



# Peluuri vuosiraportti 2022

Inka Silvennoinen



# 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 2022 .....                               | 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 .....                               | 19 |
| Pelihaitat ja muut ongelmat rahapelaamisen rinnalla.....   | 20 |
| Läheiset.....                                              | 21 |
| Peli poikki -ohjelma .....                                 | 23 |
| OmaPeluuri .....                                           | 28 |
| Tehostartti muutokseen .....                               | 29 |
| Lähellä-ryhmä .....                                        | 29 |
| Loppupeleissä -ryhmächat .....                             | 29 |
| Peluurin viestintä, vaikuttamistyö ja koulutukset .....    | 30 |

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

# Tiivistelmä

## Peluurin vuosiraportti 2022

**PELUURI VÄHENTÄÄ** ja ehkäisee pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia, taloudellisia sekä terveydellisiä haittoja. Perustehtävää toteutetaan tuottamalla tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita sekä välittämällä tietoa peliongelmosta, 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. Sininauhaliiton Restart-ohjelma laajentaa digipelaajille tarjolla olevia palveluita. Restartin lukuja ei esitellä tässä raportissa.

Tässä raportissa esitellään Peluurin toimintaa ja sen tunnuslukuja vuonna 2022. Pääpaino raportoinnissa on auttavan puhelimen ja chatin tilastoissa, joista saadaan merkittävää tietoa pelihaittaketään muutoksista. Lisäksi esitellään Peli poikki -ohjelman ja OmaPeluurin tilastoja.

Vuonna 2022 oikeita rahapeliongelmaa käsitteleviä yhteydenottoja auttavaan puhelimeen ja chatiin oli yhteensä 1895 kappaletta. Tämä oli 8 prosenttia vähemmän kuin vuonna 2021 (2058 kappaletta). Peli poikki -ohjelman kävi kokonaisuudes-

saan läpi 279 pelaajaa (290 vuonna 2021).

Pelaajaprofiili pysyi aikaisempien vuosien kaltaisena. Rahapelaajista suurin yhteydenottajaryhmä on nuoret aikuiset miehet. Merkittävä osa pelaajista oli miehiä (64 %) ja 64 prosenttia yhteyttä ottaneista pelaajista oli alle 34-vuotiaita. Läheisistä puolestaan 74 prosenttia oli naisia ja 71 prosenttia yli 34-vuotiaita.

Nettipelaamisen rooli osana rahapeli-ongelmaa on kasvanut entisestään. Niistä pelaajista, joilla pelaamisen kanava selvisi, 90 prosentilla netti oli ensisijainen pelaamisen kanava. Raha-automaattipelaaminen (netti + pelipiste) on koko Peluurin historian ollut eniten peliongelmia aiheuttanut pelimuoto muiden jäädessä kauas taakse. Vuonna 2019 niiden osuus ensisijaisena ongelmallisena pelimuotona oli yhteensä 83 prosenttia (netin automaattipelit 43 % ja pelipisteiden 40 %). Vuonna 2022 netissä pelattavat automaattit aiheuttivat ongelmia 59 prosentille pelaajista ja pelipisteillä pelattavat automaattit 10 prosentille. Automaattipelaamisen osuus peliongelmissa on siis pysynyt merkittävänä, mutta painotus on siirtynyt vahvasti nettiin. Eniten ongelmia aiheuttaneiden

pelimuotojen joukossa on automaattipelien lisäksi netin kasinopelit (17 %) sekä vedonlyönti netissä (16 %).

Rahapeliongelma on usein taloudellinen ongelma. Se ilmenee sekä suurina velkoina että arjen niukkuutena ja perustarpeista tinkimisenä. Pikavippien ja lainarahan käyttö pelaamisen rahoittamiseksi näyttäisi vakiintuneen merkittäväksi osaksi rahapelaamisen ongelmia, Peli poikki -ohjelman aloittaneilla 74 prosentilla oli pelaamiseen liittyviä velkoja, näistä 67 prosentilla velkaa oli yli 10 000 euroa. Yleisin selvinnyt velkasumma sekä Peli poikki -ohjelmassa että auttavassa puhelimessa ja chatissa oli 20 000–50 000 euroa. Usein velkoihin liittyi runsas määrä erilaisia kulu- tusluottoja. Isot velat keskittyivät lähinnä nettipelaajille (93 prosenttia).

# Referat

## Peluuris årsrapport 2022

**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 penningsspelandets skador, men Peluuris tjänster kan också användas av digispelare och deras närstående. Sininauhalittos Restart-program breddar tjänsteutbudet för digispelare. Restarts siffror presenteras inte i denna rapport.

I denna rapport presenteras Peluuris verksamhet och nyckeltal år 2022. Rapporten fokuserar framför allt på den hjälpande telefonens och chattens statistik som ger en god inblick i hur spelproblemssituationen förändras. Dessutom presenteras statistik från Peli poikki-programmet och OmaPeluri.

År 2022 kontaktades hjälptelefonen och chatten sammanlagt 1895 gånger med penningsspelsproblem som det riktiga temat. Detta var 8 procent mindre än år

2021 (2058 gånger). Peli poikki-programmet genomgicks i sin helhet av 279 spelare (290 år 2021).

Spelarprofilen var lika som under tidigare år. De flesta av penningsspelarna som tog kontakt var unga vuxna män. En stor del av spelarna var män (64 %) och 64 procent av de spelare som tog kontakt var under 34 år gamla. Av de närstående var 74 procent kvinnor och 71 procent över 34 år gamla.

Nuförtiden har nätspel en större roll i penningsspelsproblem än tidigare. I de kontakter som den främsta kanalen för spelande kunde antecknas, var nätspelens andel 90 procent. Under hela Peluuris historia har den mest allmänna formen av spelande bakom spelproblem varit penningautomatspel (nätet + spelplatser) med andra spel långt efter i statistiken. År 2019 utgjorde denna typ av spel som den mest problematiska typen sammanlagt 83 procent (43 % på nätet och 40 % på spelplatser). År 2022 orsakade nätspel problem för 59 procent av spelarna och fysiska automater för 10 procent. Penningautomatspelens andel av spelproblemen är med andra ord fortfarande betydande, men tyngdpunkten har i hög grad över-

förts till nätet. Bland typen av spel som orsakade mest problem var förutom penningautomatspel dessutom casinospel på nätet (17 %) och vadslagning på nätet (16 %).

Penningsspelsproblemet 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 penningsspelandets problem. Bland dem som började med Peli poikki-programmet hade 74 procent skulder i anslutning till spelandet, av dessa hade 67 procent skulder på över 10 000 euro. Det vanligaste skuldbeloppet som kom fram både i Peli poikki-programmet och i hjälptelefonen och på chatten var 20 000–50 000 euro. Ofta var skulderna förknippade med flera olika konsumtionskrediter. De stora skulderna var koncentrerade särskilt till nätspelare (93 procent).

# Summary

## Peluuri Annual Report 2022

**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. Restart-program 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 2022. 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.

In 2022, the total number of actual contacts relating to gambling problems via the helpline and chat was 1,895. This was

8% less than in 2021 (2,058). The total number of gamblers who went through the Time to Fold program was 279 (290 in 2021).

The gambler profile remained similar to previous years. Young adult males are the largest group of gamblers to contact Peluuri. A significant proportion of gamblers were male (64%) and 64% of those who contacted Peluuri were under the age of 34. Of the gamblers' close ones, 74% were women and 71% were over 34 years old.

The role of online gambling as part of the gambling problem has continued to grow. Of those whose channel of gambling was identified, 90% used the internet as their primary gambling channel. Throughout Peluuri's history, the most significant form of gambling that results in gambling problems has been slot machines (online + offline) – all other forms of gambling remain far behind. In 2019, slot machines were the primary form of problem gambling in 83% of the cases (43% online and 40% offline). In 2022, online slot machines were a problem for 59% and physical slot machines for 10% of gamblers. The proportion of slot gaming in problem gam-

bling has therefore remained substantial, but gambling has largely shifted online. In addition to slot machines, the forms of gambling that caused the most problems included online casino games (17%) and online betting (16%).

Problem gambling is often linked to financial problems. 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; 74% of those who started the Time to Fold program had gambling-related debts, and 67% of them had more than €10,000 in debt. The most common amount of debt that was disclosed in both the Time to Fold program and among those who contacted the helpline and chat was between €20,000 and €50,000. Debts often involved multiple different types of consumer credit. Online gamblers accrued the majority (93%) of significant debts.



# Peluurin palvelut

## ▶ PELUURIN AUTTAVA PUHELIN JA CHAT

Peluurin auttava puhelin ja chat tarjoavat ammatillista tukea, ohjausta ja neuvontaa peliongelmiin.

## ▶ OMAPELUURI 24/7

OmaPeluuri tarjoaa oma-apua ja vertaistukea verkossa. OmaPeluurissa on keskustelualueita, OmaApu -työkirja sekä Tehostartti muutokseen ja Lähellä -vertaistukiryhmät.

## ▶ OMA-APU – TYÖKIRJA

OmaApu -työkirja on digitaalinen työkalu oman rahapelaamisen arvioimiseen ja muutoksen tekemiseen. Työkirja sijaitsee OmaPeluurissa.

## ▶ TEHOSTARTTI - VERTAISTUKIRYHMÄ

Tehostartti muutokseen on rahapelaajille tarkoitettu verkkovertaisyryhmä OmaPeluurissa. Ryhmää ohjaa ammattilainen.

## ▶ LÄHELLÄ - VERTAISTUKIRYHMÄ

Lähellä on verkossa toimiva, ohjattu vertaistukiryhmä rahapelaajien läheisille. Ryhmä sijaitsee OmaPeluurissa.

## ▶ PELI POIKKI -OHJELMA

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

## ▶ PELUURI.FI -SIVUSTO

Peluuri.fi -sivusto tarjoaa tietoa rahapelaamisesta ja pelihaitoista, testejä sekä tietoa tuki- ja hoitopalveluista.

PELIONGELMAA KOSKEVIA  
YHTEYDENOTTOJA

**1895** KPL

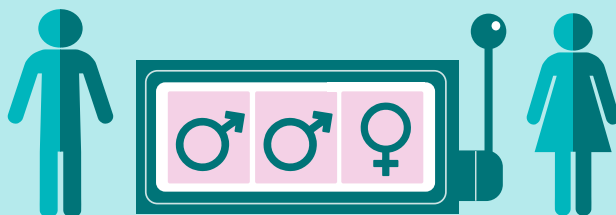
(PUHELIN JA CHAT)  
YHTEENSÄ



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

RAHAPELAAJISTA

**64%**  
MIEHIÄ

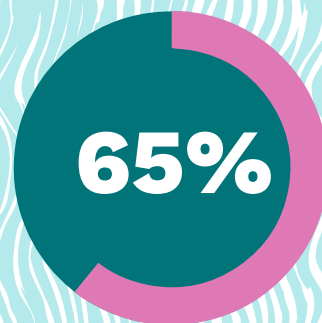


**29%**  
NAISIA



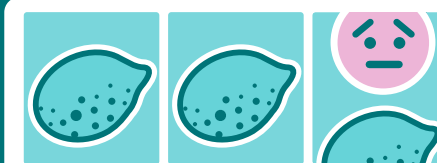
NETISSÄ TAPAHTUVAN  
PELAAMISEN OSUUS

**90%**



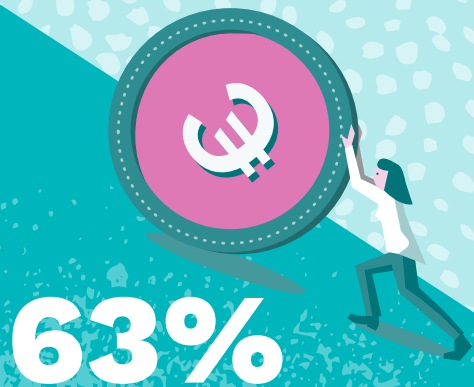
PELAAJISTA  
OLI ALLE  
**34**  
-VUOTIAITA

ENITEN ONGELMIA AIHEUTTIVAT  
RAHA-AUTOMAATTIPELIT

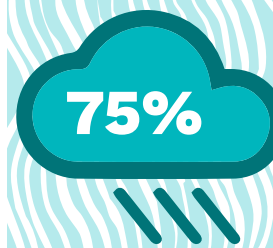


**59% NETISSÄ**

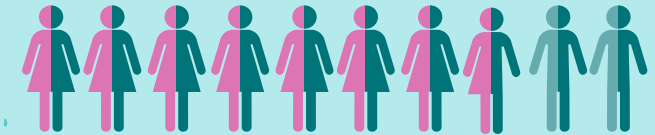
63 PROSENTILLA NIISTÄ,  
JOILLA VELKASUMMA SELVISI,  
OLI YLI 10 000 EUROA VELKAA



NETTIPELAAJIEN OSUUS  
SUURISSA YLI 10 000  
EUROA VELOISSA 93%



PELUURIIN YHTEYTTÄ  
OTTANEISTAPELAAJISTA  
OLI MYÖS MUITA  
ONGELMIA  
RAHAPELAAMISEN  
RINNALLA



74% LÄHEISISTÄ NAISIA

LÄHEISISTÄ

40  
35  
30  
25  
20  
15  
10  
5  
0

39%

YHTEYDEN-  
OTTAJA OLI  
PUOLISO

38%

YHTEYDEN-  
OTTAJA OLI  
VANHEMPI



67%

LÄHEISISTÄ OLI KOKENUT  
HUOLTA TAI ASIAN JATKUVAA  
MIETTIMISTÄ



PELAAJAA SUORITTI  
PELI POIKKI -OHJELMAN

Peluuri.fi

sivustolla keskimäärin

12 000/ kk

aktiivisia käyttäjiä

74%

PELI POIKKI -OHJELMAN OSALLIS-  
TUNEISTA OLI PELAAMISEEN  
LIITTYVIÄ VELKOJA



# Esipuhe

**PELUURIN VUOTEEN 2023** ulottuvassa strategiassa keskitytään Peluurin perustetävään, 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.

Peluurin asiakastyön tilastoja tarkasteltaessa on ilmeistä, että suomalaisen rahapeliongelman kuva on muutoksessa. Perinteinen kauppojen auloissa tapahtuva automaattipelaaminen on nopeasti jäämässä syrjään nettipelaamisen ollessa yhä suuremmassa roolissa ongelmallisesti pelaavilla. Samaan aikaan järjestelmän ulkopuolinen pelaaminen näkyy yhä selvemmin Peluurista apua hakeneilla.

Monopolin ulkopuolelle tapahtuva pelaaminen on herättänyt keskustelua myös laajemmin. Veikkaus Oy nosti syksyllä 2022 osavuosikatsauksessaan esiin markkinaosuutensa laskun ja toiveen lisenssijärjestelmään siirtymisestä. Pitkä

poliittinen konsensus monopolin puolustamisesta tuntuu kääntyvän ennätysvauhdilla konsensukseen muutoksen välttämättömyydestä. Välistä on kuitenkin unohtunut keskustelu siitä, mitä eri vaihtoehdot tosiasiallisesti tarkoittaisivat pelihaittojen näkökulmasta. Ei ole selkeää näyttöä tietyn järjestelmän paremmuudesta, vaan keskeistä on, kuinka järjestelmä pystyy ohjaamaan, sääntelemään ja valvomaan rahapelimarkkinaa. Jos päätös järjestelmämuutoksesta tehdään ilman tietoa näistä toteutuksen yksityiskohdista, on päätös joko ideologinen tai vain hätiköity. Tällaisella päätöksenteolla todennäköisesti lisätään pelihaittoja ja mahdollistetaan yhtiöille voittojen kerryttäminen ongelmallisesti pelaavien kustannuksella. Tulevan päätöksenteon tulee perustua vahvaan tietopohjaan ja perusteelliseen pelihaittavaikutusten arviointiin, ei ideologiaan tai lisätuottojen tavoitteluun.

Keväällä 2022 julkaistiin sosiaali- ja terveysministeriön johdolla valmisteltu rahapelipoliittinen ohjelma, joka määrittää suuntaviivat rahapelihaittojen ehkäisylle ja vähentämiselle vuoteen 2030. Ohjelman

tavoitteena on tehokkaasti haittoja torjuva rahapelijärjestelmä ja toimivat palvelut. Osana rahapelipoliittista ohjelmaa todettiin tarve arvioida uudelleen Peluurin toimintojen järjestämistapa ja rahoitus. Valtakunnalliset sähköiset ja anonyymit palvelut toteutetaan jatkossa osana uutta pelihaittakeskusta ja rahoitus tulee Veikkaus Oy:n sijaan erillisestä määrärahamomentista. Sekä pelihaittakeskuksesta että määrärahamomentin kokonaisuudesta päätetään tarkemmin vuoden 2023 aikana. Peluurin suora Veikkaus Oy:n rahoitus ei ole eettisesti ongelmaton ja rahapelituoista riippumaton rahoitus on ollut myös Peluurin oma toive, jota on aktiivisesti edistetty.

Muutoksia on siis todennäköisesti edessä monella rintamalla. Silloin on tärkeää keskittyä olennaiseen ja siihen mikä Peluurin työssä on kaikkein tärkeintä, eli asiakkaisiin ja heidän tukemiseensa. Muu rakentuu sen pohjalle.

**Inka Silvennoinen,**  
yksikön päällikkö

# Peluurin toiminta ja raportin aineistot

## Peluurin tehtävä, arvot ja toiminta

**PELUURI ON** vuonna 2004 perustettu rahapeliongelmissa auttava palvelu, joka on yhdeksäntoista 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 peliongelmosta, 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. Peliklinikka on Helsingin kaupungin, Vantaan ja Keravan hyvinvointialueen, järjestöjen ja valtion yhteishanke.

## Peluurin tiedonkeruu ja raportin aineistot

**JOKAISESTA PELUURIN** auttavasta puhelusta ja chat-keskustelusta kerätään tunnuslukuja tietokantaan. Mitään soittajaa yksilöivää henkilö- tai osoitetietoa ei tallenneta. Näin turvataan yhteydenottojen pysyminen nimettöminä sekä keskustelujen luottamuksellisuus. Tunnuslukutietokannan lisäksi tilastoja seurataan puhelinkin 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. Aukioloaikoina pystyttiin vastaamaan 62 prosenttiin saapuneista puheluista sekä 65 prosenttiin chat-yhteydenotoista.

Vaikka Peluurin auttavassa puhelimesta ja chatissä 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 perusteiden 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 huomioda kaikessa aineiston tulkinnessa. Lukijan on syytä huomioda 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 2022

## 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 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 tilanteeseensa.





## 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 automaatit olivat suljettuina merkittävän osan vuodesta ja etenkin alkuvuonna mahdollisuudet urheiluvedonlyöntiin 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. Vuonna 2022 yhteydenotoissa tapahtui jälleen laskua. Yhteensä puhelimen ja chatin välityksellä toteutui 1895 peliongelmaa koskevaa keskustelua. Se on noin 8 prosenttia vähemmän kuin vuonna 2021 (2058 yhteydenottoa). Osittain lasku selittyy Veikkaus Oy:n kanssa toteutettavan takaisinsoittopalvelun järjestelmän uudistamisesta, jonka takia järjestelmä oli suurimman osan vuotta suljettuna. Tämä ei kuitenkaan kokonaan selitä laskua.

### AUTTAVAN PUHELIMEN TOTEUTUNEET PUHELUT 2017-2021 JA MUUTOS (%) 2020-2021

| AUTTAVA PUHELIN<br>2017 – 2022        | 2017        | 2018        | 2019        | 2020        | 2021         | 2022        | Muutos (%)<br>2021-2022 |
|---------------------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|-------------|-------------------------|
| Rahapelaaja                           | 1070        | 1350        | 1366        | 1074        | 1069         | 957         | -10 %                   |
| Digipelaaja                           |             | 7           | 6           | 11          | 10           | 7           | -30 %                   |
| Läheinen                              | 379         | 469         | 498         | 445         | 444          | 440         | -1 %                    |
| Välillinen asiakas                    | 47          | 42          | 30          | 44          | 28           | 25          | -10 %                   |
| <b>Peliongelmapuhelut *, yhteensä</b> | <b>1496</b> | <b>1868</b> | <b>1900</b> | <b>1574</b> | <b>1551</b>  | <b>1429</b> | <b>-7 %</b>             |
| <b>Kaikki puhelut, yhteensä</b>       | <b>2136</b> | <b>2454</b> | <b>2497</b> | <b>2173</b> | <b>2 684</b> | <b>1754</b> | <b>-35 %</b>            |

**Taulukko 1.** Auttavan puhelimen toteutuneet puhelut 2017-2022 ja muutos (%) 2021-2022. Taulukko sisältää sekä vastaanotetut että soitetut puhelut. Oikeiksi yhteydenotoiksi osoittautuneita soitettuja puheluita oli 13 kappaletta vuonna 2022 (2021: 89 kpl), ja näistä kaikki kohdistuivat rahapelaajille. Välilliset asiakkaat ovat peliongelmia kohdanneita työntekijöitä, toimittajia tai muita pelihaitoista kiinnostuneita asiakkaita.



## TOTEUTUNEET CHATIT YHTEYDENOTTAJARYHMITÄIN 2017-2022

| CHAT 2017-2022                            | 2017       | 2018       | 2019       | 2020       | 2021       | 2022       | Muutos (%)<br>2020-2021 |
|-------------------------------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------------------------|
| Rahapelaaja                               | 217        | 261        | 299        | 311        | 376        | 370        | -2 %                    |
| Digipelaaja                               | 2          | 2          | 2          | 2          | 5          | 7          | +40 %                   |
| Läheinen                                  | 69         | 69         | 92         | 77         | 109        | 85         | -22 %                   |
| Ammattilainen                             | 8          | 7          | 7          | 8          | 14         | 4          | -71 %                   |
| Toimittaja, opiskelija, palautteen antaja | 9          | 3          | 4          | 10         | 3          | -          | -                       |
| <b>Yhteensä, oikeat</b>                   | <b>315</b> | <b>342</b> | <b>404</b> | <b>408</b> | <b>504</b> | <b>466</b> | <b>-8 %</b>             |
| Muut (häirintä / ei kohderyhmäämme)       | 51         | 43         | 65         | 25         | 48         | 64         | +33 %                   |
| <b>Yhteensä, kaikki</b>                   | <b>366</b> | <b>385</b> | <b>469</b> | <b>433</b> | <b>555</b> | <b>530</b> | <b>-5 %</b>             |

Taulukko 2. Toteutuneet chatit yhteydenottajaryhmittäin 2017–2023

## Rahapelaajien yhteydenotot

**VUONNA 2022** Peluurin auttavassa puhelimesta ja chatissa käytiin yhteensä 1327 tukikeskustelua oman rahapelaamisensa ongelmaksi kokevan asiakkaan kanssa (1445 vuonna 2021). Pelaajien yhteydenotoista uusintayhteydenottoja oli 165 kappaletta. Näistä soittajista 33 prosenttia oli ottanut yhteyttä viimeisen vuoden sisällä ja 29 prosenttia oli toistuvasti yhteyttä ottavia.

Rahapelaajista 29 prosenttia yhteyttä ottaneista haki Peluurin kautta ensimmäistä kertaa apua ongelmaansa.

Päivystyksen ohella auttavan puhelimen tilastoihin sisältyvät Peluurista tehdyt soitot. Veikkauksen pelipisteisiin tai nettikasinolle pelikiellon ottaville pelaajille tarjotaan mahdollisuutta saada yhteys Peluurin asiakastyöntekijään soittopyyntöillä. Vuonna 2021 tätä kautta tuli poikkeuksellisen paljon vääriä puheluita (yhteensä 838 kpl). Todennäköisesti tämä johtui pakollisen tunnistautumisen laajentumisesta ja sen myötä lisääntyneistä pelikielloista. Vuonna 2022 järjestelmää uudistettiin Veikkauksen taholta, joten

ison osan vuotta 2022 takaisinsoittopalvelu ei ollut lainkaan käytössä. Yhteensä takaisinsoittoja tehtiin 110 ja näistä 13 kohdentui rahapelaajille, jotka toivoivat keskustelu omasta pelaamisestaan. Vuosina 2017–2020 oikein rahapelaajille kohdentuneet yhteydenotot ovat vaihdelleet 103–172 puhelun välillä.

## Ikä, sukupuoli ja pääasiallinen toimi rahapelaajilla

**RAHAPELAAJISTA** 64 prosenttia oli miehiä ja 26 prosenttia oli naisia. Sukupuoli ei käynyt ilmi tai sitä ei määritelty mieheksi tai naiseksi 10 prosentissa yhteydenotoista.

Iän määrittelyyn puheluiden aikana ja etenkin chatissä on haastavaa ja siihen liittyy paljon epävarmuutta. Tästä syystä vuoden 2022 tiedonkeruun osalta siirryttiin käyttämään aikaisempaa laajempia ikäryhmittelyjä. Yhteydenottajan ikä saatiin määriteltyä 551 rahapelaajan kohdalla. 65 prosenttia yhteydenottajista oli alle 34-vuotiaita. 35–54-vuotiaita oli 22 prosenttia, yli 54-vuotiaita 13 prosenttia. Alaikäisten tekemiä yhteydenottoja oli vain yksi.

Kokoaikaisesti työssäkäyvien rahapelaajien osuus vuonna 2022 oli 59 prosenttia (53 % vuonna 2021). Osa-aikaisesti työskenteleviä oli 1 prosenttia (3 % vuonna 2021). Työelämän ulkopuolella oli yhteydenottohetkellä 35 prosenttia (44 % vuonna 2021) yhteydenottajista (vuorotluvapaa/vanhempainvapaa/sairausloma 4 %, työtön 6,5 %, opiskelija 10 % tai eläkeläinen 14 %). Yrittäjiä oli yhteydenottaneista rahapelaajista 2,5 prosentti (1 % vuonna 2021). Muita oli yhteydenottajista 2 prosenttia.



## Yhteydenottojen taustalla olevat pelit rahapelaajilla

**ONGELMIA AIHEUTTAVIEN** pelien osalta tiedonkeruuta muokattiin vuonna 2022. Aikaisemmin kerättiin tieto ensisijaisesta ongelmia aiheuttaneesta pelistä, nyt ylös kirjataan kaikki ongelmia aiheuttaneet pelit. Vuosi 2022 ei siis ole vertailukelpoinen aikaisempien vuosien kanssa, tästä

syystä vertailua edellisiin vuosiin ei tehdä tässä yhteydessä. Vuonna 2022 ongelmia aiheuttaneista peleistä saatiin tieto puolessa yhteydenotoista. Ongelmia aiheuttanut peli selvisi 664 pelaajan kohdalla, vastauksia saatiin yhteensä 883.

Naisten ja miesten suosimissa rahapeleissä on joitakin eroavuuksia. Molemmille selkeästi eniten ongelmia aiheutti raha-automaattipelit netissä (naiset 60 %/miehet 59 %). Naisilla korostui tämän lisäksi raaputusarvat (23 %), kasinopelit netissä (10 %) sekä raha-automaatit pelipisteillä (5 %). Miehistä vastaavasti vedonlyönti netissä, kasinopöytäpelit netissä (21 %), (20 %), sekä raha-automaatit pelipisteillä (12 %).

| ONGELMIA AIHEUTTANEET PELIT                                                              | VASTAUKSIA | % VASTAAJISTA (n=664) |
|------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----------------------|
| Raha-automaatit pelipisteissä (ns. hedelmäpelit)                                         | 69         | 10 %                  |
| Raha-automaatit netissä (ns. slottipelit)                                                | 390        | 59 %                  |
| Kasinopöytäpelit pelipisteissä                                                           | 12         | 2 %                   |
| Kasinopöytäpelit netissä                                                                 | 115        | 17 %                  |
| Vedonlyönti tai veikkaus pelipisteissä                                                   | 17         | 3 %                   |
| Vedonlyönti tai veikkaus netissä                                                         | 109        | 16 %                  |
| Arvat pelipisteissä (esim. raaputusarvat)                                                | 55         | 8 %                   |
| Arvat netissä                                                                            | 20         | 3 %                   |
| Pokeri livenä                                                                            | 4          | 0,6 %                 |
| Pokeri netissä                                                                           | 48         | 7 %                   |
| Hitaat numeroarvontapelit (esim. lottopelit, keno)                                       | 27         | 4 %                   |
| Nopeat numeroarvontapelit (esim. eBingo, Pore, Syke)                                     | 9          | 1 %                   |
| Hevospelit                                                                               | 2          | 0,3 %                 |
| Yksityiset vedot/pelit                                                                   |            | 0 %                   |
| Pelaa ongelmallisesti myös digipelejä                                                    | 2          | 0,3 %                 |
| muu peli (esim. tv-visailut, kryptovaluutat, osakkeet yms. kaukaisempi "rahapelaaminen") | 4          | 0,6 %                 |

**Taulukko 3.** Ongelmia aiheuttaneet pelit 2022, mahdollisuus useampaan vastaukseen (N=664, vastauksia 883)



## Pelaamisen kanava

Internet on jo pitkään kasvattanut osuuttaan pelaamisen kanavana. Vuonna 2022 yhteensä 1168 pelaajien yhteydenotossa saatiin selville rahapelaamisen kanava, eli oliko kyseessä netti- vai pelipistepelelaaminen. Nettipelaamisen yleistyminen näkyy selvästi Peluuriin yhteyttä ottaneiden pelaajien parissa. Vuonna 2022 ensisijaisesti netissä pelaavien osuus oli jo 90 prosenttia. Netissä pelaavista 93 prosenttia pelasi ainakin toisinaan mobiililaitteilla, ainoastaan mobiililaitteilla pelasi 48 pro-

senttia (vastauksia =147).

Pääasiassa netissä pelaavilla (vastauksia =712) eniten ongelmia aiheuttivat raha-automaattipelit (53 %), kasinopöytäpelit netissä (15 %) sekä vedonlyönti (14 %). Kun pelaaminen tapahtui pääasiassa pelipisteillä, 46 prosenttia ongelmista koski raaputusarpoja ja 39 prosenttia rahapeliautomaatteja. Suurin osa pelipistepelelaamisesta (81 %) tapahtui kaupoissa, kioskeilla, huoltoasemilla tai kahviloissa ja 22 prosenttia pelisaleissa.

| PELAAMISEN KANAVA                                  | 2017 | 2018 | 2019            | 2020            | 2021             | 2022             |
|----------------------------------------------------|------|------|-----------------|-----------------|------------------|------------------|
| Netti                                              | 44 % | 62 % | 62 %<br>(N=840) | 75 %<br>(N=910) | 85 %<br>(N=1088) | 90 %<br>(N=1047) |
| Pelipistepelelaaminen (ei netti)                   | 42 % | 31 % | 30 %<br>(N=405) | 18 %<br>(N=221) | 11 %<br>(N=135)  | 8 %<br>(N=91)    |
| Ei pääasiallista pelikanavaa (tasaisesti molempia) | 12 % | 7 %  | 8 %<br>(N=107)  | 7 %<br>(N=83)   | 4 %<br>(N=50)    | 2 %<br>(N=30)    |

**Taulukko 4.** Pelaamisen kanava pelaajilla vuosina 2017–2022.

Netissä pelaavien yhteydenotoista 436 yhteydenotossa selvisi pelioperaattori. Suurin ryhmä (65 %/ 71 % vuonna 2021) pelaajista pelasi ainoastaan monopolin

ulkopuolisten peliyhtiöiden sivustoilla (ml. Paf 1 %). Pelkästään Veikkauksen pelejä pelasi 18 prosenttia. Tasaisesti molempia pelasi 17 prosenttia vastaajista.



## Pelaamisen rahoittaminen ja talous

**RAHAPELAAMISTA** rahoitetaan monilla keinoilla. Vuonna 2022 pelaamisen rahoittamisen keino selvisi 854 rahapelaajan kohdalla. Yhdellä vastaajalla saattoi olla useampia keinoja rahoittaa pelaamista.

Työtuloilla rahoitettiin pelaamista 67 prosentissa tapauksista. Pelaamista rahoitettiin lainarahalla tai vipeillä 53 prosentissa tapauksista, joissa pelaamisen rahoittamisen tapa selvisi (47 % vuonna 2021, 50 % vuonna 2020, 60 % vuonna 2019 ja 37 % vuonna 2018.)

Kun pelaajien yhteydenotoissa on käynyt ilmi velkasumma (N=250), on se ollut yleisimmin 20 000–50 000 euron välillä. Vuonna 2022 60 prosentille niistä pelaajayhteydenottajista, joille velkasumma saatiin kirjattua, kirjattiin yli 10 000 € velat (vuonna 2021 55 %). Noin 3 prosentilla pelaajista velkaa oli yli 100 000 euroa.

Vuonna 2022 pelaajien yhteydenotoissa rikoksia tai petoksia kirjattiin pelaamisen rahoituskeinoksi yhteensä 16 kertaa (vuonna 2021 6 kertaa, 2020 10 kertaa, vuonna 2019 31 kertaa, vuonna 2018 19 kertaa).

Nettipelaajista (N=1185) suurempi osuus rahoittaa pelaamistaan työtuloilla (70 %)

kuin pelipistepelaajista (N=79, 27 %). Nettipelaajista jopa 55 prosenttia on rahoittanut pelaamistaan lainarahoilla ja vipeillä, pelipistepelaajista selvästi pienempi osuus, 25 prosenttia.

Pelipistepelaamista rahoitetaan sen sijaan nettipelaamista useammin eläkkeellä (66 % pelipistepelaajista/8 % nettipelaajista). Tämän taustalla on pelipistepelaajien selkeästi nettipelaajia korkeampi ikärakenne: pelipistepelaajista 63 prosenttia oli yli 55-vuotiaita, kun vastaava osuus nettipelaajissa oli vain 7 prosenttia. Nettipelaajat käyttivät hieman useammin muita sosiaalietuuksia (15 % nettipelaajista/ 10 % pelipistepelaajista)

Suuret pelivelat kertyvät erityisesti nuoremmille netissä pelaaville miehille. Niistä rahapelaajista, joille on merkitty yli 10 000 euron pelivelat (N=151), on ensisijaisia nettipelaajia 93 prosenttia, 2 prosenttia pääasiassa pelipisteillä pelaavia sekä 3 prosenttia molemmissa kanavissa tasaisesti pelaavia. 2 prosentissa pelaamisen kanava ei selvinnyt. Niistä rahapelaajista, joilla velkaa oli yli 10 000 euroa, miehiä oli 79 prosenttia ja 57 prosenttia oli alle 34-vuotiaita.



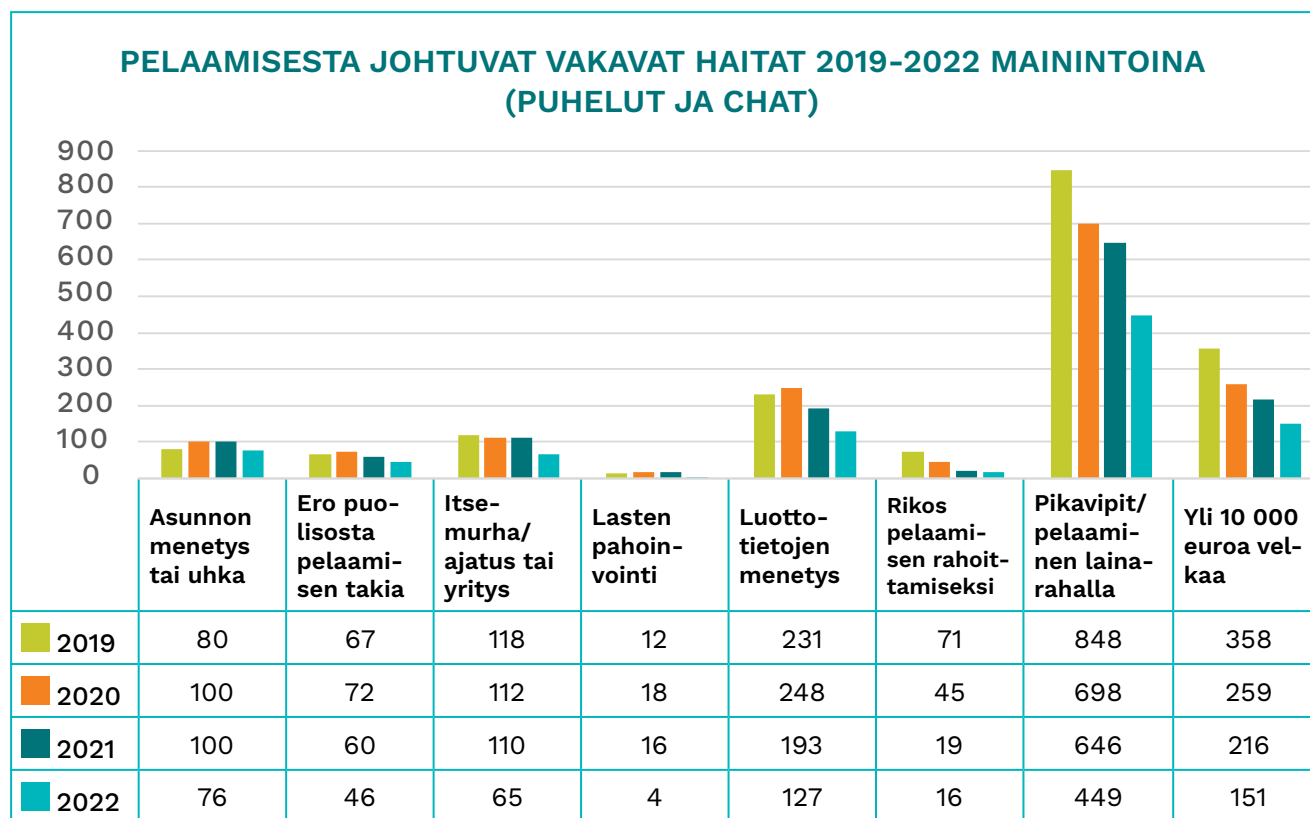


## Yhteydenottojen luonne

**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 luottotietojen menetys.

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 kovin vahvoja johtopäätöksiä.

Myönteistä kehitystä näyttäisi tapahtuneen kaikilla seurattavilla indikaattoreilla.



**Kuvio 1.** Peliongelman vakavuudesta kertovat indikaattorit mainintoina kaikissa peliongelmaa koskevissa (pelaajat, läheiset, ammattilaiset) yhteydenotoissa (puhelut ja chat) 2018–2022.

## Pelihaitat ja muut ongelmat rahapelaamisen rinnalla

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

Vuonna 2022 pelaajista 75 prosenttia kertoi muista ongelmista rahapelaamisen rinnalla. Lopuissa 25 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 tulokinnassa onkin huomioitava, että muut rinnakkaisongelmat jäävät tyypillisesti tunnistamatta lyhytkes-toisissa yhteydenotoissa, jotka tähtäävät pääsääntöisesti tiedon, tuen ja neuvonnan saamiseen.

Yleisimpinä ongelmina yhteydenottajilla olivat stressi, hermostuneisuus, ahdis-tus tai masennus (57 %), syyllisyyden tai häpeän tunteet (43 %) sekä erilaiset talousongelmat (41 %). Useimmiten nämä olivat pelaamisesta johtuvia ongelmia.

Rahapeliongelma eristää pelaajia. Yhteydenotoissa käy kohtalaisen usein ilmi vakavia ihmssuhdeongelmia (43 kertaa), yksinäisyyttä (75 kertaa) sekä syrjäyty-mistä tai eristäytymistä (38 kertaa). Hen-kilökohtainen mielenterveysongelma tai fyysinen sairaus kävi ilmi 203 yhteyden-otossa, päihdeongelma tai muu riippuvuus 67 yhteydenotossa.

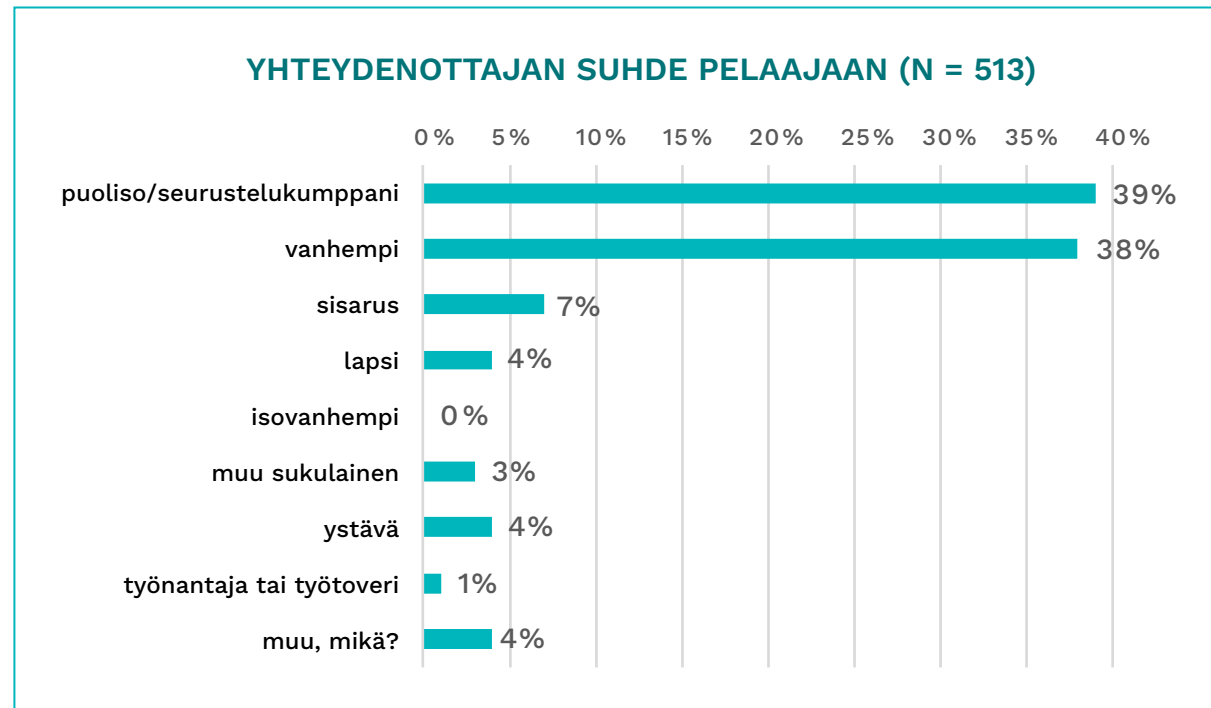
Arjenhallintataitojen puutteesta ja perustarpeiden laiminlyönnistä (ruoka, lääkkeet, vaatteet, asuminen) kertoi 32 rahapelaajaa.

## Läheiset

**LÄHEISTEN YHTEYDENOTTOJA** oli vuonna 2022 yhteensä 525 (puhelin + chat), eli noin 28 prosenttia kaikista peliongelmaa koskevista yhteydenotoista. Lukuun sisältyy 25 yhteydenottoa koskien digipelaamista. Uusintayhteydenottoja läheisillä oli 26. Niissä tilanteissa, joissa läheisen sukupuoli selvisi, selkeästi suurempi osa oli naisia (74 %). Pelaajista, joita läheisten yhteydenotot koskivat, 82 prosenttia oli miehiä. Läheisyhteydenottajat olivat selvästi pelaajia vanhempia. Niistä, joilla ikä selvisi (N=227) 71 prosenttia oli yli 34-vuotiaita. Suurin ikäryhmä oli yli 55-vuotiaat (37 %).

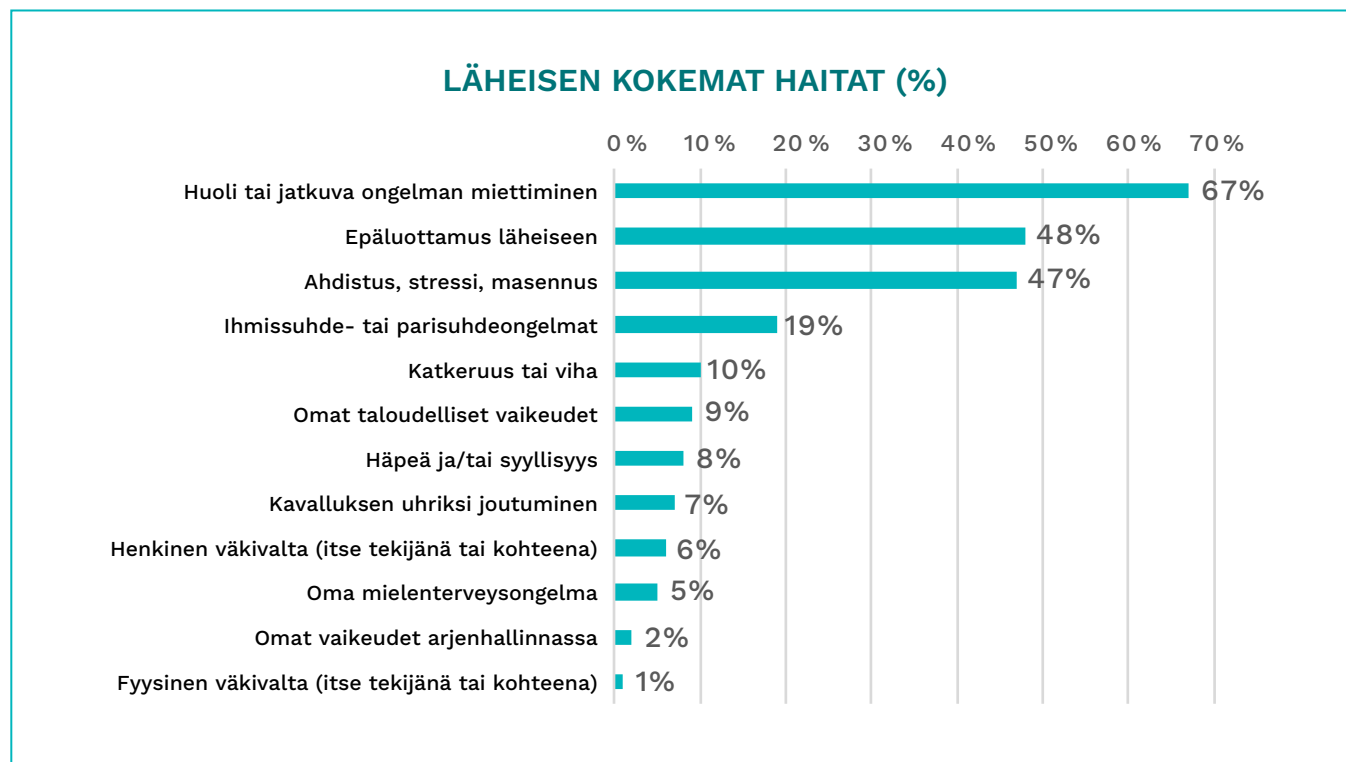
513 puhelussa selvisi läheisen suhde pelaajaan. Selkeästi suurimmat yhteydenottajaryhmät olivat puoliset/seurustelukumppanit (39 %) ja vanhemmat (38 %).

Pelikanavan osalta läheisyhteydenottajilla näkyy sama ilmiö kuin pelaajien osalta, eli valtaosa pelaamisesta tapahtuu ainoastaan netissä (94 %) ja pelkän kivijalkapelaamisen osuus on varsin pieni (3 prosenttia niistä, joilla kanava selvisi). Läheisten kertomana rahapeleistä korostuivat erityisesti raha-automaatit netissä sekä vedonlyönti. Läheisistä 56 prosenttia kertoi pelaajan taloudellisista ongelmista ja 44 prosenttia velkaongelmista.



**Kuvio 2.** Yhteydenottajan suhde pelaajaan (% , N = 513).

**LÄHEISTEN KOKEMISSA** ongelmissa korostuivat huoli ja jatkuva ongelmien miettiminen (67 % vastaajista), epäluottamus läheiseen (48 %), ahdistus, stressi tai masennus (47 %), ihmis- ja parisuhdeongelmat (19 %) sekä omat taloudelliset ongelmat (9 %).



**Kuvio 3.** Läheisen kokemat haitat (% , vastauksia yhteensä 1175). 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 1.1.2022 alkaen. Jono avattiin uudestaan 1.7.2022. Jonon kiinni olemisen takia hakemuksen tehneiden kokonaismäärä on hieman aiempia vuosia alhaisempi.

Ohjelmassa on vuonna 2022 ollut töissä 5 henkilöä kokoaikaisena. Lisäksi yksi työntekijä Kuopion kriisikeskuksessa on työskennellyt osa-aikaisena verkkoterapeuttina.

peuttina.

Peli poikki -ohjelmaan haki ja koko seurantakyselyn täytti 406 henkilöä, joista vuonna 2022 ohjelmaan rekisteröityi yhteensä 364 henkilöä. Heistä ohjelman kävi kokonaisuudessaan läpi 279 henkilöä, osalla vuonna 2022 aloittaneista (62) ohjelma jatkuu vielä vuonna 2023. Asiakkaista ohjelmaa ei rekisteröitymisestä huolimatta aloittanut tai sen keskeytti 91 asiakasta. Ohjelmaan rekisteröityneistä 77 prosenttia suoritti loppuun kaikki kahdeksan osaa.

### PELI POIKKI -OHJELMA 2022

|                                                                                |            |
|--------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Rekisteröityneet vuonna 2022                                                   | 364        |
| Eivät aloittaneet ohjelmaa tai keskeyttivät                                    | 91         |
| Ohjelma kesken 31.12.2022 (jatkuu 2023)                                        | 62         |
| <b>Suorittanut ohjelman</b> (määrä sisältää vuonna 2021 puolella aloittaneita) | <b>279</b> |

**Taulukko 5.** Peli poikki -ohjelma lukuina vuonna 2022.

### PELI POIKKI -OHJELMAN SUORITTANEET 2007-2022

| Asiakkaat                        | 2007     | 2008      | 2009       | 2010       | 2011       | 2012       | 2013       | 2014       | 2015       | 2016        | 2017        | 2018        | 2019        | 2020        | 2021        | 2022        |
|----------------------------------|----------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Suorittanut ohjelman             | 8        | 52        | 76         | 114        | 123        | 164        | 144        | 158        | 152        | 159         | 204         | 174         | 225         | 253         | 290         | 279         |
| <b>Suorittanut ohjelman yht.</b> | <b>8</b> | <b>60</b> | <b>136</b> | <b>250</b> | <b>373</b> | <b>537</b> | <b>681</b> | <b>839</b> | <b>991</b> | <b>1150</b> | <b>1354</b> | <b>1528</b> | <b>1753</b> | <b>2006</b> | <b>2296</b> | <b>2575</b> |

**Taulukko 6.** Peli poikki -ohjelman loppuun suorittaneet vuosina 2007–2022 vuosittain ja kumulatiivisesti.

Vuoden 2022 osalta tilastot taustatietojen ja pelikulutuksen osalta on otettu Peli poikki -ohjelmaan hakeneista ja seulontakyselyn tehneistä (N=406).

Peli poikki -ohjelmaan hakeneista 64 prosenttia oli miehiä ja 35 prosenttia naisia. Ohjelmaan hakeneiden keski-ikä oli 33 ja mediaani-ikä 31.

Lähes kaikki (99,5 %) pelasivat ainakin jonkin verran netissä. Pelipistepelaaminen oli selvästi vähäisempää (64 %). Eniten ongelmia aiheuttivat netissä pelattavat automaattipelit (81 %), kasinopelit (25 %) sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelit (16 %). Pelipistepelaamisen osalta eniten ongelmia aiheuttivat raha-automaatit (20 %) ja vedonlyöntipelit (4 %).

Suurin osa ohjelmaan hakeneista pelasi muualla kuin Veikkauksella. Ainoastaan järjestelmän ulkopuolisilla operaattoreilla pelasi 58 prosenttia (ml. 3 % PAF), vastaavasti ainoastaan Veikkaukselle pelasi vain 4 prosenttia, tasaisesti Veikkausta ja järjestelmän ulkopuolisia operaattoreita pelasi 38 prosenttia ohjelmaan hakeneista.

| Mitkä pelit tuottaneet ongelmia 12kk aikana?<br>(% vastaajista) | Internetissä |        | Pelipisteillä |        |
|-----------------------------------------------------------------|--------------|--------|---------------|--------|
|                                                                 | Kyllä        | Ei     | Kyllä         | Ei     |
| En ole pelannut/ei ole aiheuttanut ongelmia                     | 0,5 %        | 99,5 % | 36 %          | 64 %   |
| Raha-automaatit (slotit)                                        | 81 %         | 19 %   | 20 %          | 80 %   |
| Kasinopelit (ruletti, blackjack)                                | 25 %         | 75 %   | 4 %           | 96 %   |
| Raaputus- ja muut arvat, Ässä/Casino- ym.                       | 2 %          | 98 %   | 2 %           | 98 %   |
| Numeroarvontapelit (esim. Lotto/Keno)                           | 3 %          | 97 %   | 2,5 %         | 97,5 % |
| Bingopelit                                                      | 1 %          | 99 %   | 0 %           | 100 %  |
| Veikkaus- ja vedonlyöntipelit                                   | 16 %         | 84 %   | 4 %           | 96 %   |
| Totopelit                                                       | 0,2 %        | 99,8 % | 0,7 %         | 99,3 % |
| Pokeri                                                          | 6 %          | 94 %   | 0 %           | 100 %  |
| Muut pelit                                                      | 0,2 %        | 99,8 % | 0 %           | 100 %  |

**Taulukko 7.** Ongelmia aiheuttaneet pelit Peli poikki -ohjelmaan hakeneilla seulontakyselyn tehneillä, mahdollisuus valita useampia vaihtoehtoja (yhteensä 505 vastausta).

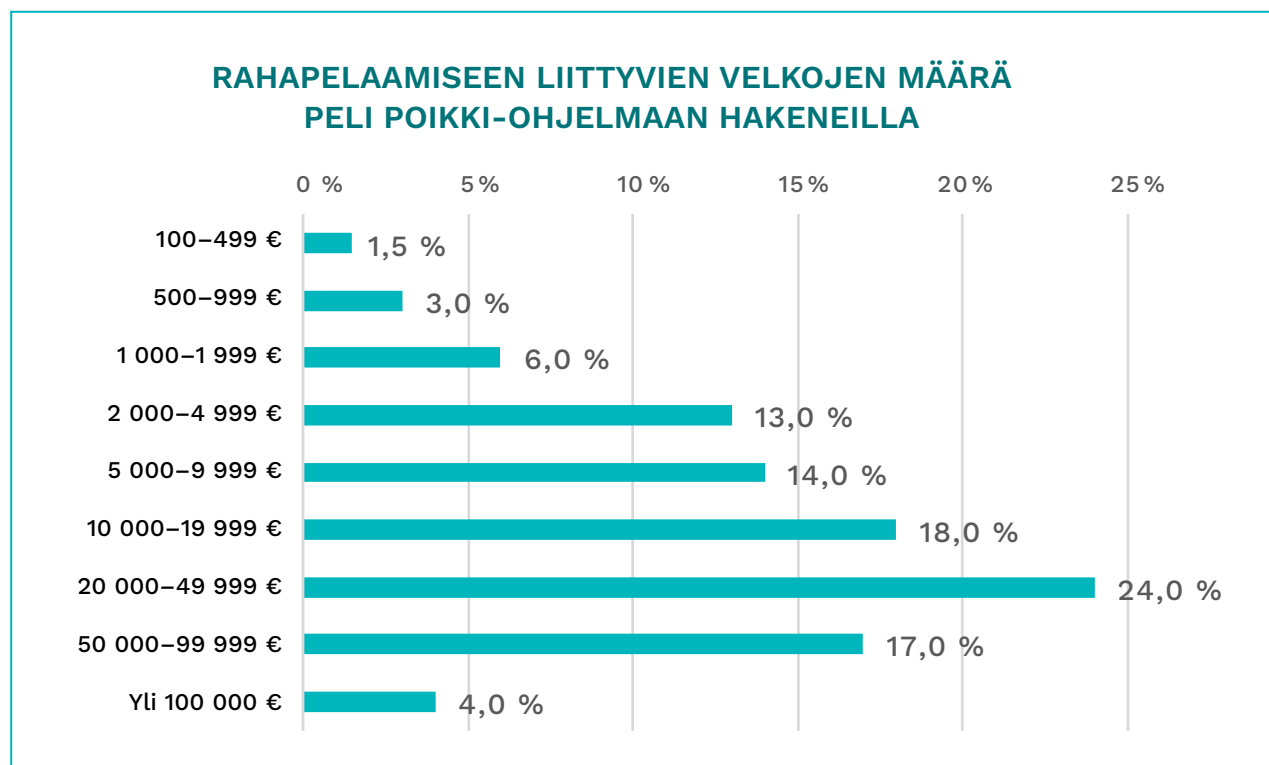
Ennen Peli poikki -ohjelmaan hakeutuneista pelaajat olivat kärsineet rahapeli-ongelmista keskimäärin 4–6 vuotta. Tässä on tapahtunut selkeä muutos edelliseen aikaisempiin vuosiin (esim. vuonna 2021 8 vuotta) ja näyttäisi, että avun piiriin on hakeuduttu aikaisempaa nopeammin, mikä saattaa osaltaan kertoa ongelmien nopeammasta kehitymisestä. Pelaaminen oli yleisimmin aloitettu 20-vuotiaana (keskiarvo 23 vuotta). Pelaaminen oli useimmin aloitettu netissä pelattavilla raha-automaattipeleillä, hajasijoitetuilla rahapeliautomaateilla ja netissä pelattavilla kasinopeleillä. Noin puolet (49 %) pelasi aloittaessaan ainoastaan kotimaisilla pelioperaattoreilla (näissä mukana RAY, Veikkaus ja Fintoto) neljäsosa (27 %) pelasi ainoastaan ulkomaisilla operaattoreilla (ml. PAF) ja 24 prosenttia pelasi aloittaessaan molempia.

| Mitä peliä pelasit aloittaessasi?                         | % vastaajista |
|-----------------------------------------------------------|---------------|
| Rahapeliautomaatit muualla kuin pelisaleissa              | 42 %          |
| Rahapeliautomaatit kasinolla tai pelisaleissa             | 15 %          |
| Rahapeliautomaatit laivalla                               | 15 %          |
| Rahapeliautomaatit internetissä                           | 45 %          |
| Kasinopelit livenä (kasino, pelisalit, ravintolat, laiva) | 5 %           |
| Kasinopelit internetissä                                  | 36 %          |
| Raaputus- ja muut arvat; Ässä/Casino- ym.                 | 14 %          |
| Nettiarvat                                                | 8 %           |
| Hitaat numeroarvontapelit; Lotto/Vikinglotto/Jokeri/Keno  | 10 %          |
| Nopeat numeroarvontapelit esim. Syke, Pore (rahabingo)    | 2 %           |
| Veikkaus ja vedonlyöntipelit myyntipisteissä              | 14 %          |
| Veikkaus ja vedonlyöntipelit internetissä                 | 17 %          |
| Hevospelit radalla ja myyntipisteissä                     | 0 %           |
| Hevospelit internetissä                                   | 1 %           |
| Livepokeri                                                | 1 %           |
| Nettipokeri                                               | 10 %          |
| Muut pelit                                                | 1 %           |

**Taulukko 8.** Pelatut pelit aloittaessa % vastauksista, mahdollisuus valita useampi vaihtoehto (yhteensä 1049 vastausta).

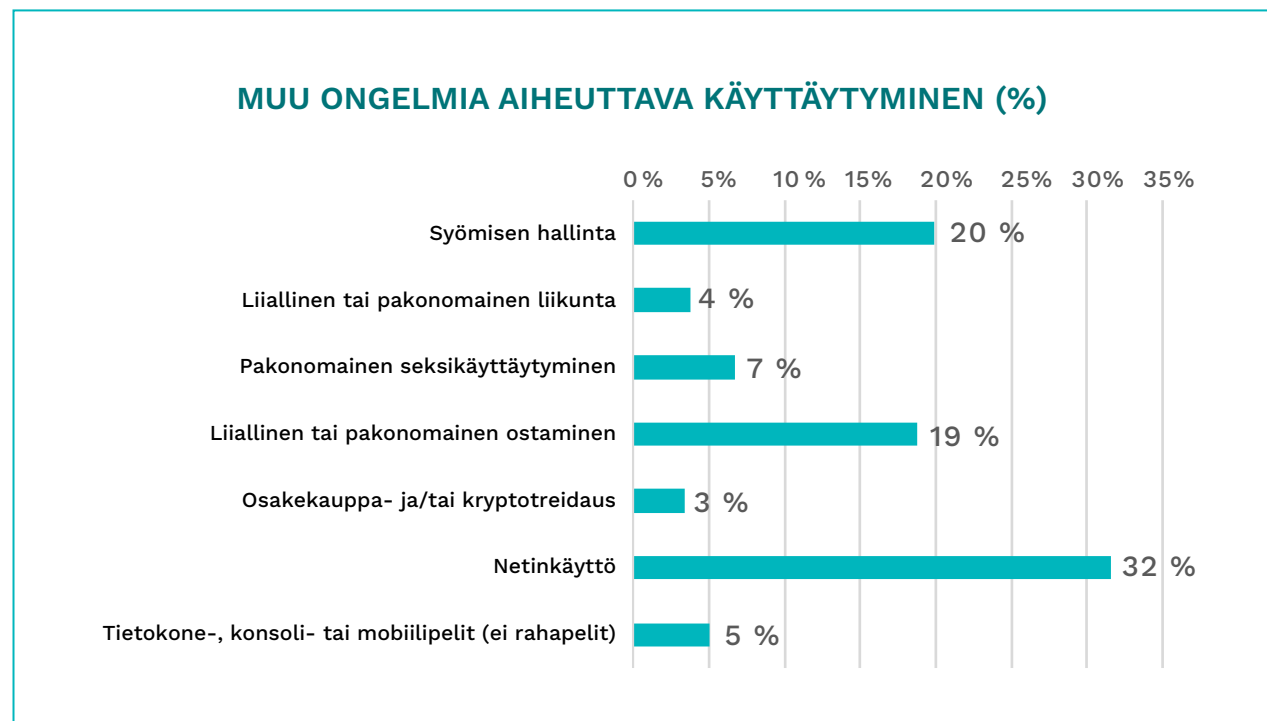
Peli poikki -ohjelmassa käytetään 17 kysymyksen NODS-mittaria (12 kk) rahapeli-ongelman määrittelyyn. Asteikolla 0-10 (0 = alhainen riski, 1-2 = riskipelaaja, 3-4 = ongelmapelaaja 5 tai suurempi = vakava ongelma/rahapelihäiriö) ohjelmaan hakeneiden pisteiden keskiarvo oli vuonna 2022 7,9 ja mediaani 9 (vuonna 2021 ka. 7,1 ja mediaani 8). Ohjelmaan hakeneilla kyse oli siis jo varsin vakavasta rahapeli-ongelmasta.

Vuonna 2022 Peli poikki -ohjelman seulontakyselyn täyttäneistä 74 prosenttia ilmoitti, että heillä oli pelaamiseen liittyvää velkaa (80 % vuonna 2021). Vastaajista 18 prosenttia ilmoitti, ettei heillä ole velkaa, 8 prosenttia jätti vastaamatta kysymykseen. Niistä vastaajista, jotka ilmoittivat velkojen määrän, 63 prosentilla velkaa oli yli 10 000 euroa tai enemmän.



**Kuvio 4.** Peli poikki -ohjelman vuonna 2022 seulontakyselyn täyttäneiden rahapelaamiseen liittyvien velkojen määrä niillä, jotka ilmoittivat velkojen määrän (N= 288).

Vuonna 2022 Peli poikki -ohjelmaan hake-neilta kysyttiin ensimmäistä kertaa myös muista riippuvuuksista ja ongelmista. Ohjelmaan hakeutuneilla korostui eten-kin netinkäytön ongelmat, joista raportoi 32 prosenttia hakijoista. Muita selkeästi esiin nousseita ongelmia olivat syömisen hallinta (esim. ahmiminen, pakonomai-nen laihduttaminen 20 %) ja liiallinen tai pakonomainen ostaminen (19 %). Noin 15 prosentilla vastaajista miehille määritellyn alkoholin käyttöä kartoittavan Audit-testin pisteet ylittivät ongelmallisen käytön rajan (8 pistettä).



**Kuvio 5.** Muu ongelmia aiheuttava käyttäytyminen kaikista ohjelmaan hakeneista (n=406).



## 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 ilmoittaudutaan ja haetaan erikseen.

OmaPeluuriin rekisteröityi 969 henkilöä vuonna 2022 (v. 2021 rekisteröityi 957 henkilöä). Rekisteröityessä on mahdollista halutessaan valita rooli pelaaja, läheinen ja/tai peliongelmia kohtaava työntekijä. Roolivalinnan tehneistä 836 ilmoitti olevansa pelaajia, 117 henkilöä läheisiä ja 31 henkilöä peliongelmia kohtaavia työntekijöitä.

Pelaajista 479 henkilöä ilmoitti olevansa miehiä ja 329 olevansa naisia. Pelaajista 552 henkilöä kertoi pelaavansa pääsääntöisesti netissä, 4 henkilöä pääsääntöisesti pelipisteillä ja 20 henkilöä tasaisesti molemmissa.



## OmaApu -työkirja

Lokakuussa 2021 OmaPeluurissa julkaistiin digitaalinen OmaApu -työkirja rahapelaamisen hallintaan ja vuoden 2022 syksyllä sitä edelleen kehitettiin asiakkaiden ja Peliklinikan työntekijöiden antamien palautteiden perusteella. 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-apuopas rahapeliongelmaan.

## Tehostartti muutokseen

**TEHOSTARTTI** muutokseen on OmaPeluurissa toimiva rahapelaajille tarkoitettu ohjattu ja suljettu verkkovertaisryhmä. 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 2022 pidettiin yhteensä 7 Tehostartti muutokseen -ryhmää. Keskimäärin ryhmiin osallistui 30 osallistujaa.

## Lähellä-ryhmä

**LÄHELLÄ -RYHMÄ** on OmaPeluurissa toimiva rahapelaajien läheisille tarkoitettu ohjattu ja suljettu verkkovertaisryhmä. Ryhmä kestää neljä viikkoa ja sitä ohjaavat Peluurin asiakastyöntekijä ja Pelirajaton läheisvertaisohjaaja. Lähellä -ryhmä oli pilotti, joka toteutettiin osana YAMK-opinnäytetyötä vuonna 2022. Kahden pilotti-ryhmän jälkeen ryhmää jatkokehitettiin ja lisää ryhmiä ohjataan myös vuonna 2023.

Huhtikuun 2022 ryhmässä oli 8 osallistujaa ja syyskuun ryhmässä 6 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 6 ryhmächattiä vaihtuvien teemojen mukaisesti. Osallistujia oli keskimäärin 0–5. Loppupeleissä-chattien osallistujamäärät ovat pitkään olleet alhaiset ja syksyllä 2022 niistä päätettiin luopua kokonaan.



# Peluurin viestintä, vaikuttamistyö ja koulutukset

## Peluurin viestintä ja vaikuttamistyö

Peluurin viestintä tuo tietoa pelihaitoista avun hakemisen tueksi. Viestinnällä pyritään madaltamaan avun hakemisen kynnystä, varhaistamaan avun hakemista sekä vähentämään peliongelmaista johtuvaa häpeää ja stigmaa.

## Peluurin verkkosivut ja sosiaalinen media

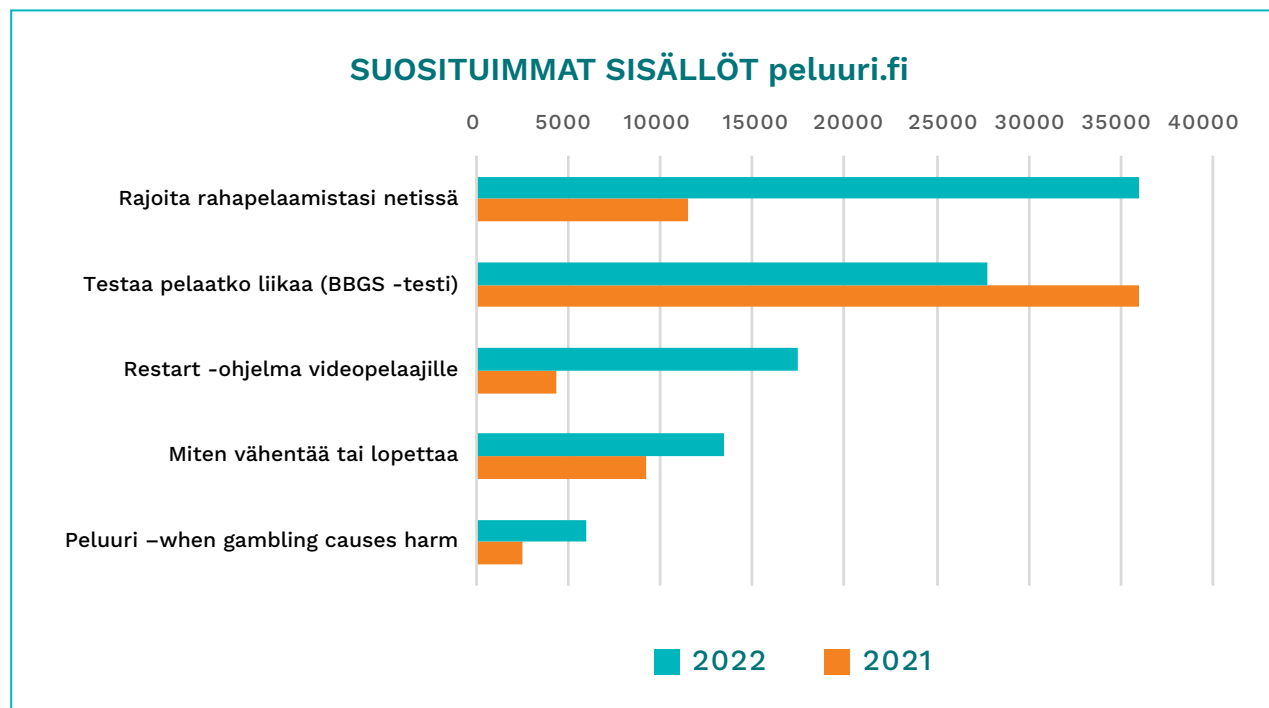
Peluurin verkkosivut (peluuri.fi) on palvelu pelaajille, heidän läheisilleen sekä pelihaittoja työssään kohtaaville ammattilaisille. Sivuilta löytyy apua kiireellisiin tilanteisiin, keinoja ja vinkkejä oma-apuun sekä tietopankki tiedonhakijoille. Peluurin sivuilla sijaitsee myös verkkoalusta Oma-Peluuri, joka tarjoaa oma-apua ja vertaistukea verkossa.

Peluurin sosiaalisen median kanavissa seuraajamäärät kasvoivat tasaisesti. Twitter toimii pääasiassa vaikuttamisviestinnän kanavana, Facebookissa sisällöt painottuvat asiakastyöhön ja palveluihin. Peluurin Facebook-sivuilla on tällä hetkellä 1138 seuraajaa (1033 v. 2021) ja Twitterissä 848 seuraajaa (829 v. 2021).

Peluurin verkkosivujen käyttäjämäärä on kasvanut vuosittain. Vuonna 2022 käyttäjiä oli keskimäärin noin 12 000 kuukaudessa (n. 10 000 v. 2021)

| VERKKOSIVUJEN KÄYTTÄJÄT   | 2022    | 2021    |
|---------------------------|---------|---------|
| Uudet käyttäjät           | 144 633 | 126 157 |
| Käyttäjät                 | 146 280 | 126 643 |
| Katseltujen sivujen määrä | 458 054 | 524 547 |

**Taulukko 9.** Peluurin verkkosivujen käyttäjät ja katselut 2021-2022



**Kuvio 6.** Suosituimmat sisällöt peluuri.fi/ lähde: Google Analytics.



## Vaikuttamistyö

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

Vuonna 2022 Peluuri pyrki osaltaan vaikuttamaan rahapelipoliittisen ohjelman valmisteluun, kulutusluottoja koskevaan lainsäädäntöön, arpajaislain muuttamiseen, mielenterveys- ja päihdepalveluiden lainsäädäntöön sekä arpajaislain asetuksiin seuraavasti:

- Sosiaali- ja terveysministeriön rahapelipoliittisen ohjelman valmisteluun liittyvä keskustelutilaisuus (11.1.2022)
- Kirjallinen lausunto Oikeusministeriölle: Kulutusluottoja koskevan lainsäädännön tarkistamisesta. Työryhmän mietintö (29.4.2022)
- Kirjallinen lausunto sisäministeriölle arpajaislain muuttamisesta (19.5.2022)
- Lausunto mielenterveys- ja päihdepalveluiden lainsäädännöstä (10.6.2022)
- Lausunto eduskunnan talousvaliokunnalle kulutusluottoja koskevasta lainsäädännöstä (2.12.2022)
- Lausunto sisäministeriölle koskien arpajaislain asetuksia (16.12.2022)

## Peluuri mediassa

Vuoden aikana mediaesiintymisiä oli yhteensä 12 kappaletta. Tässä oli selkeää laskua kahteen edelliseen vuoteen, jolloin yhteiskunnallinen keskustelu rahapeliongelmistä oli hyvin aktiivista (vuonna 2021 27 ja 2020 28).

Printtilehtien ja verkkojulkaisujen haastatteluita ja artikkeleita oli yhteensä 9 kpl (mm. Yle, Svenska Yle, Iltalehti, Ilta-Sanomat, Lapin Kansa, Seura, Me Naiset ja Sipoon sanomat).

## Peluurin koulutukset

Peluurin työntekijät pitivät vuonna 2022 12 koulutusta, joihin osallistui yhteensä 430 henkilöä. Omien koulutusten lisäksi pidettiin yhteensä 6 puheenvuoroa erilaisissa tapahtumissa ja seminaareissa.



**peluuri.fi**