

Peluuri Puolivuosiraportti 2013

Mari Pajula



3	Tiivistelmä
4	Johdanto
5	Peluurin toiminta
5	Auttava puhelin 1–6 2013
5	Puheluiden määrä ja luonne
5	Pelaajat
7	Ongelmien taustalla olevat pelit
7	Auttavan puhelimen asiakaskunnan kasvava häätä
11	Peluurin palvelut internetissä ja tekstiviestein
11	Verkkosivusto ja Peluurin viestintä
11	eNeuvonta
11	Valtti ja Tuuletin
11	Pelivoimapiiri
11	Pelivoimapiirin jäsenet ja ryhmät
12	Pelivoimapiirin tukiviestit
12	Peli poikki

Tiivistelmä

Kesäkuun loppuun mennessä Peluurin auttavassa puhelimesta vastattiin 1 340 puheluun. Varsinaiselta kohderyhmältä (pelaajat, läheiset, välilliset asiakkaat) tuli yhteensä 678 puhelua. Peliongelmapuheluiden määrä vastasi edellisen vuoden tasoa, jolloin puheluiden määrä nousi 16 %:lla. Kokonaisuutena Peluurin palveluiden käyttöaste kasvoi. Auttavan puhelimen ohella Peluurin palveluvalikkoon kuuluu nettiterapiaohjelma Peli poikki, eNeuvonta, tekstiviesti- ja nettipalvelu Pelivoimapiiri, keskustelufoorumit Valtti ja Tuuletin sekä oma-aputyökaluja sisältävä verkkosivusto.

Pelikentällä on Peluurin ensikäden kokemuksen mukaan käynnissä kaksi toisiinsa liittyvää muutosta, joilla on suuri merkitys pelihaittojen ehkäisylle ja hoidolle. Toinen näistä on nettipelaamisen kasvu erityisesti ongelmapelaajien keskuudessa, mikä kertoo nettipelaamisen korkeammasta haittapotentiaalista. Kun kaikesta rahapeleamisesta arviolta vajaan 30 prosenttia tapahtuu netin välityksellä, Peluurin kohtaamista ongelmapelaajista jo 51 % oli nettipelaajia.

Toinen kehitys on peliongelman kärjistyminen ja sen liittyminen erityisesti nettipelaamiseen. Peluuri kohtaa entistä pahemmissa vaikeuksissa olevia pelaajia ja heidän läheisiään. 28 %:sa puheluista tuli esille vähintään yksi vakavasta ongelmasta kertova indikaattori. Näiden kahden muutoksen liittymisestä toisiinsa kertoo se, vakavasti

ongelmaksi määrittyvistä pelaajista nettipelaajien osuus oli peräti 69 %. Tämä viittaa siihen, että nettipelaamisen erityinen haittapotentiaali merkitsi paitsi keskimääräistä korkeampaa riskiä ajautua ongelmiin ylipäättään, myös perinteistä pelaamista korkeampaa riskiä ajautua vaikeasteisiin ongelmiin.

Vakavat haitat näkyivät alkuvuonna 2013 jonkin verran eri tavoin kuin edellisenä vuonna. Suuria velkoja tuli esille edellisvuotta vähemmän. Sen sijaan erityisesti lasten pahoinvointia sekä asunnon menetyksiä tai sen uhkaa ja itsemurha-ajatuksia/-yrityksiä tuli esille useammin. Ongelmien kärjistyminen näkyy myös läheisten yhteydenotoissa. Vaikka läheispuheluita tuli 5 % vähemmän kuin edellisenä vuonna vastaavaan aikaan, läheispuheluissa tuli edellisvuotta useammin esille läheisten kokemia terveydellisiä ja sosiaalisia haittoja.

Johdanto

Tämä puolivuosisiraportti on lyhyt katsaus Peluurin toimintaan ja sen tilastoihin. Kattavammin Peluurin toimintaa ja tilastoja raportoidaan vuosiraportissa. Peluuri toimii ainutlaatuisella näköalapaikalla kentän muutoksiin. Vaikka Peluurissa kohdataan ongelmapelaajia enemmän kuin missään muualla pelihaittapalveluissa, Peluurin asiakkaat eivät välttämättä edusta koko ongelmapelaajien joukkoa. Tilastoissa näkyvät vain ne pelaajat, jotka hakevat apua ongelmiinsa. Soittajat vaikoituvat eri perustein. Osa peliongelmaisista ei joko halua ottaa yhteyttä ja hakea apua tai yksinkertaisesti tiedä palvelusta. Kansainvälisten tutkimusten mukaan 10–20 % vakavista ongelmista kärsivistä pelaajista hakeutuu hoitoon. Valikoitumisen vuoksi Peluurin tilastoista ei voi suoraan vetää johtopäätöksiä esimerkiksi peliongelman yleisyydestä tai siinä tapahtuvista muutoksista. Puutteista huolimatta Peluurin tilastoista saadaan sellaista ensikäden tietoa, jota ei muualta ole saatavissa.

Peluurin raporteja luetaan ja siteerataan eri tavoin. Toisinaan havaintoihin kentältä viitataan totuuksina tai pätevänä tutkimustietona, toisinaan Peluurin havainnot mitätöidään nimenomaan sillä argumentilla, että ne eivät täytä tieteellisen tutkimuksen kriteerejä. Usein kyse on intressiryhmien välisestä taistelusta, josta omat kannan kanssa hyvin yhteen sopivat havainnot omaksutaan kriittittä ja päinvastoin. Peluuri ei toivo kumpaakaan. Toiveemme on, että raporteja luettaisiin nimenomaan näköalapaikalta tulevana "ensikäden havaintoina", jotka on syytä ottaa vakavasti ja tarvittaessa tarkempaan tarkasteluun. Pelihaittatutkimus pystyy vain harvoin olemaan samalla tavalla ajan hermolla, kun puhutaan muutoksista. Laajassakin mielessä muutos on juuri parhaiten peli- ja pelihaittakenttää kuvaava sana. Peluurin välittämien havaintojen ottaminen tarkempaan tarkasteluun on tärkeää, jotta pelaamiseen liittyvä päätöksenteko ja käytännön politiikka pohjautuisi nykyistä vähemmän uskomuksiin tai oletuksiin.

Peluurin toiminta

Peluuri on A-klinikkasäätiön ja Sininauhaliiton yhteinen palvelu. Toiminnallaan se ehkäisee ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia sekä terveydellisiä haittoja. Perustehtävää toteutetaan tuottamalla tuki-, ohjaus- ja neuvontapalveluita sekä välittämällä tietoa peliongelmas- ta, sen ehkäisystä ja hoidosta. Peluuri tarjoaa myös oma-apuun ja vertaisuuteen perustuvaa tukea. Toiminnalli- sesti Peluuri on osa Peliklinikkaa, joka on järjestö- ja kuntatoimijat sekä valtion yhteen kokoava palvelukeskus.

Peluurin toimintaa rahoittavat Fintoto Oy, Raha-auto- maattiyhdistys ry, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos THL sekä Veikkaus Oy. Sosiaali- ja terveysministeriö STM osallistuu Peluurin toimintaan johtoryhmässä, koordinoi toimintaa ja antaa sille tukea. Rahapelihaittojen tutkimuk- sesta ja seurannasta sekä pelihaittojen ehkäisyn ja hoidon kehittämisestä ministeriön hallinnonalalla vastaa Tervey- den ja hyvinvoinnin laitos THL.

Peluurin sähköiseen palvelukokonaisuuteen kuuluu auttava puhelin, eNeuvonta, verkkosivusto oma-apuväli- neineen, keskustelufoorumit Valtti ja Tuuletin, tekstiviesti- palvelu Pelivoimapiiri sekä Peli Poikki, joka on nettipohjai- nen itseopiskelua, ammatillista apua ja vertaistukea yhdistelevä virtuaaliterapiapalvelu pelaajille. Kaikki Peluurin palvelut ovat valtakunnallisia ja käyttäjille mak- suttomia.

Auttava puhelin 1–6 2013

Puheluiden määrä ja luonne

Auttava puhelin palvelee asiakkaita arkisin kello 12 ja 18 välillä maksuttomassa numerossa 0800 100 101. Ruotsin- kielinen päivystys toimii maanantaisin. Peluurissa vastattiin vuoden 2013 ensimmäisten kuuden kuukauden aikana yhteensä 1 340 puheluu. Peliongelmaa koskevaan eli Peluurin ydintehtävän mukaiseen puheluu vastattiin 678 kertaa. Näistä 109 puhelua oli sellaisia, joissa soittaja oli soittanut Peluuriin joskus aiemmin. Prosentteina uusin- tasoittojen osuus oli alkuvuonna 16 % kaikista peliongel- mapuheluista.

Vika- ja häirintäsoittojen määrä on jatkanut laskuaan. Suurin muutos on tapahtunut tulleiden puheluiden ja vastattujen puheluiden suhteessa. Peluurilla on ollut vuodesta 2011 käytössä osan päivystysajasta toinen puhelinlinja, jolloin linjan ollessa varattu puhelu yhdistyy automaattisesti toiselle päivystäjälle. Toisen linjan ajoittai- nen käyttö on parantanut Peluurin tavoitettavuutta huomattavasti. Vastausprosenttia voi pitää erittäin hyvänä ja on mahdollista, että myös tietoisuus Peluurin päivystys- ajoista on parantunut, sillä vastausprosentti yltyä 72 prosenttiin, vaikka se lasketaan kaikista Peluuriin tulleista puheluista mukaan lukien päivystysajan ulkopuolella tulleet puhelut.

Pelaajasoittojen määrä kasvoi hieman verrattuna edelliseen vuoteen, läheisiltä puolestaan tuli hieman vähemmän puheluita.

Pelaajat

Pelaajien sukupuolittainen ikäprofiili on samansuuntainen kuin edellisissä raporteissa. Merkille pantavaa on, että rahapelaamisen ikärajan tiukentaminen 18 vuoteen näyttää tehoavan myös pitkällä aikavälillä lasten ja nuorten pelihaittojen torjunnassa. Vaikka alaikäisten

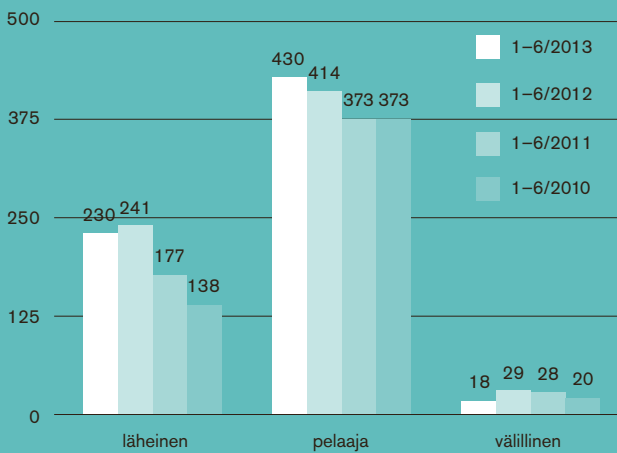
”Miespelaaja joka vuoden verran kokenut että pelaaminen aiheuttaa pari- suhteeseen riitaa ja kaikki ylimääräinen menee rahapeleihin (nettipokeri) miettinyt nyt että on aika lopettaa kun voi vielä korjata taloudellisen tilan- teen ja avioliitto vielä kasassa. Tahtoo kuulla minkäläistä apua on saatavilla”

Kaikki puhelut	1-6/2013		1-6/2012	
	Yhteensä	vastaus%	Yhteensä	vastaus%
Peliongelma yhteensä	678	51 %	684	45 %
Vika-/ häirintä-puhelu	109	8 %	194	13 %
Peliasiakas	516	39 %	626	41 %
Muut	37	3 %	6	0 %
Yhteensä	1340	100 %	1510	100 %
Kaikki tulleet soivot yhteensä (24 h/ 7 vrk)	n=1860	vastaus% 24/7 72 %	n=3634	vastaus% 24/7 42 %

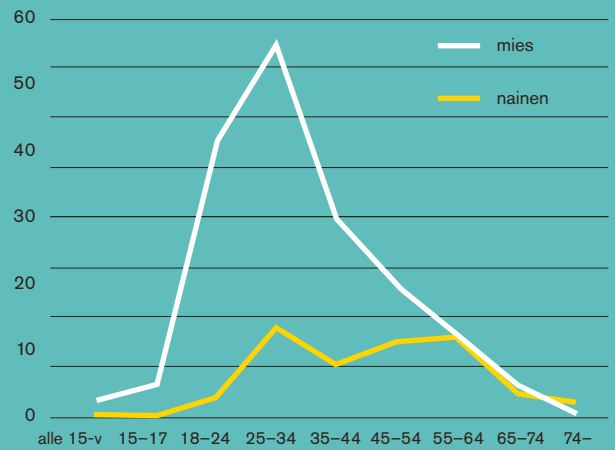
Taulukko 1. Vastatut ja tulleet puhelut tyypeittäin 1-6/2013 ja 1-6/2012 (kaikki soivot 1.1.-30.6., Telia Sonera)

	Vastausprosentit kuukausittain 2013			
	2. linjan päivystykset (h)	tulleet 24/7	vastatut	vastaus %
tammikuu	54	385	269	70 %
helmikuu	51	338	248	73 %
maaliskuu	47	314	215	68 %
huhtikuu	45	311	218	70 %
toukokuu	39	260	218	84 %
kesäkuu	54	252	172	68 %
yht.	290	1860	1340	72 %

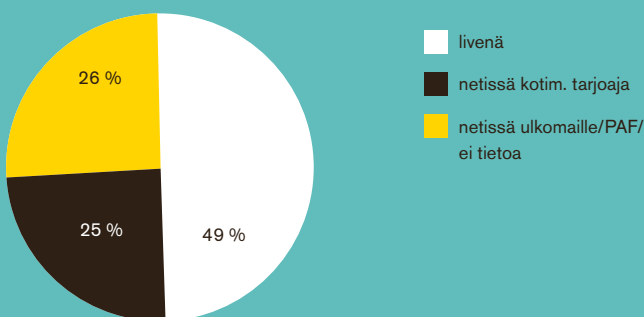
Taulukko 2. Toisen puhelinlinjan päivystykset tunteina sekä tulleet ja vastatut puhelut kuukausittain (1-6)2013.



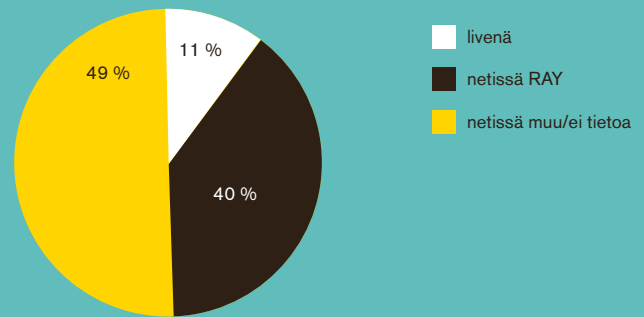
Kuvio 1. Läheisten, pelaajien ja välillisten asiakkaiden soivot tammi-kesäkuussa 2010-2013.



Kuvio 2. Pelaajan ikä sukupuolittain 1-6/2013 (peliongelmaa koskevat soivot).



Kuvio 3. Pelaamisen kanava pääasiallisen pelimuodon kohdalla, kaikki pelit 1-6/2013 (n=418), peliongelma-soivot, ei uusintoja.



Kuvio 4. Kasinopöytäpelien pelaamisen kanava (n=47).

pelaamista koskevat yhteydenotot eivät ole aivan kokonaan loppuneet, ne ovat muuttuneet harvinaisiksi ikärajan tiukentamisen myötä ja suurin osa alaikäispelaamista koskevista soittoista koski tietokone- ja konsolipelien pelaamista. Kuviossa 2 on esitetty pelaajien ikäluokat sukupuolittain alkuvuonna 2013.

Ongelmien taustalla olevat pelit

Auttavassa puhelimesta selvitetään ongelmien taustalla olevia pelaamisen muotoja kahdessa eri kohdassa. Toisessa kohdassa tilastoidaan pääasiallista ongelmien taustalla olevaa pelaamisen muotoja ja toisessa kohdassa mahdollisia muita haittojen taustalla olevia pelaamisen muotoja. Tässä raportoidaan tilastot pääasiallisen pelimuodon osalta.

Pääasiallisen ongelmia aiheuttavan pelin määrittely ei aina ole yksinkertaista. Suuri osa ongelmapelaajista pelaa useaa eri peliä, eikä näistä välttämättä nouse yhtä peliä ylitse muiden. Kysymys on kuitenkin osoittautunut käyttökelpoiseksi. Puutteista huolimatta pääasiallisen ongelmia aiheuttavan pelin tilastointi antaa suuntaa antavaa tietoa peliongelman rakenteesta myös Peluurin tunnuslukuja yleisemmällä tasolla.

Pelaamisen muodon ohella sen kanava on tärkeä taustatekijä. Netissä pelaamisen osuus pääasiallisen pelimuodon kanavana on kasvattanut osuuttaan melko tasaisesti Peluurin koko toiminnan ajan. Tämän puolivuosisiraportin tilastoissa netissä pelaamisen osuus ylittää ensimmäistä kertaa hienoisesti perinteiset fyysiset kanavat eli ns. livepelaamisen. Peluurin kohtaamat ongelmapelaajat jakautuvat puolivuositilastoissa suhteellisen tasaisesti netissä pelaaviin (51 %) ja perinteisten kanavien kautta pelaaviin (49 %). vuonna 2011 pääasiallista peliä pelattiin netin kautta 28 prosentissa puheluista, alkuvuonna 2012 vastaava luku oli 39 prosenttia.

Tilastot vahvistavat tulkintaa siitä, että netin kautta pelaaminen lisää pelaamisen haittapotentiaalia. Netin kautta pelit ovat ajallisesti ja paikallisesti helpommin saatavilla ja pelaamiseen liittyy vähemmän sosiaalista kontrollia. Arviolta 20–30 % kaikesta rahapelaamisesta tapahtuu tänä päivänä netin kautta, joten on merkittävä havainto, että ongelmapelaajista puolet pelaa netissä.

Yleisimpänä ongelmien aiheuttajana Peluurin tilastoissa on edelleen rahapeliautomaatit. Automaattipelaamisesta 7 % tapahtui netin välityksellä. Toiseksi yleisemmäksi pelaamisen muodoksi ohi nettipokerin nousi kasinopöytäpelien pelaaminen netissä. RAY:n nettipokeri puolestaan ei noussut esille näistä yhdessäkään puhelussa. Muutok-

sen suunta on sama kuin vuosiraportissa 2012, jossa todettiin RAY:n nettipokerin osuuden pienentyneen vuoden 2011 41 %:sta 14 %:iin. Tämä liittyy nettipokerin hiipuvaan suosioon pelaamisen muotona, mutta herättää samalla kysymään, onko ulkomaille tapahtuvan pelaamisen kanavoinnissa kotimaiseen tarjontaan epäonnistuttu. Kaikesta netin kautta pelaamisesta vähintään noin puolet tapahtui kotimaisten pelintarjoajien sivustolla.

Veikkauksen pelitarjontaan kuuluvasta pelaamisen muodosta kyse oli noin 10 prosentissa puheluista, joissa pääasiallinen pelaamisen muoto oli tiedossa. Vuonna 2012 vastaava osuus oli alkuvuoden osalta 6 %.

Auttavan puhelimen asiakaskunnan kasvava hätä

Edellisessä vuosiraportissa (2012) raportoitii Peluurin auttavan puhelimen asiakastyössä tapahtuneesta muutoksesta, jossa työn luonne on muuttunut entistä vaativammaksi. Auttavassa puhelimesta kohdattujen soittajien tilanteet ja avun tarve kärjistyivät etenkin vuoden 2012 aikana. Kohtaamiset ja tilanteet muuttuivat monimutkaisemmiksi, kärjistyneemmiksi ja työntekijöille vaativammiksi käsitellä ja auttaa.

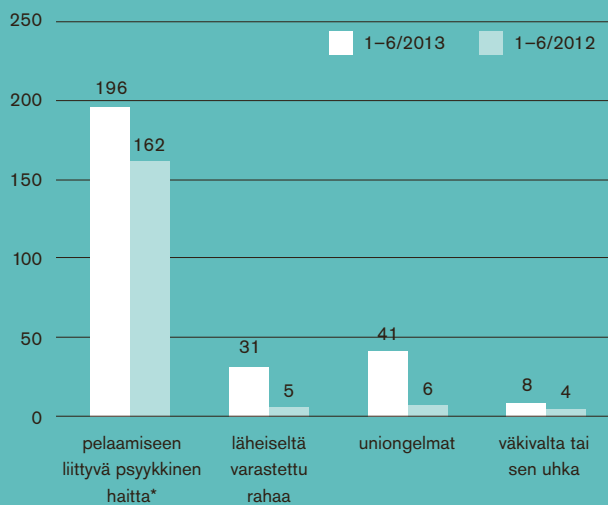
Tietokannassa muutos näkyi tuolloin siten, että peliongelman vakavia seurauksia tuli esille huomattavasti edellistä vuotta useammin. Vähintään yksi määritellyistä vakavuusindikaattoreista tuli esille 408 peliongelmapuhelussa eli 30 %:ssa kaikista puheluista. Vakavuusindikaattorit olivat pelaamisen rahoittaminen laittomin keinoin tai muu siihen liittyvä rikos, pelaamisesta aiheutunut ero, velkaantuminen vähintään 10 000 euroa, itsemurha-ajatus tai -yritys sekä asunnon menetys tai sen uhka. Vuonna 2011 vakavia haittoja tuli esille 15 %:ssa puheluista (n=184) eli huomattavasti harvemmin. Muutos näkyi myös puheluiden kasvaneena kestona. Läheiset kertoivat aiempaa useammin heihin suoraan kohdistuvista haitoista, kuten rahan varastamisesta ja taloudellisista vaikeuksista.

Puolivuositilastoissa 2013 kärjistymisestä kertova kehitys on tasaantunut, mutta pysynyt kokonaisuutena vuoden 2012 tasolla. Sekä alkuvuonna 2013 että 2012 vähintään yksi vakavasta ongelmasta kertova indikaattori tuli esille 28 %:ssa puheluista. Edellisinä vuosina vastaavaan aikaan osuus on ollut korkeimmillaan 14 %. Tilastot puhuvat sen puolesta, että muutos ei ollut tilapäinen tai ohimenevä, vaan pysyvämpi.

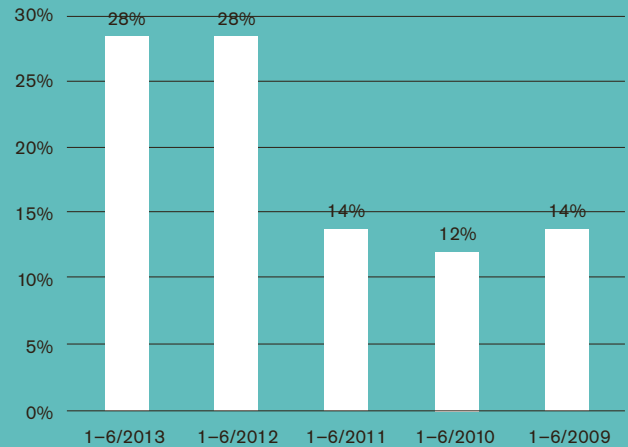
Yksittäisten vakavuusindikaattoreiden kohdalla jakauma eroaa vuonna 2013 jonkin verran edellisestä vuodesta. Suuria, vähintään 10 000 euron velkoja tuli esille

Pääasiallinen ongelmia aiheuttava peli, peliongelmasoitot, ei uusintoja			
Pelimuoto	1-6/2013	% kaikki pelit	% rahapelit
Raha-automaatit	195	47 %	49 %
Pelaaminen Grand Casinolla	7	2 %	2 %
Kasinopöytäpelit (netissä n=42)	47	11 %	12 %
Raha-arvat	0	0 %	0 %
Lottopelit	1	0 %	0 %
Vedonlyöntipelit	17	4 %	4 %
Numeroarvontapelit	8	2 %	2 %
Vakioveikkaus	16	4 %	4 %
Totopelit	2	0 %	1 %
Raviveikkaus	1	0 %	0 %
Määrittelemätön netti- rahapelaaminen	72	17 %	18 %
Pokeripelit/ nettipokeri (nettipokeri 100 %)	26	6 %	7 %
Bingo	2	0 %	1 %
Tietokone- ja konso- lipelit	23	6 %	
Yksityinen vedonlyönti tai korttipeli rahasta	1	0 %	0 %
Yhteensä	418	100 %	100 %

Taulukko 3. Pääasiallinen ongelmia aiheuttava peli 1-6/2013, peliongelmasoitot, ei uusintoja.



Kuvio 6. Läheisiin kohdistuvat sosiaaliset ja terveydelliset haitat 1-6/2013 ja 2012 (*yksi tai useampi seuraavista: stressi, levottomuus, häpeä, syyllisyys, ahdistus, masennus tai pahoinvointi)



Kuvio 5. Vähintään yhden vakavuusindikaattorin esiintymisen (%) peliongelmapuheluissa 1-6/2009-2013.

"vakavuusindikaattorit"	1-6/2013*	1-6/2012*	muutos %
Pelaamisen rahoittaminen laittomin keinoin	41	42	-2
Rikos	41	47	-13
Itsemurha/itsemurha-ajatus tai -yritys	32	21	52
Asunnon menetys tai sen uhka	65	42	55
Pelaamisesta aiheutunut ero	42	45	-7
Lasten pahoinvointi	24	4	500
Velkaa yli 10 000 €	78	96	-19
Velkaa yli 50 000	13	25	-48
Velkaa yli 100 000	6	5	20
maininnat yhteensä	342	327	5
*maininnat lkm peliongelmaa koskevat soitot	puhelut yht. 678	puhelut yht. 684	1

Taulukko 4. Vakavien haittojen esiintyminen peliongelmapuheluissa 1-6/2013 ja 2012: maininnat lukumäärinä peliongelmaa koskevissa soittoissa ja muutosprosentit.

”Hiljainen perheenisä, oma pelaaminen tullut eilen puheeksi puolison kanssa. Toteaa että pelailee ehkä hieman liikaa (2–3krt vko). Nettipelit ja automaattit, nyt avainlukulista piilossa ja sulkenut pelisaitteja. Tuumii että yksin ollessa ei tiedä mihin kuluttaisi aikaansa ja tulee tällöin pelattua. Ei tahdo salailla vaimolta enää pelaamista ja tärkeintä on hyvä ilmapiiri kotona. Selailut jo ennen soittoa Peluurin sivuja, uskoo hakeutuvansa Peli poikki-ohjelmaan ja aikoo myös katsastaa BBGS-testin ja miettiä päiväkirjan pitoa. Uskoo että oman perheen tuki auttaa pääsemään asiassa hallintaan. Käydään silti läpi arjen keinoja ja mitä tehdä kun/jos peliajatukset ilmestyvät, missä nämä tulevat ja miten voi toimia eri tavoin.”

edellisvuotta vähemmän. Sen sijaan erityisesti lasten pahoinvointia sekä asunnon menetyksiä tai sen uhkaa ja itsemurha-ajatuksia/-yrityksiä tuli esille useammin.

Taulukossa 4 on esitetty indikaattoreiden esiintyminen lukumäärinä ensimmäisen puolen vuoden aikana 2012 ja 2013 sekä muutosprosentit. Itse peliongelmapuheluiden määrässä ei tapahtunut merkittävää muutosta vuosien 2012 ja 2013 välillä.

Tietokantaan tehdään kirjaus lapsen pahoinvoinnista silloin, kun se esiintyy puhelussa pelaamisesta aiheutuva haittana. Tietokannan avoimen kentän kuvauksista käy ilmi, että usein tilanteisiin liittyy myös muita mielenterveys- tai päihdeongelmia. Muutamassa puhelussa kirjaus liittyy jo aikuisten lasten pahoinvointiin. Kahdeksan näistä puhelusta oli uusintoja, eli sellaisia puheluita, joissa soittaja oli ottanut yhteyttä Peluurin joskus aiemminkin.

Lasten pahoinvoinnin kirjaaminen tietokantaan pelaamisesta aiheutuvaksi ongelmaksi liittyy monenlaisiin tilanteisiin. Usein se esiintyi huolena kriisiytyneen tilanteen vaikutuksista perheen sisällä lapsiin. Pelaajan kyvyttömyyden terveeseen vanhemmuuteen ohella myös läheisten pahoinvoinnin tulkittiin puhelussa vaikuttavan lasten vointiin. Kun peliongelman aste on vakava, koko perhesysteemi järkkyy herkästi. Useassa puhelussa lastensuojelu oli mukana prosessissa. Pahimmillaan puhelussa tuli esille fyysisen tai henkisen väkivallan uhka, yksittäisessä kriisipuhelussa soittaja arvioi lapsen hengen olevan akuutisti uhattuna.

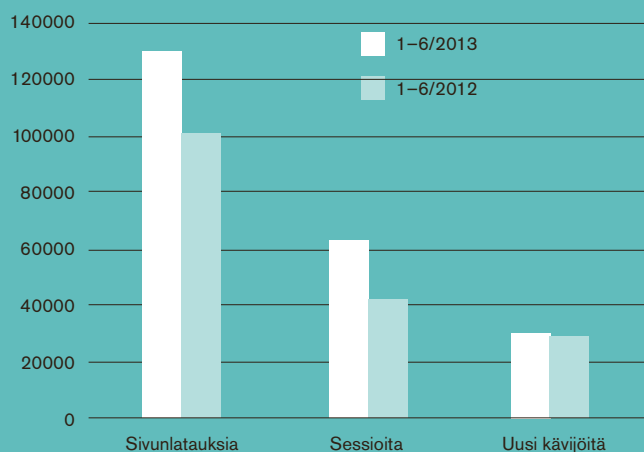
Haittojen vakavoituminen liittyy kiinteästi yhteen nettipelaamisesta tapahtuvan muutoksen kanssa. Vakavia haittoja kokeneet olivat kaikkia Peluurin kohtaamia ongelmapelaajia yleisemmin nettipelaajia. Kaikista peliongelmasoittoista 51 %:ssa pääasiallista pelaamisen muotoa pelattiin netin kautta, mutta puhelussa, joissa tuli

esille vähintään yksi vakavuusindikaattori, nettipelaamisen osuus oli 69 % (2012 51 %).

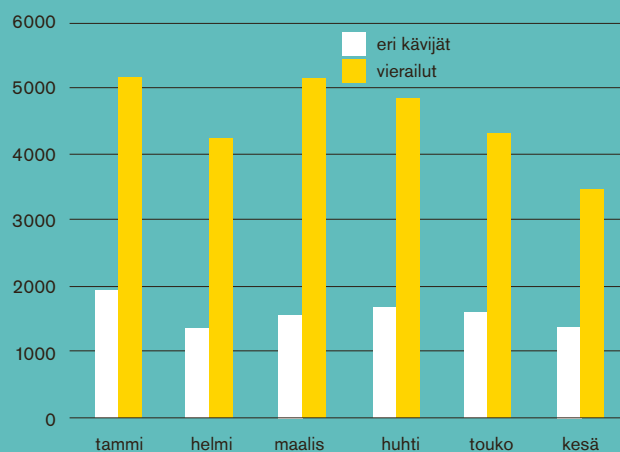
Peluurin kokemus viittaa siihen, että nettipelaamisen haittapotentiaali merkitsisi paitsi keskimääräistä korkeampaa riskiä ajautua ongelmiin, myös riskiä ajautua vaikeampiin ongelmiin kuin perinteisiä fyysisiä kanavia pelaamalla. Tämä näköalapaikan viesti olisi syytä ottaa vakavasti ja pohtia, miten tähän kehitykseen voitaisiin haittojen ehkäisyn ja hoidon keinoin reagoida. Muutoin nettipelaamisen kasvu uhkaa johtaa yhä pahempiin ongelmiin.

Käytännön kokemus asiakastyöstä Peluurin palveluissa viittaa siihen, että nettipelaajilla vakavien ongelmien kehittyminen saattaa tapahtua huomattavan nopeasti. Havainto on päinvastainen kuin pitkän aikavälin havainnot peliongelmapalveluissa siitä, että hoidon ja tuen piiriin hakeudutaan vasta hyvin myöhään, hakeutuu keskimäärin hyvin pitkää ongelmista kärsineitä. Esimerkiksi Peliklinikan toimintakatsauksessa 2012 (Jaakkola, Muro & Pajula 2012) todettiin, että Peliklinikalle hoitoon hakeutuvat miehet ovat kärsineet peliongelma-ongelmasta keskimäärin kuudesta seitsemään vuotta ja naiset neljä vuotta. Auttamisen kannalta mahdollisesti tapahtumassa oleva muutos olisi hyvä, sillä pitkään jatkuneen ongelman on hoito ja tuki on haasteellisempaa riippumatta ongelmien syvyysasteesta. Tältä osin Peluurin havainnot ovat kuitenkin vasta varsin kevyitä epävarmoja, mutta yksi mahdollinen kehityssuunta on, että pelaamisen aloittamisen/ongelman alkamisen ja tuen piiriin hakeutumisen välinen aika lyhenee.

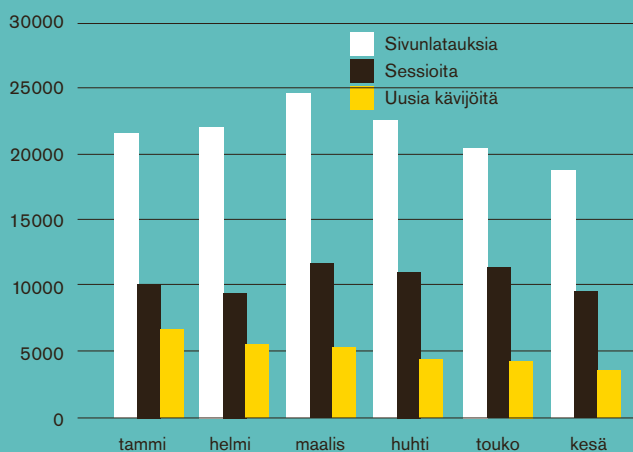
Ongelmien kärjistyminen näkyy myös läheisten yhteydenotoissa. Vaikka läheispuheluita tuli 5 % vähemmän kuin edellisenä vuonna vastaavaan aikaan, läheispuhelussa tuli edellisvuotta useammin esille läheisten kokemia terveydellisiä ja sosiaalisia haittoja.



Kuvio 7. Sivunlataukset, sessiot ja uudet kävijät 1-6/2013 ja 1-6/2012.



Kuvio 9. Valtin kävijätilastot 1-6/2013.



Kuvio 8. Sivunlataukset, sessiot ja uudet kävijät kuukausittain 1-6/2013.

	pelaaja	läheinen	työntekijä	peliasiakas	yhteensä
tammikuu	2	2	1	1	6
helmikuu	14	3	0	0	17
maaliskuu	4	3	0	0	7
huhtikuu	9	8	0	0	17
toukokuu	7	4	0	0	11
kesäkuu	4	5	0	1	10
yhteensä	40	25	1	2	68
ka/kk	6,7	4,2			11,3

Taulukko 5. eNeuvonnassa vastatut kysymykset 1-6/2013.

Peluurin palvelut internetissä ja tekstiviestein

Verkkosivusto ja Peluurin viestintä

Vuoden 2013 ensimmäisellä puoliskolla Peluurin viestinnän painopisteinä olivat sähköinen ja kasvokkainen viestintä, vuosiraportin 2012 julkaiseminen sekä Peluurin viestintäsuunnitelman uudistaminen. Näkyvyyttä saatiin sekä kansallisesti että kansainvälisesti. Viestintäsuunnitelmaa päivitettiin tavoitteena selkeyttää ja lisätä suunnitelmallisuutta Peluurin kokonaisviestintään.

Sähköisen viestinnän osalta omien internetsivujen kehittämistä jatkettiin, minkä lisäksi näkyvyyttä tavoiteltiin muissa ympäristöissä. Loppuvuodesta 2012 aloitettu Peluurin Facebook -kampanja jatkui myös alkuvuonna 2013, samoin jatkettiin hakukonekampanjointia Googlessa. Peluri on myös sekä pysyvästi että lyhyempikestoisesti näkyvillä useiden eri tahojen internetsivustoilla.

Kasvokkaista näkyvyyttä ja ammattilaiskontakteja syntyi, kun Peluri osallistui näytteilleasettajana evankelisluterilaisen kirkon järjestämään syrjäytymisen vastaiseen "Nyt on henki päällä" -päätapahtumaan huhtikuussa sekä Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen järjestämille TERVE-SOS-messuille toukokuussa. Niiden lisäksi Peluri ja Peli poikki -ohjelma olivat esillä pohjoismaisessa rahapeliongelmiä käsittelevässä SNSUS-konferenssissa Norjassa toukokuussa. Peluurin vuosiraportti 2012 ja siihen liittyvä lehdistötiedote julkaistiin A-klinikkasäätiön järjestämän Päihdetiedotusseminaarin yhteydessä Latvian Jurmalassa kesäkuussa. Tiedote sai laajasti medianäkyvyyttä suomalaisissa tiedotusvälineissä.

Verkkosivuston kävijämäärät ovat olleet kasvussa. Sivunlatausten määrä kasvoi 30 prosentilla edellisestä vuodesta, sessioiden määrä kasvoi 52 %. Uusia kävijöitä verkkosivuilla oli alkuvuonna yhteensä 30 196, kolme prosenttia enemmän kuin edellisenä vuonna.

Kävijätilastot vaihtelivat kuukausittain. Sivunlatauksissa ja sessioissa mitattuna maaliskuu oli vilkkain kuukausi, uusien kävijöiden osalta tammikuu.

eNeuvonta

Peluurin eNeuvonnan kautta voi esittää nimettömänä kysymyksiä asiantuntijalle liittyen rahapeliongelmiin.

eNeuvonnan tarkoituksena on tarjota erityisesti sellaista tietoa ja tukea, josta olisi apua pelaamisen tai sen aiheuttamien haittojen vähentämisessä sekä hoitopalveluihin hakeutumisessa.

eNeuvontapalvelussa vastattiin jälleen aiempaa puolivuotiskautta 2012 useampaan kysymykseen. Kun vuonna 2012 palvelussa vastattiin 58 kysymykseen, tänä vuonna vastattiin 68 kysymykseen, mikä vastaa 17 % kasvua. Kun vuonna 2012 43 % kysymyksistä tuli pelaajilta ja 57 % kysymyksistä läheisiltä, nyt suurin osa (59 %) kysymyksistä tuli pelaajilta. Läheisten kysymykset ovat vastavasti vähentyneet 37 %:iin. Lisäksi vastattiin kahteen peliasiakkaan kysymykseen ja yhteen työntekijän kysymykseen.

Valtti ja Tuuletin

Valtti ja Tuuletin ovat keskustelufoorumeita pelaajille ja läheisille. Ne tuotetaan yhteistyössä A-klinikkasäätiön Päihdelinkin kanssa. Tuuletin tarjoaa pelaajille sekä läheisille mahdollisuuden ohjattuun vertaistukeen. Ryhmät ovat suljettuja ja keskustelut tapahtuvat Päihdelinkin keskustelualueella netissä. Tuulettimeen liitytään sähköpostitse ja ryhmästä voi poistua omatoimisesti tai ilmoittamalla tästä ohjaajalle. Ryhmän ohjaaja lähettää 4 kuukauden välein kyselyn, jossa tiedustellaan halukkuutta jatkaa tai poistua ryhmästä.

Tarkoitus on että jäsenet osallistuvat keskusteluun, vaikka osa hyödyntää Tuuletinta pelkästään viestejä lukien. Moni kertoo myös tällä tavoin saavansa voimia omaan tilanteeseensa.

Ryhmissä käsiteltävät teemat nousevat osallistujien kokemuksista, kysymyksistä ja ohjaajan tarjoamista aiheista ja harjoituksista. Keväällä 2013 pelaajien ryhmään liittyi koulutuksen saanut vertaistukiohjaaja, jolla on omakohtainen kokemus ongelmallisesta pelaamisesta. Kaikkiaan Tuulettimessa toimi alkuvuoden aikana kaksi läheisten ryhmää ja yksi pelaajien ryhmä.

Avoimen keskustelupalstan Valtin kävijämäärä on kasvanut edellisestä puolivuotiskaudesta 40 % eri kävijöillä mitattuna. Sen sijaan vierailujen määrä on pysynyt suunnilleen samana. Vierailuja oli eniten maaliskuussa, eri kävijöitä puolestaan tammikuussa. Kesäkuu oli edellisen vuoden tapaan hiljaisin kuukausi.

Pelivoimapiiri

Pelivoimapiirin jäsenet ja ryhmät

Pelivoimapiiri-palveluun on 20.8.2013 mennessä rekisteröi-

tynyt yhteensä 973 eri jäsentä. 20.8.2013 lasketun tilaston mukaan palvelussa on yhteensä 497 jäsentä. Tammi-kesäkuussa 2013 palveluun liittyi yhteensä 131 jäsentä, joista 73 % toimii edelleen palvelussa. Liittyneitä oli tällä puolivuotiskaudella 16 % vähemmän kuin aiemmin vastaavana aikana 2012, mutta palvelussa pysyneiden jäsenten määrä on kasvanut 61 %:sta 73 %:iin.

Nykyisistä jäsenistä 49 % on naisia ja 51 % miehiä. 75 % on pelaajia, 20 % läheisiä ja 5 % alan työntekijöitä. Sukupuolijakauma ja roolijakauma vastaavat edellisen vuoden lukuja. Edellisen vuoden tapaan valtaosa jäsenistä on nuoria aikuisia, mutta myös vanhemmat ihmiset käyttävät palvelua. Suurimmat ikäryhmät ovat 20–30-vuotiaat (32 % jäsenistä), 31–40-vuotiaat (29 % jäsenistä). Yli 50-vuotiaita on 25 % palvelun jäsenistä. Alaikäisiä palvelussa ei ole ja alle 20-vuotiaita palvelussa on 1 % jäsenistä.

Elokuussa 2013 palvelussa oli yhteensä neljä ryhmää pelaajille ja yksi ryhmä läheisille. Näistä kaksi pelaajien ryhmää on vertaistukihenkilön ohjaamia ryhmiä ja kaikissa ryhmissä toimii aktiivisesti myös Peluurin työntekijä. Toinen vertaistukihenkilön ohjaama pelaajien ryhmä aloitettiin uutena ryhmänä keväällä 2013. Näissä ryhmissä on yhteensä 225 jäsentä, mikä vastaa 45 % kaikista palvelun jäsenistä. Yhden ryhmän enimmäisjäsenmäärä on 63 jäsentä. Ryhmien kokoa on kasvatettu aiemmasta keskustelujen aktivoimiseksi ja ryhmissä tehtävän asiakastyön helpottamiseksi. Useita pieniä ryhmiä päätettiin ja perustettiin uudet suuremmat ryhmät, joihin siirrettiin kaikki ryhmäjäsenyyttä jatkavat aiemmin liittyneet jäsenet sekä tarjottiin tilaa uusille jäsenille. Lisäksi palvelussa toimivat info- ja tukipiste Tiltin tukihenkilöiden ja tukihenkilötoiminnan työntekijöiden suljettu 13 jäsenen ryhmä, Tiltin tiedotusrengas-ryhmä, jossa 146 jäsentä kuulevat Tiltin ajankohtaisista tapahtumista, sekä Pelivoimapiirin ja Peliklinikan työntekijöiden ryhmät. Ryhmiin kuulumattomat jäsenet ovat rekisteröityneet palveluun ja voivat hyödyntää sen neuvontaa ja oma-apuviestejä sekä nettisivuilla olevia palvelutietoja ja oma-apuosiota, mutta he eivät ole jäsenenä vertaistukiryhmissä.

Pelivoimapiirin tukiviestit

Pelivoimapiirin tukiviestien määrä on muuttunut viimeisinä puolivuotiskausina suuresti. Puolivuotiskaudella 2013 viestitapahtumia kertyi yhteensä 4982 ja keskimäärin 830 tapahtumaa kuukaudessa, mikä on 40 % vähemmän kuin vastaavana aikana 2012, jolloin viestitapahtumien määrä oli puolestaan kasvanut 95 % aiemmasta vastaavasta puolivuotiskaudesta ja oli keskimäärin 1386 tapahtumaa kuukaudessa. Näitä kaikkien tukiviestien määrän vaihtelu-

ja selittävät enimmäkseen tiedotusviestien määrän vaihtelu, jäsenmäärät, aktiivisten jäsenten määrä sekä ryhmien koot. Ryhmä- ja yksityisviesteissä on pienempää vaihtelua: 1–6/2012 kasvua oli 17 % ja 1–6/2013 ryhmä- ja yksityisviestien määrä on laskenut 12 %. Ryhmä- ja yksityisviestien vaihtelu selittyy pääosin ryhmien aktiivisuudessa tapahtuneilla muutoksilla sekä ryhmien jäsenmäärän muutoksilla. Tekstiviesteinä toimitettujen viestien määrä on kasvanut tasaisesti ja verkossa toimitettujen viestien määrän kasvu on ollut voimakasta, mikä vastaa käytännössä viestien vastaanottajien lukumäärää, koska kaikki viestit välittyvät aina verkossa ja tekstiviesti välittyy ainoastaan niille, jotka ovat valinneet vastaanottaa viestejä tekstiviesteinä puhelimeensa.

Käytännön kokemukset ovat osoittaneet, että siirtyminen aiempaa suurempiin ryhmiin on tuottanut toivotun muutoksen siinä, että nykyisin ryhmät ovat aiempaa tasaisemman aktiivisia ja ryhmiä on helpompi hallita myös työntekijän näkökulmasta. Keskusteluissa huomaa myös muutosta laadullisesti syvällisempiin ja peliongelmaa laajasti käsiteltäviin aiheisiin. Vertaistukihenkilöiden ohjaamat vertaisryhmät ovat olleet myös viestimäärissä, keskustelujen laadussa sekä ryhmien aktiivisuudessa mitattuina onnistuneita.

Peli poikki

Peli poikki -ohjelma on netin kautta toteutettava, terapeutin ohjaama ja tukema kahdeksan viikon itseapuun painottuva hoito-ohjelma, josta on matalan kynnyksen, hyvän toteutettavuuden ja hyvien tulostensa vuoksi tullut erittäin suosittu. Se rakentuu kognitiivis-behavioraalisen terapian ja motivoivan haastattelun pohjalle kahdeksan viikon mittaiseksi strukturoiduksi ohjelmaksi. Kokonaisuus koostuu asiakkaan omasta työskentelystä, ohjauksesta, vertaistuesta ja terapeuttien kanssa käydyistä puhelinkeskusteluista.

Ohjelmassa on ollut vuoden 2013 aikana töissä kaksi kokoaikaista verkkoterapeuttia. Lisäksi Kuopion Kriisikeskus, Peliklinikan avohoito ja Peluurin asiakastyön koordinaattori (THL:n sopimuksen THL:n, Sininauhaliiton ja Kuopion Kriisikeskuksen välisen sopimuksen mukaisella rahoituksella) ovat osallistuneet asiakastyöhön. Peluri tuottaa ohjelman THL:n rahoituksella ja Kuopion kriisikeskus osallistuu asiakastyöhön Sininauhaliiton alihankinta-sopimuksella.

Alkuvuonna 2013 ohjelman kävi läpi 68 asiakasta. Vuoden 2013 alkupuolisko mukaan lukien ohjelman on suorittanut 605 pelaajaa.

Uudet jäsenet 1–6/2013	lkm	%	Uudet jäsenet 1–6/2012	lkm	%
Yhä jäseniä	96	73 %	Yhä jäseniä	92	61 %
Poistuneita 20.8.2013 mennessä	35	27 %	Poistuneita 20.8.2012 mennessä	60	39 %
Yhteensä	131	100 %	Yhteensä	152	100 %

Taulukko 6. Pelivoimapiirin uudet jäsenet 1–6/2013 ja 1–6/2012

Uudet jäsenet 9/2009–8/2013	lkm	%
Yhä jäseniä	497	51 %
Poistuneita 20.8.2012 mennessä	476	49 %
Yhteensä	973	100 %

Taulukko 7. Pelivoimapiirin kaikki jäsenet 9/2009–8/2013

ikäryhmä	lkm	%
alle 20	5	1 %
20–30	133	32 %
31–40	121	29 %
41–50	58	14 %
51–60	66	16 %
61–70	32	8 %
71–80	3	1 %
yhteensä	418	100 %

Taulukko 8. Pelivoimapiirin jäsenten ikäjakauma (jäsenilanne 20.8.2013)

Asiakkaat	6/2013	6/2012	6/2011
Hakeutunut ohjelmaan (seulontalomake)	292	222	203
Rekisteröityivät ohjelmaan	120	103	108
Suorittanut ohjelman	68	91	74
Tilanne ohjelmassa	4.9.2013	9.7.2012	17.8.2011
Jonossa, hyväksytty	77	70	49
Hyväksytty, odottaa aloittamista	15	12	15
Ohjelmassa aktiivisena	41	43	33

Taulukko 9. Peli poikki -ohjelman asiakkaat.