

Peliklinikan loppuraportti 2010 – 2023



Sisällysluettelo

Esipuhe.....	3
Saatesanat	4
1. Peliklinikasta lyhyesti	5
1.1 Yleistä toiminnasta	5
1.2 Hankekumppanit	5
2. Peliklinikan palvelukokonaisuus 2023	6
3. Peliklinikan monitoimijamalli 2023	7
4. Peliklinikka tarjoaa monipuolisia palveluita	8
4.1 Kooste Peluurin palveluista 2023	9
4.2 Helsingin kaupungin ja Vantaan ja Keravan hyvinvointialueen tuottama avohoito vuonna 2023	14
4.3 Tieto- ja tukipiste Tiltin palvelut vuonna 2023	17
5. Tutkimus Peliklinikalla	21
6. Peliklinikka tilastoissa	25
7. Äänessä Peliklinikan asiakastyöntekijät.....	28
8. Peliklinikka-toiminnan vahvuudet ja haasteet	35
Näissä asioissa Peliklinikka on hyvä toimija	36
Nämä ovat Peliklinikan haasteet.....	48
9. Katse tulevaan: tavoitteena hoito- ja tukipalveluita tukeva ”pelihaittaverkosto”	49

Esipuhe

Kun Peliklinikan suunnittelu alkoi, Suomessa lapset pääsivät pelaamaan rahapelejä, rahapelaaminen tapahtui pääasiassa kaupoissa ja kioskeilla, rahapelit eivät kiinnostaneet julkisessa keskustelussa ketään ja taisin tuntea kaikki Suomessa rahapelihaittojen parissa töitä tekevät ihmiset.

Kun Peliklinikka lopettaa toimintansa, Suomessa keskustellaan siirtymisestä monilupajärjestelmään, jotta kasvava digitaalisen rahapelaamisen markkina saataisiin sääntelyn piiriin, rahapeleistä, niihin liittyvistä ongelmista ja rahapelijärjestelmästä käydään keskustelua eri foorumeilla eivätkä kaikki aiheen parissa työskentelevät erilaiset ammattilaiset enää mahdu samaan kokoushuoneeseen.

Peliklinikan neljäntoista vuoden taival liittyy suomalaisen rahapelaamisen, rahapelipolitiikan ja rahapeleihin liittyvän palvelujärjestelmässä tapahtuneeseen murrokseen. Peliklinikka ei tietenkään yksin selitä tätä muutosta mutta se on keskeinen osa sitä. Väitän: ilman Peliklinikkaa muutos olisi ollut toisenlainen.

Peliklinikka oli kunnianhimoinen hanke. Valtion, kuntien ja järjestöjen tuominen yhteen on ollut paikoin haastavaa, mutta lopputulos on osoittautunut menestykseksi. Peliklinikka on pystynyt kokoamaan ja siten vahvistamaan ja kehittämään osaamista, antamaan nimen ja kuvainnollisesti kasvot rahapeleihin liittyville ongelmille ja jo olemassaolollaan alleviivamaan sitä, että rahapeliongelmat ovat merkittävä kysymys, joka meidän yhteiskuntana pitää ottaa vakavasti.

Niin, viisitoista vuotta sitten oli paljon vahvemmin se tunne, että me emme ota rahapeliongelmaa vakavasti, emme valtiossa, emme kunnissa emmekä kansalaisyhteiskunnassa. Tuo tunne ei ole poistunut, mutta tilanne on muuttunut. Peliklinikka on yksi keskeinen tekijä tässä muutoksessa: On ollut ihmisiä nostamassa rahapeliteemoja esiin sekä medioissa että asiantuntijoiden foorumeilla. On ollut auttamisen ja hoidon malleja koulutettavaksi ja jaettavaksi. On ollut tarjolla kattavaa ja tutkittua tietoa. Enkä väheksyisi symboliarvokaan: on ollut taho, jonka olemassaolo kertoo asian tärkeydestä.

Monen toimijan yhteishanke ei ole helppo, ei kuulukaan olla. Voinemme kaikki olla tyytyväisiä, että tähän yhteistyöhön aikanaan uskallettiin lähteä: rakenteiden ja yhteistyön tuomista haasteista ja niiden vaatimasta ajasta ja panostuksesta huolimatta perustehtävät, ihmisten auttaminen ja tiedon tuottaminen ja levittäminen ovat edenneet tavoitellusti. Peliklinikka on kasvanut, joutunut sen takia muuttamaan uusiin tiloihinkin, ja toteuttanut sille alun perin annetut tehtävät.

Peliongelmat eivät ole loppumassa, vaikka pelit, pelijärjestelmät, peliongelmat ja niihin tarvittava apu muuttuvat jatkuvasti. Peliklinikka on luonut osaamista ja yhteistyötä, joiden varaan kannattaa jatkossakin rakentaa. Kun mennään kohti uusia rakenteita, pyörää ei tarvitse eikä kannata keksiä uudestaan. Siksi on mitä tärkeintä, että Peliklinikalta opittua on koottu, kirjattu ja jaettu – ja että sitä löytyy tämän teoksen sivuilta.

Helsingissä 8.9.2023

Pekka Lund

toiminnanjohtaja

Sininauhaliitto ry

Peliklinikan YT-ryhmän puheenjohtaja vuonna 2023



Saatesanat

Tässä raportissa kerrotaan Peliklinikan toiminnasta vuosina 2010–2023. Luvuissa 1–4 esitellään Peliklinikan palvelukokonaisuus, monitoimijainen toteutusmalli ja kerrotaan tapausesimerkkien avulla Peliklinikan palveluista pelaajille ja läheisille.

Luvussa 5 kerrotaan Peliklinikalla tehdystä tutkimuksesta, jonka avulla on tuotettu tietoa suomalaista, rahapeliongelmaan apua hakevien tilanteista ja taustoista, toipumisesta ja hoidon vaikuttavuudesta sekä rahapeliongelmiin yhteiskunnallisista vaikutuksista.

Lukuun 6 on tiivistetty tilastotietoja Peliklinikan eri palveluja käyttäneistä asiakkaista. Lukua täydentää liitteenä oleva tilastokatsaus vuosilta 2022–2023.

Luvussa 7 ääneen pääsevät Peliklinikan asiakastyöntekijät, jotka kertovat asiakkaiden ja läheisten kohtaamisesta, muutostyöstä, toipu-

misen poluista ja rahapeliongelmiä koskevasta yhteiskunnallisesta keskustelusta.

Luvussa 8 pohditaan Peliklinikka-toiminnan vahvuuksia ja haasteita sekä esitellään kooste Peliklinikalla vuosina 2010–2023 tehdystä kehittämis- ja tutkimustyöstä.

Luku 9 suuntaa katseen tulevaan Peliklinikka-toiminnan päättyessä vuoden 2023 lopussa. Verkostomainen uusi rakenne rakennetaan Peliklinikan kokemusten pohjalta tukemaan hyvinvointialueita rahapeliongelmiin hoito- ja tukipalvelujen tarjoamisessa.

Tätä loppuraporttia täydentää laajempi Peliklinikka 10 vuotta -raportti, joka kertoo Peliklinikan toiminnasta ja rahapelaamisesta yhteiskunnassa vuosina 2010–2020. 10-vuotisraportista löytyy myös laaja tilastokatsaus Peliklinikan toiminnasta sekä yhteistyökumppanien arvioita Peliklinikasta.

1. Peliklinikasta lyhyesti

1.1 Yleistä toiminnasta

Peliklinikka on rahapeliongelmiin erikoistunut palvelukokonaisuus, joka tarjoaa apua myös muusta digitaalisesta pelaamisesta ja internetin liikakäytöstä aiheutuviin haittoihin.

Peliklinikalla tarjotaan monipuolisesti palveluja pelaajille, heidän läheisilleen ja heitä kohtaaville ammattilaisille. Se on Helsingin kaupungin, Vantaan ja Keravan hyvinvointialueen, järjestöjen sekä valtion yhteishanke.

Peliklinikan palvelukokonaisuuden asiakaskunnalla on lukuisia mahdollisuuksia saada apua samasta yksiköstä. Valtakunnalliset ja alueelliset tuki-, neuvonta- ja hoitopalvelut ovat maksuttomia eikä niihin tarvita lähetettä.

Peliklinikan kehittäminen ja toiminta perustuvat tutkimustietoon, ja kehittämistä tehdään osana asiakastyötä. Kokemusasiantuntijuutta hyödynnetään kehittämistyössä.

Peliklinikan palvelukokonaisuuteen on kytketty myös tutkimus, seuranta ja arviointi. Peliklinikka on osa THL:n koordinoimaa kokonaisuushanketta rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen selvittämiseksi sekä ehkäisyn ja hoidon kehittämiseksi.

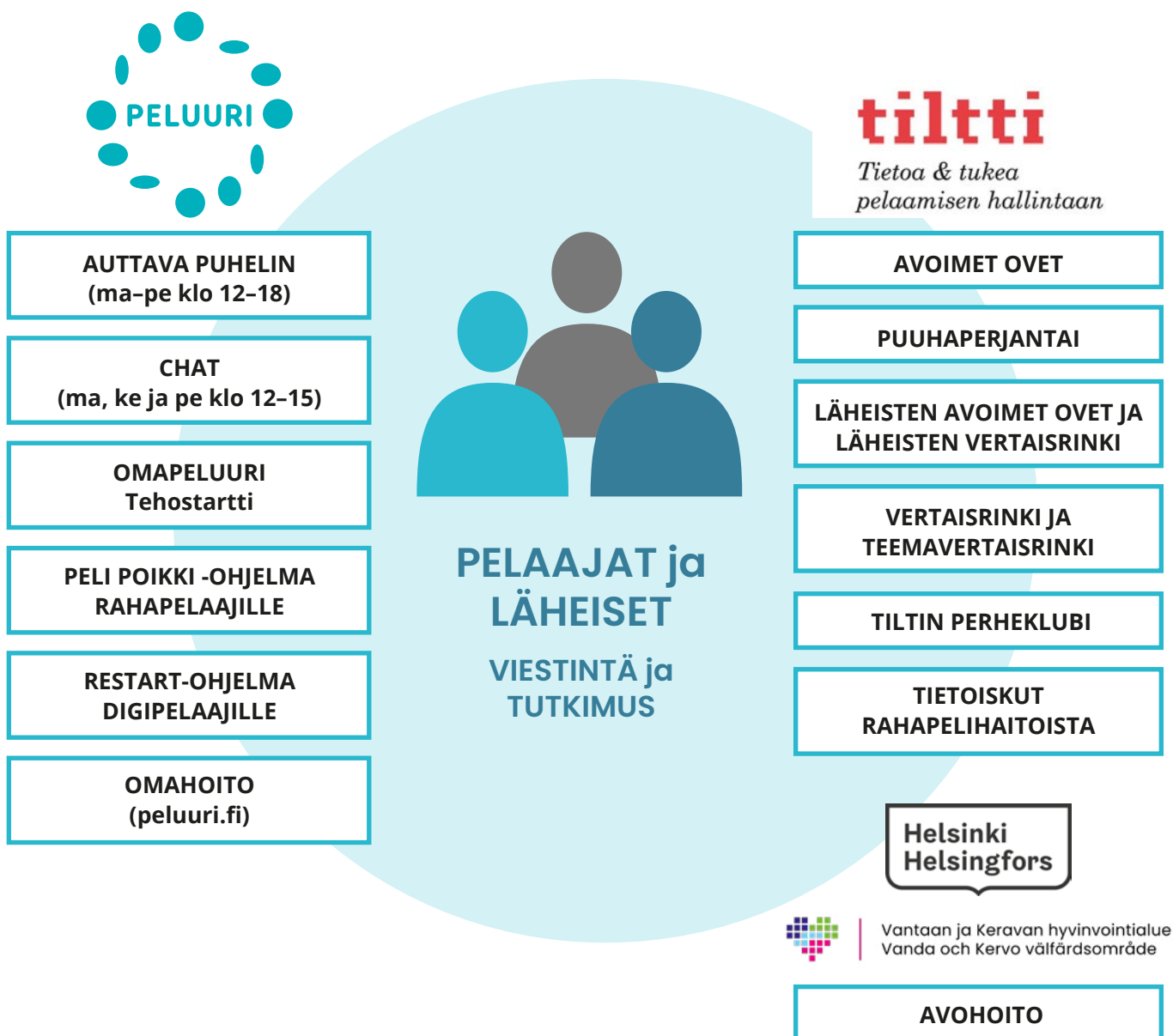
1.2 Hankekumppanit

Peliklinikan hankekumppaneita olivat vuosina 2010–2023 Helsingin kaupungin ja Vantaan ja Keravan hyvinvointialueen (Helsingin ja Vantaan kaupungit vuoteen 2022 saakka) lisäksi A-klinikkasäätiö, Sininauhaliitto, Sosped-säätiö, Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus Socca sekä Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Lisäksi Kauniainen oli hankekumppani vuosina 2020–2022.

Hankekumppanit vastasivat Peliklinikan kustannuksista kukin omalla kumppanuussopimuksessa sovitulla panoksellaan tuottaen oman osansa Peliklinikan palvelukokonaisuudesta. Vuonna 2023 Peliklinikalla ja osahankkeissa työskenteli 26 henkilöä. Vuonna 2023 Helsingin kaupunki ja Vantaan ja Keravan hyvinvointialue vastasivat avohoidosta. THL maksoi kehittämispäällikön, erikoissuunnittelijan sekä Peliklinikalla työskennelleiden tutkijoiden kulut. Peluurin toiminnan rahoitus tuli Veikkaukselta ja hallinnosta vastasivat Sininauhaliitto ja A-klinikkasäätiö. Tiltin ja Restartin toiminta rahoitettiin STEA:n kohdennetulla toiminta-avustuksella. Vuosina 2017–2023 Peliklinikka toimi vuokratiloissa Helsingin Hakaniemessä.



2. Peliklinikan palvelukokonaisuus 2023



Kuva 1. Peliklinikan palvelukokonaisuus 2023.

3. Peliklinikan monitoimijamalli 2023

Valtakunnalliset sähköiset palvelut

PELUURI

Tuki-, ohjaus- ja neuvontapalvelut sekä Peli poikki -ohjelma. Auttava puhelin ja chat sekä OmaPeluuri.

Hankekumppanit:
A-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto
Rahoittaja: Veikkaus Oy 950 000 €
11,5 henkilöä

RESTART

Verkkopohjainen tukipalvelu pelitapojen muutokseen tietokone-, mobiili- ja konsolipelaajille.

Hankekumppani: Sininauhaliitto
Rahoittaja: STEA 226 000 €
2 henkilöä

KEHITTÄMINEN KOORDINOINTI TIEDONKERUU TUTKIMUS

Hankekumppani:
Socca - Uudenmaan sosiaalialan osaamiskeskus
Rahoittaja: THL/STM 300 000 €
2 henkilöä

Kasvokkaiset palvelut

AVOHOITO

Yksilö-, pari- tai perhemuotoisena.

Hankekumppanit ja rahoittajat:
Helsingin kaupunki noin 160 000 € ja
Vantaan ja Keravan hyvinvointialue
noin 80 000 €
4 henkilöä

TILTTI

Matalan kynnyksen tuki- ja neuvontapalvelut, vertaisryhmät.

Hankekumppani: Sininauhaliitto
Rahoittaja: STEA 358 050 €
5,5 henkilöä

4. Peliklinikka tarjoaa monipuolisia palveluita

Peliklinikalla tarjotaan palveluja moniammatillisesti. Peliklinikan palveluvalikko on erittäin laaja, ja asiakkailta on lukuisia mahdollisuuksia saada apua samasta yksiköstä. Asiakkaalle voidaan tarjota peliongelman eri vaiheisiin Peliklinikan toiminnoista räätälöity palvelupaketti. Koska henkilöstö tuntee toistensa työtä, on helppo tarjota asiakkaille eri vaihtoehtoja ja motivoida hakeutumaan niihin.

Eryistä hyötyä yhteistyöstä on tilanteissa, joissa ihmiset empivät pitkään hoidon ja tuen piiriin hakeutumista. Käytännön työ on osoittanut, että yhteiset tilat ja kokonaisuus hel-

pottavat asiakkaiden siirtymistä Peliklinikan palvelujen välillä.

Peliklinikka tarjoaa palveluitaan matalan kynnyksen periaatteella. Se tarkoittaa, että asiakas voi valita palveluvalikosta itselleen sopivat palvelut. Peliklinikan palveluihin ei tarvita lähetettä. Peliklinikan palvelut, lukuunottamatta avohoito, toimivat nimettömyyden periaatteella. Nimettömyys on erityisen tärkeää, sillä pelaajan tuntema häpeä on usein keskeinen este avun hakemiselle, ja se liittyy olennaisesti leimautumisen pelkoon.

”Nimettömyys on erityisen tärkeää, sillä pelaajan tuntema häpeä on usein keskeinen este avun hakemiselle, ja se liittyy olennaisesti leimautumisen pelkoon.”



4.1 Kooste Peluurin palveluista 2023

PELUURIN AUTTAVA PUHELIN JA CHAT

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

PELI POIKKI -OHJELMA

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

OMAPELUURI 24/7

OmaPeluuuri 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 verkkovertaisryhmä OmaPeluurissa. Ryhmää ohjaa ammattilainen.

LÄHELLÄ -VERTAISTUKIRYHMÄ

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

PELUURI.FI -SIVUSTO

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

Taulukko 1. Peluurin palvelut 2023.

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.

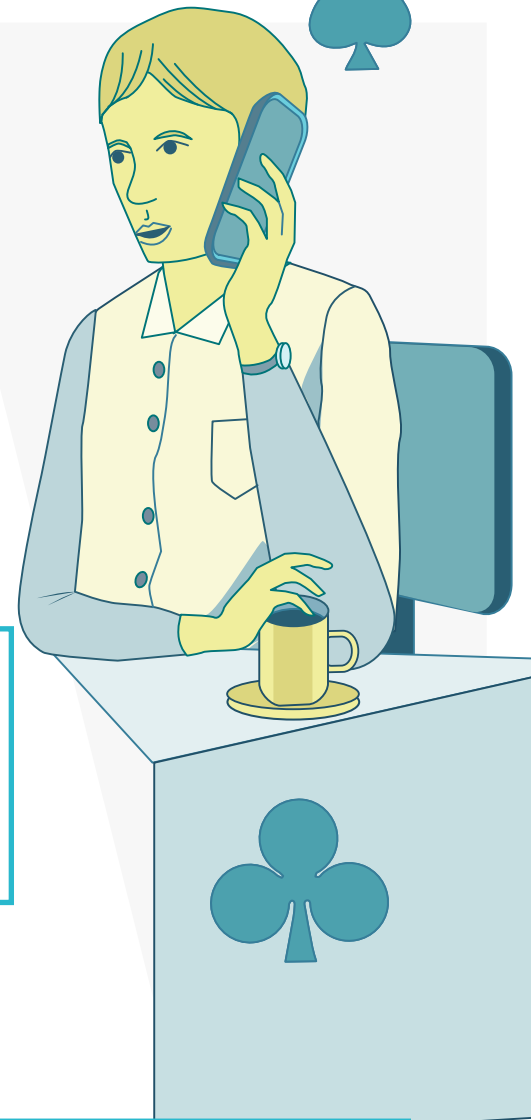
Auttava puhelin päivystää suomeksi joka arkipäivä klo 12–18. Aiemmin maanantaisin toiminut ruotsinkielinen päivystyspäivä on korvattu tilapäisesti soittopyyntöpalvelulla. Chat palvelee maanantaisin, keskiviikkoisin ja perjantaisin kello 12–15.

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.

TAPAUSESIMERKKI: PELAAJA 1 (Peluurin auttava puhelin)

”ERKKA 32 V.”

Helsinki



1

Erkka aloitti pelaamisen hyvin nuorena ja peliongelma on kestänyt useita vuosia. Pääsääntöisesti Erkka pelaa netissä sekä kotimaisilla että ulkomaisilla pelisivustoilla. Erkka on työelämässä haastavissa tehtävissä ja elämä on stressaavaa.

2

Erkka soittaa Peluuriin hyvin ahdistuneena. Tiedon Peluurista hän löysi netistä. Hän häpeää ongelmaansa, eikä ole aiemmin uskaltanut puhua asiasta. Työterveyshuollossa Erkka on käynyt unettomuuden takia, mutta rahapelaaminen ei ole tullut siellä puheeksi. Hänestä tuntuu helpottavalta, kun työntekijä kuuntelee tuomitsematta, on kiinnostunut hänen asioistaan ja esittää kysymyksiä, jotka selkiyttävät tilannetta.

3

Yhdessä Peluurin työntekijän kanssa hän miettii itselleen sopivia keinoja saada pelaaminen hallintaan. Hän päättää tehdä pelaamisen aloittamisen itselleen mahdollisimman hankalaksi asettamalla pelikiellon kotimaisille pelisivuille. Hän saa myös ohjeet maksuttoman esto-ohjelman lataamisesta pelilaitteelle ja Erkka päättääkin asentaa ohjelman älypuhelimensa tyttöstävänsä kanssa.

4

Keskustelussa päivystäjän kanssa käy ilmi, että Erkka kaipaa apua myös ahdistuksen ja muiden kielteisten tunteiden käsittelyyn. Hänen toiveenaan on keskustella kasvokkain asiantuntijan kanssa. Peluurin päivystäjä ehdottaa Peliklinikan avohoitoa, jonne varataan aika yhdessä.

5

Puhelun jälkeen Erkan olo on helpottunut ja toiveikas. Vaikka peliongelma ei vielä olekaan ratkennut, hän tietää ottaneensa ison askeleen sen selvittämiseksi. ”Jos olisin tiennyt kuinka paljon puhuminen auttaa, olisin ottanut yhteyttä jo paljon aikaisemmin.”

Peluuriin yhteydenottaneista rahapelaajista 2022

- 64 % oli miehiä
- 65 % oli alle 34-vuotiaita
- 90 % pelasi nettipelejä
- Nettipelaajista 63 % oli kokoaikaisesti työssäkäyviä
- Nettipelaajista 55 % on rahoittanut pelaamistaan lainarahalla tai pikavipeillä

Tapausesimerkit ovat Peluurin tilastojen pohjalta yhdistelemällä laadittuja esimerkkejä, eivät todellisia asiakastapauksia.

Peli poikki -ohjelma

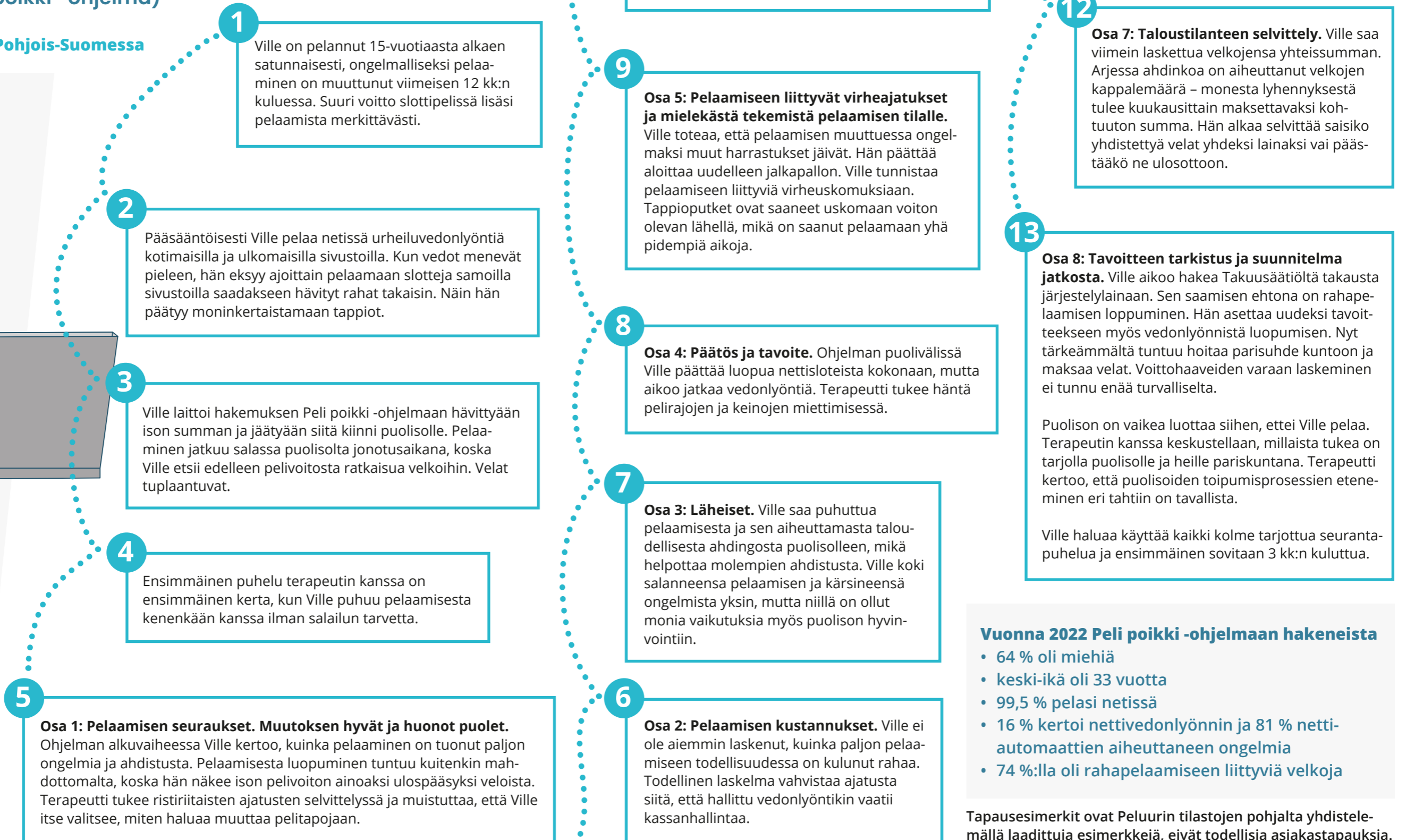
Peli poikki on Peluurin netissä toimiva ohjelma rahapeliongelmiin muutosta haluaville pelaajille. Ohjelmassa on kahdeksan osaa. Ohjelma perustuu kognitiiviseen käyttäytymisterapiaan ja motivoivaan haastatteluun. Jokaiseen

osaan kuuluu asiakkaan itsenäinen työskentely tehtävien parissa, keskustelu terapeutin kanssa puhelimitse ja mahdollisuus vertaistukeen ohjelman keskustelufoorumilla. Matalan kynnyksen, hyvän toteutettavuuden ja hyvien tulostensa vuoksi ohjelmasta on tullut erittäin suosittu.

TAPAUSESIMERKKI: PELAAJA 2 (Peli poikki -ohjelma)

"VILLE 25 V."

pieni paikkakunta Pohjois-Suomessa



Vuonna 2022 Peli poikki -ohjelmaan hakeneista

- 64 % oli miehiä
- keski-ikä oli 33 vuotta
- 99,5 % pelasi netissä
- 16 % kertoi nettivedonlyönnin ja 81 % netti-automaattien aiheuttaneen ongelmia
- 74 %:lla oli rahapelaamiseen liittyviä velkoja

Tapausesimerkit ovat Peluurin tilastojen pohjalta yhdistelmällä laadittuja esimerkkejä, eivät todellisia asiakastapauksia.

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.

OmaApu-työkirja (OmaPeluurissa)

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 -vertaisryhmä (OmaPeluurissa)

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

Lähellä-vertaisryhmä (OmaPeluurissa)

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

Peluuri.fi

Peluuri.fi -sivustolla on laajalti ajankohtaista tietoa rahapeliongelma-alueesta, ohjeita ja vinkkejä apukeinoista, apu- ja tukipaikoista sekä muista rahapelientien ajankohtaisista asioista. Lisäksi sivustolla on erilaisia itsearviointiin ja itseopiskeluun tarkoitettuja välineitä, kuten pelitestejä. Tietopankki tarjoaa tietoa rahapelaamisesta ja peliongelma-alueesta kaikille kiinnostuneille. Sivuston ensisijainen kohderyhmä ovat pelaamisestaan huolestuneet ja sen ongelmaksi kokevat sekä heidän läheisensä.

Restart-ohjelma digipelaajille

Restart-ohjelma on ensimmäinen valtakunnallinen tietokone-, konsoli- ja mobiilipelejä ongelmallisesti pelaaville suunniteltu tukipalvelu. Siihen on otettu mallia suositusta Peli poikki -ohjelmasta. Kahdeksan viikon ohjelma kannustaa pelitapojen kriittiseen tutkailuun ilman lopettamispakkoa.

Tehtäväkirja verkossa herättelee asiakkaan pohtimaan keskeisiä teemoja itse, ja puhelinkeskustelut tukevat muutoksesta heränneiden ajatusten soveltamista käytäntöön. Ohjelma nojaa motivoivaan haastatteluun, kognitiiviseen käyttäytymisterapiaan ja hyväksymis- ja omistautumisterapiaan. Restart käynnistyi Sininauhaliiton STEA-kehittämissankkeena (2019–2021). Vuonna 2022 se vakiinnutti toimintansa osana Peluurin palveluvalikkoa.

TAPAUSESIMERKKI: PELAAJA 3 (Restart-ohjelma digipelaajille) "ANTTI 28 V" pääkaupunkiseutu



- 1** Antti on pelannut tietokonepelejä pienestä pitäen. Pelaaminen oli pitkään tasapainossa koulun ja muun elämän kanssa. Lukiossa siitä tuli kilpailullisempaa ja muut harrastukset alkoivat jäädä.
- 2** League of Legends -peli on ollut osa Antin elämää jo reilun kymmenen vuoden ajan. Tavoitteelliset kilpailuvuodet ovat jo takanapäin, mutta peli ja siihen liittyvä yhteisö ovat edelleen iso osa arkea. Antti haluaisi saattaa loppuun pitkään venyneet opinnot, mutta irti päästäminen pelimaailman velvoitteista on vaikeaa.
- 3** Antti haki mukaan Restart-ohjelmaan ristiriitaisissa tunteissa. Toisaalta pelaaminen on hänelle tärkeää ja toisaalta pelisessioiden jälkeen on jatkuvasti syyllinen olo siitä, ettei saanut opiskeltua tai edistettyä muita asioita.
- 4** **Osa 1: Pelihistoria ja pelaamisen merkitys.** Antti pohtii tehtäväkirjan avulla, miten pelaamisen merkitys on muuttunut hänen pelihistoriansa aikana. Pelaamisen painopiste on siirtynyt aiemmasta tavoitteellisesta yhdessä harjoittelusta paikallaan junnavaan yksin suorittamiseen. Mielekäs peliseura ehtii linjoille yleensä vasta illalla. Antti päättää jatkaa Restart-ohjelmaa yhdessä oman valmentajan kanssa.
- 5** **Osa 2: Pelaamiseni nyt.** Tarpeettoman pelaamisen rooli avautuu Antille omien arvojen tutkimisen kautta. Hän haluaisi, että pelaaminen olisi hauskaa yhdessä tekemistä totisen kilpailullisen suorittamisen sijaan. Nykyisissä pelirutiineissa aamun aloittaminen istumalla suoraan tietokoneen ääreen ei tue sitä.

- 10** **Osa 7: Aika ja tärkeysjärjestys.** Antti tarkastelee mihin on käyttänyt aikansa edellisellä viikolla ja huomasi, miten paljon aktiivisempi on ollut. Viikonloppuna tuli pelattua enemmän, koska siihen oli mahdollisuus ja se ei ollut mistään pois. Aikaa jäi silti käydä myös elokuvissa Suv:n kanssa.

- 11** **Osa 8: Tähän asti kuljettu matka.** Muutokset pelirutiineihin ovat tuoneet hyvää sekä pelaamiseen että arkeen. Opinnot etenevät pitkästä ajasta, parisuhde voi paremmin ja parempi jaksaminen näkyy myös mielekkäämpänä pelaamisena. Antti haluaa jatkaa samalla linjalla ja keskittää pelaamisensa iltaan ohjelman jälkeenkin.

- 9** **Osa 6: Valintatilanteet ja valintapiste.** Kokemus aamun valintojen muuttamisesta on innostanut pohtimaan muiden valintojen merkitystä. Pelaamisen keskittäminen iltaan on jopa parantanut pelikokemusta. Pelaamisesta ei tarvitse kokea syyllisyyttä, kun on saanut aikaan muita asioita.

- 12** **3 kk seuranta.** Antti innostui kokeilemaan uutta peliä ja huomasi, että vanhat ajatusmallit aktivoivat kilpailuvietin. Alun innostus vaihtui nopeasti suorittamiseen. Kuukauden kestänyt intensiivisempi pelijakso päättyi oivalukseen siitä, että toistaa samaa kaavaa uudenkin pelin kanssa. Pelaamisen rajoittaminen iltaan ja tuttuun porukkaan on alkanut tuntua entistä mielekkäämmältä.

- 8** **Osa 5: Kaikkiin ajatuksiin ei voi luottaa.** Antti tunnistaa, että pelkää jatkuvasti jäävänsä jostain pelissä paitsi ja lykkää sillä verukkeella opiskelua usein myöhemmäksi. Viime päivinä pelin avaaminen vasta opiskelujen jälkeen on osoittanut, ettei ole jäänyt paitsi mistään merkittävästä.

- 7** **Osa 4: Tavoite muutokselle.** Antti asettaa tavoitteekseen pelata vain iltaisin, kun tutut kaverit ovat linjoilla. Ensimmäinen askel kohti tätä on, ettei konetta avaa heti aamulla, vaan vasta kirjastolla, jossa on helpompi keskittyä opiskeluun. Valmentajan kanssa tutkitaan sitä, mitkä muut rutiinit ylläpitävät pelaamista, joka tuntuu tarpeettomalta.

- 6** **Osa 3: Läheisen näkökulma ja vaihtoehtoiset suunnat.** Kumppanin kanssa pelaamisesta ja sen vaikutuksista arjen läsnäoloon on puhuttu ennenkin, mutta ohjelman haastattelu tehtävä avaa Antin silmät Suv:n kokemalle yksinäisyydelle heidän parisuhteessaan.

Restartin hakijoista 2020–2022

- Hakijoiden keski-ikä oli 29,7 vuotta
- Ongelmallinen pelaaminen oli kestänyt keskimäärin 9 vuotta
- 84 % oli miehiä
- 35 % oli opiskelijoita
- 53 % oli parisuhteessa

Tapausesimerkki on Restartin tilastojen pohjalta yhdistelemällä laadittu esimerkki, ei todellinen asiakastapaus.

4.2 Helsingin kaupungin ja Vantaan ja Keravan hyvinvointialueen tuottama avohoito vuonna 2023

AVOHOITO

Peliklinikan avohoito tarjoaa monipuolista keskustelutukea ja hoitoa raha- ja digipelejä ongelmallisesti pelaaville henkilöille sekä heidän läheisilleen.

Helsingin kaupungin sekä Vantaan ja Keravan hyvinvointialueen tuottama palvelu tarjoaa täysi-ikäisille asiakkaille hoidollisia keskustelukäyntejä peliongelmiin perehtyneen ammattilaisen kanssa yksilö-, pari- tai perhemuotoisina. Avohoito on asiakkaille maksutonta eikä lähetettä tarvita.

Peliklinikan avohoito antaa monipuolista keskustelutukea ja hoitoa raha- ja digipelejä ongelmallisesti pelaaville henkilöille sekä heidän läheisilleen. Helsingin kaupungin sekä Vantaan ja Keravan hyvinvointialueen (vuoteen 2022 saakka Helsingin ja Vantaan kaupunkien) tuottama palvelu tarjoaa täysi-ikäisille asiakkaille hoidollisia keskustelukäyntejä peliongelmiin perehtyneen ammattilaisen kanssa yksilö-, pari- tai perhemuotoisina. Avohoito on asiakkaille maksutonta eikä lähetettä tarvita.

Vuonna 2022 avohoidon tarjoamat palvelut oli tarkoitettu Helsingin, Vantaan ja Kauniaisten kaupungin asukkaille. Vuoden 2023 osalta sopimuksessa ovat mukana Helsingin kaupunki sekä Vantaan ja Keravan hyvinvointialue. Avohoidossa työskentelee Helsingin kaupungin sosiaalityöntekijä ja sosiaaliterapeutti sekä Vantaan ja Keravan hyvinvointialueen psykologi.

Avohoidon asiakkaaksi voi tulla avohoidon ajanvarauksen kautta, Peluurin päivystyksen, Tiltin työntekijöiden sekä Helsingin kaupungin ja Vantaan ja Keravan hyvinvointialueen työntekijän ohjaamana.

Hoito alkaa kolmen kerran alkuarviojaksolla, jonka aikana muodostetaan asiakkaan kanssa yhteistä kuvaa hänen tilanteestaan sekä tehdään suunnitelma hoidon tavoitteista, keinoista, kestosta ja arvioinnista. Hoito suunnitellaan yksilöllisesti ja yhteistyössä asiakkaan kanssa hänen omasta tarpeestaan ja tilanteestaan lähtien. Alkuarviojakson aikana on ensisijaista luoda toimiva hoitosuhde, jolle myöhempi työskentely perustuu. Toinen alkuarvion keskeinen tavoite on pelaamiseen liittyvän ja asiakkaan tilanteen kannalta olennaisen tiedon ja ymmärryksen lisääminen.

Hoidon keskiössä ovat yleisimmin asiakkaan muutosmotivaation tarkastelu ja tukeminen sekä asiakkaalle soveltuvien konkreettisten keinojen löytäminen hänen tilanteensa muuttamiseksi. Usein hoidon tavoitteena on myös lisätä asiakkaan ymmärrystä omasta pelaamisestaan ja siihen vaikuttavista ajatuksista, tunteista ja elämäntapahtumista sekä löytää toisen toimimisen mahdollisuuksia. Asiakkaan tilanteen ja tarpeen mukaisesti osana hoitoa hyödynnetään esimerkiksi kognitiivisen käyttäytymisterapian, hyväksymis- ja omistautumisterapian sekä dialektisen käyttäytymisterapian menetelmiä, motivoivaa haastattelua sekä traumaterapian näkökulmia. Hoito-ohjelmina avohoidon työssä käytetään tarvittaessa myös kognitiiviseen käyttäytymisterapiaan perustuvaa Rahapeliriippuvuus hallintaan – hoito-ohjelmaa sekä Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiirin kehittämää kognitiivista lyhytterapiaa riippuvuuksien hoitoon.

Lisäksi Peliklinikan avohoito tarjoaa konsultointia ja tukea Helsingin kaupungin sekä Vantaan ja Keravan hyvinvointialueen perus- ja erityispalveluiden työntekijöille peliongelmiin liittyvissä kysymyksissä.

**TAPAUSESIMERKKI:
PELAAJA 4 (avohoito)
"PEKKA, 30V"
Helsinki**

1

30-vuotias Pekka on ollut jo lapsesta alkaen rahapelaaja. Täysi-ikäistyttyään hän on alkanut pelata slotteja nettikasinoilla ja rahoittanut pelaamista opintolainalla sekä pienillä pikavipeillä. Hän ottaa yhteyttä Peliklinikan avohoidon ajanvaraukseen ja kertoo, kuinka viimeisen parin vuoden aikana hänen pelaamisensa on riistäytynyt käsistä ja hän on pahasti velkaantunut. Yhdestä kulutusluotosta on lähetetty perintäkiri, jonka Pekan vaimo on nähnyt, ja tämä tapahtumaketju on johtanut rahapelaamisen paljastumiseen. Pekka kuvaa, kuinka kotona on hirveä ilmapiiri ja hän toivoo pikaista ajanvarausta Peliklinikalle.

2

Alkukartoitus. Pekka pääsee tapaamaan avohoidon työntekijää. Hän kuvaa rahapelaamisensa järjettömyyttä ja voimakasta arvostiriitaa, jota pelaamiseen on liittynyt. Hän on jatkanut rahapelaamista epätoivoisena toivoen, että isompi voitto pelastaisi hänet eikä hän joutuisi kertomaan rahapelaamisesta vaimolleen. Alkukartoitustapaamisilla (1–3 kertaa) työntekijä ja Pekka käyvät läpi Pekan pelihistoriaa ja muutostivaatiota.

3

Asiakassuunnitelma. Alkukartoituksen jälkeen Pekan kanssa tehdään asiakassuunnitelma. Työntekijä auttaa Pekkaa asettamaan tavoitteet, joihin hän haluaa tähdätä. Pekka haluaa eroon rahapelaamisesta eikä hän halua menettää vaimoaan.

4

Hoito. Pekka ja työntekijä lähtevät tapaamisilla työstämään Pekan kokemuksia rahapelaamisesta, virheellisiä ajatuksia ja uskomuksia pelaamiseen liittyen, riskitilanteita sekä etsimään keinoja välttää pelaamista. Pekka puhuu työntekijälle myös tunteistaan ja parisuhteestaan. Työntekijän tuella Pekka saa otettua yhteyttä talous- ja velkaneuvontaan.

7

Avohoidon lopetuskäynnit. Pekka saa apua riippuvuuskäyttäytymisensä tunnistamiseen ja hallintaan. Hän alkaa tehdä kokonaisvaltaista elämäntapamuutosta, liikkua enemmän ja kiinnostumaan omasta hyvinvoinnistaan. Avohoidon työntekijän kanssa Pekka sopii, että tapaamiset lopetetaan. Pekka haluaa ylläpitää hoitoa ja hakeutuu vertaistukiryhmiin. Kotona tilanne on rauhoittunut ja Pekka kokee, että on entistä tyytyväisempi parisuhteeseensa ja elämäänsä ylipäätään.

6

Uusi ongelma. Pekka pysyy pelaamattomana ja 1kk välein tapahtuvat seurantatapaamiset avohoidossa jatkuvat. Hän käyttää kuitenkin edelleen paljon puhelinta töissä ollessaan tylsistynyt. Hän alkaa selailla verkkokauppoja ja etsimään toinen toistaan parempia tarjoustuotteita ja -vaatteita. Nettishoppailuun uppoaa paljon aikaa, mikä havahduttaa Pekan miettimään tilannettaan. Hän tuo asian esille seurantatapaamisella. Työntekijä ja Pekka alkavat tutkia tapaamisilla tarkemmin Pekan tunnekokemuksia, jotka ajavat hänet riippuvuuskäyttäytymiseen.

5

Väliarviointi. Pekka alkaa voida paremmin ja hän kuvaa tapaamisilla, ettei usko, että enää ikinä pelaa. Rahapelaaminen tuntuu kaukaiselta muistolta. Työntekijä ja Pekka pitävät väliarvioinnin ja sopivat, että jatkossa tapaavat seurantakäynneillä 1 kk välein.

Avohoidon asiakkaista 2022–2023:

Helsinki

- vuonna 2022 asiakastapaamisia 560 kpl, erillisiä asiakkaita 150
- vuonna 2023 (1.1.–31.5.) asiakastapaamisia 300, erillisiä asiakkaita 98

Vantaa

- vuonna 2022 asiakastapaamisia 403

Vantaan ja Keravan hyvinvointialue

- vuonna 2023 (1.1.–31.5.) asiakastapaamisia 197
- ajalla 1.6.2022–31.5.2023, erillisiä asiakkaita 124 (Apotti käytössä vasta alk. 1.6.2022)

Tapausesimerkit kuvaavat asiakasprosesseja avohoidossa. Esimerkit eivät ole yksittäisiä todellisia asiakastapauksia.

TAPAUSESIMERKKI: LÄHEINEN 1 (avohoito)

”KIRSTI, 59V”
Vantaa

1

59-vuotias Kirsti on 18-vuotiaan, vielä kotona asuvan Lauran äiti. Lauralla on ollut jo reilun vuoden verran haasteita lukio-opintojen suorittamisessa ja Laura on vetäytynyt kotiin. Kotona ollessaan Laura on katsellut Twitch-streamereita, minkä äitikin on pannut merkille. Äiti ei kuitenkaan ole tiennyt Lauran osallistuneen streamien porukkapelien. Pikkuhiljaa Laura on myös alkanut käyttää enemmän rahojaan pokerin pelaamiseen ja ottanut kulutusluottoja pystyäkseen pelaamaan lisää. Asia paljastuu Kirstille perintäkirjeiden saavuttua kotiin. Ensimmäinen Kirsti pyrkii maksamaan laskut tyttärensä puolesta. Nyt Kirsti kokee kuitenkin, ettei voi luottaa tyttärensä kertomaan, sillä Laura ei ole pystynyt kertomaan kaikista laskuista heti vaan otetut velat paljastuvat vanhemmille uusien yllättävien laskujen muodossa.

2

Soitto avohoidon ajanvaraukseen. Kirsti soittaa Peliklinikan avohoidon ajanvarausnumeroon, jonka hän on löytänyt netistä. Huolestuneena Kirsti kertoo tyttärensä rahapelaamisesta. Ongelmana on se, ettei tytär ole suostunut ottamaan apua vastaan ongelmansa. Puheluun vastannut työntekijä ehdottaa Kirstille tapaamisia Peliklinikalla, jotta Kirsti saisi käsitellä läheisensä rahapelaamisen herättämiä ajatuksia ilmiötä tuntevan ammattilaisen kanssa.

3

Ensikäynti. Ensitapaamisella Kirsti kertoo tyttärensä pelaamisesta ja saa työntekijältä tietoa rahapelaamiseen liittyen. Kirsti tuo esiin avuttomuutta siitä, ettei pysty auttamaan tyttärtään enempää ja hänen on vaikea ymmärtää koukuttumista rahapelaamiseen. Kirstistä on kuitenkin helpottanut saada tietoa rahapelioppisuudesta sekä siitä, kuinka voisi olla tyttärensä tukena. Kirsti myös oivaltaa, ettei lainojen maksaminen tyttären puolesta ehkä autakaan tyttärtä vaan saattaa jopa mahdollistaa rahapelaamista.

5

Loppuvaiheen työskentely. Kirsti kertoo työntekijälleen saaneensa tyttärelleen apua huoli-ilmoituksen teon myötä. Sosiaali-työntekijän tekemässä palvelutarpeen arvioissa tyttärellä on tullut esiin pelaamisen lisäksi mielenterveyden haasteita, joiden hoitoon tytär on nyt ollut halukas ottamaan apua vastaan. Kirsti on huojentunut siitä, että sai lopulta apua tyttärelleen eikä joudu painimaan enää asian kanssa yksin. Kirsti kokee, ettei enää tarvitse Peliklinikan avohoidon tapaamisia. Kirstin omat voimavaratkin tuntuvat nyt olevan paremmalla tolalla.

4

Jatkotapaamiset. Jatkotapaamisilla Kirsti käy läpi ajatuksiaan ja tunteitaan tyttärensä rahapelaamiseen liittyen. Yhdessä työntekijän kanssa Kirsti pohtii myös omia rajojaan sekä luottamustaan suhteessa tyttärensä ja keskustele siitä, mitkä asiat toimivat hänellä voimavaroina kriisitilanteen keskellä. Kirsti alkaa kiinnittää enemmän huomiota myös omaan hyvinvointiinsa ja kokee siten jaksavansa paremmin tyttärensä tukena. Kirstiä harmittaa kuitenkin, ettei hän saa tyttärtään avun piiriin, minkä hän tuo toistuvasti esiin työntekijälle. Työntekijä ehdottaa Kirstille, että hän voisi tehdä sosiaalihuoltoon huoli-ilmoituksen tyttärestään. Kirsti kokee tämän vaihtoehdon hyvänä ja tarttuukin heti toimeen.

Pelaajien läheisten kanssa työskentelyssä ensisijaista on läheisen voimavarojen ja talouden turvaaminen. Lisäksi läheisille on tärkeää saada tietoa peliongelma- ja sen hoidosta. Hoidossa pyritään tyypillisesti selkiyttämään läheisen roolia ongelmallisesti pelaavan tukena ja pohtia yhdessä muun muassa missä määrin ja millä tavoin pelaajaa voi auttaa ja mikä taas on ongelmakäyttäytymisen mahdollistamista.

Tapausesimerkit kuvaavat asiakasprosesseja avohoidossa. Esimerkit eivät ole yksittäisiä todellisia asiakastapauksia.

4.3 Tieto- ja tukipiste Tiltin palvelut vuonna 2023

AVOIMET OVET

Kaksi kertaa viikossa maanantaisin ja keskiviikkoisin klo 15–17. Avoimet ovet on Tiltin perustoimintamuoto, jonne etenkin ensimmäistä kertaa apua hakevat voivat tulla matalalla kynnyksellä hakemaan tietoa tai tukea itselleen tai läheiselleen. Avoimissa ovissa voi keskustella omasta tilanteestaan Tiltin työntekijän kanssa. Avoimissa ovissa voi myös viettää aikaa yhdessä työntekijöiden ja muiden kävijöiden kanssa keskustellen ja kahvitellen.

VERTAISRINKI

Kerran viikossa maanantaisin klo 17–18.30. Vertaisrinki on avoin ohjattu vertaistukiryhmä pelaajille, jotka kokevat tarvitsevansa tukea ongelmallisen pelaamisen haittoihin.

LÄHEISTEN VERTAISRINKI

Kerran kuussa torstaisin klo 18–19.30. Läheisten vertaisrinki on avoin ohjattu vertaistukiryhmä rahapelaajien läheisille, jotka kokevat tarvitsevansa tukea itselleen oman hyvinvointinsa tueksi. Syksystä 2023 alkaen Läheisten Vertaisrinkejä järjestetään joka toinen viikko torstaisin klo 17–18.

TEEMAVERTAISRINKI

Kerran viikossa keskiviikkoisin klo 17–18. Teemavertaisrinki on avoin ohjattu teemallinen vertaisryhmä, jossa työskennellään etukäteen ilmoitetun, rahapeliongelmista toipumisen kannalta olennaisten aiheiden äärellä, erilaisia menetelmiä hyödyntäen.

TILTIN PERHEKLUBI

Joka toinen viikko keskiviikkoisin klo 18–19.30. Tiltin Perheklubi on pelaajille ja koko heidän lähipiirilleen tarkoitettu suljettu vertaisryhmä. Ryhmään ilmoittaudutaan koulutetun tukiohjaajan (Tiltin työntekijä) kautta.

LÄHEISTEN AVOIMET OVET

Kerran kuussa torstaisin klo 16–18. Läheisten avoimet ovet tarjoavat rahapelejä pelaavien läheisille mahdollisuuden matalan kynnyksen asiointiin. Ne on suunnattu etenkin ensimmäistä kertaa tuleville läheiskävijöille, jotka hakevat tietoa tai tukea itselleen. Läheisten avoimiin oviin voi myös tulla viettämään aikaa yhdessä vertaisten kanssa keskustellen ja kahvitellen. Syksystä 2023 alkaen Läheisten avoimia ovia järjestetään joka toinen viikko torstaisin klo 15–17.

PUUHAPERJANTAI

Kerran viikossa perjantaisin klo 11–14. Puuhaperjantai on toiminnallista tukea ja ohjausta tarjoava vertaisryhmä, joka osallistaa ja auttaa ryhmään osallistuvia löytämään arjen hyvinvointia tukevia asioita.

MUUT RYHMÄTOIMINNOT

Tiltissä järjestetään myös erilaisia suljettuja ryhmätoimintoja. Osa ryhmätoiminnoista on toteutettu yhteistyössä Peliklinikan avohoidon kanssa tai ulkopuolisten ryhmänvetäjien avulla, esimerkiksi hyväksymis- ja omistautumisterapia- ja kirjallisuusterapiaryhmiä. Vuonna 2022 ja 2023 pilotoitiin Luovuus toipumisen tukenaryhmäprosessit, joissa hyödynnettiin taideterapeuttisia menetelmiä.

TIETOISKUT

Tietoiskuja järjestetään tarpeen mukaan, 1–4 kertaa vuodessa. Tietoiskut tarjoavat lyhyen alustuksen ja yhteistä keskustelua kävijöiden toivomista ajankohtaisista aiheista.

Matalan kynnyksen palveluita

Peliklinikan tieto- ja tukipiste Tiltin matalan kynnyksen neuvontapalvelut ja vertaistoiminta tarjoavat tietoa, tukea ja vertaistukea rahapelihaittoihin ja rahapeliongelmista toipumisen tueksi. Tiltissä on tarjolla sekä ammattilaisten tarjoamaa matalan kynnyksen neuvontaa ja palveluohjausta että vertaistukeen perustuvaa avointa ja suljettua ryhmätoimintaa. Toiminta on tarkoitettu rahapelihaittoja kokeville pelaajille, heidän läheisilleen sekä näitä kohderyhmiä työssään kohtaaville sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille ja opiskelijoille. Valtaosa toiminnasta tapahtuu kasvokkain Tiltin asiakastilassa. Tiltti on auki viikottain yhteensä 12–18 tuntia viikossa. Toiminnan alusta 08/2010 vuoden 2023 huhtikuun loppuun mennessä Tilttiin on tehty yhteensä 1896 ensikäyntiä ja 16929 käyntiä. Tiltin toimintaa on kehitetty kävijäkunnan tarpeisiin vastaaviksi monin eri tavoin kuluneiden toimintavuosien varrella. Jotkin toimintamuotokokeilut ovat jääneet kertaluonteisiksi ja toiset taas vakiintuneet osaksi pysyvää perustoimintaa. Tässä raportissa kuvataan tarkemmin vain tällä hetkellä viikkoaikataulussa olevat pysyvät toimintamuodot.

Avoimet ovet ja läheisten avoimet ovet

Tiltin Avoimet ovet -toimintamuoto on toiminut jo vuodesta 2010 lähtien ensimmäistä kertaa tulevien avunhakijoiden sisääntuloväylänä. Avointen ovien kautta ohjaututaan Tiltin muihin toimintamuotoihin ja koko Peliklinikan palvelukokonaisuuden muihin palveluihin. Avoimet ovet ovat olleet kautta Tiltin toimintavuosien käyntimääriltään selvästi suosituin toimintamuoto. Vuonna 2022 sinne tehtiin 51 % (N=569) kaikista käynneistä. Avoimiin oviin voi tulla asioimaan aukioloaikoina, maksutta ja etukäteen aikaa varaamatta. Avoimissa ovissa käy sekä rahapelejä pelaavia, heidän läheisiään että pelihaittoja työssään kohtaavia ammattilaisia. Yhä useampi ensikävijä tulee asioimaan Avoimiin oviin yhdessä läheisensä kanssa, tavallisin puolison tai vanhemman kanssa. Myös sosiaali- ja terveysalan ammattilaiset saatta-

vat peliongelmiin apua tarvitsevia asiakkaitaan Avoimiin oviin tai hakevat itselleen tietoa ilmiöstä oman työnsä tueksi. Tiltin työntekijät keskustelevat aina ensikävijöiden kanssa ensin kahden kesken ja kartoittavat tulijan tilanteen. Etenkin kriisitilanteessa asioivien ensikävijöiden ja uudelleen pelaamaan repsahtaneiden tilanteeseen paneudutaan yksilökohtaisesti ja heitä ohjataan myös eteenpäin tarvittaessa. Noin puolet ensikävijöistä käy 1–2 kertaa Tiltissä ja ohjautuu neuvontakeskustelujen jälkeen eteenpäin itselle sopiviin muihin palveluihin.

Toisaalta Avoimissa ovissa käydään myös toistuvasti. Noin kolmannes uusintakävijöistä tulee säännöllisesti omaan muuhun viikkorytmiin sopivassa aikataulussa oleskelemaan pelittömässä tilassa, tapaamaan muita samaa kokeneita vertaisia, vaihtamaan kuulumisia ja tukemaan toisiaan. Suurin osa pelaamisen haittoihin tukea tarvitsevista käy Avoimissa ovissa jaksoittain eli silloin, kun kokee tarvitsevansa eniten tukea pelaamisen haittojen työstämiseen. Toistuvasti tuleville kävijöille jaetaan Avoimissa ovissa eri tavoin heidän toipumisestaan edistävää tietoa ja tukea. Läheisten avoimet ovet aloitettiin vuonna 2018 ja ne korvaavat yhdessä Läheisten vertaisringin kanssa aiempina toimintavuosina järjestetyt teemoitetut läheisten illat. Läheisten avoimet ovet on rauhoitettu vain läheisten asiointiin, mikä mahdollistaa läheisille olennaisten kysymysten käsittelyn.

Vertaisringit pelaajille ja läheisille ja teemavertaisringit pelaajille

Pelaajille tarkoitetut Vertaisringit ovat maanantain Avointen ovien jatkoksi järjestettäviä kaikille avoimia vertaisryhmätapaamisia, joissa keskusteluaiheet nousevat osallistujilta aloituskierroksella. Osa Vertaisrinkiin osallistuvista kävijöistä tulee Avoimiin oviin jo ennen ryhmätapaamista. Vertaisrinkiä kutsuttiin Tiltin alkuvuosina nimellä Kahvitauko, joka oli Avointen ovien jälkeen ensimmäinen Tiltin toimintakonseptiin lisätty vertaisryhmätoimintamuoto. Vertaisrinki-tapaamisiin ei tarvitse ilmoittautua etukäteen vaan niissä voi käydä silloin,

kun haluaa ja itselle sopii. Osallistuminen on maksutonta. Ryhmää ohjaava työntekijätyöpari huolehtii ryhmätapaamisen rakenteesta ja puheenvuorojen jakamisesta, tukee ryhmään osallistuvia jakamaan kokemuksia pelihaitoista selviytymisen keinoista ja ratkaisuista, jakaa kullakin ryhmäkerralla nouseviin keskusteluihin liittyen itselleen kertynyttä tietoa ja tukee osallistujia keskustelemaan peliongelmissa toipumisesta. Vertaisrinki on kävijämääriltään toiseksi suosituin Tiltin toimintamuoto. Läheisten vertaisringit aloitettiin vuonna 2018 ja ne korvasivat yhdessä Läheisten avointen ovien kanssa aiemmin järjestetyt teemoitetut Läheisten illat. Läheisten vertaisringeissä toimitaan samoin periaattein kuin pelaajille suunnatuissa Vertaisringeissä. Pelaajille suunnatut Teemavertaisringit aloitettiin keväällä 2017. Ne ovat teemallisia vertaisryhmätapaamisia, joissa työskennellään Tiltin työntekijän ohjeistamana etukäteen sovittua aihetta käsitellen ja erilaisia menetelmiä hyödyntäen. Teemavertaisringeissä käsitellään rahapeliongelmissa toipumisen kannalta olennaisia aiheita kuten rehellisyys, valehtelu, retkahdusten estäminen, arjen hyvinvointi, läheisten tukeminen tai tunnetyöskentely.

Puuhaperjantai

Puuhaperjantai on sekä pelaajille että läheisille avoin toiminnallista tukea ja ohjausta tarjoava päiväaikaan kokoontuva vertaisryhmä, joka auttaa ryhmään osallistuvia löytämään arjen hyvinvointia tukevia asioita. Toiminta sopii kaikille riippumatta kunnosta, iästä tai aiemmasta kokemuksesta ja mukaan saa tulla juuri silloin, kun se itselle sopii. Toimintaan osallistuminen

on maksutonta eikä toimintaan osallistuvilta vaadita retkiä lukuun ottamatta etukäteisilmoittautumista. Toiminnot suunnitellaan kevät-, kesä- ja syyskausittain yhdessä ryhmässä säännöllisesti käyvien kanssa ja ne ovat esimerkiksi kävelyretkiä, taidemuseovierailuja, kalastusta, levyraatia, tietovisailuja tai askartelua. Työntekijät keskustelevat osallistujien kanssa yhteisen ryhmätoiminnan ohessa toipumista tukevista ja siihen vaikuttavista asioista, tukevat osallistujia sosiaaliseen kanssakäymiseen ja arjen hyvinvointia lisäävään tekemiseen kunkin osallistujan elämäntilanteeseen sopivalla tavalla. Puuhaperjantai-toiminta aloitettiin vuonna 2014 Toimintatorstain nimellä ja se on Tiltin toimintamuodoista kävijämääriltään kolmanneksi suosituin toimintamuoto.

Perheklubi

Perheklubi on pelaajille ja koko heidän lähipiirilleen tarkoitettu suljettu vertaisryhmä. Ryhmään ilmoittaudutaan Tiltin työntekijän, koulutetun tukiohjaajan kautta. Keskusteluaiheet nousevat osallistujilta, kokemuksia jaetaan etenkin tunne- ja taloushaitoista. Perheklubi-malli on lähtöisin Kroatiasta ja se on tuotu Suomeen Sininauhaliiton Perheklubi-hankkeen tukemana vuonna 2017. Perheklubeja on yli 35 maassa ja valtaosa niistä on suunnattu päihteitä ongelmallisesti käyttäville ja heidän läheisilleen. Tiltin Perheklubi on ensimmäinen rahapeliongelmiin keskittynyt Perheklubi-ryhmä.

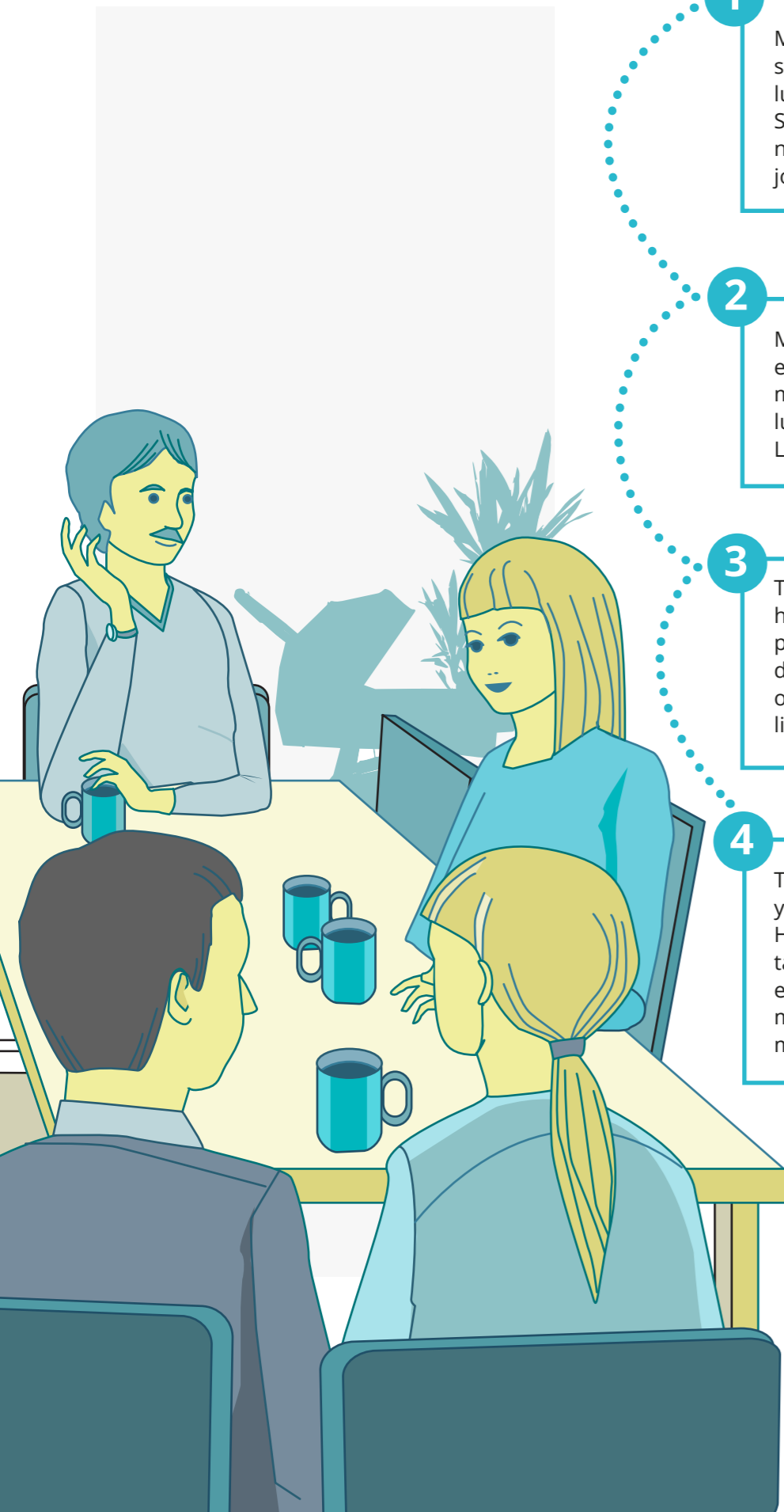
Muut toimintamuodot

Tiltissä järjestetään myös tietoiskuja ja erilaisia terapeutteja menetelmiä hyödyntävää vertaisryhmätoimintaa.

TAPAUSESIMERKKI: LÄHEINEN 2 (Tiltin Perheklubi ja läheisten vertaisringit)

"MARIKA, 34V"

Espoo



1

Marikalle puolison pelaaminen paljastui yllättäen. Hän sai luottokorttiyhtiöstä kirjeen. Kirjeessä kerrottiin, että luottokortti suljetaan maksuhäiriömerkintöjen vuoksi. Selvittelyn jälkeen hänelle selvisi, että puoliso oli jättänyt maksamatta laskuja ja väärentänyt Marikan nimen joihinkin papereihin. Syynä oli rahapeliongelma.

2

Marika oli puolisolleen hyvin vihainen. Hän oli tiennyt, että puolisollla oli ollut aiemmin ongelmia rahapelaamisen suhteen. Asiasta oli puhuttu, mutta Marika oli luullut pelaamisen olevan taakse jäänyttä elämää. Luottamus oli särkynyt puolisoitten välillä.

3

Tunteiden kirjo molemmilla puolisoilla vaihteli häpeästä, syyllisyydestä sääliin ja epäuskuun. Jälkeenpäin ajateltuna Marika mietti, että puolison haasteiden merkit stressi, masennus ja levottomuus olivat olleet ilmassa. Hän oli kuitenkin ohittanut ne luonnollisena osana lapsiperheen elämää.

4

Tukea ja tietoa oli saatava. Marika selasi nettiä ja yritti löytää apua heille molemmille. Jotain oli tehtävä. Hän löysi itselleen Tiltin Perheklubin ja läheisten vertaisringit. Avointa toimintaa ja ilman ilmoittautumista ennakkoon kuulosti hänestä hyvältä. Marikan ei ollut mahdollista sitoutua mihinkään pikkulapsiperheen muuttuvassa arjessa.

5

Tiltin Perheklubissa ja läheisten vertaisringeissä Marikan oli mahdollista tavata muita samassa tilanteessa olevia. Yhdessä heidän kanssaan hän pystyi miettimään myös vaikeita asioita. Sellaisiakin, joita muut eivät välttämättä ymmärtäisi. Tiltin ammattilaiset myös huolehtivat, että Marika saa asianmukaista tietoa rahapeliongelmiensa hoidosta.

6

Takaiskujakin Marikan ja puolison tiellä on ollut. Marika oli jo lopettanut käynnit Tiltissä, koska puoliso oli ollut pelaamatta. Paljastui kuitenkin, että tämä oli retkahtanut.

7

Isku oli kova, vaikka Marika oli saanut tiedon Tiltistä, että retkahdukset ovat tavallisia. Marika palasi Tiltin avoimiin ryhmiin hakemaan itselleen tukea. Läheisen on tärkeää saada apua myös itselleen. On hyvä olla paikka, jossa voi puhua miltä läheisen rahapelaaminen itsestä tuntuu.

8

Jälkeen päin Marika on miettinyt, miksi hän häpesi tilannetta? Peliongelman takana on aina ihminen.

Tapausesimerkki kuvaa asiakasprosessia Tiltissä. Esimerkki ei ole yksittäinen todellinen asiakastapaus.

Vuonna 2022:

- Tilttiin tehtiin 1109 käyntiä ja 99 ensikäyntiä.
- Ensikäynneistä 61 % oli miesten ja 39 % naisten tekemiä.
- 30–62-v tekivät 72% käynneistä ja 18–29-v. 19 % käynneistä.
- 65 % ensikävijöistä pelasi automaatti- arpa- ja numeroarvonta- vetoisesti ja 85 % pelasi ensisijaisesti netissä.

5. Tutkimus Peliklinikalla

Erikoistutkijat Maria Heiskanen ja Jussi Palomäki, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos (Maria Heiskanen toimi Peliklinikan tutkijana vuosina 2017–2020 ja Jussi Palomäki 2021–2022)

Tutkimus Peliklinikalla kiinteässä yhteydessä asiakastyöhön

Tutkimus ja tiedontuotanto ovat olleet mukana Peliklinikan toiminnassa alusta saakka. Aluksi oli tärkeää kuvata asiakkaiden tilanteita, sillä tietoa rahapeliongelman vuoksi hoitoon hakeutuneista Suomessa oli vain vähän. Toiminnan alussa kehitettiin tapoja liittää kattava tutkimustiedon kerääminen päivittäiseen auttamistyöhön. Peliklinikan kautta on tavoitettu osallistujia tutkimuksiin, ja kuvattu erilaisia rahapeliongelmaan liittyviä yhteiskunnallisia ilmiöitä. Rahapeliongelma- ja toipumisen ja hoidon vaikuttavuuden teemat ovat näkyneet tutkimuksessa viimeisimpinä vuosina.

Tärkeää tietoa peliongelmiä kokevien tilanteista

Peliklinikalla kerättyä tietoa hyödynnettiin esimerkiksi vuosien 2009–2015 mielenterveys- ja päihdesuunnitelman toimeenpanon viimeisenä vuonna julkaistussa laajassa raportissa, jossa tarkasteltiin Peliklinikan havaintojen perusteella rahapeliongelman ja mielenterveysongelmien yhteyksiä. Siinä todetaan esimerkiksi palveluihin hakeutumisesta, että Peliklinikan avohoidon, eli rahapeliongelmaan keskittyneen yksikön olemassaolo on helpottanut asiakkaiden hoitoon hakeutumista, sillä kolmasosalla Peliklinikan avohoitoon hakeutuneista ei ollut muuta palvelukontaktia rahapeliongelman vuoksi (Paasio & Jaakkola, 2014). Myös Peliklinikan ensimmäisen kauden loppuraportissa 2010–2014 kuvattiin Peliklinikan avohoidon asiakaskunnasta nousevia havaintoja. Tässä nostettiin esiin esimerkiksi rahapeliongelman vuoksi hoitoon hakeutuneiden ikä- ja sukupuolijakaumia ja erilaisia pelaamisprofiileja eri ryhmissä. (Jaakkola & Paasio, 2015.)

Peliklinikan asiakasaineistoja tarkasteltiin myöhemmin A-klinikkasäätiön Tiimi-lehdessä sekä naisnäkökulmasta (Heiskanen, 2016) että laajemmin Peliklinikan eri palvelujen tilastojen näkökulmasta (Heiskanen, 2019). Peliklinikan asiakasaineistojen avulla laajennettiin kuvaa ihmisistä, joita rahapeliongelma voi koskea. Stereotypiat ja stigma ovat olleet vahvasti läsnä rahapeliongelmassa, ja Peliklinikalla on nähty, että rahapeliongelma voi koskettaa ketä tahansa, eikä sitä voi liittää vain joihinkin yhteiskunnallisiin asemiin, sukupuoliin tai ikäryhmiin.

Peliklinikan toimintakatsauksissa eri vuosina on kuvattu Peliklinikan toimintaa ja tehty nostoja asiakasaineistoista. Jo ennen Peliklinikan aloittamista ja koko sen toiminnan ajan Peluurin vuosiraporteista on saatu tärkeää yhteiskunnallista tietoa rahapeliongelmaan apua hakevien tilanteista. Uusin tiedonlähde on tietokone-, konsoli- ja videopelaajille tarkoitettun Restart-ohjelman raportti, jossa todetaan esimerkiksi, että eniten apua hakevat noin 30-vuotiaat, ja kuvataan, että pelaamisen ongelmat liittyvät ajankäyttöön, ihmissuhteisiin ja työhön tai opiskeluun, mutta myös rahankäyttöön peleissä (Behm & Hallamaa, 2023).

Peliklinikan 10-vuotisraportissa vuonna 2020 oli liitteenä kattava tilastokatsaus Peliklinikan asiakkaista koko kymmenen vuoden ajalta. Tilastokatsauksessa kuvattiin Peliklinikan eri palveluiden asiakkaiden taustatietoja, elämäntilanteita ja rahapelaamisesta aiheutuneita ongelmia. Esimerkiksi apua hakevien sukupuoli- ja ikäjakaumissa tai rahapeliongelman vakavuudessa ei ollut nähtävillä suuria muutoksia Peliklinikan kymmenvuotisen toiminnan aikana. (Heiskanen & Nevalainen, 2020.)

Tutkimusta yhteiskunnallisista ilmiöistä

Peliklinikalla on kerätty myös erillisiä aineistoja tutkimuksiin ja selvityksiin. Vuosina 2016 ja 2017 kerättiin sekä kolmessa maakunnassa että Peliklinikalla aineistot, joiden avulla arviointiin vuonna 2017 tehtyä rahapelijärjestelmän uudistusta, kun kolme rahapeliyhteisöä yhdistettiin yhdeksi yhtiöksi. Kyselyyn osallistui 100–120 henkilöä Peliklinikalta kumpanakin vuonna. Jälkimmäisenä vuonna osallistujat olivat kokeneet useampia rahapelaamiseen liittyviä haittoja, ja rahapelimainontaa liian runsaana pitävien osuus kasvoi. (Salonen ym., 2019.) Vuoden 2019 alussa toteutettiin Peliklinikan ja Pelirajat'on -palveluissa myös kysely siitä, millaiset pelit asiakkaille olivat aiheuttaneet ongelmia. 258 vastaajan joukossa yksinoikeusjärjestelmän ulkopuoliset verkkorahapelit olivat aiheuttaneet useimmin paljon ongelmia, vaikkakin ongelmia oli aiheutunut myös Veikkauksen kivijalka- ja verkkopeleistä. Raportissa kuvattiin pelaamisen motiiveja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella ja esitettiin erilaisia keinoja ehkäistä ja vähentää rahapelihaittoja. (Heiskanen ym., 2019.)

Rahapeliongelman yleisyyttä selvitettiin Peliklinikalta käsin myös Helsingin päihdekliniikoilla ja psykiatrian poliklinikoilla. Kyselyn mukaan psykiatrian poliklinikoilla vakava rahapeliongelma esiintyi noin 5 prosentilla asiakkaista ja päihdekliniikoilla 13 prosentilla. Työntekijäkyselyssä taas 40–60 prosenttia työntekijöistä oli kohdannut edellisten kahden kuukauden aikana asiakkaalla vakavan rahapeliongelman. (Paasio, 2016.) Peliklinikalla on selvitetty myös asiakastyöntekijöiden näkemyksiä talous- ja velkavaikeuksien kohtaamisesta (Heiskanen, 2018) sekä koronapandemian vaikutuksista Peliklinikan asiakkaisiin ja palveluihin (Hallamaa, 2020).

Kilpailu- ja kuluttajavirasto tutki Peliklinikan avohoidon aineistoa muiden aineistojen rinnalla selvityksessään pikavippiongelmiin laadusta ja laajuudesta. Julkaisussa kuvattiin avohoidon asiakkaiden taustatietoja sekä lainarahalla ja pikavipeillä pelaamisen rahoittamista.

Tulosten mukaan miehet, nuoremmat asiakkaat sekä ansiotyössä käyvät, korkeasti koulutetut ja palkkatuloilla elävät olivat ottaneet pikavippejä muita useammin. Samaan selvitykseen myös haastateltiin Peliklinikalla työskenteleviä asiantuntijoita. (Järvelä ym., 2019.)

Keväällä 2023 Kilpailu- ja kuluttajavirasto julkaisi Internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan **rahapelaamisen nykytila ja kehitys -tutkimusraportin** (KKV Tutkimusraportteja 3/2023). Raportti tarkasteli internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan rahapelaamisen nykytilaa ja kehitystä ja hyödynsi laajasti erilaisia aineistoja. Sisäministeriön rahapelijärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan pelaamisen määrää selvittävä erillinen työryhmä hyödynsi tutkimusraporttia omassa työssään. Peluurin aineistoista käytössä olivat Peli poikki -ohjelmaan hakeneiden hakulomakkeesta kerätyt tiedot vuosilta 2019–2022 sekä Peluurin auttavan puhelimen ja chatin tilastot vuosilta 2005–2022.

Toipumisesta ja hoidon vaikuttavuudesta

2010-luvun lopussa Peliklinikan tutkimus otti suunnan kohti kokonaisvaltaista toipumisen tutkimista rahapeliongelmassa. Toipuminen kiinnitettiin toipumisorientaation ja toipumis-pääoman viitekehyksiin. Tätä esiteltiin esimerkiksi A-klinikkasäätiön Riippuvuudet nyt -seminaarissa (**tallenne seminaarista**), sekä Toipumisorientaatio-seminaarissa syksyllä 2019. Toipumisen mittaamista ja rahapeliongelmaa toipumisorientaation viitekehyksessä käsittelevä artikkeli julkaistaan rahapelaamista käsittelevässä kokoomateoksessa vuonna 2023 (Heiskanen, tulossa).

Tieto- ja tukipiste Tiltin työntekijöiden ja asiakkaiden kanssa on yhteistyössä tarkasteltu toipumista tutkimusperustaisesti. Australialais-tutkimuksessa määriteltiin seitsemän rahapeliongelma- toipumisen ulottuvuutta (Pickering ym., 2018), ja niitä käsiteltiin yhdessä Tiltin asiakkaiden kanssa. Toipumisen eri ulottuvuuksia kuvataan myös esimerkiksi Rahapeliongelman kohtaaminen sosiaalityössä -tukiaineistossa

(Järvinen-Tassopoulos & Kesänen, 2021).

Tutkimus Tiltin Perheklubista toipumisen tukena oli mukana perheitä ja riippuvuuksia käsitelleessä kokoomateoksessa. Artikkelissa kuvattiin perheen kaikissa vuorovaikutussuhteissa tapahtuvaa toipumista rahapeliongelmaasta, ja esimerkiksi pelaajan ja läheisten toipumisprosessien yhteneväisyyksiä ja eroavaisuuksia. (Heiskanen & Karmakka-Asare, 2021.) Osittain samasta aineistosta on tehty myös opinnäytetyö (Karmakka-Asare, 2019).

Yhteistyössä Peliklinikan kanssa tai Peliklinikan eri palvelujen aineistoista on tehty myös muita opinnäytetöitä ja sosiaalityön käytäntötutkimuksia. Niissä on tarkasteltu esimerkiksi vammaisia henkilöitä pelaajina Peluurin asiakastietoaineistossa (Blomqvist, 2017) ja Peliklinikan avohoidon saavutettavuutta Peliklinikan avohoidossa kerätyn palautekyselyn avulla. Kyselyyn vastasi 42 asiakasta, joista yli 80 prosenttia arvioi, että heidän oli helppo tulla Peliklinikan avohoitoon, ja mahdolliset esteet liittyivät esimerkiksi omaan ymmärrykseen ongelmasta ja hoitoon pääsyn kestoon. (Forssell, 2020.)

Hoidon vaikuttavuutta on tutkittu erityisesti Peli poikki -ohjelman osalta, kun jo vuonna 2013 todettiin, että ohjelman läpikäyneillä rahapeliongelman vaikeusaste lieveni, mieliala koheni ja rahapelaamisen negatiiviset seuraukset vähenivät (Castrén, 2013). Hiljattain todettiin, että vaikka ohjelma on edelleen erittäin vaikuttava, eivät tulokset ole yhtä hyviä masennusta kokevilla asiakkailla tai henkilöillä, jotka eivät koe taloudellisen tilanteen olevan hallinnassa (Palomäki ym., 2022a). On myös tutkittu, että ohjelman keskeyttäminen on yhteydessä asiakkaan nuorempaan ikään, matalampaan koulutukseen, pidempään aikaan odotuslistalla ennen ohjelmaa sekä vähäisempiin sosiaalisiin suhteisiin (Palomäki ym., 2022b). Peliklinikan eri palveluissa kertynyt asiantuntemus rahapeliongelmaasta ja sen hoidosta ja tuesta on laajasti näkyvillä Duodecimin vuonna 2022 ilmestyneessä Peliriippuvuus-kirjassa (Alho ym., 2022).

Tutkimuksen ja asiakastyön yhteys

Tutkimuksen yhteys Peliklinikalla tehtävään asiakastyöhön on ollut merkityksellistä. Päivittäisen asiakas- ja kehittämistyön seuraaminen, yhteisiin kokouksiin ja suunnittelupäiviin osallistuminen ja säännölliset kohtaamiset muun henkilöstön ja asiakkaiden kanssa edistävät tutkimuksen suunnittelua ja toteutusta. Tutkijan on mahdollista tuoda asiakastyöhön tärkeimpiä ja uusimpia tutkimustuloksia Suomesta ja maailmalta ja toisaalta nostaa asiakastyöstä tutkimuskohteita ja -ongelmia.

Paljon puhutaan tutkimusperustaisuudesta palvelujen toteuttamisessa ja kehittämisessä – Peliklinikalla tämä on toteutunut niin asiakkaiden tilanteiden kuvaamisena, tiedon tuottamisena yhteiskunnallisista ilmiöistä kuin tutkimusperustaisena asiakastyönä ja palvelujen kehittämisenä. Verrattuna Peliklinikan alkuaikoihin, tietoa rahapeliongelmaasta on yhteiskunnassa saatavilla enemmän, ja hoito- ja tukipalvelut eri puolilla maata ovat kehittyneet. Peliklinikan kokemuksen perusteella on syytä pohtia, miten tulevaisuudessa tutkimustieto on yhteydessä asiakastyöhön eri palveluissa, ja millä tapaa voimme edelleen saada tarkkaa ja ajankohtaista tietoa apua hakevien tilanteista, ja hyödyntää sitä valtakunnallisesti rahapeliongelman tuki- ja hoitopalvelujen kehittämisessä.

LÄHTEET

- Alho, Hannu, Aalto, Mauri, Castrén, Sari & Pajula, Mari (toim.) (2022) Peliriippuvuus. Helsinki: Duodecim.
- Behm, Sanni & Hallamaa, Tuomas (2023) Ei se määrä, vaan se laatu. Restart-hankkeen katsaus videopelaamisen ongelmiin Suomessa apua hakeneiden näkökulmasta. https://www.peluuri.fi/sites/default/files/2023-06/Peluuri_restart_2023_web.pdf
- Blomqvist, Aleks (2017) Vammaiset henkilöt pelaajina. Peluurin asiakastietokannan analyysi. Diakonia-ammattikorkeakoulu, opinnäytetyö. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/133385/Blomqvist_Aleksi_HELSINKI.pdf?sequence=1
- Castrén, Sari (2013) Disordered gambling in Finland: Epidemiology and a current treatment option. University of Helsinki.
- Forsell, Lotta (2020) Kun pelaaminen haittaa: Peliklinikan avohoidon saavutettavuus. Metropolia ammattikorkeakoulu, opinnäytetyö. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202005148980>
- Hallamaa, Tuomas (2020) Selvitys koronapandemian vaikutuksista Peliklinikan palveluiden asiakkaisiin ja Peliklinikan palveluihin vuonna 2020. Peliklinikka.
- Heiskanen, Maria (2016) Liikaa pelaavat naiset. Tiimi 4/2016. <https://issuu.com/a-klinikksaatio/docs/tiimi416>
- Heiskanen, Maria (2018) Talous- ja velkavaikeuksien kohtaaminen rahapeliongelmissa auttavissa tuki- ja hoitopalveluissa. Peliklinikka.
- Heiskanen, Maria, Silvennoinen, Inka, Nuutinen, Sanni, Hallamaa, Tuomas, Saarelainen, Jouni & Björkenheim, Corinne (2019) "Tunnissa meni 1500e" – Ulkomaille pelaaminen rahapeliongelmiin apua hakeneiden joukossa. Peliklinikka. https://www.peluuri.fi/sites/default/files/2020-10/Ulkomaille%20pelaaminen%20rahapeliongelmiin%20apua%20hakeneiden%20joukossa_pitk%C3%A40705.pdf
- Heiskanen, Maria (2019) Rahapeliongelma voi koskettaa ketä tahansa. Tiimi 3/2019. <https://issuu.com/a-klinikksaatio/docs/tiimi319>
- Heiskanen, Maria & Karmakka-Asare, Hanna (2021) Perheen toipuminen rahapeliongelmaasta. Kokemuksia Perheklubi-toiminnasta. Teoksessa Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Pirskanen, Henna (toim.) Riippuvuus perheessä. Helsinki: Gaudeamus, 215–227.
- Heiskanen, Maria (tulossa) Rahapeliongelman tuki ja hoito: pelaamisen hallinnasta kestävään toipumiseen.
- Jaakkola, Tapio & Paasio, Petteri (2015) Pelaajan profiili – Peliklinikan avohoidon asiakunnasta nousevia havaintoja. Teoksessa Jaakkola, Tapio (toim.) Peliklinikka 2010–2014 Loppuraportti.
- Järvelä, Katja, Raijas, Anu & Saastamoinen, Mika (2019) Pikavippiongelmiin laatu ja laajuus. Kilpailu- ja kuluttajaviraston selvityksiä 3/2019.
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna & Kesänen, Minna (toim.) (2021) Rahapeliongelman kohtaaminen sosiaalityössä. Tukiaineisto. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/140918/URN_ISBN_978-952-343-612-1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Karmakka-Asare, Hanna-Mari (2019) "Se kun me ollaan kaikki samassa ryhmässä rahapeliongelmaiset ja läheiset": kokemuksia Tiltin Perheklubista. Opinnäytetyö, Laurea-ammattikorkeakoulu. <https://www.theseus.fi/handle/10024/214032>
- Paasio, Petteri & Jaakkola, Tapio (2015) Rahapeliongelma ja mielenterveysongelma – Peliklinikan havaintoja ja kokemuksia. Teoksessa Airi Partanen, Juha Moring, Viveca Bergman, Jouko Karjalainen, Minna Kesänen, Jaana Markkula, Mauri Marttunen, Saini Mustalampi, Esa Nordling, Timo Partonen, Päivi Santalahti, Pia Solin, Tytti Tuulos, Sanna Wuorio (toim.). Mielenterveys- ja päihdesuunnitelma 2009–2015. Miten tästä eteenpäin? Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Työpöytä 20/2015. Helsinki 2015. 219–228. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/129592/URN_ISBN_978-952-302-538-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Paasio, Petteri (2016) Selvitys raha- ja digipelaamisesta Helsingin päihdeklinoilla ja psykiatrian poliklinikoilla. Peliklinikka. http://www.socca.fi/files/6061/Selvitys_raha-ja_digipelaamisesta_Helsingin_paihde-ja_psykiatrisilla_poliklinikoilla_helmikuu_2016.pdf
- Palomäki, Jussi, Heiskanen, Maria & Castrén, Sari (2022) Online 8-week cognitive therapy for problem gamblers: the moderating effects of depression symptoms and perceived financial control. Journal of Behavioral Addictions, 11(1), 75-87. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00091>
- Palomäki, Jussi, Lind, Kalle, Heiskanen, Maria & Castren, Sari (2022) Predicting online problem gambling treatment discontinuation: New evidence from cross-validated models. Psychology of Addictive Behaviors 37(3), 519–532. <https://doi.org/10.1037/adb0000875>
- Salonen, Anne, Lind, Kalle, Castrén, Sari, Heiskanen, Maria, Lahdenkari, Mika & Alho, Hannu (2019) Peliklinikan asiakkaiden rahapelaaminen, rahapelihaitat ja rahapelien markkinointiin liittyvät mielipiteet – Rahapelikyselyn 2016–2017 perustulokset yksinoikeusjärjestelmän uudistuksessa. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Raportti 5/2019.

6. Peliklinikka tilastoissa

*Erikoistutkija Jussi Palomäki, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos
(Palomäki toimi Peliklinikan tutkijana vuosina 2021–2022)*

Peliklinikalla on koko sen historian ajan kerätty osasta toiminnoista tilastotietoa. Tämän julkaisun liitteenä on tilastokatsaus, johon on poimittu erilaisia tunnuslukuja vuosilta 2022–2023. Tässä esitetään osa tunnusluvuista tiiviisti. Tilastotietoa kerätään eri palveluissa asiakastyön ohella. Tässä katsauksessa korostuvat Peli poikki -ohjelma, jossa asiakkaat itse täyttävät lomakkeelle tietoja. Peluurissa ja Tiltissä työntekijät tilastoivat asiakaskontakteja. Peluuri julkaisee vuosittain oman raporttinsa, josta on löydettävissä laajemmin tietoa Peluurin toiminnoista. Avohoidossa asiakkaiden käyntikirjaukset tehdään sähköiseen sosiaali- ja terveydenhuollon tietojärjestelmään, Apottiin. Lisäksi asiakkaat itse täyttävät lomakkeille eri tietoja.

Peliklinikan 10-vuotisraportissa vuonna 2020 oli liitteenä kattava tilastokatsaus Peliklinikan asiakkaista koko kymmenen vuoden ajalta. Tilastokatsauksessa kuvattiin Peliklinikan eri palveluiden asiakkaiden taustatietoja, elämäntilanteita ja rahapelaamisesta aiheutuneita ongelmia. Esimerkiksi apua hakevien sukupuoli- ja ikäjakaumissa ei ollut nähtävillä suuria muutoksia Peliklinikan kymmenvuotisen toiminnan aikana. (Heiskanen & Nevalainen, 2020).

Peliklinikan 10-vuotisraportti, ja vuosien 2019–2021 sekä 2022–2023 tilastoraportit antavat yhdessä kokonaiskatsauksen Peliklinikan eri palveluihin.

Peli poikki -ohjelma

Ajanjaksolla 1.1.2022–30.6.2023 Peli poikki -ohjelmaan haki yhteensä 630 henkilöä ja heistä rekisteröityi ohjelmaan yhteensä 563 henkilöä. Rekisteröityneistä yhteensä 404 henkilöä salli tietojensa raportoinnin, heistä miehiä oli 54,7 %. Ohjelmaan sitouduttiin keskimäärin hyvin: ilmoittautuneista henkilöistä 147 aloitti ohjelman ja 83 (56,4 %) suoritti loppuun ohjelman viimeisen osan. Ohjelman aloittaneista 31 (21 %) oli raportin kirjoittamisen hetkellä keskeyttänyt ohjelman. Ilmoittautuneiden keski-ikä oli 32,3 vuotta, rahapelaamisen aloitusikä oli keskimäärin 23 vuotta, ja pelaajat raportoivat kärsineen keskimäärin noin 4–6 vuotta raha-

peliongelma. Rahapelivelkojen mediaanikategoria oli 5000–9999 euroa (10000–19000 euroa, mikäli tarkastellaan vain niitä, joilla oli rahapelivelkoja), ja rahapeliongelmaa mittavien NODS-pisteiden keskiarvo oli ohjelmaan ilmoittautuessa 7,84 (pistemäärää 5 pidetään raja-arvona todennäköiselle rahapeliongelmalle). Suurin osa vastaajista raportoi pelaavansa pääasiallisesti ulkomaisilla pelioperaattoreilla (48–52 %). Viimeisen 12 kuukauden aikana eniten ongelmia olivat tuottaneet raha-automaatit ja kasinopelit internetissä sekä raha-automaatit pelipisteissä.

Tieto- ja tukipiste Tiltti

Tieto- ja tukipiste Tiltissä kävi vuosina 2022 ja 2023 (30.6. mennessä) yhteensä 1649 henkilöä, joista miehiä oli 67,6 %. Miespuoliset kävijät olivat keskimäärin 18–34-vuotiaita, naisten joukossa korostuivat myös 35–54-vuotiaat. Suosituimpia Tiltin toimintamuotoja olivat avoimet ovet ja vertaisrinki, erityisesti 18–54-vuotiailla.

Avohoito

Avohoidon asiakastapaamisia vuosina 2022 ja 2023 (toukokuun 2023 loppuun mennessä) yhteensä 1481.

Näistä asiakkaista 860 oli Helsingistä (2022–2023), 403 Vantaalta (2022), 21 Kauniaisista (2022) ja 197 Vantaan ja Keravan hyvinvointialueelta (toukokuun 2023 loppuun mennessä).

Restart-ohjelma

Restart-ohjelmaan ilmoittautui vuosina 2022 ja 2023 131 henkilöä, joista miehiä oli 82,4 %. Ilmoittautuneet olivat keskimäärin 30,7-vuotiaita. Ohjelmaan sitouduttiin jokseenkin hyvin, ja vuoden 2023 kesäkuuhun mennessä 131 oli aloittanut ohjelman ja 76 suorittanut sen loppuun. Ilmoittautuneiden vuositulojen mediaanikategoria oli 13500 €–16499 €, ja koulutuksen mediaaniaste oli toinen aste.

Peluurin auttava puhelin ja chat

Vuosina 2022 ja 2023 Peluurin auttavaan puhelimeen soitettiin peliongelmiin liittyen 1416 (2022) ja 614 kertaa (2023 kesäkuun alkuun mennessä).

Peluurin chat-palveluun yhteydenottoja tuli 466 (2022) ja 195 (2023 kesäkuun alkuun mennessä).

Muutokset 2007–2023

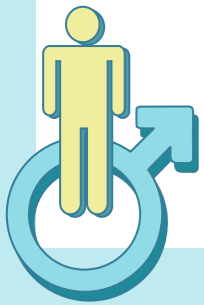
Vuosina 2007–2019 Peliklinikan eri palveluiden asiakkaista 64–75 % oli miehiä, ja luvut ovat pysyneet jokseenkin samoina myös vuosina 2020–2023. Peliklinikan toiminnan aikana asiakkaiden suurin ikäryhmä on ollut 18–34-vuotiaat. Merkittävin muutos rahapelikäyttäytymisessä vuosien 2007 ja 2023 välillä on ollut nettipelaaamisen lisääntyminen.

Vuosina 2022 ja 2023 Peli poikki -ohjelmaan ilmoittautuneiden joukossa noin 80 % vastaajista raportoi internetissä pelattavien raha-automaattien aiheuttaneen heille eniten ongelmia; vastaavasti pelipisteissä pelattavat raha-automaatit olivat olleet suurin ongelma noin 20 %:lle vastaajista. Näin ollen Peliklinikan tilastoissa korostuu ainakin lievästi nettipelaaamisen korostunut rooli myös rahapelihaittojen aiheuttajana.

Peliklinikan eri palvelujen asiakkaista

64–75%

on miehiä (2007–2019)



Peliklinikan eri palvelujen suurin yksittäinen ikäryhmä on

**18–34
-vuotiaat**

(2007–2019)

Peliklinikan toimintavuosien aikana ongelmia aiheuttavana pelinä on yhä useammin

rahapeliautomaatit netissä.



Peli poikki -ohjelma eniten ongelmia tuottaneet pelit olivat

raha-automaattipelit Internetissä

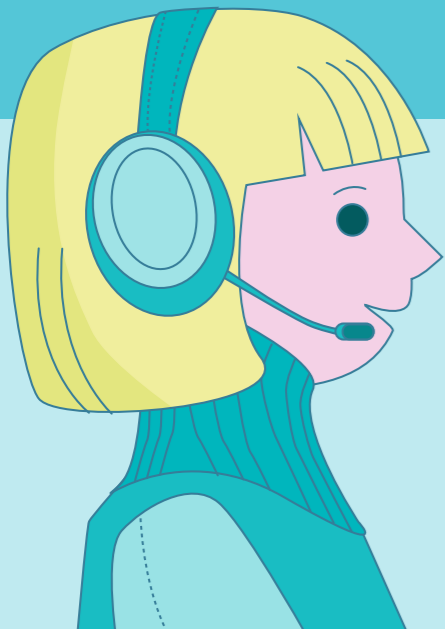
(78–82% vastaajista).



Peluurin auttava puhelin ja chat

Vuonna 2022 peliongelmaa koskevia yhteydenottoja yhteensä

1882 kpl



Tieto- ja tukipiste Tiltti

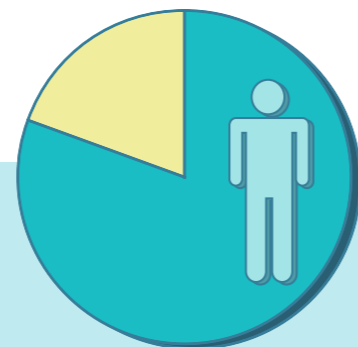
Suosittu ohjelma: kävijöitä yhteensä

1649,

joista

miehiä 80,6%.

Suosituin palvelu avoimet ovet ja vertaisringit (2022-kesäkuu 2023).



Restart-ohjelma

Toimiva ohjelma, johon myös sitoudutaan: ohjelmaan ilmoittautui

131 henkilöä,

joista

miehiä 82,4%,

ilmoittautuneet keskimäärin

30,7 -vuotiaita.

Vuoden 2023 kesäkuun loppuun mennessä 131 aloittaneesta

76 suorittanut loppuun.



7. Äänessä Peliklinikan asiakastyöntekijät

Peliklinikan työntekijät ovat alansa vankkoja asiantuntijoita. Keräsimme tiimit keskustelemaan yhdessä. Näissä puheenvuoroissa 18 työntekijää Peluurin, Tiltin ja avohoidon palveluista kertoo kokemuksistaan ja näkemyksistään.

Keskiössä asiakas

”Meillä on selkeä toimintaperiaate: jos asiakas kokee, että hänellä on rahapeliongelma, hänellä on rahapeliongelma. Me emme määrittele sitä. Jokainen tänne tuleva on oman tilanteensa asiantuntija. On tärkeää, että ihminen ei ryhdy kyseenalaistamaan avuntarvettaan esimerkiksi ajatteleamalla, että koska minulla on näin vähän velkaa verrattuna muihin, olenko ihan turhaan hakemassa apua.”

”Kun asiakas soittaa meille, hän puhuu usein ensimmäistä kertaa rahapeliongelmaansa toisen ihmisen kanssa. Hän on saattanut miettiä meille soittamista useamman vuoden ajan. Hän on myös yrittänyt itse ratkaista ongelmaansa. Moni jännittää meille soittamista, mutta on ensimmäisen soiton jälkeen todella helpottunut. Kukaan ei tuomitse. Ihmisen olo helpottuu, kun hän saa jo ensimmäisen puhelun aikana osan häpeästä ja taakastaan pois.”

”Usein asiakas ensimmäistä kertaa soittaessaan miettii, onkohan tästä mitään hyötyä. Sitten lopussa hän usein sanoo, että kylläpä kannatti soittaa. Hän on saanut kertoa oman tilanteensa ja saanut siihen uutta näkökulmaa. Usein hän on ensimmäisen yhteydenoton aikana visusti sitä mieltä, että ei halua kertoa ongelmastaan kenellekään läheiselleenkaan. Mutta puhelun aikana ajatus vaihtuu ja hän pohtii, olisiko kuitenkin hyvä kertoa jollekulle.”

”Rahapelaajat hakevat apua meiltä, kun ongelma on kestänyt keskimäärin seitsemän vuotta. Digipelaajilla aika on muutaman vuoden enemmän. Tässä vaiheessa pelaaminen

on juurtunut jo syvälle elämään. Siinä ei ongelmaa ratkaista hetkessä, vaan edessä on pitkä prosessi.”

”Kun ihminen kävelee sisään meille, tilanne on usein jo paha. Velkaa on paljon, käyttöraha on lopussa tai ongelma on paljastunut puolisolle. Raha on peliongelmassa niin olennainen tekijä, että se voi pahimmillaan pelaamisen loputtua peittää alleen muut ongelmat. Monien kohdalla olisi hyvä mennä myös niihin syihin, jotka saivat pelaamaan. Taustalla voi olla esimerkiksi traumoja, näkymättömyyttä lapsuudessa tai äärimmäisiä köyhyyden kokemuksia jo lapsuudesta lähtien.”

”Raha- ja digipelaamisen vaikutukset ihmisten elämään näkyvät eri aikasykleillä. Rahapelaamisen taloudelliset vaikutukset ovat usein välittömiä, nopeita ja tuhoisiaakin. Ongelmallinen digipelaaminen sen sijaan on usein enemmän semmoinen hitaasti muhiva asia. Vähitellen ongelmat alkavat näkyä työssä ja perhe-elämässä. Ne voivat kärjistyä sitten nopeastikin. Mutta sitten voi olla myös tilanne, että oman elämäntilanteen vuoksi pelaaminen ei haittaa ketään muita. Voi siis mennä pitkäänkin siihen, kun ihminen kysyy itseltään: onko tämä pelaaminen minulle ongelma?”

”Kun tilastojamme katsoo, asiakkaamme ovat nuoria miehiä. Mutta tilastot eivät kerro kaikkea. Kohtaamme kaikenikäisiä ihmisiä kaikenlaisista ammateista sekä elämäntilanteista. Tilastomme kertovat, että usein ihminen lähtee hakemaan apua ongelmaansa, kun peliongelma on kestänyt seitsemän vuotta. Mutta

esimerkiksi päivystyksessä nämä tilastoajat unohtuvat, koska apua haetaan kaikenlaisista lähtökohdista. Viime aikoina apua ovat hake-
neet esimerkiksi nuoret äidit, jotka ovat pienten lasten kanssa kotona.”

”Syllisyys ja häpeä pelaamisesta on pelaajalle ja läheisille kova taakka. Nuorten kohdalla häpeä omasta tilanteesta ikään kuin moninkertaistuu, koska muut samanikäiset menevät elämässä taloudellisesti eteenpäin ja heillä on tulevaisuudensuunnitelmia. Kun kaverit ostavat asuntoja, perustavat perheitä ja tekevät kaikenlaisia hankintoja, oma näköalattomuus korostuu. Nuori miettii, että minulla on vain velkaa ja joudun muuttamaan takaisin lapsuudenkotiini.”

”Urheiluedonlyönti on vahvassa kasvussa, ja sitä tehdään usein porukassa. Meiltä apua hakevat urheiluedonlyöjät ovat omasta mielestään asiantuntijoita, mutta suurimmalla osalla heistä on erittäin suuri ongelma. He saattavat olla hyvin arvostettuja siinä omassa kaveripiirissään, koska osaavat antaa parhaat neuvot. Onhan se aikamoinen romahdus, kun joutuu sanomaan ystäväpiirille, että minullakin onkin paha peliongelma. Status muuttuu.”

”Ei ole olemassa pelaajan prototyyppiä, ja ihmisten elämäntarinat ovat yksilöllisiä. Ihminen ei välttämättä edes itse hahmota milloin ja miten pelaaminen tuli hänen elämänsä. Hän ihmettelee sitä itsekin. Moni pelaaja on kaikkien normien mukaan elänyt kunnollinen ja ystävällinen ihminen, jolla elämä on muuten aivan kunnossa. Ehkä hän on työpaikkansa tunnollisin työntekijä, joka tekee mielellään ylitöitä, mutta pelaa myös työajallaan. Mutta tietysti on myös toisenlaisia tarinoita, joissa ihmisten alkulähtökohdatkin ovat vaikeat. Pelaaminen on vain yksi ongelma syrjäytymiskehityksessä.”

”Kukaan muu ei ole niin tyhmä kuin minä, olen maailman huonoin ihminen. Usein ihminen ei jaksakaan sanoa mitään muuta kuin tämän. Häpeä on niin voimakas. Aluksi hänestä varmaan tuntuu, että tuosta tunteesta on vaikea ponnistaa

eteenpäin. Mutta niin vain tapahtuu. Osa pystyy ryhmässä alusta asti puhumaan häpeästään, toisilla se voi ottaa aikaa. Ryhmässä käytävät keskustelut ovat turvaa luovia ja syvällisiä. Jokaisen osallistujan turvallisuudentunne ja luottamus rakentuu omassa tahdissaan.”

”Usein asiakkaat sanovat, että on niin ahdistavaa olla epänormaali. Siihen meillä on vastaus: Olet ihan normaali, sinulla on vaan tullut ongelma, joka on vääntänyt elämäsi sotkuun. Se on inhimillistä ja voisi tapahtua kenelle tahansa meistä.”

Läheiset tarvitsevat tukea

”Usein läheinen kyselee, mitä palveluita pelaajalle olisi tarjolla. Hän jättää kokonaan sivuun itsensä ja oman tilanteensa, vaikka on hyvin väsynyt ja kuormittunut. Usein läheisillä on ainakin alkuvaiheessa korostunut tarve saada tilanteeseen ratkaisu nopeasti. Sitten tietysti on niitä, jotka ovat vuosia olleet siinä rinnalla tukemassa ja silti tilanne jumittaa samassa. He ovat tosi turhautuneita. He ovat ehkä lainanneet pelaajalle rahaa tai maksaneet velkoja. Heillä on usein kovat itsesyytökset siitä, ovatko käyttäytymisellään mahdollistaneet pelaamisen.”

”Me olemme nostaneet julkisessa keskustelussa esille läheisiä. Läheisiä on monenlaisia: puoliso, lapset, vanhemmat, sukulaiset, ystävät, työkaverit. He tarvitsevat apua ja tukea siinä missä pelaajatkin. Pelaajan tilanne vaikuttaa läheisen toipumiseen tosi paljon. Vielä enemmän tarvitsimme palveluja, joissa läheinen ja pelaaja voivat yhdessä pohtia asiaa. Molemmilla on toki toipumiseen oma näkökulmansa, mutta on tärkeää pohtia asioita myös yhdessä.”

”Ryhmässämme pelaaja ja toisen pelaajan läheinen keskustelivat ja jakoivat ajatuksiaan. Lopuksi pelaaja kiitti tätä ennestään tuntematonta läheistä: Hienoa, kun tarjosit tämän näkökulman eli voin olla onnellinen siitä, kun voin vaikuttaa omaan tilanteeseeni. Läheisellä ei ole samanlaista mahdollisuutta vaikuttaa pelaamis-

tilanteeseen. Tämä on näkökulma, joka meidän on tärkeää ottaa työssämme huomioon. Miten läheinen voi vaikuttaa omaan elämäntilanteeseensa ja elämänlaatuunsa?”

”Kun pelaaja vapautuu valehtelusta toipumisen tiellä, hän kokee suurta häpeää. Riippuvuudesta toipumiseen liittyy aina tunne, että on ollut kadoksissa itseltään ja on toiminut omia arvojaan vastaan. Hän kokee muuttuneensa ihmisenä ja miettii, miten ja miksi joutui tällaiseen tunteiden latistumiseen toisia kohtaan. Myös pelaajan läheisille valehtelun jälkeinen aika on uudelleen opettelua. Valehtelu ja luottamuksen täydellinen menettäminen hiertävät pitkään. Pelaajasta tämä saattaa tuntua raskaalta, koska hän olisi valmis luopumaan valehtelijan identiteetistään. Pelaajan ja läheisen eritahtisesta toipumisesta puhumme ryhmässä paljon.”

Toipumiseen on monta polkua

”Tässä työssä on tärkeää antaa toivoa. Meidän tärkein ja lohduttavin viestimme on: rahapeli-ongelmasta pääsee eroon. Jos ihminen haluaa lopettaa pelaamisen, hän onnistuu siinä. Jokaisen toipumisprosessi on omanlaisensa ja kestää oman aikansa. Kaikkien näiden vuosien aikana en ole tavannut ketään, joka haluaa lopettaa pelaamisen, mutta ei saa koskaan lopetettua. Jos on valmis tekemään duunia ja ottamaan apua vastaan, pelaamisen pystyy lopettamaan.”

”Pelaajan ihmisarvon kannalta on tärkeää saada hänet huomaamaan, miten paljon hän on tehnyt työtä asian eteen. Näkökulmamme ei pidä olla sellainen, että mehän tämän sinulle teimme. Tämä näkökulma on tärkeää pitää mielessä, koska asiakkaamme ovat meille usein niin tolkuttoman kiitollisia.”

”Tämän kymmenen vuoden aikana olemme vaihtaneet näkökulmaamme rahapeli-ongelman miettimisestä toipumiseen. Siinä ei koskaan ole kyse yhdenlaisesta matkasta, vaan matkoja on yhtä monta kuin ihmisiäkin. Ihmiset tarvitsevat

eri asioita toipuakseen. Puhummekin toipumis-
pääomasta. Jollekulle päällimmäiseksi nousevat sosiaaliset suhteet, toiselle oma toiminta, kun taas kolmas tarkastelee asiaa rahankäytön näkökulmasta.”

”Usein asiakas ei aluksi ymmärrä omaa osuuttaan ja merkitystään toipumisessa. Mutta vähitellen hän tajuaa sen. Se on osa toipumisprosessia. On hienoa huomata, kun ihminen tajuaa, että minähän teen itseni kanssa todella hyvää duunia.”

”Kun toipumisen tiellä tulee retkahdus, me emme koskaan taputtele tilannetta ajatuksella ei se mitään. Ensimmäinen viestimme on: Hyvä, että tulit ryhmään. Sitten palaamme ajassa taaksepäin ja mietimme, mitä tästä voisi oppia. Usein ihminen onkin analysoinut asiaa ja tunnistaa tilanteita tai asioita, jotka ovat laukaisseet pelaamisen. Mietimme asioita myös ihan käytännön tasolla. Onko esimerkiksi esto-ohjelma pois päältä ja pitäisikö se ottaa käyttöön uudelleen?”

”Toiset haluavat kertoa retkahduksestaan heti, toiset vasta jälkijunassa. He toteavat, että eivät pelaa nyt, mutta retkahtivat pelaamaan jokin aika sitten. Häpeän tunne on aina voimakas.”

Palveluiden pitää vastata monenlaisiin tarpeisiin

”Moni on hakenut apua esimerkiksi terveystalveluista, mutta ei ole tullut kuulluksi tai ymmärretyksi. Jokaisella pitäisi olla oikeus saada sitä apua, jota tarvitsee. Ihmisten avuntarpeet ja muodot vaihtelevat. Joillekin riittävät netissä olevat tiedolliset ja kokemukselliset sisällöt. Todella monelle on tärkeää päästä matalan kynnyksen avun äärelle. Toiset haluavat henkilökohtaista neuvontaa ja tilannearvion. Jollekulle on tärkeää nimetön vertaisryhmä keran viikossa. Keskusteluterapiaa ja -hoitoa tai pidempää kuntoutusta on tarjolla liian vähän. Kuukauden kuntoutus on monen kohdalla liian lyhyt. Jos on pelannut vuosikymmeniä, ei kuukausi riitä pään selvittämiseen.”

”Peliklinikan historian aikana rahapelaamiseen liittyvän rahapeliiriippuvuusdiagnoosin on saanut noin 2 500 ihmistä Suomessa. Luku on pieni, mutta eihän tästä diagnoosista ole ihmiselle käytännössä mitään hyötyä. Esimerkiksi kuntoutuspsykoterapian reitit ovat varmaan huomattavasti helpommat. Meillä on systeeminen puute tässä. Olemmekin vieneet Kelaan viestiä kuntoutuksesta. Jos Kela tarjoaisi kuntoutusta pelaajille, lääkäreillä olisi kannustin diagnoosin kirjoittamiseen.”

Pelaamisen kulttuurit muutoksessa

”Perinteistä pelaajaa eli peliautomaatilla pelaavaa kansalaista ei ehkä vielä voi luonnehtia katoavaksi kansanosaksi, mutta kyllä heitä paljon vähemmän on nykyisin meidän asiakaskunnassamme. Pelaaminen on mitä suurimmassa määrin siirtynyt nettiin. Viisi vuotta sitten päälle 40 prosenttia rahapelejä pelaavista asiakkaistamme pelasi ensisijaisesti netissä. Nykyään luku on jo 90 prosenttia. Korona ja kivijalkapelaamisen pakollinen tunnistautuminen kiihdyttivät tätä kehitystä.”

”Peliklinikan historiassa näkyy vahvasti myös pikavippikulttuurin muutos. Kun rahaa alkoi saada todella helposti eikä enää tarvinnut mennä pankinjohtajan juttusille, pelaaminen ja velat räjähtivät kasvuun. Pikavippialan ja pelaamisen kasvu ovat kulkeneet käsi kädessä. Nykyään valtaosalla asiakkaistamme on pikavipeillä kertynyttä velkaa.”

Työskentelemme muutoksen kanssa

”Tässä työssä hienointa on, että asiakkaan elämässä muutos on aina mahdollinen. Palveluidemme tukemina monet ihmiset ovat saaneet elämälleen uuden suunnan. Jokaisen kohdalla se on mahdollista. Kun Peliklinikan kokonaisuutta tarkastelee asiakkaiden näkökulmasta, tulee heti mieleen palvelujemme monimuotoisuus ja monet erilaiset lähestymistapamme. Ihmiset ovat kysyneet niitä hyödyntämään. Ihminen ottaa meihin yhteyttä semmoisella

keinolla, joka on hänelle sopiva ja mahdollinen sekä tuntuu turvalliselta. Kaikilla kohtaamisilla ja kaikilla kanavilla on merkitystä.”

”Työssäni olen nähnyt käsittämättömän hienoja muutostarinoita, kun ihmiset kääntävät oman elämänsä ympäri ja parempaan päin ihan mahdolltomilta tuntuvista tilanteista. Nämä asiat luovat vahvaa pohjaa tässä työssä jaksamiselle. Joskus menee ihan kylmät väreet, kun seurantapuhelussa tai satunnaisessa kohtaamisessa asiakas kertoo, että nyt menee tosi hyvin ja asiat ovat järjestyksessä. On uskomattoman ihana tunne, kun sydämessä asti tuntuu, että toisella menee hyvin.”

”Pienet asiat arjessa ovat isoja muutoksia. Ihminen asentaa tietokoneelleen pelaamisen esto-ohjelman. Ihminen kertoo pelaamisestaan puolisolleen. Raha-asiat ovat niin hyvässä kuosissa, että ihminen pystyy ostamaan itselleen festarilipun. Ilman peliongelmia eläville ihmisille monet toipuvan pelaajan ilonaiheet ovat ihan tavallisia asioita. Mutta jos on vuosikautia kitkuttanut pelivelan kanssa tai valehtelukierteessä, nämä ovat maailmaa mullistavia juttuja.”

”Tykkään työskennellä muutoksen kanssa. Tunnen olevani ikään kuin apukuski, kun taitamme matkaa asiakkaan kanssa yhdessä. Toipuminen on sitten koko elämän mittainen asia. Miksi näin iso ongelma ratkeaisi hetkessä, kun eivät pienemmätkään ongelmat ratkea?”

”Tässä työssä ei koskaan tule olo, että tekisi jotakin merkityksetöntä. Kun keskustelemme puhelimessa, asiakkaalle alkaa hetki hetkeltä jäsentymään paremmin oma tilanne. Jo ensimmäisessäkin yhteydenpidossa tulee useimmiten helpottuneempi olo. Onnistumisen kokemus on molemminpuolinen.”

”Tämä on kohtaamistyötä. Haluan tarjota asiakkaalle hyvän, turvallisen paikan tutkia omaa tilannetta ja muutoshalua. Kyseessä ei ole minun onnistumiseni, vaan asiakkaan onnis-

tuminen. Voin seurata, kuinka ihmiset, jotka ovat vaikeissa elämäntilanteissa, tekevät rohkean teon, ottavat härkää sarvista ja lähtevät muuttamaan elämäänsä. Se on ihan hemmetin vaikeaa ja rohkeaa. Olen vastuussa kohtaamisesta, joten pyrin aina siihen, että se kohtaaminen on asiakkaalle sellainen, että eväitä muutokseen löytyy.”

”Tässä työssä kehittyy. Nykyään tunnistan entistä paremmin asiakkaitten tunteita ja tarpeita sekä omia tunteitani, tarpeitani ja työn rajoja. Vaikka miten tekisin parhaani, asiakkaalla on kuitenkin oma polkunsä, jota hän kulkee oman aikataulunsa mukaan. Vaikka minun mielestäni asiat voisivat edetä paljon nopeammin eteenpäin, asiakas ei ole siihen vielä valmis. On tärkeää osata kuunnella ihmistä. Toki voidaan välillä antaa tilaa myös sille, että ollaan hiljaa yhdessä.”

”Käytämme työskentelytapana motivoivaa haastattelua. Vahvistamme asiakkaan omaa muutoshalua ja hänen omaa toimijuuttaan. Asiakas tekee työn, joten emme lähde ohjaamaan ja neuvomaan. Empatia, lämpö ja myötätunteiset kysymykset ovat tärkeitä, mutta emme pelkästään myötäile vaan herätämme myös sopivassa määrin ristiriitaa.”

”Kun asiakas soittaa ja on itsetuhoinen, on tärkeää, että luomme rauhallisen tunnelman, keskustelemme ja mietimme tilanteen eri puolia. Mitä voidaan tehdä ja mistä ahdistus eniten kumpuaa? Onko se häpeä? Vai velka? Vai se, ettei ole pystynyt kertomaan puolisolalle?”

Yhdessä enemmän

”Olemme onnistuneet erinomaisen hyvin palvelujen rakentamisessa. Kokonaisuus on laajentunut, ja vuosi vuodelta olemme tavoittaneet yhä enemmän ja laajemmin kohderyhmäämme ja tunnustaneet myös uudenlaisia kohderyhmiä. Hienoa, että meillä on myös selkeää tutkimuksellista näyttöä palvelumme toimivuudesta.”

”Olemme kehittäneet paljon matalan kynnyksen työtä. Ihmiselle pitää tulla tunne, että apua on tarjolla. Hänen pitää myös saada tuntee, että juuri nyt olen oikeassa paikassa ja kohtaamisessa. Usein apua hakevat eivät itsekään siinä alkuhetkessä tiedä missä määrin he tarvitsevat apua. Matkan alussa turvallisuudentunteen herättäminen ja herääminen on tärkeää.”

”Saamme todella ylistävää ja kiittävää palautetta. Välillä sitä aivan hämmentyy. Ihminen ylittää kynnyksen ja hakee itselleen apua yksin tai läheisen kanssa. Hän tuntee tulleen kohdaksi ja saa tukea. Onhan nämä nyt aikamoisia menestystarinoita. Mutta näkymättömiksi ne jäävät, kun mietitään suuria yhteiskunnallisia vaikuttavuusnäkökulmia.”

”Meillä on kova työmotivaatio. Jokainen meistä haluaa, että mahdollisimman moni asiakas saisi kunnollista apua. Jonoissa on kuitenkin niin paljon ihmisiä. Välillä asiakas jättää aikansa käyttämättä. Se herättää monenlaisia ajatuksia. Eihän sille tietenkään mitään voi, mutta mietin aina, että nyt joku toinen olisi voinut saada apua.”

”Maailma muuttuu, ja me muutumme asiakkaidemme mukana. Esimerkiksi chattimme kasvattaa koko ajan suosiotaan, koska kaikki asiakkaamme eivät halua tavata kasvokkain tai puhua puhelimesta. Chatissa käytössämme ei ole olennaista kommunikaation muotoa eli ääntä, joten joudumme olemaan omassa ilmaisussamme tarkempia tai monisanaisempia kuin puhelimesta tai kasvokkaisissa kohtaamisissa. Chatti hitaudessaan vaatii kärsivällisyyttä niin asiakkailta kuin meiltä työntekijöiltäkin, koska siinä on muita kommunikaatiomuotoja enemmän sanoja ja ilmaisua. Mutta yllättävän tunteipitoisia chat-keskustelutkin ovat.”

Vihdoin rahapeliongelmistä puhutaan

”Tarvitsemme tälle työlle ja näille asioille voimakkaita puolestapuhujia, koska muuten vähätkin palvelut käyvät uhanalaisiksi. Peliklinikan historian aikana asenteissa on tapahtunut valtava muutos. Muistan ajat, jolloin riippuvuusseminaareissa rahapeli­riippuvuutta ei otettu lainkaan vakavasti.

Asialle jopa naureskeltiin. Hienoa, että me olemme ottaneet vahvasti kantaa asioihin ja vaikutamme siihen, että ilmapiiri ja asenteet muuttuvat koko ajan.”

”Kun aloitin täällä töissä viisi vuotta sitten, minulle oli yllätys, miten iso kansallinen ongelma tämä on. Onneksi viidessä vuodessa on tapahtunut valtava muutos. Pelaamisen ongelmallisista seurauksista keskustellaan nykyään todella paljon. Ja nekin ihmiset, joita asia ei koske, tuntuvat tietävän näistä ongelmista aiempaa enemmän.”

”Kun mietitään tätä meidän työtämme, rehellisyyden nimissä lähdemme aina takamatkalta. Se näkyy jo lainsäädännössäkin. Nyt tehdään yhteiskunnan tasolla ihan hyviäkin ratkaisuja, mutta usein ne ovat liian myöhässä. Peliteollisuus, rahapeliyhtiöt ja pikavippiyhtiöt ovat vikkeliä.”

”Julkinen keskustelu ongelmallisesta rahapelaamisesta ja digipelaamisesta on meille tärkeä juttu. Ja onneksi asia on ollut viime aikoina esillä. On tärkeää, että Peliklinikka mainostaa toimintaansa ja on mukana keskustelussa. Ilmiön laajuus on edelleenkin piilossa, ja kyn­nys hakea apua on häpeän takia liian korkea. Asian monipuolinen julkisuus antaa ihmisille rohkeutta hakea ja vaatia palveluja.”

”Ongelmallinen pelaaminen on ilmiönä murtautumassa näkymättömyydestään. Lisääntyvä tutkimus vaikuttaa koulutukseen. Koulutuksen kautta vahvistuvat palvelutkin. Toisaalta mietimme myös usein, onko meidän asiantuntijoi-

den käsitys asian tunnettuudesta maallikoiden keskuudessa liian optimistinen.”

”Alan osaaminen ja verkostot ovat kehittyneet valtavasti. Jos hetki sitten oli kourallinen osaajia, nyt puhutaan jo paljon suuremmasta määrästä ihmisiä. THL kouluttaa kouluttajaverkostoa ja ammattilaisia. Tutkimustieto valuu oppilaitoksiin ja osaksi tutkintorakenteita. Mitä enemmän alan asiantuntijoita, sitä leveämmät hartiat.”

”Peliteollisuus ei tule asiakaskuntamme kanalta muuttumaan yhtään paremmaksi. Peliteollisuuden tarkoituksena on tehdä rahaa. Hyvä, että vastuullisuudesta puhutaan, mutta kyllä se edelleenkin on kova maailma. Rahapelibis­nestä kyseenalaistetaan, mutta peliteollisuutta ei. Pitkään meni, että rahapelaamisen kohdalla­kin uskallettiin lähteä kriittiseen keskusteluun. Kyllä varmasti tämä asenne tulee viiveellä myös digipelaamiseen.”

”Mediassa nostetaan usein esiin pelaamisen kauhutarinat, joissa kuvataan äärimmäisyy­silanteita. Jos mietin riskipelaajia, he saattavat ajatella, että heille kohdallaan ei koskaan eikä missään nimessä käy noin. Riskipelaajien kanalta olisi hyödyllistä, jos meillä olisi enemmän tarinoita siitä vaiheesta, kun riskipelaamisesta on siirrytty ongelmapelaamiseen. Tämä saisi monien hälytyskellot soimaan mahdollisimman aikaisin.”

”Yhteiskuntamme on hyvin rahapelimyönteinen. Toipuvalla pelaajalla on ympärillään jat­kuvia pelaamisen virikkeitä. Esimerkistä käy vaikkapa työpaikka. Jos pelaaja onkin laittanut esto-ohjelmat omaan koneeseensa, hän voi kuitenkin pelata työnantajan koneella.”

”Rahapelaamista tarkastellaan usein yksilöllis­estä näkökulmasta. Kyse on kuitenkin isosta yhteiskunnallisesta ongelmasta. Tuotteet eli rahapelit on kehitetty riippuvuutta aiheutta­viksi. Rahapelejä myös markkinoidaan aggres­siivisesti ja salakavalasti. Ihminen joutuu tässä rahapeliyhtiöiden tykityksessä koville.”

TAPAUSESIMERKKI:
PELAAJA 5 (Peluurin auttava puhelin)
"EEVA, 67 V."
pieni paikkakunta Itä-Suomessa



1

Eeva pelaa peliautomaatteja kaupoissa ja kioskeilla. Aiemmin hän pelasi useita vuosia ongelmitta, mutta eläkkeelle jäätyään hän koki itsensä yksinäiseksi ja aikaa oli enemmän, joten pelaaminen lisääntyi. Myös talous muuttui aiempaa haavoittuvaisemmaksi, kun palkkatulot vaihtuivat eläkkeeseen. Eläke ei tunnu riittävän pakollisiin menoihin ja liian iso osa kuluu pelaamiseen.

2

Eeva yrittää salata peliongelmaansa vaihtelemalla pelipaikkoja. Hänestä tuntuu, että avun hakemisen kynnyks on hyvin korkea: pienellä paikkakunnalla kaikki tuntevat toisensa ja häpeä omasta pelaamisesta on kova.

3

Erään pitkään jatkuneen pelipäivän päätteeksi Eeva huomaa Peluurin esitteen pelipisteen esitelineessä. Hän käy tutustumassa nettisivuihin ja tekee siellä pelitestin. Testin tulos ei ole yllätys. Hän on pohtinut jo paljon omaa pelaamistaan ja rahan kulutustaan. Eeva kerää rohkeutta muutaman viikon ennen kuin soittaa Peluurin auttavaan puheliimeen. Soittamisessa helpotti tieto siitä, että hän voi ottaa yhteyttä nimettömänä tai nimimerkillä.

4

Eeva on valmis hakemaan itselleen apua ja yhdessä Peluurin päivystäjän kanssa hän alkaa miettiä eri vaihtoehtoja. Paikalliset sosiaali- ja terveyspalvelut eivät ole vaihtoehto, koska hän joutuisi puhumaan pelaamisestaan entisen työkaverinsa kanssa. Peluurin työntekijä selvittää, että lähialueella kohtuullisen matkan päässä kokoontuu Pelirajat'on vertaistukiryhmä, johon hän myös rohkaisee Eevaa osallistumaan.

6

Puhelun päätteeksi Eeva kiittää. "Oli helpottavaa saada keskustella jonkun kanssa pelaamisesta ja tietää, että apua on tarjolla." Eevan tilanteen kehittymisestä tai osallistumisesta ehdotettuihin palveluihin jatkossa ei ole tietoa.

5

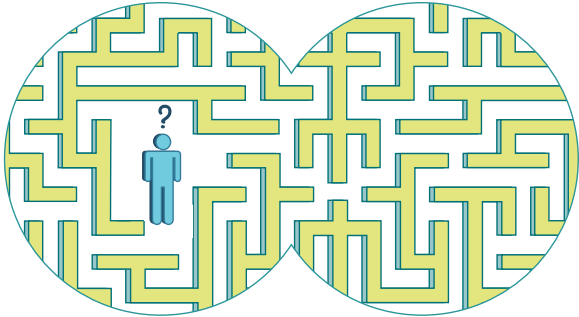
Työntekijä kertoo myös Peluurin palveluista ja ehdottaa yhdeksi tukivaihtoehtoksi OmaPeluurin verkkovertaisryhmiä. Eeva ei koe sähköisiä palveluita itselleen luontevaksi, mutta sanoo kuitenkin tutustuvansa siihen.

Tapausesimerkit ovat Peluurin tilastojen pohjalta yhdistelemällä laadittuja esimerkkejä, eivät todellisia asiakastapauksia.

Peluuriin yhteydenottaneista rahapelaajista 2022

- 24 % oli naisia
- 13 % oli yli 54-vuotiaita
- 8 % pelasi pelipisteillä
- Raha-automaatit pelipisteillä olivat ongelma 10 %:lle
- Pelipisteillä pelaavista 68 % oli eläkeläisiä

8. Peliklinikka-toiminnan vahvuudet ja haasteet



Tuotamme arvokasta tietoa peliongelmistä ja asiakkaiden tilanteista.



Kehitämme alan viestintää, edunvalvontaa ja vaikuttamistyötä.



Tuotamme monipuolisesti tietoa Peliklinikan eri palveluista muiden toimijoiden käyttöön.



Palvelemme asiakkaitamme heidän tarpeistaan lähtien.



Kehitämme uusia toimintamalleja ja materiaaleja muiden toimijoiden käyttöön.



Yhteisen toimintakulttuurin luominen on vienyt aikaa.

Näissä asioissa Peliklinikka on hyvä toimija

Alla olevissa puheenvuoroissa erikoissuunnittelija Päivi Auma-aho (Socca), kehittämispäällikkö Corinne Björkenheim (Socca), Tieto- ja tukipiste Tiltin koordinaattori Jenni Kämppi sekä Peluurin yksikön päällikkö Inka Silvennoinen kertovat kokemuksistaan ja näkemyksistään.

Tuotamme arvokasta tietoa peliongelmissa ja asiakkaiden tilanteista

Peliklinikan toiminnan aikana kuva suomalaisen rahapeliongelma-alueesta on selkiytynyt ja pelaajaprofiili tarkentunut Peliklinikan tuottaman tiedon vuoksi. Suuri asiakasmäärämme takaa sen, että Suomeen on kehittynyt merkittävä tietokanta ongelmallisesti rahapelejä pelaavista. Tietokannassa on perustavaa ja tärkeää tietoa hoitoon ja tukeen hakeutuneista rahapeliongelmiin kokevista henkilöistä. Kattava tietokanta on mahdollistanut tilastollisten menetelmien käytön tiedon analysoinnissa. Tiedonkeruussa olemme käyttäneet myös validoituja mittareita. Tämä parantaa kerätyn datan käytettävyyttä ja luotettavuutta.

”Asiakas- ja tutkimustyömme yhdistyy työsämme varten otettavaksi kokonaisuudeksi. Asiakastiedosta kertyneen tutkimuksellisen tiedon määrä on mittava ja merkityksellinen. Peluurin, Tiltin ja avohoidosta saatujen tilastojen lisäksi teemme myös pistemäistä tiedonkeruuta, joka on tuonut esiin uusia pelaamiseen liittyviä ilmiöitä. Näiden tunnistaminen aikaisessa vaiheessa on äärimmäisen tärkeää.”

”Kun asiakastyöstä nousee ilmiö, (esim. ulkomaille pelaaminen, tuen ja hoidon saanti tai kryptotreidaaminen) toteutamme aiheesta pienimuotoisen kyselyn, jonka avulla saamme tästä nousevasta ilmiöstä tietoa. Näin saamme asiakastiedon ja pistetutkimuksen avulla arvokasta tietoa myös julkiseen keskusteluun. Esimerkiksi alkuvuodesta 2019 rahapeliongelmiin apua hakeneilta pelaajilta kysyttiin, millaiset pelit ovat aiheuttaneet heille ongelmia. Kysely toteutettiin Peliklinikan, Peluurin ja Tiltin palveluissa sekä Pelirajat’-on-vertaisryhmissä ja kyselyn tulokset saivat laajaa mediahuomiota.”

”Kilpailu- ja kuluttajavirasto hyödynsi selvityksessään Suomen rahapelimarkkinasta Peluurin auttavan puhelimen chatin ja Peli poikki -ohjelman tietoja. Hienoa, myös miten aktiivisesti ministeriöt ovat käyttäneet henkilöstömme laajaa ja syvällistä asiantuntemusta. Juuri rahapeliongelmailmiön varhaisten signaalien huomaamisessa olemme arvokas voimavara.”

”Oma tutkijavakanssimme on ollut äärettömän tärkeä, koska se on helpottanut tutkimusaiheiden hahmottamista ja madaltanut kynnystä tuoda asiakastyöstä kumpuavia aiheita. Viime vuonna Peluurin Peli poikki -ohjelman aineistosta julkaistiin kaksi vertaisarvioitua kansainvälistä artikkelia, joissa oli Peliklinikan tutkija mukana. Tällä hetkellä Peluurin aineistoja on käytössä kolmessa eri tutkimusprosessissa käytössä.”

”Esittelimme taannoin Islannissa Peli poikki -ohjelmaa, Tiltin Perheklubia sekä Rahapelaamisen puheeksiotto -toimintamallia ja mietimme esitystä varten onnistumisemme aineksia. Totesimme, että olemme jatkuvasti ajassa kiinni, koska osaamme yhdistää datan ja asiakastyön. Toimintamme on näiden kahden asian jatkuvaa peilaamista toisiinsa.”

”Peliklinikan asiakkaat ovat osallistuneet eri tutkimuksiin. Esimerkiksi THL teki Rahapelikysely-tutkimuksen, kun suomalainen rahapeli-järjestelmä uudistui tammikuussa 2017. THL:n Rahapelikysely muodostui aikuisväestöön kohdistuvasta väestötutkimuksesta ja Peliklinikan asiakkailta kerätystä tutkimuksesta. Rahapelikyselyn ensimmäinen vaihe tarkasteli tilannetta vuonna 2016, ennen rahapeliyhteisöiden yhdistymistä. Maaliskuussa 2019 julkaistut raportit vertailivat tilannetta vuosina 2016 ja 2017.”

”Henkilöstömme sitoutuminen työhönsä myös uuden tiedon näkökulmasta on vahvaa. Aktiivinen oppiminen on meille itsestään selvyyttä. Oppimispöytä on työntekijöidemme fasiltoima toimintamalli, jossa kerran kuussa käsittelemme asiakastyöstä tai omista osaamistarpeista esiin nousevia teemoja. Meillä on paljon myös ulkopuolisten kouluttajien vetämiä koulutuksia. Aiheina ovat olleet esimerkiksi traumat riippuvuuden taustalla, itsemurhien ehkäisy ja lapsinäkökulman huomioiminen perheissä, joissa rahapeliongelma.”

Kehitämme alan viestintää, edunvalvontaa ja vaikuttamistyötä

Peliklinikka on tuonut aktiivisesti esille niin sanottua hiljaista tietoa sekä varhaisia signaaleja näkyväksi päätöksentekoon ja yleiseen keskusteluun. Asiantuntijat olleet aktiivisia niin lausuntojen ja kannanottojen tekijöinä. Medialle kohdennetuissa viesteissä Peliklinikka on nostanut esiin rahapeliongelman yhteiskunnalliset syyt ja merkityksen. Myös läheisten näkökulma on ollut vahvasti esillä. Media ottaa Peliklinikkaan aktiivisesti yhteyttä, ja asiantuntijat ovat ohjanneet keskustelua yksilökeskeisyydestä kohti isompaa kuvaa.

”Kun asiakastyöntekijämme keskustelevat asiakastyöstä, he tekevät usein yhdessä havaintoja asioista, jotka eivät ole nousseet aikaisemmin esille. Kun näitä havaintoja alkaa tulla tarpeeksi, niiden äärelle pysähtytään. Usein asian tiimoilta tehdään kysely, josta saadaan asiasta entistäkin laajempaa tietoa. Sen jälkeen asiasta usein kirjoitetaan artikkeli tai blogi. Näiden pohjalta aihe nousee laajemmin julkisuuteen.”

”Meille on kunnia-asia viedä tietoa eteenpäin ja laajentaa tutkijoiden, viranomaisien kuin muidenkin tietämystä rahapeliongelma. Peluurin vuosiraportti on hyvin keskeinen tiedonlähde suomalaisessa julkisessa keskustelussa. Olemme säännöllisesti kuultavana rahapelilainsäädännöstä ja rahapelipolitiikasta.”

”Olemme tehneet vaikuttavaa ja paljon näkyvyyttä saanutta mediaviestintää ulkopuolisen kumppanimme (viestintätoimisto Era Content) kanssa. Olemme nostaneet valtakunnalliseen keskusteluun ongelmallisesti rahapelejä pelaavien läheisten suuren määrän sekä heidän näkökulmansa. Mediaviestinnän vahva onnistuminen on ollut myös tiedotteemme Lidlin päätöksestä poistaa pelikoneet. Tässä yhteydessä asiantuntijamme ja heidän viestinsä nousivat vahvasti esille mediassa.”

”Vaikuttamistyötä on tehty toimimalla verkostoissa, antamalla lausuntoja ja haastatteluja, osallistamalla asiantuntija- ja ohjausryhmiin sekä kouluttamalla ja konsultoimalla sidosryhmätahoja. Vaikuttamistoiminta on ollut läsnä kaikilla tasoilla: kansainvälisesti, kansallisesti, alueellisesti ja paikallisesti.”

Lue lisää

Peluurin ja Peliklinikan lausunnot

[Tutustu Peluurin raporteihin sekä Peluurin ja Peliklinikan lausuntoihin.](#)

Peluurin kannanotot ja tiedotteet

[Tutustu Peluurin kannanottoihin ja tiedotteisiin.](#)

Tiltin kannanotot ja tiedotteet

[Tutustu Tiltin kannanottoihin ja tiedotteisiin.](#)

Tiltin blogit työn arjesta

[Tutustu Tiltin blogeihin työn arjesta.](#)

Tuotamme monipuolisesti tietoa Peliklinikan eri palveluista muiden toimijoiden käyttöön

Yhteinen kehittäminen tuo synergiaa. Kun Peliklinikan palveluita kehitetään kokonaisuutena, asiakkaiden moninaisiin tarpeisiin voidaan vastata entistä paremmin. Myös päällekkäisyyksien riski minimoituu. Peluuri toi Peliklinikan palvelukokonaisuuteen mukaan sähköisten palvelujen osaamisen ja valtakunnalliset tuki-, ohjaus- ja neuvontapalvelut. Vastavuoroisesti Peluuri on hyödyntänyt Peliklinikalle kertynyttä moniammatillista osaamista avohoidosta ja Til-

tin palveluista. Peliklinikan kehittäminen pohjautuu sekä kansainvälisiin että Peliklinikalla tehtävän tutkimuksen tuloksiin sekä Peliklinikan työntekijöiden kokemustietoon. Kehittäminen pohjautuu aitoihin perustyön haasteisiin, sillä pääosa kehittäjistä tekee jatkuvasti myös asiakastyötä ja tuntevat asiakastyön tarpeet. Asiakastyötä tehdään arvioivalla ja kehittäväällä työotteella.

”Olemme olleet mukana uusia alueellisia malleja rahapeliongelmissa auttamiseen kehitettävien pilottihankkeiden käynnistämisessä. Olemme tukeneet hankkeita välittämällä omissa hankkeissamme ja sen palveluissa saatua kokemusta ja osaamista.”

”Tieto- ja tukipiste Tiltin toimintamuodoista Avoimet ovet on toiminut vuosien 2021–2023 aikana jo kolmella paikkakunnalla (Kotka, Hamina ja Espoo). Kymenlaakson ja Espoon toiminta toteutettiin yhteistyössä A-klinikkasäätiön Yhteispeilillä-hankkeen ja Kaakkois-Suomen Sininauhan kanssa. Vuonna 2020 toimintansa aloittanut Tiltti Satakunta on räätälöinyt Tiltin toimintamuotoja alueensa tarpeita vastaaviksi eli tarjonnut Avointa päivystystä, yksilöneuvontaa ajanvarauksella, etätapaamisia ja ryhmä- ja vertaistoimintaa Porissa, Raumalla ja Kankaanpäässä. Vuoden 2023 loppuun mennessä valmistuu Tiltin tekemän alueyhteistyön kokemusten pohjalta koottu Tiltti-käsikirja, joka on tarkoitettu Tiltin toiminnan aloittamisesta kiinnostuneille tahoille ja lisäksi käsikirjan oheen tuotetaan materiaalipankki perehdytyspaketiksi toimintaa aloittavalle.”

”Peliklinikan työntekijät ovat tukeneet mm. KRITS:in RISERaPeLi-hanketta (2021–2024), Pelipysäkki-verkkokuntoutusohjelman käyttöönotossa. Hankkeen tehtävänä on kehittää rikosseuraamusasiakkaiden rahapeliongelman tunnistamiseen, ehkäisyyn ja kuntoutukseen erilaisia keinoja ja menetelmiä.”

Palvelemme asiakkaitamme heidän tarpeistaan lähtien

Peliklinikalla toimiva yhteistyö hoitopalveluiden ja vertaistukea tarjoavien palveluiden välillä on syntynyt etenkin siitä, että ammattilaiset tuntevat toisensa ja toistensa työn ja siitä, että asiantuntijat työskentelevät samoissa toimitiloissa. Asiakkaiden on ollut helppo tulla samana päivänä esimerkiksi ensin hoitokäynnille ja jäädä sen jälkeen vertaisryhmään. Asiakkaan ei ole tarvinnut varata aikaa muualle siirtymiseen tai etsiä toista palvelua netistä, vaan työntekijä on voinut vaikkapa saattaa asiakkaan suoraan toisesta toiminnasta toiseen. Jos hoitopalvelut sijaitsevat eri osoitteessa vertaistuellisten ja kokemusasiantuntijuutta tarjoavien tahojen kanssa, tarvitaan varmasti paljon tutustumista eri toimintojen välillä ja palveluiden sisältöihin eli vaivannäköä toimivien yhteistyökäytäntöjen rakentamiseksi.

”Olemme onnistuneet todella hyvin tavoittamaan ongelmallisesti rahapelejä pelaavia ja heidän läheisiään. Meillä on monipuoliset valtakunnalliset sekä paikalliset palvelut. Olemme myös huomanneet, että Peliklinikan sisällä yhden palvelun käyttö madalluttaa hakeutumista toisiin palveluihin. Meillä on ollut läheiset ja perheet omana asiakasryhmänä. Tämän-tyyppistä erikoistunutta palvelua ei ole missään muualla. Palvelumme ovat maksuttomia, eikä niihin tarvitse lähetettä.”

”Meillä on laadukas ja monipuolinen palveluvalikko. Asiakas voi käyttää palvelujamme peräkkäin ja rinnakkain oman elämäntilanteensa mukaan. Rahapeliongelma on monimuotoinen, joten ei ole yhtä ainoa tapaa ratkaista sitä ja toipua. Eri ihmiset tarvitsevat eri vaiheissaan erilaisia tukipalveluita. Peluurin auttava puhelin on usein se paikka, jota kautta asiakas ohjautuu myös muihin palveluihimme.”

”Tutkimusten mukaan jopa puolet asiakkaista hakee ensi kertaa peliongelmaansa apua Peliklinikalta. Tavoitamme kohderyhmämme hyvin. Ihmiset tietävät, että saavat täällä apua juuri rahapeliongelmaan. Monet ensi kertaa apua hakevat karsastavat päihdepalveluja. Isolla osalla rahapeliongelmistä kärsivillä ja heidän läheisillään on korkea kynnys mennä päihdepalveluihin. Eli he jopa jättävät hakeutumatta palveluihin, kun eivät luota tai usko siihen, että päihdepalveluista löytyy osaamista riippuvuuksista. Mutta totta on sekin, että moni kokee päihdepalvelut ylipäätään itselleen vieraaksi.”

”Peliklinikan kaikilla kolmella sivustolla on kiinnitetty viime aikoina paljon huomioita näkyvyyden lisäämiseen digitaalisessa ympäristössä. Etenkin Peluurin sisällöt ja palvelut tarjoavat paljon tietoa ja apua. Asiakkaamme ovat näitä sisältöjä kiitelleet. Arvioiden mukaan noin joka viides digitaalisten sisältöjen käyttäjä hakeutuu palveluidemme pariin. Yhä enenevässä määrin Digitaaliset ympäristöt ovat ihan normiosa sosiaali- ja terveydenhuoltoa.”

”Meillä on yhä enemmän digipeliasiakkaita, siis tietokone-, konsoli-, mobiilipelaajia. Onneksi Restart-hanke on vakiintunut osaksi Peluurin palveluita. Tämä palvelu on poikkeuksellinen ihan maailmallakin. Olemme edelläkävijöitä ongelmallisessa digipelaamisessa. Koska yleinen digitaalinen riippuvuus kasvaa koko ajan, tarvitsemme tästä asiasta todella paljon tietoa.”

Seuraavissa liitteissä kuvattu kehittämis- ja tutkimustyö, joissa Peliklinikka osallisena 2010–2023 (Peli poikki-ohjelma sekä Restart-ohjelma, jonka kohderyhmänä digipelaajat).

Kehittämis- ja tutkimustyö, joissa Peliklinikka osallisena 2010–2023

Teemana Peluurin Peli poikki -ohjelma

- Sähköisiä palveluja on sovellettu menestyksekkäästi riippuvuusongelmien hoidossa. Sähköisten palvelujen etuja ovat hyvä saatavuus, kustannustehokkuus ja anonyymisyys.
- Peli poikki on Peluurin netissä toimiva ohjelma rahapeliongelmiin muutosta haluaville pelaajille. Ohjelmassa on kahdeksan osaa. Ohjelma perustuu kognitiiviseen

käyttäytymisterapiaan ja motivoivaan haastatteluun. Jokaiseen osaan kuuluu asiakkaan itsenäinen työskentely tehtävien parissa, keskustelu terapeutin kanssa puhelimitse ja mahdollisuus vertaistukeen ohjelman keskustelufoorumilla. Ohjelman aikana osallistujaa tuetaan löytämään toimivia ajatus- ja käyttäytymismalleja rahapeliin pelaamisen vähentämiseksi.

2007

PELIKLINIKAN PALVELUT

Peli poikki -ohjelma käynnistyy.

Peli poikki -ohjelman tuottaa Peluuri. Peluuria ylläpitävät A-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto ja sen toiminnan rahoittavat rahapeliyhteisöt. Ohjelman käyttö- ja arviointikuluista vastaa STM.

2009

TUTKIMUS

”Pahimmasta on päästy”: Arviointi Peli poikki -ohjelmasta ongelmapelaajien tukena. Pitkänen, Sari; Huotari, Kari. Raportti / Terveystieteiden tutkimuskeskus (THL: 20/2009). THL yhteistyössä Peluurin kanssa.

Arvioinnin perusteella Peli poikki -ohjelma on kaikkiaan onnistunut ongelmapelaamiseen erikoistunut valtakunnallinen matalan kynnyksen palvelu. Ohjelma on tavoittanut hyvin kohderyhmään kuuluvia asiakkaita ja saanut hoitopalveluiden piiriin myös henkilöitä, joille verkossa tarjottava palvelu saattaa olla järkevin ja joustavin tapa hakea ja käyttää palveluita. Ohjelmaa on voinut suorittaa ajasta ja paikasta riippumatta, oman elämäntilanteen mukaan.

2010

PELIKLINIKAN PALVELUT

Ovet auki Kaisaniemenkadulla. Peliklinikka avaa ovensa Kaisaniemenkadulla.

2012

KEHITTÄMINEN

Peli poikki -ohjelmassa tehdään kokeilu. Asiakas suorittaa ohjelman oma-apuosion ja vertaistukiosion normaalisti verkossa, mutta tulee Peliklinikalle tapaamaan kasvokkain terapeuttiaan (8 krt). THL yhteistyössä Peliklinikan kanssa.

2013

TUTKIMUS

Ensimmäinen suomalainen rahapeliongelmaa käsittelevä väitöstutkimus kertoo, että Peli poikki -ohjelma auttaa laskemaan rahapelihiimoa. Sari Castrénin väitöskirja ”Disordered Gambling in Finland: Epidemiology and a Current Treatment Option” käsittelee osittain asiakkaiden kokemuksia Peli poikki -ohjelmasta. Castrénin väitöskirja on ensimmäinen suomalainen rahapeliongelmaa käsittelevä väitöstutkimus. Tutkimuksen mukaan Peli poikki -ohjelman osallistujien rahapelaamisen vaikeusaste ja rahapelihiimo laskivat, kun taas rahapelaamisen kontrolli kasvoi. Lisäksi osallistujien mieliala koheni ja alkoholin kulutus ja negatiiviset rahapelaamisen aiheuttamat seurauksivaikutukset vähenivät.

2017

KEHITTÄMINEN

Peli poikki -ohjelma uudistuu. Sovitaan uuden ohjelman kehittämisestä ruotsalaisen Silabsin kanssa. Vanha ohjelma käydään läpi ja sen kehittämistarpeet kartoitetaan. Peli poikki -ohjelmaa uudistetaan kattavasti mm. mobiilikäyttöön.

Veikkaus rahoittaa Peli poikki -ohjelmaa vuoden 2017 alusta. Ohjelmaa on rahoittanut tähän saakka Terveystieteiden tutkimuskeskus (THL) osana sosiaali- ja terveysministeriön sille toimiksi antamaa rahapelihaittojen ja ehkäisykehittämistyötä.

2018

KEHITTÄMINEN

Uuden ohjelman kehittäminen käynnistyy.

Käsikirjoitusta käydään läpi: tiivistetään mobiiliin sopivammaksi ja päivitetään sisältöä ajan tasalle Peluurin työntekijöiden voimin. Talousosio uudistetaan yhteistyössä Takuusäätiön kanssa. Ohjelmaan kehitetään uusia ominaisuuksia, kuten esim. palautteita ja yhteenvetoja.

Ohjelmasta tarjottiin paikalla 347 asiakkaalle ja heistä ohjelman aloitti 218 (63 %). Ohjelman aloittaneista sen teki loppuun 174 asiakasta (80 %).

Uuden ohjelman raakaversioiden testaaminen.

Uuden ohjelman testikäyttäjien rekrytointi käynnistyy. Osioita ja toimintoja käydään systemaattisesti viikoittain läpi testikäyttäjien, terapeuttien ja ruotsalaisten kehittäjien kanssa. Testikäyttäjien palautteen myötä löydetään lisää teknisen korjauksen tarpeita ja tarkistetaan myös käsikirjoituksia.

2019

KEHITTÄMINEN

Uusi Peli poikki -ohjelma avautuu.

Uuden ohjelman jono avataan.

Vuosina 2007–2019 Peli poikki -ohjelman on käynyt läpi yhteensä 1753 pelaajaa.

Peli poikki -ohjelmaan rekisteröityneistä 82 prosentilla on velkaa, ja 27 prosentilla velkaa on yli 20 000 euroa (2007–2019).

THL verkkouutinen: Verkkopohjaisesta hoidosta merkittävä hyöty rahapeli-ongelmaan. THL yhteistyössä Peliklinikan kanssa (Castrén, Palomäki, Salmelin).

2022

TUTKIMUS

Julkaistu artikkeli Journal of Behavioral Addictions -lehdessä.

Artikkelissa selvitettiin Peli poikki -ohjelman vaikuttavuutta ja miten masentuneisuuden ja taloudellisen hallinnan tunne vaikuttaa ohjelman tuloksiin. Tulokset kertovat, että Peli poikki -ohjelman vaikuttavuus on yleisellä tasolla hyvä, mutta ohjelman vaikutukset eivät ole yhtä pitkäkestoisia, jos henkilöllä on masentuneisuusoireita tai jos hän kokee, ettei oma taloudellinen tilanne ole hallinnassa. Palomäki, J., Heiskanen, M., & Castrén, S. (2022). Online 8-week cognitive therapy for problem gamblers: The moderating effects of depression symptoms and perceived financial control.

Dissociative experiences in problem gambling: the moderating effect of dissociation on treatment effectiveness

Tutkimuksen kohteena oli Peli poikki -ohjelma. Korvuo, T. (2022). Pro gradu -tutkielma (Helsingin yliopisto, Lääketieteellinen tiedekunta, Psykologian ja logopedian osasto).

2023

TUTKIMUS

Julkaistu artikkeli Psychology of Addictive Behaviors -lehdessä.

Artikkeli keskittyy Peli poikki -ohjelmassa hoidosta pois putoamisen tilastolliseen ennustamiseen. Ohjelman keskeyttäminen on yhteydessä asiakkaan nuorempaan ikään, matalampaan koulutukseen, pidempään aikaan odotuslistalla ennen ohjelmaa, haluttomuuteen muuttaa käyttäytymistään sekä vähäisempiin sosiaalisiin suhteisiin. Peliklinikka yhteistyössä THL:n kanssa.

Palomäki, J., Lind, K., Heiskanen, M. & Castrén, S. (2023). Predicting online problem gambling treatment discontinuation: New evidence from cross-validated models.

Peli poikki -ohjelma on suosittu.

Matalan kynnyksen, helpon toteutettavuuden ja hyvien tulostensa vuoksi ohjelma on erittäin suosittu. Haittapuolena tälle on kaikkien toimintavuosi-ajan ollut pitkät jonot. Esimerkiksi vuoden 2021 lopulla jono ohjelmaan ylitti 6 kuukautta. Tästä syystä jono suljettiin 1.1.–30.6.2022. Jono jouduttiin sulkemaan myös toukokuussa 2023.

Kilpailu- ja kuluttajaviraston (KKV) selvitys Suomen rahapelimarkkinasta julkaistu.

Internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan rahapelaamisen nykytila ja kehitys (Tutkimusraportteja 3/2023). Kilpailu- ja kuluttajavirasto. Aineistona käytetty esim. Peluurin auttavan puhelimen ja chatin sekä Peli poikki -ohjelman aineistoja.

Korvuo, T., Palomäki, J., & Castrén, S. Dissociative experiences reduce online problem gambling treatment effectiveness (2023 / arvioissa oleva tutkimus).

Tutkimuksen päälöydös lähinnä sama kuin aiemmin eli että hoito toimii, mutta dissosiativkokemuksilla kielteinen vaikutus hoidon tehoon. Aineistona käytetty 2019–2022. Peliklinikka yhteistyössä THL:n kanssa.

Kehittämis- ja tutkimustyö, joissa Peliklinikka osallisena 2010–2023

Kohderyhmänä digipelaajat (tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaajat)

Digitaalinen pelaaminen eli digipelaaminen on pelaamista tietokoneen, pelikonsolin, älypuhelimien tai tabletin kaltaisilla digitaalisilla laitteilla. Digipeleissä tavoitteena ei ole voittaa rahaa, vaan viihtyä, viettää aikaa ja saada myönteisiä kokemuksia.

- Digipelaaminen on varsin yleistä ajanvietettä ja vuoden 2020 tutkimuksen mukaan lähes 80 % suomalaisista pelaa digitaalisia viihdepelejä vähintään ajoittain ja joka viides päivittäin.
- Digipelaaminen on yleisempää nuorilla (esim. opiskelijat) verrattuna vanhempaan väestöön.
- Ongelmallisella tasolla digipelejä pelaa arviolta noin 1,3 % suomalaisista (15–74 -vuotiaat), mikä väestöstimaattina tarkoittaa noin 48 700 henkilöä.

Jotkut digipelaajat kokevat pelaamisesta eriasteisia haittoja, joita on vaikea ratkoa yksin. Ne voivat olla vaikeuksia hallita omaa pelaamista, uniongelmia, velvollisuuksien hoitamatta jäämistä tai toistuvia riitoja pelaamisesta läheisten kanssa.

2010

PALVELUT DIGIPELAAJILLE

Ovet auki Kaisaniemenkadulla.
Peliklinikka käynnistää toimintansa.

2010–2015 Digipelaajille ja heidän läheisilleen suunnatulle tuelle alkaa olla kysyntää.
Vuosien 2010–2015 aikana Peliklinikan eri palveluihin hakeutuu jonkin verran digipelaajia ja/tai pelaajien läheisiä. Lisäksi Peliklinikalle ottaa yhteyttä yhä useampi ammattilainen, joka kohtaa digipelaajia työssään.

2011

PALVELUT DIGIPELAAJILLE

Digipelaajat lähettävät hakuksia Peluurin Peli poikki -ohjelmaan.
Rahoittajan kanssa sovitaan, ettei digipelaajia tarvitse käännäyttää pois rahapelaajille suunnatusta palvelusta ja että palvelua ei markkinoida digipelaajille.

Tieto- ja tukipiste Tiltti tarjoaa tukea myös digipelaajille.

2013

PALVELUT DIGIPELAAJILLE

Peliklinikan avohoito ryhtyy tarjoamaan palveluja myös digipelaajille.

2014

PALVELUT DIGIPELAAJILLE

Helsingin Sanomissa artikkeli Tiltistä paikkana, josta saa apua: **Peliriippuvuus voi olla osa isompaa ongelmaa/Helsingin Tiltti-tukipiste auttaa ongelmapelaajia nimettömästi**
Tiltin peliriitojen sovittelu sai lehdistötiedotteen ansiosta osakseen paljon huomiota.
Ylistystä tarpeellisesta avauksesta tuli sekä pelihaittoimijoilta että muilta tahoilta (nuorisotyö, tutkijat, kilpapelilaajat jne.).

KOULUTUS

Peliklinikan henkilöstön digipelaamiseen liittyvät koulutustarpeet.
Peliklinikan kehittämisspäivässä keskustellaan digipelaajista/digipelaamisesta kolmesta näkökulmasta: mitä kohtaamia on ollut digiasiakkaiden kanssa, mitä osaamista Peliklinikan työntekijöillä on ja mitkä ovat koulutustarpeet. Kehittämisspäivän pohjalta tehdään koulutussuunnitelma vuosille 2014–2015.

Digipeli-ongelmaisten nuorten kohtaaminen. Vantaan Nuorisosase-
man työntekijä kouluttaa Peliklinikan henkilöstöä.

KEHITTÄMINEN

EHYT:in Pelitaito, nuorten digipelaamiseen keskittynyt hanke, jatkokehittää Tiltin puheeksioton mallista digipelaamisen puheeksiottoon sopivan sovelluksen.

2015

KEHITTÄMINEN

Peliklinikka hakee ME-säätiöltä avustusta Peli poikki -ohjelmaa vastaavan valtakunnallisen sähköisen palvelun kehittämiseksi (avustusta ei myönnetä)

2016

PALVELUT DIGIPELAAJILLE

Peluurin auttava puhelin alkaa tilastoida digipelaamiseen liittyviä yhteydenottoja.

Ammattilaisten yhteydenotot Peliklinikalle liittyen digipeli-ongelmiin.
Ammattilaiset haluavat ohjata digipelaajia Peliklinikan palveluihin ja kysyvät koulutusta digipeli-ongelman kohtaamiseen.

2017

SELVITYS

Selvitys digipelaajista Peliklinikan eri palveluissa.
Peliklinikalla tehdään selvitys kuinka paljon digipelaajia on Peliklinikan eri palveluissa.

Henkilöstön yhteinen kokemus on asiakkaiden anteeksipyytävät yhteydenotot: *”Mä en pelaa rahapelejä, mutta saanko silti jutella sun kanssa?”*

2018

KEHITTÄMINEN

Peliklinikan eri palveluissa kertynyttä kokemusta kerätään yhteen työpajassa.
Todettiin, että tarvitaan hanke, johon keskittävät asiakkaita ja osaamista erityisesti digipelaamisen ongelmiin. Peliklinikan resursseilla ei ole mahdollisuutta vastata digipeli-ongelmien asiakas- ja kehittämistyöhön.

Peluri hakee STEAlta avustusta Peli poikki -ohjelmaa vastaavan valtakunnallisen sähköisen palvelun kehittämiseksi.

2019

PALVELUT DIGIPELAAJILLE

Restart-hanke aloittaa toimintansa.
Peluurin Restart-hankeelle myönnetään STEA-hankeavustus vuosille 2019–2022.

KOULUTUS

eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling.
Joseph Macey pitää Peliklinikan henkilöstölle koulutuksen raha- ja digipelaamisen rajapinnoista.

2020

PALVELUT DIGIPELAAJILLE

Restart-ohjelma digipelaajille avautuu.
Maksuton verkkokurssi täysi-ikäisille tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaajille.

Restart-ohjelma on ensimmäinen valtakunnallinen yksilöllinen ammattiavun palvelu digipelaajille.

2021

KEHITTÄMINEN

Peliklinikan/Restartin työntekijä osallistuu asiantuntijana ja kutsuttuna vieraana ensimmäisen kerran Lootbox-työryhmän työskentelyyn, lootbox.fi

Toiminnallisten riippuvuuksien (ToRi) -verkosto perustetaan
Verkosto on avoin ammattilaisten verkosto, jonka tarkoituksena on jakaa tietoa ja lisätä ymmärrystä toiminnallisista riippuvuuksista. Peliklinikka on yksi perustajajäsenistä.

Vuoden 2022 loppuun mennessä Restartin on käynyt läpi 77 asiakasta.
Asiakkaiden ongelmallinen pelaaminen ja netin käyttö on vähentynyt ja psyykkinen toimintakyky parantunut.

2022

TUTKIMUS

Why do adults seek treatment for gaming (disorder)? A qualitative study.
Karhulahti, V.-M., Behm, S., & Lukka, L. (2023). *Humanities and Social Sciences Communications*, 10, Article 299.
Tutkimusryhmässä Peliklinikan työntekijä.

JULKAISU

Peliriippuvuus -teos
Peliriippuvuus käsittelee sekä rahapelaamista että digipelaamista Alho, H., Aalto, M., Castrén, S., Pajula, M. (toim.).
Duodecim, 2022. Peliklinikkalaisia teoksen kirjoittajina.

2023

PALVELUT DIGIPELAAJILLE

Restartin toiminta saa jatkaa STEAn avustuksella 2023–2024.

KEHITTÄMINEN

Lootbox-työryhmä jatkaa yhteistyötä kentän toimijoiden kanssa.
Peliklinikkalaisia osallistuu työryhmän työskentelyyn. Työryhmässä mm kartoitetaan minkälaisia haasteita osallistujat kokevat ja kohtaavat liittyen lootboxeihin työssään sekä kohdataanko digipelaamisesta rahapelaamiseen ja toisin päin.

Digipelaaminen ja peliongelma ilmiönä – näkökulmana perheet -webinaari.

Peliklinikan/Aluetuen työntekijä koordinoi Helsingin kaupungille yhteistyössä THL:n, Peliklinikan Tiltin, Sospedin Pelirajaton toiminnan sekä Helsingin kaupungin kanssa webinaarin. Webinaari on osa Helsingin Tulevaisuuden sote-keskus -hanketta/Päihteet ja riippuvuudet lapsiperheessä palveluketju.

KATSAUS

Restart-hankkeen katsaus videopelaamisen ongelmiin Suomessa apua hakeneiden näkökulmasta.

Apua videopelaamiseen liittyviin ongelmiin hakevien keski-ikä oli odotettua korkeampi, peräti 29,7 vuotta. Avun hakemisen hetkellä peliongelma oli kestänyt arviolta yhdeksän vuotta.

Kehitämme uusia toimintamalleja ja materiaaleja muiden toimijoiden käyttöön

Menetelmien kokeilu ja kehittäminen edellyttävät riittävän suurta asiakasmäärää, kehittämisorientoituneita työntekijöitä sekä verkostoitumista eri toimijoiden kanssa (esim. hyvinvointialueiden miepä-palveluiden työntekijöiden, pelihaittatoimijoiden sekä tutkijoiden kanssa). Nämä vaatimukset Peliklinikka täyttää.

”Peliklinikan kehittämistyö ulkopuolisissa hankkeissa on vaatinut:

- koordinoijan eli kehittämistyön ”liekin heittäjää”, joka on tarttunut ideaan, lähtenyt viemään asiaa eteenpäin ja fasilitoinut kehittämistyön loppuun saattamista maaliin asti
- ketterän, vaivattoman ja luottamuksellisen yhteistyön
- Peliklinikan asiakastyöntekijöiden ja muiden pelihaittatoimijoiden ja rahapelitutkijoiden osallistumisen (osallistuneet kehittämistyöhön tai kommentoineet kehittämistyötä)
- uuden toimintamallin aktiivisen ja järjestelmällisen jalkauttamisen ja implementoinnin.”

”Peliklinikan kehittämistyö ulkopuolisissa hankkeissa vaatii:

- ”Meillä pitää olla hallussamme ”iso kuva”, jotta voimme ideoida ja koordinoida kehittämistarpeita sekä valtakunnallisia kehittämishankkeita. Meillä on näköalapaikka asiakastyön varhaisiin signaaleihin ja asiakastyöntekijöihin. Olemme verkostoituneet eri pelihaittatoimijoiden kanssa ja tehneet yhteistyötä THL:n kanssa (THL:n kehittämis- ja tutkimustoiminta). Aluetuki-toiminnan kautta olemme tehneet yhteistyötä Etelä-Suomen hyvinvointialueen mielenterveys- ja päihde-toimijoiden kanssa. Meillä on vahva näköalapaikka ja näkemys hyvinvointialueiden rahapelaamiseen liittyviin kehittämistarpeisiin.”

- ”Olemme vahvasti ajan pulssilla, joten haluamme vaikuttaa siihen, että asiat etenevät nopeasti. Olemme vaikuttaneet siihen, että meillä on nykyinen rahapelaamisen puheeksioton toimintamalli. Olemme tehneet myös vahvaa kehittämistä läheistyön sekä rikosseuraamusasiakkaiden osalta. Myös talous- ja velkатыö on ollut tärkeää. Pystymme hyödyntämään asiakastyöntekijöidemme osaamista ja palvelujamme näiden asioiden kehittämisessä. Pilotoinnit, kokeilut ja kehittäminen ovat kaikki olennainen osa työkulttuuriamme.”

Peliklinikka on ollut mukana kehittämässä uusia toimintamalleja ja materiaaleja muiden toimijoiden käyttöön. Seuraavissa liitteissä kuvattu kehittämis- ja tutkimustyö, joissa Peliklinikka osallisena 2010–2023 (teemoina rahapelaamisen puheeksiotto ja talous- ja velkaneuvonta sekä kohderyhmänä rikosseuraamusasiakkaat ja ongelmallisesti rahapelejä pelaavien läheiset).

Kehittämis- ja tutkimustyö, joissa Peliklinikka osallisena 2010–2023

Teemana Rahapelaamisen puheeksiotto

- Rahapelaaminen on Suomessa hyvin yleistä. Vaikka suurin osa suomalaisista pelaa rahapelejä kohtuudella, osalle ihmisistä pelaaminen aiheuttaa talouteen, ihmisuhteisiin ja terveyteen liittyviä vakavia haittoja. Sekä riskitason pelaamisen että ongelmapelaamisen varhainen tunnistaminen on tärkeää, jotta ongelmat eivät kehittyisi vakavimmiksi.
- Sosiaali- ja terveystieteen ammattilaiset ovat avainasemassa rahapelihaittojen ehkäisyssä, riskitason pelaamisen ja rahapeliongelman tunnistamisessa sekä tuen ja avun antamisessa.

2017

KEHITTÄMINEN JA KOULUTUS

Raha- ja digipelaamisen puheeksioton pilotit käynnistyvät.

Pilotit käynnistyvät Helsingin kaupungin nuorisoseinällä, Helsingin kaupungin Lännen psykiatria- ja päihdekeskuksessa, Vantaan kaupungin itäisellä ja läntisellä A-klinikalla, Huumehoitoklinikalla sekä Vantaan Nuorten keskus NUPissa.

Pilottien tavoitteina ovat raha- ja digitaalisen pelaamisen puheeksi ottaminen, peliongelman tunnistaminen ja varhainen auttaminen. Piloteissa raha- ja digitaalinen pelaaminen otetaan puheeksi kaikkien asiakkaiden kanssa. Osalle pilottien toimijoista järjestetään koulutusta. Peliklinikka koordinoi pilotteja yhteistyössä THL:n sekä EHYT ry:n kanssa.

TUTKIMUS

Peliklinikan tutkija tekee selvityksen piloteista.
Helsingin päihde- ja psykiatrian poliklinikoilta saadaan yhteensä 643 asiakasvastautusta. Päihdekliniikkojen asiakkaita oli tilastollisesti merkittävästi enemmän rahapelaamishäiriöstä kärsiviä asiakkaita kuin psykiatriassa poliklinikoilla.

2018

KEHITTÄMINEN JA KOULUTUS

Peliklinikka järjestää yhteistyössä THL:n kanssa rahapeliongelman puheeksiotto ja lyhytneuvonta -koulutuksen Helsingin Lännen psykiatria- ja päihdekeskuksessa.

Koulutuksen tavoitteena on, että koulutuksen jälkeen osallistujilla on valmiudet ottaa ongelmallinen rahapelaaminen puheeksi sekä toteuttaa lyhytneuvontaa. Koulutuksen osallistujat kuitenkin toteavat, että koulutus ei tarjoa valmiuksia toteuttaa lyhytneuvontaa. Koulutuksessa esitelty materiaalipaketti on osallistujien mielestä liian laaja ja raskas.

Tavoitteena oli, että koulutuksen jälkeen lyhytneuvontaa pilotoidaan kevään 2018 aikana Helsingin Lännen psykiatria- ja päihdekeskuksessa ja pilotin jälkeen toimintamalli jalkautetaan Helsingissä ja Vantaalla.

Luodaan Rahapeliongelman tunnistaminen ja lyhytneuvonta -toimintamalli.

Uusi toimintamalli tuotetaan kevään 2018 aikana ja opas julkaistaan syksyllä. Toimintamallia pilotoidaan mm Helsingin Lännen päihde- ja psykiatriakeskuksessa. Koulutukset saavat hyvän palautteen. Peliklinikka yhteistyössä THL:n ja EHYT ry:n kanssa.

Toimintamallin sisällytetään THL:n suomen kielelle kääntämä Avaimia rahapelihallintaan -oma-apu-opas.

2019

KEHITTÄMINEN JA KOULUTUS

Luodaan Rahapelaaminen puheeksi / puheeksiotto, tunnistaminen ja lyhytneuvonta -toimintamalli.

Rahapeliongelman tunnistaminen ja lyhytneuvonta -toimintamallia jatkokehitetään. Uuteen toimintamalliin sisällytetään mm EHYT ry:n kaksi kysymystä rahapelaamisesta. Lisäksi tuotetaan videoita, joissa THL:n, Peliklinikan ja EHYT ry:n työntekijät mallintavat käytännön tilanteita toimintamallissa esitetyn ohjeistuksen mukaisesti.

THL yhteistyössä Peliklinikan ja EHYT ry:n kanssa.

Uuden toimintamallin kehittämistyössä tehdään yhteistyötä myös Helsingin Lännen psykiatria- ja päihdekeskuksen, Järvenpään kaupungin pelihaittojen asiantuntijatyöryhmän sekä Päijät-Hämeen ehkäisevän työn seutukoordinaation tiimin kanssa.

2020–2022

KEHITTÄMINEN JA KOULUTUS

A-klinikkasäätiön koordinoima Yhteispeleillä! -hanke käynnistyy (2020–2022).

Pilottialueita ovat Espoo ja Kymenlaakso. Hankkeessa pelihaittoja ehkäisevät järjestöt, THL ja pilottialueet tuovat osaamisensa ja voimavaransa yhteen. Pilottialueille viedään tietoa, työvälineitä ja matalan kynnyksen toimintaa rahapelihaittojen ehkäisyyn ja korjaavan työn tueksi.

Etelä-Suomen Aluetuki-toiminta (Peliklinikka) tekee koulutusyhteistyötä hankkeen kanssa.

Aluetuki-toiminta on THL:n koordinoimaa toimintaa. Sen tavoitteena on tukea rahapeliongelman hoidon ja tuen saatavuuden ja laadun kehittämistä kunnissa ja hyvinvointialueilla vuosina 2021–2023.

2021

KEHITTÄMINEN JA KOULUTUS

Rahapelaamisen puheeksiotto, tunnistaminen ja lyhytneuvonta -koulutusaineisto uudistetaan.

THL yhteistyössä Peliklinikan ja EHYT ry:n kanssa.

Aluetuki-toiminnan Etelä-Suomen (Peliklinikka) ja Väli-Suomen (Sovatek-säätiö) toimijat järjestävät ensimmäisen valtakunnallisen Rahapelaamisen puheeksiotto, tunnistaminen ja lyhytneuvonta -koulutuksen.

Marraskuun koulutukseen ilmoittautui 70 henkilöä.

2022

KEHITTÄMINEN JA KOULUTUS

Miksi rahapelaamisen puheeksiotto on tärkeää –video julkaistaan: kokemusasiantuntijan näkökulma.

Rahapelaaminen puheeksi -koulutuksen sisältöä kehitetään. Tuotetaan video, jossa kokemusasiantuntija Jenna Mäkelän näkökulma siihen miksi rahapelaamisen puheeksiotto on tärkeää. Peliklinikka yhteistyössä THL:n kanssa.

OmaApu* -työkirja julkaistaan Peluurin sivustolla.

Se on digitaalinen työkalu oman rahapelaamisen arvioimiseen ja muutoksen tekemiseen. *THL:n julkaisema Avaimia rahapeliongelman hallintaan -oma-apuopas.

Rahapelaamisen puheeksioton itseopiskelumateriaali ammattilaiselle julkaistaan.

Keväällä 2022 Aluetuki-toiminta työstää yhteistyössä THL:n ja EHYT ry:n kanssa Rahapelaamisen puheeksioton itseopiskelumateriaali ammattilaiselle -kokonaisuuden.

Peliklinikka tuottaa Itseopiskelumateriaaliin myös tutkija Sari Castrénin (THL) Rahapelaamisen puheeksi -koulutusvideon.

Rahapelaaminen puheeksi -tukiaineisto julkaistaan ruotsiksi. THL yhteistyössä Peliklinikan ja EHYT ry:n kanssa.

Rahapelaaminen puheeksi sosiaalityössä koulutuksen pilotointi Rovaniemellä Peliklinikan ja Aluetuen yhteistyönä.

TUTKIMUS

Tutkimus kanadalaisen Lower Risk Gambling Guidelines (LRGG) -ohjeistuksen soveltuvuudesta Suomeen.

Tutkimus kartoittaa soveltuuko Kanadassa kehitetty LRGG -ohjeistus ("rahapelaamisen matalamman riskitason rajat") suomalaisille suoraan sellaisenaan, onko niitä muokattava suomalaisen kontekstiin sopivammaksi vai todetaanko ne toimimattomiksi. Työryhmää vetää THL, yhteistyökumppaneina EHYT ry ja HY. Peliklinikan työntekijöitä osallistunut tutkimukseen.

2022–2023

KEHITTÄMINEN JA KOULUTUS

Aluetuki-toiminnan eri toimijat (Etelä-Suomi, Väli-Suomi ja Pohjois-Suomi) järjestävät vuosina 2022–23 valtakunnallisia Rahapelaaminen puheeksi -koulutuksia.

Vuonna 2022 koulutuksiin osallistui yhteensä 650 henkilöä.

Aluetuki-toiminta ja Pelituki järjestävät yhteistyössä ruotsinkielisiä koulutuksia vuodesta 2023 lähtien.

2023

TUTKIMUS

Käytettävyyttutkimus: Rahapelaamisen puheeksioton toimintamalli ja lyhytneuvonta.

Vuonna 2023 kartoitetaan toimijoita ja alueita, joilla halukkuutta osallistua tutkimukseen vuonna 2024. Tutkimusta vetää THL. Peliklinikka /Peliklinikan työntekijä mukana tutkimuksen suunnittelussa.

Kehittämis- ja tutkimustyö, joissa Peliklinikka osallisena 2010–2023

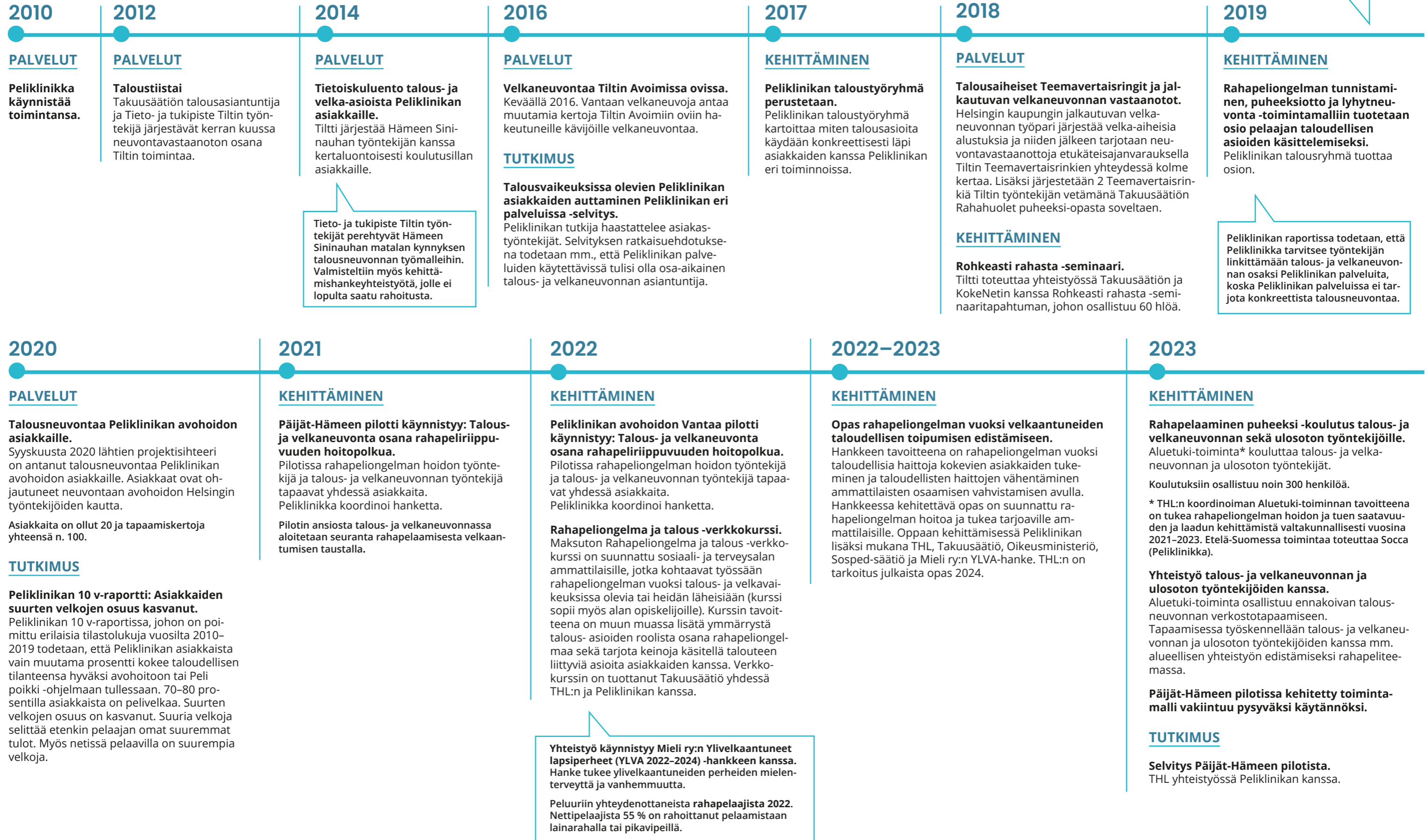
PELI
KLINIKKA

Talous toimimaan - Taloussosiaalityön menetelmiä asiakkaan tueksi -seminaarit. Keväällä järjestetyssä seminaarissa Peliklinikan tutkija pitää tilaisuudessa puheenvuoron Rahapeliongelman kohtaaminen sosiaalityössä. Syksyn seminaarissa THL:n edustajan ja Peliklinikan Tiltin asiakastyöntekijä/kokemusasiantuntija pitävät tilaisuudessa puheenvuoron Rahapeliongelmat lapsiperheessä.

Teemana talous- ja velkaneuvonta

- Rahapeliongelmaan ja -riippuvuuteen liittyy hyvin usein velkaantumista ja muita talousvaikeuksia.
- Rahapeliongelman hoitoa toteuttavat työntekijät puhuvat asiakkaiden kanssa paljon rahasta, mutta konkreettinen talous- ja velkaneuvonta tapahtuu muualla.

- Pelaaja ja tämän läheiset voivat asioida useiden ammattilaisten kanssa samaan aikaan ilman, että ammattilaisilla on kontaktia toisiinsa. Taloudellinen toipuminen on tärkeä osa rahapeliongelman toipumista.



Kehittämis- ja tutkimustyö, joissa Peliklinikka osallisena 2010–2023

Kohderyhmänä rikosseuraamusasiakkaat

Rahapeliongelmaa sen esiintyvyyttä ja haittoja tutkitaan aktiivisesti kansallisesti ja kansainvälisesti. Tästä huolimatta rahapeliongelman esiintyvyyttä ja yhteyttä rikollisuuteen ja tuomioihin on tutkittu varsin vähän.

- Kansainvälisten tutkimusten mukaan rahapeliongelmat ovat huomattavasti yleisempiä vankipopulaatioissa verrattuna väestökyselyissä saatuihin yleisiin arvioihin.
- Vankien päihdekuntoutuksessa olisi syytä huomioida myös mahdollinen rahapeliongelma, ja sen mahdollinen yhteys muihin ongelmiin sekä räättälöidä tälle erityisryhmälle paras mahdollinen palvelu, tuki ja hoitopolku. Tämä auttaisi esimerkiksi uusintarikollisuuden ehkäisyssä.

Peliklinikkalaisen puheenvuoro Peliklinikan ja yhdyskuntaseuraamusviraston yhteistyöstä valtakunnallisilla yhdyskuntaseuraamusviraston päivillä.

2010

PELIKLINIKAN PALVELUT, JOTKA KOHDENNETTU RIKOSSEURAAMUSASIAKKAILLE

Ovet auki Kaisaniemenkadulla Peliklinikka käynnistää toimintansa. Rikosseuraamusasiakkaat voivat käyttää Peluurin palveluista auttavaa puhelinta, vertaispuhelinta, chattia sekä oma-apuna Peluurin www-sivustoa.

2016

KEHITTÄMINEN

Peliklinikan asiakastyöntekijä/kokemusasiantuntija ehdottaa yhteistyötä Vanajan vankilan ja Peliklinikan kanssa.

2017

KEHITTÄMINEN

Yhteistyötapaaminen Vanajan vankilan kanssa. Yhteistyötapaamisessa sovittiin, että Vanajan vankilan pilotti käynnistyy, kun THL:n kartoitus on toteutettu Vanajan ja Turun vankiloissa.

2017–2018

TUTKIMUS

Turun ja Vanajan vankiloiden ja rikosseuraamuslaitoksen palvelujen piirissä olevien vankeusvankien ja koevapaudessa olevien vankien rahapelaamisen kartoitus. Kyselyn tarkoitus oli selvittää mahdollisen rahapeliongelman esiintyvyyttä vangeilla Suomessa, minkälaisia tukitoimia vangit toivoisivat itselleen rahapeliongelmaan sekä työntekijöiden valmiuksia tarjota tukea rahapeliongelmaan. THL toteutti kyselyn yhteistyössä Peliklinikan kanssa.

Lind, K., Salonen, A. H., Järvinen-Tassopoulos, J., Alho, H., & Castrén, S. (2019). *Problem gambling and support preferences among Finnish prisoners: A pilot study in an adult correctional population.*

Castrén, S., Lind, K., Järvinen-Tassopoulos, J. et al. (2021). *How to Support Prison Workers' Perceived Readiness to Identify and Respond to Possible Gambling Problems: a Pilot Study from Two Finnish Prisons.*

2018–2019

PELIKLINIKAN PALVELUT, JOTKA KOHDENNETTU RIKOSSEURAAMUSASIAKKAILLE

Peli poikki -ohjelman pilotointi Vanajan vankilassa.

KEHITTÄMINEN

Vanajan vankilan pilotti käynnistyy. Vanaja on valtakunnallisesti naisvangeille tarkoitettu avolaitos. Pilotin tavoitteina olivat vankilan työntekijöiden osaamisen vahvistaminen (rahapelaamisen puheeksi ottaminen kaikkien vankien kanssa, rahapeliongelmiin tunnistaminen, varhainen auttaminen) sekä Peluurin palveluiden tunnetuksi tekeminen.

2018

KEHITTÄMINEN

Yhteistyö käynnistyy Helsingin ja Uudenmaan yhdyskuntaseuraamus-toimistojen kanssa. Etelä-Suomen rikosseuraamusalueella haluttiin selvittää, voisiko rahapeliongelman käsittelyn liittää osaksi yhdyskuntapalvelua. Yhteistyökumppaniksi kutsuttiin Peliklinikka.

THL:n tutkijat esittelivät Vanajan ja Turun vankiloiden tutkimustulokset Kriminaaliryhmän foorumissa. THL:n Rahapelaaminen Turun ja Vanajan vankiloissa -rahapeliongelmiin esiintymisen vankien keskuudessa -puheenvuoron lisäksi kommenttipuheenvuoro Vanajalta.

Yhdyskuntaseuraamustoimistojen pilotissa (2019–2021) kuusi asiakasta kävi Peli poikki -ohjelman loppuun ja avohoidossa kolmella asiakkaalla onnistuneita jaksoja (yhteensä viisi asiakasta keskeytti palveluissa). Näiden lisäksi yhteydenottoja tai kolmikantatapaamisia.

2019–2021

PELIKLINIKAN PALVELUT, JOTKA KOHDENNETTU RIKOSSEURAAMUSASIAKKAILLE

Helsingin ja Uudenmaan yhdyskuntaseuraamustoimistojen pilotissa tarjotaan Peliklinikan palveluita.

Pilotissa tarjottavat palvelut: Peliklinikan avohoito, Peluurin Peli poikki -ohjelma sekä Tiltin vertaisrinki (tai teemoitettu vertaisrinki).

KEHITTÄMINEN

Helsingin ja Uudenmaan yhdyskuntaseuraamustoimistojen pilotit käynnistyvät.

Pilotin tavoitteena oli lisätä yhdyskuntaseuraamustoimistojen työntekijöiden osaamista rahapeliongelman puheeksiottoon, tunnistamiseen ja hoitotoimenpiteisiin. Yhdyskuntaseuraamustoimistojen työntekijöillä oli käytettävissä Peliklinikan konsultaatiopalvelut.

Pilottia oli tarkoitus laajentaa vähitellen pääkaupunkiseudulta valtakunnalliseksi ja kattamaan kaikki yhdyskuntaseuraamusten muodot. Tavoitteena oli myös syntyvän asiakastiedon sisällyttäminen tulevaan yhdyskuntaseuraamustoimistojen ja vankiloiden yhteiseen tietojärjestelmään.

Yhteinen tietojärjestelmä otettiin käyttöön 1.5.2022. Rahapeliongelman voi kirjata vapaaseen tekstikenttään päihteet ja riippuvuudet -arviointikokonaisuuden alle.

Peliklinikka kartoittaa yhteistyömahdollisuuksia Kriminaalihuollon tukisäätien kanssa.

2020

PELIKLINIKAN PALVELUT, JOTKA KOHDENNETTU RIKOSSEURAAMUSASIAKKAILLE

Koronatilanne rajaa tarjottavia palveluita.

Koronatilanteen takia yhdyskuntaseuraamustoimistojen pilotissa tarjotaan ainoastaan Peluurin Peli poikki -palvelua.

KEHITTÄMINEN

Peliklinikan resurssit eivät ole riittävät yhdyskuntaseuraamustoimistojen pilotissa syntyneen toimintamallin valtakunnallistamiseksi.

Vaihtoehtojen punninnan jälkeen Peliklinikka yhteistyössä Rikosseuraamuslaitoksen kanssa ehdottaa Kriminaalihuollon tukisäätien (KRITS) hankeideaa toimintamallin valtakunnallistamiseksi.

KRITS tekee STEA:lle hakemuksen hankkeesta, jonka tavoitteena on mm. valtakunnallistaa rahapeliongelman hoito osaksi yhdyskuntapalvelua.

KRITS valmistelee hankehakemusta yhteistyössä Peliklinikan ja sen ehdottamien pelihaittatoimijoiden ja THL:n kanssa.

2021–2023

KEHITTÄMINEN

KRITS:in RISERaPeli-hanke 2021–2023 käynnistyy. STEA myöntää hankkeelle rahoituksen.

Hankkeen tavoitteena on saada rahapeliongelmiin palvelukokonaisuus osaksi kaikkia yhdyskuntaseuraamusyksiköitä valtakunnallisesti ja sitä pilotoidaan valvottuun koevapauteen. Hankkeessa kehitetään menetelmiä, joilla vankien rahapeliongelmat ja riskitasolla pelaaminen tunnistetaan rikosseuraamuksen aikana. Hanke kehittää kohderyhmälle sopivan verkossa toimivan kuntoutusohjelman sekä valtakunnallista verkossa toimivaa että pääkaupunkiseudulla kasvokkain tapahtuvaa vertaistukitoimintaa. Peliklinikka yksi hankkeen yhteistyökumppaneista.

Rahapeliongelman kohtaaminen sosiaalityössä -opas. Rikosseuraamuslaitoksen edustaja ja peliklinikkalainen tuottivat sisältöä oppaaseen.

RISERaPeli-hankkeessa luotiin Pelipysäkki -kuntoutusohjelma, joka tehtiin tutuksi kaikille Suomen yhdyskuntaseuraamustoimistoille. Hankkeessa mm. koulutettiin 162 rikosseuraamustyöntekijää ja tarjottiin tukea ja kuntoutusta 26 rahapelaavalle rikosseuraamusasiakkaalle.

2023

KEHITTÄMINEN

Rahapeliongelmat ja rikollisuus ppt-esitys.

Peliklinikka tuottaa Rahapeliongelmat ja rikollisuus -ppt-esityksen koulutuksia varten. Tuotettu yhteistyössä THL:n kanssa.

Tulevaisuudessa Rahapelaamisen puheeksioton tukimateriaali ammattilaiselle sisällytetään valtion hallinnon henkilöstön E-oppiva -itseopiskelualueeseen.

Tukiaineisto tuotettu yhteistyössä Alue-tuen/Peliklinikan ja THL:n kanssa.

Pilotoidaan koulutus: koulutetaan Lounais-Suomen talousrikoksia tutkivat poliisit.

Pilotoidaan koulutus: koulutetaan Lounais-Suomen poliisilaitoksen talousrikosyksikkö (yksikössä kolme talousrikosryhmää yksi Porissa ja kaksi Raisiossa). Sosped yhteistyössä Peliklinikan kanssa.

Kehittämis- ja tutkimustyö, joissa Peliklinikka osallisena 2010–2023



Kohderymänä ongelmallisesti rahapelejä pelaavien läheiset.

Rahapelaaminen aiheuttaa haittoja sekä pelaajille että heidän läheisilleen.

Tyypillisesti läheiset kokevat vaikeita tunteita, ihmissuhteet kuormittuvat ja taloudelliset vaikeudet aiheuttavat huolta.

- Noin 112 000 suomalaisella on rahapeliongelma.
- Tutkimuksissa on havaittu, että liiallisesti pelaavan lähellä voi olla noin viidestä kymmeneen läheistä, jotka kokevat rahapelaamiseen liittyviä haittoja. Yhteensä haittoja kokevia läheisiä arvioidaan olevan Suomessa lähes 800 000.

2010

PELIKLINIKAN PALVELUT RAHAPELEJÄ PELAAVIEN LÄHEISILLE

**Ovet auki
Kaisaniemenkadulla**
Peliklinikka käynnistää toimintansa.

Peliklinikan palvelut läheisille:
Peluurin auttava puhelin, Tiltin palvelut (esim. avoimet ovet) sekä avohoidon tarjoamat tukikeskustelut vantaalaisille ja helsinkiläisille. Lisäksi Päihdelinkin läheisille suunnattu Hertta-keskustelufoorumi.

2011

PELIKLINIKAN PALVELUT RAHAPELEJÄ PELAAVIEN LÄHEISILLE

Tiltin läheisten illat käynnistyvät
(kerran kuussa)

2015

PELIKLINIKAN PALVELUT RAHAPELEJÄ PELAAVIEN LÄHEISILLE

Peluurin chat-linja käynnistyy

2016

KEHITTÄMINEN

Läheisten kokemuksia peli-ongelmista - kortit
Peliklinikan Tiltin läheistoiminnassa käyvien kanssa työstiin läheisten keskustelukorttipakka ongelmallisesti rahapelejä pelaavien läheisten sekä ammattilaisten käyttöön.

2017

PELIKLINIKAN PALVELUT RAHAPELEJÄ PELAAVIEN LÄHEISILLE

Peliklinikka muuttaa Hakaniemeen
Lisää tilaa ja työntekijöitä.

Tiltin Perheklubi-toiminta käynnistyy

2018

PELIKLINIKAN PALVELUT RAHAPELEJÄ PELAAVIEN LÄHEISILLE

Tiltin läheisten vertaisringit käynnistyvät
(kerran kuussa)

Peliklinikan raportissa todettiin, että ongelmallisesti rahapelejä pelaavien perheen jäsenille ja muille läheisille suunnattuja tukipalveluita pitäisi kehittää nykyistä strukturoidummiksi. Peliklinikka tarvitsee myös entistä enemmän resursseja läheistyön kansainvälisten toimintamallien kokeiluun, arviointiin ja käyttöönottoon.

Kehittämis- ja tutkimustyö, joissa Peliklinikka osallisena 2010–2023

Kohderyhmänä ongelmallisesti rahapelejä pelaavien läheiset.

2019

PELIKLINIKAN PALVELUT RAHAPELEJÄ PELAAVIEN LÄHEISILLE

Läheisille tarjottuja sähköisiä sisältöjä lähdetään järjestelmällisesti kehittämään Peliklinikan ja Peluurin www-sivustot.

KEHITTÄMINEN

Ongelmallisesti rahapelejä pelaavien läheisten palvelupolku

Yhteistyössä eri toimijoiden kanssa. (Sosped, Sovatek, Takuusäätiö, THL sekä palvelumuotoilutoimisto).

TUTKIMUS

Peliklinikan asiakastyöntekijän opinnäytetyö Tieto- ja tukipiste Tiltin Perheklubi-toiminnasta

Karmakka-Asare, H. (2019) sosionomi, amk

2020

KEHITTÄMINEN

Sisältö- ja viestintästrategia

Yhteistyössä Puhutaan rahapelaamisesta -verkoston ja viestintätoimiston kanssa.

Tiedote/Vaiettu ongelma: Lähes 800 000 suomalaista kamppailee läheisensä rahapeliongelman seurausten kanssa. Peliklinikan tiedote sai laajaa medianäkyvyyttä.

Digitaalinen tietopaketti rahapelaajan läheiselle Yhteistyössä Pelirajaton-toiminnan asiantuntijoiden sekä viestintätoimiston kanssa.

Rahapelaajan läheinen avuntarvitsijana - kuuleeko ammattilainen? - webinaari
Ensimmäinen valtakunnallinen tapahtuma, jossa pohdittiin rahapelaajien läheisten asemaa suomalaisessa yhteiskunnassa. THL yhteistyössä Peliklinikan, Sospedin ja A-klinikkasäätiön kanssa.

"Ymmärrän nyt paremmin, miksi on tärkeää, että huolehdin omasta jaksamisestani"
87 % tietopaketin lukijoista.

TUTKIMUS

Peliklinikka 10-vuotisraportti

Peluuriin on vuosien 2017–2019 aikana tullut 450–550 yhteydenottoa läheisiltä vuosittain.

Raha- ja digipeliongelmaisten kuntoutus - kartoitettava kirjallisuuskatsaus julkaistiin (Kela työpapereita 158 / 2020 toim. Paavonen, A-M. & Salminen A-L.) Katsauksessa THL:n tutkijan ja peliklinikkalaisen asiantuntijahaastattelu. Tuotu esille kehittämistarpeena mm pelaajien läheisiä työssään kohtaavien ymmärryksen lisääminen siitä, millaisia vaikeuksia rahapelaajien läheiset kohtaavat arjessaan.

2021

TUTKIMUS

Tutkijoiden yhteenveto tutkimuskirjallisuudesta ongelmallisesti rahapelaavien läheisille tarjotusta hoidosta ja tuesta Edgren, R., Pörfors, P., Raisamo, S. & Castrén, S. (2021). Treatment for the concerned significant others of problem gamblers: A systematic review. Journal of Addictive Behaviors. THL yhteistyössä Peliklinikan kanssa.

Kansainvälinen kartoitus: Käytössä olevat hoito- ja tukimallit rahapelaajien läheisten haittojen vähentämiseksi ja kehittämistyön tueksi

Edgren, R., Björkenheim, C. & Castrén, S. (2021), (sisäinen raportti). THL yhteistyössä Peliklinikan kanssa.

Digi- ja väestöviraston ylläpitämässä Suomi.fi- sivustossa julkaistu uusia rahapelisisältöjä Peliklinikkalainen tuottanut läheissisältöjä.

Riippuvuus perheessä -kirja julkaistiin (toim. Järvinen-Tassopoulos, J. & Pirskanen, H. 2021) Kirjassa peliklinikkalaisen kirjoitus.

Peliriippuvuus -kirja julkaistiin (toim. Alho, H., Aalto, M., Castrén, S. ja Pajula M., 2022) Kirjassa peliklinikkalaisten kirjoituksia.

2021–2022

KEHITTÄMINEN

Kuusiosainen podcast-sarja läheisille Peliklinikan tuottama.

2022

PELIKLINIKAN PALVELUT RAHAPELEJÄ PELAAVIEN LÄHEISILLE

Peluurin Lähellä -vertaisryhmä rahapelaajan läheiselle käynnistyy

KEHITTÄMINEN

Testi rahapelaajan läheisille Peluurin sivustolla Testi tarjoaa läheiselle mm mahdollisuuden tarkastella omaa tilannettaan ja mahdollisia haittoja, joita pelaaminen aiheuttaa. THL yhteistyössä Peliklinikan kanssa.

Pelaajan läheisten kohtaamiseen ja tilanteen arvioinnin tueksi tuotettu ohjeistus ammattilaisille THL:n tuottama, peliklinikkalaisten kommentoima.

THL: **Tiedä ja toimi kortti** Wuorio S & Castrén S (2022): Rahapeliongelma: pelaajan läheisten kohtaaminen ja tilanteen arviointi.

Rahapeliongelma ja talous -verkkokurssi Maksuton Rahapeliongelma ja talous -verkkokurssi on suunnattu sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille, jotka kohtaavat työssään rahapeliongelman vuoksi talous- ja velkavaikeuksissa olevia tai heidän läheisiään (kurssi sopii myös alan opiskelijoille). Kurssin tavoitteena on mm. lisätä ymmärrystä talousasioiden roolista osana rahapeliongelmaa. Takuusäätiö yhteistyössä THL:n ja Peliklinikan kanssa.

Presentaatio ongelmallisesti rahapelejä pelaavien läheisistä Suomessa AFINetin (Addiction and the Family International Network) kansainvälisessä webinaarissa THL:n tutkijan esitys. Peliklinikkalaiset toimittivat materiaalia esitykseen.

Yhteistyö käynnistyy Mieli ry:n YLVA -yivelkaantuneiden perheiden mielen-terveyden ja vanhemmuuden tukeminen -hankkeen kanssa.

TUTKIMUS

Artikkeli läheisnäkökulmasta

Castrén, S., Marionneau, V., Lind, K., Salonen, A.H. (2022) Rahapeliongelma läheisnäkökulmasta: Haittojen ymmärtämisestä tuen ja hoidon suunnitteluun. Tutkimuksesta tiiviisti. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, Helsinki. THL yhteistyössä Peliklinikan kanssa.

2023

KEHITTÄMINEN

Podcast ammattilaisille Tavoitteena madaltaa kynnystä ottaa läheisen kanssa puheeksi haitallisen rahapelaamisen vaikutukset läheisen elämään. Peliklinikan tuottama.

Perheterapeuttinen työskentely -pilotti käynnistyy Peluurin Peli poikki -ohjelmassa

Muutamille osallistujille tarjotaan mahdollisuutta noin 1–5 kertaa tapahtuvaan perheterapeuttiseen työskentelyyn.

Läheisille suunnatun oma-avun ja vanhemman tuen toimintasuunnitelman työstäminen

THL yhteistyössä Peliklinikan kanssa.

Mielenterveyspalveluiden työntekijöiden ja vapaaehtoisten osaamisen kartoitus liittyen rahapelaamiseen

THL yhteistyössä Peliklinikan kanssa.

2022–2023 Rahapeli-riippuvuus Käypä hoito suositus -työryhmän työskentely käynnistyy Peliklinikkalaisia mukana työryhmässä.

Nämä ovat Peliklinikan haasteet

Alla olevissa puheenvuoroissa avohoidon erikoissuunnittelija Päivi Auma-aho (Socca), kehittämisspäälikkö Corinne Björjenheim (Socca), Tieto- ja tukipiste Tiltin koordinaattori Jenni Kämppi sekä Peluurin yksikön päälikkö Inka Silvennoinen kertovat kokemuksistaan ja näkemyksistään.

Yhteisen toimintakulttuurin luominen on vienyt aikaa

Peliklinikalla eri taustoilla, eri organisaatioista ja erilaisilla orientaatioilla tulleiden työntekijöiden nivoutuminen yhdeksi kehittäjäjoukoksi on vienyt aikaa. Eri sopimuskumppaneilla on saatanut olla erilaisia toiveita toiminnan ja kehittämisen painopisteistä ja osaamisen jakamisen periaatteista. Kehittämistyöhön tai muuhun yhteiseen toimintaan ei ole varattu yhteisiä resursseja. Kukin sopimuskumppani on itsenäisesti päättänyt omien resurssiensa kohdentamisesta, mikä on osin merkinnyt eritahtisuutta ja myös erisuuruista panostusta kehittämiseen. Erilaiset resurssit näkyvät myös tiedotuksessa, mihin hankkeen yhteistyökumppaneista järjestöt ovat panostaneet muita enemmän.

”Hallintorakenne monitoimijahankkeena on ollut haastava. Peliklinikka itsessään ei muodosta juridista kokonaisuutta, joten kaikki sopimukset tai sitoumukset pitää tehdä jonkun sopimuskumppanin nimiin ja yhteisen tahdon löytyminen nopeasti ei aina ole ollut helppoa. Henkilöstöhallinnon näkökulmasta monitoimijuus aiheuttaa sen, että Peliklinikan 26 työntekijää ovat neljän eri organisaation henkilökuntaa. Monitoimijuus on myös merkinnyt tietohallinnon hajautumista usean organisaation erillisiin järjestelmiin. Työyhteisössämme on viisi erilaista sähköpostin loppuosaa, neljä eri työnantajaa, kolme eri työehtosopimusta, eri ICT-systeemit ja monenlaisia lainsäädännöllisiä järjestelmiä.”

”Yks iso haaste, että meillä ei ole ollut yhtä brändiä vaan lukuisia eri toimijoita, kuten Peliklinikka, Tiltti ja Peluuri. Moni ulkopuolinen ei ole hahmottanut tätä kokonaisuutta. Ongelma on ollut myös se, että Peliklinikalla ei ole ollut lupaa varsinaiseen vaikuttamistyöhön, joten olemme menneet julkisuuteen useimmiten Peluurin nimissä.”

”Näin jälkeinpäin ajatellen meidän olisi ollut tärkeää panostaa jo toiminnan alussa vuonna 2010 siihen, että peliklinikkalaisista oli saatu aikaan työyhteisö. Meitä on leimannut tietty hajanaisuus. Jokaisella palvelukokonaisuuden toimijalla on oma budjetti, oma kehittämissuunnitelma, oma aikataulu ja vuosisuunnitelmat.”

9. Katse tulevaan: tavoitteena hoito- ja tukipalveluita tukeva ”pelihaittaverkosto”

Kehittämisspällikkö Tanja Airaksinen, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos

Kun Peliklinikan suunnittelutyö runsaat kymmenen vuotta sitten alkoi, oli kumppaneina suunnittelutyössä kunnat, valtio ja järjestöt. Esimerkiksi Peliklinikan 10-vuotisraportissa kuvattiin, että suunnittelutyön yhtenä visiona oli koota asiantuntemusta ja osaamista kerrottava yhteisö saman katon alle, josta olisi mahdollista palvella kumppanikuntien lisäksi koko maata. Niin ikään osaamisen levittäminen kuntien perus- ja erityispalveluihin sekä palvelujärjestelmän kehittäminen rahapeliongelman osalta ovat olleet Peliklinikan tavoitteena alusta lähtien.

Vuosien aikana Peliklinikalle kertyi merkittävää erityisosaamista rahapeliongelman tuesta ja hoidosta, joka on näkynyt muun muassa laadukkaana asiakastyönä. Sekä asiakkaiden että yhteistyökumppaneiden silmin Peliklinikan toiminta on madaltanut kynnyksiä hakeutua palveluihin ja monipuolistanut palveluvalikoimaa. Muuttuvassa maailmassa tutkimuksen ja asiakastyön yhteys on Peliklinikalla ollut tärkeää.

Kyseessä on alusta saakka ollut uudenlainen ja hallinnollisesti haastava palvelurakenne, jossa on sekä paikallisia että valtakunnallisia toimijoita, joiden roolit vaihtelevat viranomaisesta järjestötoimijoihin. Peliklinikalta on tarjottu laadukkaita tuki- ja hoitopalveluja kasvokkaisena pääkaupunkiseudulla ja sähköisesti valtakunnallisesti. Vaikka on myös monia muita alueita, joilla palvelut rahapeliongelmaan ovat viimeisten vuosien aikana parantuneet huomattavasti, edelleen yhteisenä haasteenamme ovat alueelliset erot paikallisissa rahapeliongelman avo- ja laitoshoidon palveluissa. Rahapeliongelman vuoksi palveluihin hakeutuvat ovat yhä myös aliedustettuina palvelujen käyttäjissä, ja rahapeliongelma tunnistetaan yleisissä sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa heikosti. Palvelurakenteemme osalta vuosi 2023 on ollut

muutosten vuosi, kun hyvinvointialueet ovat aloittaneet toimintansa. Myös lainsäädäntö on juuri muuttunut, ja siinä on tullut mukaan hyvää: riippuvuuspalvelut saivat jalansijan mielenterveys- ja päihdepalveluita koskevassa lakiuudistuksessa.

Vuonna 2022 käynnistettiin Rahapelipoliittisen ohjelman (2022) linjausten mukaisesti verkostomaisen ”pelihaittakeskuksen” suunnittelu. Pohjana suunnittelulle toimivat hyvät kokemukset Peliklinikasta sekä Aluetuki-toiminnasta, joka on kolmella alueella (Etelä-, Väli- ja Pohjois-Suomessa) parantanut paikallisia rahapeliongelman tuen ja hoidon palveluja. Suunnittelutyö alkoi tulevan pelihaittaverkoston rakenteiden, toiminnan ja tehtävien sekä rahoituspohjan valmistelusta. Jo nyt tiedämme, että tuleva pelihaittaverkosto ei tule tarjoamaan hyvinvointialueiden lakisääteisiä sosiaali- ja terveydenhuollon hoidon ja tuen palveluita suoraan asiakkaille, vaan toimii yhteistyökumppanina hyvinvointialueille. Emme tule välttämättä enää rakentamaan fyysistä toimipistettä, josta palvelut olisivat saatavilla yhden luukun periaatteella, vaan kehittämis- ja vaikuttamistyön avulla vahvistetaan osaamista sekä palvelujärjestelmän kehittämistä alueellisesti. Tulevaisuudessa valtakunnalliset, sähköiset ja anonyymit palvelut tukevat hyvinvointialueiden lakisääteisiä palveluita ja monipuolistavat tuen ja hoidon palveluita, siinä muodossa, kun ne tullaan järjestämään. Tulemme hyödyntämään sekä Peliklinikan että Aluetuen toiminnan kautta saatuja hyviä kokemuksia, mutta emme suoraan toista näiden rakenteita. Vuosien aikana kertynyt erityisosaaminen on merkityksellistä, ja on tärkeää saada jalostettua sitä eteenpäin valtakunnallisesti. Osa Pelihaittaverkoston tavoitteista mukailee yhä Peliklinikan alkuvaiheessa nimettyjä tavoitteita.

Suunnittelutyö etenee osallistavan prosessin avulla keskeisiä toimijoita kuunnellen. Kesäkuussa 2023 toteutuneessa työpajassa nousivat esille selkeät tarpeet ”kollegoiden verkostolle”, jossa kohtaavat sekä ammattilaisten tuen ja osaamisen vahvistamisen tarpeet että tuki- ja hoitopalveluiden kehittämisen ja toteutumisen tarve. Asiakastyön ja tutkimuksen yhteyden säilyttäminen ja vahvistaminen on tärkeää huomioida valtakunnallisesti.

Työpajassa esille nousivat tarpeet muun muassa jalkauttaa hyviä käytäntöjä, luoda ammattilaisille osaamista vahvistava ja tukea tarjoava verkosto, vahvistaa yhteistyötä eri ammattilaisten kesken ja koota ajantasainen tieto yhteen.

Nyt syyskuussa 2023 tätä kirjoittaessa emme vielä tiedä pelihaittaverkoston tarkkoja toimintakäytäntöjä emmekä esimerkiksi nimeä.

Tiedämme kuitenkin, että pelihaittaverkoston suunnittelutyöhön tulee sen edetessä osallistumaan sekä ammattilaisia että järjestötoimijoita vertais- ja kokemusasiantuntijuutta unohtamatta. Toiminnan tavoitteena on tukea hyvinvointialueita alueellisen tasa-arvon edistämässä rahapeliongelman hoidon saatavuudessa, saavutettavuudessa ja laadussa.

Myös koko rahapelijärjestelmä Suomessa tulee hallitusohjelman mukaisesti muuttumaan vuoteen 2026 mennessä. Meillä ei ole vielä tietoa siitä, millaisiin muuttuviin haasteisiin pelihaittatyön tulee pystyä tulevaisuudessa vastaamaan. Tiedämme kuitenkin, että avun tarve tuskin vähenee, ja että tarvitsemme kaiken kertyneen tiedon ja kokemuksen auttaaksemme entistä paremmin pelaajia ja läheisiä koko maassa.

Peliklinikka loppuraporttia on ollut kirjoittamassa Peliklinikan henkilöstö. Myös kehittämispäällikkö Tanja Airaksinen, THL sekä erikoistutkijat Maria Heiskanen ja Jussi Palomäki, THL ovat osallistuneet raportin tuottamiseen. Raportin ovat toimittaneet Päivi Auma-aho, Corinne Björkenheim, Jenni Kämppe, Sanni Nuutinen ja Inka Silvennoinen.

www.peliklinikka.fi (sivusto lakkautetaan 31.12.2023)

www.peluuri.fi

www.tiltti.fi

PELI
KLINIKKA