



Peluuri vuosiraportti 2021

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 2021.....	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 puhelimessa.....	19
Pelihaitat ja muut ongelmat rahapelaamisen rinnalla.....	20
Läheiset.....	21
Peli poikki -ohjelma	23
OmaPeluuri	27
Tehostartti	28
Loppupeleissä -ryhmächat.....	28
Valtti ja Hertta	28
Peluurin viestintä ja vaikuttamistyö	29

Graafinen suunnittelu: Sanna Pyykkö/Sopiva Design
Kuvitus: Sopiva Design

Tiivistelmä

Peluurin vuosiraportti 2021

PELUURI VÄHENTÄÄ ja ehkäisee 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. Huhtikuussa 2020 asiakkaille auennut Sininauhaliiton Restart-ohjelma laajentaa digipelaajille tarjolla olevia palveluita. Restartin lukuja ei esitellä tässä raportissa. Peluurin palvelut ovat valtakunnallisia ja käyttäjille maksuttomia.

Tässä raportissa esitellään Peluurin toimintaa ja sen tunnuslukuja vuonna 2021. Pääpaino raportoinnissa on auttavan puhelimen ja chatin tilastoilla, joista saadaan merkittävää tietoa pelihaittakentän muutoksista. Lisäksi esitellään Peli poikki -ohjelman, OmaPeluurin sekä Hertan ja Valtin tilastoja.

Vuonna 2021 oikeita rahapeliongelmaa käsitteleviä yhteydenottoja autta-

vaan puhelimeen ja chatiin oli yhteensä 2058 kappaletta. Tämä oli neljä prosenttia enemmän kuin vuonna 2020 (1982 kappaletta). Peli poikki -ohjelman kävi kokonaisuudessaan läpi 290 pelaajaa (253 vuonna 2020). Kasvua läpikäyneiden määrässä oli noin 15 prosenttia edelliseen vuoteen verrattuna.

Pelaajaprofiili pysyi aikaisempien vuosien kaltaisena. Suurin yhteydenottajaryhmä on nuoret aikuiset miehet. Merkittävä osa rahapelaajista oli miehiä (66 %) ja 64 prosenttia yhteyttä ottaneista pelaajista oli alle 34-vuotiaita. Noin puolet rahapelaajista oli työssäkäyviä. Läheisistä puolestaan 79 prosenttia oli naisia ja 57 prosenttia yli 45-vuotiaita.

Nettipelaamisen rooli osana rahapeliongelmaa on kasvanut entisestään. Merkittäviä muutoksia on tapahtunut pelatuissa peleissä. Niistä pelaajista, joilla pelaamisen kanava selvisi, 85 prosentilla netti oli ensisijainen pelaamisen kanava, 11 prosenttia pelasi pelipisteillä ja 4 prosenttia tasaisesti molempia. Raha-automaattipelaaminen sekä kivijalassa että netissä on kautta Peluurin historian ollut eniten peliongelmia aiheuttanut pelimuoto mui-

den jäädessä kauas taakse. Vuonna 2019 niiden osuus ensisijaisena ongelmallisena pelimuotona oli vielä 83 prosenttia (netin automaattipelit 43 % ja pelipisteiden 40 %). Vuonna 2021 nettiautomaattien osuus ensisijaisena ongelmana oli 54 prosenttia ja fyysisten automaattien osuus oli laskenut 9 prosenttiin.

Rahapeliongelma on usein taloudellinen ongelma. Se ilmenee sekä suurina velkoina että arjen niukkuutena ja perustarpeista tinkimisestä. Pikavippien ja lainarahan käyttö pelaamisen rahoittamiseksi näyttäisi vakiintuneen merkittäväksi osaksi rahapelaamisen ongelmia. Peli poikki -ohjelman aloittaneilla 80 prosentilla oli pelaamiseen liittyviä velkoja. Päivystyspuhelimeen ja chatiin yhteyttä ottaneista niillä, joilta velkasumma selvisi, 55 prosentilla oli yli 10 000 euroa rahapeleihin liittyvää velkaa. Peli poikki -ohjelmaan hakeneilla vastaava luku oli 67 prosenttia. Yleisin velkasumma molemmissa palveluissa oli 20 000–50 000 euroa. Usein velkoihin liittyi runsas määrä erilaisia kulu- tusluottoja. Isot velat keskittyivät lähinnä nettipelaajille (89 % palveluiden yhteydenottajista).

Referat

Peluuris årsrapport 2021

PELUURI MINSKAR och förebygger sociala, ekonomiska och hälsorelaterade problem som orsakas av spelande. Denna grundläggande uppgift utförs genom att producera stöd-, handlednings- och rådgivningstjänster samt genom att förmedla information om spelproblem och hur man kan förebygga och behandla dem. Målgrupperna för tjänsterna är spelare, närstående och de som stöter på spelproblem i sitt arbete. Tyngdpunkten i verksamheten ligger på penningspelandets skador, men Peluuris tjänster kan också användas av digispelare och deras närstående. Sini-nauhaliittos Restart-program som öppnades för kunder i april 2020 breddar tjänsteutbudet för digispelare. Restarts siffror presenteras inte i denna rapport. Peluuris tjänster är landsomfattande och kostnadsfria för användarna.

I denna rapport presenteras Peluuris verksamhet och nyckeltal år 2021. Rapporten fokuserar framför allt på den hjälpande telefonens hjälplinjes och chattens statistik som ger en god inblick i hur spelproblemssituationen förändras. Dessutom presenteras Peli poikki-programmet, OmaPeluri samt statistik från Hertta och Valtti.

År 2021 kontaktades hjälptelefonen och chatten sammanlagt 2058 gånger med penningspelsproblem som det riktiga temat. Detta var 4 procent mer än år 2020 (1982 gånger). Peli poikki-programmet genomgicks i sin helhet av 290 spelare (253 år 2020). Tillväxten var cirka 15 procent jämförd med det föregående året.

Spelarprofilen var lika som under tidigare år. De flesta som tog kontakt var unga vuxna män. En stor del av penningspelare var män (66 %) och 64 procent av de spelare som tog kontakt var under 34 år gamla. Ungefär hälften av penningspelarna var människor med förvärvsarbete. Av de närstående var 79 procent kvinnor och 57 procent över 45 år gamla.

Nuförtiden har nätspel en större roll i penningspelsproblem än tidigare. Det har skett stora förändringar också i de spel som man spelar. I de kontakter som den främsta kanalen för spelande kunde antecknas, var nätspelens andel 85 procent medan 11 procent spelade vid spelplatser och 4 procent använde båda lika mycket. Under hela Peluuris historia har den mest allmänna formen av spelande bakom spelproblem varit penningautomatspel både på nätet och i stenfot

med andra spel långt efter i statistiken. År 2019 utgjorde denna typ av spel som den mest problematiska typen 83 procent (43 % på nätet och 40 % i stenfot). År 2021 var nätautomaternas andel som det främsta problemet 54 procent och de fysiska automaternas andel hade sjunkit till 9 procent.

Penningspelsproblemet är också ett ekonomiskt problem. Det kan ta sig uttryck i stora skulder och knapphet i vardagen och i att man åsidosätter sina grundläggande behov. Snabblån och användning av lånade pengar till spelandet verkar ha blivit en betydande del av penningspelandets problem. Bland dem som började med Peli poikki-programmet hade 80 procent skulder i anslutning till spelandet. Bland dem som tog kontakt med hjälptelefonen och chatten och vars skuldsumma framkom hade 55 procent spelskulder på över 10 000 euro. Bland dem som sökte till Peli poikki-programmet var den motsvarande siffran 67 procent. Det vanligaste skuldbeloppet i båda tjänsterna var 20 000–50 000 euro. Ofta var skulderna förknippade med flera olika konsumtionskrediter. De stora skulderna var koncentrerade särskilt till nätspelare (89 %).

Summary

Peluuri Annual Report 2021

PELUURI PREVENTS and reduces the social, financial and health-related problems caused by gambling. The mission is carried out by offering support and counseling services and by producing information on problem gambling and how to prevent and treat it. The target groups are gamblers, their close ones 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. In April 2020, a program called Restart became available through the Finnish Blue Ribbon association expanding the services available for digital gamers. The figures relating to the program aren't presented in this report. Peluuri's services are nationwide and free of charge.

This report presents Peluuri's activities and its key figures in 2021. The main focus is on the statistics gained from the helpline and chat, which provide a great vantage point onto the changing harms of gambling. In addition, the report covers statistics relating to the Time to Fold program and OmaPeluuri as well the Valtti & Hertta discussion forum.

In 2021, the total number of actual contacts relating to gambling problems via the helpline and chat was 2,058. This was 4% more than in 2020 (1,982). The total number of gamblers who went through the Time to Fold program was 290 (253 in 2020). The increase in the number of participants was around 15% compared to the previous year.

The profile of gamblers remained similar to previous years. Young adult males are the largest group to contact Peluuri. A significant proportion of gamblers were male (66%) and 64% of those who contacted Peluuri were under the age of 34. Around half of the gamblers were employed. Of the gamblers' close ones, 79% were women and 57% were over 45 years old.

The role of online gambling as part of the gambling problem has continued to grow. There have also been significant changes to how games are played. Of those who identified their channel of gambling, 85% used the internet as their primary gambling channel, 11% gambled offline and 4% played both equally. Throughout Peluuri's history, the most significant form of gambling that results in

gambling problems has been both offline and online 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). In 2021, the share of online slot machines as the primary form of problematic gambling was 54% and the share of physical slot machines had fallen to 9%.

Gambling is also an economic problem. It manifests itself in the form of major debts, scarcity of everyday life and having to compromise on basic necessities. The use of quickie loans and borrowed money to finance gambling appears to have become an established and significant part of the problem. 80% of those who had started the Time to Fold program had gambling-related debts. Of those who contacted the helpline or chat and disclosed their debt amounts, 55% had gambling-related debts of more than €10,000. The corresponding figure for those who applied to the Time to Fold program was 67%. The most common amount of debt on both platforms was between €20,000 and €50,000, often involving multiple different consumption credit loans. Online gamblers accrued the majority (89%) of significant debts.

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 pelipisteillä tai verkossa. (Palvelu poistunut käytöstä v. 2022.)

▶ PELI POIKKI

Peli poikki on kahdeksan viikon mittainen terapiaohjelma verkossa. Ohjelma sisältää itsenäistä työs-kentelyä, puhelinkeskustelut terapeutin kanssa sekä vertaistukea keskustelufoorumilla.

▶ OMAPELUURI

OmaPeluuri tarjoaa oma-apua ja vertaistukea verkossa. Suljetuissa ryhmissä voi keskustella vertaisten kanssa. OmaApu -työkirjan avulla voi arvioida rahapelaamistaan ja laatia suunnitelman muutoksen tekemiseksi.

▶ LOPPUPELEISSÄ-CHAT

Loppupeleissä-chat on reaaliaikainen ryhmächat pelaajille. Ryhmää ohjaa Peluurin asiakastyöntekijä.

▶ 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 tarjoaa tietoa rahapelaamisesta ja pelihaitoista, testejä ja oma-apumateriaalia sekä tietoa tuki- ja hoitopalveluista.

▶ TEHOSTARTTI MUUTOKSEEN

Tehostartti muutokseen on rahapelaajille tarkoitettu ammattilaisen ohjaama vertaisryhmä OmaPeluurissa.

PELIONGELMAA KOSKEVIA
YHTEYDENOTTOJA

2058 KPL

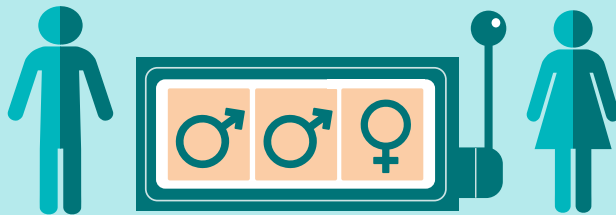
(PUHELIN JA CHAT)
YHTEENSÄ



YHTEYTTÄ OTTANEISTA
RAHAPELAAJISTA HAKI
PELUURISTA (PUHELIN & CHAT)
ENSIMMÄISTÄ KERTAA APUA
ONGELMAANSA

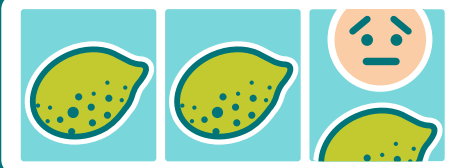
RAHAPELAAJISTA

66%
MIEHIÄ



27%
NAISIA

ENITEN ONGELMIA AIHEUTTIVAT
RAHA-AUTOMAATTIPELIT

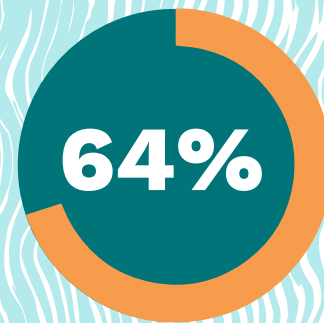


54% NETISSÄ



NETISSÄ TAPAHTUVAN
PELAAMISEN OSUUS

85%



PELAAJISTA
OLI ALLE
34
-VUOTIAITA

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



NETTIPELAAJIEN OSUUS
SUURISSA YLI 10 000
EUROA VELOISSA 89%



PELUURIIN YHTEYTTÄ
OTTANEISTA PELAAJISTA
OLI MYÖS MUITA
ONGELMIA
RAHAPELAAMISEN
RINNALLA



LÄHEISISTÄ NAISIA

LÄHEISISTÄ



39%

YHTEYDEN-
OTTAJA OLI
PUOLISO

37%

YHTEYDEN-
OTTAJA OLI
VANHEMPI



LÄHEISISTÄ OLI KOKENUT
HUOLTA TAI ASIAN JATKUVAA
MIETTIMISTÄ



PELAAJAA SUORITTI
PELI POIKKI -OHJELMAN

Peluuri.fi

sivustolla keskimäärin

10 000/ kk

aktiivisia käyttäjiä

80%

PELI POIKKI -OHJELMAN OSALLIS-
TUNEISTA OLI PELAAMISEEN
LIITTYVIÄ VELKOJA

Esipuhe

PELUURIN UUDESSA vuoteen 2023 ulottuvassa strategiassa keskitytään Peluurin perustehtävään, eli laadukkaaseen asiakastyöhön. Auttamisen rinnalla strategia korostaa asiantuntijuuden, tiedontuotannon sekä viestinnän ja vaikuttamistyön merkitystä. Näille kaikille keskeistä on asiakastyöstä kertynyt tieto ja asiakkaiden kokemukset, joita viedään osaksi julkista keskustelua ja päätöksentekoa. Peluurin vuosiraportti on tärkeä osa tätä työtä.

Vuoden 2021 luvuissa näkyy muutoksia Peluurista apua hakeneiden pelitavoissa. Rahapelaaminen digitaalisissa kanavissa jatkaa nopeaa kasvuaan. Fyysisten rahapeliautomaattien rooli puolestaan on vähentynyt merkittävästi. Taustalla vaikuttavat koronasta johtuneet automaattien sulut, automaattien vähentäminen sekä niihin laajennettu pakollinen tunnistautuminen. Tämä on hyvä esimerkki siitä, kuinka rahapelien saatavuuteen vaikuttamalla voidaan vaikuttaa myös pelihaittoihin.

Muutosten keskellä paljon on tuttuakin: yhteyttä ottaneiden hätä, talous- ja velkaongelmat, vaikeudet läheisten kanssa

sekä fyysinen ja psyykinen pahoinvointi kuuluvat yhä Peluuriin tulleissa yhteydenotoissa. Tuttua on myös helpotus, kun pelaaja ensimmäistä kertaa uskaltaa kertoa ongelmastaan ja löytää toivon siitä, että muutos on mahdollinen. Tämä kaikki on yhteistä pelimuodosta riippumatta.

Rahapelaamisen haitoista kärsivät ennen kaikkea pelaaja ja hänen läheisensä, mutta ne koskettavat koko yhteiskuntaa. Vastuuta muutoksista ei voida jättää vain yksilöiden varaan, vaan yhteiskuntana meidän on kannettava vastuumme. Kysymys edunsaajien rahoituksesta ja siihen sisältyvästä eettisestä ristiriidasta nousi esille helmikuussa (2021) julkaisussa Erkki Liikasen työryhmän raportissa Suomalainen rahapelijärjestelmä muutoksessa: Tulevaisuuden vaihtoehtoja. Työ jatkui valtiosihteeriryhmän toimesta, joka alkuvuodesta 2022 päätyi esittämään uutta rahoitusmallia, jossa Veikkauksen tuottojen ja nykyisten edunsaajien yhteys katkaistaan. Tämä on pelihaittojen näkökulmasta tärkeä uudistus, joka toimittavasti tervehdyyttää rahapelaamisen

kulttuurista asemaa ja rahapelipoliittista päätöksentekoa.

Vuonna 2020 alkanut arpajaislain uudistaminen jatkui vuonna 2021. Peluuri pyrki vaikuttamaan lakiuudistukseen monin eri tavoin. Lausunnossa, arpajaislakikampanjassa, sekä valiokuntakuulemisissa keskeisinä viesteinä oli hajasijoittelumallista luopuminen, pelihaittojen ehkäisyn laittaminen tuottojen edelle sekä saatavuuden, näkyvyyden ja mainonnan vähentäminen.

Kaikki muutokset eivät onneksi ole vain lainsäädännön varassa. Kauppaketju Lidl ilmoitti huhtikuussa luopuvansa rahapeliautomaateista myymälöissään. Peluurilla oli ilo olla mukana tarjoamalla Lidlin päätöksen tueksi tilastotietoa ja kokemuksia rahapeliautomaattien aiheuttamista haitoista Peluurin ja Peliklinikan asiakkaille. Lidlin päätöksessä sekä aktiivinen kansalaiskeskustelu että ongelmallisesti pelaavien kokemukset tulivat kuulluiksi. Maa ilma muuttuu rohkea päätös kerrallaan.

Inka Silvennoinen,
yksikön päällikkö

Peluurin toiminta ja raportin aineistot

Peluurin tehtävä, arvot ja toiminta

PELUURI ON vuonna 2004 perustettu rahapeliongelmissa auttava palvelu, joka on kuudentoista toimintavuotensa aikana laajentunut auttavasta puhelimesta laajaksi palvelukokonaisuudeksi. 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. Lisäksi Peluuri tarjoaa oma-apuun ja vertaisuuteen perustuvaa tukea.

Peluurin arvoja ovat asiakaslähtöisyys, kunnioitus ja luotettavuus. 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 huomioidaan peliongelmaan vaikuttavat erilaiset yksilölliset ja sosiaaliset tekijät.

Luotettavuus läpäisee koko toiminnan asiakkaan kohtaamisesta tietosuojaan, tiedon tuottamiseen ja viestintään. Asiakastyössä sovelletaan tutkittuun tietoon perustuvia menetelmiä. Peluurin asiakastyöntekijöillä on tehtävään soveltuva sosiaali- tai terveystieteiden koulutus.

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

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

Peluurin tiedonkeruu ja raportin aineistot

JOKAINEN PELUURIN auttavan puhelimen puhelu ja 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 puhelinelokilla avulla, näin saadaan määrällistä tietoa esimerkiksi vastatuista puheluista ja vastausprosentista aukioloaikoina. Puhelinelokista saadaan ainoastaan tilastotietoa, eikä se tallenna soittaneiden tunnistetietoja. Kiireisimpään aikaan maanantaista keskiviikkoon klo 12–15 käytössä on kaksi linjaa. Aukioloaikoina pystyttiin vastaamaan 60 prosenttiin saapuneista puheluista.

Vaikka Peluurin auttavassa puhelimesta ja chatissa kohdataan merkittävä määrä ongelmapelaajia, Peluurin asiakkaat eivät edusta koko ongelmallisesti pelaavien joukkoa. Tilastoissa näkyvät vain ne pelaajat, jotka hakevat apua ongelmiinsa. Usein apua haetaan, kun tilanne on jo vakava. Tämä vaikuttaa siihen kuvaan, mikä Peluurin aineistoista syntyy. Soittajat valikoituvat eri perusteilla ja osa ongelmallisesti pelaavista ei joko halua 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.

Tämän raportin tilastot pohjautuvat auttavan puhelimen ja chatin osalta asiakaskontakteista tehtyihin raportteihin, jotka on viety sähköiseen tietokantaan. Asiakaskontaktien luonteen takia kaikkia raporttilomakkeen kohtia koskevia tietoja ei saada jokaisesta asiakaskohtaamisesta. Raporttiin kirjataan kaikki se tieto, joka luontevasti ja luotettavasti kontaktin aikana saadaan. Tämä asettaa aineistolle rajoituksia, jotka tulee huomioida kaikessa aineiston tulkinnessa. Lukijan on syytä huomioida jokaisen kohdan osalta vastaajamäärät. Peluurin toimintaa ohjaa asiakaslähtöisyyden periaate ja toiminnan ensisijaisena tavoitteena on asiakkaiden tukeminen ja auttaminen. Näihin periaatteisiin nähden tiedonkeruu on aina toisijaista.

Auttavan puhelimen ja chatin tilastojen ohella yksityiskohtaista tietoa asiakaskunnasta saadaan Peli poikki -ohjelmasta, jonka tilastoja esitellään osana raporttia. Peli poikki -aineisto on laaja kokonaisuus, jonka täysi hyödyntäminen ei ole vuosiraportin puitteissa mahdollista.

Verkkosivuston tiedot perustuvat Google Analyticsiin.

Peluurin palvelut 2021

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 työssä pelihaittoja kohtaavia ammattilaisia. Asiakastyössä sovelletaan ohjaus- ja neuvontatyön asiakaslähtöistä viitekehystä ja siinä hyödynnetään tutkittuun tietoon pohjautuvaa motivoivan haastattelun menetelmää.

Keskeistä on asiakkaan kuunteleminen empaattisesti, tuomitsematta sekä noudattaen motivoivan kohtaamisen ja asiakaslähtöisyyden periaatteita. Puheluissa ja chateissa pyritään tilanteen kokonaisvaltaiseen arvioimiseen yhdessä asiakkaan kanssa, muutosmotivaation herättämiseen

ja vahvistamiseen sekä tarjoamaan asiakkaalle välineitä muutoksen työstämiseen. Kaikki keskustelut ovat luottamuksellisia. Peluurin työntekijöillä on vaitiolovelvollisuus kaikista yhteydenotoissa käsitellyistä asioista.

Auttava puhelin päivystää suomeksi joka arkipäivä klo 12–18. Aiemmin maanantaisin toiminut ruotsinkielinen päivystyspäivä on korvattu tilapäisesti soittopyyntöpalvelulla. Chat palvelee maanantaisin, keskiviikkoisin ja perjantaisin kello 12–15.

Auttava puhelin ja chat muodostavat kokonaisuuden, joka vastaa suurelta osin samaan tarpeeseen. Auttava puhelin ja chat ovat yleensä ensikontakti ulkopuoliseen tahoon, kun pelaaja tai läheinen lähtee etsimään muutosta tilanteeseen.



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 ja vuonna 2020 oli ensimmäistä kertaa laskua. Yhteydenottojen vähentymiseen vaikuttivat oletettavasti koronatilanteen takia vähentyneet mahdollisuudet rahapelaamiseen. Veikkaus Oy:n pelisalit ja hajasijoitetut automaattit olivat suljettuina merkittävän osan vuodesta ja etenkin alkuvuonna mahdollisuudet urheiluedonlyöntiin vähenivät monien kohteiden sulkeuduttua. Vuonna 2021 oikeiden (pelaajat, läheiset, ammattilaiset) yhteydenottojen määrä lähti uudestaan pieneen nousuun, mutta ei palautunut vuoden 2019 tasolle. Kasvua yhteydenotoissa tapahtui vain chatin osalta. Yhteensä puhelimen ja chatin välityksellä toteutui 2058 peliongelmaa koskevaa keskustelua. Se on noin 4 prosenttia enemmän kuin vuonna 2020 (1982 yhteydenottoa).

Merkittävää kasvua tapahtui Peluurille kuulumattomissa puheluissa. Näistä valtaosa tuli osana takaisinsoittopalvelua, jota toteutetaan yhteistyössä Veikkauksen kanssa.

AUTTAVAN PUHELIMEN TOTEUTUNEET PUHELUT 2015-2021 JA MUUTOS (%) 2020-2021

AUTTAVA PUHELIN 2015 – 2021	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	Muutos (%) 2020-2021
Peliongelmapuhelut *, yhteensä	1263	1316	1496	1868	1900	1574	1551	-1,5 %
Rahapelaaja	869	951	1070	1350	1366	1074	1069	-0,5 %
Digipelaaja				7	6	11	10	-9 %
Läheinen	353	336	379	469	498	445	444	-0,2 %
Välillinen asiakas	41	29	47	42	30	44	28	-36 %
Muut puhelut, yhteensä	1034	667	640	583	597	599	1133	+89 %
Häirintäpuhelu	344	185	119	127	88	21	23	+10 %
Muu ei Peluurille kuuluva puhelu	690	482	521	456	509	578	1110	+92 %
Kaikki puhelut, yhteensä	2297	1983	2136	2454	2497	2173	2684	+24 %

Taulukko 1. Auttavan puhelimen toteutuneet puhelut 2015-2021 ja muutos (%) 2020-2021. Taulukko sisältää sekä vastaanotetut että soitetut puhelut. Soitettuja puheluita oli 89 kappaletta vuonna 2021 (2020: 103 kpl), ja näistä kaikki kohdistuivat rahapelaajille. Välilliset asiakkaat ovat peliongelmia kohdanneita työntekijöitä, toimittajia tai muita pelihaitoista kiinnostuneita asiakkaita.

TOTEUTUNEET CHATIT YHTEYDENOTTAJARYHMITÄIN 2016-2021

CHAT 2016-2021	2016	2017	2018	2019	2020	2021	Muutos (%) 2020-2021
Rahapelaaja	163	217	261	299	311	376	+21 %
Digipelaaja	8	2	2	2	2	5	+150 %
Läheinen	60	69	69	92	77	109	+42 %
Ammattilainen	7	8	7	7	8	14	+75 %
Toimittaja, opiskelija, palautteen antaja	17	9	3	4	10	3	-70 %
Yhteensä, oikeat	260	315	342	404	408	507	+24 %
Muut (häirintä / ei kohde-ryhmäämme)	50	51	43	65	25	48	+92 %
Yhteensä, kaikki	310	366	385	469	433	555	+28 %

Taulukko 2. Toteutuneet chatit yhteydenottajaryhmittäin 2016–2021

Rahapelaajien yhteydenotot

VUONNA 2021 Peluurin auttavassa puhelimessa ja chatissa käytiin yhteensä 1445 tukikeskustelua oman rahapelaamisensa ongelmaksi kokevan asiakkaan kanssa (1385 vuonna 2020). Pelaajien yhteydenotoista uusintayhteydenottoja oli 196 kappaletta. Näistä soittajista 30 prosenttia oli ottanut yhteyttä viimeisen vuoden sisällä ja 38 prosenttia oli toistuvasti yhteyttä ottavia.

Rahapelaajista 33 prosenttia yhteyttä ottaneista haki Peluurin kautta ensimmäistä kertaa apua ongelmaansa.

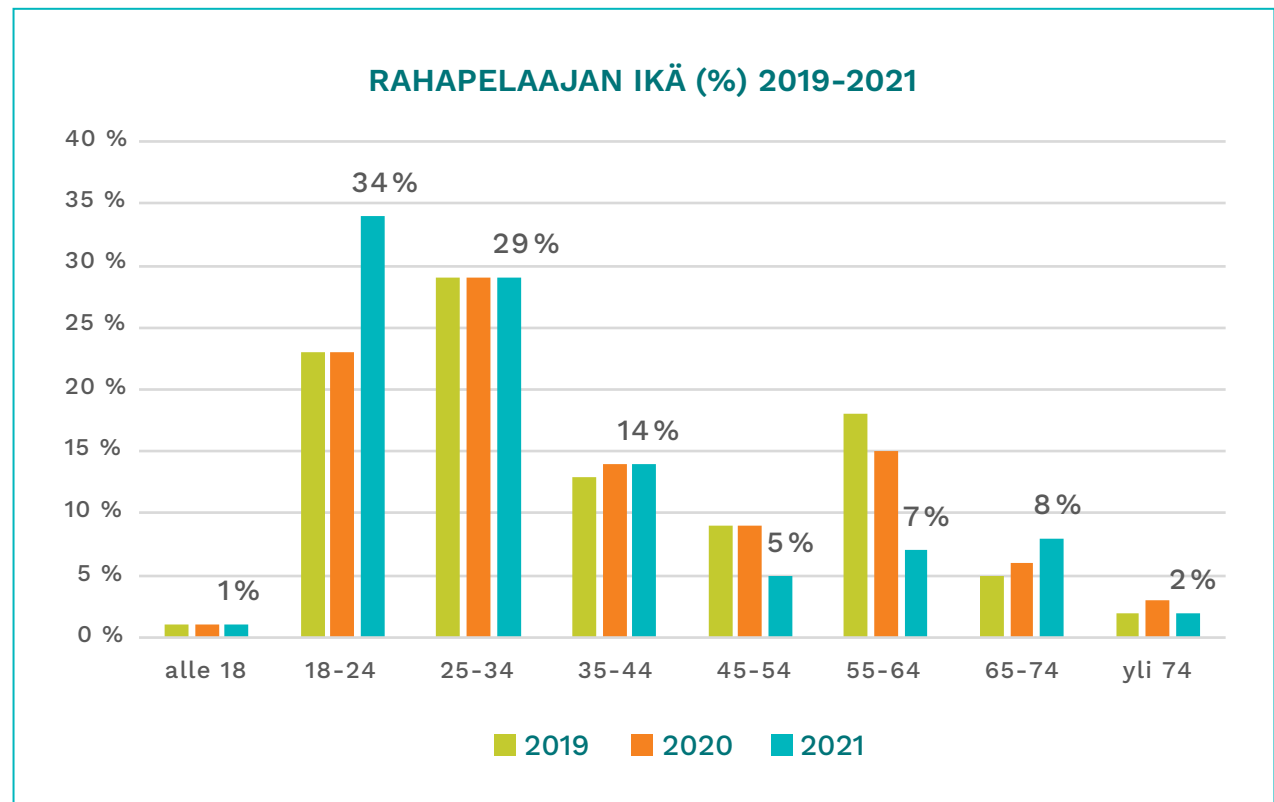
Päivystyksen ohella auttavan puheli-

men tilastoihin sisältyvät Peluurista tehdyt soitot. Veikkauksen pelipisteisiin tai nettikasinolle pelikiellon ottaville pelaajille tarjotaan mahdollisuutta saada yhteys Peluurin asiakastyöntekijään soittopyynnöllä. Vuonna 2021 tätä kautta tavoitettiin 934 henkilöä, joista 89 kanssa käytiin peliongelmaan tai pelaamisen hallintaan liittyvä keskustelu. 838 henkilöä ei ollut tiennyt pyytäneensä puhelua Peluurista, ei halunnut puhua asiasta, kielsi ottaneensa pelikiellon tai heidän kanssaan ei ollut yhteistä kieltä. Nämä ns. väärät puhelut on merkitty taulukkoon 1. kohtaan Muu ei

Peluurille kuuluva puhelut. Näitä puheluita oli vuonna 2021 poikkeuksellisen paljon. Todennäköisesti kasvu johtuu pakollisen tunnistautumisen laajentumisesta ja sen myötä lisääntyneistä pelikielloista.

Ikä, sukupuoli ja pääasiallinen toimi rahapelaajilla

RAHAPELAAJISTA 66 prosenttia oli miehiä ja 27 prosenttia oli naisia. Sukupuoli ei käynyt ilmi tai sitä ei määritelty mieheksi tai naiseksi 7 prosentissa yhteydenotoista. Yhteydenottajan ikä selvisi 357 rahapelaajan kohdalla. Nuorten 18–24-vuotiaiden osuus Peluurista apua hakeneista on kasvanut edelliseen vuoteen verrattuna 23 prosentista 34 prosenttiin. Kasvu näkyy ainoastaan osuudessa, ei yhteydenottojen määrässä. Suurin rahapelaajien ikäryhmä vuonna 2021 oli 18–24-vuotiaat, kun se aikaisemmin on ollut 25–34-vuotiaat. 64 prosenttia yhteydenottajista oli alle 34-vuotiaita. Alle 18-vuotiaiden ja yli 74-vuotiaiden osuus on pysynyt pienenä. Kokoaikaisesti työssäkäyvien rahapelaajien osuus vuonna 2021 oli 53 prosenttia (49 % vuonna 2020). Osa-aikaisesti työskenteleviä oli 3 prosenttia (2 % vuonna 2020). Työelämän ulkopuolella oli yhteydenottohetkellä 44 prosenttia (46 % vuonna 2020) yhteydenottajista (vuorotteluvapaa/vanhempainvapaa/sairausloma 6 %, työtön 8 %, opiskelija 11 % tai eläkeläinen 15 %). Yrittäjiä oli yhteydenottaneista rahapelaajista 1 prosentti (2 % vuonna 2019). Muita oli yhteydenottajista 2 prosenttia.



Kuvio 1. Yhteydenottajat (puhelin + chat, vain rahapelaajat) ikäluokittain vuosina 2019-2021 (2021 N = 357, 2020 N = 534, 2019 N = 768)

Yhteydenottojen taustalla olevat pelit rahapelaajilla

PELUURISSA KIRJATAAN ensisijainen ongelmia aiheuttava peli, mikäli se erikseen mainitaan. Vuonna 2021 se selvisi 542 rahapelaajan yhteydenotossa.

ENSISIJAINEN ONGELMIA AIHEUTTAVA PELI	2019 N	2019 (%)	2020 N	2020 (%)	2021 N	2021 (%)
Raha-automaatit netissä (ns. slottipelit)	389	43 %	288	45 %	295	54 %
Raha-automaatit pelipisteissä (esim. hedelmäpelit)	363	40 %	157	24 %	50	9 %
Kasinopöytäpelit netissä	68	7 %	89	14 %	48	9 %
Vedonlyönti tai veikkaus netissä	39	4 %	46	7 %	62	11 %
Arvat pelipisteissä (esim. raaputusarvat)	13	1 %	10	2 %	37	7 %
Vedonlyönti tai veikkaus pelipisteissä	10	1 %	10	2 %	10	2 %
Pokeri netissä	10	1 %	13	2 %	12	2 %
Kasinopöytäpelit pelipisteissä	7	1 %	5	1 %	5	1 %
Arvat netissä	3	0 %	1	0%	0	0 %
Hitaat numeroarvontapelit (esim. lottopelit, keno)	3	0 %	15	2 %	9	2 %
Nopeat numeroarvontapelit (esim. eBingo, Pore, Syke)	3	0 %	1	0 %	1	0 %
Pokeri livenä	2	0 %	2	0 %	1	0 %
Hevospelit	1	0 %	5	1 %	3	0 %
muu peli (esim. tv-visailut, kryptovaluutat, osakkeet yms.)	1	0 %	2	0 %	9	2 %
Yksityiset vedot/pelit	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Yhteensä	912		622		542	

Naisten ja miesten suosimissa rahapeleissä on joitakin eroavuuksia. Naisista 60 prosenttia ilmoitti ensisijaiseksi ongelmakseen raha-automaattipelit netissä. Lisäksi ongelmia aiheuttivat raaputusarvat (22 %) sekä raha-automaatit pelipisteillä (13 %). Miehistä 53 prosenttia ilmoitti ensisijaiseksi ongelmakseen raha-automaattipelit netissä. Muita ensisijaisia ongelmia aiheuttavia pelejä olivat vedonlyönti netissä (15 %), kasinopöytäpelit netissä (11 %) sekä raha-automaatit pelipisteillä (8 %).

Taulukko 3. Ensisijainen ongelmia aiheuttava peli 2019, 2020 ja 2021 rahapelaajien kaikissa yhteydenotoissa (sisältää puhelut + chatit), joissa pääasiallinen pelaamisen muoto on saatu määriteltä. Jaoteltu pelityypeittäin ja kanavittain.

Pelaamisen kanava

Internet on jo pitkään kasvattanut osuuttaan pelaamisen kanavana. Vuonna 2021 yhteensä 1273 pelaajien yhteydenotossa saatiin selville rahapelaamisen kanava, eli oliko kyseessä netti- vai pelipistepeleminen. Nettipelaamisen yleistyminen näkyy selvästi Peluuriin yhteyttä ottaneiden pelaajien parissa. Vuonna 2021 ensisijaisesti netissä pelaavien osuus oli jo 85

prosenttia. Netissä pelaavista 93 prosenttia pelasi ainakin toisinaan mobiililaitteilla, ainoastaan mobiililaitteilla pelasi 37 prosenttia (N=215).

Kun kyse oli pelipistepeleamisestä valtaosa (44 %) koski rahapeliautomaatteja ja suurin osa pelaamisesta (70 %) tapahtui kaupoissa, kioskeilla, huoltoasemilla tai kahviloissa ja 22 prosenttia pelisaleissa.

PELAAMISEN KANAVA	2017	2018	2019	2020	2021
Netti	44 %	62 %	62 % (N=840)	75 % (N=910)	85 % (N=1088)
Pelipistepeleminen (ei netti)	42 %	31 %	30 % (N=405)	18 % (N=221)	11 % (N=135)
Ei pääasiallista pelikanavaa (tasaisesti molempia)	12 %	7 %	8 % (N=107)	7 % (N=83)	4 % (N=50)

Taulukko 4. Pelaamisen kanava pelaajilla vuosina 2017–2021

Netissä pelaavien yhteydenotoista 302 yhteydenotossa selvisi pelioperaattori. Suurin ryhmä (71 %/ 58 % vuonna 2020) pelaajista pelasi ainoastaan monopolin ulkopuolisten peliyhtiöiden sivustoilla (ml.

Paf 1 %). Pelkästään Veikkauksen pelejä pelasi 15 prosenttia. Tasaisesti molempia pelasi 14 prosenttia vastaajista. Pienen otosmäärän vuoksi lukujen perusteella ei voi tehdä kovin vahvoja johtopäätöksiä.



Pelaamisen rahoittaminen ja talous

RAHAPELAAMISTA rahoitetaan monilla keinoilla. Vuonna 2021 pelaamisen rahoittamisen keino selvisi 1359 rahapelaajan kohdalla.

Työtuloilla rahoitettiin pelaamista 57 prosentissa tapauksista. Pelaamista rahoitettiin lainarahalla tai vipeillä 48 prosentissa tapauksista, joissa pelaamisen rahoittaminen selvisi (Vuonna 2020 50 %, vuonna 2019 60 %, vuonna 2018 37 %).

Kun pelaajien yhteydenotoissa on käynyt ilmi velkasumma (N=256), on se ollut yleisimmin 20 000–50 000 euron välillä. Vuonna 2021 55 prosentille niistä pelaajayhteydenottajista, joille velkasumma saatiin kirjattua, kirjattiin yli 10 000 € velat (vuonna 2020 65 %). Noin 5 prosentilla pelaajista velkaa oli yli 100 000 euroa.

Vuonna 2021 pelaajien yhteydenotoissa rikoksia tai petoksia kirjattiin pelaamisen rahoituskeinoksi aikaisempaa harvemmin, yhteensä 6 kertaa (vuonna 2020 10 kertaa, vuonna 2019 31 kertaa, vuonna 2018 19 kertaa). Kaikissa yhteydenotoissa (pelaaja, läheinen, ammattilainen) ilmeni rikoksia ja petoksia rahoituskeinona hieman useammin, yhteensä 19 kertaa. Kaikissa yhteydenotoissa ilmenneitä rikoksia ja petoksia oli edellistä vuotta selkeästi vähemmän.

Nettipelaajista (N=1128) suurempi osuus

rahoittaa pelaamistaan työtuloilla (62 %) kuin pelipistepelaajista (N= 96, 21 %). Nettipelaajista jopa 51 prosenttia on rahoittanut pelaamistaan lainarahoilla ja vipeillä, pelipistepelaajista huomattavasti pienempi määrä, 20 prosenttia.

Pelipistepelaamista rahoitetaan sen sijaan nettipelaamista useammin eläkkeellä (62 % pelipistepelaajista/9 % nettipelaajista). Tämän taustalla on pelipistepelaajien selkeästi nettipelaajia korkeampi ikärakenne: pelipistepelaajista 67 prosenttia oli yli 55-vuotiaita, kun vastaava osuus nettipelaajissa oli vain 9 prosenttia. Nettipelaajat käyttävät hieman useammin muita sosiaalietuuksia (19 % nettipelaajista/ 14 % pelipistepelaajista)

Suuret pelivelat kertyvät erityisesti nuoremmille netissä pelaaville miehille. Niistä rahapelaajista, joille on merkitty yli 10 000 euron pelivelat (N=140), on ensisijaisia nettipelaajia 89 prosenttia, 3 prosenttia pääasiassa pelipisteillä pelaavia sekä 5 prosenttia molemmissa kanavissa tasaisesti pelaavia. 8 prosentissa pelaamisen kanava ei selvinnyt yhteydenoton aikana. Niistä rahapelaajista, joilla velkaa oli yli 10 000 euroa, miehiä oli 79 prosenttia ja 69 prosenttia oli alle 34-vuotiaita.

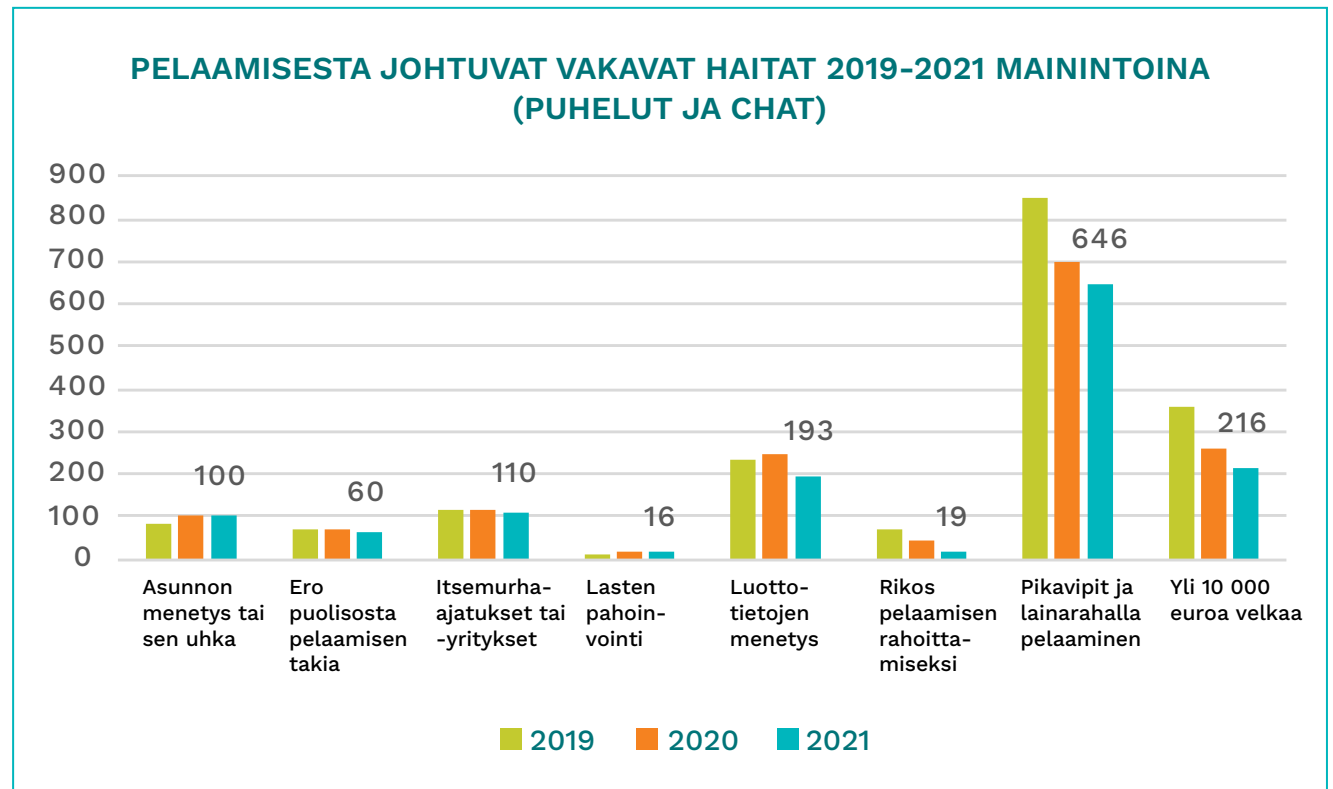


Yhteydenottojen luonne auttavassa puhelimessa

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 menetykset.

Päivystäjä kirjaa tiedon niissä tapauksissa, joissa se puhelussa selviää, kaikkien yhteydenottajien osalta nämä asiat eivät välttämättä tule ilmi. Määrien perusteella ei siis suoraan voida tehdä johtopäätöksiä.

Itsemurha-ajatukset ja -yritykset sekä asunnon menetys tai sen uhka ovat varsin yleisiä asiakkaiden kanssa käydyissä keskusteluissa. Myönteistä kehitystä on, että pelaamista on rahoitettu rikoksilla aiempaa harvemmin. Talous- ja velkaongelmissa on nähtävissä positiivista kehitystä. Laskua on suurissa, yli 10 000 euron veloissa, pelaamisen rahoittamisessa pikavipeillä ja lainarahalla sekä luottotietojen menetyksissä.



Kuvio 2. Peliongelman vakavuudesta kertovat indikaattorit mainintoina kaikissa peliongelmaa koskevissa (pelaajat, läheiset, ammattilaiset) yhteydenotoissa (puhelut ja chat) 2018–2021

Pelihaitat ja muut ongelmat rahapelaamisen rinnalla

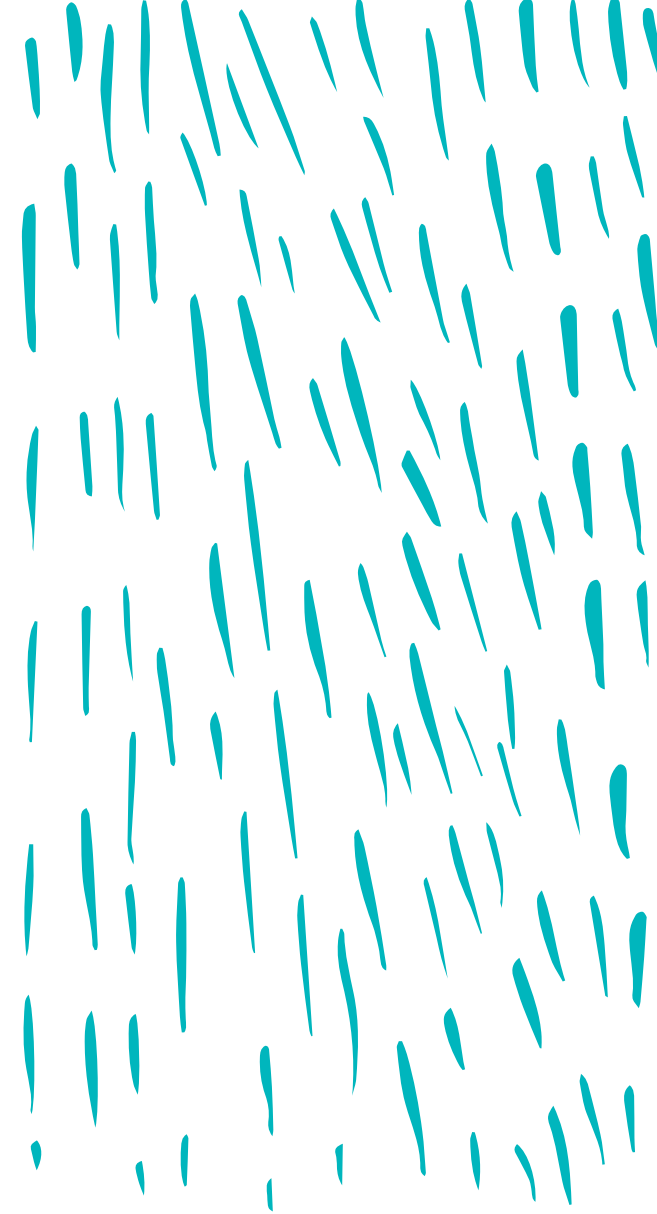
ONGELMALLISEEN rahapelaamiseen liittyy hyvin usein muita ongelmia. Osa ongelmista on voinut toimia pelaamisen laukaisevina tekijöinä, osa on selkeämmin pelaamisen seurauksia ja osa voi olla vaikeasti määriteltävä osa ongelmien kokonaisuutta.

Vuonna 2021 pelaajista 69 prosenttia kertoi muista ongelmista rahapelaamisen rinnalla. Lopuissa 31 prosentissa yhteydenotoista ei ole tunnistettu tai asiakkaan taholta nostettu esiin muita ongelmia. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö pelaamisen liittynyt muita ongelmia. Päivystäjä kirjaa ylös vain ne rinnakkaisongelmat, jotka hän luotettavasti yhteydenotosta saa selville. Tilastojen tulkinnessa onkin huomioitava, että muut rinnakkaisongelmat jäävät tyypillisesti tunnistamatta lyhytkestoisissa yhteydenotoissa, jotka tähtäävät pääsääntöisesti tiedon, tuen ja neuvonnan saamiseen.

Yleisimpinä ongelmina yhteydenottajilla olivat stressi, hermostuneisuus, ahdistus tai masennus (47 %), syyllisyyden tai häpeän tunteet (39 %) sekä erilaiset talousongelmat (29 %). Useimmiten nämä olivat pelaamisesta johtuvia ongelmia.

Rahapeliongelma eristää pelaajia. Yhteydenotoissa käy kohtalaisen usein ilmi vakavia ihmissuhdeongelmia (40 kertaa), yksinäisyyttä (52 kertaa) sekä syrjäytymistä tai eristäytymistä (42 kertaa). Henkilökohtainen mielenterveysongelma tai fyysinen sairaus kävi ilmi 243 yhteydenotossa, päihdeongelma tai muu riippuvuus 78 yhteydenotossa.

Arjenhallintataitojen puutteesta ja perustarpeiden laiminlyönnistä (ruoka, lääkkeet, vaatteet, asuminen) kertoi 42 rahapelaajaa.

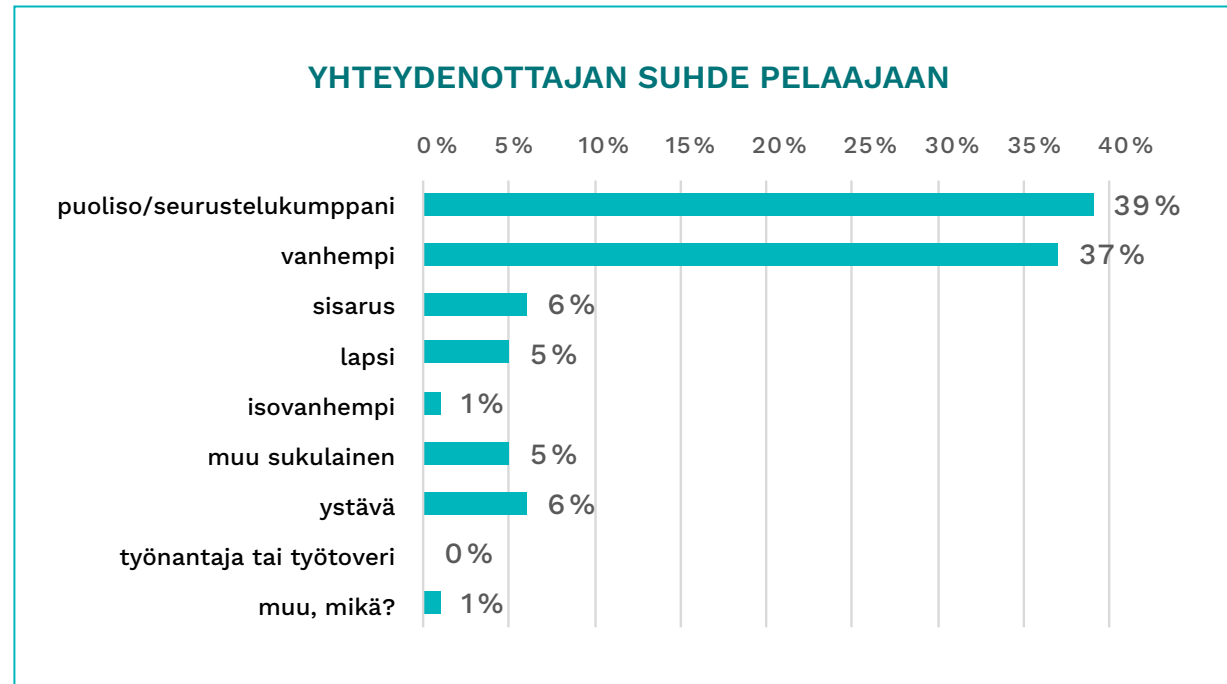


Läheiset

LÄHEISTEN YHTEYDENOTTOJA oli vuonna 2021 yhteensä 553 (puhelin + chat), eli noin 27 prosenttia kaikista peliongelmaa koskevista yhteydenotoista. Lukuun sisältyy 51 yhteydenottoa koskien digipelaamista. Uusintayhteydenottoja läheisillä oli 23. Niissä tilanteissa, joissa läheisen sukupuoli selvisi, selkeästi suurempi osa oli naisia (79 %). Pelaajista, joita läheisten yhteydenotot koskivat, 86 prosenttia oli miehiä. Läheisyhteydenottajat olivat selvästi pelaajia vanhempia. Niistä, joilla ikä selvisi (N=83) 57 prosenttia oli yli 45-vuotiaita. Suurin ikäryhmä oli 45–54-vuotiaat (20 %).

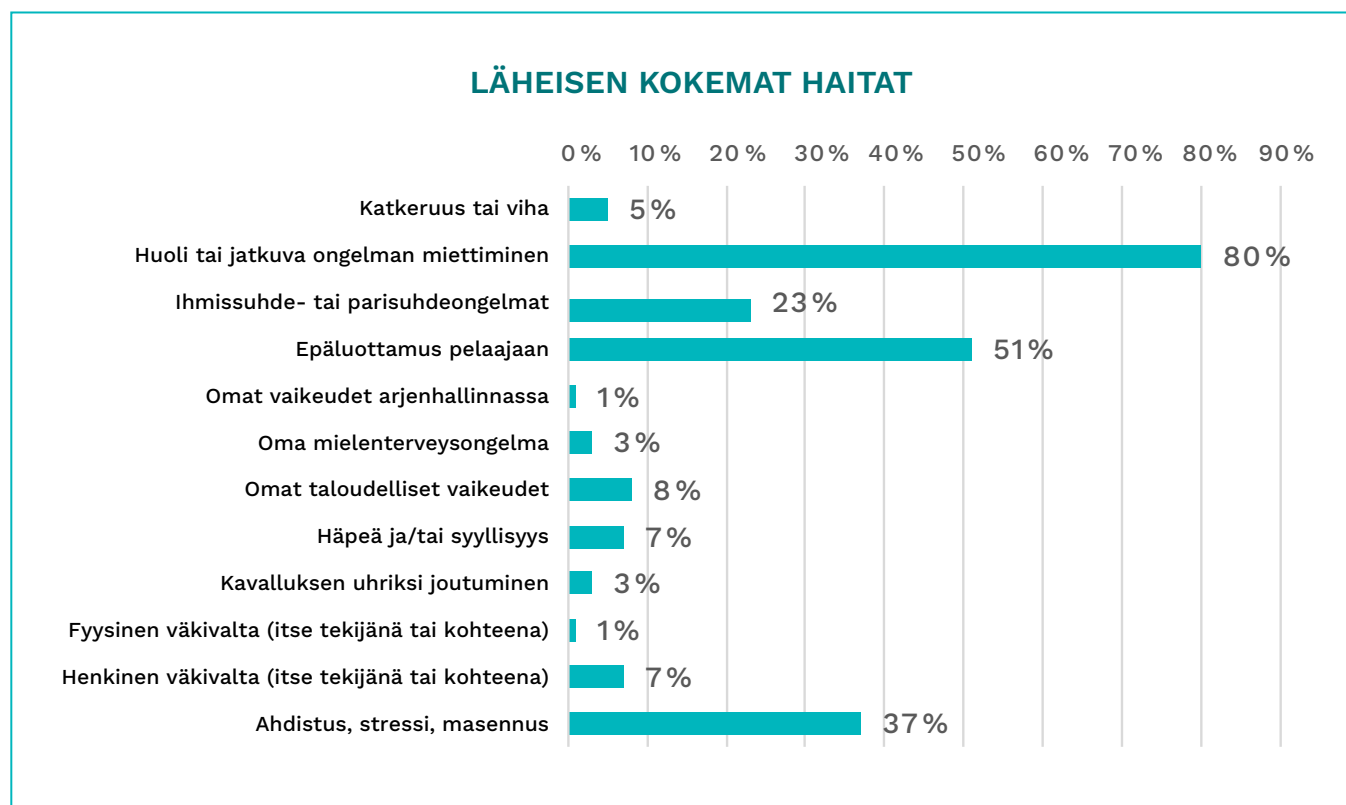
531 puhelussa selvisi läheisen suhde pelaajaan. Selkeästi suurimmat yhteydenottajaryhmät olivat puoliset/seurustelukumppanit (39 %) ja vanhemmat (37 %).

Pelikanavan osalta läheisyhteydenottajilla näkyy sama ilmiö kuin pelaajien osalta, eli valtaosa pelaamisesta tapahtuu netissä ja kivijalkapelaamisen osuus on varsin pieni (5 prosenttia niistä, joilla kanava selvisi).



Kuvio 3. Yhteydenottajan suhde pelaajaan (% , N = 531).

LÄHEISTEN KOKEMISSA ongelmissa korostuivat huoli ja jatkuva ongelmien miettiminen (80 % vastaajista), epäluottamus pelaajaan (51 %), ahdistus, stressi tai masennus (37 %), ihmis- ja parisuhdeongelmat (23 %) sekä omat taloudelliset ongelmat (8 %).



Kuvio 4. Läheisen kokemat haitat (% , vastauksia 1387). Mahdollisuus valita useita vaihtoehtoja.

Peli poikki -ohjelma

PELI POIKKI on netissä toimiva ohjelma rahapelaajille, jotka haluavat muutosta omaan pelaamiseensa. Ohjelmassa on kahdeksan osaa. Jokaiseen osaan kuuluu asiakkaan itsenäinen työskentely tehtävien parissa, keskustelu terapeutin kanssa puhelimitse ja mahdollisuus vertaistukeen ohjelman keskustelufoorumilla. Ohjelma perustuu kognitiiviseen käyttäytymisterapiaan ja motivoivaan haastatteluun. Matan kynnyksen, helpon toteutettavuuden ja hyvien tulostensa vuoksi siitä on tullut

erittäin suosittu. Haittapuolena tälle on kaikkien toimintavuosien ajan ollut pitkäksi venyneet jonot. Vuoden 2021 lopulla jono ohjelmaan ylitti 6 kuukautta. Tästä syystä tehtiin päätös jonon väliaikaisesta sulkemisesta 11.2022 alkaen.

Ohjelmassa on vuonna 2021 ollut töissä 5 henkilöä kokoaikaisena. Lisäksi yksi työntekijä Kuopion kriisikeskuksessa on työskennellyt osa-aikaisena verkkoterapeutina.

Peli poikki -ohjelmaan haki ja koko seu-

lontakyselyn täytti 603 henkilöä, joista vuonna 2021 ohjelmaan rekisteröityi yhteensä 411 henkilöä. Heistä ohjelman kävi kokonaisuudessaan läpi 290 henkilöä, osalla vuonna 2021 aloittaneista (74) ohjelma jatkuu vielä vuonna 2022. Asiakkaista ohjelmaa ei rekisteröitymisestä huolimatta ole aloittanut tai sen keskeytti 83 asiakasta. Ohjelmaan rekisteröityneistä 71 prosenttia suoritti loppuun kaikki kahdeksan osaa.

PELI POIKKI -OHJELMA 2021

Rekisteröityneet vuonna 2021	411
Eivät aloittaneet ohjelmaa tai keskeyttivät	28/55
Ohjelma kesken 31.12.2021 (jatkuu 2022)	74
Suorittanut ohjelman (määrä sisältää vuonna 2020 puolella aloittaneita)	290

Taulukko 5. Peli poikki -ohjelma lukuina vuonna 2021

PELI POIKKI -OHJELMAN SUORITTANEET 2007-2021

Asiakkaat	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021
Suorittanut ohjelman	8	52	76	114	123	164	144	158	152	159	204	174	225	253	290
Suorittanut ohjelman yht.	8	60	136	250	373	537	681	839	991	1150	1354	1528	1753	2006	2296

Taulukko 6. Peli poikki -ohjelman loppuun suorittaneet vuosina 2007–2021 vuosittain ja kumulatiivisesti

Vuoden 2021 osalta tilastot taustatietojen ja pelikulutuksen osalta on otettu Peli poikki -ohjelmaan hakeneista ja seulontakyselyn tehneistä.

Peli poikki -ohjelmaan hakeneista 60 prosenttia oli miehiä ja 40 prosenttia naisia. Ohjelmaan hakeneiden keski-ikä oli 33,6 ja mediaani-ikä 31.

Lähes kaikki (99,4 %) pelasivat ainakin jonkin verran netissä Pelipistepelaaminen oli selvästi vähäisempää (33 %). Eniten ongelmia aiheuttivat netissä pelattavat automaattipelit (63 %), kasinopelit (56 %) sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelit (22 %). Pelipistepelaamisen osalta eniten ongelmia aiheuttivat raha-automaatit (16 %) ja vedonlyöntipelit (9 %)

Mitkä pelit tuottaneet ongelmia 12kk aikana? (% vastaajista)	Internetissä	Pelipisteissä
En ole pelannut/ei ole aiheuttanut ongelmia	0,6	67
Raha-automaatit (slotit, videopokeri)	63	16
Kasinopelit (ei raha-automaatit, pokeri)	56	2
Veikkaus- ja vedonlyöntipelit	22	9
Tietokone-, konsoli- ja mobiilipelit	8	0,6
Pokeri	4	2
Raaputus- ja muut arvat, Ässä/Casino- ym.	3	2
Nopeat numeroarvontapelit esim. Bingo (rahabingo)	3	0
Hitaat numeroarvontapelit; Lotto/Vikinglotto/Jokeri/Keno	0,6	2
Muut pelit	1	0
Hevospelit	0	0

Taulukko 7. Ongelmia aiheuttaneet pelit Peli poikki -ohjelmaan hakeneilla seulontakyselyn tehneillä, mahdollisuus valita useampia vaihtoehtoja (vastauksia yhteensä 1570).

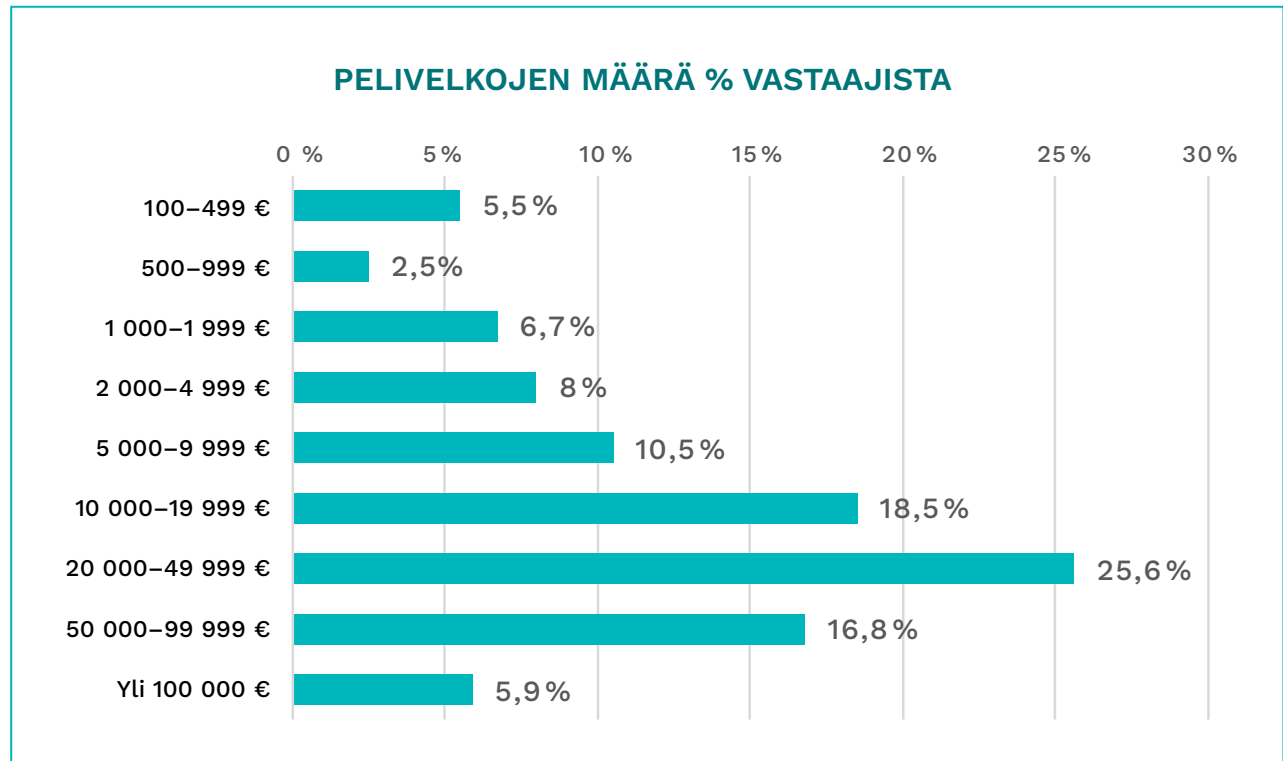
Ennen Peli poikki -ohjelmaan hakeutumisista pelaajat olivat kärsineet rahapeliongelmistä keskimäärin 8 vuotta (mediaani 6 vuotta). Pelaaminen oli yleisimmin aloitettu 20-vuotiaana (keskiarvo 23,2 vuotta). Pelaaminen oli useimmin aloitettu rahapeliautomaateilla (pl. pelisalit ja laivat), mutta mukana on myös runsaasti pelaajia, jotka ovat aloittaneet suoraan nettipeleillä. Noin puolet (52 %) pelasi aloittaessaan ainoastaan kotimaisilla pelioperaattoreilla (näissä mukana RAY, Veikkaus ja Fintoto) neljäsosa (26 %) pelasi ainoastaan ulkomaisilla operaattoreilla (ml. PAF) ja 22 prosenttia pelasi aloittaessaan molempia.

Mitä peliä pelasit aloittaessasi?	% vastaajista
Rahapeliautomaatit muualla kuin pelisaleissa	53
Kasinopelit internetissä	36
Rahapeliautomaatit internetissä	36
Rahapeliautomaatit laivalla	25
Veikkaus ja vedonlyöntipelit myyntipisteissä	23
Rahapeliautomaatit kasinolla tai pelisaleissa	22
Raaputus- ja muut arvat; Ässä/Casino- ym.	18
Veikkaus ja vedonlyöntipelit internetissä	15
Hitaat numeroarvontapelit; Lotto/Vikinglotto/Jokeri/Keno	12
Nettipokeri	12
Kasinopelit livenä (kasino, pelisalit, ravintolat, laiva)	10
Nettiarvat	9
Muut pelit	3
Livepokeri	3
Hevospelit radalla ja myyntipisteissä	3
Nopeat numeroarvontapelit esim. Syke, Pore (rahabingo)	2
Hevospelit internetissä	0,6

Taulukko 8. Pelatut pelit aloittaessa, mahdollisuus valita useampi vaihtoehto (yhteensä 1680 vastausta)

Peli poikki -ohjelmassa käytetään 17 kysymyksen NODS-mittaria rahapeliongelman määrittelyyn. Asteikolla 0-10 (0 = alhainen riski, 1-2 = riskipelaaja, 3-4 = ongelmapelaaja 5 tai suurempi = vakava ongelma/rahapelihäiriö) ohjelmaan hakeneiden pisteiden keskiarvo oli vuonna 2021 7,1 ja mediaani 8. Ohjelmaan hakeneilla kyse oli siis jo varsin vakavasta rahapeliongelmosta.

Vuonna 2021 Peli poikki -ohjelman seulontakyselyn täyttäneistä 80 prosentilla oli pelaamiseen liittyvää velkaa. Näistä 67 prosentilla velkaa oli yli 10 000 euroa. Peluurin auttavassa puhelimen ja chatin tilastoissa vastaava osuus oli 55 prosenttia.



Kuvio 5. Peli poikki -ohjelman vuonna 2021 seulontakyselyn täyttäneiden rahapelaamiseen liittyvien velkojen määrä niillä, joilla velkaa (N= 476, 80 prosentilla vastaajista).

OmaPeluuri

OMAPELUURI on digitaalinen vertaistukeen ja oma-apuun perustuva palvelu, joka toimii osana peluuri.fi -sivustoa. OmaPeluuri on tarkoitettu liikaa pelaaville ja heidän läheisilleen sekä pelihaittoja työssään kohtaaville ammattilaisille. Kirjautumisen vaativa alusta tarjoaa paikan ryhmäkeskusteluille vertaisten ja ammattilaisten kanssa.

OmaPeluurissa on avoimia ja ohjattuja keskustelualueita. Avoimia keskusteluita on rahapelaajille, läheisille ja digipelaajille. Avoimet keskustelut näkyvät kaikille OmaPeluuriin rekisteröityneille. Ohjattujen keskustelualueiden ryhmiin ilmoitetaan ja haetaan erikseen.

OmaPeluuriin rekisteröityi 957 henkilöä vuonna 2021 (v. 2020 rekisteröityi 932 henkilöä). Rekisteröityessä on mahdollista halutessaan valita rooli pelaaja, läheinen ja/tai peliongelmaa kohtaava työntekijä. Roolivalinnan tehneistä 855 ilmoitti olevansa pelaajia, 87 henkilöä läheisiä ja 28 henkilöä peliongelmaa kohtaavia työntekijöitä.

Pelaajista miehiä oli 61 prosenttia. Pelaajista 542 (95 %) henkilöä kertoi pelaavansa pääsääntöisesti netissä, 13 henkilöä pääsääntöisesti pelipisteillä ja 18 henkilöä tasaisesti molemmissa.



OmaApu -työkirja

Lokakuussa OmaPeluurissa julkaistiin digitaalinen OmaApu -työkirja rahapelaamisen hallintaan. Työkirjan tehtävien avulla pelaaja voi arvioida rahapelaamistaan ja laatia suunnitelman muutoksen tekemiseksi. Alkuperäisen työkirjan ovat laatineet kanadalaiset psykologit David Hodgins ja Karyn Makarchuk. THL on kääntänyt ja julkaissut oppaan suomeksi nimellä Avaimia rahapeliongelman hallintaan: Oma-apuoppas rahapeliongelmaan.

Tehostartti

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

Vuonna 2021 pidettiin yhteensä 7 Tehostartti muutokseen -ryhmää. Keskimäärin ryhmiin osallistui 27 osallistujaa.

Loppupeleissä -ryhmächat

LOPPUPELEISSÄ on reaaliaikainen ryhmächat pelaajille ja läheisille. Ohjattu chat on kestoltaan 1,5 tuntia ja sitä ohjaa Peluurin asiakastyöntekijä. Osassa ryhmächateissä mukana oli Pelirajaton kokemusasiantuntija. Vuoden aikana järjestettiin yhteensä 10 ryhmächattiä vaihtuvien teemoin. Osallistujia oli 30.



Valtti ja Hertta

PELUURI TUOTTI vuonna 2021 yhteistyössä A-klinikkasäätiön kanssa vertaistukipalstat pelaajille ja läheisille. Valtti ja Hertta sijaitsevat Päihdelinkki.fi-verkkosivustolla.

Valtti on liikaa pelaaville tarkoitettu vertaistukipalsta. Valtin kirjoitukset ovat julkisesti luettavissa, mutta kirjoittaminen vaatii rekisteröitymisen. Vuoden 2021 aikana Valtti tavoitti 17 400 yksilöityä sivun katselua kuukausittain. Kävijäluvut laskivat edellisestä vuodesta (ka 2020, 24 000/kk). Valtissa lähetettiin toimintavuoden aikana 1199 viestiä, eli noin 100 viestiä kuukausittain. Valtin keskustelujen avoin lukumahdollisuus varmistaa helpon löydettävyyden – palstan kirjoituksiin tehtiin vuoden aikana yli puoli miljoonaa (n. 525 000.) katselukertaa.

Pelaajien läheisille tarkoitettun vertaistukipalsta Hertan viestejä voi lukea ja palstalle voi kirjoittaa ilman rekisteröitymistä. Kynnys läheistuelle pyritään pitämään mahdollisimman matalana. Vuoden 2021 ajan Hertassa toimi vertaisohjaaja. Viestiaktiivisuus ei lisääntynyt toivotulla tavalla, mutta palstaa käytiin lukemassa aiempaa enemmän. Vertaiskeskustelijalla koettiin olevan merkitystä ja toimintaa jatketaan edelleen vuonna 2022. Hertta tavoitti toimintavuonna 825 yksilöityä sivun katselua kuukausittain, laskua edellisvuoteen oli maltillisesti. Hertassa viestittely ei ole kovin aktiivista, mutta avoimesti nähtävillä olevia viestejä luetaan paljon – vuoden aikana palstan kirjoituksiin tehtiin yli 25 000 katselukertaa.

Peluurin viestintä ja vaikuttamistyö

Peluurin viestintä tuo pelihaittatietoa avun hakemisen tueksi. Viestinnällä pyritään madaltamaan avun hakemisen kynnyksiä, varhaistamaan avun hakemista sekä vähentämään peliongelma- ja johtuvaa häpeää ja stigmaa.

Peluurin verkkosivut ja sosiaalinen media

Peluurin verkkosivut (peluuri.fi) on palvelu pelaajille, heidän läheisilleen sekä pelihaittoja työssään kohtaaville ammattilaisille. Sivuilta löytyy apua kiireellisiin tilanteisiin, keinoja ja vinkkejä oma-apuun sekä tietopankki tiedonhakijoille.

- Peluurin sivuilla on keskimäärin noin 10 000 käyttäjää kuukaudessa.
- Kävijöiden määrä kasvoi vuonna 2021 edellisvuoteen verrattuna.

Peluurin sosiaalisen median kanavissa seuraajamäärät kasvoivat tasaisesti. Twitter toimii pääasiassa vaikuttamisviestinnän kanavana, jossa keskustelu käy aika ajoin vilkkaana. Facebookissa sisällöt painottuvat asiakastyöhön ja palveluihin. Peluurin Facebook-sivuilla on tällä hetkellä 1033 seuraajaa ja Twitterissä seuraajia on 829.

peluuri.fi 2021 vs. 2020



Vuonna 2021 verkkosivuja käytti 126 643 henkilöä. Uusia käyttäjiä sivustolla vieraili 126 157. Kaikkien katseltujen sivujen määrä oli 524 547. (Lähde: Google Analytics)

peluuri.fi kiinnostavimmat sisällöt 2021



Testaa pelaatko liikaa (BBGS) -sivulla kävi yli 36 000 kävijää. Rajoita rahapelaamistasi netissä -sivu kiinnosti yli 11 500 kävijää sekä Miten vähentää tai lopettaa sivua katsoi 9 200 kävijää. (Lähde: Google Analytics)

Vaikuttamistyö

Yksi Peluurin tehtävistä on yhteiskunnallinen vaikuttamistyö haittoja vähentävän ja ehkäisevän rahapelipolitiikan toteutumiseksi. Tätä tehtävää toteutetaan viestinnällä, sekä osana Peluurin asiantuntijatehtävää. Peluurissa asiantuntijuus perustuu asiakastyössä kertyneeseen kokemukseen, tutkittuun tietoon ja yhdessä oppimiseen. Tätä asiantuntijatieta tuodaan aktiivisesti esiin yhteiskunnallisen keskustelun ja päätöksenteon hyödynnettäväksi. Peluurin vuosiraportti on tärkeä osa tätä asiantuntijatieta ja tiedon tuottamista.

Vuonna 2021 Peluuri pyrki osaltaan vaikuttamaan arpajaislakiin, sisäministeriön asetukseen tappiorajoista, rahapelipoliittiseen ohjelmaan sekä päihde- ja riippuvuusstrategian valmisteluun seuraavasti:

- Peluurin ja Peliklinikan jättämä yhteinen lausunto koskien arpajaislain muuttamista 5.2.2021
- osallistuminen ministeri Krista Kiurun pyöreän pöydän keskusteluihin liittyen päihde- ja riippuvuusstrategian valmistelua (2.3.2021 ja 12.3.2021)
- kirjallinen lausunto sisäministeriölle koskien Veikkaus Oy:n tappiorajoja (7.6.2021)
- osallistuminen rahapelipoliittisen ohjelman asiantuntijakuulemisiin (19.5.2021, 3.11.2021 ja 17.11.2021)
- asiantuntijakuulemiset koskien arpajaislain uudistamista sosiaali- ja terveysvaliokunnassa (19.10.2021) ja hallintovaliokunnassa (16.11.2021)

Peliklinikan Arpajaislaki -kampanja

Peluurin koordinoimassa Peliklinikan kampanjassa pyrittiin vaikuttamaan päättäjiin ennen arpajaislakiesityksen eduskuntakäsittelyä. Kampanjan pääviesteissä korostettiin

- päätöksen vaikutusta yli 900 000 ihmisen elämään,
- haittojen ehkäisyn laittamista tuottojen edelle sekä
- saatavuuden, näkyvyyden ja mainonnan vähentämistä arkisissa ympäristöissä.

Kampanjavidео lähetettiin syyskuussa kansanedustajille sähköpostilla ja julkaistiin Twitterissä. Lisäksi Twitterissä julkaistiin Arki ongelmallisesti pelaavan silmin valokuvanäyttely, jossa Tieto- ja tukipiste Tiltin kävijät kuvasivat rahapelien ja rahapelimainosten kyllästämiä arkisia ympäristöjä.

- Arpajaislaki -kampanjavidео keräsi Twitterissä yli 5700 näyttökertaa.
- Arki ongelmallisesti pelaavan silmin valokuvat ja tekstit keräsivät yli 104 500 näyttökertaa. Suosituin tviitti oli Saako täältä ruokaakin? (noin 30 100 näyttökertaa).

Peluuri mediassa

Peluuri oli aktiivisesti mukana rahapelihaittoihin liittyvässä julkisessa keskustelussa.

Vuoden aikana mediaesiintymisiä oli yhteensä 27 kappaletta, joista iso osa (14) ajoittui maaliskuulle.

Tv-esiintymisiä oli 3 (Ylen Aamu, MTV3 ja Alfa TV). Printtilehtien ja verkkojulkaisujen haastatteluita ja artikkeleita oli yhteensä 22 (mm. Yle, Helsingin Sanomat, Ilta Sanomat, Iltalehti, Taloussanomat, Turun Sanomat, Satakunnan kansa ja Seura).

Yksi keskeisistä aiheista mediassa oli Lidl -kauppaketjun päätös poistaa pelikoneet kaupoistaan Suomessa, sekä muiden ketjujen kaupoissa sijaitsevat pelikoneet. Huomiota saivat myös ongelmallinen digipelaaminen sekä uusi arpajaislaki.



peluuri.fi