



Peluuri vuosiraportti 2025



Sisältö

TIIVISTELMÄ.....	3
REFERAT	4
SUMMARY	5
PELUURIN TOIMINTA JA RAPORTIN AINEISTOT.....	7
Peluurin tehtävä, arvot ja toiminta.....	7
Peluurin tiedonkeruu ja raportin aineistot.....	8
Auttava puhelin ja chat.....	9
Rahapelaajien yhteydenotot.....	11
Pelitavat ja pelatut pelit.....	12
Rahapelaamisesta aiheutuneet haitat pelaajille	13
Läheisten yhteydenotot	13
Peli poikki -ohjelma	16
Pari- ja perheterapia osana Peli poikki -ohjelmaa.....	19
OmaPeluuri -yhteisö	20
OmaApu -työkirja	20
Tehostartti muutokseen	20
Lähellä-ryhmä.....	20
Peluurin viestintä ja asiantuntijatyö.....	21
Viestinnän kanavat.....	21
Kampanjat ja viestintäyhteistyöt	21
Peluurin verkkosivut ja sosiaalinen media	22

Tiivistelmä

Peluurin vuosiraportti 2025

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 2025. Raportti sisältää tilastoja auttavasta puhelimesta ja chatista, joista saadaan merkittävää tietoa pelihaittakentän muutoksista. Lisäksi esitellään Peli poikki -ohjelman ja OmaPeluurin tilastoja.

Yhteydenotot

Yhteensä vuonna 2025 Peluurin eri palveluihin ja toimintoihin (auttava puhelin ja chat, Peli poikki -ohjelma, OmaPeluuuri) osallistui noin 4 000 kohderyhmään kuuluvaa. Lisäksi Peluurin verkkosivuilta löytyviä testejä tehtiin yhteensä yli 5 000 kertaa. Oikeita rahapeliongelmaa käsitteleviä yhteydenottoja auttavaan puhelimeen ja chattiin oli vuoden aikana yhteensä 1775 kappaletta. Peli poikki -ohjelman kävi kokonaisuudessaan läpi 267 pelaajaa.

Avunhakijat

Peluurin suurin yksittäinen avunhakijaryhmä on nuoret aikuiset miehet. Auttavaan puhelimeen ja chattiin yhteyttä ottaneista pelaajista, joiden sukupuoli selvisi, 77 prosenttia oli miehiä ja 70 prosenttia alle 35-vuotiaita. Peli poikki ohjelmaan hakeneista 71 prosenttia oli miehiä ja pelaajien keski-ikä oli 34 vuotta.

Rahapelaamisen kanava ja pelit

Apua hakeneilla rahapelaajilla verkko on ensisijainen pelaamisen kanava. Kaikki Peli poikki -ohjelmaan hakeneista ilmoittivat, että vähintään yksi netissä pelattava peli oli aiheuttanut heille ongelmia. Auttavaan puhelimeen ja chattiin yhteyttä ottaneista 95 prosenttia pelasi pääasiassa netissä. Sekä auttavan puhelimen ja chatin että Peli poikki -ohjelman asiakkailla eniten ongelmia aiheuttivat netissä pelattavat raha-automaattipelit, netin kasinopelit sekä netissä tapahtuva vedonlyönti.

Useimmiten apua haetaan vasta tilanteessa, jossa ongelma on jo vakava. Peli poikki -ohjelmaan hakeneista lähes puolella ongelma oli kestänyt vähintään 7 vuotta. 77 prosentilla oli rahapelaamiseen liittyvää velkaa ja näistä 60 prosentilla velkaa oli yli 10 000 euroa.

Referat

Peluuris årsrapport 2025

Peluuri minskar och förebygger sociala, ekonomiska och hälsorelaterade problem som orsakas av spelande. Denna grundläggande uppgift utförs genom att producera stöd-, handlednings- och rådgivningstjänster samt genom att förmedla information om spelproblem och hur man kan förebygga och behandla dem.

MÅLGRUPPERNA FÖR tjänsterna är spelare, närstående och de som stöter på spelproblem i sitt arbete. Tyngdpunkten i verksamheten ligger på penningspelandets skador, men Peluuris tjänster kan också användas av digospelare och deras närstående. Det finska Blåbandsförbundets Restart-program som utgör en del av Peluuris servicemeny breddar tjänsteutbudet för digospelare. Restarts siffror ingår inte i rapporten.

I denna rapport presenteras Peluuris verksamhet och nyckeltal år 2025. Rapporten innehåller statistik från hjälplinjen och chatten, som ger viktig information om förändringar inom spelproblemområdet. Dessutom presenteras statistik från programmet Peli poikki och OmaPeluuuri.

Totalt deltog cirka 4 000 personer från målgruppen i Peluuris olika tjänster (hjelplinjen och chatten, programmet Peli poikki och OmaPeluuuri) år 2025. Dessutom genomfördes testerna som finns på Peluuris webbplats sammanlagt över 5 000 gånger. Totalt gjordes 1775 kontakter med hjälplinjen och chatten gällande faktiska problem med penningspel under året. Programmet Peli poikki genomfördes i sin helhet av 267 spelare.

Den största enskilda gruppen hjälpbehövande är unga vuxna män. Av de spelare som kontaktade hjälplinjen och chatten och vars kön kunde fastställas var 77 procent män och 70 procent under 35 år. Bland dem som ansökte till programmet Peli poikki var 65 procent män och den genomsnittliga åldern för spelarna var 34 år.

För spelare som sökte hjälp är nätet den primära formen av spelande. Alla som ansökte till programmet Peli poikki uppgav att minst ett nätbaserat spel hade orsakat dem problem. Av dem som kontaktade hjälplinjen och chatten spelade 95 procent huvudsakligen på nätet. De största problemen orsakades av nätbaserade spelautomater, nätkasinospel och vadslagning online.

Ofta söker man hjälp först när problemet redan är allvarligt. Bland dem som ansökte till programmet Peli poikki hade nästan hälften haft problemet i minst sju år. 77 % av dem som hade påbörjat Peli poikki -programmet hade spelrelaterade skulder, och 60 % av dem hade mer än 10 000 euro i skulder.

Summary

Peluuri Annual Report 2025

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 Finnish Blue Ribbon'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 2025. 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 total, approximately 4 000 individuals from the target groups participated in Peluuri's various services (helpline and chat, Peli poikki -program, and OmaPeluuri) in 2024. In addition, the tests available on Peluuri's website were completed a total of over 5,000 times. Throughout the year, there were 1775 contacts to the helpline and chat concerning actual gambling-related problems. The Time to Fold -program was fully completed by 267 players.

The largest single group seeking help consists of young adult men. Of the players who contacted the helpline and chat, whose gender was identified, 77 percent were men and 70 percent were under 35 years old. Of those applying to the Peli poikki program, 71 percent were men, and the average age of the players was 34 years.

For monetary gamblers seeking help, online gambling is the primary form of gambling. All applicants to the Peli poikki program reported that at least one online game had caused them problems. Of those who contacted the helpline and chat, 95 percent mainly gambled online. The most problematic games were online slot machines, online casino games, and online betting.

Help is often sought only when the problem has already become serious. Of those applying to the Time to Fold -program, nearly half had been dealing with the gambling problem for at least seven years. 77% of those who had started the Time to Fold program had gambling-related debts, and 60% of them had more than €10,000 in debt.

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 arviointiin ja muutoksen tekemiseen. Työkirja sijaitsee OmaPeluurissa.

▶ TEHOSTARTTI - VERTAISTUKIRYHMÄ

Tehostartti muutokseen on rahapelaajille tarkoitettu ohjattu verkkovertaisryhmä OmaPeluurissa.

▶ LÄHELLÄ - VERTAISTUKIRYHMÄ

Lähellä on 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.

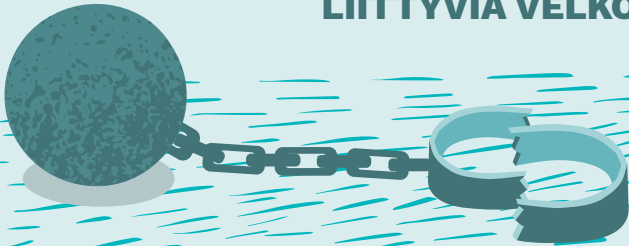
▶ PELUURI.FI -SIVUSTO

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

PELUURIN PALVELUITA (auttava puhelin, chat, OmaPeluuri, Peli poikki -ohjelma) KÄYTTI YHTEENSÄ

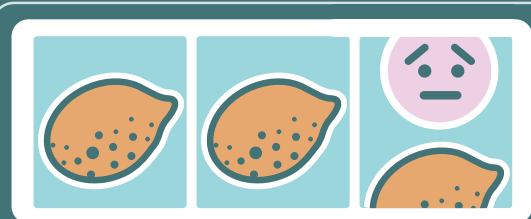


PELI POIKKI -OHJELMAN
HAKENEISTA OLI
PELAAMISEEN
LIITTYVIÄ VELKOJA



PELAAJAA SUORITTI
PELI POIKKI -OHJELMAN

ENITEN ONGELMIA AIHEUTTIVAT
RAHA-AUTOMAATTIPELIT



NETISSÄ 75 %

60 PROSENTILLA **PELI POIKKI** -OHJELMAN
ASIAKKAISTA, JOILLA VELKASUMMA
SELVISI, OLI YLI

10 000 EUROA VELKAA

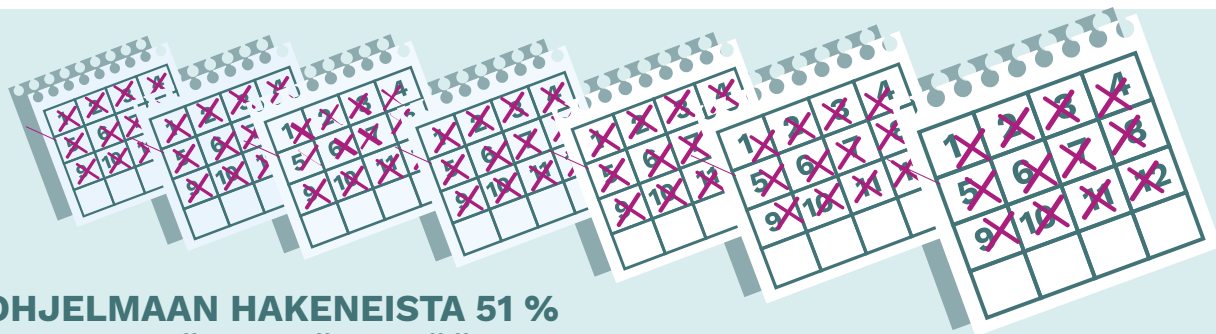


**PÄÄASIASSA
INTERNETISSÄ
TAPAHTUVAN
PELAAMISEN OSUUS**

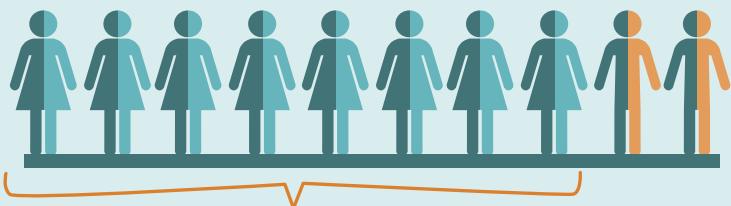


95%

51%



**PELI POIKKI -OHJELMAAN HAKENEISTA 51 %
PELIONGELMA OLI KESTÄNYT VÄHINTÄÄN 7 VUOTTA**



79% LÄHEISISTÄ NAISIA

RAHAPELAAJISTA

77%

23%

Miehiä

Naisia

**PELIONGELMAA KOSKEVIA
YHTEYDENOTTOJA
YHTEENSÄ
(puhelin ja chat)**



1775 KPL

70% yhteydenottajista oli alle 35-vuotiaita

LÄHEISISTÄ

45
40
35
30
25
20
15
10
5
0

36%

**YHTEYDEN-
OTTAJA OLI
PUOLISO**



41%

**YHTEYDEN-
OTTAJA OLI
VANHEMPI**



Peluurin toiminta ja raportin aineistot

Peluurin tehtävä, arvot ja toiminta

Tuotamme valtakunnallisia, maksuttomia tuki- ohjaus- ja neuvontapalveluita pelaajille, läheisille ja peliongelmiä kohtaaville ammattilaisille. Arvojamme ovat asiakslähtöisyys, kunnioitus ja luotettavuus.

PELUURI on vuonna 2004 perustettu rahapeliongelmissa auttava palvelu, joka on yli 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 peliongelmaista, sen ehkäisystä ja hoidosta. Lisäksi Peluuri tarjoaa oma-apuun ja vertaisuuteen perustuvaa tukea.

Asiakslähtöisyys ja luotettavuus

Peluurin palveluissa vahvistetaan asiakkaan omia voimavaroja ja asiakas nähdään oman elämänsä asiantuntijana, jolla itsellään on tarvittavat muutoksen välineet. Työntekijä kohtaa asiakkaan arvostaen ja hänen autonomiaansa kunnioittaen. Ongelmia ratkotaan yhteistyössä, tasavertaisina kumppaneina. Kaikessa toiminnassa huomioidaan peliongelmaan vaikuttavat erilaiset yksilölliset ja sosiaaliset tekijät. Luotettavuus läpäisee koko toiminnan asiakkaan kohtaamisesta tietosuojaan, tiedon tuottamiseen ja viestintään. Asiakastyössä sovelletaan tutkittuun tietoon perustuvia menetelmiä. Peluurin asiakastyöntekijöillä on tehtävään soveltuva sosiaali- tai terveystieteiden koulutus.

Palvelut ja taustaorganisaatiot

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

Peluurin taustaorganisaatiot ovat A-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto ja sen toimintaa rahoittaa vielä vuoden 2026 loppuun Veikkaus Oy. Veikkaus ei osallistu Peluurin toimintaan, viestintään tai päätöksentekoon. Vuodesta 2027 alkaen valtakunnallisten sähköisten palveluiden rahoitus siirtyy uuden rahapelilain mukaisesti sosiaali- ja terveystieteiden ministeriön alaisuuteen.

Peluurin tiedonkeruu ja raportin aineistot

Palveluissamme tärkeintä on tukea ja auttaa asiakasta, jolloin tiedonkeruu on toissijaista. Asiakastyöntekijä kirjaa ylös tiedon, jonka saa luotettavasti puhelun ja chatin aikana. Peli poikki -ohjelmassa asiakas itse täyttää esitietolomakkeen.

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 puhelinlokin avulla. Näin saadaan määrällistä tietoa esimerkiksi vastatuista puhelusta ja vastausprosentista aukioloaikoina. Puhelinlokista saadaan ainoastaan tilastotietoa, eikä se tallenna soittaneiden tunnistetietoa.

Yhteydenottajien valikoituminen

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

Aineiston rajoitukset

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.

Uudistettu tiedonkeruu

Peluurin auttavan puhelimen ja chatin tiedonkeruuta uudistettiin vuonna 2025. Uudistus tehtiin yhdessä Norjan, Ruotsin ja Tanskan auttavien puhelinten sekä pohjoismaisten tutkijoiden kanssa. Vuodesta 2025 alkaen kaikissa neljässä pohjoismaisessa auttavassa puhelimesta keskeisimmät pelaamista ja sen haittoja kuvaavat kysymykset kysytään kaikilta asiakkailta samalla tavalla. Muutoksen takia osa kysymyksistä ei ole enää täysin vertailukelpoisia suhteessa Peluurin aikaisempiin tilastoihin, mutta uudistus mahdollistaa aikaisempaa laajemman vertailun eri pohjoismaiden välillä.

Peli poikki -ohjelman tilastot

Auttavan puhelimen ja chatin tilastojen ohella tietoa asiakaskunnasta saadaan Peli poikki -ohjelmasta, jonka tilastoja esitellään osana raporttia. Peli poikki ohjelmaan hakiessa asiakas itse täyttää laajan esitietolomakkeen. Lomake sisältää esimerkiksi pelitottumuksia, koettuja haittoja, hyvinvointia, muita mahdollisia haasteita sekä taustatietoja koskevia kysymyksiä. Tiedonkeruutavasta johtuen Peli poikki -ohjelman aineisto on auttavan puhelimen ja chatin aineistoa kattavampi. Peli poikki -aineisto on laaja kokonaisuus, jonka täysi hyödyntäminen ei ole vuosiraportin puitteissa mahdollista. Vuosina 2007–2025 Peli poikki -ohjelman on suorittanut loppuun yhteensä 3351 pelaajaa.

Tilastot palveluittain

Auttava puhelin ja chat

Tuemme, ohjaamme ja neuvomme peliongelmissa. Auttavaan puhelimeen ja chatiin otti yhteyttä 2084 ihmistä viime vuonna.

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.

Tutustu auttavaan puhelimeen ja chatiin <https://www.peluuri.fi/peluuri/peluurin-auttava-puhelin-ja-chat>

”Lyhyestäkin keskustelusta oli paljon hyötyä ja auttoi oman itsensä inhimillistämisessä. Ei tunnu siltä että on jokin toivoton ihmisraukka, joka on tuhonnut koko elämänsä.”

Yhteydenottaja, Peluurin chat

Auttava puhelin päivystää suomeksi joka arkipäivä klo 12–18. Chatin aukioloaikoja laajennettiin ja vuodesta 2025 alkaen chat on palvellut arkisin kello 12–15 (aikaisemmin maanantaisin, keskiviikkoisin ja perjantaisin). Torstain chatissa työskentelee digipelaamiseen erikoistunut ammattilainen.

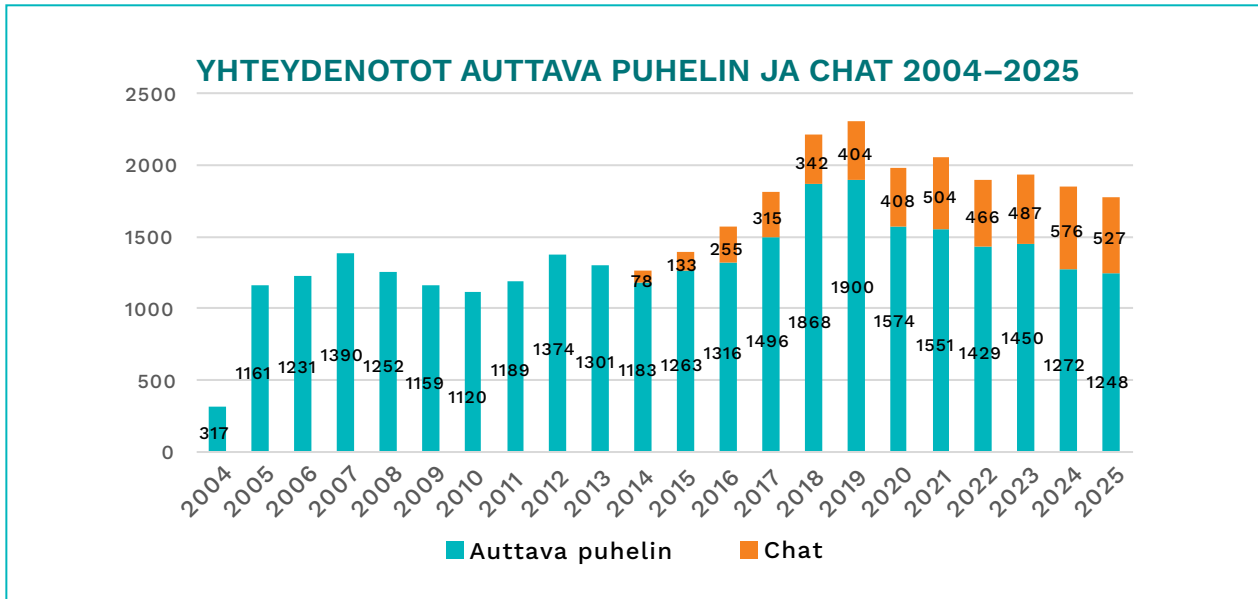
Vuonna 2025 Peluurissa otettiin käyttöön chatbot, jonka tavoitteena oli vastata chatin kasvavaan asiakaspaineeseen, palvella asiakkaita myös aukioloaikojen ulkopuolella sekä ohjata tietoa etsivät asiakkaat oikean tiedon äärelle.

Auttavan puhelimen ja chatin tilastot

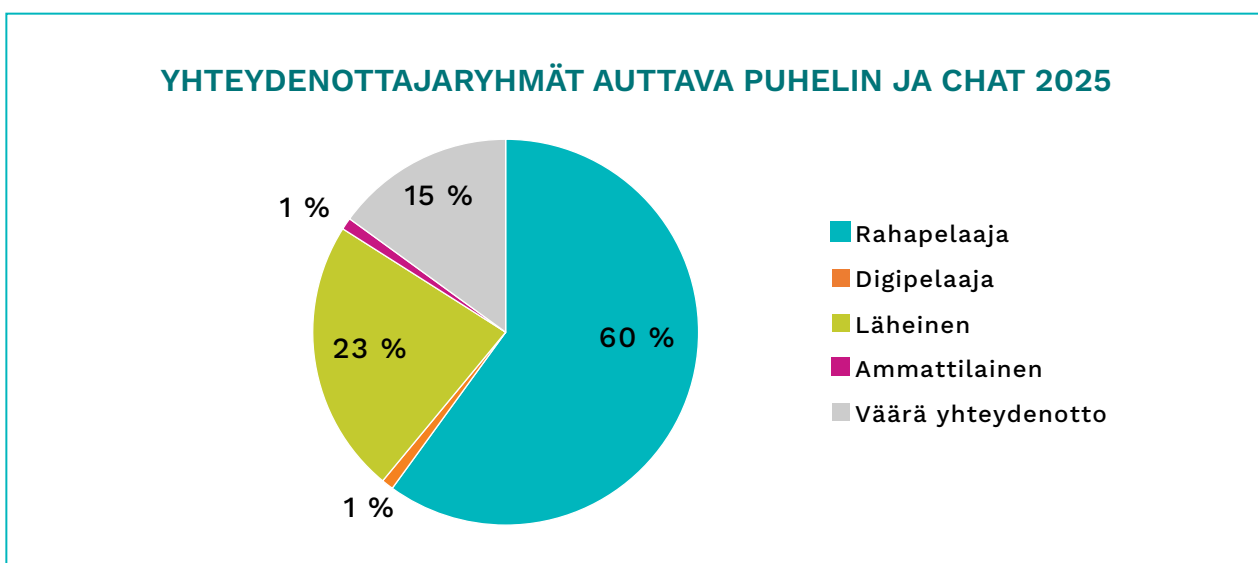
Aukioloaikoina pystyttiin vastaamaan 60 prosenttiin saapuneista puheluista (64 % vuonna 2024) sekä 78 prosenttiin chat-yhteydenotoista (69 % vuonna 2024).

Uusi tiedonkeruulomake pakollisine kaikilta yhteydenottajilta kysyttävine kysymyksineen on pidentänyt puheluiden kestoja sekä jonotusaikaa, ja siten todennäköisesti heikentänyt auttavan puhelimen vastausprosenttia. Laajennetut aukioloajat, ja chattibotin käyttöönotto ovat vastaavasti parantaneet vastausprosenttia chatin osalta.

Vuonna 2025 auttavaan puhelimeen ja chatiin tuli yhteensä 2084 yhteydenottoa. Oikeita, Peluurille kuuluvia yhteydenottoja oli 1775 kappaletta.



Kuvio 1. Oikeat yhteydenotot (pelaaja, läheinen, ammattilainen) auttava puhelin ja chat 2004–2025



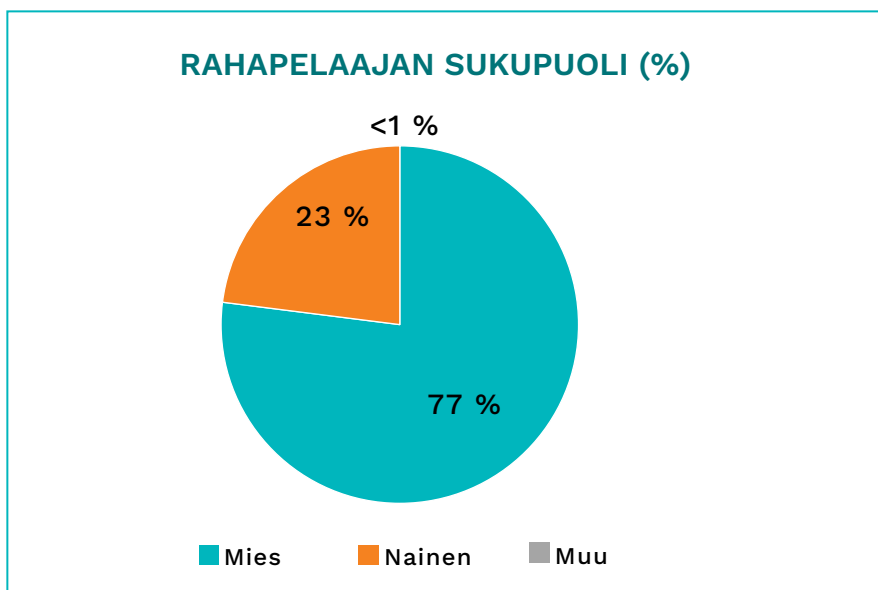
Kuvio 2. Yhteydenottajat (puhelin ja chat) ryhmittäin 2025 (N = 2084)

Rahapelaajien yhteydenotot

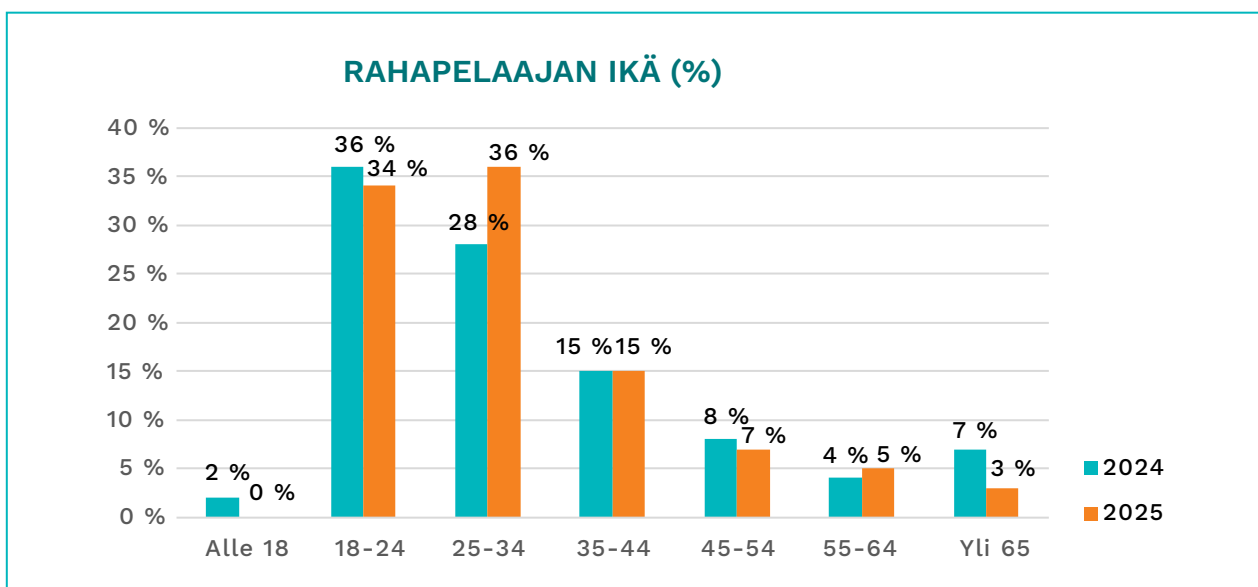
Vuonna 2025 Peluurin auttavassa puhelimessa ja chatissa käytiin yhteensä 1252 tukikeskustelua oman rahapelaamisensa ongelmaksi kokevan asiakkaan kanssa (1304 vuonna 2024).

PELAAJIEN YHTEYDENOTOISTA uusintayhteydenottoja oli 16 prosenttia, 5 prosenttia oli ottanut yhteyttä viimeisen vuoden sisällä ja 1,5 prosenttia oli toistuvasti yhteyttä ottavia. Rahapelaajista 45 prosenttia yhteyttä ottaneista haki Peluurin kautta ensimmäistä kertaa apua rahapeliongelmaansa.

Rahapelaajista, joiden sukupuoli selvisi yhteydenoton aikana (68 %) 77 prosenttia oli miehiä. Niistä pelaajista, joiden ikä selvisi yhteydenoton aikana (36 %) 70 prosenttia oli alle 35-vuotiaita.



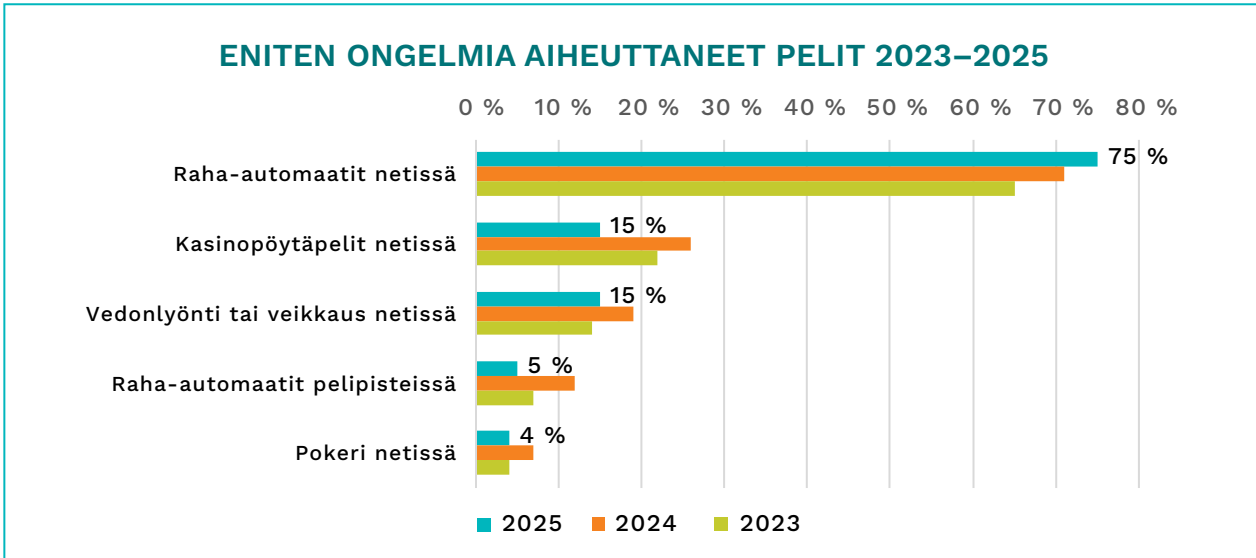
Kuvio 3. Rahapelaajien sukupuoli (N = 850)



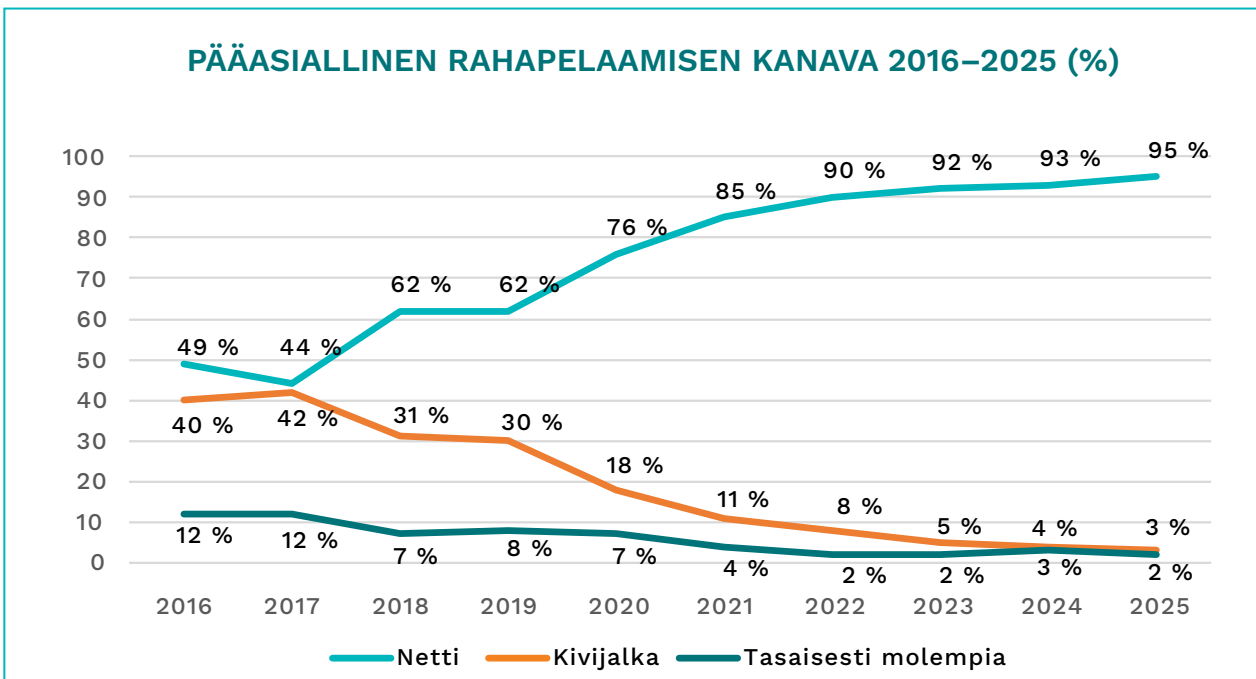
Kuvio 4. Rahapelaajien ikä (N = 454)

Pelitavat ja pelatut pelit

VUONNA 2025 pelaamisen kanava selvisi 1154 pelaajan kohdalla, heistä 95 prosenttia pelasi pääasiallisesti netissä. Ongelmia aiheuttaneista peleistä saatiin tieto 71 prosentissa pelaajien yhteydenotoista. Ongelmia aiheuttanut peli selvisi 890 pelaajan kohdalla, näissä tapauksissa kirjattiin kaikki keskustelussa ilmi tulleet pelit. Yhteensä kirjauksia pelien osalta oli 1124 kappaletta.



Kuvio 5. Eniten haittoja aiheuttaneet pelit vuonna 2023, 2024 ja 2025. Mahdollisuus useampaan vastaukseen. Vuonna 2025 vastaajia 890 ja vastauksia yhteensä 1124.



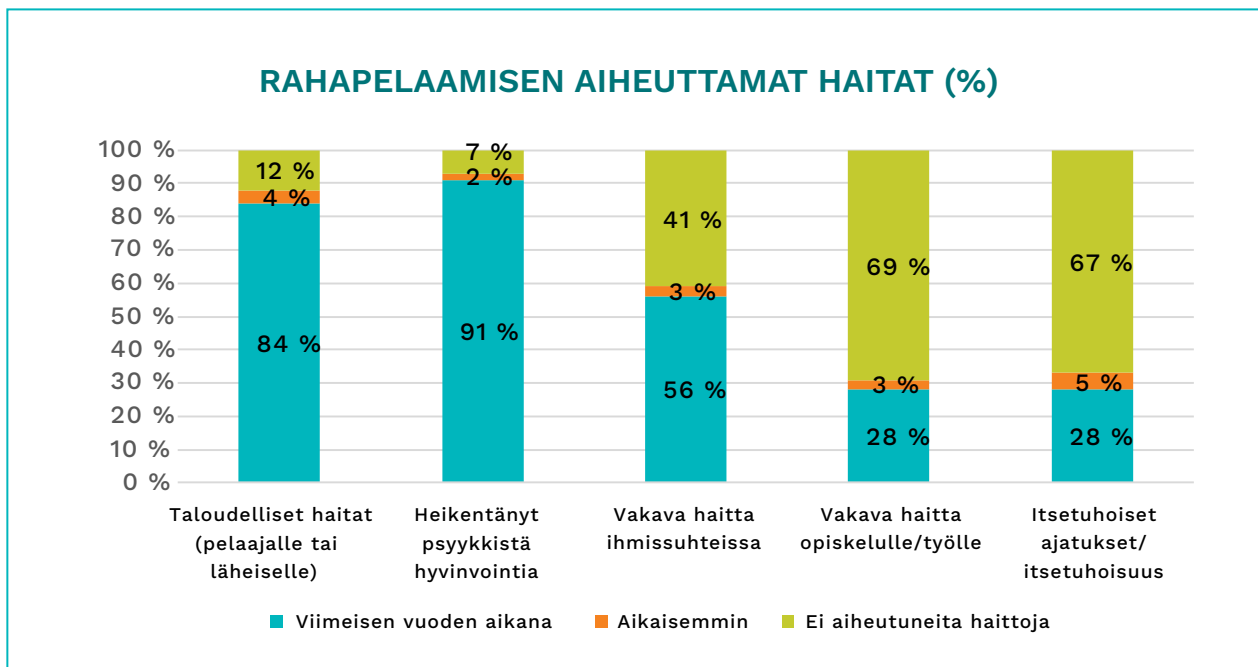
Kuvio 6. Pelaamisen kanava vuosina 2016–2025, (N=1154).

Mobiilipelaaminen on merkittävä rahapelaamisen saatavuutta lisäävä asia. Netissä pelaavista, joilla pelilaitte selvisi (n=672), 96 prosenttia pelasi ainakin toisinaan mobiililaitteilla, ainoastaan mobiililaitteilla pelasi 38 prosenttia.

Netissä pelaavien yhteydenotoista 882 yhteydenotossa selvisi pelioperaattori. Suurin ryhmä (54 %) pelaajista pelasi pääasiassa tai pelkästään (27 %) monopolin ulkopuolisten peliyhtiöiden sivustoilla (ml. Paf 1 %). Pelkästään (5 %) tai pääasiassa (3 %) Veikkauksen pelejä pelasi kahdeksan prosenttia. Tasaisesti molempia pelasi 11 prosenttia vastaajista.

Rahapelaamisesta aiheutuneet haitat pelaajille

Rahapelaaminen aiheutti Peluuriin yhteyttä ottaneille pelaajille monentasoisia hyvinvointia ja taloutta heikentäviä haittoja. Kaikilta pelaajilta on kysytty koettuja haittoja samalla tavalla, mutta kaikilta ei ole ollut yhteydenoton aikana mahdollista saada vastausta.

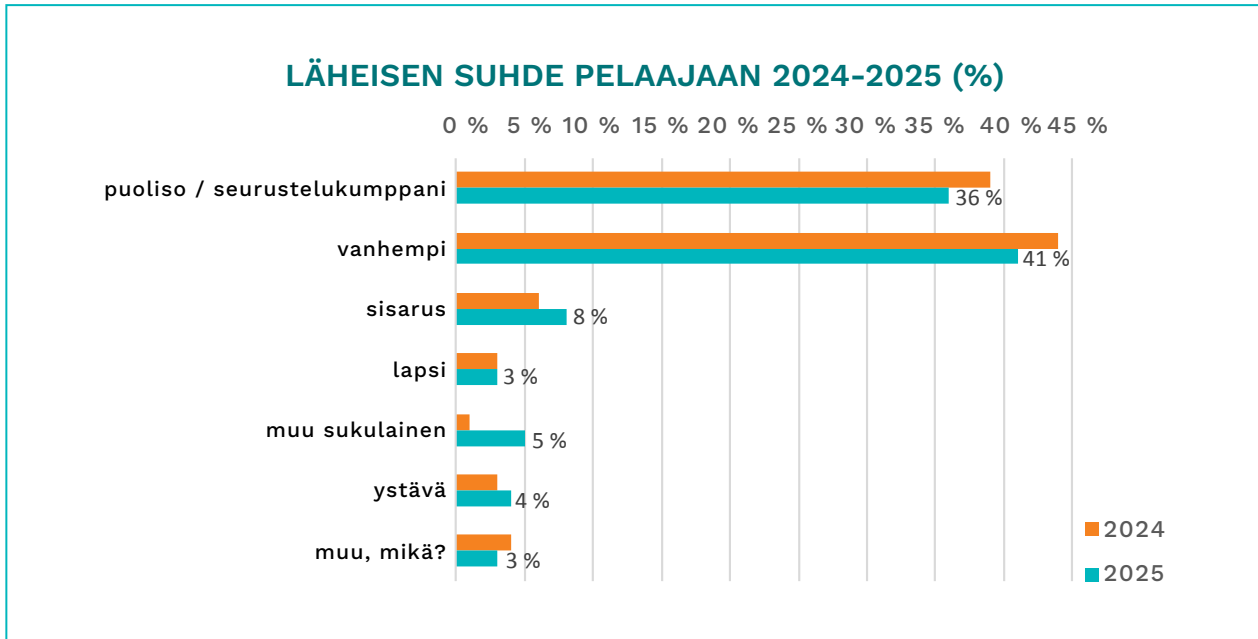


Kuvio 7. Pelaamisen aiheuttamat haitat 2025 niillä, joilla asia selvisi. Vastaajamäärät vaihtelevat kysymyksittäin. Vastausprosentit 66 %–87 % välillä.

Läheisten yhteydenotot

LÄHEISTEN YHTEYDENOTTOJA oli vuonna 2025 yhteensä 477 (puhelin + chat), eli 27 prosenttia (23 % vuonna 2024) kaikista peliongelmaa koskevista yhteydenotoista. Lukuun sisältyy 56 digipelaamista koskevaa yhteydenottoa.

Niissä tilanteissa, joissa läheisen sukupuoli selvisi, selkeästi suurempi osa oli naisia (79 %). Pelaajista, joita läheisten yhteydenotot koskivat, 90 prosenttia oli miehiä. Läheisyhteydenottajat olivat selvästi pelaajia vanhempia. Niistä, joilla ikä selvisi (N=185) 60 prosenttia oli yli 34-vuotiaita. Suurin ikäryhmä oli 35–44 -vuotiaat (38 %).



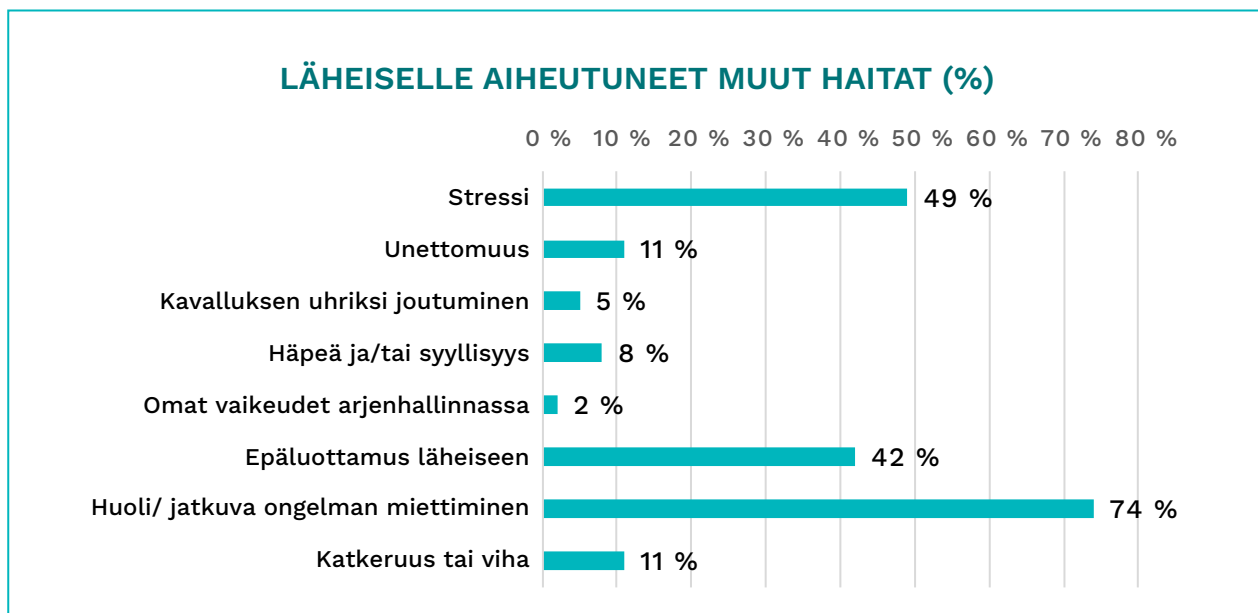
Kuvio 8. Yhteydenottajan suhde pelaajaan (N = 471).

471 yhteydenotossa selvisi läheisen suhde pelaajaan. Selkeästi suurimmat yhteydenottajaryhmät olivat puoliset/seurustelukumppanit ja vanhemmat.

Läheiset kokevat monenlaisia haittoja tilanteesta. Läheisille aiheutuneita haittoja selvitettiin sekä kaikilta samalla tavalla kysyttävillä kysymyksillä (kuvio 9) sekä kirjaamalla muut aiheutuneet haitat, jos niitä keskustelussa ilmeni (kuvio 10).



Kuvio 9. Läheiselle aiheutuneet haitat, niillä joiden osalta vastaus saatiin. Vastausprosentit vaihtelevat kysymyksittäin 73 %–86 % välillä.



Kuvio 10. Läheiselle aiheutuneet muut haitat.

Peli poikki -ohjelma

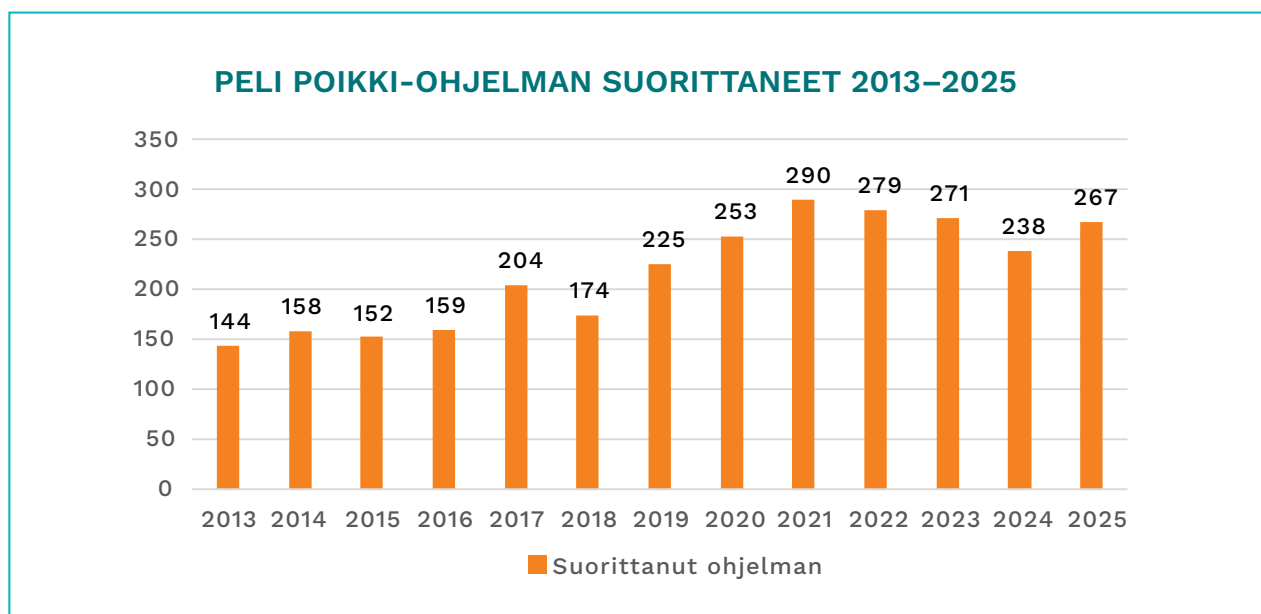
Peli poikki on netissä toimiva ohjelma rahapelaajille, jotka haluavat muutosta pelaamiseensa. 267 henkilöä kävi ohjelman läpi vuonna 2025. Noin puolella ohjelmaan hakeneista ongelma oli kestänyt vähintään 7 vuotta. Usein peliongelma on ehtinyt kehittyä varsin vakavaksi.

Tutustu Peli poikki -ohjelmaan <https://www.peluuri.fi/peluuri/peli-poikki-ohjelma>

Vuonna 2025

- Peli poikki -ohjelman kaikki kahdeksan osaa suoritti yhteensä 267 henkilöä.
- Pelaajien lisäksi Peli poikki -ohjelman 3. osan keskusteluun osallistui yhteensä 73 läheistä.
- Puheluita asiakkaiden kanssa käytiin yhteensä 2977 kappaletta.
- Lisäksi pidettiin 12 ryhmächattiä, joihin osallistui 66 Peli poikki -ohjelmaan jonottavaa, siihen parhaillaan osallistuvaa tai ohjelman jo lopettanutta pelaajaa.

”Minusta välitettiin. Minua ei moitittu. Minua oikeasti autettiin ja samalla myös perhettäni talouteen liittyvällä ohjauksella.”
Peli poikki -ohjelmaan osallistunut



Kuvio 11. Peli poikki -ohjelman loppuun suorittaneet vuosina 2013–2025

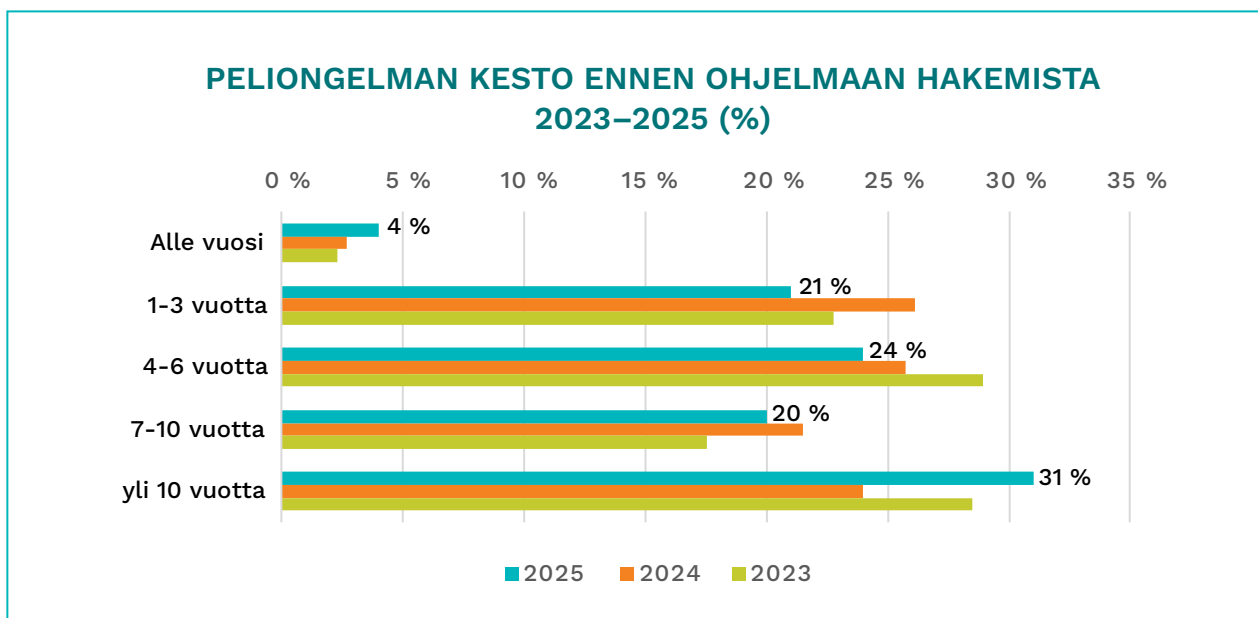
Peli poikki -ohjelma lukuina

	2025		2024		2023	
	n	%	n	%	n	%
Hakemukset	485		503		467	
Tarjottu paikkaa	538		427		525	
Rekisteröityi*	369	69 ¹	303	71 ¹	373	71 ¹
Ei-aloittanut*	28	8 ²	38	13 ²	28	8 ²
Keskeytti*	53	14 ³	51	17 ³	62	17 ³
Läpi*	267	72 ³	238	78 ³	271	72 ³

Taulukko 1. Peli poikki -ohjelma lukuina vuosina 2023–2025.

¹ Hakeneista; ² Rekisteröityneistä; ³ Aloittaneista *luvut pitävät sisällä edellisen vuoden siirtymät.

Vuosina 2007–2025 Peli poikki -ohjelman on suorittanut loppuun yhteensä 3351 pelaajaa.



Kuvio 12. Peliongelman kesto ohjelmaan hakeneilla 2023–2025.

Ellei tilaston yhteydessä erikseen mainita, vuoden 2025 taustatietoja ja pelikulu- tusta koskevat tilastot on otettu Peli poikki -ohjelmaan hakeneista ja seulonta- kyselyn tehneistä (N=490).

Peli poikki -ohjelmaan hakeneista 71 prosenttia oli miehiä ja 29 prosenttia naisia. Muunsukupuolisia oli 0,2 %. Ohjelmaan hakeneiden keski-ikä oli 34.

Netti oli ensisijainen pelaamisen kanava Peli poikki -ohjelmaan hakeneilla. Kaikki vastaajat ilmoittivat vähintään yhden netissä pelattavan pelin aiheuttaneen ongelmia, pelipisteellä pelattavien pelien osalta vastaava luku oli 33 prosenttia.

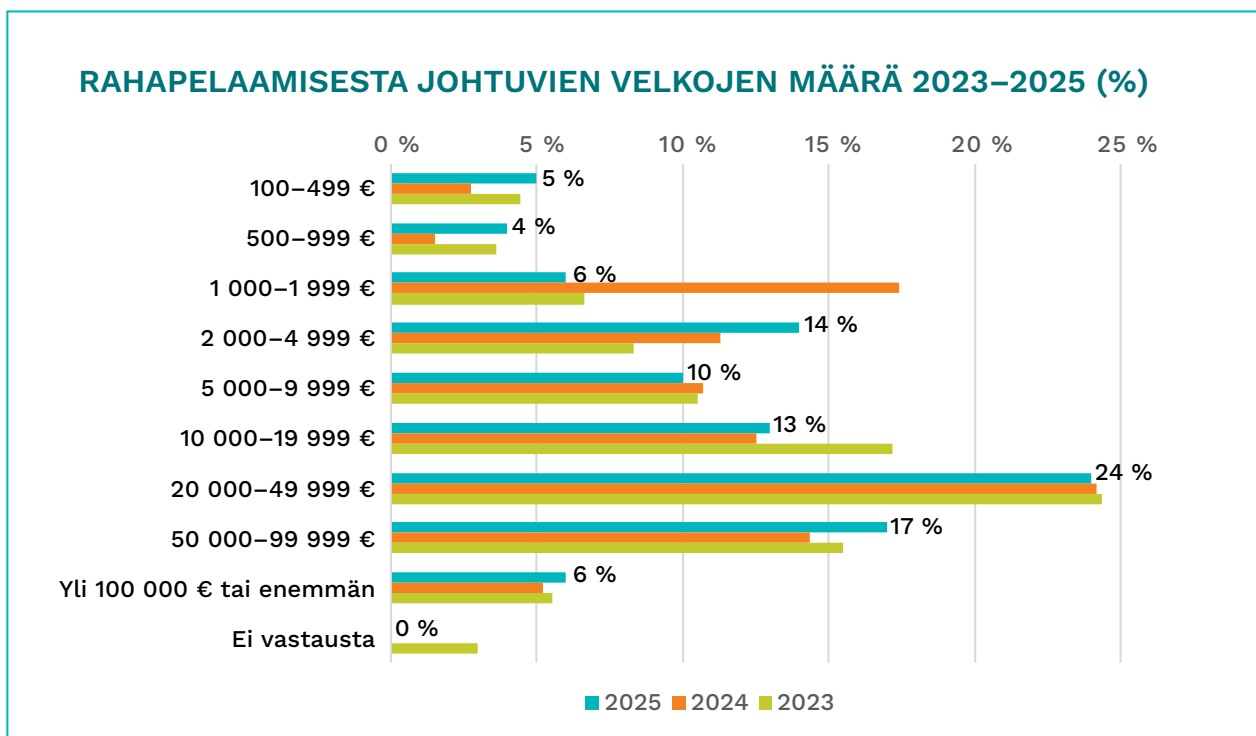
Selvästi eniten ongelmia aiheuttivat netissä pelattavat raha-automaattipelit, jotka olivat aiheuttaneet ongelmia jopa 85 prosentille, seuraavaksi eniten ongel- mia aiheuttivat netissä pelattavat kasinopelit (esim. ruletti), netissä tapahtuva vedonlyönti sekä pelipisteillä tapahtuva raha-automaattipelaaminen.

ONGELMIA AIHEUTTANEET PELIT (%)

	Netissä 2024	Netissä 2025	Pelipisteillä 2024	Pelipisteillä 2025
Raha-automaattipelit	75 %	85 %	19 %	20 %
Kasinopelit	27 %	20 %	5 %	5 %
Raaputus- ja muut arvat	2 %	3 %	2 %	2 %
Numeroarvontapelit	1 %	3 %	0 %	3 %
Bingopelit	1 %	2 %	0 %	0 %
Veikkaus ja vedonlyöntipelit	19 %	23 %	5 %	6 %
Totopelit	1 %	0 %	0 %	0 %
Pokeri	5 %	4 %	0 %	1 %
muut pelit	7 %	6 %	1 %	0 %
Videopelit ilman rahapanosta		3 %		

Taulukko 2. Ongelmia aiheuttaneet pelit Peli poikki -ohjelmaan hakeneilla seulontakyselyn tehneillä 2024–2025, mahdollisuus valita useampia vaihtoehtoja.

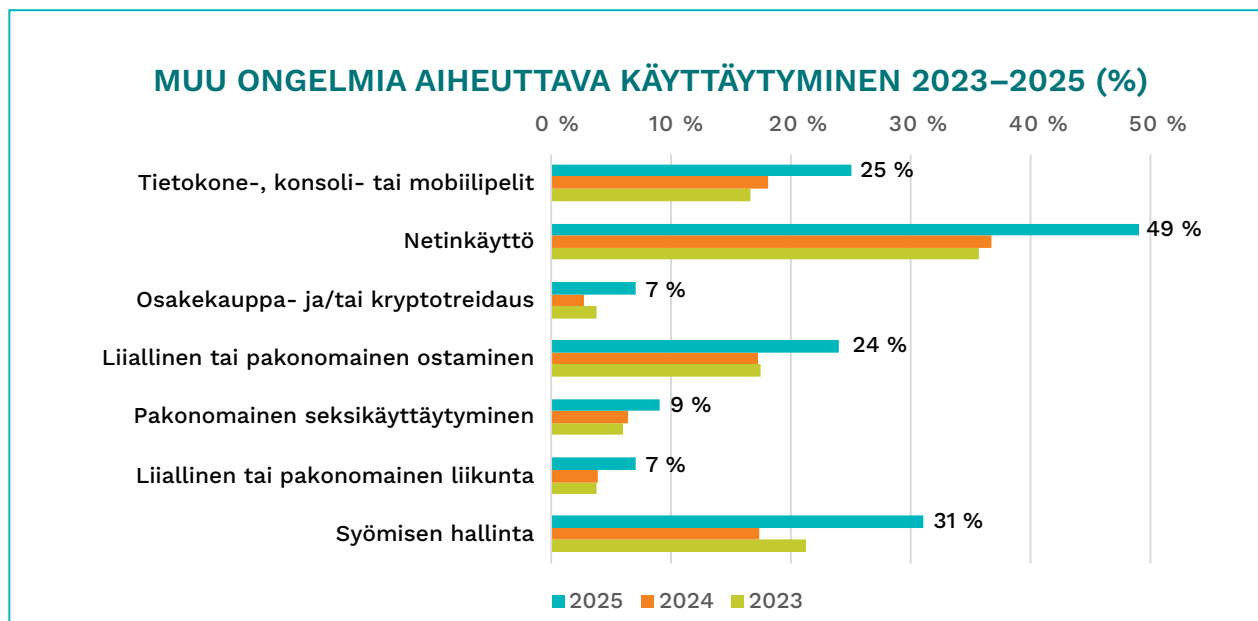
Ennen Peli poikki -ohjelmaan hakeutumista pelaajat ovat usein kärsineet peliongelma-elmasta jo vuosia. Noin puolella ongelma oli kestänyt vähintään seitsemän vuotta.



Kuvio 13. Peli poikki -ohjelman seulontakyselyn täyttäneiden rahapelaamiseen liittyvien velkojen määrä 2023–2025 (niillä, joilla velkoja).

Peli poikki -ohjelmassa käytetään 17 kysymyksen NODS-mittaria (12 kk) rahapeli-ongelman määrittelyyn. Asteikolla 0–10 (0 = alhainen riski, 1–2 = riskipelaaja, 3–4 = ongelmapelaaja 5 tai suurempi = vakava ongelma/rahapelihäiriö) ohjelmaan hakeneiden pisteiden keskiarvo oli vuonna 2025 7,9. Ohjelmaan hakeneilla kyse oli jo varsin vakavasta rahapeli-ongelmasta.

Vuonna 2025 Peli poikki -ohjelman seulontakyselyn täyttäneistä 77 prosenttia ilmoitti, että heillä oli pelaamiseen liittyvää velkaa (78 %, vuonna 2024). Niistä vastaajista, jotka ilmoittivat velkojen määrän, 60 prosentilla velkaa oli 10 000 euroa tai enemmän (vuonna 2024 56 prosentilla).



Kuvio 14. Muu ongelmia aiheuttava käyttäytyminen kaikista Peli poikki -ohjelmaan hakeneista 2023–2025 (N=385).

Peli poikki -ohjelmaan hakeneilta kysytään myös muusta ongelmia aiheuttavasta käyttäytymisestä. Eniten haasteita aiheuttaa netinkäyttö, syömisen hallinta, videopelaaminen sekä liiallinen tai pakonomainen ostaminen.

Pari- ja perheterapia osana Peli poikki -ohjelmaa

Peli poikki- ja Restart- ohjelmiin osallistuneilla on mahdollista saada apua yhdessä läheistensä kanssa ohjelman loputtua. Etäyhteydellä toteutettuja tapaamisia on 1–5 osallistujien tilanteesta ja toiveista riippuen. Resurssien takia toiminta on toistaiseksi pienimuotoista.

Työskentelyyn osallistui vuoden 2025 aikana 9 paria ja 1 perhe. Tapaamiset kestivät 1,5 h ja niitä pidettiin 30 kpl.

2026 alkaen tapaamisia tarjotaan myös Lähellä -ryhmään osallistuneille.

OmaPeluuri -yhteisö

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

Tutustu OmaPeluuriin <https://www.peluuri.fi/peluuri/omapeluuri-247>

OmaPeluuriin rekisteröityi 1066 henkilöä vuonna 2025 (v. 2024 rekisteröityi 1033 henkilöä). OmaPeluurin käyttäjiä oli vuoden 2025 lopussa yhteensä 9021. Rekisteröityessä on mahdollista halutessaan valita yksi tai useampi rooli: pelaaja, läheinen ja/tai peliongelmiä kohtaava työntekijä. Roolivalinnan tehneistä 85 prosenttia ilmoitti olevansa pelaajia, 15 prosenttia läheisiä ja 5 prosenttia peliongelmiä kohtaavia työntekijöitä.

OmaApu -työkirja

Digitaalisen OmaApu -työkirjan avulla pelaaja voi arvioida rahapelaamistaan ja laatia suunnitelman muutoksen tekemiseksi. Myös ammattilainen voi käyttää työkirjaa asiakastyössä. Vuonna 2025 noin 320 henkilöä käytti työkirjaa tai osia siitä (340 vuonna 2024).

Tutustu OmaApu -työkirjaan <https://www.peluuri.fi/peluuri/omaapu-tyokirja>

Tehostartti muutokseen

Tehostartti muutokseen on OmaPeluurissa toimiva rahapelaajille tarkoitettu ohjattu ja suljettu verkkovertaisryhmä. Vuonna 2025 pidettiin yhteensä 6 Tehostartti muutokseen -ryhmää. Yhteensä ryhmiin osallistui 110 ongelmallisesti pelaavaa.

Tutustu Tehostarttiin <https://www.peluuri.fi/peluuri/tehostartti-ryhma>

Lähellä-ryhmä

Lähellä -ryhmä on OmaPeluurissa toimiva rahapelaajien läheisille tarkoitettu ohjattu ja suljettu verkkovertaisryhmä. Vuonna 2025 ohjattiin kaksi ryhmää, joihin osallistui yhteensä 13 ongelmallisesti pelaavan läheistä.

Tutustu Lähellä -ryhmään <https://www.peluuri.fi/peluuri/lahella-ryhma>

”Kiitos paljon, ilman tätä en todennäköisesti olisi onnistunut lopettamaan pelaamista. Ryhmänohjaaja oli kannustava, sekä laittoi ajattelemaan asioita uudella tavalla.”

Tehostartti-ryhmään osallistunut

Peluurin viestintä ja asiantuntijatyö

PELUURIN VIESTINTÄ tuo tietoa pelihaitoista avun hakemisen tueksi. Viestinnällä pyrimme madaltamaan avun hakemisen kynnyksiä, aikaistamaan avun hakemista sekä vähentämään peliongelmaista johtuvaa häpeää ja stigmaa. Keskeisiä välineitä tässä ovat Peluurin verkkosivut ja sosiaalisen median kanavat.

Viestinnän kanavat

Tärkeimmät viestintäkanavat ovat Peluurin verkkosivut ja sosiaalinen media: Instagram, Facebook sekä lokakuussa 2025 käyttöön otetut TikTok ja YouTube Shorts.

Julkaisuprofiilit sosiaalisen median kanavissa ovat erilaiset.

- Instagramissa julkaistaan sisältöä rahapelaamisesta nuorille ja nuorille aikuisille.
- Facebookissa kohderyhmänä ovat keski-ikäiset ja sitä vanhemmat rahapelaajat sekä läheiset.
- TikTok ja YouTube Shorts -sisällöt on suunnattu nuorille digipelaajille.

Kampanjat ja viestintäyhteistyöt

Vuonna 2025 Peluuri teki viestintäyhteistyötä Pelipoliisin ja Varusmiestoimikuntien kanssa.

Viestintäyhteistyö: Intti-kampanja, syyskuu

Kampanjan tavoitteena oli tavoittaa varusmiehiä Peluurin tuottamilla sisällöillä Varusmiestoimikuntien Instagram-tileillä sekä armeijaikäisiä @peluuriauttaa-tilillä.

Kampanjan pääviestit olivat *Mistä tunnistan peliongelman?* sekä *Apua saa Peluurista*. Varusmiehiä kannustettiin testaamaan omaa rahapelaamistaan BBGS-testillä.

Peluurin Instagramissa julkaistiin kolme lyhytvideota rahapelaamisesta ja yksi videopelaamisesta.

- Videot keräsivät yhteensä noin 79 700 näyttökertaa.
- Sisältöjen kokonaiskattavuus oli 60 078 katselua.
- Varusmiestoimikuntien suljetuissa Instagram-ryhmissä tavoitettiin yli 8 000 varusmiestä ja reserviläistä.
- Kampanjan aikana tehtiin 792 BBGS-testiä (sama ajankohta 2024: 516 testiä).
- Peluuri.fi-sivustolla oli 37 014 uutta käyttäjää (2024: 29 593), noin 7 500 enemmän kuin edellisellä vuonna samaan aikaan.

Katso Intti -kampanjavideot Instagramissa

- [Nakkisuoja, Pelihalun huonot ideat osa 1](#)
- [Sotkussa, Pelihalun huonot ideat osa 2](#)
- [Keppi, Pelihalun huonot ideat osa 3](#)

Viestintäyhteistyö: Pelipoliisi

Vuonna 2025 Peluuri teki viestintäyhteistyötä Pelipoliisin kanssa. Yhteistyö toteutui vierailuina striimeissä sekä yhteisinä sisältöinä Instagramissa.

Pelipoliisi on tänään uhkapoliisi 2

Striimien tavoitteena oli lisätä tietoisuutta ilmiöstä ja avun hakemisesta.

Syyskuussa Peluuri ja Restart vierailivat Pelipoliisin striimeissä Twitchissä ja YouTubessa. Keskustelun aiheina olivat liiallisen rahapelaamisen tunnistaminen, velkaantuminen ja Peluurin apu. Lisäksi keskusteltiin vaikuttajien rahapelimarkkinoinnista. Sisältöjen yksilöidyt katsojat:

- Pelipoliisin streamin mainos Instagramissa: 21 284 katsojaa
- Streamit Twitchissä ja YouTubessa yhteensä: 2 386 katsojaa

Pelipoliisin kuukauden teemana uhkapelaaminen

Kysymys–vastausvideoiden tavoitteena oli ohjata rahapelaaja tai läheinen tekemään rikosilmoitus poliisille, jos epäilee joutuneensa rikoksen uhriksi.

Peluuri ja Pelipoliisi tuottivat yhteistyössä Rahapelaaminen ja rikokset -postaussarjan Instagramissa.

Kolmen postauksen sarja sai yli 19 000 yksilöityä katsojaa.

Peluurin verkkosivut ja sosiaalinen media

Vuonna 2025:

- 188 000 uutta käyttäjää peluuri.fi -sivuilla (146 000 v. 2024)
- Sisältöjen kattavuus Instagramissa noin 47 000
- (Facebookin tietoa ei saatavilla)
- Tik Tok, kaikki videot yhteensä 215 000 katselua
- YouTube Shorts, kaikki videot yhteensä 24 787 katselua



Kuvio 15. Peluuri.fi uudet käyttäjät 2015–2025.

(Sometilastojen lähteet: Meta, TikTok ja YouTube. Verkkosivutilastojen lähde: Google Analytics.)

Testit rahapelaajille ja läheisille

- Testaa pelaatko liikaa? -testiä tehtiin Peluurin sivuilla n. 4800 kertaa vuonna 2025 (5100 v. 2024).

BBGS-mittarissa on kolme pelaamista koskevaa kysymystä. Alkuperäiseen testiin verrattuna Peluurin mittariin on lisätty yksi muutoshalukkuutta kartoittava kysymys. Lokakuussa 2022 peluuri.fi-sivustolla julkaistiin yhteistyössä Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen kanssa rahapelaajien läheisten kokemien haittojen mittari PGSOIS (Problem Gambling Significant Others Impact Scale).

- Läheisten kyselyn täytti 812 henkilöä vuonna 2025 (sis. 70 uudelleen testin tehnyttä).

Peluurin asiantuntijatyö

Peluurissa asiantuntijuus perustuu asiakastyössä kertyneeseen kokemukseen, tutkittuun tietoon ja yhdessä oppimiseen. Tätä asiantuntijatietoa tuodaan aktiivisesti esiin yhteiskunnallisen keskustelun ja päätöksenteon hyödynnettäväksi. Peluurin vuosiraportti on tärkeä osa tätä asiantuntijatietoa ja tiedontuotantoa.

Koulutukset ja puheenvuorot

Vuonna 2025 Peluurin työntekijät pitivät kolme pelihaittoihin liittyvää koulutusta peliongelmiä kohtaaville ammattilaisille. Omien koulutusten lisäksi pidettiin 9 puheenvuoroa (ml. paneelit) erilaisissa tapahtumissa ja seminaareissa, osallistujia näissä oli yhteensä 401.

Yksi Peluurin tehtävistä on yhteiskunnallinen vaikuttamistyö haittoja vähentävän ja ehkäisevän rahapelipolitiikan ja päätöksenteon toteutumiseksi. Tätä tehtävää toteutetaan viestinnällä sekä osana Peluurin asiantuntijatehtävää.

Mediaesiintymiset

Vuoden 2025 aikana mediaesiintymisiä oli yhteensä viisitoista kappaletta (3 x Huomenta Suomi, 2x Iltalehti, 2x Ilta-Sanomat, HS, Yle.fi, Kansan Uutiset, Anna, Turun Sanomat, mtv3.fi, 2x Slovakialainen Dennik N -sanomalehti).

Vaikuttaminen ja verkostot

Liittyen uuteen rahapelilakiin Peluuri oli kuultavana ja jätti kirjallisen lausuntonsa sosiaali- ja terveysvaliokunnalle sekä hallintovaliokunnalle.

Peluurin edustaja toimi vuonna 2025 jäsenenä sisäministeriön alaisessa rahapeli-asioiden neuvottelukunnassa sekä sosiaali- ja terveysministeriön alaisessa Rahapelien toimeenpanosta aiheutuvien haittariskien ja haittojen arviointiryhmässä, sisäministeriön Rahapeli-asioiden neuvottelukunnassa sekä Rahapelipoliittisen ohjelman Tietopohja ja tiedolla johtaminen -alajaostossa. Lisäksi Peluuri toimi Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen koordinoimassa pelihaittaverkostossa sekä pelihaittatoimijoiden Puhutaan rahapelaamisesta ja Osaamisen kehittäminen -verkostoissa.



peluuri.fi