>
Pelisali; Potti, Täyspotti	<input type="checkbox"/>
Kasino	<input type="checkbox"/>
Kotona	<input type="checkbox"/>
Töissä	<input type="checkbox"/>
Matkapuhelin	<input type="checkbox"/>
Huoltoasema	<input type="checkbox"/>
Ravirata	<input type="checkbox"/>
Muulla	<input type="checkbox"/>

(Mk, 1Ve, R)

3.14. Pelikertojen määrä

Useita kertoja päivässä	<input type="checkbox"/>
Päivittäin	<input type="checkbox"/>
Useita kertoja viikossa	<input type="checkbox"/>
Kerran viikossa	<input type="checkbox"/>
2 - 3 kertaa/kuukaudessa	<input type="checkbox"/>
Kausittain	<input type="checkbox"/>

(Mk, 1Ve, R)

(Missä pääasiallisesti pelaa)

3.15. Pelaamisen rahoittaminen (Mk, UVe, R)

Työtulolla	<input type="checkbox"/>
Lainalla -> 4.14.b	<input type="checkbox"/>
Eläke, työttömäskorvaus tms.	<input type="checkbox"/>
Laittomin keinoin	<input type="checkbox"/>
Omaisuuksien vaihtamalla	<input type="checkbox"/>
Muu	<input type="checkbox"/>

3.15.a Pelaamiseen käytetyt rahat (Nk)

euroa/kk (numerokenttä)

3.15.b Pelivelat (Nk)

Pelivelat euroa (numerokenttä)

3.16. Pelaamisesta aiheutuneet ongelmat

(Mk, UVe, R)

Stressi, levottomuus	<input type="checkbox"/>	Ihmissuhdeongelmat	<input type="checkbox"/>
Hermostuneisuus, levottomuus	<input type="checkbox"/>	Perhesuhteet heikentyneet	<input type="checkbox"/>
Häpeäntunne	<input type="checkbox"/>	Sosiaalinen eristyneisyys	<input type="checkbox"/>
Syällisyys	<input type="checkbox"/>	Avioero tms.	<input type="checkbox"/>
Ahdistus, masennus	<input type="checkbox"/>	Lasten pahoinvointi	<input type="checkbox"/>
Pahoinvointi	<input type="checkbox"/>	Asunnon menetys t. uhka	<input type="checkbox"/>
Päihdeongelma	<input type="checkbox"/>	Taloudelliset vaikeudet	<input type="checkbox"/>
Uniongelmat	<input type="checkbox"/>	Pakotettu myymään om.	<input type="checkbox"/>
Itsemurha (-ajatus/-yritys)	<input type="checkbox"/>	Rikos	<input type="checkbox"/>
Agressiivisuus	<input type="checkbox"/>	Ajankäytön ongelmat	<input type="checkbox"/>

**3.17. Muita mahdollisia ongelmia pelaajalla***(Mk, UVe, R)*

Päihteet	<input type="checkbox"/>
Mielenterveysongelma	<input type="checkbox"/>
Ihmissuhdeongelma	<input type="checkbox"/>
Yksinäisyys	<input type="checkbox"/>
Väkivalta	<input type="checkbox"/>
Velat/tal. vaikeudet	<input type="checkbox"/>
Muut sosiaaliset ongelmat	<input type="checkbox"/>

3.18.a. Pelaamisen aloittaminen

Pelannut __(Nk)_____ vuotta.

3.18.b. Pelaamisesta tuli ongelma

Pelaaminen muuttui ongelmaksi __(Nk)_ vuotta sitten.

3.18.c. Peliongelman aste (testin nimi)*(Tk)***3.18.d. Peliongelman aste (testin tulos)***(Nk)***4.1 Toimenpiteet/ohjaus***(Mk, UVe, R)*

Informaatio	<input type="checkbox"/>
Lähetetty materiaalia	<input type="checkbox"/>
Uusi yhteydenotto	<input type="checkbox"/>
Keskustelu	<input type="checkbox"/>
Ohjaus/avohoito	<input type="checkbox"/>
Ohjaus/laitoshoito	<input type="checkbox"/>
Ohjaus/GA-ryhmä tms.	<input type="checkbox"/>
Ohjaus/sosiaali-/terveydenhuolto	<input type="checkbox"/>
Ohjaus/velkaneuvonta	<input type="checkbox"/>
Oma-apuopas/netti	<input type="checkbox"/>
Muu	<input type="checkbox"/>

5.1 Mistä tieto palvelusta*(Mk, UVe, R)*

Puhelinluettelo	<input type="checkbox"/>
Internet, Peluurin kotisivut	<input type="checkbox"/>
Internet, muu	<input type="checkbox"/>
Esite	<input type="checkbox"/>
Juliste, tarra ym. mainos	<input type="checkbox"/>
Pelilyhtiö	<input type="checkbox"/>
Läheinen/ystävä	<input type="checkbox"/>
Muu auttava puhelin	<input type="checkbox"/>
Viranomainen	<input type="checkbox"/>
Tiedotusvälineet	<input type="checkbox"/>

6.1. Muistiinpanoja*(Tk)**(tekstikenttä)*

Liite 2

Henkilöstökoulutus

Sisäinen koulutus

Peluriin otettiin huhtikuussa uusia päivystäjiä neljä ja heidän teoriakoulutuksensa järjestettiin 16. – 20.4.2007. Sen jälkeen kukin heistä osallistui kahteen harjoituspäivystykseen ennen kuin aloitti itsenäisen työskentelyn.

Päivystäjäpalaverissa 28.2.2007 RAY:n ohjelmapäällikkö *Jarmo Kumpulainen* oli esittelemässä Raha-automaattiyhdistyksen yhteiskuntavastuuohjelmaa.

Muu koulutus

Tapio Jaakkola osallistui 10. – 11.6.2007 Tukholmassa "*50th International ICAA Conference on Dependencies*".

Projektipäällikkö Tapio Jaakkola osallistui A-klinikkasäätiön verkkoneuvonnan seminaariin 20. – 21.9.2007 Vilnassa.

Työnohjaukset

Päivystäjille on järjestetty ryhmätyönohjaus kerran kuukaudessa. Peli poikki -ohjelman terapeutilla on henkilökohtainen työnohjaus kerran kuukaudessa.

Päivystäjäpalaverit

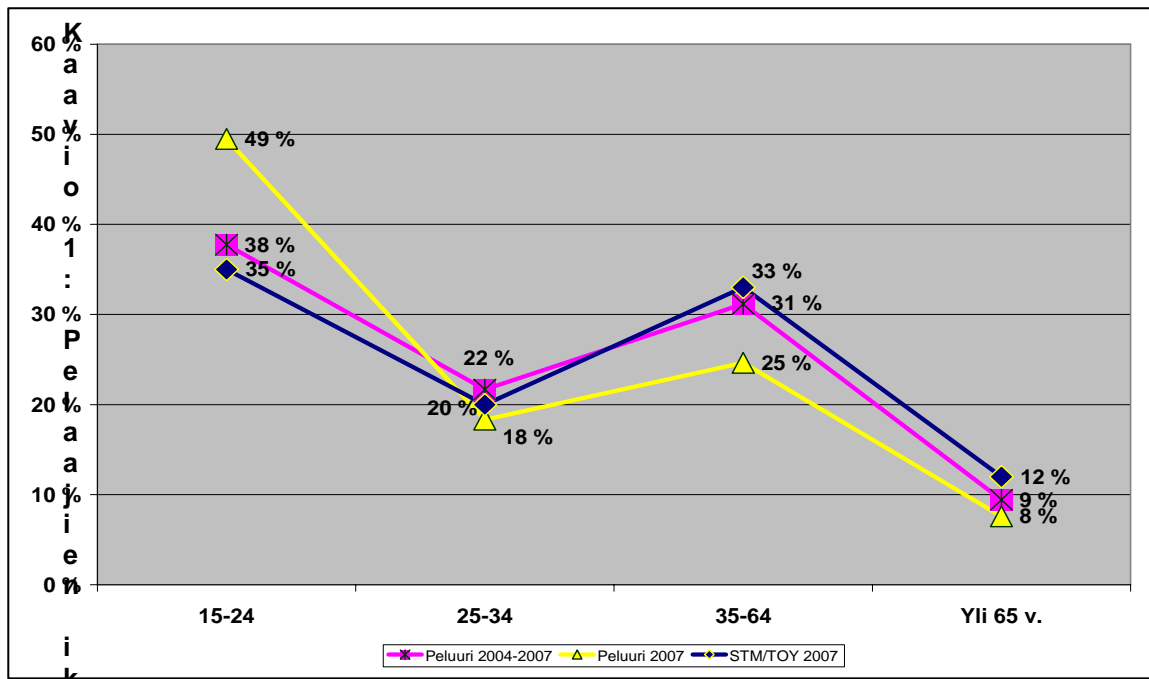
Peluurin päivystäjille on järjestetty keskimäärin kerran kuussa yhteinen päivystäjäpalaveri. Niissä on käsitelty töiden järjestämistä ja ovat olleet osin myös koulutuksellisia.

Opiskelijoiden ohjaus

Peluurin projektipäällikkö on antanut opiskelijoille ohjausta ja tietoja peliongelma- ja peliongelman kokemuksista heidän opinnäytetöihinsä liittyen.

Peluurin kotisivuja ja Valtti -foorumia sisältöä on lisäksi käytetty hyväksi opinnäytetöissä.

Liite 3


 ä STM/TOY 2007¹⁵ SOGS3+ ja Peluuri 2004 – 2007

ikä	2004	2005	2006	2007	Yhteensä 2004-007	
	Lkm	Lkm	Lkm	Lkm	Lkm	%
Alle 15 v.	3	16	22	21	62	4 %
15-17	3	39	45	101	188	13 %
18-24	16	81	109	134	340	23 %
25-34	19	78	119	87	303	21 %
35-44	14	34	74	36	158	11 %
45-54	14	31	50	36	131	9 %
55-64	12	52	38	45	147	10 %
65-74	11	18	44	24	97	7 %
Yli 74 v.	1	10	12	12	35	2 %
Yhteensä	93	359	513	496	1461	100 %
Ei tietoa	130	320	288	639	1377	49 %
Kaikki	223	679	801	1 135	2 838	

Taulukko 1: Pelaajien ikä, Peluuri 2004 – 2007 (Peluuri 2004-2007, n=2 838)

	STM/TOY	STM/TOY	Peluuri	Peluuri
	2003	2007	2004-2007	2007
15-24	16 %	35 %	38 %	49 %
25-34	16 %	20 %	22 %	18 %
35-64	55 %	33 %	31 %	25 %
<65v.	13 %	12 %	9 %	8 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %

Taulukko 2: Pelaajien ikä STM/TOY 2007 SOGS3+ ja Peluuri 2004 – 2007.

¹⁵ Aho P, Turja T(2007): Suomalaisten rahapelaaminen 2007. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus. Taloustutkimus Oy.

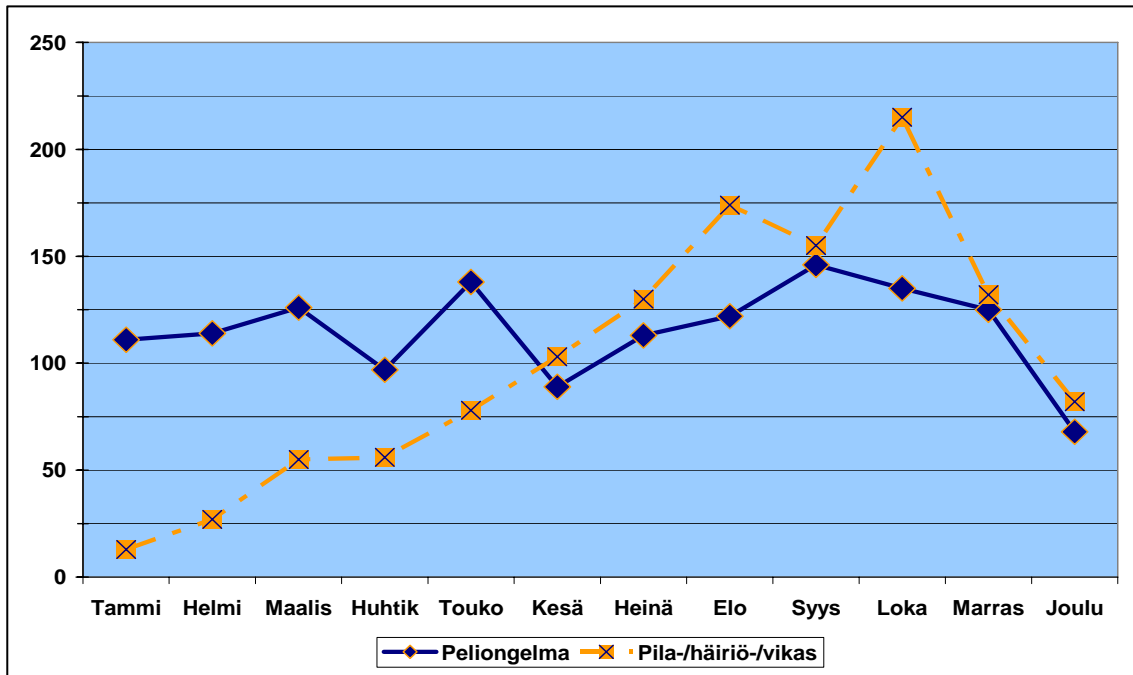
Liitetaulukot ja –kaaviot

Tulleet puhelut 2007	Lkm	Osuus kai- kista puh.
Klo		
12- 13 arkisin	1 232	11 %
13- 14 arkisin	796	7 %
14- 15 arkisin	645	6 %
15- 16 arkisin	655	6 %
16- 17 arkisin	656	6 %
17- 18 arkisin	882	8 %
Päivystysaikana tulleet yhteensä	4 866	44 %
Muulloin arkisin tulleet puhelut	3 535	32 %
Viikonloput ja pyhät	2 665	24 %
Kaikki tulleet puhelut yhteensä	11 066	100 %
Vastattu	2 933	
- osuus kaikista puheluista		27 %
- osuus päivystysaikana tulleista		60 %

Liitetaulukko 1: Tulleet puhelut 2007 (TeliaSonera 2007, n=11 066, Peluuri 2007, n=2 933)

LÄHTÖ-/TELELIIKENNEALUE	Yhteensä	%
Helsinki TLA 09	3 331	30,1 %
Muu Uusimaa TLA 019	129	1,2 %
Hämeenlinna TLA 03	41	0,4 %
Lahti TLA 03	2 390	21,6 %
Turku TLA 02	371	3,4 %
Maarianhamina TLA 018	2	0,0 %
Tampere TLA 03	1 048	9,5 %
Pori TLA 02	124	1,1 %
Jyväskylä TLA 014	164	1,5 %
Kouvola TLA 05	201	1,8 %
Mikkeli TLA 015	74	0,7 %
Rovaniemi TLA 016	294	2,7 %
Seinäjoki TLA 06	1 633	14,8 %
Kokkola TLA 06	234	2,1 %
Kuopio TLA 017	133	1,2 %
Joensuu TLA 013	174	1,6 %
Oulu TLA 08	264	2,4 %
Kajaani TLA 08	27	0,2 %
Muut	409	3,7 %
Ulkomaat	23	0,2 %
YHTEENSÄ	11 066	100 %
MATKAP OSUUS:	9 805	89 %
YLI 1 TUNNIN	12	0,1 %
ALLE 10 SEKUNNIN	2 935	27 %

Liitetaulukko 2: Puhelut lähtöalueittain 2007 (TeliaSonera 2007, n=11 106)



Liitekaavio 1: Vastatut puhelut, peliongelma/häirintäsoitot (Peluri 2007, n=2 933) Kaikki puhelut.

Soittaja	Alle 1 min	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	Yli 60 min	Ei tietoa	Yhteensä
Pelaaja	19	460	270	97	41	13	9	6	18	933
Läheinen	4	122	123	63	28	20	2	6	11	379
Väillinen asiakas	9	61	4	4	0	0	0	0	0	78
Muu soittaja	869	621	16	2	2	0	0	0	33	1543
Yhteensä	901	1264	413	166	71	33	11	12	62	2933

Liitetaulukko 3: Soiton kesto/soittajaryhmä (Peluri 2007, n=2 933). Kaikki vastatut puhelut.

	Mies		Nainen		Yhteensä	
	Lkm	%	Lkm	%	Lkm	%
Alle 1 min.	15	2,2 %	3	1,2 %	18	1,9 %
1-10	357	52,7 %	101	39,5 %	458	49,1 %
11-20	197	29,1 %	73	28,5 %	270	28,9 %
21-30	58	8,6 %	39	15,2 %	97	10,4 %
31-40	21	3,1 %	20	7,8 %	41	4,4 %
41-50	8	1,2 %	5	2,0 %	13	1,4 %
51-60	4	0,6 %	4	1,6 %	8	0,9 %
Yli 60 min.	3	0,4 %	4	1,6 %	7	0,8 %
Ei tietoa	14	2,1 %	7	2,7 %	21	2,3 %
Yhteensä	677	100,0 %	256	100,0 %	933	100,0 %
Alle 11 min.	372	54,9 %	104	40,6 %		
Yli 20 min.	94	13,9 %	72	28,1 %		

Liitetaulukko 4: Pelaajan sukupuoli ja soiton kesto (Peluri 2007, n=933) Kaikki vastatut puhelut.

Ikä	Mies		Nainen		Yhteensä v.2007		Yhteensä v. 2006	
	Lkm	%	Lkm	%	Lkm	%	Lkm	%
Alle 15 v.	19	4,8 %	2	2,0 %	21	4 %	22	4 %
15-17	94	23,7 %	7	7,1 %	101	20 %	45	8 %
18-24	123	31,0 %	11	11,1 %	134	27 %	109	23 %
25-34	79	19,9 %	8	8,1 %	87	18 %	119	20 %
35-44	30	7,6 %	6	6,1 %	36	7 %	74	17 %
45-54	18	4,5 %	18	18,2 %	36	7 %	50	11 %
55-64	21	5,3 %	24	24,2 %	45	9 %	38	7 %
65-74	11	2,8 %	13	13,1 %	24	5 %	44	8 %
Yli 74 v.	2	0,5 %	10	10,1 %	12	2 %	12	2 %
Yhteensä	397	100,0 %	99	100,0 %	496	100 %	513	100 %
Ei tietoa	466	54,0 %	173	63,6 %	639	56 %	288	36 %
Kaikki	863		272		1 135		801	

Liitetaulukko 5: Pelaajien ikä (Peluri 2007, n=1 135 ja Peluri. 2006, n=801). Eri pelaajat, ei uusintasoittoja.

Pääasiallinen (ongelmaa aiheuttava) peli	2004	2005	2006	2007	Yhteensä	
Rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla	140	431	482	601	1 654	66,9 %
Pelaaminen kasinolla Suomessa	3	24	17	24	68	2,8 %
Pelinhoitajan hoitama pöytäpeli muualla kuin kasinolla	8	31	26	13	78	3,2 %
Raaputus- ja muut arvat; Ässä/Casino- ym.	1	5	4	5	15	0,6 %
Lottopelit; Lotto/Vikinglotto/Jokeri	1	2	2	11	15	0,6 %
Veikkauksen vedonlyönti	8	34	41	37	120	4,9 %
Veikkauksen päivittäiset arvontapelit; Keno	4	8	13	13	38	1,5 %
Vakioveikkaukset	0	5	1	3	9	0,4 %
Veikkauksen tv-pelit; Bingo, Mitalipelit	0	1	2	0	3	0,1 %
Ravivedonlyönti ja totopelit (pelinjärj. ei tietoa)	0	0	0	8	8	0,3 %
- Veikkauksen raviveikkaus	2	4	6	0	12	0,5 %
- Fintoton totopelit raveista	3	1	4	6	14	0,6 %
Yksityinen vedonlyönti tai korttipeli rahapanoksin	2	0	7	9	18	0,7 %
Vedonlyönti ulkomaille	0	0	0	1	1	0,0 %
Rahapelit netissä (peli erittelemätön)	7	33	65	68	173	7,0 %
- Vedonlyönti	0	0	0	1	1	0,0 %
- Nettipokeri	0	5	34	92	131	5,3 %
- Vedonlyönti Ahvenanmaalle (PAF)	7	2	3	5	17	0,7 %
- Muu rahapeli internetissä	0	0	0	0	0	0,0 %
Tietokonepelit	2	24	21	33	80	3,2 %
Bingo	0	4	4	1	9	0,4 %
Muu (kuin yllä mainittu peli)	0	2	0	5	7	0,3 %
Yhteensä	188	616	732	935	2 471	100 %
Ei tietoa	35	63	69	200	367	
Kaikki pelaajat	223	679	801	1 135	2 838	

Liitetaulukko 6: Pääasiallinen ongelmia aiheuttava peli 1.9.2004-31.12.2007 (Peluri 2004-2007, n=2 838). Eri pelaajat, ei uusintasoittoja.

Peli	2007						2006	
	Mies		Nainen		Yhteensä		Yhteensä	
Rahapeliautomaatit muualla kuin kasinolla	415	58,6 %	186	81,9 %	601	64,3 %	482	65,8 %
Pelaaminen kasinolla suomessa	17	2,4 %	7	3,1 %	24	2,6 %	17	2,3 %
Pelinhoitajan hoitama pöytä muualla kuin kasinolla	11	1,6 %	2	0,9 %	13	1,4 %	26	3,6 %
Raaputus- ja muut arvat; Ässä/Casino- ym.	1	0,1 %	4	1,8 %	5	0,5 %	4	0,5 %
Lottopelit; Lotto/Vikinglotto/Jokeri	8	0,9 %	3	1,1 %	11	1,0 %	2	0,3 %
Veikkauksen vedonlyönti	34	4,8 %	3	1,3 %	37	4,0 %	41	5,6 %
Veikkauksen päivittäiset arvontapelit; Keno	9	1,3 %	4	1,8 %	13	1,4 %	13	1,8 %
Vakioveikkaus	3	0,4 %	0	0,0 %	3	0,3 %	1	0,1 %
Veikkauksen tv-pelit; Bingo, Mitalipelit	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %	2	0,3 %
Ravivedonlyönti ja totopelit (pelinjärj. ei tied.)	7	1,0 %	1	0,4 %	8	0,9 %	0	0,0 %
- Veikkauksen raviveikkaus	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %	6	0,8 %
- Fintoton totopelit raveissa	6	0,8 %	0	0,0 %	6	0,6 %	4	0,5 %
Yksityinen vedonlyönti tai korttipeli rahapanoksin	8	1,1 %	1	0,4 %	9	1,0 %	7	1,0 %
Vedonlyönti ulkomaille	1	0,1 %	0	0,0 %	1	0,1 %	0	0,0 %
Rahapelit netissä (peli erittelemätön)	61	8,6 %	7	3,1 %	68	7,3 %	65	8,9 %
- Vedonlyönti	1	0,1 %	0	0,0 %	1	0,1 %	0	0,0 %
- Nettipokeri	86	12,1 %	6	2,6 %	92	9,8 %	34	4,6 %
- Vedonlyönti Ahvenanmaalle (PAF)	4	0,6 %	1	0,4 %	5	0,5 %	3	0,4 %
- Muu rahapeli internetissä	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %
Tietokonepelit	32	4,5 %	1	0,4 %	33	3,5 %	21	2,9 %
Bingo	1	0,1 %	0	0,0 %	1	0,1 %	4	0,5 %
Muu (kuin yllä mainittu peli)	3	0,3 %	1	0,4 %	4	0,4 %	0	0,0 %
Yhteensä	708	100 %	227	100 %	935	100 %	732	100 %
Ei tietoa	155	18,0 %	45	16,5 %	200	17,6 %	69	8,6 %
Kaikki pelaajat	863		272		1 135		801	

Liitetaulukko 7: Pelaajat/sukupuoli, pääasiallisen pelin mukaan (Peluri 2007, n=935, Peluri 2006, n=801). Eri pelaajat, ei uusintasoittoja.

	Mies	Nainen	Yhteensä
Avohoito	102	41	143
Laitoshoito	7	0	7
Vertaistuki	17	6	23
Muu	15	3	18
Yhteensä	141	50	191
Ei tietoa	722	222	944
Kaikki pelaajat	863	272	1 135

Liitetaulukko 8: Mistä pelaaja hakenut apua? (Peluri 2007, n=1 135). Eri pelaajat, ei uusintasoittoja.

	Yhteensä	%
Stressi	300	26,4 %
Hermostuneisuus, levottomuus	207	18,2 %
Häpeäntunne	169	14,9 %
Syylisyys	225	19,8 %
Ahdistus, masennus	188	16,6 %
Pahoinvointi	41	3,6 %
Päihdeongelma	8	0,7 %
Uniongelmat	29	2,6 %
Itsemurha(-ajatus/-yritys)	30	2,6 %
Aggressiivisuus	28	2,5 %
Ihmissuhdeongelmat	70	6,2 %
Perhesuhteet heikentyneet	108	9,5 %
Sosiaalinen eristyneisyys	42	3,7 %
Avioero tms.	16	1,4 %
Lasten pahoinvointi	18	1,6 %
Asunnon menetys t. uhka	18	1,6 %
Taloudelliset vaikeudet	616	54,3 %
Pakotettu myymään omaisuutta	7	0,6 %
Rikos	16	1,4 %
Ajankäytön ongelmat	32	2,8 %
Pelaajia yhteensä	1 135	

Liitetaulukko 9: Pelaamisesta pelaajalle aiheutuneet ongelmat (Peluri 2007, n=1 135).
(Voitu tallentaa useita vaihtoehtoja.).

	Mies		Nainen		Yhteensä	
	Lkm	%	Lkm	%	Lkm	%
Työssä	224	42,9 %	39	22,3 %	263	37,7 %
Työtön	65	12,5 %	15	8,6 %	80	11,5 %
Opiskelija	145	27,8 %	10	5,7 %	155	22,2 %
Eläkeläinen ¹⁶	73	14,0 %	93	53,1 %	166	23,8 %
Sairaslomalla	13	2,5 %	7	4,0 %	20	2,9 %
Kotona	2	0,4 %	11	6,3 %	13	1,9 %
Yhteensä	522	100,0 %	175	100,0 %	697	100,0 %
Ei tietoa	341		97		438	
Kaikki	863		272		1135	

Liitetaulukko 10: Työtilanne/pelaaja (Peluri 2007, n=1 135). . Eri pelaajat, ei uusintasoittoa.

¹⁶ Sairaus-, työkyvyttömyys- ja vanhuuseläkkeet ym.

Maakunta	Yhteensä	Peluuri	Tilastokeskus
Uusimaa	98	27,3 %	26,0 %
Itä-Uusimaa	1	0,3 %	1,8 %
Varsinais-Suomi	31	8,6 %	8,7 %
Satakunta	11	3,1 %	4,3 %
Kanta-Häme	7	1,9 %	3,2 %
Pirkanmaa	45	12,5 %	9,0 %
Päijät-Häme	16	4,5 %	3,8 %
Kymenlaakso	13	3,6 %	3,5 %
Etelä-Karjala	13	3,6 %	2,6 %
Etelä-Savo	6	1,7 %	3,0 %
Pohjois-Savo	19	5,3 %	4,7 %
Pohjois-Karjala	7	1,9 %	3,2 %
Keski-Suomi	23	6,4 %	5,1 %
Etelä-Pohjanmaa	11	3,1 %	3,7 %
Pohjanmaa	5	1,4 %	3,3 %
Keski-Pohjanmaa	6	1,7 %	1,3 %
Pohjois-Pohjanmaa	34	9,5 %	7,2 %
Kainuu	3	0,8 %	1,6 %
Lappi	10	2,8 %	3,5 %
Ahvenanmaa	0	0,0 %	0,5 %
Yhteensä	359	100,0 %	100,0 %
Ei tietoa	776	68,4 %	
Kaikki pelaajat	1135		

Liitetaulukko 11: Pelaajien asuinpaikka/Peluuri (Peluuri 2007, n=1 135, kaikki pelaajat), väestö maakunnittain (Tilastokeskus väkilukuarvio 31.12.2006, maakunnittain).

Pelipaikka	Mies	%	Nainen	%	Yhteensä	%
Kauppa	141	23,2 %	75	40,1 %	216	27,2 %
Kioski	61	10,0 %	17	9,1 %	78	9,8 %
Kahvila, baari	34	5,6 %	7	3,7 %	41	5,2 %
Ravintola	19	3,1 %	7	3,7 %	26	3,3 %
Pelisali; Potti, Täyspotti	32	5,3 %	23	12,3 %	55	6,9 %
Kasino	18	3,0 %	6	3,2 %	24	3,0 %
Kotona	98	16,1 %	10	5,3 %	108	13,6 %
Töissä	6	1,0 %	0	0,0 %	6	0,8 %
Matkapuhelin	1	0,2 %	1	0,5 %	2	0,3 %
Huoltoasema	21	3,5 %	10	5,3 %	31	3,9 %
Muulla	11	1,8 %	2	1,1 %	13	1,6 %
Ravirata	3	0,5 %	0	0,0 %	3	0,4 %
Ei tietoa	322	53,0 %	73	39,0 %	395	49,7 %
Yhteensä pelaajia	607		187		794	

Liitetaulukko 12: Pelipaikka/pelaajan sukupuoli (Peluuri 1.5.-31.12.2007, n=794) Voitu tal-
lentaa useita vaihtoehtoja. Eri pelaajat, ei uusintasoittoja.