



Peluuri vuosiraportti 2019

Inka Silvennoinen ja Henna Vuorento

Sisältö

TIIVISTELMÄ.....	3
REFERAT	4
SUMMARY	5
PELUURIN PALVELUT	6
ESIPUHE	9
PELUURIN TOIMINTA JA RAPORTIN AINEISTOT.....	10
Peluurin tehtävä, arvot ja toiminta.....	10
Peluurin tiedonkeruu ja raportin aineistot.....	11
PELUURIN PALVELUT 2019.....	12
Auttava puhelin ja chat.....	12
Yhteydenotot eri kanavissa (puhelin + chat).....	13
Rahapelaajien yhteydenotot.....	14
Ikä, sukupuoli ja pääasiallinen toimi rahapelaajilla	15
Yhteydenottojen taustalla olevat pelit rahapelaajilla.....	16
Pelaamisen kanava.....	17
Pelaamisen rahoittaminen ja talous	18
Yhteydenottojen luonne auttavassa puhelimesta.....	19
Pelihaitat ja ongelmat rahapelaamisen rinnalla	22
Läheiset.....	23
Peli poikki -ohjelma	25
OmaPeluuri	30
Tehostartti.....	31
Valtti ja Hertta	33
Peluurin viestintä, verkkosivut ja sosiaalinen media	34
Kävijöiden yleiskatsaus peluuri.fi -sivuilla.....	34
Peluuri sosiaalisessa mediassa.....	34
Jos sitä joutuu piilottelemaan -videokampanja 2.–15.12.2019	35
Peluuri mediassa	35

Tiivistelmä

Peluurin vuosiraportti 2019

PELUURI EHKÄISEE ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia, taloudellisia sekä terveydellisiä haittoja. Perustehtävää toteutetaan tuottamalla tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita sekä välittämällä tietoa peliongelmaista, sen ehkäisystä ja hoidosta. Palveluiden kohderyhmiä ovat pelaajat, läheiset ja työssään peliongelmaa kohtaavat ammattilaiset. Toiminnan painopiste on rahapelaamisen haitoissa, mutta Peluurin palvelut ovat myös digipelaajien ja heidän läheistensä käytössä. Vuonna 2019 käynnistynyt Restart-hanke laajentaa digipelaajille tarjolla olevia palveluita. Palvelut ovat valtakunnallisia ja käyttäjille maksuttomia. Peluuri on toiminut vuodesta 2004.

Tässä raportissa esitellään Peluurin toimintaa ja sen tunnuslukuja vuonna 2019. Pääpaino raportoinnissa on auttavan puhelimen ja chatin tilastoilla, joista saadaan merkittävää näköalapaikan tietoa pelihaittakentän muutoksista. Vuoden 2018 voimakas kasvu yhteydenottojen määrässä tasaantui vuonna 2019. Edelliseen vuoteen verrattuna Peluurin auttavassa puhelimesta käytyjen peliongelmaa koskevien keskusteluiden määrä kasvoi vain maltillisesti 1868 puhelusta 1900 puheluuksi. Chatissa käytiin vuoden 2019 aikana 404 keskustelua, joissa käsiteltiin pelihaittoja. Vuonna 2018 vastaavia keskusteluita oli yhteensä 342.

Koko Peluurin toiminnan ajan on yleisin pelaamisen muoto peliongelmien taustalla ollut raha-automaattipelaaminen muiden pelien jäädessä kauaksi taakse. Vuonna 2019 rahapelaajien yhteydenotoissa 83 prosentissa ensisijainen ongelma aiheuttava pelimuoto oli rahapeliautomaatit joko netissä tai pelipisteillä (43% netissä ja 40% kivijalassa). Merkittävää on, että ensimmäistä kertaa netissä pelattavat automaatit ohittivat fyysiset automaatit ensisijaisena ongelmana.

Netti on viime vuosina kasvattanut osuuttaan pelaamisen kanavana Peluuriin yhteyttäottaneilla ja nousu vuodesta 2017 vuoteen 2018 oli merkittävä, vuonna 2019 taso pysyi vuoden 2018 lukemissa. Niissä kontakteissa (kaikki peliongelmayhteydenotot, puhelut + chat), joissa pääasiallinen pelaamisen kanava on saatu kirjattua, oli nettipelaamisen osuus vuonna 2019 yhteensä 62 prosenttia. Vuonna 2017 nettipelaamisen osuus oli 44 prosenttia.

Isojen velkojen määrä rahapelaajilla näyttäisi pysyneen edellisen vuoden varsin korkealla tasolla. Kun pelaajien yhteydenotoissa on käynyt ilmi velkasumma, on se ollut yleisimmin 20 000 – 50 000 euron välillä. Vuonna 2019 65 prosentille niistä pelaajayhteydenottajista, joille velkasumma saatiin kirjattua (N=234), kirjattiin yli 10 000 euron velat (vuonna 2018 yhteensä 67 %). Noin 4 prosentilla velkaa oli yli 100 000 euroa. Pääosa (75%) suurista veloista kertyi nettipelaajille. Suurella osalla pelaajista velkaantumiseen liittyi runsas määrä erilaisia kulutusluottoja.

Referat

Peluuris årsrapport 2019

PELUURI FÖREBYGGER och minskar sociala, ekonomiska samt hälsorelaterad skador förorsakade av spel. Denna grunduppgif utförs genom producering av stöd-, handlednings- och rådgivningstjänster samt genom att förmedla information om spelproblem och hur de kan förebyggas och behandlas. Målgrupper för tjänsterna är spelare, närstående och yrkespersoner som möter spelproblem inom sitt arbete. Verksamhetens betoning är i behandling av problem med penningspel, men Peluuris tjänster finns tillgängliga även för digispelare och deras närstående. Projektet Restart som inleddes år 2019 breddar urvalet tjänster för digispelare. Tjänsterna är riksomfattande och gratis för användarna. Peluuri har haft verksamhet sedan år 2004.

I denna rapport presenteras Peluuris verksamhet och dess indikatorer år 2019. Rapportens betoning ligger på den hjälpande telefonens och chattens statistik, vilka ger betydande insynsinformation om förändringarna inom spelskadefältet. Den kraftiga tillväxten i antalet kontakter jämnade ut sig under år 2019. Jämfört med föregående år växte antalet samtal om spelproblem i Peluuris hjälpande telefon endast måttligt från 1868 samtal till 1900 samtal. I chatten hade man år 2019 sammanlagt 404 diskussioner om skadlig inverkan av spel. År 2018 var antalet motsvarande diskussioner sammanlagt 342.

Under hela Peluuris verksamhetstid har den mest allmänna formen av spelande bakom spelproblem varit spelande av penningautomatspel med andra spel långt efter i statistiken. År 2019 var penningautomatspel antingen på nätet eller vid spelplatser (43% på nätet och 40% i stenfot) det främsta problemet i 83 procent av kontakterna. Det är värt att märka att för första gången gick automater som spelas på nätet förbi de fysiska automaterna som främsta problem.

Nätet har under de senaste åren ökat sin andel som kanal för spelande bland dem som kontaktat Peluuri, och ökningen från år 2017 till år 2018 var markant, medan år 2019 hölls nivån på samma nivå som år 2018. I de kontakter (alla spelproblemskontakter, samtal + chat) där den främsta kanalen för spelande kunnat antecknas, var nätspelens andel år 2019 sammanlagt 62 procent. År 2017 var nätspelens andel endast 44 procent.

Antalet stora skulder verkar hos penningospelare hållits på fjolårets synnerligen höga nivå. När skuldsumman framkommit i spelarkontakten har det vanligen handlat om mellan 20 000 – 50 000 euro. År 2019 kunde man för 65 procent av spelarkontakterna vars skuldsumma antecknades (N=234) anteckna över 10 000 euros skulder (sammanlagt 67% år 2018). Cirka 4 procent hade över 100 000 euros skulder. Majoriteten (75%) av de stora skulderna var hos nätspelare. För en stor del av spelarna utgjordes skulderna av ett stort antal olika konsumentkrediter.

Summary

Peluuri Annual Report 2019

PELUURI PREVENTS and reduces the social, financial and health-related problems caused by gambling. This mission is carried out by producing support and counselling services and by producing information on problem gambling and how to prevent and treat it. The target groups for Peluuri's services are gamblers, their significant others and professionals who come across people with gambling problems in their work. The work focuses on the harms of gambling, but Peluuri's services are also available to digital gamers and their close ones. The Restart project initiated in 2019 expands Peluuri's service selection for digital gamers. Peluuri's services are available nationally and they are free of charge for the user. Peluuri has been in operation since 2004.

This report presents Peluuri's activities and its key figures in 2019. The main focus of Peluuri's reporting is on the statistics gained from the helpline and chat, which provide a great vantage point onto the changing harms of gambling. The strong growth in the number of contacts seen in 2018 levelled off in 2019. When compared to the previous year, there was only moderate growth in the number of discussions concerning gambling problems on the helpline: from 1868 calls in 2018 to 1900 calls in 2019. In 2019, 404 discussions that related to gambling problems took place on the chat. In 2018 the number of such discussions was 342.

Throughout the time Peluuri has been in operation, the most significant form of gambling that results in gambling problems has been slot machines; all other forms of gambling are left far behind. In 2019, the primary form of problematic gambling was slot machines either online or offline in 83% of the cases (43% online and 40% offline). What is significant here is that for the first time ever, online slot machines superseded physical slot machines as the primary problem.

The Internet has been growing its share as a gambling channel in recent years. The rise in the number of contacts to Peluuri from 2017 to 2018 was significant, but in 2019 the level remained where it was in 2018. Of those contacts where the primary channel of gambling could be identified (out of all gambling problem contacts, phone calls + chat contacts), the share of online gambling was 62% in 2019. In 2017 the share of online gambling was 44%.

The share of gamblers in major debt seems to have remained at the quite high level of the previous year. When the debt amount has come up in contacts with gamblers, the most common amount has fallen between 20 000 – 50 000 euros. In 2019, 65% of those gamblers who contacted Peluuri and stated their debt amount (N=234) were over 10 000 euros in debt (in 2018 this share was 67%). Approximately 4% had debts exceeding 100 000 euros. Online gamblers accrued a majority (75%) of significant debts. For a large share of gamblers, getting into debt involved multiple different consumption credit loans.

Peluurin palvelut

▶ PELUURIN AUTTAVA PUHELIN

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

▶ CHAT

Chat tarjoaa ammatillista tukea, ohjausta ja neuvontaa peliongelmiin.

▶ SOITTOPYYNNÖN JÄTTÄMINEN

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

▶ PELI POIKKI

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

▶ OMAPELUURI

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

▶ VALTTI JA HERTTA

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

▶ PELUURI.FI-SIVUSTO

Peluuri.fi-sivusto toimii tietopankkina. Se tarjoaa tietoa rahapelaaamisesta ja pelihaitoista, testejä ja oma-apumateriaalia sekä tietoa tuki- ja hoitomahdollisuuksista.

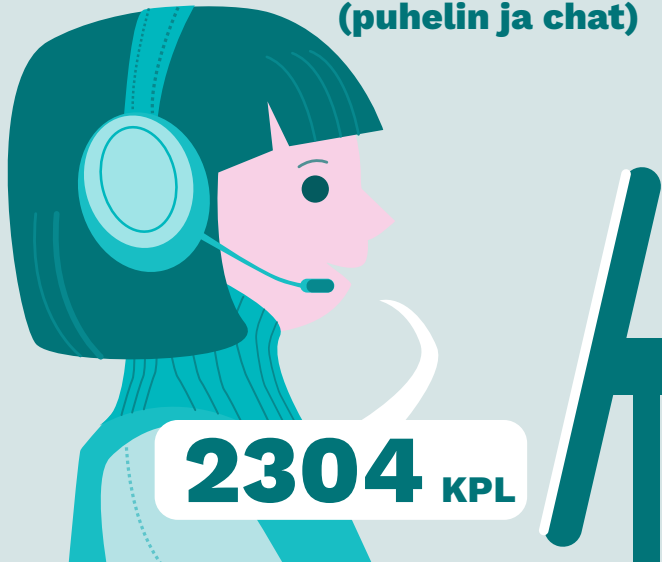


51 PROSENTTIA YHTEYTTÄ
OTTANEISTA RAHAPELAA-
JISTA HAKI PELUURIN
KAUTTA ENSIMMÄISTÄ
KERTAA APUA
ONGELMAANSA

NETTIPELAAJIEN OSUUS SUURISSA
YLI 10 000 EUROA VELOISSA 75%



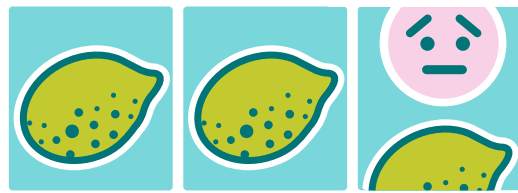
PELIONGELMAA KOSKEVIA
YHTEYDENOTTOJA
YHTEENSÄ
(puhelin ja chat)



2304 KPL

53% yhteydenottajista oli
alle 34-vuotiaita

ENITEN ONGELMIA AIHEUTTIVAT
RAHA-AUTOMAATTIPELIT



43% NETISSÄ
40% KIVIJALASSA

65 PROSENTILLA
NIISTÄ, JOILLA
VELKASUMMA
SELVISI, OLI YLI
10 000 EUROA
VELKAA



65%
>10 000 €

Peluuri.fi

sivustolla keskimäärin

15 500/ kk

aktiivisia käyttäjiä

NETISSÄ TAPAHTUVAN
PELAAMISEN OSUUS



62%



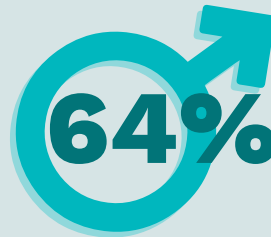
82%

LÄHEISISTÄ OLI KOKENUT HUOLTA TAI
ASIAN JATKUVAA MIETTIMISTÄ

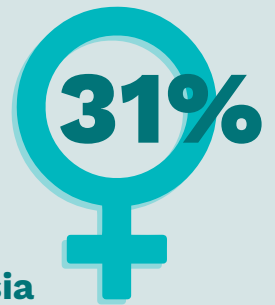


83% LÄHEISISTÄ NAISIA

RAHAPELAAJISTA



Miehiä



Naisia



PELUURIN SOITTANEISTA
PELAAJISTA OLI MYÖS
MUITA ONGELMIA
RAHAPELAAMISEN
RINNALLA

LÄHEISISTÄ



35%

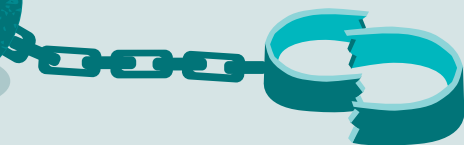
YHTEYDEN-
OTTAJA OLI
PUOLISO

37%

YHTEYDEN-
OTTAJA OLI
VANHEMPI

PELI POIKKI -OHJELMAAN
OSALLISTUNEISTA OLI
PELAAMISEEN
LIITTYVIÄ VELKOJA

75%



225

PELAAJAA SUORITTI
PELI POIKKI -OHJELMAN

Esipuhe

TÄSSÄ RAPORTISSA esitellään Peluurin toimintaa ja sen tunnuslukuja vuonna 2019. Peluuri on viidentoista toimintavuotensa aikana kehittynyt auttavasta puhelimesta monipuoliseksi palvelukokonaisuudeksi. Tänä aikana yhteydenotot ovat jatkuvasti kasvaneet. Vaikka palvelut ovat sähköisiä, on toiminnan keskiössä aina asiakkaan kunnioittava kohtaaminen, kuulluksi tuleminen ja tuen saaminen vaikeassa tilanteessa.

Eri kanavissa tehtävän asiakastyön rinnalla on kulkenut palveluiden ja niiden laadun jatkuva kehittäminen. Sähköisissä palveluissa uudistuminen ja ajan tasalla pysyminen on ensisijaisen tärkeää. Käytettävyys ja erilaisten tarpeiden huomioiminen mahdollistavat palveluiden saatavuuden ja saavutettavuuden. Vuoden 2019 lopulla käynnistyi Peluurin verkkosivu-uudistus, jonka yhteydessä uudistetaan myös päivittämistä kaipaava OmaPeluuri-verkkopalvelu.

Uutta Peluurissa on vuonna 2019 käynnistynyt Sininauhaliiton hallinnoima Restart-hanke, jonka rahoitus Sosiaali- ja terveysjärjestöjen avustuskeskukselta (STEA) varmistui joulukuussa 2018. Digipelaamisen ongelmiin on ollut huonosti apua tarjolla ja Peluurin palveluihin onkin vuosien varrella hakeutunut myös digipelaamisen ongelmista kärsiviä. On hienoa saada digipelaajille suunniteltu ja suunnattu oma palvelu. Samalla, kun pystymme tarjoamaan uudenlaista tukea ja apua, pystymme lisäämään tietoa ja ymmärrystä digipeliongelmosta ilmiönä.

Mennyt vuosi oli suomalaiselle rahapelikeskustelulle monella tapaa merkittävä. Maaliskuussa käynnistyi kokemusasiantuntijoiden toteuttama kansalaisaloite hajasijoitettujen rahapeliautomaattien siirtämiseksi erillisiin pelisaleihin. Aloite ei saanut riittävää määrää allekirjoituksia, mutta sen aktiivien tekemä viestintä- ja vaikuttamistyö on tuonut aivan uudenlaista voimaa pelihaitoista käytävään keskusteluun. Elokuussa 2019 Veikkauksen tekemät ylilyönnit mainonnassa käynnistivät ennätysellisen vilkkaan keskustelun rahapeliongelmosta, Suomen rahapelijärjestelmästä ja Veikkauksen vastuullisuudesta. Keskustelu jatkui koko loppuvuoden ja jatkuu yhä alkuvuodesta 2020.

Tätä kirjoittaessani Peluurin asiakastyötä on koronaepidemian vuoksi tehty etänä jo useamman viikon, eikä paluu normaaliin ole hetkeen näköpiirissä. Sähköiset palvelut ovat merkittävässä roolissa tilanteessa, joissa monet kasvokkaiset palvelut on jouduttu väliaikaisesti keskeyttämään. Tilanteen poikkeuksellisuutta lisää hajasijoitettujen automaattien sekä Veikkauksen pelisalien sulkeutuminen koronatartuntojen estämiseksi. Aika näyttää minkälaiset vaikutukset näillä toimenpiteillä on suomalaisten kokemuksiin pelihaittoihin.

Inka Silvennoinen,
yksikön päällikkö

Peluurin toiminta ja raportin aineistot

Peluurin tehtävä, arvot ja toiminta

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

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

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

Palvelut ovat käyttäjille maksuttomia. Peluurin asiakastyöntekijöillä on tehtävään soveltuva koulutus. Lisäksi Peluurin asiakas- ja auttamistyössä sekä sen kehittämisessä hyödynnetään kokemusasiantuntijuutta ja vertaisapua. Peluuri tuottaa palveluita myös yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa (mm. vertaispuhelin ja sähköiset vertaisryhmät). Palvelukokonaisuutta ja työntekijöiden osaamista kehitetään jatkuvasti vastaamaan muuttuvaan tarpeeseen ja kysyntään.

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

Peluurin taustaorganisaatiot ovat A-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto ja sen toimintaa rahoittaa Veikkaus Oy. Veikkaus ei osallistu Peluurin toimintaan tai sen suunnitteluun. Peluuri toimii osana Peliklinikan monitoimijakokonaisuutta, joka kokoaa yhteen eri organisaatioiden palveluita sekä kehittämis- ja tutkimustoimintaa. Mukana on järjestöjä, kuntia ja valtio.

Peluurin tiedonkeruu ja raportin aineistot

JOKAINEN PELUURIN auttavan puhelimen puhelu ja käyty chat-keskustelu kirjataan Peluurin tietokantaan. Mitään soittajaa yksilöivää henkilö- tai osoitetietoa ei tallenneta. Näin turvataan yhteydenottojen pysyminen nimettöminä sekä keskustelujen luottamuksellisuus. Tunnuslukutietokannan lisäksi tilastoja seurataan puhelinlokin avulla, näin saadaan määrällistä tietoa esimerkiksi vastatuista puheluista ja vastausprosentista aukioloaikoina. Puhelinlokista saadaan ainoastaan tilastotietoa, eikä se tallenna soittaneiden tunnistetietoja. Kiireisimpään aikaan maanantaista keskiviikkoon klo 12–15 käytössä on kaksi linjaa. Vastausprosentti aukioloaikoina on 56 %.

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

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

Tämän raportin tilastot pohjautuvat auttavan puhelimen ja chatin osalta asiakaskontakteista tehtyihin raportteihin, jotka on viety sähköiseen tietokantaan. Asiakaskontaktien luonteesta johtuen kaikkia raporttilomakkeen kohtia koskevia tietoja ei saada jokaisesta käydystä keskustelusta ja jokaisesta asiakkaasta. Raporttiin kirjataan kaikki se tieto, joka luontevasti ja luotettavasti kontaktin aikana saadaan. Tämä asettaa aineistolle rajoituksia, jotka tulee huomioida kaikessa aineiston tulkinassa. Lukijan on syytä huomioida jokaisen kohdan osalta myös vastaajamäärät. Peluurin toiminnan ensisijaisena tavoitteena on asiakkaiden tukeminen ja auttaminen. Toimintaa ohjaa asiakaslähtöisyyden periaate. Näihin nähden tiedonkeruu tulee toissijaisena.

Auttavan puhelimen ja chatin tilastojen ohella yksityiskohtaista tietoa asiakaskunnasta saadaan Peli poikki -ohjelmasta. Peli poikki -ohjelman aineistoja on vuosien varrella hyödynnetty useissa tutkimuksissa.

Verkkosivuston tiedot perustuvat pääasiassa Google Analyticsiin.

Peluurin palvelut 2019

Auttava puhelin ja chat

PELUURIN AUTTAVA puhelin ja chat tarjoavat 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 ammattilaisia. Asiakastyössä sovelletaan ohjaus- ja neuvontatyön asiakaslähtöistä viitekehystä ja siinä hyödynnetään tutkittuun tietoon pohjautuvia kognitiivis-behavioraalisen ajattelun ja motivoivan haastattelun menetelmiä.

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

Kaiken Peluurissa tehtävän asiakastyön 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 yhteydenotoissa käsitellyistä asioista.

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

Auttava puhelin ja chat muodostavat paljolti samaan tarpeeseen vastaavan kokonaisuuden. Auttava puhelin ja chat ovat yleensä ensikontakti ulkopuoliseen tahoon pelaajan tai läheisen lähtiessä etsimään muutosta tilanteeseen ulkopuolisen tuen avulla.

Yhteydenotot eri kanavissa (puhelin + chat)

AUTTAVAN PUHELIMEN ja chattien volyymi on kasvanut tasaisesti vuodesta toiseen. Vuodesta 2017 vuoteen 2018 etenkin rahapelaajien ja läheisten yhteydenotot lisääntyivät voimakkaasti. Vuoden 2019 osalta kasvu näyttäisi tasaantuneen.

AUTTAVAN PUHELIMEN TOTEUTUNEET PUHELUT 2015-2019 JA MUUTOS (%) 2018-2019

AUTTAVA PUHELIN 2015 – 2019	2015	2016	2017	2018	2019	Muutos (%) 2018-2019
Peliongelmapuhelut *, yhteensä	1263	1316	1496	1868	1900	+ 2 %
Rahapelaaja	869	951	1070	1350	1366	+1 %
Digipelaaja				7	6	-14 %
Läheinen	353	336	379	469	498	+6 %
Välillinen asiakas	41	29	47	42	30	-29 %
Muut puhelut, yhteensä	1034	667	640	583	597	+2 %
Häirintäpuhelu	344	185	119	127	88	-31 %
Muu ei Peluurille kuuluva puhelu	690	482	521	456	509	+12%
Kaikki puhelut, yhteensä	2297	1983	2136	2454	2497	+2%

Taulukko 1. Auttavan puhelimen toteutuneet puhelut 2015-2019 ja muutos (%) 2018– 2019. Taulukko sisältää sekä vastaanotetut että soitetut puhelut. Soitettuja puheluita oli 131 kappaletta vuonna 2019 (2018: 174 kpl), ja näistä kaikki kohdistuivat rahapelaajille. Välilliset asiakkaat ovat peliongelmia kohdanneita työntekijöitä, toimittajia tai muita pelihaitoista kiinnostuneita asiakkaita.

TOTEUTUNEET CHATIT YHTEYDENOTTAJARYHMITÄIN 2016-2019

CHAT 2016-19	2016	2017	2018	2019	Muutos (%) 2018-2019
Rahapelaaja	163	217	261	299	+15 %
Digipelaaja	8	2	2	2	-
Läheinen	60	69	69	92	+33 %
Ammattilainen	7	8	7	7	-
Toimittaja, opiskelija, palautteen antaja	17	9	3	4	+33 %
Yhteensä, oikeat	260	315	342	404	+18 %
Muut (häirintä / ei kohderyhmäämme)	50	51	43	65	+51 %
Yhteensä, kaikki	310	366	385	469	+22 %

Taulukko 2. Toteutuneet chatit yhteydenottajaryhmittäin 2016-2019

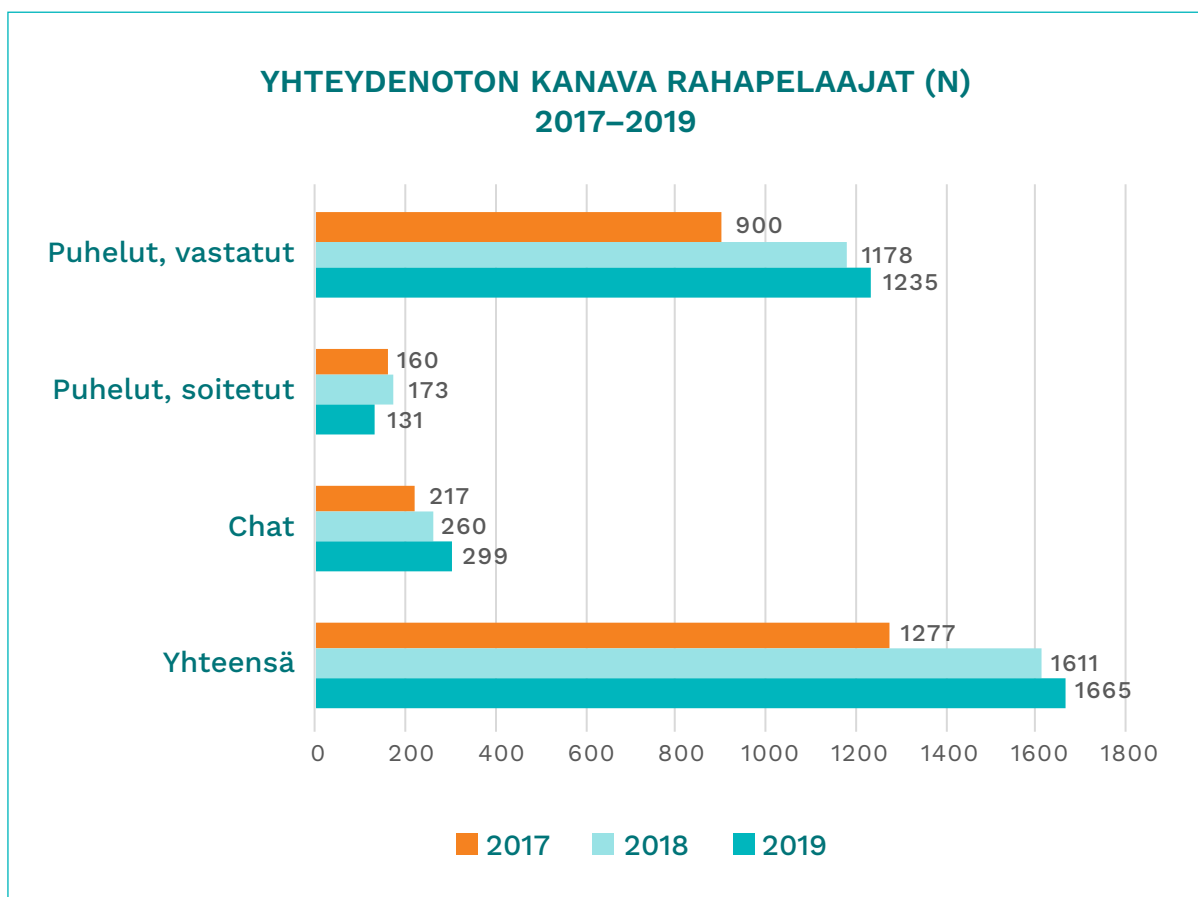
Rahapelaajien yhteydenotot

VUONNA 2019 Peluurin auttavassa puhelimessa ja chatissa käytiin yhteensä 1665 tukikeskustelua oman rahapelaamisensa ongelmaksi kokevien asiakkaiden kanssa. Pelaajien yhteydenotoista uusintayhteydenottoja oli 335 kappaletta (20 %). Näistä soittajista 29 prosenttia oli ottanut yhteyttä viimeisen vuoden sisällä ja 46 prosenttia oli toistuvasti yhteyttä ottavia.

Rahapelaajista 51 prosenttia yhteyttä ottaneista haki Peluurin kautta ensimmäistä kertaa apua ongelmaansa. Tässä on selkeää nousua edelliseen vuoteen verrattuna, vuonna 2018 vastaava osuus oli 34 prosenttia.

Päivystyksen ohella auttavan puhelimen tilastoihin sisältyvät Peluurista tehdyt soitot. Veikkauksen pelipisteisiin tai nettikasinoille pelikiellon ottaville pelaajille tarjotaan mahdollisuutta Peluurin puolelta tehtävälle puhelulle. Vuonna 2019 tätä kautta tavoitettiin 445 henkilöä, joista 131 kanssa käytiin keskustelu peliongelmaan tai pelaamisen hallintaan liittyen. 314 henkilöä ei ollut tiennyt pyytäneensä puhelua Peluurista, ei halunnut puhua asiasta, kielsi ottaneensa pelikiellon tai heidän kanssaan ei ollut yhteistä kieltä.

Kuvio 1. Yhteydenottojen kanavat rahapelaajilla vuosina 2017-2019



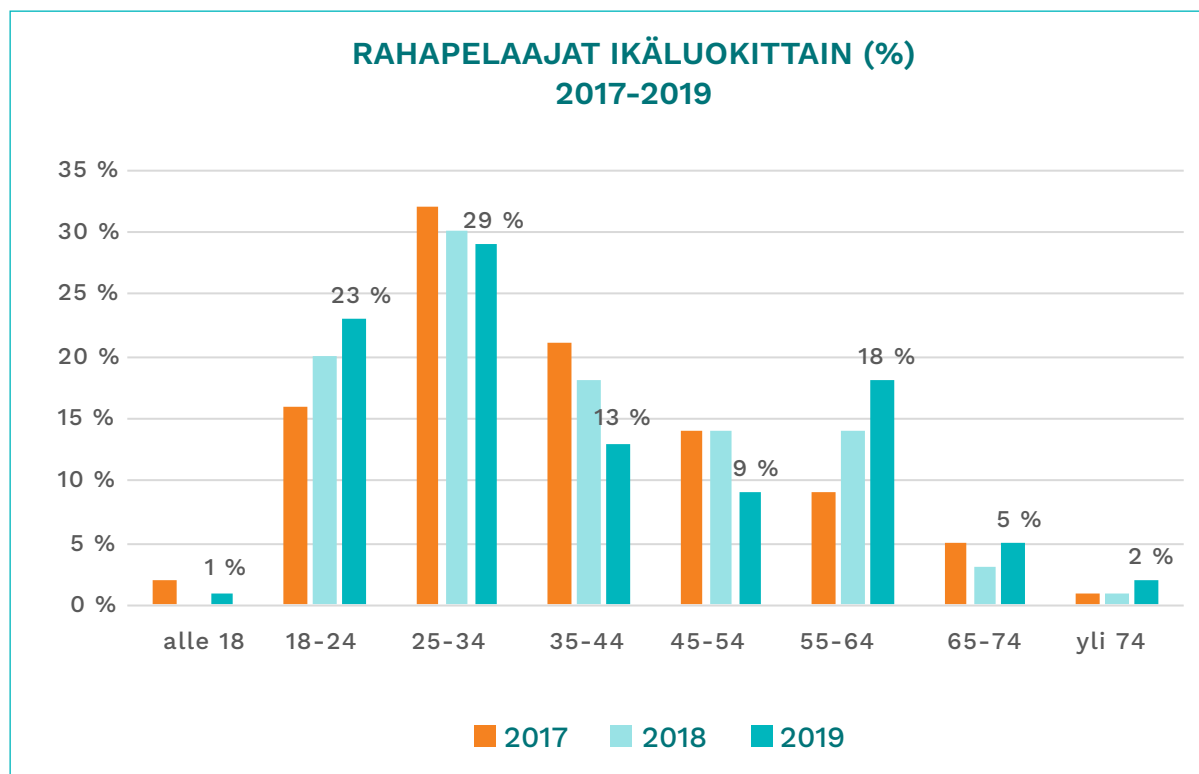
Ikä, sukupuoli ja pääasiallinen toimi rahapelaajilla

RAHAPELAAJISTA 64 prosenttia oli miehiä ja 31 prosenttia oli naisia. Sukupuolta ei määritetty 5 prosentissa yhteydenottoista.

Suurin rahapelaajien ikäryhmä oli 25–34 -vuotiaat. Kasvua on ollut etenkin 18–24 -vuotiaiden ikäryhmässä sekä 55–64 -vuotiaissa. Alle 18-vuotiaiden ja yli 74-vuotiaiden osuus on pysynyt pienenä.

Kokoaikaisesti työssäkäyvien rahapelaajien osuus oli vuonna 2019 46 prosenttia. Osa-aikaisesti työskenteleviä oli 4 prosenttia. Työelämän ulkopuolella oli yhteydenottohetkellä 46 prosenttia yhteydenottajista (vuorotteluvapaa/vanhempainvapaa/sairausloma 3 %, työtön 9 %, opiskelija 11 % tai eläkeläinen 23 %). Yrittäjiä oli yhteydenottaneista rahapelaajista 3 prosenttia. Vuoteen 2018 verrattuna luvuissa ei ole merkittäviä muutoksia.

Kuvio 2. Yhteydenottajat (puhelin + chat, vain rahapelaajat) ikäluokittain vuosina 2018–2019 (2019 N=768, 2018 N=760 ja 2017 N=944)



Yhteydenottojen taustalla olevat pelit rahapelaajilla

PELUURISSA kirjataan myös ensisijainen ongelmia aiheuttava peli, mikäli se erikseen mainitaan. Vuonna 2019 se selvisi 912 puhelussa.

Vuoden 2019 osalta tiedonkeruuta tarkennettiin pelimuotojen osalta siten, että pelimuodot eriteltiin jo tiedonkeruuvaiheessa kanavan mukaan. Tämä hankaloittaa edellisvuosiin vertaamista, mutta toisaalta tekee eri pelimuotojen kanavan huomioivasta vertailusta luotettavampaa. Vuoden 2017 ja 2018 tiedot löytyvät erillisestä taulukosta.

Keskeinen muutos verrattuna aikaisempaan on raha-automaattipelaamisen siirtyminen nettiin pelaajilla, joilla raha-automaatit olivat ensisijainen ongelmia aiheuttava pelimuoto. Koko Peluurin historian kivijalassa pelatut automaatit ovat olleet yleisin ensisijainen ongelmia aiheuttava peli, mutta vuonna 2019 netissä pelattavat automaattipelit ohittivat ne ensimmäistä kertaa.

Vuonna 2018 pelipistepelaamisen osuus raha-automaattipelaamisesta (kun se ensisijainen ongelmia aiheuttava peli) oli 50 prosenttia, nettipelaamisen osuus 39 prosenttia, molempien kanavien kautta pelasi 8 prosenttia. Lopuilla 3 prosentilla kanava ei selvinnyt. Vuonna 2016 pelipistepelaamisen osuus oli vielä 70 prosenttia.

ENSISIJAINEN ONGELMIA AIHEUTTAVA PELI	N	(%)
Raha-automaatit netissä (ns. slottipelit)	389	43 %
Raha-automaatit pelipisteissä (esim. hedelmäpelit)	363	40 %
Kasinopöytäpelit netissä	68	7 %
Vedonlyönti tai veikkaus netissä	39	4 %
Arvat pelipisteissä (esim. raaputusarvat)	13	1 %
Vedonlyönti tai veikkaus pelipisteissä	10	1 %
Pokeri netissä	10	1 %
Kasinopöytäpelit pelipisteissä	7	1 %
Arvat netissä	3	0 %
Hitaat numeroarvontapelit (esim. Lottopelit, keno)	3	0 %
Nopeat numeroarvontapelit (esim. eBingo, Pore, Syke)	3	0 %
Pokeri livenä	2	0 %
Hevospelit	1	0 %
muu peli (esim. tv-visailut, kryptovaluutat, osakkeet yms. kaukaisempi "rahapelaaminen")	1	0 %
Yksityiset vedot/pelit	0	0 %
Yhteensä	912	

Taulukko 3. Ensisijainen ongelmia aiheuttava peli 2019 rahapelaajien kaikissa yhteydenotoissa (sisältää puhelut + chatit), joissa pääasiallinen pelaamisen muoto on saatu määriteltä. Jaoteltu pelityypeittäin ja kanavittain.

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

Taulukko 4. Ensisijainen ongelmia aiheuttava peli rahapelaajien kaikissa yhteydenotoissa (sisältää puhelut + chatit), joissa pääasiallinen pelaamisen muoto on saatu määriteltä.

Naisten ja miesten suosimissa rahapeleissä on eroavuuksia. Raha-automaattipelit (joko pelipisteillä tai netissä) ovat kummallakin selkeästi yleisin ensisijainen ongelmien aiheuttaja. Naisista 88 prosenttia ilmoitti ensisijaiseksi ongelmakseen raha-automaattipelaamisen (raha-automaatit netissä 53 % ja pelipisteillä 35 %). Huomattavasti pienemmässä määrin ensisijaiseksi ongelmaksi mainittiin kasinopöytäpelit netissä (4 %) sekä raaputusarvat (4 %). Miehistä 80 prosenttia ilmoitti ensisijaiseksi ongelmakseen raha-automaattipelaamisen (pelipisteillä 44 % ja netissä 36 %). Muita ensisijaisia ongelmia aiheuttavia pelejä olivat kasinopöytäpelit netissä (9 %) ja vedonlyönti netissä (6 %).

Pelaamisen kanava

INTERNET on selkeästi kasvattanut osuuttaan pelaamisen kanavana. Vuonna 2019 yhteensä 1 352 pelaajien yhteydenotossa saatiin selville rahapelaamisen kanava, eli oliko kyseessä netti- vai pelipistepelaaminen. Nettipelaamisen yleistymisen näkyy selvästi Peluuriin yhteyttä ottaneiden pelaajien parissa. Vuodesta 2017 vuoteen 2018 nettipelaamisen osuus nousi 44 prosentista 62 prosenttiin. Vuonna 2019 osuus pysyi vuoden 2018 tasolla. Nettipelaajista 61 prosenttia oli miehiä ja 39 prosenttia naisia.

Pelipistepelaamisen osuus vuonna 2019 oli 30 prosenttia. Tasaisesti molempia pelasi 8 prosenttia pelaajista. Pelipistepelaajista 80 prosenttia oli miehiä ja 20 prosenttia naisia. Kun kyse oli pelipistepelaamisesta 90 prosenttia koski raha-automaattipelaamista, joista suurin osa (74 %) tapahtui kaupoissa, kioskeilla, huoltoasemilla tai kahviloissa ja 16 prosenttia pelisaleissa. Lisäksi pelattiin ravintoloissa, baareissa tai yökerhoissa (7 %) ja Helsingin kasinolla (3 %).

	2017	2018	2019
Netti	44 %	62 %	62 %
Pelipistepelaaminen (ei netti)	42 %	31 %	30 %
Ei pääasiallista pelikanavaa (tasaisesti molempia)	12 %	7 %	8 %

Taulukko 5. Pelaamisen kanava pelaajilla vuosina 2017–2019

Nettipelaamista suosivien pelaajien yhteydenotoista 162:ssä selvisi pelioperaattori. Suurin ryhmä (62 prosenttia) pelaajista pelasi ainoastaan ulkomaisten peliyhtiöiden sivustoilla (ml. Paf 4 %). Pelkästään Veikkauksen pelejä pelasi 27 prosenttia. Tasaisesti molempia pelasi 11 prosenttia vastaajista. Tässä on tapahtunut selkeää muutosta vuoteen 2018, jolloin suurin ryhmä (40 %) pelasi tasaisesti molempia, pelkästään ulkomaisia 31 prosenttia ja pelkästään Veikkauksen 29 %. Vuonna 2018 operaattori selvisi 281 puhelussa. Pienen otosmäärän vuoksi lukujen perusteella ei voi tehdä kovin vahvoja johtopäätöksiä.

Pelaamisen rahoittaminen ja talous

RAHAPELAAMISTA rahoitetaan monilla keinoilla. Vuonna 2019 pelaamisen rahoittamisen keino selvisi 1450 rahapelaajan kohdalla.

Työtuloilla rahoitettiin pelaamista 47 prosentissa tapauksista. Valitettavasti merkittävää kasvua on pelaamisen rahoittamisessa lainarahalla tai vipeillä: yhteensä 581 pelaajayhteydenottajan (60 %) kohdalla kävi ilmi rahan lainaaminen (Vuonna 2018 37 %). Tätä voidaan pitää erityisen huolestuttavana suuntana.

Kun pelaajien yhteydenotoissa on käynyt ilmi velkasumma, on se ollut yleisimmin 20 000–50 000 euron välillä. Vuonna 2019 65 prosentille niistä pelaajayhteydenottajista, joille velkasumma saatiin kirjattua, kirjattiin yli 10 000 € velat (vuonna 2018 yhteensä 67 %). Noin 4 prosentilla pelaajista velkaa oli yli 100 000 euroa.

Vuoden 2018 ja 2019 luvut eivät ole täysin vertailukelpoisia, koska 2019 osalta tiedonkeruussa on eritelty omiksi kohdiksi velkasumma ja petoksella hankittu raha. Aikaisempina vuosina nämä on tilastoitu yhdessä.

Vuonna 2019 pelaajien yhteydenotoissa rikoksia tai petoksia kirjattiin pelaamisen rahoituskeinoksi aikaisempaa useammin, yhteensä 31 kertaa (vuonna 2018 19 ja 2017 17).

Kaikissa yhteydenotoissa (pelaaja, läheinen, ammattilainen) ilmeni rikoksia ja petoksia rahoituskeinona suhteellisesti huomattavasti useammin, yhteensä 71 kertaa (vertaa sivu 19). Voi olla, että rikokset jäävät pelaajien yhteydenotoissa helpommin kertomatta. Kaikissa yhteydenotoissa ilmenneitä rikoksia ja petoksia oli edellistä vuotta selkeästi vähemmän.

Nettipelaajista (N= 844) suurempi osuus rahoittaa pelaamistaan työtuloilla (50 %) kuin pelipistepelaajista (N= 345, 37 %). Nettipelaajista jopa 70 prosenttia on rahoittanut pelaamistaan lainarahoilla ja vipeillä, pelipistepelaajista huomattavasti pienempi määrä, 34 prosenttia.

Pelipistepelaamista rahoitetaan sen sijaan nettipelaamista useammin eläkkeellä (34 % pelipistepelaajista/ 15 % nettipelaajista) sekä sosiaalietuuksilla (20 % pelipistepelaajista/ 11 % nettipelaajista).

Suuret pelivelat kertyvät erityisesti nettipelaajille. Niistä rahapelaajista, joille on merkitty yli 10 000 euron pelivelat (N=234), on ensisijaisia nettipelaajia 75 prosenttia, 11 prosenttia pääasiassa pelipisteillä pelaavia sekä 5 prosenttia molemmissa kanavissa tasaisesti pelaavia. 9 prosentissa pelaamisen kanava ei selvinnyt yhteydenoton aikana. Niistä rahapelaajista, joilla velkaa oli yli 10 000 euroa, miehiä oli 72 prosenttia.

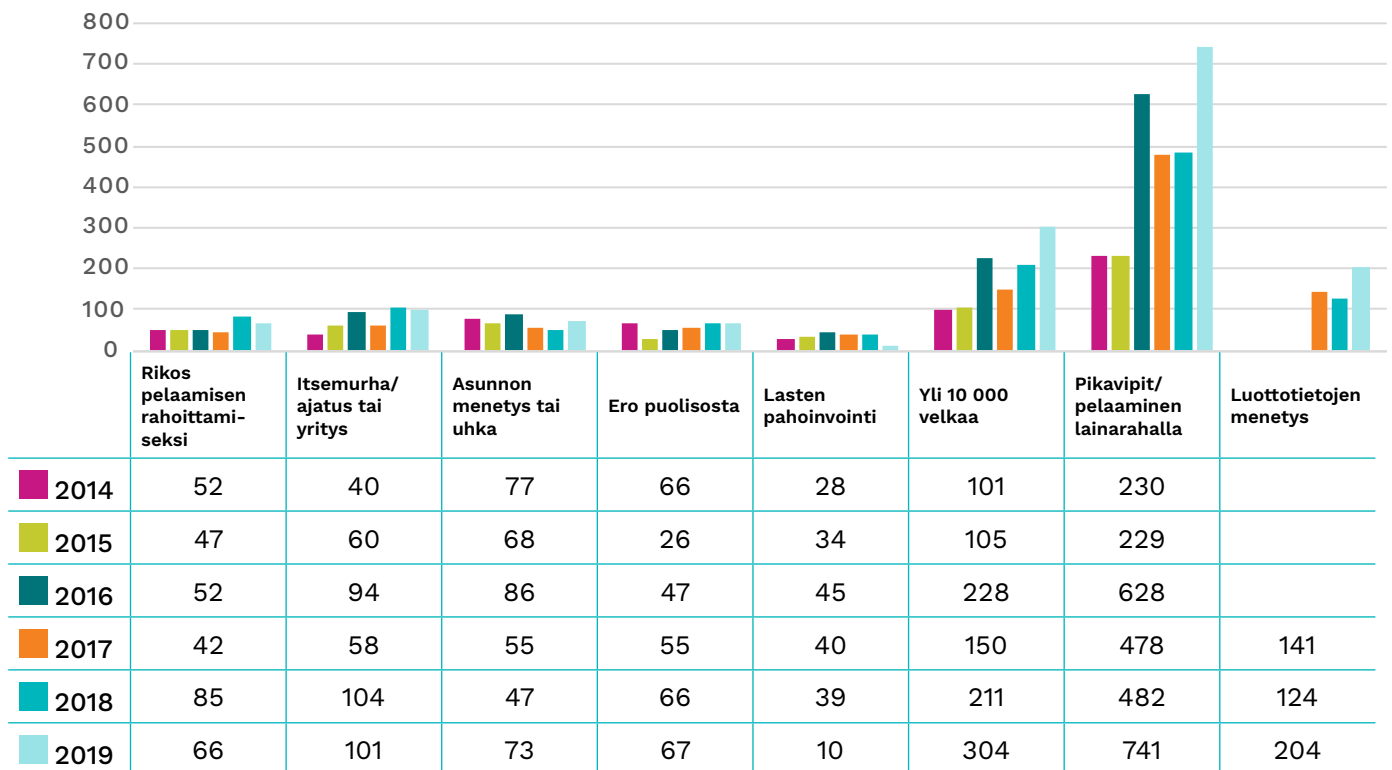
Yhteydenottojen luonne auttavassa puhelimessa

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

Päivystäjä kirjaa tiedon niissä tapauksissa, joissa se puhelussa selviää, kaikkien yhteydenottajien osalta nämä asiat eivät välttämättä tule ilmi.

Erityisen huolestuttavaa vuoden 2019 tilastojen osalta on vakavien talous- ja velkaongelmien kasvu. Lainarahalla pelaaminen ja pikavippien käyttö on huolestuttavassa kasvussa, samoin suurien, yli 10 000 euron, velkojen lisääntyminen sekä luottotietojen menetys.

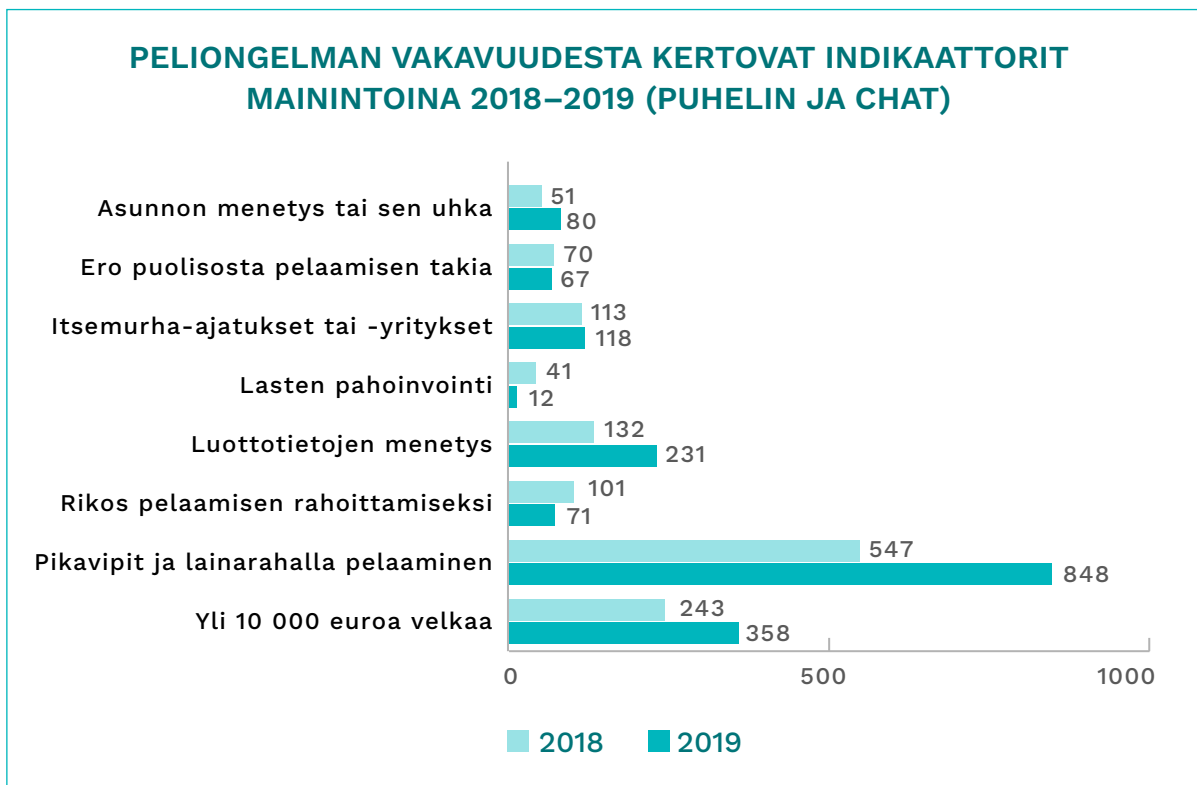
PELIONGELMAN VAKAVUUDESTA KERTOVIEN INDIKAATTORIT MAININTOINA 2014–2019 (VAIN PUHELUT)



Kuvio 3. Peliongelman vakavuudesta kertovien indikaattoreiden määrä mainintoina kaikissa (pelaajat, läheiset, ammattilaiset) **peliongelmapuheluissa** (ei chat) 2014–2019. Vertailtavuuden takia mukana ainoastaan puhelut.

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

Aikaisemmissa raporteissa peliongelman vakavuudesta kertovat indikaattorit on raportoitu ainoastaan puheluista. Jatkuvuuden vuoksi ja pidemmän aikavälin vertailtavuuden vuoksi teemme sen myös tässä raportissa. Tämä lisäksi julkaisemme toisen taulukon, joka sisältää kaikki yhteydenoton kanavat.



Kuvio 4. Peliongelman vakavuudesta kertovat indikaattorit mainintoina kaikissa peliongelmaa koskevissa (pelaajat, läheiset, ammattilaiset) yhteydenotoissa (puhulut ja chat) 2018–2019

Päivystäjän päiväkirja, tyypillinen maanantai

YHTEENSÄ PÄIVÄN AIKANA 10 PUHELUA, 7 PELAAJAA JA 3 LÄHEISTÄ.

1

AAMUN ajatus ”Pitkä päivä tulossa, hyvät eväät mukana, tästä se lähtee.” Yritän tsemppata itseäni, ja tiedostan, että pitkä päivä tulee olemaan raskas.

2

TAPAHTUU klo 12–14; päivystyksen ensimmäiset puhelut. Asiakas on ollut yli 100 päivää pelaamatta – retkahdus oli todella lähellä. Käymme läpi keinoja, joita hän oli käyttänyt repsahduksen estämiseksi. Päällimmäisenä ilon tunne siitä, että asiakas on kokenut palvelun niin turvalliseksi, että häden hetkellä soittaa meille. Ajatus ”Tämän takia tätä työtä teen.”

Toinen puhelu on lyhyempi; keskisuuren kaupungin asukas etsii tukea itselleen ja puolisolleen, parisuhde on pelaamisen paljastuttua muuttunut. Apua tarvitaan peliongelman hoitoon, talouteen ja itse parisuhteen käsittelyyn. Ajatus ”Nämä vetävät nyt samaa köyttä”.

3

ASIAKAS on tällä kertaa läheinen. Puhelu vaatii veronsa; mieli on itsellä puhelun jälkeen lievän hämmentynyt ja tyhjän tuntuinen. Siihenkin tottuu. Lohtua tuli tarjottua, muttei ratkaisua. Läheisellä on vaikea tilanne; pelko ja hämmennys voi helposti tarttua työntekijään. Hyväksyn tunteen ja jatkan päivääni. Kello on kohta kolme.

VUONNA 2019:

- **Auttavassa puhelimesta käytiin yhteensä 1900 peliongelmaa koskevaa puhelua**
- **Kiireisin aika päivystyksessä on maanantaina klo 12-15**
- **Keskimäärin päivässä vastataan 10 puheluun, joista 76 prosenttia on oikeita peliongelmaa koskevia puheluita**
- **Vastausprosentti päivystyspuhelimessa on 56 %**

6

KESKITYN kuuntelemaan asiakasta. Hän kokee vihaa koko pelijärjestelmää kohtaan ja omaa toimintaansa kohtaan. Avuttomuuden tunne on vallannut hänen mielensä, ja hän haluaa muutosta palavasti. Kysymys kuuluu, mihin suuntaan hän voi lähteä? Puhelun aikana omat tunteeni ovat muuttuneet moneen kertaan. Vaihtelu on pientä, mutta tunnistan itsessäni vaihtuvat olotilat ja mukautan asentoani ja ääntäni puhelun kulun mukaisesti. Tässä kohtaa päivää työ käy raskaammaksi, ja huomaan työskenteleväni kovemmin puhelun kulun kanssa, kuin aiemmin päivällä. Sekin kuuluu asiaan. Meidän asiakastyöntekijöiden tulee kestää monenlaista tilannetta ja tunnetta, ja pystyä silti jatkamaan laadukkaan palvelun tarjoamista.

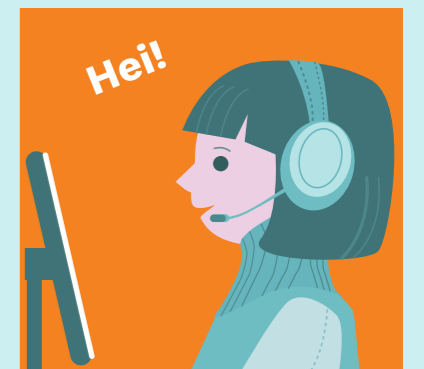
5

VIIMEISET tunnit päivystyksessä ovat kiireisiä. Työstä päässeet pelaajat ja läheiset ovat ottaneet aikaa kotimatkallaan tai kotiin päästyään soittaakseen. Jonoa kertyy, ja huomaan stressaantuvani siitä. Työnnän ajatuksen pois – parempaan en siinä hetkessä pysty.

4

PARI puhelua koskee automaattipelaamista. Ensimmäinen on syvästi masentunut. Pelaamiseen liittyy monesti paljon sellaista, mikä on piilossa pinnan alla. Tunne puhelussa on, ettei asiakas uskalla näyttää täysin, miltä tuntuu. Ahdistus ja häpeä saa hänet sulkeutumaan. Minulla on puhelun jälkeen levoton olo. Olisin halunnut tehdä enemmän. Toinen puhelu tulee heti perään. Teen kovasti töitä itseni kanssa, jotta voisin antaa asiakkaalle mahdollisimman laadukasta palvelua. Puhelu päättyy kuitenkin hyvin; asiakas kiittelee.

Charlotta työskentelee Peluurin asiakastyöntekijänä osana kolmen asiakastyöntekijän ja esimiehen tiimiä. Hän on yksi Peluurin pitkäaikaisimpia työntekijöitä ja työskennellyt Peluurissa jo yli 9 vuotta. Koulutukseltaan Charlotta on sosiaalipsykologian kandidaatti.



Pelihaitat ja ongelmat rahapelaamisen rinnalla

ONGELMALLISEEN rahapelaamiseen liittyy hyvin usein muita ongelmia. Osa ongelmista on voinut toimia pelaamisen laukaisevina tekijöinä, osa on selkeämmin pelaamisen seurauksia.

Vuonna 2019 58 prosenttia pelaajista kertoi myös muista ongelmista rahapelaamisen rinnalla. Lopuissa 42 prosentissa yhteydenotoista ei ole tunnistettu muita rinnakkaisongelmia. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö myös näillä ihmisillä pelaamisen liittyy muita ongelmia. Päivystäjä kirjaa ylös vain ne rinnakkaisongelmat, jotka hän luotettavasti yhteydenotosta saa selville. On huomioitavaa, että lyhyissä informaatiotyyppeissä yhteydenotoissa jää harvemmin tunnistamatta muita rahapelaamisen rinnakkaisongelmia.

Yleisimpinä ongelmina yhteydenottajilla olivat stressi, hermostuneisuus, ahdistus tai masennus (40 %), syyllisyyden tai häpeän tunteet (29 %) sekä erilaiset talousongelmat (28 %). Useinmiten nämä olivat pelaamisesta johtuvia ongelmia.

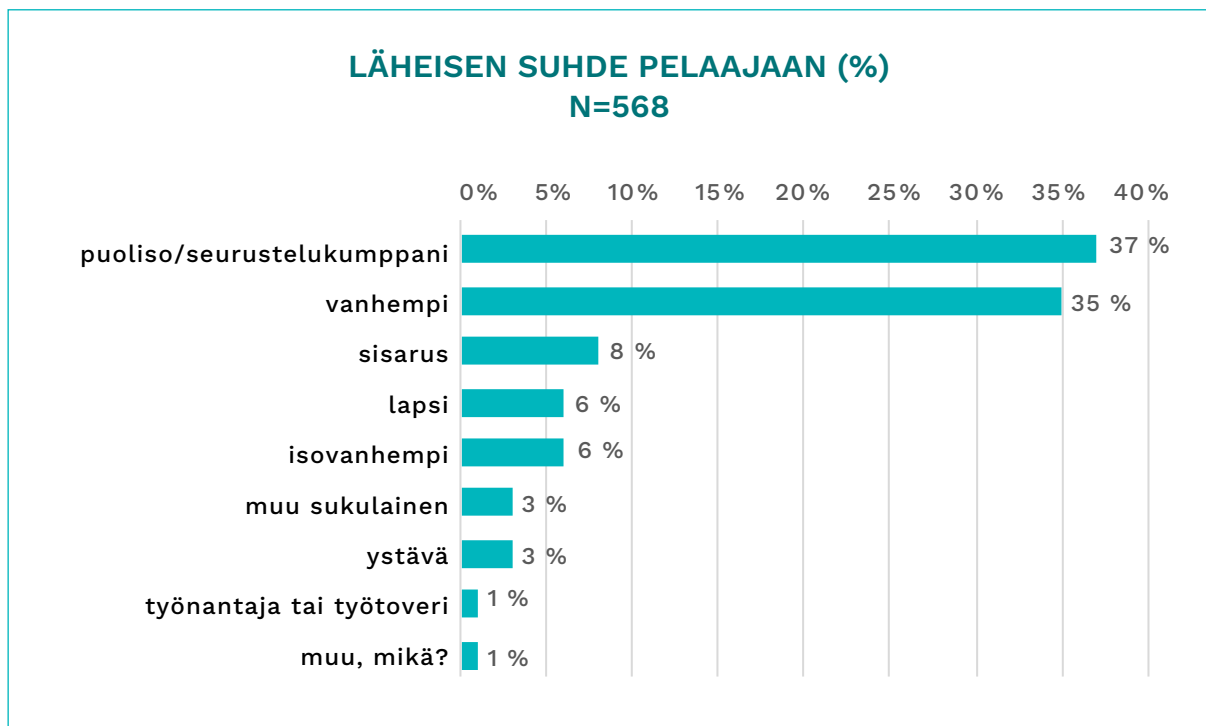
Rahapeliongelma eristää pelaajia. Yhteydenotoissa käy kohtalaisen usein ilmi vakavia ihmissuhdeongelmia (97 kertaa), yksinäisyyttä (55 kertaa) sekä syrjäytymistä tai eristäytymistä (38 kertaa). Oma mielenterveysongelma tai fyysinen sairaus kävi ilmi 224 yhteydenotossa, päihdeongelma tai muu riippuvuus 60 yhteydenotossa.

Arjenhallintataitojen puute ja perustarpeiden laiminlyönti (ruoka, lääkkeet, vaatteet, asuminen) lisättiin tilastointiimme vuonna 2017. Vuonna 2018 perustarpeitaan kertoi laiminlyöneensä 34 rahapelaajaa.

Läheiset

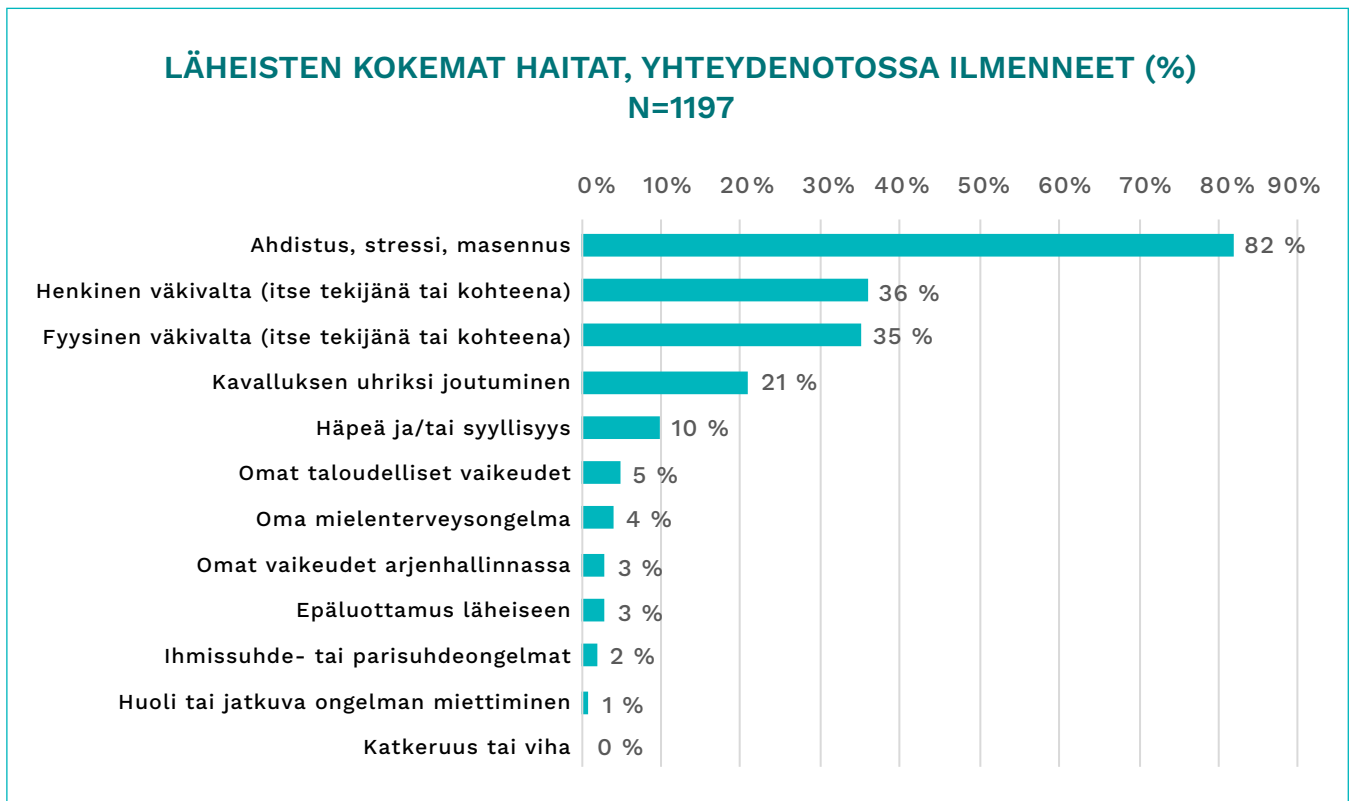
LÄHEISTEN yhteydenottoja oli vuonna 2019 yhteensä 590 (puhelin + chat), eli noin 26 prosenttia kaikista peliongelmaa koskevista yhteydenotoista. Uusintayhteydenottoja läheisillä oli 41. Niissä tilanteissa, joissa läheisen sukupuoli selvisi (n=552) selkeästi suurempi osa oli naisia (83 %), osuus kasvoi hieman verrattuna edelliseen vuoteen (79 %). Rahape- laajista, joita läheisten yhteydenotot koskivat, 83 prosenttia oli miehiä.

568 puhelussa selvisi läheisen suhde pelaajaan. Selkeästi suurimmat yhteydenottajaryhmät olivat vanhemmat (37%) ja puoliset/seurustelu- kumppanit (35%).



Kuvio 5. Yhteydenottajan suhde pelaajaan

Läheisten kokemissa ongelmissa korostuivat huoli ja jatkuva ongelmien miettiminen (82 % vastaajista), epäluottamus läheiseen (36 %), ahdistus, stressi tai masennus (35 %), ihmis- ja parisuhdeongelmat (21%) sekä omat taloudelliset ongelmat (10 %).



Kuvio 6. Läheisen kokemat haitat (%). Mahdollisuus valita useita vaihtoehtoja.

Peli poikki -ohjelma

PELI POIKKI on Peluurin netissä toimiva ohjelma rahapeliongelmiin muuttosta haluaville pelaajille. Ohjelmassa on kahdeksan osaa. Ohjelma perustuu kognitiiviseen käyttäytymisterapiaan ja motivoivaan haastatteluun. Jokaiseen osaan kuuluu asiakkaan itsenäinen työskentely tehtävien parissa, keskustelu terapeutin kanssa puhelimitse ja mahdollisuus vertaistukeen ohjelman keskustelufoorumilla. Matalan kynnyksen, hyvän toteutettavuuden ja hyvien tulostensa vuoksi siitä on tullut erittäin suosittu.

Vuonna 2018 alkanut ohjelman kehittäminen saatiin vuoden 2019 alussa siihen vaiheeseen, että uusi ohjelma saatiin avattua asiakkaille helmikuussa 2019. Tammikuun osalta Peli poikki -ohjelman jono oli suljettuna. Kehittämistyötä jatkettiin asiakastyön rinnalla läpi vuoden 2019.

Ohjelmassa on vuonna 2019 ollut töissä neljä kokoaikaista ja yksi osa-aikainen verkkoterapeutti. Lisäksi kaksi työntekijää Kuopion kriisikeskuksessa on toiminut osa-aikaisena verkkoterapeutina. Peli poikki -ohjelma on toiminut osana Peluurin pysyvää rahoitusta vuodesta 2017. Pysyvän rahoituksen ja nyt tehdyn ohjelman kehittämisen tavoitteena on tarjota yhä useammalle mahdollisuus saada apua peliongelmaan Peli poikki -ohjelmasta.

Peli poikki -ohjelman aloitti toimintavuonna yhteensä 416 asiakasta. Heistä ohjelman kävi läpi 225, osalla vuonna 2019 aloittaneista (70) ohjelma jatkuu vielä vuonna 2020. Asiakkaista ohjelmaa ei aloittanut 46 asiakasta ja 75 asiakasta keskeytti ohjelman. Ohjelman aloittaneista 75 prosenttia suoritti loppuun kaikki kahdeksan osaa.

PELI POIKKI OHJELMAN PROSESSI

Jonoon hakeutuneet

- täyttäneet seulontakyselyn

Jonoon hyväksytyt

- lähetetty viesti: ”Tervetuloa jonoon”

Terapeutille siirretyt, tarjottu paikka ohjelmasta

- rekisteröitymislinkki sähköpostiin, 2 viikkoa aikaa rekisteröityä
- terapeutti lähettää muistutusviestejä sähköpostiin

Rekisteröityneet

- asiakas täyttää ohjelmaan yhteystiedot ja luo käyttäjätunnuksen
- terapeutti tavoittelee sopiakseen aloittamisesta

Aloittaneet

- vähintään ensimmäinen puhelu käyty

Läpi käyneet

- Terapeuttien näkökulma: viimeinen puhelu käyty
- Tutkijat: jälkitutkimus tehty

Seuranta 6 kk

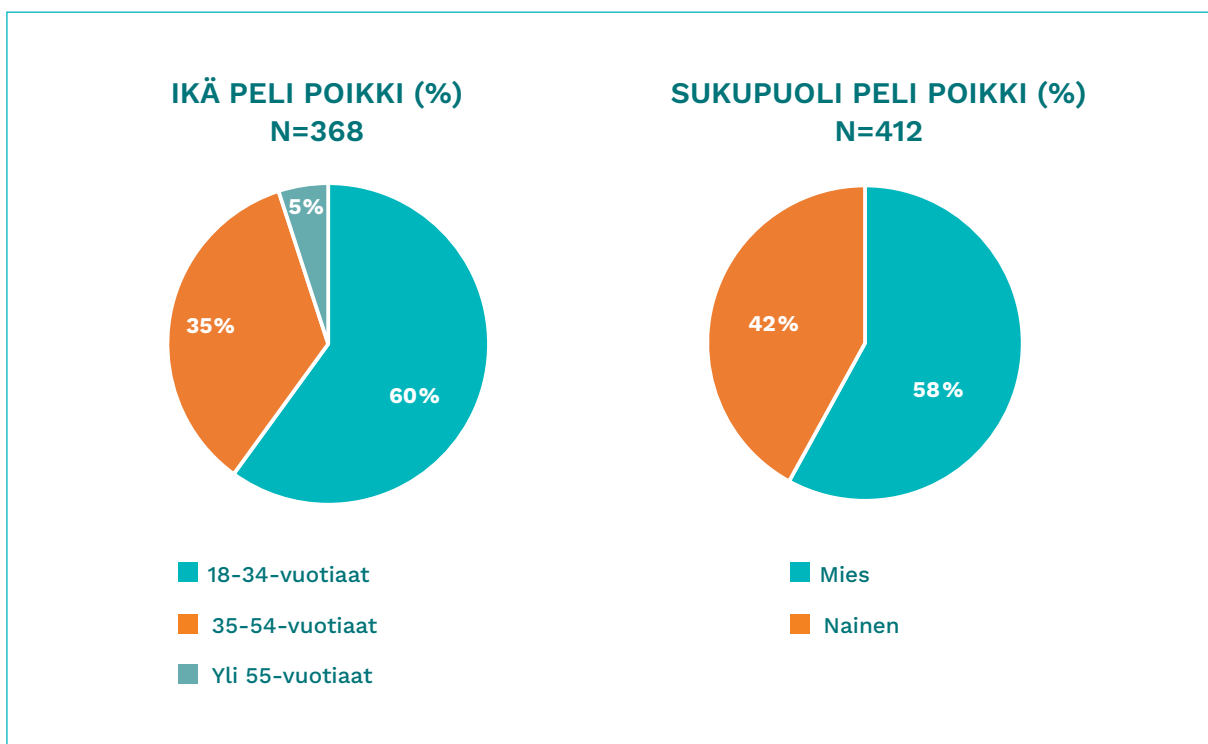
Seuranta 12 kk

PELI POIKKI -OHJELMA 2019	
Rekisteröityneet vuonna 2019	416
Eivät aloittaneet ohjelmaa	46
Ohjelma kesken 31.12.2019 (jatkuu 2020)	70
Keskeyttäneet	75
Suorittanut ohjelman	225

Taulukko 6. Peli poikki -ohjelma lukuina 2019

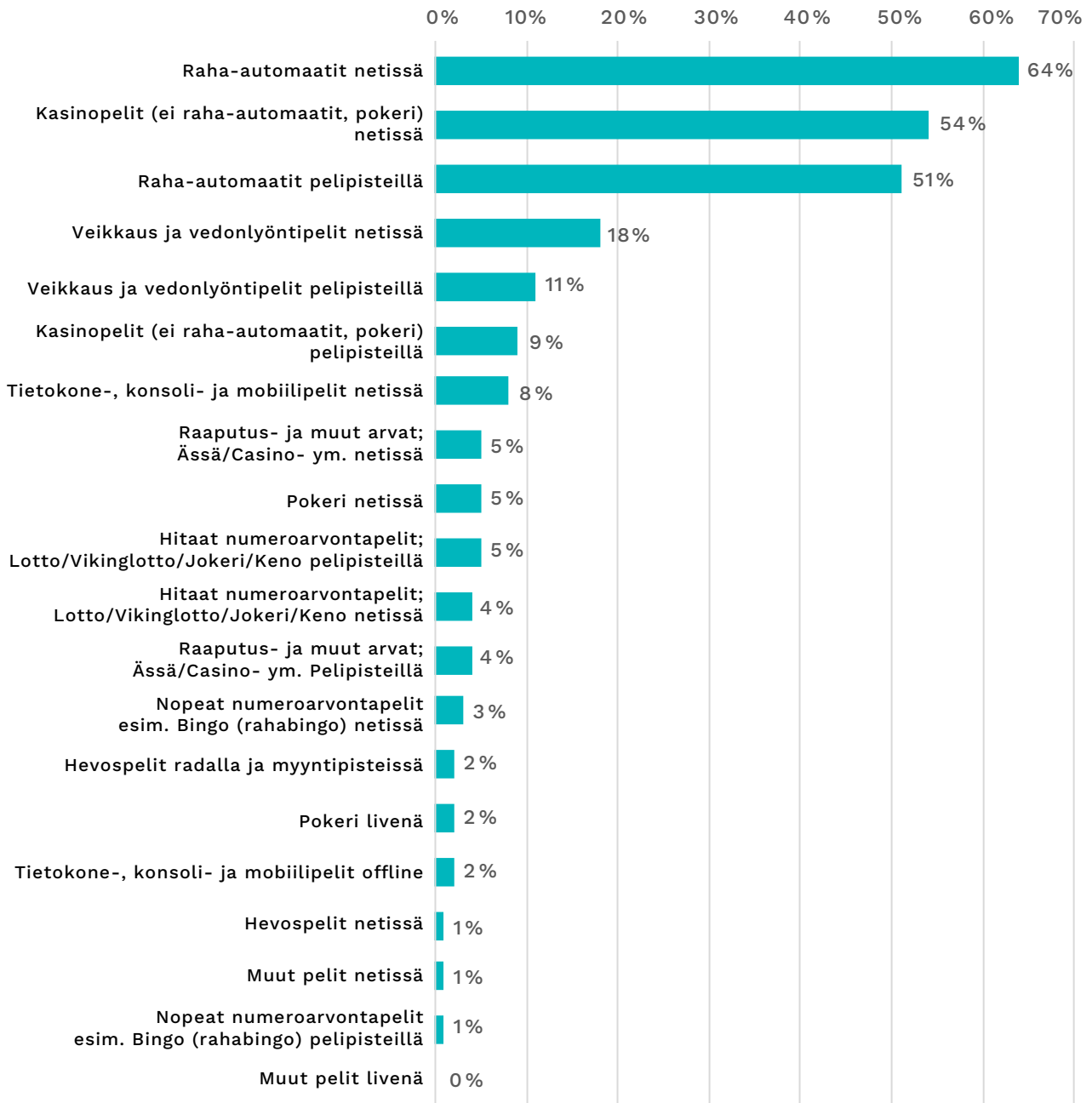
PELI POIKKI -OHJELMA 2007-2019													
Asiakkaat	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
Suorittanut ohjelman	8	52	76	114	123	164	144	158	152	159	204	174	225
Suorittanut ohjelman yht.	8	60	136	250	373	537	681	839	991	1150	1354	1528	1753

Taulukko 7. Peli poikki -ohjelman loppuun suorittaneet vuosina 2007–2019 vuosittain ja kumulatiivisesti

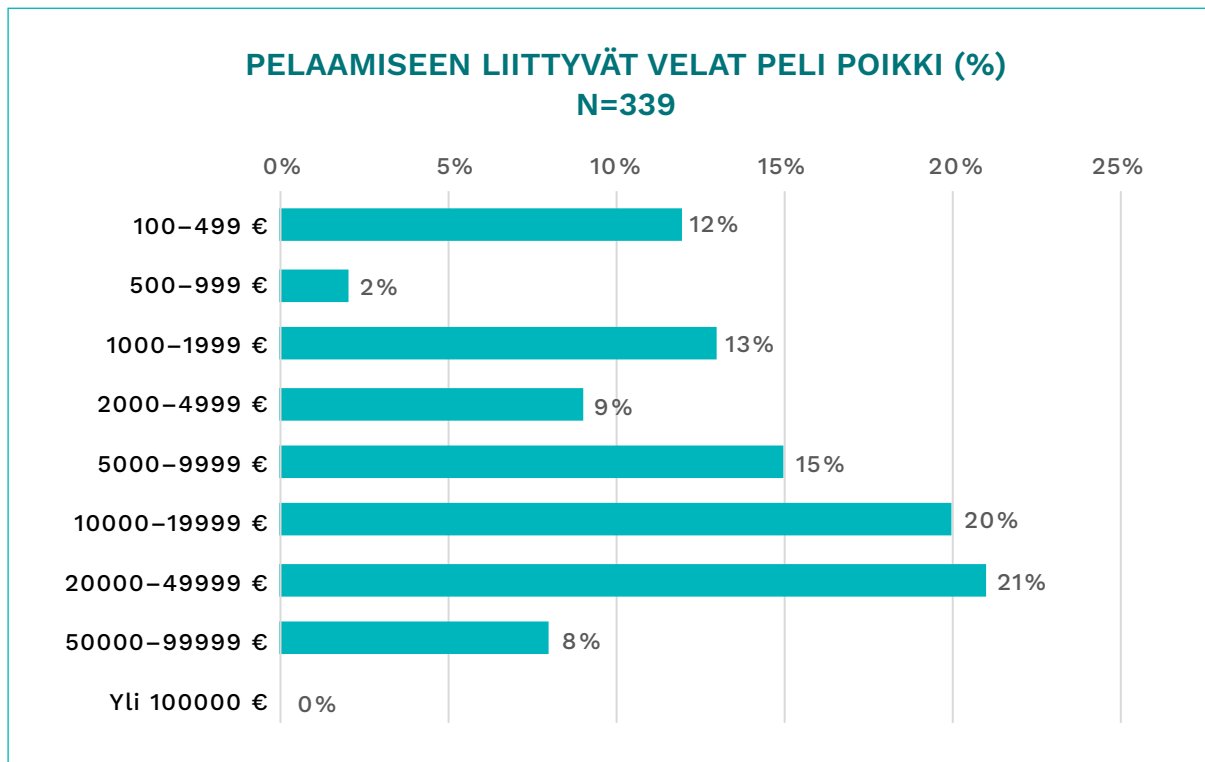


Kuviot 7 ja 8. Ikä ja sukupuolijakauma Peli poikki -ohjelmaan rekisteröityneillä

ONGELMIA AIHEUTTANEET PELIT PELI POIKKI (%) (vastauksia= 1030)



Kuvio 9. Ongelmia aiheuttaneet pelit Peli poikki -ohjelmaan rekisteröityneillä, mahdollisuus valita useampia vaihtoehtoja.



Kuvio 10. Pelaamiseen liittyvät velat 2019 niillä Peli poikki -ohjelmaan rekisteröityneillä, joilla velkasumma selvisi.

Terapeutin päivä

Peli poikki -ohjelmassa motivoidaan osallistujaa muutokseen ja autetaan tutkimaan ja käsittelemään pelaamisen syitä ja seurauksia. Tavoitteena on pelaamisen lopettaminen tai saaminen hallintaan. Viikoittaisten tehtävien ja puhelujen avulla autetaan ajattelemaan sitäkin mitä on vaikeaa ajatella ja puhumaan siitä mistä on vaikea puhua.

MAANANTAILLE ON SOVITTUNA VIISI PUHELUA ERI VAIHEISSA OLEVILLE OHJELMAAN OSALLISTUJILLE.

1

KLO 9 ensimmäisenä on vuorossa ohjelman aloittava ykkös-puhelu. Osallistuja on Miia, nuori opiskelija, joka kertoo ajautuneensa vuoden aikana ongelmiin nettipelaamisen kanssa. Miialle on helpottavaa päästä puhumaan ja kertomaan oma tarinansa. Yhdessä pohdimme eri vaihtoehtoja ja lopuksi hän jää miettimään, että voisiko pelaamisesta kuitenkin puhua myös vanhempiensa kanssa.

2

KLO 10 alkava päivän toinen puhelu koskee tehtävää, joka tehdään yhdessä jonkun läheisen ihmisen kanssa. Eläkkeellä oleva Seppo on tehnyt sen vaimonsa kanssa ja kertoo, että jännitti aiheen esille ottamista, vaikka vaimo hyvin pelaamisesta tietääkin. Seposta tuntui kuitenkin hyvältä, että lopuksi puoliso oli kertonut olevansa ylpeä siitä, että osallistuja on mukana ohjelmassa.

3

KLO 12 seurantapuhelu Markolle. Jokaisella ohjelmaan osallistujalla on mahdollisuus sopia 1–3 seurantapuhelua ohjelman aktiivivaiheen jälkeen. Puhutaan yhdessä siitä mitä toipuminen on, esimerkiksi pelaamisen merkityksen muuttumista. Puhutaan vertaisryhmästä, johon kannustan Markoa vahvasti mukaan. Ryhmässä voi auttaa itsensä lisäksi toisia!

PELI POIKKI

- Vuodesta 2007 lähtien Peli poikki -ohjelman on käynyt läpi yhteensä 1753 pelaajaa

VUONNA 2019

- Ohjelman kävi läpi 225 pelaajaa
- 60% ohjelmaan osallistuneista oli alle 35-vuotiaita
- 58% osallistujista oli miehiä
- Raha-automaattipelit netissä olivat yleisin ongelmia aiheuttava pelimuoto

6

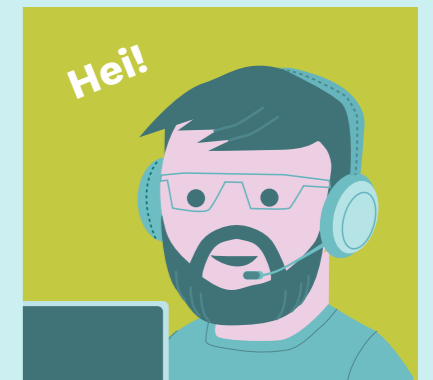
PÄIVÄN päättyessä on hyvä tunne siitä, että olemme puhuneet oikeista asioista. Olemme pohtineet yhdessä muutosta ja olen myös kuullut monen ihmisen kiinnostavan tarinan.

5

KLO 15 on pelaajan rahankäyttöön pureutuva puhelu Jannelle. Hän on vaativaa työtä tekevä nelikymppinen mies, joka kertoo tehtävän olleen erittäin vaikea. Tehtävässä tehtyä pelikalenteria oli hirveää täyttää! Tehtävä vei epä mukavuusalueelle oikein kunnolla, mutta loppujen lopuksi oli kuitenkin hyvä kohdata realiteetti, se motivoi muutokseen.

4

KLO 13 alkavaksi sovittu neljäs puhelu ei toteudu. Tehtävä on tekemättä, eikä puhelimeen vastata. Laitan viestiä perään. "Sovitetaan uusi aika. Olen nähnyt, että yrität, vaikka se on vaikeaa. Ei luovuteta nyt!"



Antti työskentelee Peli poikki -ohjelman verkkoterapeutina osana viiden terapeutin ja esimiehen tiimiä. Hän on tehnyt pitkään töitä mielenterveys- ja päihdeongelmien parissa psykiatriassa ja eri järjestöissä. Pelihaittatyössä hän on aloittanut viime vuonna. Koulutukseltaan Antti on psykoterapeutti ja psykiatrinen sairaanhoitaja.



OmaPeluuri

OMAPELUURI on peluuri.fi-sivuston osana toimiva kirjautumista vaativa sähköinen vertaistukeen ja oma-apuun perustuva palvelu, joka on tarkoitettu liikaa pelaaville ja heidän läheisilleen sekä pelihaittoja työssään kohtaaville ammattilaisille. Se tarjoaa paikan keskustella ryhmässä vertaisten ja ammattilaisten kanssa. Palvelu on kehitetty yhdessä pelihaittatyön ammattilaisten ja kokemusasiantuntijoiden kanssa.

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

Vuoden 2019 aikana rahapelaajille oli tarjolla kaksi suomenkielistä avointa keskustelualuetta: Pelaajien päiväkirjat ja Pelaajien ryhmä. Eri-tyisesti päiväkirja -keskustelualue on osoittautunut suosituksi. Lisäksi pelaajille oli 7 ohjattua Tehostartti-ryhmää. Ohjatut ryhmät kuvataan tarkemmin Tehostartti-otsikon alla.

Läheisille oli tarjolla yksi avoin keskustelualue. Pelaajille, läheisille ja työntekijöille oli tarjolla lisäksi yhteinen Kysy kokemusasiantuntijalta -ryhmä. Ryhmässä esitettäviin kysymyksiin vastasivat Pelirajat'on-toiminnan pelaaja- ja läheiskokemusasiantuntijat.

OmaPeluuriin rekisteröityneitä henkilöitä oli vuoden 2019 lopussa yhteensä 1293 (v. 2018 vastaava luku oli 1689). Heistä 852 henkilöä oli pelaajia (v. 2018 1249), 252 henkilöä läheisiä (v. 2018 220) ja 68 henkilöä peliongelmia kohtaavia työntekijöitä (v. 2018 52). Yhteensä 121 henkilöä oli valinnut useamman kuin yhden asiakasryhmän (v. 2018 167).

Pelaajista, jotka sisäänkirjautuivat palveluun vähintään kerran oli miehiä 567 ja naisia 409. 44 henkilöä ei halunnut määritellä sukupuoltaan. Pelaajista 367 henkilöä kertoi pelaavansa pääsääntöisesti netissä, 47 henkilöä pääsääntöisesti pelipisteillä ja 66 henkilöä tasaisesti molemmissa.

Tehostartti

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

Vuonna 2019 pidettiin yhteensä 7 ryhmää. Ryhmiin hyväksyttiin n. 10–24 ensimmäiseksi ilmoittautunutta henkilöä. Ilmoittautuneista jokaiseen ryhmään osallistui lopulta noin 10–15 henkilöä.

RYHMISSÄ KÄSITELTÄVIÄ TEEMOJA OVAT:

- vko 1)** Esittäytyminen, odotukset ryhmälle sekä kunkin pelihistoria ja käytössä jo olleet selviytymiskeinot,
- vko 2)** Nykyisenlaisen pelaamisen sekä mahdollisen muutoksen hyvät ja huonot puolet,
- vko 3)** Läheissuhteet,
- vko 4)** Oman tavoitteen tutkiminen,
- vko 5)** Peliajatukset ja -uskomukset sekä
- vko 6)** Riskitilanteet ja toimintasuunnitelma niiden varalle sekä loppupalaute.

Jokaisella viikolla tehdään teemaan liittyviä tehtäviä.

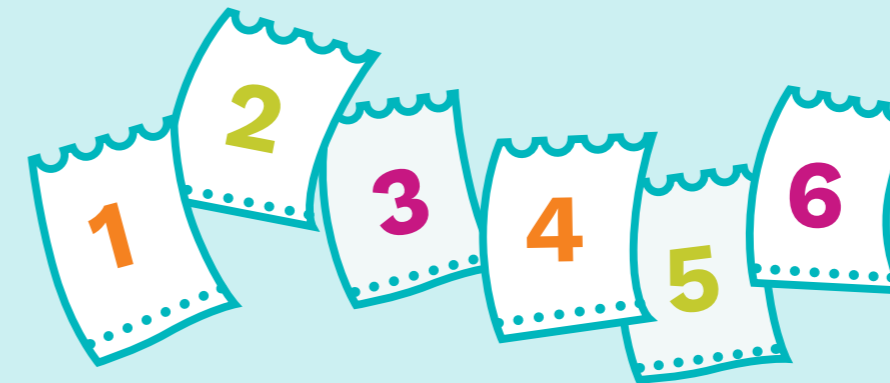
Ryhmissä aktiivisesti osallistuneet ovat antaneet Tehostarteista pääsääntöisesti positiivista palautetta, joskin ryhmien on toivottu olevan aktiivisempia. Hyvää palautetta on annettu tehtävistä, ohjaajista ja vertaistuesta. Negatiivista palautetta on saanut tekninen toteutus, jonka kehittämistyö käynnistyi vuoden 2019 lopulla osana Peluurin verkkosivu-uudistusta.

Tehostartti Muutokseen – verkkovertaistukiryhmä

Tehostartissa on kaksi ohjaajaa; Peluurin asiakastyöntekijä sekä Pelirajat'on vertaisohjaaja. Läheisviikolla mukana ohjaamassa on myös Pelirajat'on läheinen- vertaisohjaaja.

ILMOITTAUTUMINEN AVATAAN JA MAINOKSET SOMEEN JA NETTISIVUILLE. VERTAISOHJAAJA ON VAHVISTUNUT PARI VIIKKOA AIKAISEMMIN.

RYHMÄ AVATAAN



Niina työskentelee Peluurin asiakastyöntekijänä osana kolmen asiakastyöntekijän ja esimiehen tiimiä. Hän on työskennellyt Peluurissa 2 vuotta. Koulutukseltaan Niina on sosionomi.

AVAAN TEHOSTARTTI – RYHMÄN ja jaan muille Peluurin ja Peliklinikan työntekijöille tiedon, että ryhmä on nyt auki. Viestinnän työntekijä lisää mainoksen Peluurin nettisivuille ja sosiaaliseen mediaan. Auttavan puhelimen ja chatin päivystäjät kertovat myös ryhmästä kiinnostuneille asiakkaille, samoin tieto ryhmästä löytyy tieto- ja tukipiste Tiltin seinältä tietona kaikille kävijöille.

Olen yhteydessä Pelirajat'on vertaisohjaajaan. Ohjaaja on nyt ensimmäistä kertaa mukana ohjaamassa Tehostartti-ryhmää. Pyydän häntä olemaan yhteydessä aina, jos tulee jotakin kysyttävää. Kiitän vertaista arvokkaasta vapaaehtoistyöstä ryhmässä ja avaan hänelle oman keskusteluketjun ryhmään.

Seuraavana päivänä jo kolme osallistujaa on ilmoittautunut ryhmään! Jokaisella kerralla jännittää, tuleeko ryhmään osallistujia ja kuinka paljon. Seuraavan parin viikon aikana huomaan, että ryhmä alkaa täyttyä ja sen alkaessa osallistujia on jo 23. Lähetän kaikille osallistujille vahvistusviestin ryhmään pääsemisestä. Vielä aloituspäivänä tulee viimeinen hakija ryhmään. Ryhmä on nyt täynnä ja suljen ilmoittautumisen.

RYHMÄ SULKEUTUU

Valtti ja Hertta

VALTTI on liikaa pelaaville tarkoitettu vertaistukipalsta, joka toimii A-klinikkasäätiön ylläpitämällä Päihdelinkki.fi-sivuston vertaisfoorumilla.

Valtin kirjoitukset ovat julkisesti luettavissa, mutta kirjoittaminen vaatii rekisteröitymisen. Toimintavuoden aikana Valtti tavoitti 23 400 yksilöityä sivun katselua kuukausittain – kävijäluvut laskivat hieman (-8 %) edellisvuoteen verrattuna. Valtissa lähetettiin toimintavuoden aikana 2243 viestiä, eli noin 187 viestiä kuukausittain. Valtin keskustelut ovat pääsääntöisesti laadultaan vertaistuellisia ja toisiaan kannustavia.

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

Valtti toimii tarpeellisena tukena niille, jotka tarvitsevat välitöntä tukea ilman jonotusaikaa. Valtin keskustelujen avoin lukumahdollisuus varmistaa helpon löydettävyyden hakukoneiden kautta. Kirjoittaminen vaatii kuitenkin kevyen rekisteröitymisen, jonka myötä varmistetaan palstan kirjoitusten asiallisuus. Asiakaspalautteissa Valttiin toivotaan kuitenkin vielä nopeampaa keskusteluapua, mahdollisesti vertaischatin avulla.

Valtissa pidettiin tammikuussa teemaviikko rahasta ja velkaantumisesta. Teemaviikko järjestettiin yhteistyössä Takuusäätiön kanssa. Teemaviikon aikana pelaajilla oli mahdollisuus kysyä aiheeseen liittyviä kysymyksiä, joihin Takuusäätiön työntekijä vastasi.

Viikon motto oli Peliraha – eri raha. Kysymyksiä tuli 7 kappaletta ja niihin muutamia tarkentavia kysymyksiä. Kysymyksiä ja niiden vastauksia käytiin lukemassa n. 9200 kertaa, eli n. 1300 kertaa/kysymys.

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

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

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

Peluurin viestintä, verkkosivut ja sosiaalinen media

Kävijöiden yleiskatsaus peluuri.fi -sivuilla

PELUURI.FI -SIVUJEN KÄVIJÄLIIKENNE 2018–2019

	Uudet käyttäjät	Käyttäjät	Istunnot	Sivun katselut
2019	118 953	117 805	186 766	537 573
2018	122076	122930	181102	503939

Taulukko 8. Yleiskatsaus Peluurin verkkosivujen kävijäliikenteeseen

Uudet käyttäjät: käyttäjät, jotka eivät ole vierailleet sivustolla aiemmin.

Käyttäjät: eri käyttäjät, jotka ovat aloittaneet vähintään yhden istunnon vuoden aikana.

Istunto: ajanjakso, jonka käyttäjä viettää aktiivisesti verkkosivuilla.

Sivun katselut: katseltujen sivujen kokonaismäärä (Lähde: Google Analytics.)

- Uusien käyttäjien määrä oli 117 805 vuonna 2019 (vrt. 122 076 v. 2018). Tämä tarkoittaa keskimäärin yli 9 800 uutta käyttäjää kuukaudessa (vrt. 10 173 v. 2018).
- Käyttäjää oli 118 953 vuonna 2019 (vrt. 122 930 v. 2018).
- Sivulla tehtiin yhteensä 186 766 istuntoa vuonna 2019 (vrt. 181 102 v. 2018). Aktiivisia käyttäjiä sivuilla oli keskimäärin yli 15 500 kuukaudessa (vrt. 15 091 v. 2018).
- Vuonna 2019 sivun katseluita oli yhteensä 537 573 (vrt. 503 939 v. 2018).

Peluuri sosiaalisessa mediassa

VIESTINTÄ Peluurin sosiaalisen median kanavissa (Facebook, Twitter, YouTube) perustuu viestintäsuunnitelmassa määriteltyihin tavoitteisiin. Peluurin viestinnän sävy sosiaalisessa mediassa on rento ja helposti lähestyttävä asiantuntija.

- Peluurin Facebook -sivuja seuraa 1040 henkilöä, Twitterissä seuraajia 638 (300 seuraajaa vuonna 2018).
- Vuonna 2019 Facebookin kautta peluuri.fi -sivuille tuli 3179 uutta käyttäjää. (1968 uutta käyttäjää vuonna 2018).
- YouTubeen kautta sivuille ohjautui 1217 uutta käyttäjää. (1052 uutta käyttäjää vuonna 2018).
- Twitteristä tuli Peluurin sivustolle 1126 uutta käyttäjää (139 uutta käyttäjää vuonna 2018).

Jos sitä joutuu piilottelemaan -videokampanja 2.–15.12.2019

Mistä tietää, että harrastus on lähtenyt lapasesta? Jos sitä joutuu piilottelemaan, se voi olla ongelma. Testaa pelaatko liikaa osoitteessa peluuri.fi.

VUONNA 2019 uusittiin jo vuonna 2018 toteutettu Kukkopilli-kampanja. Kampanjan kohderyhmänä olivat riskipeelaajat ja noin 30-vuotiaat miehet. Kampanjan tavoitteena oli tehdä Peluuria tunnetuksi ja tarkoituksena oli kannustaa kohderyhmää pohtimaan omaa pelaamistaan BBGS-testillä* sekä madaltaa kynnystä olla yhteydessä Peluuriin.

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



KAMPANJAN AIKANA 2.–15.12.2019:

- peluuri.fi -sivuilla vieraili 12 471 uutta käyttäjää (mtv.fi -sivuilta 1338). Vastaavana aikana vuonna 2018 uusia käyttäjiä oli 10 791.
- Facebookissa videota katsottiin 3671 kertaa.
- Twitterissä videon näyttöjä oli 28 810 (sisältää sekä automaattiset toistot että klikkaukset).
- BBGS -testi tehtiin 300 kertaa.

Peluuri mediassa

RAHAPELIHAITOISTA käytävä keskustelu oli poikkeuksellisen vilkasta etenkin kesällä ja syksyllä 2019. Peluuri oli aktiivisesti mukana keskustelussa ja mediaesiintymisiä kertyi vuodelle runsaasti. Yhteensä mediaesiintymisiä oli 35 kappaletta, joista merkittävä osa (18) kohdistui elokuulle 2019. Mediaesiintymisistä tv-esiintymisiä oli 6 (mm. Huomen-ta Suomi, Yle-uutiset, Mtv3-uutiset), radiohaastatteluita 2 (Yle Puheen aamu, Radio Pori), printtilehtien ja verkkojulkaisujen haastatteluita yhteensä 23 (mm. Turun sanomat, Iltalehti, Talentia-lehti, yle.fi, mtv3.fi) lisäksi julkaistiin yhteensä 4 maksettua lehtiartikkelia (Apu-lehti, Kotilääkäri ja Suomen kuvalehti).



peluuri.fi