



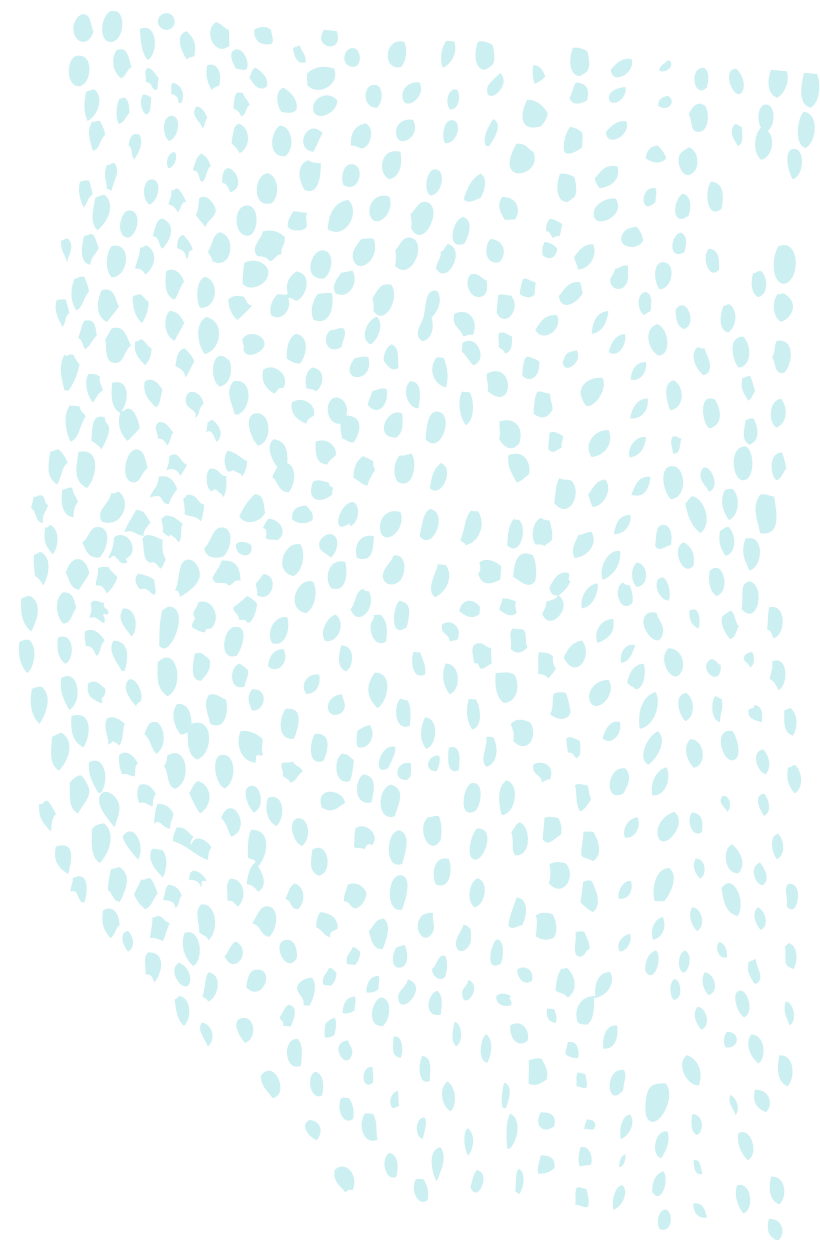
# Peluuri vuosiraportti 2023

Inka Silvennoinen



# Sisältö

TIIVISTELMÄ.....	3
REFERAT .....	4
SUMMARY .....	5
ESIPUHE .....	9
PELUURIN TOIMINTA JA RAPORTIN AINEISTOT.....	10
Peluurin tehtävä, arvot ja toiminta.....	10
Peluurin tiedonkeruu ja raportin aineistot.....	11
PELUURIN PALVELUT 2023 .....	12
Auttava puhelin ja chat.....	12
Yhteydenotot eri kanavissa (puhelin + chat).....	13
Rahapelaajien yhteydenotot.....	14
Ikä, sukupuoli ja pääasiallinen toimi rahapelaajilla .....	15
Yhteydenottojen taustalla olevat pelit rahapelaajilla.....	16
Pelaamisen kanava.....	17
Pelaamisen rahoittaminen ja talous .....	18
Yhteydenottojen luonne .....	19
Pelihaitat ja muut ongelmat rahapelaamisen rinnalla.....	20
Läheiset.....	23
Peli poikki -ohjelma .....	25
Perhetyön pilotti .....	31
OmaPeluuri .....	31
OmaApu -työkirja .....	31
Tehostartti muutokseen.....	32
Lähellä-ryhmä.....	32
Peluurin viestintä, vaikuttamistyö ja koulutukset .....	33



# Tiivistelmä

## Peluurin vuosiraportti 2023

**PELUURI VÄHENTÄÄ** ja ehkäisee pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia, taloudellisia sekä terveydellisiä haittoja. Perustehtävää toteutetaan tuottamalla tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita sekä välittämällä tietoa peliongelmaista, sen ehkäisystä ja hoidosta. Palveluiden kohderyhmiä ovat pelaajat, läheiset ja työssään peliongelmaa kohtaavat ammattilaiset. Toiminnan painopiste on rahapelaamisen haitoissa, mutta Peluurin palvelut ovat myös digipelaajien ja heidän läheistensä käytössä. Osana Peluurin palveluvalikkoa toimiva Sininauhaliiton Restart-ohjelma laajentaa digipelaajille tarjolla olevia palveluita. Restartin lukuja ei ole sisällytetty raporttiin.

Tässä raportissa esitellään Peluurin toimintaa ja sen tunnuslukuja vuonna 2023. 20-vuotisjuhlavuoden kunniaksi raporttia on täydennetty tilastoilla vuosien varrelta. Raportti sisältää tilastoja auttavasta puhelimesta ja chatista, joista saadaan merkittävää tietoa pelihaittakentän muutoksista. Lisäksi esitellään Peli poikki -ohjelman ja OmaPeluurin tilastoja.

Yhteensä vuonna 2023 Peluurin eri palveluihin (auttava puhelin ja chat, Peli poikki -ohjelma ja OmaPeluri) osallis-

tui lähes 4 000 kohderyhmään kuuluva. Oikeita rahapeliongelmaa käsitteleviä yhteydenottoja auttavaan puhelimeen ja chatiin oli vuoden aikana yhteensä 1937 kappaletta. Tämä oli 2 prosenttia enemmän kuin vuonna 2022 (1895 kappaletta). Peli poikki -ohjelman kävi kokonaisuudessaan läpi 271 pelaajaa (279 vuonna 2022).

Pelaajaprofiili pysyi aikaisempien vuosien kaltaisena. Rahapelaajista suurin yhteydenottajaryhmä on nuoret aikuiset miehet. Auttavassa puhelimesta ja chatissä merkittävä osa pelaajista oli miehiä (64 %) ja 62 prosenttia yhteyttä ottaneista pelaajista oli alle 34-vuotiaita. Läheisistä puolestaan 78 prosenttia oli naisia ja 68 prosenttia yli 34-vuotiaita. Peli poikki -ohjelmaan hakeneista 64 prosenttia oli miehiä ja 35 prosenttia naisia, hakijoiden keski-ikä oli 35 vuotta.

Nettipelaamisen rooli osana rahapeliongelmaa on kasvanut entisestään kivijalkapelaamisen jäädessä yhä selkeämmin marginaaliin. Niistä pelaajista, joilla pelaamisen kanava selvisi, 92 prosentilla netti oli ensisijainen pelaamisen kanava. 92 prosenttia pelasi ainakin toisinaan mobiililaitteella ja 48 prosenttia pelasi

ainoastaan mobiililaitteilla. Suurin osa pelaajista (77 %) pelasi ainoastaan yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolisia pelejä. Eniten ongelmia aiheuttavat pelimuodot olivat netissä pelattavat automaattipelit (65 %), netin kasinopöytäpelit (22 %) sekä netissä tapahtuva vedonlyönti (14 %).

Rahapeliongelma on usein taloudellinen ongelma. Se ilmenee sekä suurina velkoina että arjen niukkuutena ja perustarpeista tinkimisenä. Pikavippien ja lainarahan käyttö pelaamisen rahoittamiseksi näyttäisi vakiintuneen merkittäväksi osaksi rahapelaamisen ongelmia. Peli poikki -ohjelman aloittaneilla 76 prosentilla oli pelaamiseen liittyviä velkoja, näistä 63 prosentilla velkaa oli yli 10 000 euroa. Yleisin selvinnyt velkasumma sekä Peli poikki -ohjelmassa että auttavassa puhelimesta ja chatissä oli 20 000–50 000 euroa. Usein velkoihin liittyi runsas määrä erilaisia kulutusluottoja. Isot velat keskityivät pääasiassa netissä pelaaville nuorille miehille.

# Referat

## Peluuris årsrapport 2023

**PELUURI MINSKAR** och förebygger sociala, ekonomiska och hälsorelaterade problem som orsakas av spelande. Denna grundläggande uppgift utförs genom att producera stöd-, handlednings- och rådgivningstjänster samt genom att förmedla information om spelproblem och hur man kan förebygga och behandla dem. Målgrupperna för tjänsterna är spelare, närstående och de som stöter på spelproblem i sitt arbete. Tyngdpunkten i verksamheten ligger på penningspelands skador, men Peluuris tjänster kan också användas av digispelare och deras närstående. Sini-nauhalittos Restart-program som utgör en del av Peluuris servicemeny breddar tjänsteutbudet för digispelare. Restarts siffror ingår inte i rapporten.

I denna rapport presenteras Peluuris verksamhet och nyckeltal år 2023. Till ära för 20-årsjubileet har rapporten kompletterats med statistik som samlats in under årens lopp. Rapporten innehåller statistik om den hjälpande telefonen och chatten som ger en god inblick i hur spelproblemssituationen förändras. Dessutom presenteras statistik från Peli poikki-programmet och OmaPeluuri.

År 2023 deltog i Peluuris olika tjänster (den hjälpande telefonen och chatten, Peli poikki-programmet och OmaPeluuri) sammanlagt nästan 4 000 personer i målgruppen. Under året kontaktades hjälptelefonen och chatten sammanlagt 1937 gånger med penningspelsproblem som det riktiga temat. Detta var 2 procent mer än år 2022 (1895 gånger). Peli poikki-programmet genomgicks i sin helhet av 271 spelare (279 år 2022).

Spelarprofilen var lika som under tidigare år. De flesta av penningspelarna som tog kontakt var unga vuxna män. I den hjälpande telefonen och chatten var en stor del av spelarna män (64 %) och 62 procent av de spelare som tog kontakt var under 34 år gamla. Av de närstående var 78 procent kvinnor och 68 procent över 34 år gamla. Bland dem som sökte till Peli poikki-programmet var 64 procent män och 35 procent kvinnor, de sökandes medelålder var 35 år.

Nuförtiden har nätspel en större roll i penningspelproblem än tidigare och spelplatser används alltmer marginellt. I de kontakter som den främsta kanalen för spelande kunde antecknas, var nätspe-

lens andel 92 procent. 92 procent spelade åtminstone ibland på mobila enheter och 48 procent spelade bara på mobila enheter. Majoriteten av spelarna (77 %) spelade endast spel utanför monopolsystemet. Formerna av spelande som orsakar flest problem var penningautomatspel på nätet (65 %), casinospel på nätet (22 %) och vadslagning på nätet (14 %).

Penningspelsproblemet är också ett ekonomiskt problem. Det kan ta sig uttryck i stora skulder och knapphet i vardagen och i att man åsidosätter sina grundläggande behov. Snabblån och användning av lånade pengar till spelandet verkar ha blivit en betydande del av penningspelands problem. Bland dem som började med Peli poikki-programmet hade 76 procent skulder i anslutning till spelandet, av dessa hade 63 procent skulder på över 10 000 euro. Det vanligaste skuldbeloppet som kom fram både i Peli poikki-programmet och i hjälptelefonen och på chatten var 20 000–50 000 euro. Ofta var skulderna förknippade med flera olika konsumtionskrediter. De stora skulderna var koncentrerade särskilt till unga män som spelar på nätet.

# Summary

## Peluuri Annual Report 2023

**PELUURI PREVENTS** and reduces the social, financial and health-related problems caused by gambling. The mission is carried out by offering support and counseling services and by producing information on problem gambling and how to prevent and treat it. The target groups are gamblers, their close ones and professionals who come across people with gambling problems in their work. The work focuses on the harms of gambling, but Peluuri's services are also available to digital gamers and their close ones. The Blue Ribbon association's Restart program is a part of Peluuri's range of services, and it expands the services available for digital gamers. The figures relating to Restart aren't presented in this report.

This report presents Peluuri's activities and its key figures in 2023. To celebrate Peluuri's 20th anniversary, the report has been supplemented with statistics from over the years. The report includes statistics gained from the helpline and chat, which provide a great vantage point onto the changing harms of gambling. In addition, the report covers statistics relating to the Time to Fold program and OmaPeluuri.

In 2023, nearly 4,000 people from the target group utilized Peluuri's services (helpline and chat, Time to Fold program, OmaPeluuri). The total number of actual contacts relating to gambling problems via the helpline and chat was 1,937. This was 2% more than in 2022 (1,895). The total number of gamblers who went through the Time to Fold program was 271 (279 in 2022).

The gambler profile remained similar to previous years. Young adult males are the largest group of gamblers to contact Peluuri. A significant proportion of gamblers on the helpline and chat were male (64%) and 62% of those who contacted Peluuri were under the age of 34. Of the gamblers' close ones, 78% were women and 68% were over 34 years old. Of those who applied to the Time to Fold program, 64% were men and 35% women, and the average age of applicants was 35.

The role of online gambling as part of the gambling problem has continued to grow, while the use of physical slot machines has become increasingly marginalized. Of those who identified their channel of gambling, 92% used the internet as their primary gambling channel.

92% played on a mobile device at least occasionally and 48% used solely mobile devices to gamble. The majority of gamblers (77%) only played games outside the exclusive rights system. The most significant forms of gambling that result in gambling problems were online slot machines (65%), online casino table games (22%) and online betting (14%).

Problem gambling is often linked to financial problems. It manifests itself in the form of major debts, scarcity of everyday life and having to compromise on basic necessities. The use of quickie loans and borrowed money to finance gambling appears to have become an established and significant part of the problem; 76% of those who had started the Time to Fold program had gambling-related debts, and 63% of them had more than €10,000 in debt. The most common amount of debt that was disclosed in both the Time to Fold program and among those who contacted the helpline and chat was between €20,000 and €50,000. Debts often involved multiple different types of consumer credit. Young men gambling online accrued the majority of significant debts.

# Peluurin palvelut

## ▶ PELUURIN AUTTAVA PUHELIN JA CHAT

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

## ▶ OMAPELUURI 24/7

OmaPeluuri tarjoaa oma-apua ja vertaistukea verkossa. OmaPeluurissa on keskustelualueita, oma-apu -työkaluja ja ohjattuja vertaistukiryhmiä.

## ▶ OMA-APU – TYÖKIRJA

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

## ▶ TEHOSTARTTI - VERTAISTUKIRYHMÄ

Tehostartti muutokseen on rahapelaajille tarkoitettu ohjattu verkkovertaistukiryhmä OmaPeluurissa.

## ▶ LÄHELLÄ - VERTAISTUKIRYHMÄ

Lähellä on ohjattu rahapelaajien läheisille tarkoitettu ohjattu vertaistukiryhmä OmaPeluurissa.

## ▶ PELI POIKKI -OHJELMA

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

## ▶ PELUURI.FI -SIVUSTO

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

PELUURIN PALVELUITA\* KÄYTTI YHTEENSÄ  
LÄHES 4 000 PELAAJAA, LÄHEISTÄ  
JA AMMATTILAISTA

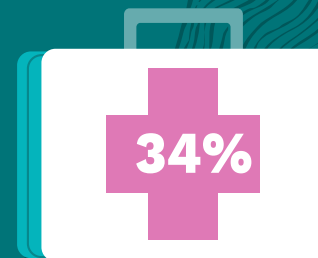


**4000**

\*Auttava puhelin, chat, OmaPeluuri,  
Peli poikki -ohjelma

**1937**

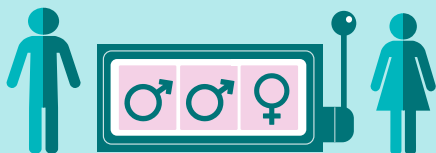
Peliongelmaa koskevia  
yhteydenottoja  
(puhelin ja chat)  
yhteensä 1937  
kappaletta



Rahapelaajista 34 prosenttia  
haki Peluurista ensimmäistä  
kertaa apua ongelmaansa.

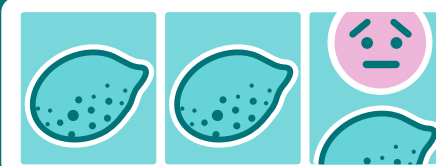
### RAHAPELAAJISTA

**64%**  
MIEHIÄ



**20%**  
NAISIA

ENITEN ONGELMIA AIHEUTTIVAT  
RAHA-AUTOMAATTIPELIT

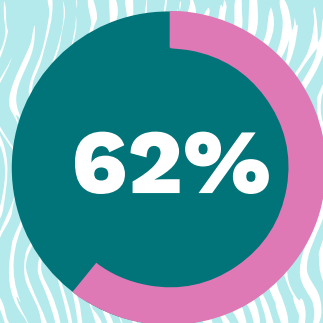


**65 % NETISSÄ**



NETISSÄ TAPAHTUVAN  
PELAAMISEN OSUUS

**92%**



PELAAJISTA  
OLI ALLE  
**34**  
-VUOTIAITA

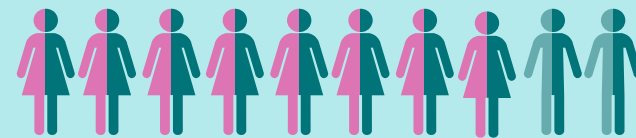
63 PROSENTILLA NIISTÄ,  
JOILLA VELKASUMMA SELVISI,  
OLI YLI 10 000 EUROA VELKAA

63%



NETTIPELAAJIEN OSUUS  
SUURISSA YLI 10 000  
EUROA VELOISSA 93%

93%



78% LÄHEISISTÄ NAISIA

LÄHEISISTÄ

40  
35  
30  
25  
20  
15  
10  
5  
0

37%

YHTEYDEN-  
OTTAJA OLI  
PUOLISO

37%

YHTEYDEN-  
OTTAJA OLI  
VANHEMPI



70%

LÄHEISISTÄ OLI KOKENUT  
HUOLTA TAI ASIAN JATKUVAA  
MIETTIMISTÄ

271

PELAAJAA SUORITTI  
PELI POIKKI -OHJELMAN



76%

PELI POIKKI -OHJELMAN OSALLIS-  
TUNEISTA OLI PELAAMISEEN  
LIITTYVIÄ VELKOJA





# Esipuhe

**SYYSKUUSSA 2004** Peluurin auttavassa puhelimesta vastattiin ensimmäiseen asiakaspuheluun ja vuonna 2024 Peluuri juhlistaa 20-vuotista työtään. Juhlavuoden kunniaksi tähän vuosiraporttiin on lisätty otteita tilastoista matkan varrelta. Vuosien kuluessa Peluuri on kasvanut auttavasta puhelimesta monipuoliseksi palvelukonaisuudeksi. Palveluita ja osaamista on vuosien varrella kehitetty, uusia palveluita avattu ja vanhoja suljettu.

Vuonna 2023 Peluurin palveluita hyödynsi lähes 4 000 pelaajaa, läheistä ja työssään peliongelmiä kohtaavaa ammattilaista. Vuodesta 2004 alkaen pelkästään Peluurin auttavaa puhelinta ja chattia on hyödyntänyt noin 30 000 apua, tukea ja neuvoja tarvitsevaa. Kun mukaan lasetaan muitakin palveluita (Peli poikki, Oma-Peluuri sekä jo päättyneet Pelivoimapiiri ja eNeuvonta) luku nousee helposti yli 40 000. Lukujen takana on valtava määrä ihmisiä, joiden rinnalla olemme saaneet hetken kulkea. Näissä kohtaamisissa olemme kuulleet lukemattomia tarinoita. Olemme kuulleet huolista, peloista ja ahdistuksesta, mutta myös muutoksesta

ja toivosta. Samalla on kertynyt suuri määrä tietoa, kokemusta ja osaamista.

Sukellus vanhoihin tilastoihin vahvistaa ajatusta siitä, että toteutetulla rahapelipolitiikalla on merkitystä. Tehdyt päätökset vaikuttavat monin tavoin ja nämä vaikutukset näkyvät meillä Peluurissa. Esimerkkejä on helppo nostaa. Kun rahapelaamiselle asetettiin 18 vuoden ikäraja, alaikäisten yhteydenottojen määrä Peluuriin romahti. Kun kauppojen automaattien suljettiin koronan takia, rahapeliautomaattien pelaaminen loppui ja monen Peluurin asiakkaan tilanne helpottui. Järjestelmän ulkopuolisen pelitarjonnan lisääntyminen ja aggressiivinen mainonta on tehnyt siitä muutamassa vuodessa asiakkaidemme pääasiallisen ongelmien lähteen. Lain-säädännöllä ja rahapelien saatavuudella on vaikutusta rahapeliongelmiin määrään ja ihmisten elämään. Rahapelijärjestelmää uudistaessa päättäjiltä tarvittaisiin nyt viisautta ymmärtää, että rahapelit eivät ole normaali kulutushyödyke. Ne ovat haittoja ja pahimmillaan vakavaa riippuvuutta aiheuttava tuote, jonka tuotot kertyvät suurelta osin pieneltä paljon pelaavalta

joukolta. Kun haittojen yhteiskunnalliset kustannukset huomioidaan, rahapeliteollisuus on yhteiskunnallisesti tappiollinen toimiala. Haittojen ehkäisy on sekä inhimillisesti että taloudellisesti kestävämpi ratkaisu.

Rahapelikenttä on muutoksessa: Rahapelituottojen korvamerkinnän purku, lisenssijärjestelmään siirtyminen nettipeilien osalta ja peliongelmiä hoidon siirtyminen hyvinvointialueille. Peluurilaisien arkeen eniten vaikuttanut muutos on ollut Peliklinikan päättyminen joulukuussa 2023. Sen myötä hajosi 13 vuoden aikana tärkeäksi muodostunut työyhteisö, joka mahdollisti yhdessä tekemisen, oppimisen ja kehittymisen. Kohti uutta mennään muuttuvassa ja osin epävarmassakin tilanteessa. Vaikka moni asia ympärillä muuttuu, on myös paljon pysyvää. Ihmiset ja heidän tukemisensa ovat palveluidemme sydän tänään ja jatkossa.

Helsingissä 21.3.2024

**Inka Silvennoinen,**  
yksikön päällikkö

# Peluurin toiminta ja raportin aineistot

## Peluurin tehtävä, arvot ja toiminta

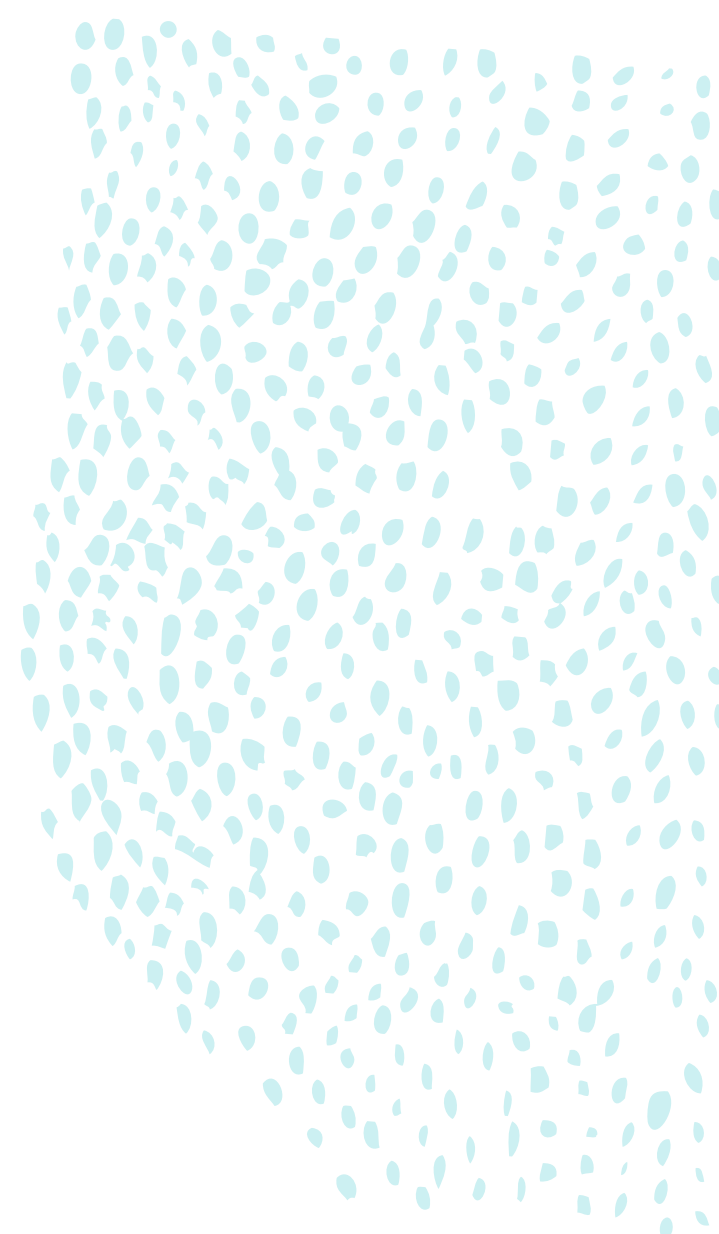
**PELUURI ON** vuonna 2004 perustettu rahapeliongelmissa auttava palvelu, joka on kahdenkymmenen toimintavuotensa aikana laajentunut auttavasta puhelimesta laajaksi palvelukokonaisuudeksi. Peluuri ehkäisee ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia, taloudellisia ja terveydellisiä haittoja. Perustehtävää toteutetaan tuottamalla tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita sekä välittämällä ja tuottamalla tietoa peliongelma- ja sen ehkäisystä ja hoidosta. Lisäksi Peluuri tarjoaa oma-apuun ja vertaisuuteen perustuvaa tukea.

Peluurin arvoja ovat asiakaslähtöisyys, kunnioitus ja luotettavuus. Asiakas nähdään oman elämänsä asiantuntijana, jolla itsellään on tarvittavat muutoksen välineet. Peluurin palveluissa vahvistetaan asiakkaan omia voimavaroja. Työntekijä kohtaa asiakkaan arvostaen ja hänen autonomiansa kunnioittaen. Ongelmia ratkotaan yhteistyössä, tasavertaisina kumppaneina. Kaikessa toiminnassa huomioidaan peliongelmaan vaikuttavat erilaiset yksilölliset ja sosiaaliset tekijät. Luotettavuus läpäisee koko toiminnan asiakkaan kohtaamisesta tietosuojaan, tiedon tuottamiseen ja viestintään. Asiakastyössä sovelletaan

tutkittuun tietoon perustuvia menetelmiä. Peluurin asiakastyöntekijöillä on tehtävään soveltuva sosiaali- tai terveystieteiden koulutus.

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

Peluurin taustaorganisaatiot ovat A-kliinikkasäätiö ja Sininauhaliitto ja sen toimintaa rahoittaa Veikkaus Oy. Veikkaus ei osallistu Peluurin toimintaan, viestintään tai päätöksentekoon. Vuoden 2023 loppuun saakka Peluuri toimi osana Peliklinikkaa, joka kokosi yhteen eri organisaatioiden palveluita sekä kehittämis- ja tutkimustoimintaa. Peliklinikka oli vuosin 2010–2023 toiminut Helsingin kaupungin, Vantaan ja Keravan hyvinvointialueen, järjestöjen ja valtion yhteishanke, jonka loppumisesta tehtiin päätös vuonna 2022 osana rahapelipoliittisen ohjelman suunnitelmaa perustaa uudenlainen pelihaittakeskus.



## Peluurin tiedonkeruu ja raportin aineistot

**JOKAISESTA PELUURIN** auttavasta puhelusta ja chat-keskustelusta kerätään tunnuslukuja tietokantaan. Mitään soittajaa yksilöivää henkilö- tai osoitetietoa ei tallenneta. Näin turvataan yhteydenottojen pysyminen nimettöminä sekä keskustelujen luottamuksellisuus. Tunnuslukutietokannan lisäksi tilastoja seurataan puhelinelokien avulla, näin saadaan määrällistä tietoa esimerkiksi vastatuista puheluista ja vastausprosentista aukioloaikoina. Puhelinlokista saadaan ainoastaan tilastotietoa, eikä se tallenna soittaneiden tunnistetietoja. Kiireisimpään aikaan maanantaista keskiviikkoon klo 12–15 käytössä on kaksi linjaa, jolle ohjautuu sekä puheluita että chatin yhteydenottoja. Aukioloaikoina pystyttiin vastaamaan 65 prosenttiin saapuneista puheluista sekä 61 prosenttiin chat-yhteydenotoista.

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

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

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

Auttavan puhelimen ja chatin tilastojen ohella yksityiskohtaista tietoa asia-

kaskunnasta saadaan Peli poikki -ohjelmasta, jonka tilastoja esitellään osana raporttia. Peli poikki ohjelmaan hakiessa asiakas itse täyttää laajan esitietolomakkeen, joka sisältää kysymyksiä esimerkiksi pelitottumuksista, koetuista haitoista, hyvinvoinnista, muista mahdollisista haasteista sekä taustoittavia tietoja. Peli poikki -aineisto on laaja kokonaisuus, jonka täysi hyödyntäminen ei ole vuosiraportin puitteissa mahdollista.

Verkkosivuston tiedot perustuvat Google Analyticiin.

# 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.

Keskeistä on asiakkaan kuunteleminen empaattisesti, tuomitsematta sekä noudattaen motivoivan kohtaamisen ja asiakaslähtöisyyden periaatteita. Puheluissa ja chateissa pyritään tilanteen kokonaisval-

taiseen arvioimiseen yhdessä asiakkaan kanssa, muutosmotivaation herättämiseen ja vahvistamiseen sekä tarjoamaan asiakkaalle välineitä muutoksen työstämiseen. Kaikki keskustelut ovat luottamuksellisia. Peluurin työntekijöillä on vaitiolovelvollisuus kaikista yhteydenotoissa käsitellyistä asioista.

Auttava puhelin päivystää suomeksi joka arkipäivä klo 12–18. Chat palvelee maanantaisin, keskiviikkoisin ja perjantaisin kello 12–15.

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



## Yhteydenotot eri kanavissa (puhelin + chat)

**AUTTAVAN PUHELIMEN** ja chattien volyymi on kasvanut tasaisesti vuodesta toiseen. Vuodesta 2017 vuoteen 2018 etenkin rahapelaajien ja läheisten yhteydenotot lisääntyivät voimakkaasti. Vuonna 2019 kasvu tasaantui ja vuonna 2020 oli ensimmäistä kertaa laskua. Yhteydenottojen vähentymiseen vaikuttivat merkittävästi koronatilanteen takia vähentyneet mahdollisuudet rahapelaamiseen. Yhteydenotot eivät ole palautuneet vuosien 2018 ja 2019 korkei-

siin lukemiin, vaan pysyneet niitä edeltävällä tasolla. Vuonna 2023 Peluuriin tehtiin yhteensä 1937 oikeaa (pelaaja, läheinen tai peliongelmia työssään kohtaava ammattilainen) yhteydenottoa, mikä on 2 % enemmän kuin vuonna 2022. Yhteydenottojen määrään on vaikuttanut myös vuonna 2022 ja 2023 Veikkaus Oy:n kanssa yhteistyönä toteutetun takaisinsoittopalvelun järjestelmäuudistuksen Peluurista johtumaton viivästyminen, mistä johtuen pal-

velu on ollut suurimman ajan suljettuna. Aikaisemmin vuositasolla takaisinsoittopalvelun kautta tavoitettiin n. 100–170 pelaajaa, vuosina 2022–2023 tavoitettiin yhteensä 17 pelaajaa. Vaikka määrät ovat toistaiseksi pieniä, digipelaajien (tietokone-, konsoli- ja mobiilipelit) määrässä oli selkeää nousua vuonna 2023. Nousu näkyi sekä auttavassa puhelimesta että chatissa.

### AUTTAVAN PUHELIMEN TOTEUTUNEET PUHELUT 2017-2023 JA MUUTOS (%) 2022-2023

AUTTAVA PUHELIN 2017 – 2022	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	Muutos (%) 2022-2023
Rahapelaaja	1070	1350	1366	1074	1069	957	929	-3 %
Digipelaaja		7	6	11	10	7	17	+70 %
Läheinen	379	469	498	445	444	440	479	+9 %
Välillinen asiakas	47	42	30	44	28	25	25	-
<b>Peliongelmapuhelut *, yhteensä</b>	<b>1496</b>	<b>1868</b>	<b>1900</b>	<b>1574</b>	<b>1551</b>	<b>1429</b>	<b>1450</b>	<b>+1,5 %</b>
<b>Kaikki puhelut, yhteensä</b>	<b>2136</b>	<b>2454</b>	<b>2497</b>	<b>2173</b>	<b>2 684</b>	<b>1754</b>	<b>1720</b>	<b>-2 %</b>

**Taulukko 1.** Auttavan puhelimen toteutuneet puhelut 2017-2023 ja muutos (%) 2022–2023. Taulukko sisältää sekä vastaanotetut että soitetut puhelut. Soitettuja puheluita oli 4 kappaletta vuonna 2023 (2022: 13 kpl), ja näistä kaikki kohdistuivat rahapelaajille. Välilliset asiakkaat ovat peliongelmia kohdanneita ammattilaisia.

## TOTEUTUNEET CHATIT YHTEYDENOTTAJARYHMITÄIN 2017-2023

CHAT 2017-2022	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	Muutos (%) 2022-2023
Rahapelaaja	217	261	299	311	376	370	377	+2 %
Digipelaaja	2	2	2	2	5	7	12	+71 %
Läheinen	69	69	92	77	109	85	87	+2 %
Ammattilainen	8	7	7	8	14	4	7	+75 %
Toimittaja, opiskelija, palautteen antaja	9	3	4	10	3	-	-	-
<b>Yhteensä, oikeat</b>	<b>315</b>	<b>342</b>	<b>404</b>	<b>408</b>	<b>504</b>	<b>466</b>	<b>487</b>	<b>+4,5 %</b>
Muut (häirintä/ei kohderyhmäämme/ peilyhtiölle tarkoitettu)	51	43	65	25	48	64	43	-44 %
<b>Yhteensä, kaikki</b>	<b>366</b>	<b>385</b>	<b>469</b>	<b>433</b>	<b>555</b>	<b>530</b>	<b>526</b>	<b>-1 %</b>

Taulukko 2. Toteutuneet chatit yhteydenottajaryhmittäin 2017–2023.

### Rahapelaajien yhteydenotot

**VUONNA 2023** Peluurin auttavassa puhelimesta ja chatissa käytiin yhteensä 1306 tukikeskustelua oman rahapelaamisensa ongelmaksi kokevan asiakkaan kanssa (1327 vuonna 2022). Pelaajien yhteydenotoista uusintayhteydenottoja oli 15 prosenttia, 4,5 prosenttia oli ottanut yhteyttä viimeisen vuoden sisällä ja 3 prosenttia oli toistuvasti yhteyttä ottavia.

Rahapelaajista 34 prosenttia yhteyttä ottaneista haki Peluurin kautta ensimmäistä kertaa apua ongelmaansa.

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

uudisti järjestelmää ja ison osan vuosia 2022 ja 2023 takaisinsoittopalvelu ei ollut lainkaan käytössä. Loppuvuodesta 2023 alkaen takaisinsoitot ovat ohjautuneet Peluurille ainoastaan Veikkauksen asiakaspalvelun välityksellä. Ohjautuneiden puheluiden määrä oli vähäinen ja toteutuneita soittoja oli vuonna 2023 ainoastaan neljä kappaletta.

## Ikä, sukupuoli ja pääasiallinen toimi rahapelaajilla

**RAHAPELAAJISTA** 64 prosenttia oli miehiä ja 20 prosenttia oli naisia. Sukupuoli ei käynyt ilmi tai sitä ei määritelty mieheksi tai naiseksi 16 prosentissa yhteydenotoista.

Iän määrittelyyn puheluiden aikana ja etenkin chatissä on haastavaa ja siihen liittyy paljon epävarmuutta. Tästä syystä vuoden 2022 tiedonkeruussa siirryttiin käyttämään aikaisempaa laajempia ikäryhmittelyjä. Yhteydenottajan ikä saatiin määriteltyä 442 rahapelaajan kohdalla. 62 prosenttia yhteydenottajista oli alle 34-vuotiaita. 35–54-vuotiaita oli 24 prosenttia, yli 54-vuotiaita 12 prosenttia. Alaikäisten tekemiä yhteydenottoja oli 2 prosenttia (yhteensä 9 kpl). Alaikäisten yhteydenotoissa on pientä, mutta huolestuttavaa nousua. Jo useamman vuoden ajan alaikäisten tekemät yhteydenotot ovat pysyneet hyvin matalalla tasolla (tarkemmin sivulla 23).

Kokoaikaisesti työssäkäyvien rahapelaajien osuus vuonna 2023 oli 62 prosenttia (59 % vuonna 2022). Osa-aikaisesti työskenteleviä oli 3 prosenttia (1 % vuonna 2022). Työelämän ulkopuolella oli yhteydenottohetkellä 30 prosenttia (35 % vuonna 2022) yhteydenottajista (vuorotteluvapaa/vanhempainvapaa/sairausloma 5 %, työtön 7 %, opiskelija 9 % tai eläkeläinen 9 %). Yrittäjiä oli yhteydenottaneista rahapelaajista 2 prosentti (2,5 % vuonna 2022). Muita oli yhteydenottajista 3 prosenttia.



## Yhteydenottojen taustalla olevat pelit rahapelaajilla

**ONGELMIA AIHEUTTAVIEN** pelien osalta tiedonkeruuta muokattiin vuonna 2022. Aikaisemmin kerättiin tieto ensisijaisesta ongelmia aiheuttaneesta pelistä, nyt ylös kirjataan kaikki ongelmia aiheuttaneet pelit. Vuodet 2022 ja 2023 eivät siis ole vertailukelpoisia aikaisempien vuosien

kanssa. Vuonna 2023 ongelmia aiheuttaneista peleistä saatiin tieto 52 prosentissa yhteydenotoista. Ongelmia aiheuttanut peli selvisi 664 pelaajan kohdalla, vastauksia saatiin yhteensä 883.

Naisten ja miesten suosimissa rahapeleissä on joitakin eroavuuksia. Molemmille selkeästi eniten ongelmia aiheutti raha-automaattipelit netissä (naiset 73 %/miehet 65 %). Naisilla korostui tämän lisäksi raaputusarvat (15 %) ja kasinopelit netissä (13 %). Miehistä vastaavasti kasinopöytäpelit netissä (20 %) sekä vedonlyönti netissä (19 %).

ONGELMIA AIHEUTTANEET PELIT	% Vastauksista 2022 (n=664)	% Vastauksista 2023 (n=679)	Vastauksia 2023 Yhteensä 860
Raha-automaatit pelipisteissä (esim. hedelmäpelit)	10 %	7 %	49
Raha-automaatit netissä (ns. slottipelit)	59 %	65 %	438
Kasinopöytäpelit pelipisteissä	2 %	2 %	12
Kasinopöytäpelit netissä	17 %	22 %	148
Vedonlyönti tai veikkaus pelipisteissä	3 %	2 %	16
Vedonlyönti tai veikkaus netissä	16 %	14 %	95
Arvat pelipisteissä (esim. raaputusarvat)	8 %	5 %	34
Arvat netissä	3 %	2 %	8
Pokeri livenä	0,6 %	0,1 %	1
Pokeri netissä	7 %	4 %	29
Hitaat numeroarvontapelit (esim. Lottopelit, keno)	4 %	2 %	14
Nopeat numeroarvontapelit (esim. eBingo, Pore, Syke)	1 %	0 %	0
Hevospelit	0,3 %	1 %	7
Yksityiset vedot/pelit	0 %	0 %	0
Pelaa ongelmallisesti myös digipelejä	0,3 %	0 %	0
muu peli (esim. tv-visailut, kryptovaluutat, osakkeet yms. kaukaisempi ”rahapelaaminen”)	0,6 %	1 %	9

**Taulukko 3.** Ongelmia aiheuttaneet pelit 2022-2023, mahdollisuus useampaan vastaukseen (2023 N=664, vastauksia 883)



## Pelaamisen kanava

**INTERNET ON JO** pitkään kasvattanut osuuttaan pelaamisen kanavana. Vuonna 2023 yhteensä 1185 pelaajien yhteydenotossa saatiin selville rahapelaamisen kanava, eli oliko kyseessä netti- vai pelipistepelaaminen. Nettipelaamisen yleistyminen näkyy selvästi Peluuriin yhteyttä ottaneiden pelaajien parissa ja kivijalassa pelaamisen rooli on enää hyvin pieni (tarkemmin sivulla 22). Vuonna 2023 ensisijaisesti netissä pelaavien osuus oli jo 92 prosenttia (90 % vuonna 2022). Netissä pelaavista 96 prosenttia pelasi ainakin toisinaan mobiililaitteilla, ainoastaan mobiililaitteilla pelasi 48 prosenttia (vastauksia =155).

Pääasiassa netissä pelaavilla (N=590, vastauksia 1236) eniten ongelmia aiheuttivat raha-automaattipelit (72 %), kasino-

pöytäpelit netissä (23 %) sekä vedonlyönti (15 %). Kun pelaaminen tapahtui pääasiassa pelipisteillä (N=54, vastauksia 77), 46 prosenttia ongelmista koski raaputusarpoja ja 53 prosenttia rahapeli-automaatteja. Suurin osa pelipistepelaamisesta (68 %) tapahtui kaupoissa, kioskeilla, huoltoasemilla tai kahviloissa ja 20 prosenttia pelisaleissa.

Netissä pelaavien yhteydenotoista 382 yhteydenotossa selvisi pelioperaattori. Suurin ryhmä (77 %/65 % vuonna 2022) pelaajista pelasi ainoastaan monopolin ulkopuolisten peliyhtiöiden sivustoilla (ml. Paf 1 %). Pelkästään Veikkauksen pelejä pelasi 13 prosenttia (18 % vuonna 2022). Tasaisesti molempia pelasi 11 prosenttia vastaajista.



## Pelaamisen rahoittaminen ja talous

**RAHAPELAAMISTA RAHOITETAAN** monilla keinoilla. Vuonna 2023 pelaamisen rahoittamisen keino selvisi 950 rahapelaajan kohdalla. Yhdellä vastaajalla saattoi olla useampia keinoja rahoittaa pelaamista.

Työtuloilla rahoitettiin pelaamista 73 prosentissa tapauksista. Pelaamista rahoitettiin lainarahalla tai vipeillä 55 prosentissa tapauksista, joissa pelaamisen rahoittamisen tapa selvisi (53 % vuonna 2022, 47 % vuonna 2021).

Kun pelaajien yhteydenotoissa on käynyt ilmi velkasumma (N=303), on se ollut yleisimmin 20 000–50 000 euron välillä (31 prosentilla). Vuonna 2023 64 prosentille niistä pelaajayhteydenottajista, joille velkasumma saatiin kirjattua, kirjattiin yli 10 000 € velat (vuonna 2022 60 %, 2021 55 %). Noin 3 prosentilla pelaajista velkaa oli yli 100 000 euroa.

Vuonna 2023 pelaajien yhteydenotoissa rikoksia tai petoksia kirjattiin pelaamisen rahoituskeinoksi yhteensä 23 kertaa (vuonna 2022 16 kertaa, 2021 6 kertaa).

Nettipelaajista (N=1392) suurempi osuus rahoittaa pelaamistaan työtuloilla (75 %) kuin pelipistepelaajista (N=63, 30 %). Net-

tipelaajista jopa 57 prosenttia on rahoittanut pelaamistaan lainarahoilla ja vipeillä, pelipistepelaajista selvästi pienempi osuus, 22 prosenttia.

Pelipistepelaamista rahoitetaan sen sijaan nettipelaamista useammin eläkkeellä (37 % pelipistepelaajista/6 % nettipelaajista). Tämän taustalla on pelipistepelaajien selkeästi nettipelaajia korkeampi ikärakenne: pelipistepelaajista 40 prosenttia oli yli 55-vuotiaita, kun vastaava osuus nettipelaajissa oli vain 10 prosenttia. Nettipelaajat käyttävät hieman useammin muita sosiaalietuuksia (13 % nettipelaajista/ 28 % pelipistepelaajista)

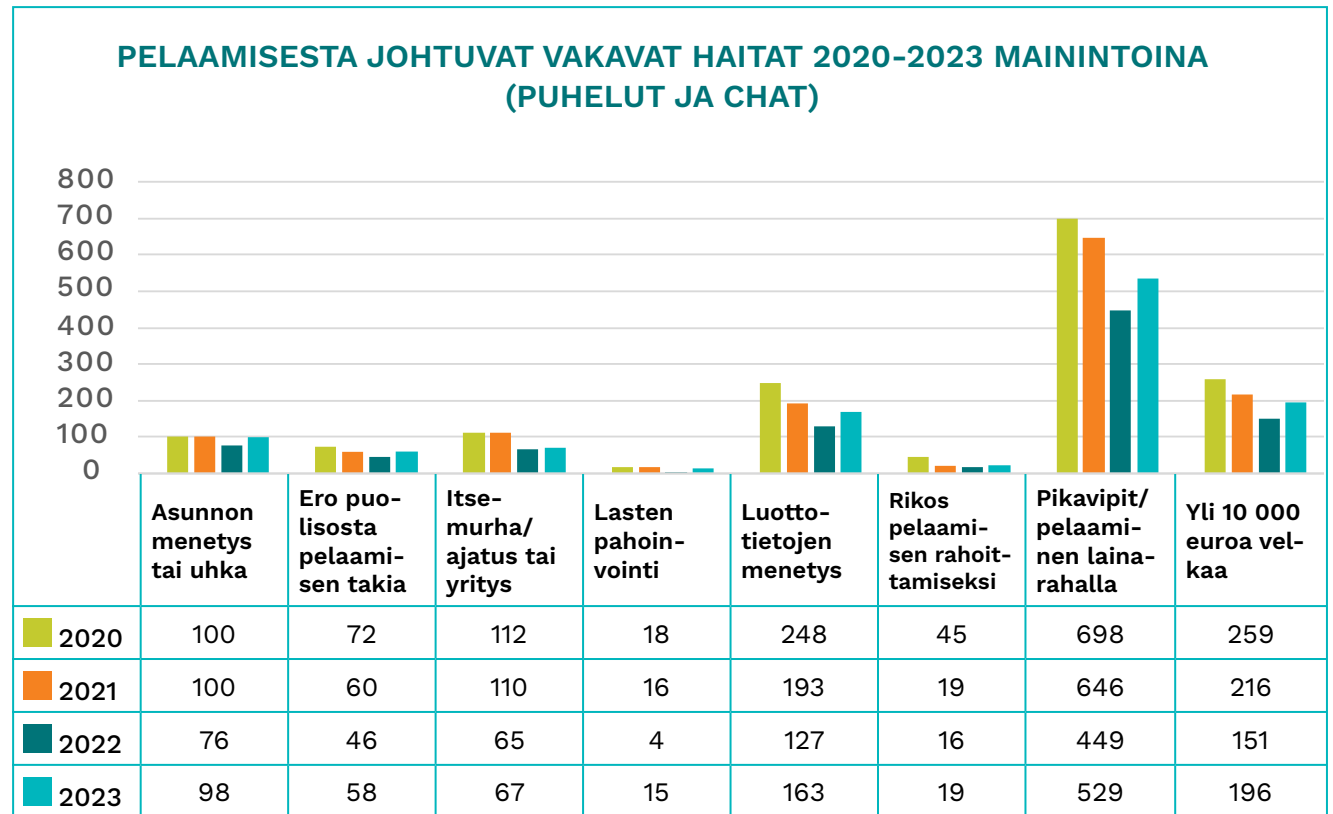
Suuret pelivelat kertyvät erityisesti nuoremmille netissä pelaaville miehille. Niistä rahapelaajista, joille on merkitty yli 10 000 euron pelivelat (N=195), on ensisijaisia nettipelaajia 93 prosenttia, 1 prosenttia pääasiassa pelipisteillä pelaavia sekä 1 prosenttia molemmissa kanavissa tasaisesti pelaavia. 5 prosentissa pelaamisen kanava ei selvinnyt. Niistä rahapelaajista, joilla velkaa oli yli 10 000 euroa, miehiä oli 82 prosenttia ja 61 prosenttia oli alle 34-vuotiaita.



## Yhteydenottojen luonne

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

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



**Kuvio 1.** Peliongelman vakavuudesta kertovat indikaattorit mainintoina kaikissa peliongelmaa koskevissa (pelaajat, läheiset, ammattilaiset) yhteydenotoissa (puhelut ja chat) 2018–2023

## Pelihaitat ja muut ongelmat rahapelaamisen rinnalla

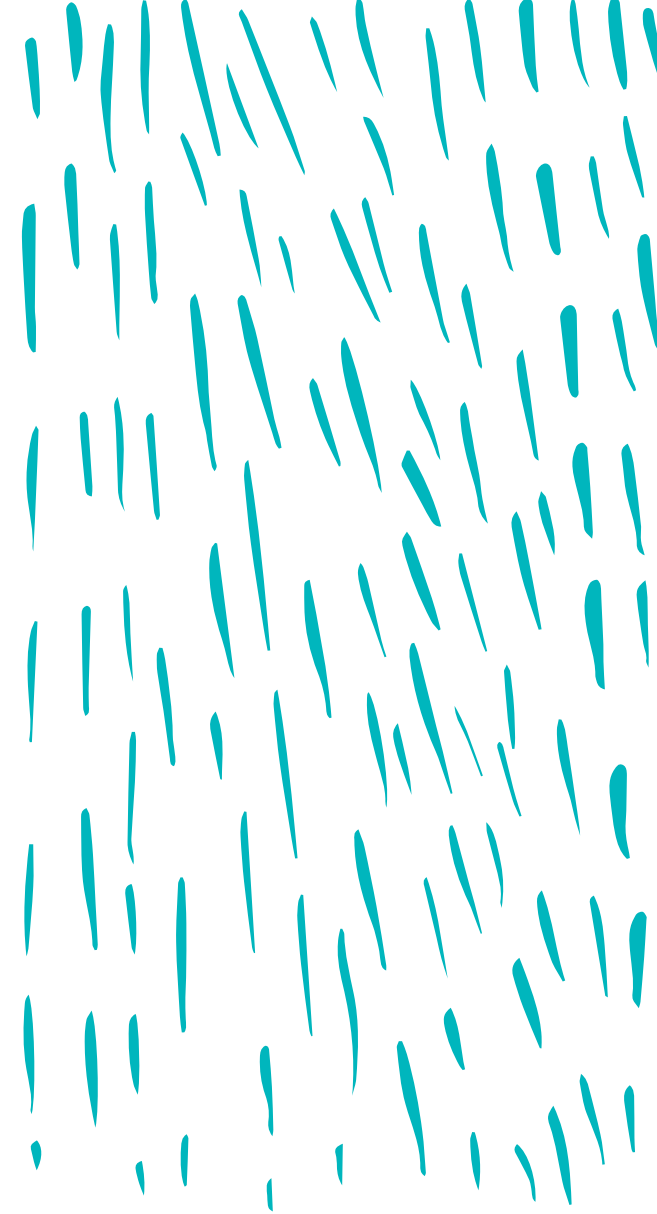
**ONGELMALLISEEN** rahapelaamiseen liittyy hyvin usein muita ongelmia. Osa ongelmista on voinut toimia pelaamisen laukaisevina tekijöinä, osa on selkeämmin pelaamisen seurauksia ja osa voi olla vaikeasti määriteltävä osa ongelmien kokonaisuutta.

Vuonna 2023 pelaajista 79 prosenttia kertoi muista ongelmista rahapelaamisen rinnalla. Lopuissa 21 prosentissa yhteydenotoista ei ole tunnistettu tai asiakkaan taholta nostettu esiin muita ongelmia. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö pelaamisen liittynyt muita ongelmia. Päivystäjä kirjaa ylös vain ne rinnakkaisongelmat, jotka hän luotettavasti yhteydenotosta saa selville. Tilastojen tulkinnassa onkin huomioitava, että muut rinnakkaisongelmat jäävät tyypillisesti tunnistamatta lyhytkestoisissa yhteydenotoissa, jotka tähtäävät pääsääntöisesti tiedon, tuen ja neuvonnan saamiseen.

Yleisimpinä ongelmina yhteydenottajilla olivat stressi, hermostuneisuus, ahdistus tai masennus (57 %), syyllisyyden tai häpeän tunteet (45 %) sekä erilaiset talousongelmat (50 %). Useimmiten nämä olivat pelaamisesta johtuvia ongelmia.

Rahapeliongelma eristää pelaajia. Yhteydenotoissa käy kohtalaisen usein ilmi vakavia ihmissuhdeongelmia (97 kertaa), yksinäisyyttä (74 kertaa) sekä syrjäytymistä tai eristäytymistä (67 kertaa). Henkilökohtainen mielenterveysongelma tai fyysinen sairaus kävi ilmi 217 yhteydenotossa, päihdeongelma tai muu riippuvuus 73 yhteydenotossa.

Arjenhallintataitojen puutteesta ja perustarpeiden laiminlyönnistä (ruoka, lääkkeet, vaatteet, asuminen) kertoi 59 rahapelaajaa.

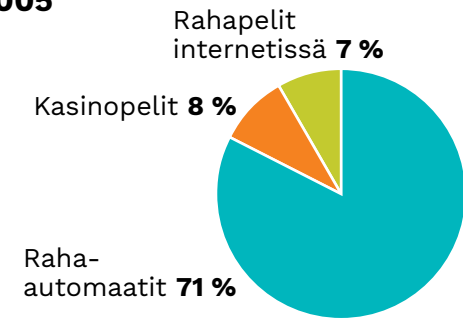


# Peluurin lukuja 20 vuoden varrelta

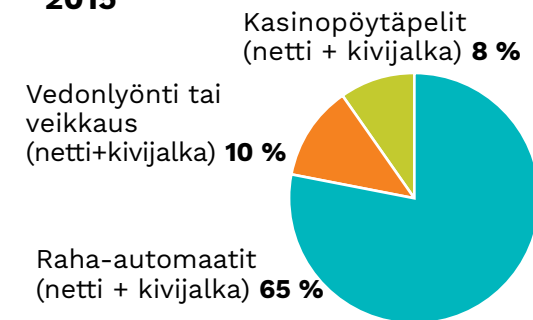


## HAITALLISIMMAT PELIT TOP 3 VUOSINA 2005, 2015 JA 2023 (%)

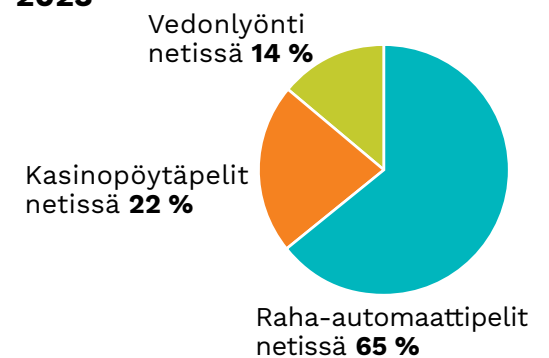
2005



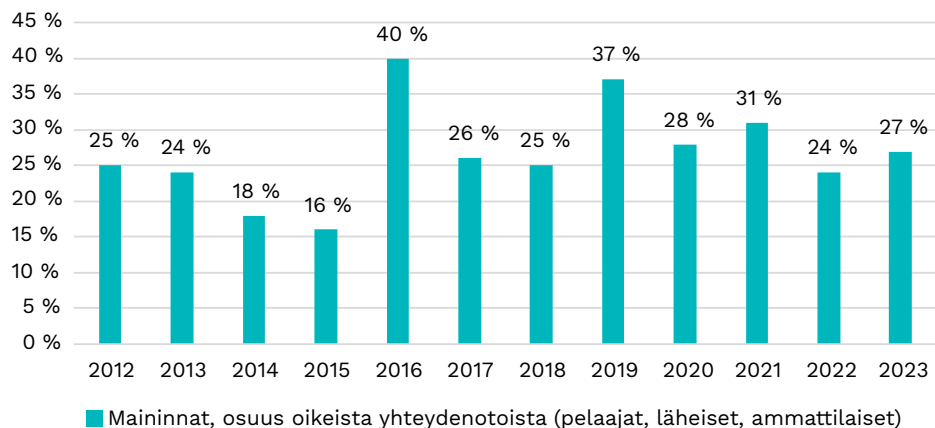
2015



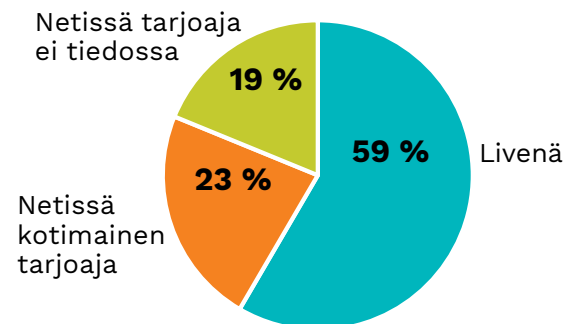
2023



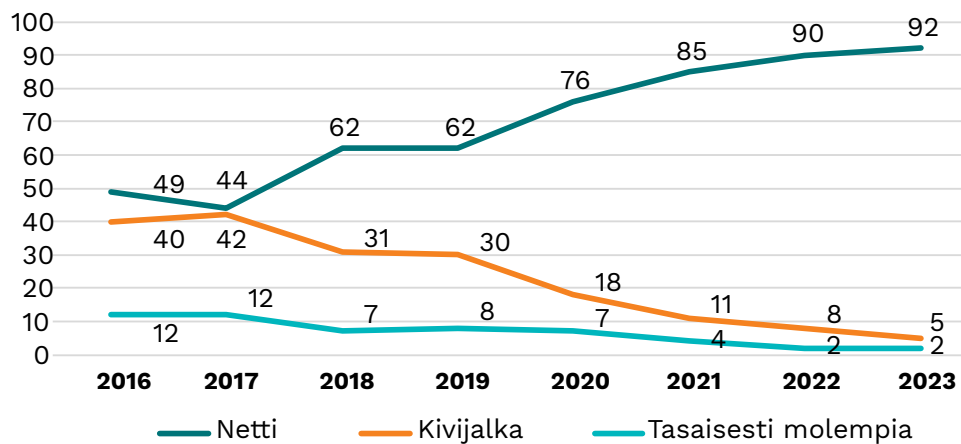
### LAINARAHALLA PELAAMINEN (%)



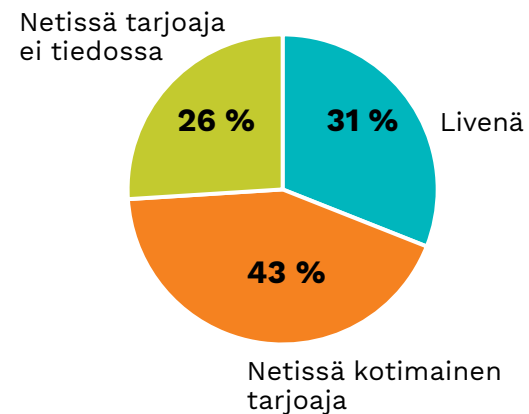
### PELIKANAVA ENSISIJAISEN PELIMUODON OSALTA 2012 (N=1042)



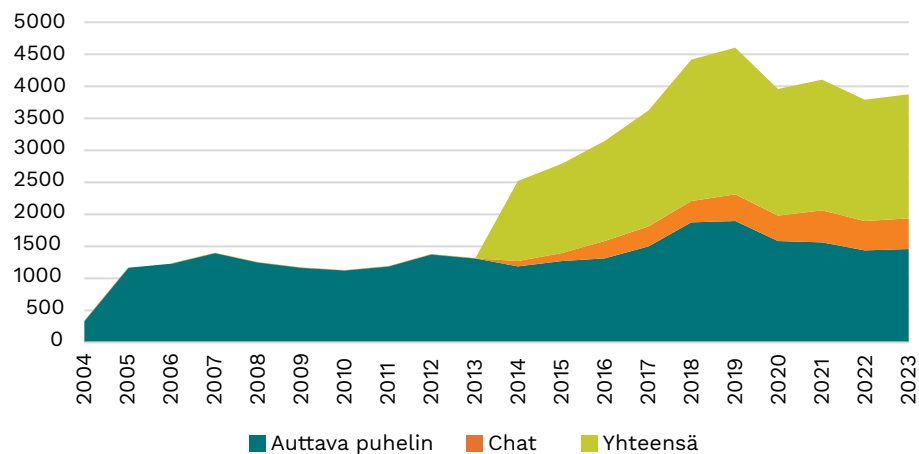
### PELAAMISEN KANAVA 2016–2023 (%)



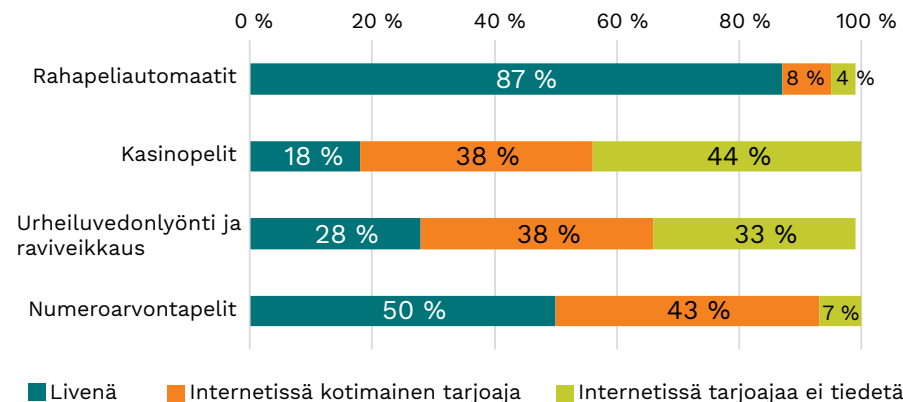
### PÄÄASIAINEN KANAVA VEDONLYÖNNIN OSALTA 2012 (N=35)



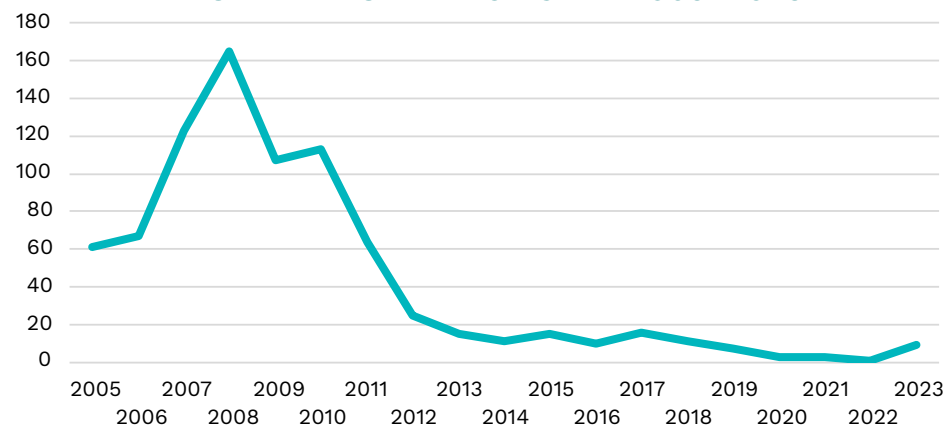
### PELIONGELMAA KOSKEVAT YHTEYDENOTOT 2004–2023



### PELIKANAVIEN OSUUDET ERI PELIEN PELAAJILLA 2015 (%)



### ALAIKÄISTEN TEKEMÄT YHTEYDENOTOT, AUTTAVA PUHELIN JA CHAT 2005–2023



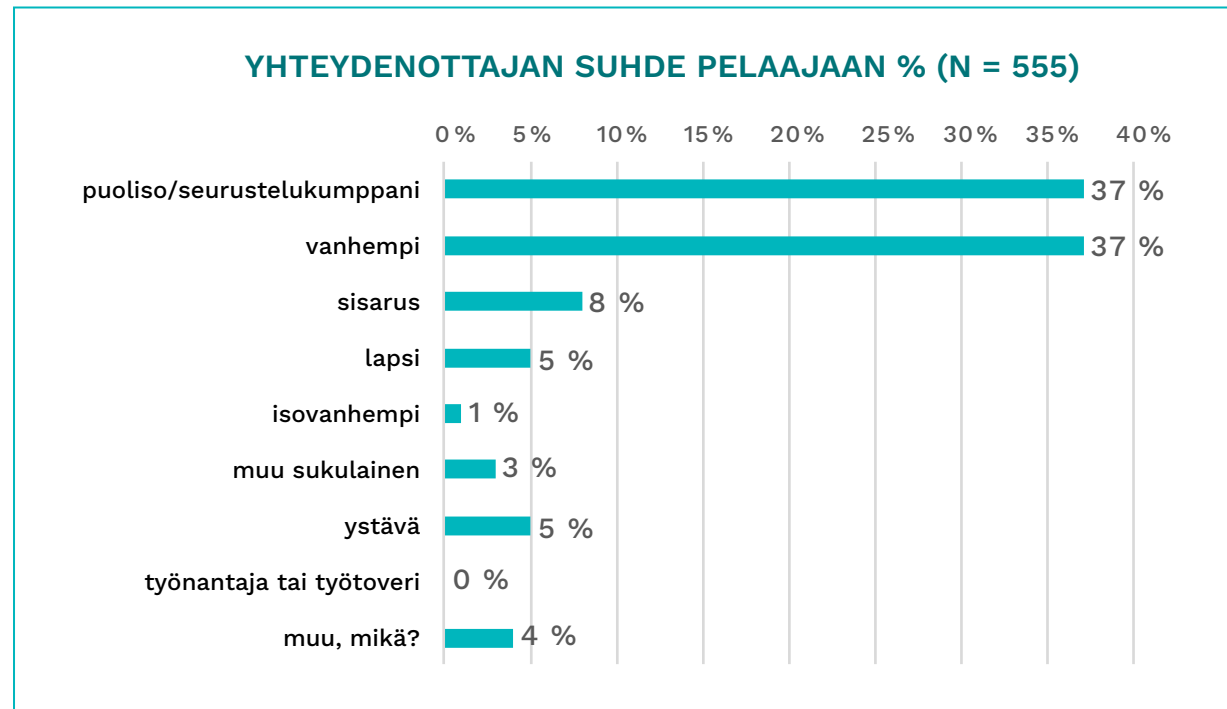
Tilastot perustuvat asiakastietoihin vuosilta 2004–2023. Vuosien varrella tiedonkeruussa ja tilastoinnissa on tapahtunut erilaisia muutoksia, joten kaikki luvut eivät ole suoraan vertailtavissa. Pidempiä aikavertailuja on pystytty tekemään ainoastaan sellaisista luvuista, joiden tiedonkeruu on pysynyt samanlaisena kyseisellä ajanjaksolla.

## Läheiset

**LÄHEISTEN YHTEYDENOTTOJA** oli vuonna 2023 yhteensä 566 (puhelin + chat), eli 29 prosenttia kaikista peliongelmaa koskevista yhteydenotoista. Lukuun sisältyy 35 digipelaamiseen liittyvää yhteydenottoa. Uusintayhteydenottoja läheisillä oli 50. Niissä tilanteissa, joissa läheisen sukupuoli selvisi, selkeästi suurempi osa oli naisia (78 %). Pelaajista, joita läheisten yhteydenotot koskivat, 81 prosenttia oli miehiä. Läheisyhteydenottajat olivat selvästi pelaajia vanhempia. Niistä, joilla ikä selvisi (N=156) 68 prosenttia oli yli 34-vuotiaita. Suurin ikäryhmä oli yli 55-vuotiaat (39 %).

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

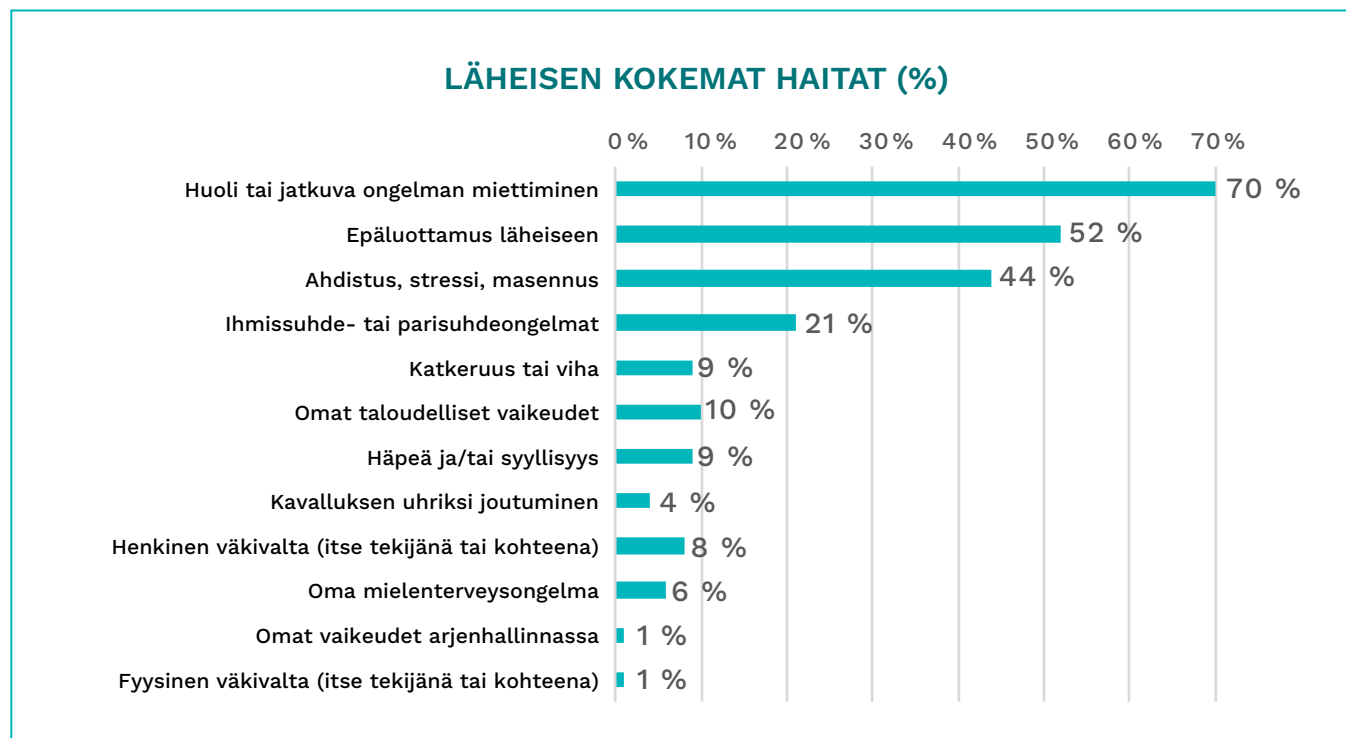
Pelikanavan osalta läheisyhteydenottajilla näkyy sama ilmiö kuin pelaajien osalta, eli valtaosa pelaamisesta tapahtuu ainoastaan netissä (95 %) ja pelkän kivijalkapelaamisen osuus on varsin pieni (4 prosenttia niistä, joilla kanava selvisi). Läheisten kertomana rahapeleistä korostuivat erityisesti netissä pelattavat raha-automaatit ja kasinopelit sekä netissä tapahtuva vedonlyönti. Läheisistä 88 prosenttia kertoi pelaajan taloudellisista ongelmista ja 71 prosenttia velkaongelmista.



**Kuvio 2.** Yhteydenottajan suhde pelaajaan (% , N = 555).



**LÄHEISTEN KOKEMISSA** ongelmissa korostuivat huoli ja jatkuva ongelmien miettiminen (70 % vastaajista), epäluottamus läheiseen (52 %), ahdistus, stressi tai masennus (44 %), ihmis- ja parisuhdeongelmat (21 %) sekä omat taloudelliset ongelmat (10 %).



**Kuvio 3.** Läheisen kokemat haitat (% , vastaajia 561). Mahdollisuus valita useita vaihtoehtoja.

## Peli poikki -ohjelma

**PELI POIKKI** on netissä toimiva ohjelma rahapelaajille, jotka haluavat muutosta omaan pelaamiseensa. Ohjelmassa on kahdeksan osaa. Jokaiseen osaan kuuluu asiakkaan itsenäinen työskentely tehtävien parissa, keskustelu terapeutin kanssa puhelimitse ja mahdollisuus vertaistukeen ohjelman keskustelufoorumilla. Ohjelma perustuu kognitiiviseen käyttäytymisterapiaan ja motivoivaan haastatteluun. Ohjelmassa on vuonna 2023 ollut töissä 5 henkilöä kokoaikaisena. Lisäksi yksi työntekijä Kuopion kriisikeskuksessa on työskennellyt osa-aikaisesti Peli poikki

-ohjelman verkkoterapeutina.

Matalan kynnyksen, helpon toteutettavuuden ja hyvien tulostensa vuoksi ohjelmasta on tullut erittäin suosittu. Haittapuolena tälle on kaikkien toimintavuosien ajan ollut pitkäksi venyneet jonot. Tästä syystä ohjelman jonoa on jouduttu pitämään suljettuna pitkiä aikoja. Vuonna 2023 jono oli suljettuna 1.1.–28.2. välisen ajan sekä uudestaan 15.5.–31.8. välillä ja 1.12. alkaen. Tilanne on hankala sekä asiakkaiden että työntekijöiden näkökulmasta ja kertoo siitä, että nykyisillä resursseilla ei pystytä vastaamaan suureen kysyntään.

Moni jää väille tarvitsemaansa tukea tai joutuu odottamaan sitä kohtuuttoman kauan.

Vuonna 2023 Peli poikki -ohjelmaan haki ja koko seulontakyselyn täytti 467 henkilöä, joista ohjelmaan rekisteröityi yhteensä 373 henkilöä. Heistä ohjelman kävi kokonaisuudessaan läpi 271 henkilöä, osalla vuonna 2023 aloittaneista (66) ohjelma jatkuu vielä vuonna 2024. Ohjelmaa ei rekisteröitymisestä huolimatta aloittanut tai sen keskeytti 90 asiakasta. Ohjelmaan rekisteröityneistä 73 prosenttia suoritti loppuun kaikki kahdeksan osaa.

PELI POIKKI -OHJELMA 2023	
Ohjelmaan sisään otetut (ml. 2022 hakeneita)	525
Ohjelmaan hakeneet 2023	467
Rekisteröityneet vuonna 2023	373
Eivät aloittaneet ohjelmaa	28
Ohjelman keskeyttäneet	62
Ohjelma kesken 31.12.2022 (jatkuu 2024)	66
<b>Suorittanut ohjelman</b> (määrä sisältää vuonna 2022 puolella aloittaneita)	<b>271</b>

**Taulukko 4.** Peli poikki -ohjelma lukuina vuonna 2023.

PELI POIKKI -OHJELMAN SUORITTANEET 2013-2023											
Asiakkaat	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Suorittanut ohjelman	144	158	152	159	204	174	225	253	290	279	271
<b>Suorittanut ohjelman yht.</b>	<b>681</b>	<b>839</b>	<b>991</b>	<b>1150</b>	<b>1354</b>	<b>1528</b>	<b>1753</b>	<b>2006</b>	<b>2296</b>	<b>2575</b>	<b>2846</b>

**Taulukko 5.** Peli poikki -ohjelman loppuun suorittaneet vuosina 2013–2023 vuosittain ja kumulatiivisesti.

Vuonna 2023 tilastot taustatietojen ja pelikulutuksen osalta on otettu Peli poikki -ohjelmaan hakeneista ja seulontakyselyn tehneistä (N=476).

Peli poikki -ohjelmaan hakeneista 64 prosenttia oli miehiä ja 35 prosenttia naisia. Ohjelmaan hakeneiden keski-ikä oli 35 ja mediaani-ikä 32. Tässä on pientä nousua edelliseen vuoteen (keski-ikä 33 ja mediaani 31).

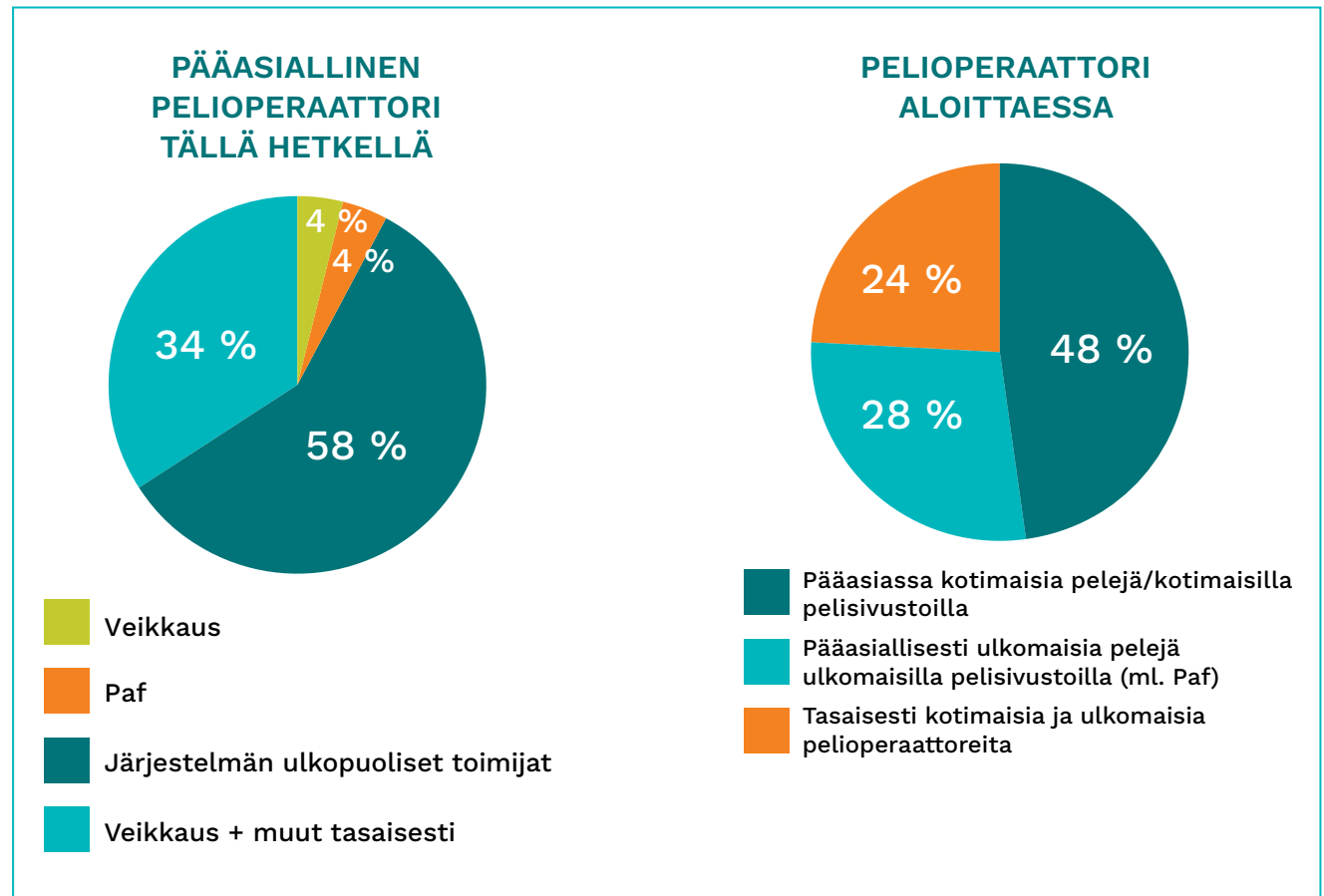
Lähes kaikki (99 %) pelasivat ainakin jonkin verran netissä. Pelipistepelaaminen oli selvästi vähäisempää (59 %). Eniten ongelmia aiheuttivat netissä pelattavat automaattipelit (72 %), kasinopelit (29 %) sekä veikkaus- ja vedonlyöntipelit (22 %). Pelipistepelaamisen osalta eniten ongelmia aiheuttivat raha-automaatit (19 %) ja vedonlyöntipelit (10 %). Kasvua on sekä netissä että pelipisteillä tapahtuvassa vedonlyönnissä.

Mitkä pelit tuottaneet ongelmia 12kk aikana? (% vastaajista)	Internetissä		Pelipisteillä	
	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei
En ole pelannut/ei ole aiheuttanut ongelmia	99 %	1 %	59 %	41 %
Raha-automaatit (slotit)	73 %	27 %	19 %	81 %
Kasinopelit (ruletti, blackjack)	29 %	71 %	5 %	95 %
Raaputus- ja muut arvat, Ässä/Casino- ym.	3 %	97 %	4 %	96 %
Numeroarvontapelit (esim. Lotto/Keno)	2 %	98 %	0 %	100 %
Bingopelit	1 %	99 %	0 %	100 %
Veikkaus- ja vedonlyöntipelit	22 %	78 %	10 %	90 %
Totopelit	0 %	100 %	0 %	100 %
Pokeri	5 %	95 %	0 %	100 %
Muut pelit	0 %	100 %	0 %	100 %

**Taulukko 6.** Ongelmia aiheuttaneet pelit Peli poikki -ohjelmaan hakeneilla seulontakyselyn tehneillä, mahdollisuus valita useampia vaihtoehtoja.

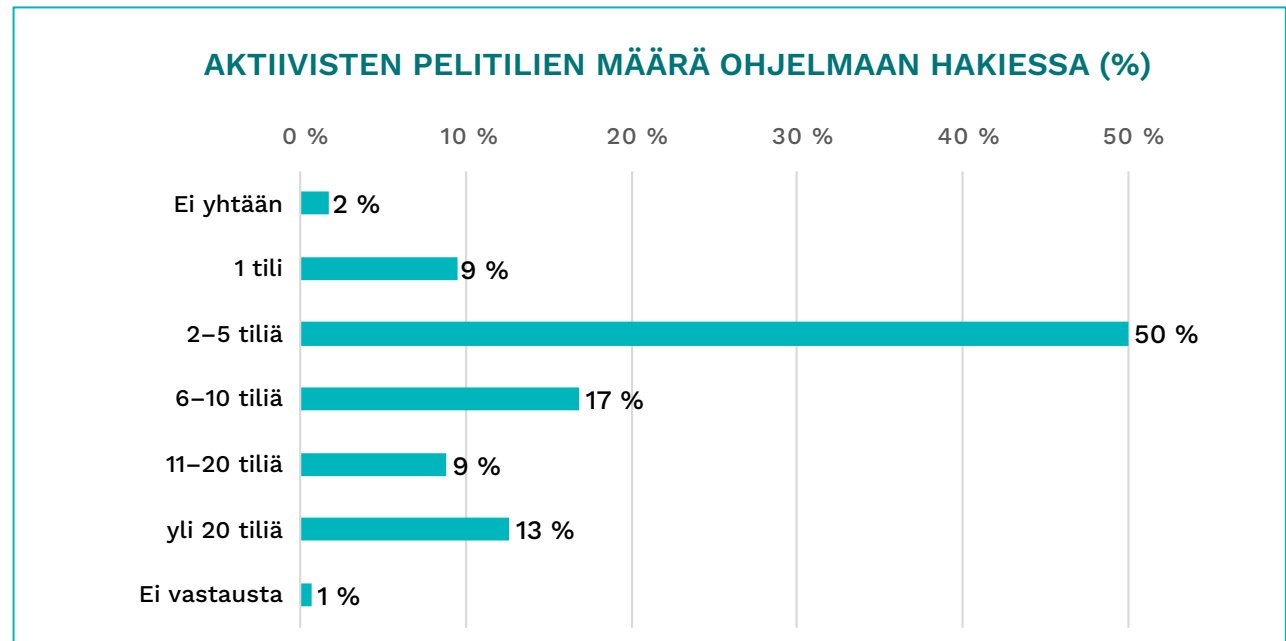
Suurin osa ohjelmaan hakeneista pelasi muualla kuin Veikkauksella. Ainoastaan järjestelmän ulkopuolisilla operaattoreilla pelasi 61 prosenttia (ml. 4 % PAF), vastaavasti ainoastaan Veikkauksen pelejä pelasi vain 4 prosenttia, tasaisesti Veikkausta ja järjestelmän ulkopuolisia operaattoreita pelasi 35 prosenttia ohjelmaan hakeneista.

Tarkasteltaessa aloitusoperaattoria 48 prosenttia oli aloittaessaan pelannut pääasiassa kotimaisen operaattorin pelejä (Veikkaus, RAY, Fintoto), 28 prosenttia oli pelannut pääasiassa ulkomaisia pelioperaattoreita (ml. Paf) ja loput (24 %) oli pelannut tasaisesti molempia



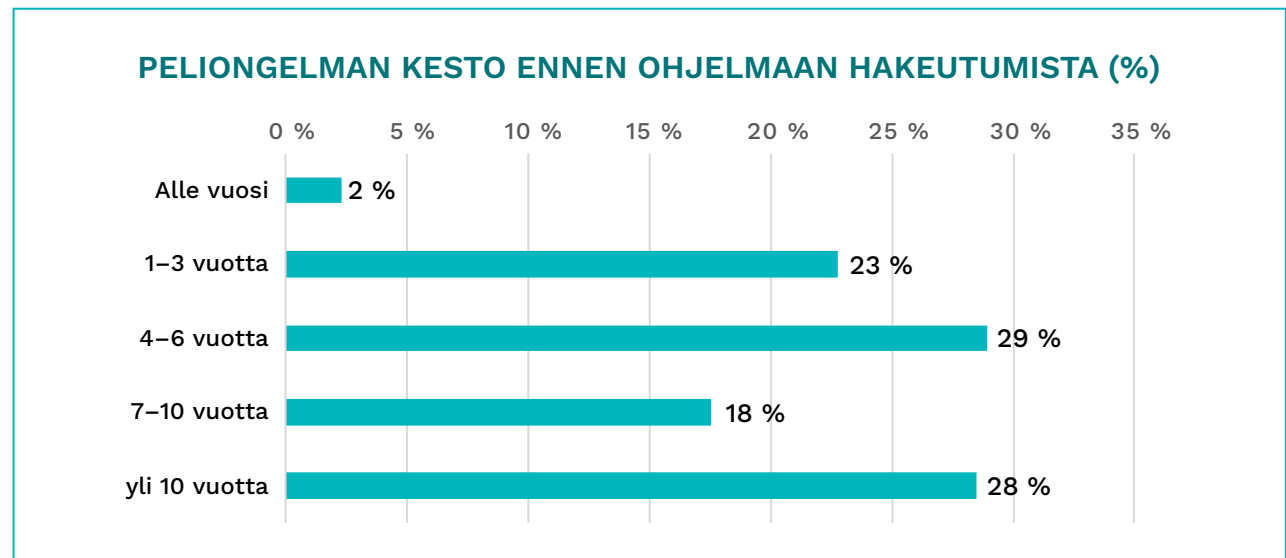
Kuviot 4–5. Operaattori aloittaessa ja nyt.

Ongelmallisesti pelaaville on hyvin tyyppillistä, että aktiivisia pelitilejä on useita. 39 prosentilla ohjelmaan hakeneista oli hakuhetkellä vähintään kuusi aktiivista pelitiliä ja 13 prosentilla pelitilejä oli yli 20.



Kuvio 6. Aktiivisten pelitilien määrä ohjelmaan hakiessa

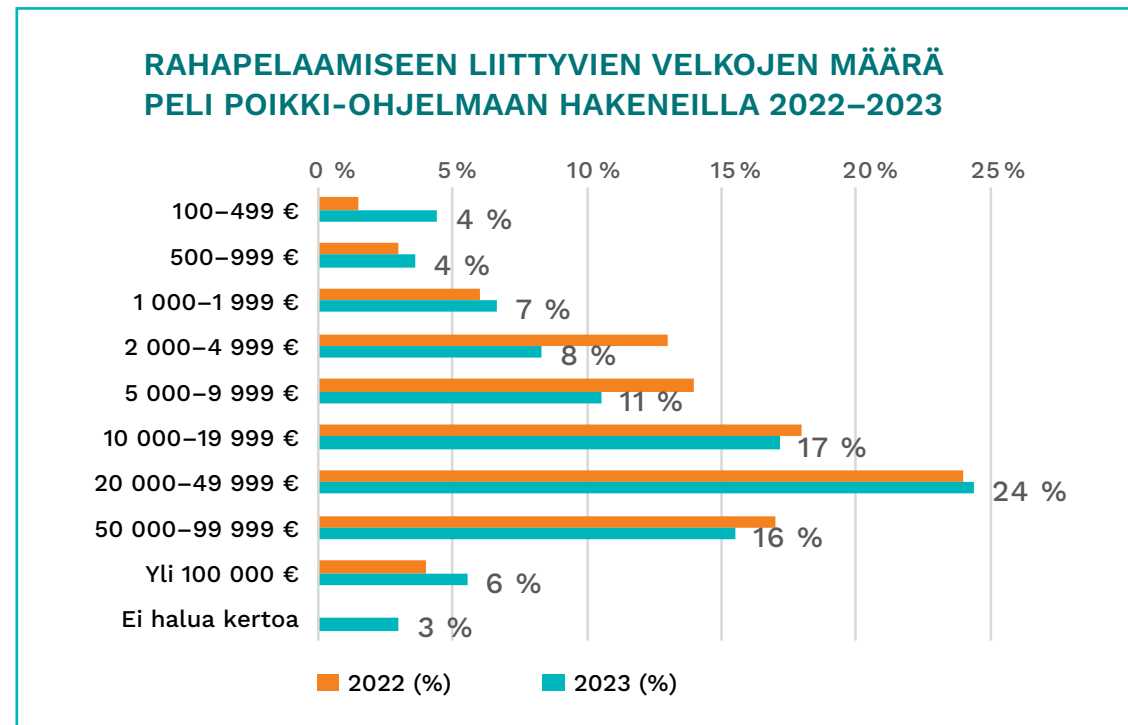
Ennen Peli poikki -ohjelmaan hakeutumisesta pelaajat ovat usein kärsineet peliongelma jo vuosia. 75 prosentilla ongelma oli kestänyt vähintään neljä vuotta.



Kuvio 7. Peliongelman kesto ohjelmaan hakeneilla.

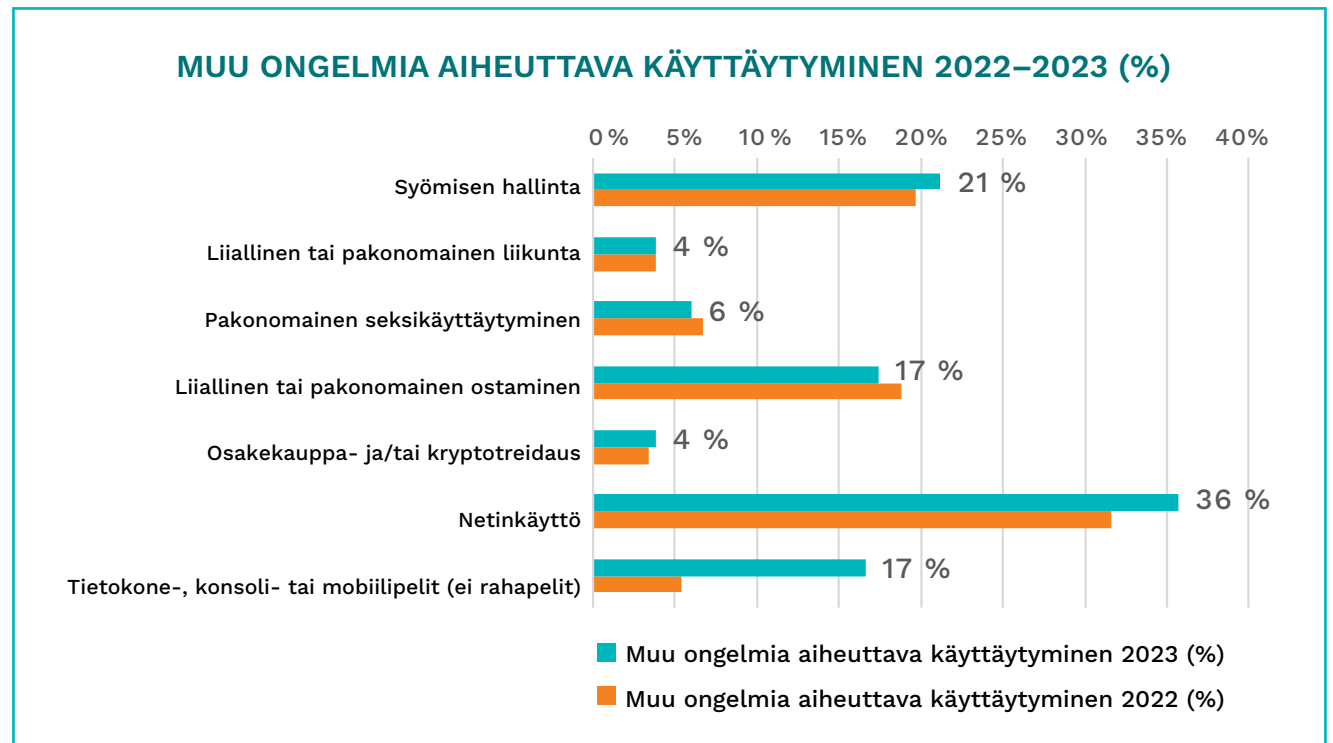
Peli poikki -ohjelmassa käytetään 17 kysymyksen NODS-mittaria (12 kk) rahapeliongelman määrittelyyn. Asteikolla 0–10 (0 = alhainen riski, 1–2 = riskipelaaja, 3–4 = ongelmapelaaja 5 tai suurempi = vakava ongelma/rahapelihäiriö) ohjelmaan hakeneiden pisteiden keskiarvo oli vuonna 2023 7,9 ja mediaani 8 (vuonna 2022 7,9 ja mediaani 9). Ohjelmaan hakeneilla kyse oli siis jo varsin vakavasta rahapeliongel-  
masta.

Vuonna 2023 Peli poikki -ohjelman se-  
lontakyselyn täyttäneistä 76 prosenttia ilmoitti, että heillä oli pelaamiseen liittyvää velkaa (74 % vuonna 2022). Vastaajista 23 prosenttia ilmoitti, ettei heillä ole velkaa, prosentti jätti vastaamatta kysymykseen. Niistä vastaajista, jotka ilmoittivat velkojen määrän, 63 prosentilla velkaa oli 10 000 euroa tai enemmän.



**Kuvio 8.** Peli poikki -ohjelman se-  
lontakyselyn täyttäneiden rahapelaamiseen liittyvien  
velkojen määrä niillä, jotka ilmoittivat velkojen määrän 2022–2023

Vuonna 2022 Peli poikki -ohjelmaan hake-neilta kysyttiin ensimmäistä kertaa myös muista riippuvuuksista ja ongelmista. Vuonna 2023 ohjelmaan hakeutuneilla korostui etenkin netinkäytön ongelmat, joista raportoi 36 prosenttia hakijoista. Muita selkeästi esiin nousseita ongelmia olivat syömisen hallinta (esim. ahmiminen, pakonomainen laihduttaminen 21 %), liiallinen tai pakonomainen ostaminen (18 %) sekä tietokone-, konsoli- ja mobiilipe-lien liiallinen pelaaminen (17 %). Alkoholin käyttöä kartoittavan Audit-testin pisteiden keskiarvo oli vastaajilla 4,85 ja mediaani 5 (riskikäytön raja 8 pistettä). Masennusta kartoittavan MADRS-S asteikon keskiarvo vastaajilla oli 21,4, ja mediaani 21 (vastaa lievää masennustilaa).



**Kuvio 9.** Muu ongelmia aiheuttava käyttäytyminen kaikista Peli poikki ohjelmaan hakeneista 2022–2023

## Perhetyön pilotti

**SYKSYLLÄ 2023 PELUURISSA** kokeiltiin uudenlaista työmuotoa, jossa Peli poikki -ohjelman osallistujat saivat apua yhdessä läheistensä kanssa ohjelman loputtua. Pari- ja perheterapeuttinen työskentely toteutettiin etäyhteydellä ja tapaamisia oli mahdollista saada 1–5 kertaa osallistujien tilanteesta ja toiveista riippuen. Työskentelyyn osallistui syksyn aikana 8 pariskuntaa. Tapaamiset kestivät 1,5 tuntia ja yhteensä niitä pidettiin 25 kappaletta. Asiakkaiden antamien palautteiden mukaan jännitteet vähenivät, valmius keskustella parani ja luottamus ongelman haltuun saamiseen lisääntyi tapaamisten avulla. Kaikki osallistujat suosittelisivat työskentelyä muille samassa tilanteessa oleville. Hyvien kokemusten ja erinomaisten palautteiden perusteella pilottia jatketaan vielä kevään 2024 ajan.



## OmaPeluuuri

**OMAPELUURI** on digitaalinen vertaistukeen ja oma-apuun perustuva palvelu, joka toimii osana peluuri.fi -sivustoa. OmaPeluuuri on tarkoitettu liikaa pelaaville ja heidän läheisilleen sekä pelihaittoja työssään kohtaaville ammattilaisille. Kirjautumisen vaativalta 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 OmaPeluuuriin rekisteröityneille. Ohjattujen keskustelualueiden ryhmiin ilmoitetaan ja haetaan erikseen.

OmaPeluuuriin rekisteröityi 1122 henkilöä vuonna 2023 (v. 2022 rekisteröityi 969 henkilöä). Rekisteröityessä on mahdollista halutessaan valita yksi tai useampi rooli: pelaaja, läheinen ja/tai peliongelmaa kohtaava työntekijä. Roolivalinnan tehneistä

972 ilmoitti olevansa pelaajia, 111 henkilöä läheisiä ja 43 henkilöä peliongelmaa kohtaavia työntekijöitä.

## OmaApu -työkirja

Lokakuussa 2021 OmaPeluurissa julkaistiin digitaalinen OmaApu -työkirja rahapelaamisen hallintaan. Vuoden 2022 syksyllä työkirjaa jatkokehitettiin asiakkaiden ja Peliklinikan työntekijöiden antamien palautteiden perusteella. Työkirjan tehtävien avulla pelaaja voi arvioida rahapelaamista 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. Vuonna 2023 (10.5.2023 alkaen) noin 360 henkilöä käytti työkirjaa.



## Tehostartti muutokseen

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

Vuonna 2023 pidettiin 5 Tehostartti muutokseen -ryhmää. Yhteensä ryhmiin osallistui noin 150 ongelmallisesti pelaavaa.

---

## Lähellä-ryhmä

**LÄHELLÄ -RYHMÄ** on OmaPeluurissa toimiva rahapelaajien läheisille tarkoitettu ohjattu ja suljettu verkkovertaisryhmä. Ryhmä kestää neljä viikkoa ja sitä ohjaavat Peluurin asiakastyöntekijä ja Pelirajaton läheisvertaisohjaaja. Lähellä -ryhmä oli pilotti, joka toteutettiin osana YAMK-opin näytetyötä vuonna 2022. Kahden pilotti-ryhmän jälkeen ryhmää jatkokehitettiin ja vuonna 2023 ohjattiin yhteensä kolme ryhmää, joihin osallistui yhteensä noin 30 ongelmallisesti pelaavan läheistä.



# Peluurin viestintä, vaikuttamistyö ja koulutukset

## Peluurin viestintä ja vaikuttamistyö

Peluurin viestintä tuo tietoa pelihaitoista avun hakemisen tueksi. Viestinnällä pyrimme madaltamaan avun hakemisen kynnyksiä, aikaistamaan avun hakemista sekä vähentämään peliongelmaista johtuvaa häpeää ja stigmaa. Näiden tavoitteiden saavuttamiseksi määrittelimme Peluurin viestintän äänensävyyn v. 2023. Sävyimme viestintäkanavissa on rento ja helposti lähestyttävä asiantuntija.

## Peluurin verkkosivut ja sosiaalinen media

### Vuonna 2023

**137 216**

uutta käyttäjää peluuri.fi -sivuilla

**36 kpl**

julkaistua uutista, tiedotetta tai asiantuntija-artikkelia

**n. 2000**

somes seuraajaa (FB ja X)

**3 181**

julkaisua Peluurin somessa (FB ja X)

**36 300**

nähtyä Peluurin julkaisua FB:ssä

## Kolme kiinnostavinta sisältösivua (7–12/2023)

- Miten vähentää tai lopettaa? (n. 6 100 katselua),
  - Pelaaminen paljastui, mitä nyt? (n. 2800 katselua)
  - Restart -ohjelma videopelaajille (n. 2500 katselua).
- (Lähde: Google Analytics 4, joka otettiin käyttöön heinäkuussa. Alkuvuoden tietoja ei ole saatavilla.)

## Testit rahapelaajille ja läheisille

Testaa pelaatko liikaa -testiä tehtiin Peluurin sivuilla n. 3800 kertaa vuonna 2023. BBGS-mittarissa on kolme pelaamista koskevaa kysymystä. Peluurin mittariin on lisätty yksi muutoshalukkuutta kartoittava kysymys. Laajempi, yhdeksän kysymystä sisältävä PGSI-testi tehtiin 430 kertaa.

Lokakuussa 2022 peluuri.fi-sivustolla julkaistiin yhteistyössä Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen kanssa rahapelaajien läheisten kokemien haittojen mittari PGSOIS (Problem Gambling Significant Others Impact Scale). Kuudesta kysymyksestä koostuvalla kyselyllä

arvioidaan rahapelaajien läheisten kokemia taloudellisia, sosiaalisia, terveydellisiä, ja ihmissuhteisiin sekä tunne-elämään liittyviä haittoja. Helmikuuuhun 2024 mennessä kysely on täytetty 978 kertaa (vastaajista miehiä 13 %, naisia 74 %, 1 % muita, vastaamatta jätti 12 %). Alustavien tulosten mukaan rahapelaajien läheiset kokevat haittoja kaikilla osa-alueilla, mutta useimmiten ihmissuhteisiin ja tunne-elämään liittyen, esimerkiksi surun, ahdistuksen, stressin ja vihan tunteita. Naiset kokevat hieman miehiä enemmän haittoja, mutta ero ei ole kovin suuri.

## Vaikuttamistyö

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

Vuonna 2023 vaikuttamistyön keskiössä oli rahapelijärjestelmän uudistamiseen liittyvä keskustelu ja päätöksenteko. Sininauhaliitto (ml. Peluuri) järjesti keväällä aiheeseen liittyvän keskustelutilaisuuden ja julkaisi dosentti Janne Nikkiseltä tilatun selvityksen pohjalta tietopakettia eettisestä rahapelijärjestelmästä. Peluurin yksikön päällikkö osallistui puhujana useisiin aiheesta järjestettäviin keskustelutilaisuuksiin ja antoi medialle aiheesta haastatteluja. Yhdessä muiden rahapelihaittatoimijoiden kanssa julkaistiin kaksi kannanottoa hallitusohjelmaan ja rahapelijärjestelmään liittyen. Sininauhaliiton Toivo verkkomediassa julkaistiin syksyllä rahapelipolitiikka-teemainen numero, joka sisälsi yhteensä 10 asiantuntijoiden kirjoittamaa artikkelia ja tarjosi monipuolisen kattauksen erilaisia näkökulmia myös päättäjien hyödynnettäväksi. Syksyllä 2023 Peluurin yksikön päällikkö yhdessä Sininauhaliiton toiminnanjohtajan Pekka Lundin ja dosentti Janne Nikkisen kanssa tapasi eduskuntaryhmiä tai niiden edustajia (viisi tapaamista). Lisäksi Peluurin yksikön päällikkö piti esityksen sosiaali- ja terveysministeriön alaisuudessa toimivalle rahapelien haitta-arviointiryhmälle sekä osallistui paneelikeskusteluun arpajaislaki hankkeen toimeenpanoryhmälle järjestetyssä webinaarissa.

Peluurin aineistoja hyödynnettiin sisäministeriön asettaman työryhmän esiselvityksessä rahapelijärjestelmän vaihtoehtoista

(Sailas ym. 2023) sekä Kilpailu- ja kuluttajaviraston selvityksessä Suomen rahapelimarkkinasta (Karjalainen ym. 2023).

Vuonna 2023 Peluuri pyrki osaltaan vaikuttamaan Veikkaus Oy:n tuontjakoon liittyvään lainsäädäntöön, päihdehuollon osaamistarpeiden määrittelyyn, rahapeliasioden neuvottelukunnan kokoonpanoon sekä rahapelijärjestelmän uudistamista koskevaan hankkeeseen seuraavasti:

- Hallintovaliokunnan kuuleminen liittyen tuontjakoon (18.1.2023)
- Krista Kiurun pyöreän pöydän keskustelu: Päihdehuolto ja osaamistarpeet (25.1. ja 15.2.2023)
- Lausunto valtioneuvoston asetuksesta rahapeliasioden neuvottelukunnasta (23.10.2023)
- Sisäministeriön Rahapelijärjestelmän uudistamista koskevan hankkeen kuulemistilaisuus (26.11.2023)

## Peluuri mediassa

Vuoden 2023 aikana mediaesiintymisiä oli yhteensä 44 kappaletta (12 kpl v. 2022). Esiintymisistä 31 liittyi Restartin loppuraporttiin ja 13 rahapeliaiheisiin.

- 1 televisiohaastattelu, Svenska Yle
- 39 verkkoartikkelia (mm. Yle, Helsingin Sanomat, Ilta-Sanomat, Iltalehti, Aamulehti, Keskisuomalainen ja Ilkka-Pohjalainen)
- 7 printtiartikkelia (Kotimaa, Savon sanomat, Karjalainen, Kauppalehti, Lieksan sanomat)
- 4 podcast -vierailua

## Peluurin koulutukset

Peluurin työntekijät pitivät vuonna 2023 5 koulutusta, joihin osallistui yhteensä 66 työssään peliongelmiä kohtaavaa ammattilaista. Omien koulutusten lisäksi pidettiin yhteensä 5 puheenvuoroa erilaisissa tapahtumissa ja seminaareissa.



**peluuri.fi**