



# Peluuri vuosiraportti 2024



# Sisältö

TIIVISTELMÄ.....	3
REFERAT .....	4
SUMMARY .....	5
PELUURIN PALVELUT .....	6
ESIPUHE .....	9
PELUURIN TOIMINTA JA RAPORTIN AINEISTOT.....	10
Peluurin tehtävä, arvot ja toiminta.....	10
Peluurin tiedonkeruu ja raportin aineistot.....	11
TILASTOT PALVELUITTAIN.....	12
Auttava puhelin ja chat.....	12
Rahapelaajien yhteydenotot.....	13
Pelitavat ja pelatut pelit.....	14
Rahapelaaminen ja taloudelliset haitat.....	16
ARTIKKELI: RAHAPELIONGELMA JA ITSETUHOISUUS .....	17
Läheisten yhteydenotot .....	19
Peli poikki -ohjelma .....	21
Perhetyön osana Peli poikki -ohjelmaa.....	26
OmaPeluuri .....	26
OmaApu -työkirja .....	26
Tehostartti muutokseen .....	26
Lähellä-ryhmä.....	27
Peluurin viestintä ja asiantuntijatyö.....	27

# Tiivistelmä

## Peluurin vuosiraportti 2024

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 2024. Raportti sisältää tilastoja auttavasta puhelimesta ja chatista, joista saadaan merkittävää tietoa pelihaittakentän muutoksista. Lisäksi esitellään Peli poikki -ohjelman ja OmaPeluurin tilastoja. Perusraportin lisäksi vuosiraportti sisältää yhteistyössä Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen kanssa toteutetun artikkelin rahapeliongelmaista ja itsetuhoisuudesta.

Yhteensä vuonna 2024 Peluurin eri palveluihin (auttava puhelin ja chat, Peli poikki -ohjelma ja OmaPeluuuri) osallistui noin 3 800 kohderyhmään kuuluvaa. Oikeita rahapeliongelmaa käsitteleviä yhteydenottoja auttavaan puhelimeen ja chattiin oli vuoden aikana yhteensä 1847 kappaletta. Peli poikki -ohjelman kävi kokonaisuudessaan läpi 238 pelaajaa.

Peluurin asiakkaiden profiili ja pelaamisen tavat ovat pysyneet aikaisempien vuosien kaltaisena. Suurin yksittäinen avunhakijaryhmä on nuoret aikuiset miehet. Auttavaan puhelimeen ja chattiin yhteyttä ottaneista pelaajista, joiden sukupuoli selvisi, 78 prosenttia oli miehiä. Miehistä 40 prosenttia oli alle 24-vuotiaita ja 68 prosenttia alle 35-vuotiaita. Naisista vastaavasti vain kahdeksan prosenttia oli alle 25-vuotiaita ja 35 prosenttia alle 35-vuotiaita. Peli poikki ohjelmaan hakeneista 65 prosenttia oli miehiä ja pelaajien keski-ikä oli 34 vuotta.

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 97 prosenttia pelasi ainakin osittain verkossa, 93 prosentille verkko oli pääasiallinen pelaamisen kanava. 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. 78 prosenttia ohjelmaan hakeneista kertoi pelaamiseen liittyvistä veloista ja 56 prosentilla velkaa oli yli 10 000 euroa, yleisin velkasumma oli 20 000–50 000 euroa.

# Referat

## Peluuris årsrapport 2024

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 2024. Rapporten innehåller statistik från hjälplinjen och chatten, som ger viktig information om förändringar inom spelproblemområdet. Dessutom presenteras statistik från programmet Peli poikki och OmaPeluuuri. Förutom grundrapporten innehåller årsrapporten en artikel om spelproblem och självmordsbenägenhet som genomförts i samarbete med Institutet för hälsa och välfärd.

Totalt deltog cirka 3 800 personer från målgruppen i Peluuris olika tjänster (hjelplinjen och chatten, programmet Peli poikki och OmaPeluuuri) år 2024. Totalt gjordes 1847 kontakter med hjälplinjen och chatten gällande faktiska problem med penningspel under året. Programmet Peli poikki genomfördes i sin helhet av 238 spelare.

Profilen för Peluuris kunder och deras spelvanor har varit liknande tidigare år. Den största enskilda gruppen hjälpbehövande är unga vuxna män. Av de spelare som kontaktade hjälplinjen och chatten och vars kön kunde fastställas var 78 procent män. Av männen var 40 procent under 24 år och 68 procent under 35 år. Bland kvinnorna var endast 8 procent under 25 år och 35 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 97 procent åtminstone delvis online, och för 93 procent var nätet den huvudsakliga formen av spelande. 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. Peli poikki -programmet hade 78 procent skulder i anslutning till spelandet, av dessa hade 56 procent skulder på över 10 000 euro.

# Summary

## Peluuri Annual Report 2024

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 2024. 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. Alongside the basic report, the annual report includes an article on gambling problems and suicidal tendencies conducted in collaboration with the Finnish Institute for Health and Welfare.

In total, approximately 3,800 individuals from the target groups participated in Peluuri's various services (helpline and chat, Peli poikki program, and OmaPeluuri) in 2024. Throughout the year, there were 1847 contacts to the helpline and chat concerning actual gambling-related problems. The Time to Fold -program was fully completed by 238 players.

The profile of Peluuri's clients and their gambling habits have remained similar to previous years. The largest single group seeking help consists of young adult men. Of the players who contacted the helpline and chat, whose gender was identified, 78 percent were men. Among men, 40 percent were under 24 years old, and 68 percent were under 35 years old. Among women, only 8 percent were under 25 years old, and 35 percent were under 35 years old. Of those applying to the Peli poikki program, 65 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, 97 percent gambled at least partially online, and for 93 percent, online was the main channel of gambling. 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. 78% of those who had started the Time to Fold program had gambling-related debts, and 56% 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 arvioimiseen 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



PELIONGELMAA KOSKEVIA  
YHTEYDENOTTOJA  
YHTEENSÄ  
(puhelin ja chat)



**66%** yhteydenottajista oli  
alle 35-vuotiaita

ENITEN ONGELMIA AIHEUTTIVAT  
RAHA-AUTOMAATTIPELIT



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

**10 000 EUROA VELKAA**



**56%**  
**>10 000 €**

INTERNETISSÄ  
TAPAHTUVAN  
PELAAMISEN OSUUS

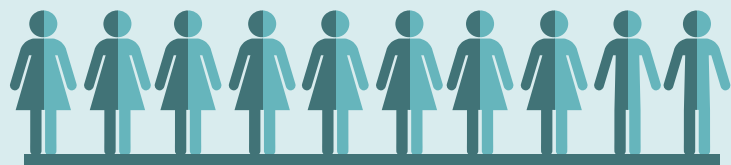


93%

PELI POIKKI -OHJELMAAN HAKENEISTA

46%

PELIONGELMA OLI KESTÄNYT VÄHINTÄÄN  
7 VUOTTA



81% LÄHEISISTÄ NAISIA

RAHAPELAAJISTA

78%

22%

Miehiä

Naisia

PELI POIKKI -OHJELMAAN  
HAKENEISTA OLI  
PELAAMISEEN  
LIITTYVIÄ VELKOJA

76%

PELAAJAA SUORITTI  
PELI POIKKI -OHJELMAN

238

LÄHEISISTÄ

45  
40  
35  
30  
25  
20  
15  
10  
5  
0

39%

YHTEYDEN-  
OTTAJA OLI  
PUOLISO

44%

YHTEYDEN-  
OTTAJA OLI  
VANHEMPI





# Esipuhe

Vuosi 2024 oli Peluurin 20. toimintavuosi ja sitä juhlistettiin monin eri tavoin. Yksi vuoden kohokohdista oli marraskuussa vietetyt 20-vuotisjuhlat, joiden teemana oli toivo.

**TÄTÄ TYÖTÄ TEHDESSÄ** on helppo keskittyä ihmisten vaikeisiin tilanteisiin, epätoivoon ja ahdistukseen. Ja unohtaa, että tarinoissa on paljon muutakin: rohkeutta ottaa ensimmäinen askel, luottamusta kertoa täysin tuntemattomalle elämänsä ehkä kipeimmistä asiasta ja ihmisten usko muutokseen vaikeissakin tilanteissa. Yhteydenottaminen yleensä kertoo, että ihminen kokee jonkinlaista toivoa tilanteen paranemisesta. Ihmisten toivon kannattelu ja vahvistaminen on tärkeä osa Peluurin tehtävää. Joskus toivoksi riittää, että on joku, joka kuuntelee ja kannustaa kohti muutosta. Kertoo sen olevan mahdollista.

Toivon kannattelemisen on entistä tärkeämpää tilanteessa, jossa yhteiskunnallisia päätöksiä tehdään sivuuttaen niiden haitalliset seuraukset. Jo nyt tuleva rahapelijärjestelmän muutos huolestuttaa ongelmallisesti pelaavia ja heidän läheisiään. Moni odottaa pelolla tulevaa mainonnan räjähdysmäistä kasvua ja kaikkialle läpitunkevaa rahapelien markkinointia. Moni tietää miten voimakkaasti mainonta heihin vaikuttaa ja miten suuri riski se on retkahtamiselle.

Toivoa tarvitsemme myös me tätä työtä tekevät. Viime aikoina toivon näkeminen on ollut vaikeaa. Mielen valtaa helposti turhautuminen poliittiseen päätöksentekoon, huoli tulevasta järjestelmä uudistuksesta ja tunne siitä, että ongelmallisesti pelaavat ollaan yhä valmiita uhraamaan tuottojen tavoittelun edessä. Hallituksen esitys uudeksi rahapelijärjestelmäksi asettaa keskeiseksi tavoitteeksi rahapelihaittojen ehkäisyn, mutta sen esittämät toimenpiteet edistävät aivan muita tavoitteita. Jopa lain omat vaikutusarviointitoteavat, että valituilla toimenpiteillä pelihaitat tulevat vääjäämättä lisääntymään. Tiedetään siis mitä tehdään, mutta tehdään kuitenkin.

Joskus toivon kannattelemisessa auttaa katse taaksepäin. Kun aloitin työni tällä kentällä noin 17 vuotta sitten, Suomessa kiisteltiin, tarvitaanko rahapeleihin 18 vuoden ikärajaa, vai vähentääkö se liikaa tuottoja. Pakollinen tunnistautuminen ja mahdollisuus estää oma pelaaminen tuntuivat täysin epärealistisilta toiveilta. Tuosta ajasta moni asia on onneksi muuttunut ja mennyt eteenpäin. Vaikka juuri nyt tunnutaan pelihaittojen ehkäisyssä pakittavan monta vuotta taaksepäin, jos-sain kohtaa suunta taas muuttuu. Asiakastyön keskeisin oppi on, että muutos parempaan on aina mahdollista.

**Inka Silvennoinen,**  
yksikön päällikkö

# 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 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.

Peluurin arvoja ovat asiakslähtöisyys, 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-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto ja sen toimintaa rahoittaa Veikkaus Oy. Veikkaus ei osallistu Peluurin toimintaan, viestintään tai päätöksentekoon.

## 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 puhe- luista ja vastausprosentista aukioloaikoina. Puhelinlokista saadaan ainoastaan tilastotietoa, eikä se tallenna soittaneiden tunnistetietoja.

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 perustein ja osa ongelmallisesti pelaavista ei joko halua hakea apua tai ei yksinkertaisesti tiedä palvelusta.

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

Tämän raportin tilastot pohjautuvat auttavan puhelimen ja chatin osalta asiakaskontakteista tehtyihin raportteihin, jotka on viety sähköiseen tietokantaan. Asiakaskontaktien luonteen takia kaikkia raporttilomakkeen kohtia koskevia tietoja ei saada jokaisesta asiakaskohtaamisesta. Raporttiin kirjataan kaikki se tieto, joka luontevasti ja luotettavasti kontaktin aikana saadaan. Tämä asettaa aineistolle rajoituksia, jotka tulee 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. Vuoden 2024 raportissa auttavan puhelimen ja chatin tilastoja esitellään hieman aikaisempaa suppeammin.

Auttavan puhelimen ja chatin tilastojen ohella yksityiskohtaista tietoa asiakaskunnasta 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. 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.

# Tilastot palveluittain

## Auttava puhelin ja chat

Tuemme, ohjaamme ja neuvomme peliongelmissa. Auttavaan puhelimeen ja chatiin otti yhteyttä 2150 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.

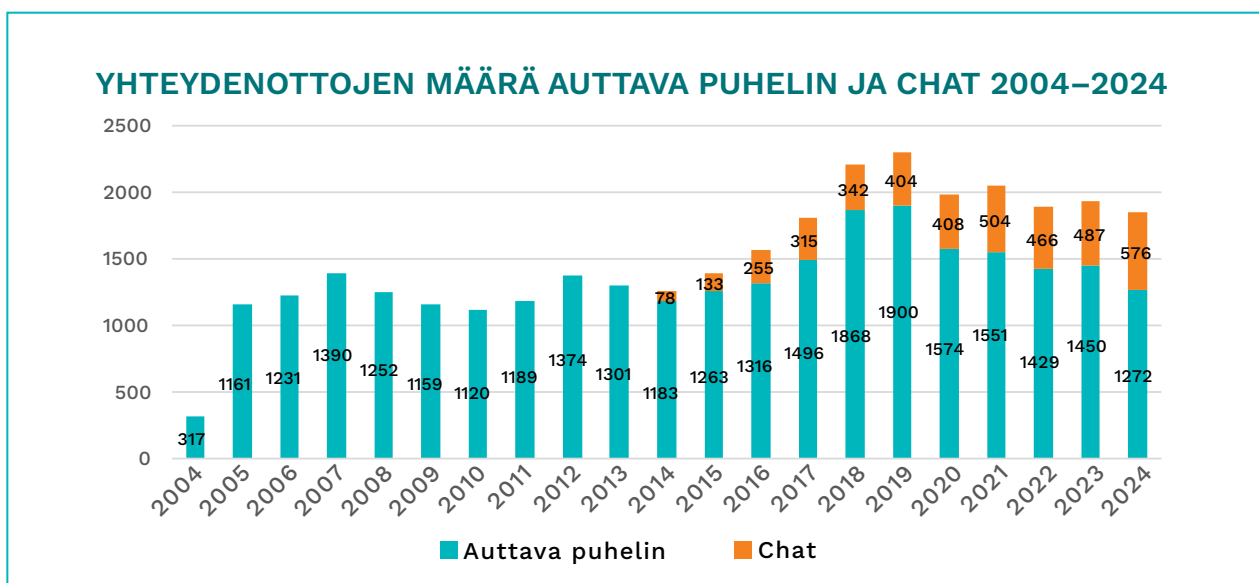
### Tutustu auttavaan puhelimeen ja chatiin

Auttava puhelin päivystää suomeksi joka arkipäivä klo 12–18. Chat palvelee maanantaisin, keskiviikkoisin, torstaisin ja perjantaisin kello 12–15. Torstain chat otettiin käyttöön syyskuussa ja silloin chatissa työskentelee digipelaamiseen erikoistunut ammattilainen.

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.

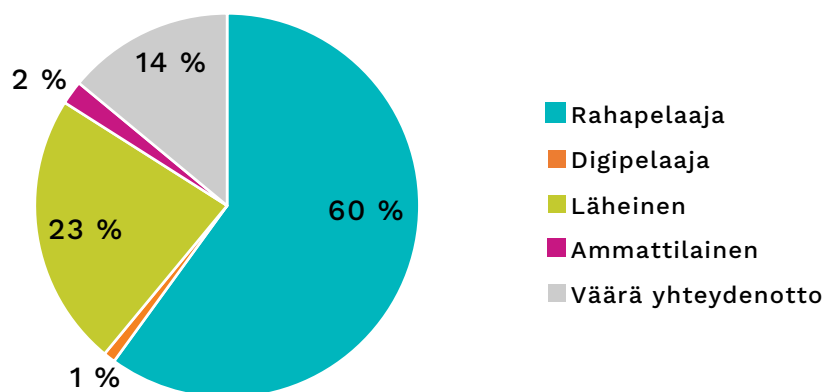
Aukioloaikoina pystyttiin vastaamaan 64 prosenttiin saapuneista puheluista sekä 69 prosenttiin chat-yhteydenottoista.

Vuonna 2024 auttavaan puhelimeen ja chatiin tuli yhteensä 2150 yhteydenottoa, joista 1847 oli rahapelaajan (60 %), digipelaajan (1 %), läheisen (23 %) tai ammattilaisen (2 %) tekemää ja koski peliongelmaa. 303 (14 %) yhteydenottoa oli määriteltävissä ei Peluurille kuuluvaksi.



**Kuvio 1.** Oikeat yhteydenotot (pelaaja, läheinen, ammattilainen) auttava puhelin ja chat 2004–2024.

## YHTEYDENOTTAJARYHMÄT AUTTAVA PUHELIN JA CHAT 2024



Kuvio 2. Yhteydenottajat (puhelin ja chat) ryhmittäin 2024. (N = 2150)

*”Tämän puhelun jälkeen jo huomattavasti kevyempi hengittää.”*  
–Auttavaan puhelimeen yhteyttä ottanut

## Rahapelaajien yhteydenotot

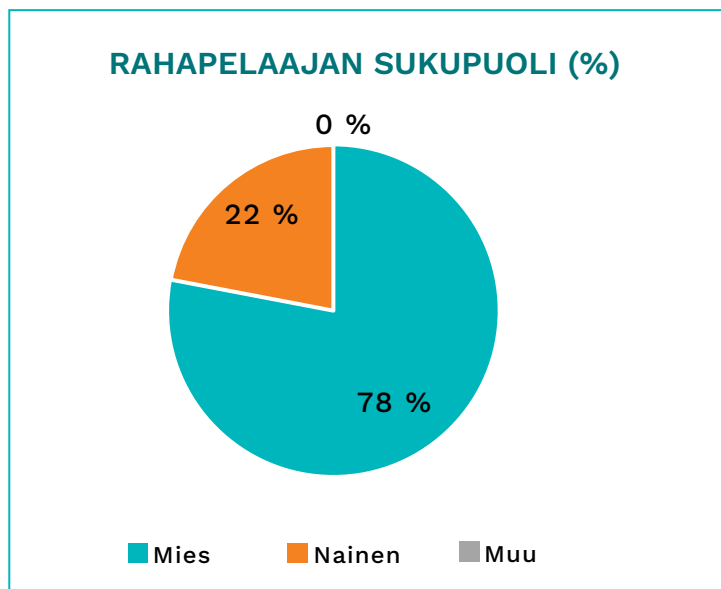
Vuonna 2024 Peluurin auttavassa puhelimesta ja chatissa käytiin yhteensä 1304 tukikeskustelua oman rahapelaamisensa ongelmaksi kokevan asiakkaan kanssa (1306 vuonna 2023).

**PELAAJIEN YHTEYDENOTOISTA** uusintayhteydenottoja oli 17 prosenttia, 3 prosenttia oli ottanut yhteyttä viimeisen vuoden sisällä ja 2 prosenttia oli toistuvasti yhteyttä ottavia.

Rahapelaajista 37 prosenttia yhteyttä ottaneista haki Peluurin kautta ensimmäistä kertaa apua rahapeliongelmaansa.

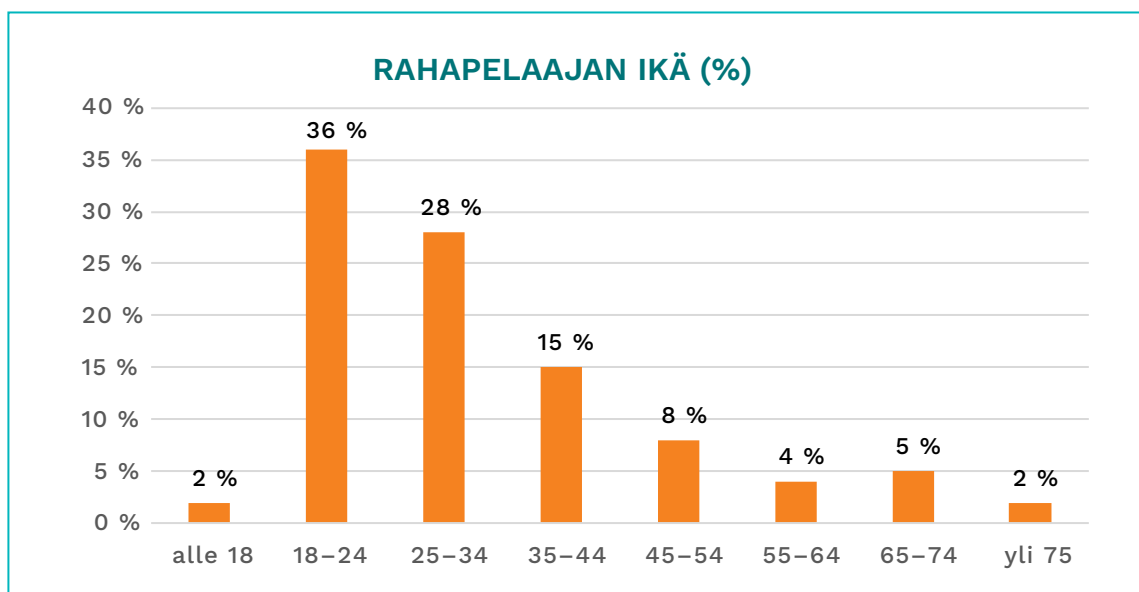
Rahapelaajista, joiden sukupuoli selvisi yhteydenoton aikana (65 % kaikista yhteydenotoista), 78 prosenttia oli miehiä ja 22 prosenttia oli naisia.

*Merkittävä osa Peluuriin yhteyttä ottaneista rahapelaajista on nuoria aikuisia.*



**Kuvio 3.** Rahapelaajien sukupuoli. (N = 850)

Niistä, joiden ikä selvisi yhteydenoton aikana, 66 prosenttia oli alle 35-vuotiaita. Suurin yksittäinen ikäryhmä oli 18–24-vuotiaat, joita oli jopa 36 prosenttia rahapelaajista.



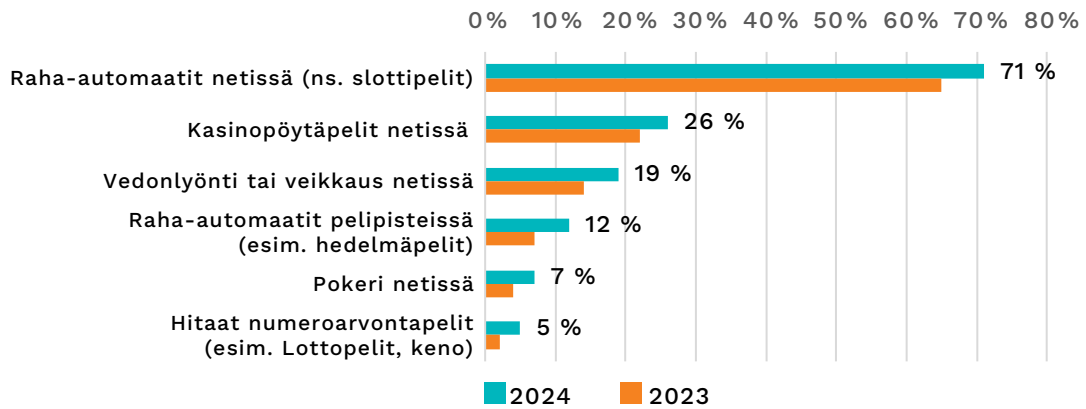
**Kuvio 4.** Rahapelaajien ikä. (N = 454)

## Pelitavat ja pelatut pelit

**VUONNA 2024** ongelmia aiheuttaneista peleistä saatiin tieto 42 prosentissa pelaajien yhteydenotoista. Ongelmia aiheuttanut peli selvisi 543 pelaajan kohdalla, näissä tapauksissa kirjattiin kaikki keskustelussa ilmi tulleet pelit. Yhteensä kirjauksia pelien osalta oli 833 kappaletta.

*Eniten ongelmia aiheuttavia pelimuotoja olivat netin rahapeliautomaatit, netissä pelattavat kasinopöytäpelit (esim. ruletti, blackjack) sekä netissä tapahtuva vedonlyönti.*

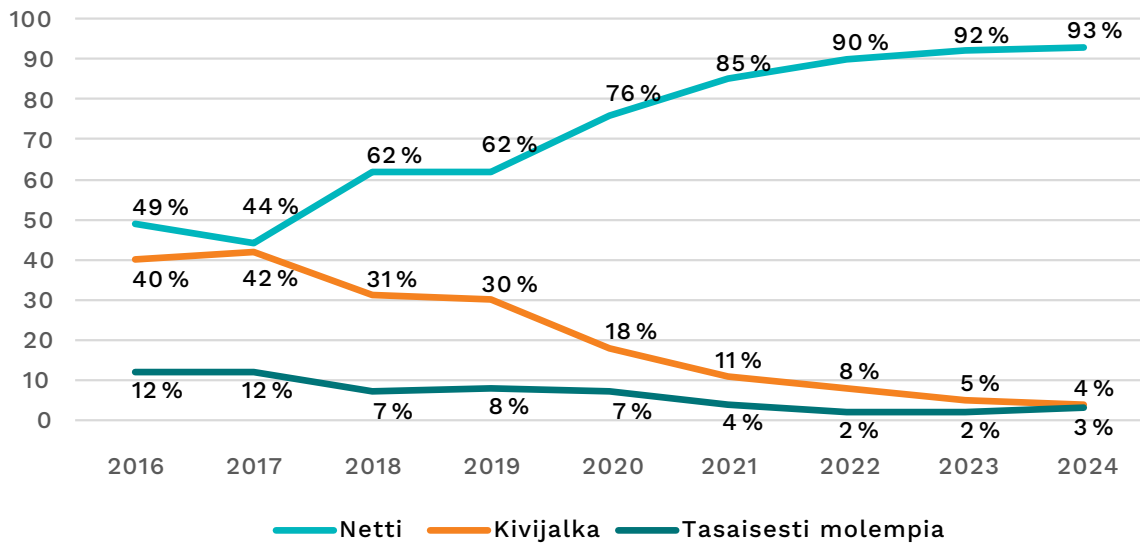
### ENITEN ONGELMIA AIHEUTTANEET PELIT 2023–2024 (%-OSUUS VASTAAJISTA)



**Kuvio 5.** Eniten haittoja aiheuttaneet pelit vuonna 2024 ja 2023. Mahdollisuus useampaan vastaukseen. Vuonna 2024 vastaajia 543 ja vastauksia 833.

Internet on vakiinnuttanut asemansa ongelmallisesti pelaavien ensisijaisen pelaamisen kanavana. Vuonna 2024 93 prosenttia yhteyttä ottaneista pelaajista pelasi pääasiassa netissä.

### PÄÄASIALLINEN RAHAPELAAMISEN KANAVA 2016–2024 (%)



**Kuvio 6.** Pelaamisen kanava vuosina 2016–2024.

## *Mobiilipelaaminen on merkittävä rahapelaamisen saatavuutta lisäävä asia.*

Netissä pelaavista, joilla pelilaitte selvisi (n=407), 95 prosenttia pelasi ainakin toisinaan mobiililaitteilla, ainoastaan mobiililaitteilla pelasi 40 prosenttia.

Netissä pelaavien yhteydenotoista 481 yhteydenotossa selvisi pelioperaattori. Suurin ryhmä (77 %) pelaajista pelasi ainoastaan monopolin ulkopuolisten peliyhtiöiden sivustoilla (ml. Paf 1 %). Pelkästään Veikkauksen pelejä pelasi 13 prosenttia. Tasaisesti molempia pelasi 10 prosenttia vastaajista. Luvuissa ei ole muutosta edelliseen vuoteen verrattuna.

## **Rahapelaaminen ja taloudelliset haitat**

**RAHAPELAAMISTA RAHOITETAAN** monilla keinoilla. Vuonna 2024 pelaamisen rahoittamisen keino selvisi 829 rahapelaajan kohdalla. Yhdellä vastaajalla saattoi olla useampia keinoja rahoittaa pelaamista.

Työtuloilla rahoitettiin pelaamista 73 prosentissa tapauksista. Pelaamista rahoitettiin lainarahalla tai vipeillä 58 prosentissa tapauksista (ml. kulutusluotot 38 %), joissa pelaamisen rahoittamisen tapa selvisi (55 % vuonna 2023).

Kun pelaajien yhteydenotoissa on käynyt ilmi velkasumma (N=329), on se ollut yleisimmin 20 000–50 000 euron välillä (30 prosentilla). Vuonna 2024 63 prosentille niistä pelaajayhteydenottajista, joille velkasumma saatiin kirjattua, kirjattiin yli 10 000 € velat. Noin 4 prosentilla pelaajista velkaa oli yli 100 000 euroa.

Suuret pelivelat kertyvät erityisesti netissä pelaaville. Niistä rahapelaajista, joille on merkitty yli 10 000 euron pelivelat (N=208), lähes kaikki ovat ensisijaisesti nettipelaajia (98 %).

*”Tämä chat auttoi minua hakemaan apua. Luulin että olin ihan menetetty tapaus.”*

–Chattiin yhteyttä ottanut



# Rahapeliongelma ja itsetuhoisuus

**RAHAPELIONGELMASTA AIHEUTUU** usein erilaisia terveyteen, talouteen ja sosiaaliin suhteisiin liittyviä vaikeuksia. Ihmisillä, jotka kokevat rahapeliongelmaa, on myös kohonnut riski kokea itsetuhoisuutta, kuten itsetuhoisia ajatuksia, itsensä vahingoittamista, itsetuhoista käytöstä tai itsemurhayrityksiä. Erityisesti rahapelaamisesta johtuvien velkojen ja rikollisuuden ilmituloon liittyy suuri itsemurhariski.

## Itsetuhoisuus näkyy Peluurin työssä

Itsetuhoisuus ja itsemurha-ajatukset ovat aiheita, joita käsitellään säännöllisesti Peluurin asiakastyössä. Itsetuhoisten ajatusten taustalla on usein kasautuneiden ongelmien vyyhti, isoja velkoja, häpeää ja pelkoa tilanteen paljastumisesta muille. Ahdistuksen ja pelkojen kanssa on jääty yksin ja kyky nähdä ratkaisuja tilanteeseen on kaventunut. Joskus pelaamisen seurausten kohtaaminen nähdään pahempana vaihtoehtona kuin kuolema. Joillekin se on puolisolle paljastuminen, lasten taloudellisen tulevaisuuden järkkäminen, kodin menettäminen, kavalluksen paljastuminen työpaikalla tai ulosottoon joutuminen. Yhdistelmä häpeää ja taloudellisten seurausten hallitsemattomuuden tunnetta.

Peli poikki -ohjelmaan hakeneista noin 60 prosentilla elämänhalu ja elämän mielekkäisyys oli heikentynyt ja 20 prosentille itsemurha tuntui vähintään joskus mahdolliselta ulospääsylvä tilanteesta.

Vuonna 2024 Peluurin auttavaan puhelimeen ja chattiin yhteyttä ottaneista rahapelaajista 8 prosenttia kertoi itsetuhoisista ajatuksista tai itsemurhayrityksistä. Osalla itsemurhariski oli yhteydenottohetkellä jo varsin akuutti. Vuoden 2025 alusta itsetuhoisista ajatuksista on kysytty johdonmukaisesti kaikilta auttavaan puhelimeen ja chattiin yhteyttä ottaneilta pelaajilta. Tammi-maaliskuun välillä yhteyttä ottaneista noin neljännes kertoi, että heillä oli viimeisen vuoden aikana ollut itsetuhoisia ajatuksia tai he olivat pohtineet itsemurhaa vaihtoehtona. Tämä ero vuosien 2024 ja 2025 välillä viittaa siihen, että ilman johdonmukaista kysymistä iso osa itsetuhoisuudesta jää piiloon.

## Rahapeliongelmillä ja itsetuhoisuudella selvä yhteys

Kansainvälisissä tutkimuksissa noin kolmannes rahapeliongelmaa kokeneista oli kokenut itsemurha-ajatuksia elämänsä aikana, ja noin 13 prosentilla oli itsemurhayrityksiä. Suomessa rahapeliriippuvuusdiagnoosin saaneilla yleisin kuolinsyy on itsemurha, ja kuolleet ovat usein nuoria, aikuisia miehiä.

Sosiaali- ja terveystaloudellisuilla on tärkeä merkitys itsemurhariskin tunnistamisessa sekä itsemurhien ehkäisyssä yleisesti että liittyen rahapeliongelmaan.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen ja Helsingin yliopiston riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskuksen (CEACG) yhteistutkimuksessa tarkasteltiin rahapeliongelman, itsetuhoisten ajatusten ja palveluiden käytön yhteyttä. Aineistona oli yli 28 000 vastaajan Terve Suomi -väestökysely.

Tutkimus osoitti, että lähes kolmannes sellaisista vastaajista, jotka olivat kokeneet rahapeliongelmaa edellisen vuoden aikana, olivat kokeneet myös itsetuhoisia ajatuksia.

## Sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa kehitettävää

Positiivista oli, että lähes kaikki heistä, jotka olivat kokeneet sekä rahapeliongelmaa että itsemurha-ajatuksia, olivat olleet terveystalouden piirissä. Yli kolmannes oli myös ollut asiakkaana sosiaalipalveluissa. Sosiaalipalvelujen käyttö olikin tässä ryhmässä yleisempää kuin heillä, jotka olivat kokeneet itsemurha-ajatuksia mutta eivät rahapeliongelmaa. Aineiston perusteella emme voi kuitenkaan tietää, ovatko rahapeliongelmaa kokeneet käyttäneet sosiaali- ja terveydenhuollon palveluja rahapeliongelman ja/tai itsetuhoisuuden vuoksi, tai onko ne tunnistettu palveluissa.

Tutkimus kuitenkin paljasti, että sosiaali- ja terveydenhuollon palveluihin pääsyssä koettiin esteitä, ja erityisesti ihmiset, jotka pelasivat rahapelejä kohtalaisen riskin tasolla ja joilla oli myös itsetuhoisia ajatuksia, kokivat palveluihin pääsyn vaikeaksi. Esteitä olivat esimerkiksi potilaiden ohjaaminen edestakaisin palvelujen välillä tai se, että potilaat joutuivat selostamaan oman asiansa useaan kertaan. Tämä viittaa siihen, että vaikka palveluita on tarjolla, ne voivat olla pirstaloituneita, eivätkä aina ole helposti saavutettavissa tai riittävän hyvin kohdennettuja niille, jotka kamppailevat pelaamisen aiheuttaman ahdistuksen kanssa.

### Tulokset osoittavat, että

- Rahapeliongelmaa ja itsetuhoisia ajatuksia kokevista lähes kaikki ovat käyttäneet terveydenhuollon palveluja, ja kolmannes sosiaalihuollon palveluja.
- Rahapeliongelmaa ja itsemurha-ajatuksia kokevat siis ovat jo sosiaali- ja terveydenhuollon palvelujärjestelmän asiakkaita, ja tärkeää olisi, että palveluissa nykyistä paremmin tunnistettaisiin rahapelaaminen ja itsemurha-ajatukset ja tarjotaan sopivaa apua.
- Sosiaali- ja terveydenhuollon palveluihin pääsyssä koettiin myös esteitä, ja erityisesti esteitä kokivat kohtalaisen riskin tasolla pelaavat henkilöt, joilla oli itsetuhoisia ajatuksia.

Lievempiäkin haittoja aiheuttava rahapelaaminen voi liittyä itsemurha-ajatuksiin, ja mitä varhaisemmin se tunnistetaan palveluissa, eivät ongelmat välttämättä kehity niin vakaviksi esimerkiksi velkaantumisen vuoksi.

Sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa on siis edelleen aiempaa paremmin tunnistettava peliongelmiin ja itsetuhoisuuden välinen yhteys, myös lievempien rahapelihaittojen kohdalla. Tarvitaan entistä tiiviimmin integroitua ja vaikuttavaa tukea, jotta apua tarvitsevat saavat oikeanlaista ja oikea-aikaista apua.

Kirjoittajat: Tiina Latvala, erikoistutkija Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, Inka Silvennoinen, yksikön päällikkö Peluuri

### Lähteet:

- [Käypä hoito -suositus rahapeliongelma](#)
- [Käypä hoito -suositus itsemurhien ehkäisy](#)
- Kristensen JH, Pallesen S, Bauer J, Leino T, Griffiths MD, Erevik EK. Suicidality among individuals with gambling problems: A meta-analytic literature review. Psychol Bull. 2024 Jan;150(1):82–106. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/38095933/>
- Marionneau V, Nikkinen J. Gambling-related suicides and suicidality: A systematic review of qualitative evidence. Front Psychiatry. 2022 Oct 26;13:980303. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36387006/>

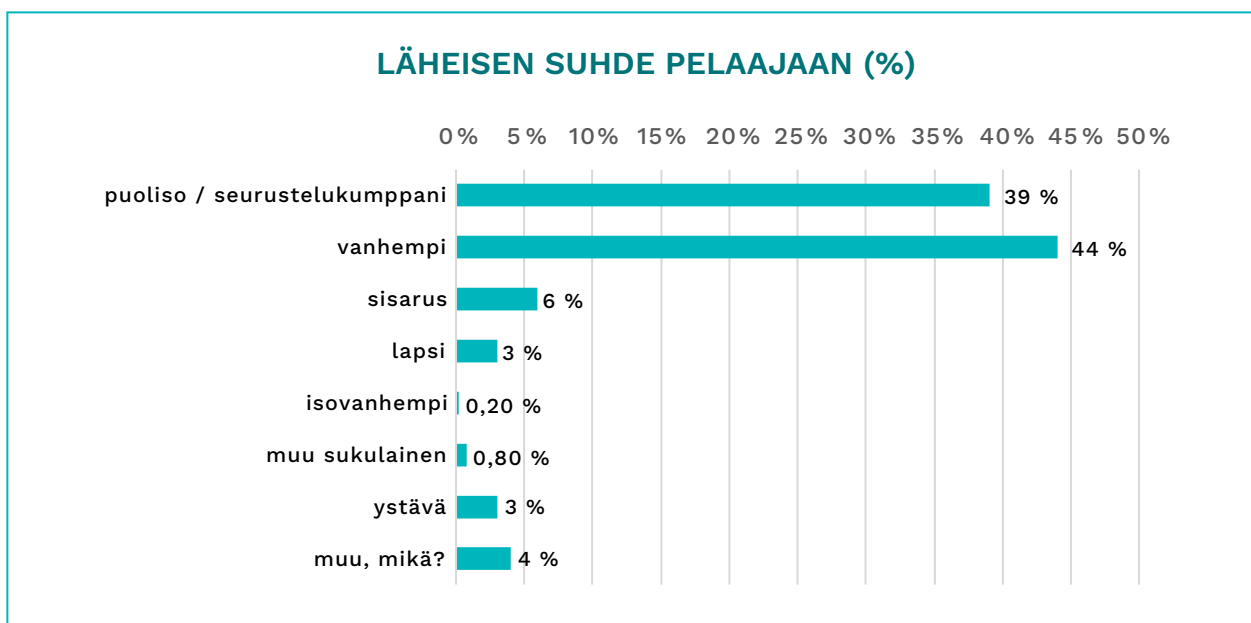
## Läheisten yhteydenotot

*Läheisten yhteydenottoja oli vuonna 2024 yhteensä 491 (puhelin + chat), eli 23 prosenttia kaikista peliongelmaa koskevista yhteydenotoista.*

**LUKUUN SISÄLTYY** 46 digipelaamista koskevaa yhteydenottoa. Uusintayhteydenottoja läheisillä oli 30.

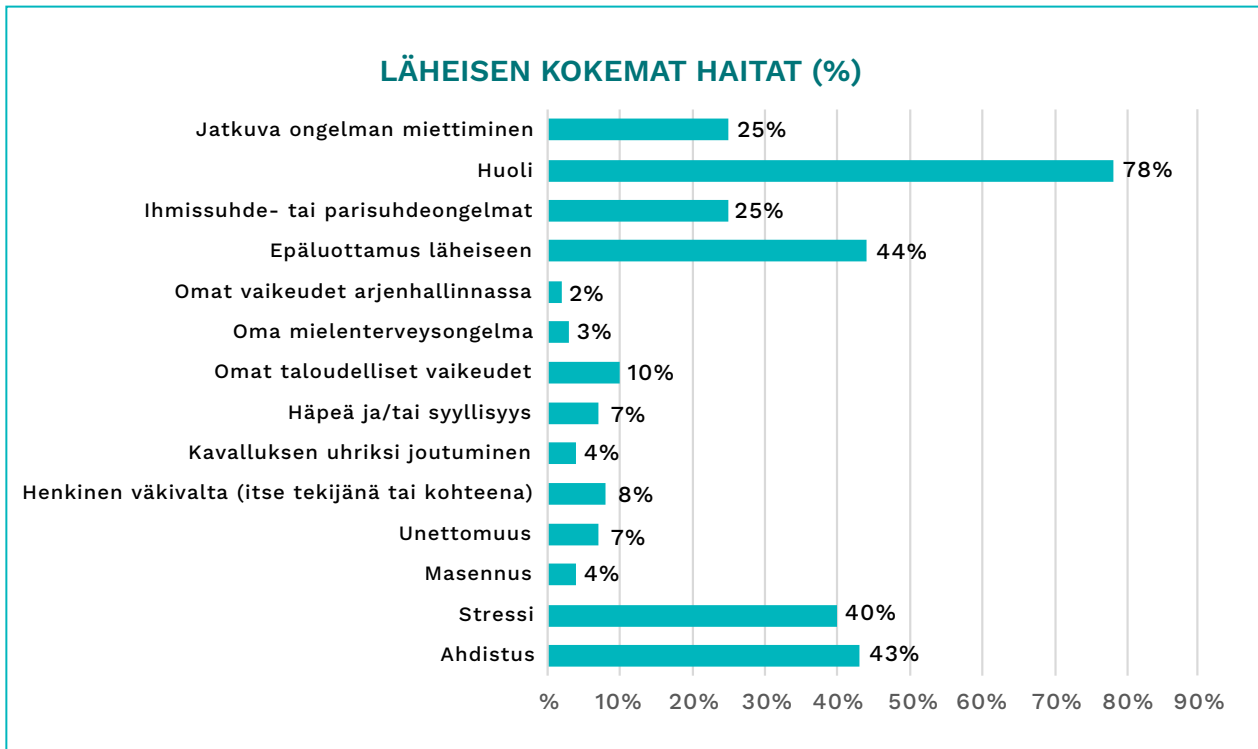
Niissä tilanteissa, joissa läheisen sukupuoli selvisi, selkeästi suurempi osa oli naisia (81 %). Pelaajista, joita läheisten yhteydenotot koskivat, 88 prosenttia oli miehiä. Läheisyhteydenottajat olivat selvästi pelaajia vanhempia. Niistä, joilla ikä selvisi (N=100) 71 prosenttia oli yli 34-vuotiaita. Suurin ikäryhmä oli 35–44-vuotiaat (27 %).

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



**Kuvio 7.** Yhteydenottajan suhde pelaajaan. (N = 475)

Läheiset kokevat monenlaisia haittoja tilanteesta. Haittoina korostuivat huoli, epäluottamus läheiseen, ahdistus, stressi, ihmis- ja parisuhdeongelmat sekä jatkuva asioiden miettiminen.



**Kuvio 8.** Läheisen kokemat haitat (N = 491). Mahdollisuus valita useita vaihtoehtoja.

## Peli poikki -ohjelma

Peli poikki on netissä toimiva ohjelma rahapelaajille, jotka haluavat muutosta pelaamiseensa. 238 henkilöä kävi ohjelman läpi vuonna 2024. Isolla osalla ongelma on kestänyt vähintään neljä vuotta. Usein peliongelma on ehtinyt kehittyä varsin vakavaksi.

### Tutustu Peli poikki –ohjelmaan

**VUONNA 2024** Peli poikki -ohjelman seulontakyselyn täytti 547 henkilöä, joista hakemuksen jätti 503 henkilöä. Ohjelmaan rekisteröityi yhteensä 303 henkilöä. Heistä ohjelman kävi kokonaisuudessaan läpi 238 henkilöä, osalla vuonna 2024 aloittaneista (53) ohjelma jatkuu vielä vuonna 2025. Asiakkaista ohjelmaa ei rekisteröitymisestä huolimatta aloittanut tai sen keskeytti 89 asiakasta. Ohjelman aloittaneista 84 prosenttia suoritti loppuun kaikki kahdeksan osaa. Pelaajien lisäksi Peli poikki –ohjelman 3. osan keskusteluun osallistui yhteensä 52 läheistä.

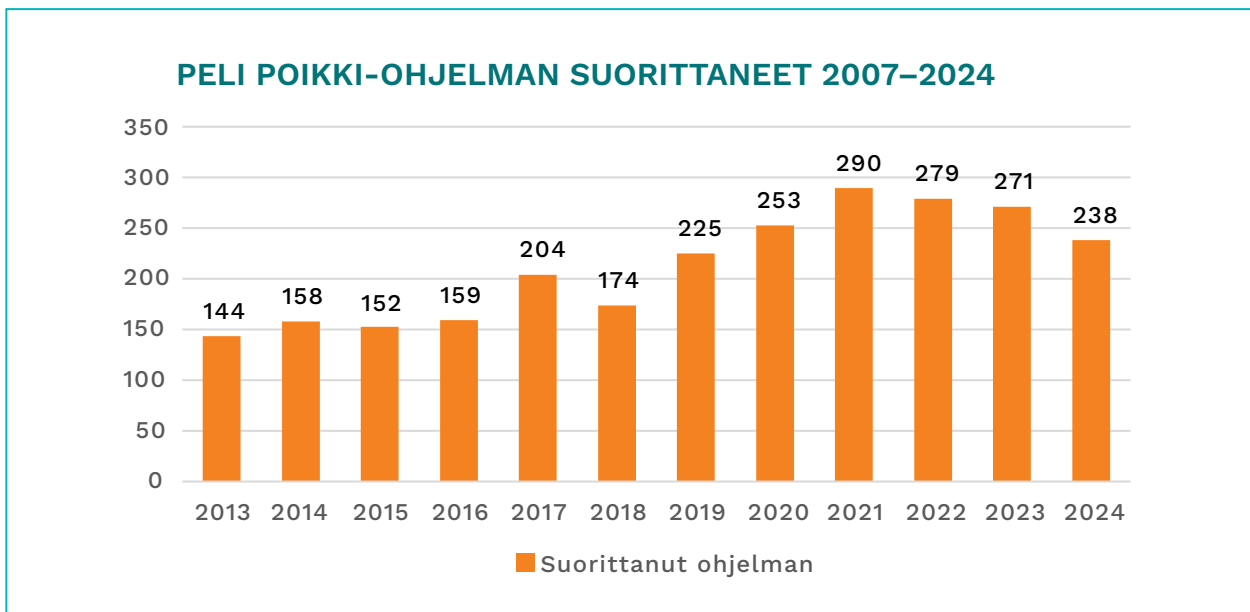
Vuosina 2007–2024 Peli poikki –ohjelman on suorittanut loppuun yhteensä 3084 pelaajaa.

PELI POIKKI - OHJELMA	kpl
Ohjelmaan hakeneet 2024	503
Tarjottu paikkaa (ml. 2023 hakeneita)	427
Rekisteröityneet vuonna 2024 (ml. 2023 hakeneita)	303
Eivät aloittaneet ohjelmaa	51
Ohjelman keskeyttäneet	38
Ohjelma kesken 31.12.2024 (jatkuu 2025)	53
<b>Suorittanut ohjelman</b> (määrä sisältää vuonna 2023 puolella aloittaneita)	<b>238</b>
<b>Toteutuneet asiakaspuhelut (n. 45 min) Peli poikki –ohjelmassa 2024</b>	<b>2755</b>

Taulukko 1. Peli poikki -ohjelma lukuina vuonna 2024.

*”Tämä oli minulle todella tärkeää tulevaisuuden kannalta, vaikka olin jo edeltävästi ollut jonkin aikaa pelaamatta. Sain paljon apua ohjelman kautta ja pystyn nyt avoimemmin puhumaan ongelmasta sekä sen seurauksista. Saan vihdoin apua taloudellisiin ongelmiin, kun tämän ohjelman myötä uskallan siirtää velkani ulosottoon.”*

–Peli poikki –ohjelmaan osallistunut



**Kuvio 9.** Peli poikki -ohjelman loppuun suorittaneet vuosina 2007–2024.

Vuoden 2024 taustatietoja ja pelikulutusta koskevat tilastot on otettu Peli poikki -ohjelmaan hakeneista ja seulontakyselyn tehneistä (N=547).

Peli poikki -ohjelmaan hakeneista 65 prosenttia oli miehiä ja 33 prosenttia naisia. Muunsukupuolisia oli 0,18 % ja noin 1,5 % ei halunnut kertoa sukupuoltaan. Ohjelmaan hakeneiden keski-ikä oli 34.

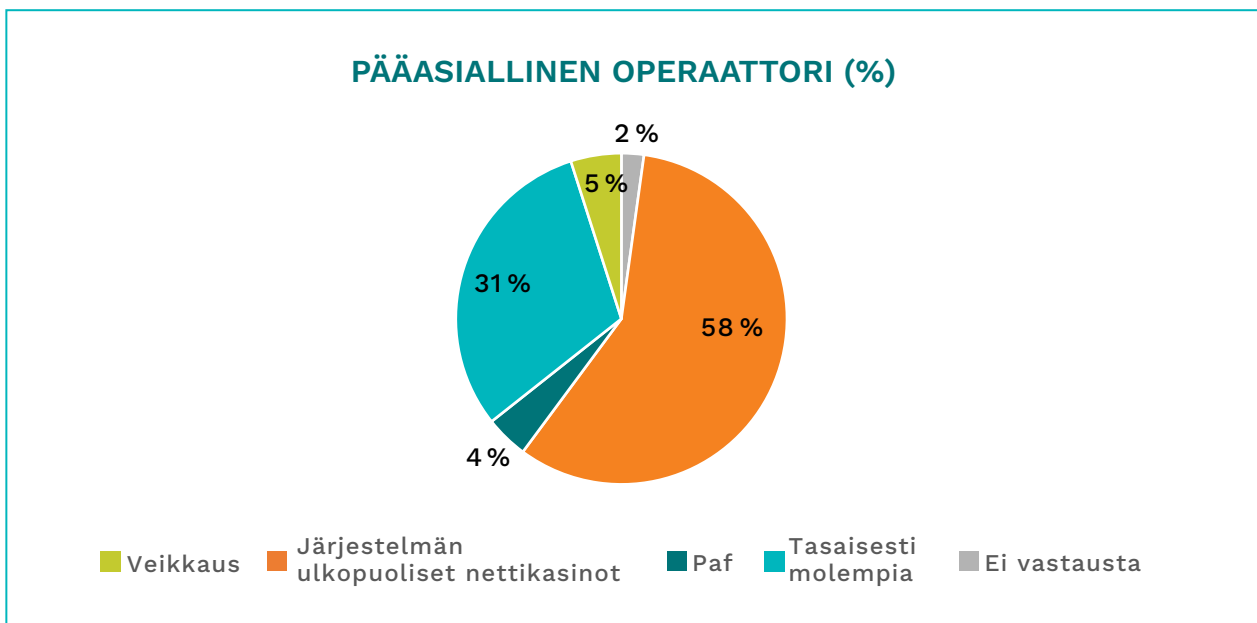
***Netti oli ensisijainen pelaamisen kanava  
Peli poikki -ohjelmaan hakeneilla.***

Kaikki vastaajat ilmoittivat vähintään yhden netissä pelattavan pelin aiheuttaneen ongelmia, pelipisteellä pelattavien pelien osalta vastaava luku oli 36 prosenttia. Selvästi eniten ongelmia aiheuttivat netissä pelattavat raha-automaattipelit, jotka olivat aiheuttaneet ongelmia jopa 75 prosentille, seuraavaksi eniten ongelmia aiheuttivat netissä pelattavat kasinopelit (esim. ruletti), netissä tapahtuva vedonlyönti sekä pelipisteillä tapahtuva raha-automaattipelaaminen.

ONGELMIA AIHEUTTANEET PELIT (%)	NETISSÄ	PELI-PISTEILLÄ
Raha-automaattipelit	75 %	19 %
Kasinopelit	27 %	5 %
Raaputus- ja muut arvat	2 %	2 %
Numeroarvontapelit	1 %	0 %
Bingopelit	1 %	0 %
Veikkaus ja vedonlyöntipelit	19 %	5 %
Totopelit	1 %	0 %
Pokeri	5 %	0 %
Muut pelit	7 %	1 %

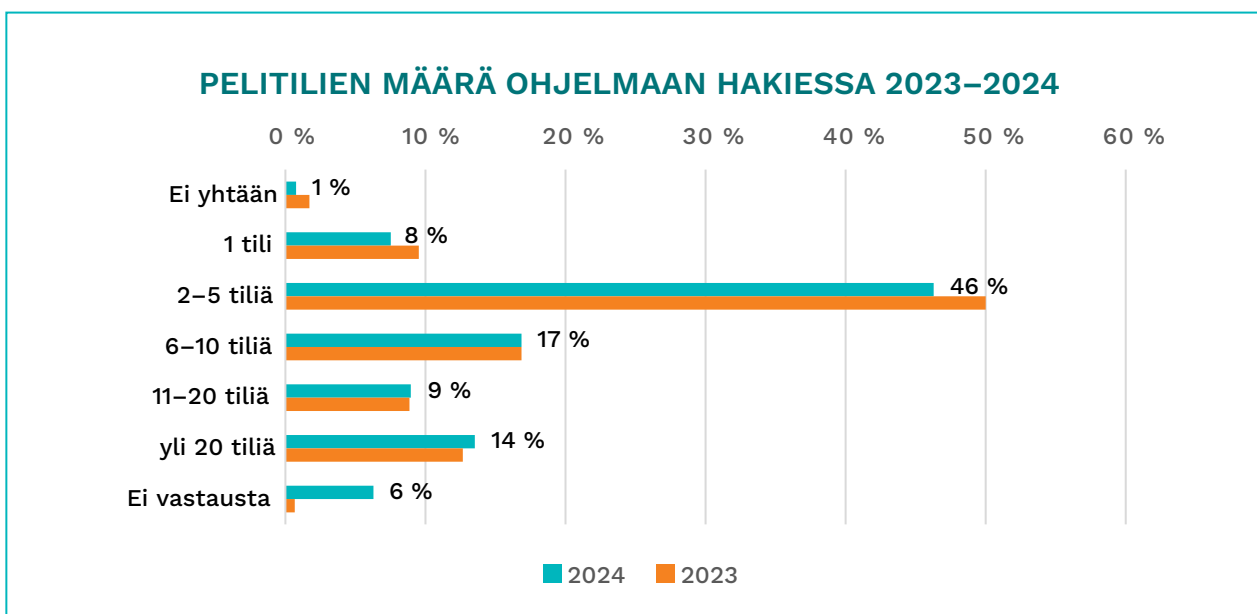
**Taulukko 2.** Ongelmia aiheuttaneet pelit Peli poikki -ohjelmaan hakeneilla seulontakyselyn (N=547) tehneillä, mahdollisuus valita useampia vaihtoehtoja.

Suurin osa ohjelmaan hakeneista pelasi muualla kuin Veikkauksella. Ainoastaan järjestelmän ulkopuolisilla operaattoreilla pelasi 62 prosenttia (ml. 4 % Paf), vastaavasti ainoastaan Veikkaukselle pelasi vain 2 prosenttia, tasaisesti Veikkausta ja järjestelmän ulkopuolisia operaattoreita pelasi 31 prosenttia ohjelmaan hakeneista.



**Kuvio 10.** Pääasiallinen pelioperaattori. (N=547)

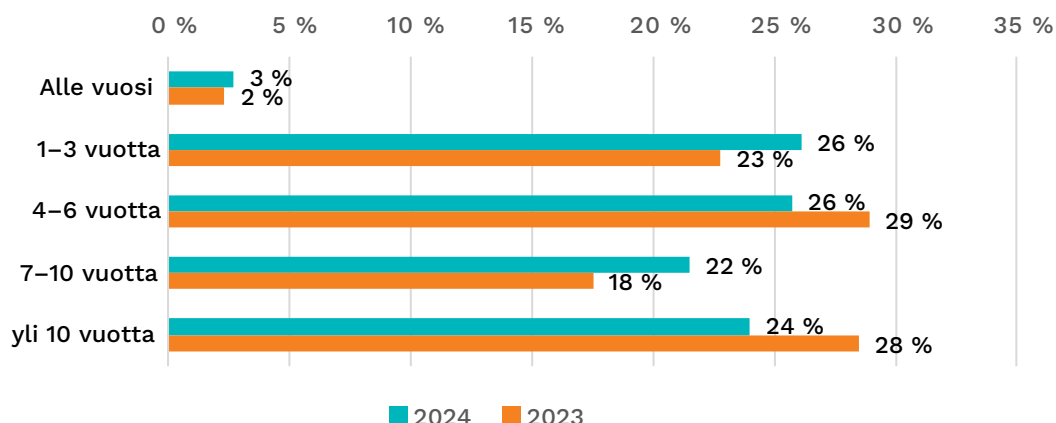
Ongelmallisesti pelaaville on hyvin tyypillistä, että aktiivisia pelitilejä on useita. 40 prosentilla ohjelmaan hakeneista oli hakuhetkellä vähintään kuusi aktiivista pelitiliä ja 14 prosentilla pelitilejä oli yli 20.



**Kuvio 11.** Aktiivisten pelitilien määrä 2023–2024. (N = 547)

Ennen Peli poikki -ohjelmaan hakeutumista pelaajat ovat usein kärsineet peliongelma jo vuosia. 72 prosentilla ongelma oli kestänyt vähintään neljä vuotta.

### PELIONGELMAN KESTO ENNEN OHJELMAAN HAKEMISTA 2023–2024 (%)

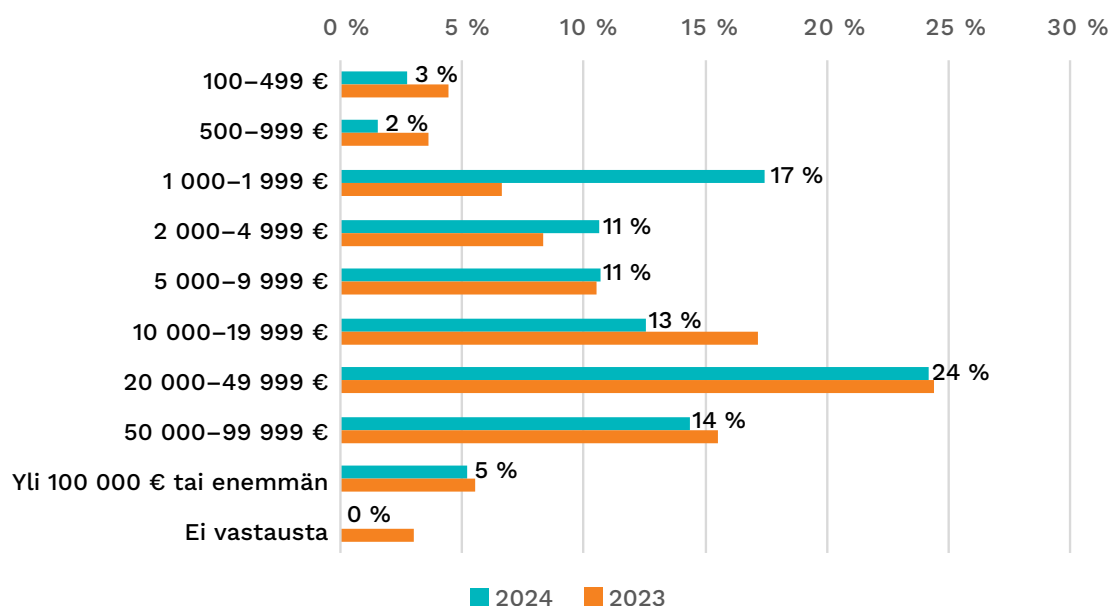


**Kuvio 12.** Peliongelman kesto ohjelmaan hakeneilla 2023–2024. ( N=547)

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 2024 kahdeksan. Ohjelmaan hakeneilla kyse oli siis jo varsin vakavasta rahapeli-ongelmasta.

Vuonna 2024 Peli poikki -ohjelman seulontakyselyn täyttäneistä 78 prosenttia ilmoitti, että heillä oli pelaamiseen liittyvää velkaa (76 %, vuonna 2023, 74 % vuonna 2022). Niistä vastaajista, jotka ilmoittivat velkojen määrän, 56 prosentilla velkaa oli 10 000 euroa tai enemmän (vuonna 2023 63 prosentilla).

### PELAAMISEEN LIITTYVÄN VELAN MÄÄRÄ 2023–2024 (%)

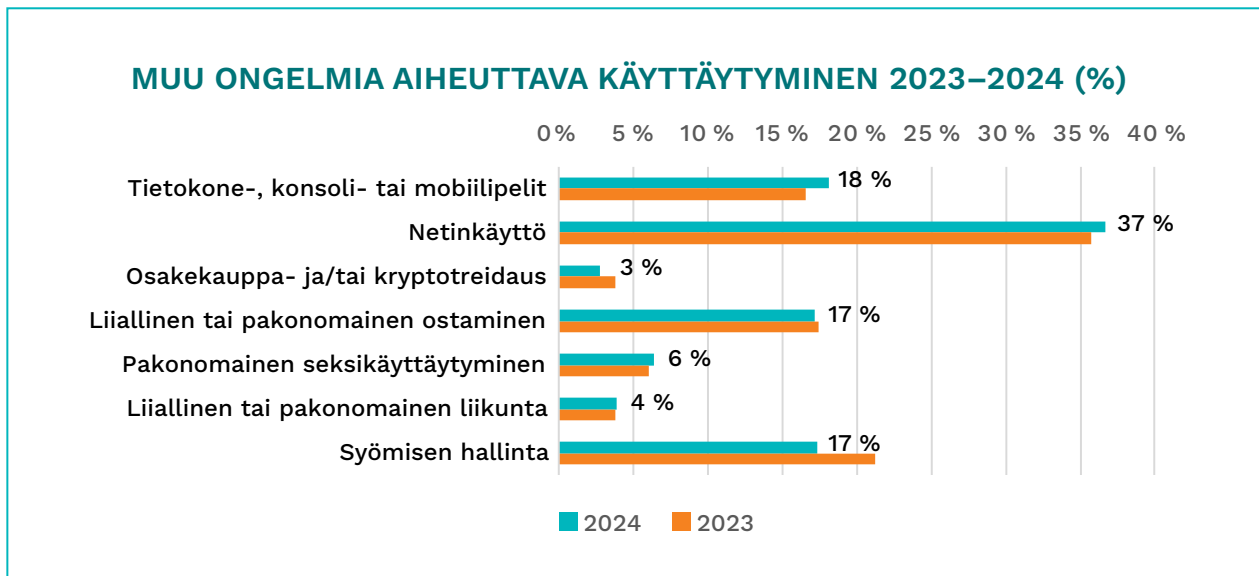


**Kuvio 13.** Peli poikki -ohjelman seulontakyselyn täyttäneiden rahapelaamiseen liittyvien velkojen määrä 2023–2024.



Peli poikki -ohjelmaan hakeneilta kysytään myös muista ongelmista ja muusta ongelmia aiheuttavasta käyttäytymisestä. Vuonna 2024 ohjelmaan hakeutuneilla korostui etenkin netinkäytön ongelmat, joista raportoi 37 prosenttia hakijoista. Muita selkeästi esiin nousseita ongelmia olivat syömisen hallinta (esim. ahmiminen, pakonomainen laihduttaminen 17 %), liiallinen tai pakonomainen ostaminen (17 %) sekä tietokone-, konsoli- ja mobiilipelien liiallinen pelaaminen (18 %).

Alkoholin käyttöä kartoittavan Audit-testin pisteiden keskiarvo oli vastaajilla 5 (riskikäytön raja miehillä on 8 pistettä). Masennusta kartoittavan MADRS-S asteikon keskiarvo vastaajilla oli 20 (vastaa lievää masennustilaa).



**Kuvio 14.** Muu ongelmia aiheuttava käyttäytyminen kaikista Peli poikki ohjelmaan hakeneista 2023–2024.

*”Ilman tätä ohjelmaa ja upeaa terapeuttia en olisi päässyt näin pitkälle peliriippuvuuden nujertamisessa. Kun aloitin tämän ohjelman, ajattelin että tuskin tästäkään saan apua. Onneksi olin väärässä.”*

–Peli poikki -ohjelman asiakas

## Perhetyön osana Peli poikki -ohjelmaa

**SYKSYSTÄ 2023 ALKAEN** Peli poikki -ohjelman osallistujilla on mahdollista saada apua yhdessä läheistensä kanssa ohjelman loputtua. Pari- ja perheterapeuttinen työskentely toteutetaan etäyhteydellä ja tapaamisia oli mahdollista saada 1–5 kertaa osallistujien tilanteesta ja toiveista riippuen. Resursseista johtuen toiminta on vielä toistaiseksi pienimuotoista. Työskentelyyn osallistui vuonna aikana 9 pariskuntaa ja 1 perhe. Tapaamiset kestivät 1,5 tuntia ja yhteensä niitä pidettiin 33 kappaletta.

*”Kiitos avusta ja hyvistä keskusteluista. Tällä oli iso merkitys meidän parisuhteelle ja sille, että asiat menevät oikeaan suuntaan. Hyviä kysymyksiä esitit meille ja pistit mieltämään tärkeitä, niin pieniä kuin isoja asioita.”*

–Perhetyöhön puolison kanssa osallistunut

## OmaPeluuri

**OMAPELUURI TARJOAA** oma-apua ja vertaistukea verkossa. OmaPeluurissa on keskustelualueita, oma-apu -työkaluja ja ohjattuja vertaistukiryhmiä.

### [Tutustu OmaPeluuriin](#)

OmaPeluuriin rekisteröityi 1033 henkilöä vuonna 2024 (v. 2023 rekisteröityi 1122 henkilöä). Rekisteröityessä on mahdollista halutessaan valita yksi tai useampi rooli: pelaaja, läheinen ja/tai peliongelmia kohtaava työntekijä. Roolivalinnan tehneistä 85 prosenttia ilmoitti olevansa pelaajia, 10 prosenttia läheisiä ja 5 prosenttia peliongelmia kohtaavia työntekijöitä.

## OmaApu -työkirja

**DIGITAALISEN OMAAPU -TYÖKIRJAN** avulla pelaaja voi arvioida rahapelaamistaan ja laatia suunnitelman muutoksen tekemiseksi. Myös ammattilainen voi käyttää työkirjaa asiakastyössä. Vuonna 2024 noin 340 henkilöä käytti työkirjaa tai osia siitä.

### [Tutustu OmaApu -työkirjaan](#)

## Tehostartti muutokseen

**TEHOSTARTTI MUUTOKSEEN** on OmaPeluurissa toimiva rahapelaajille tarkoitettu ohjattu ja suljettu verkkovertaisyryhmä. Vuonna 2024 pidettiin yhteensä 6 Tehostartti muutokseen -ryhmiä. Yhteensä ryhmiin osallistui 178 ongelmallisesti pelaavaa.

### [Tutustu Tehostarttiin](#)

## Lähellä-ryhmä

**LÄHELLÄ -RYHMÄ ON** OmaPeluurissa toimiva rahapelaajien läheisille tarkoitettu ohjattu ja suljettu verkkovertaisryhmä. Vuonna 2024 ohjattiin kaksi ryhmää, joihin osallistui yhteensä 15 ongelmallisesti pelaavan läheistä.

### Tutustu Lähellä -ryhmään

*”Ryhmällä ja osallistumisella on ollut iso vaikutus. En ilman tätä apua olisi pystynyt lopettamaan pelaamista. Elämänlaatu on parantunut jonkin verran, aikaa muille tärkeille asioille on jäänyt enemmän.”*

-Tehostartti muutokseen -ryhmään osallistunut

## Peluurin viestintä ja asiantuntijatyö

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

## Peluuri 20 vuotta -viestintä

**PELUURIN 20 V. JUHLAVUOSI** näkyi Peluurin viestinnässä monin tavoin. Tärkein viestinnällinen panostus oli Se alkaa pienestä -vaikuttajakampanja, jonka kohderyhmänä oli noin 20-vuotiaat miehet, toissijaisesti pelaajien läheiset.

Kampanjan tavoitteena oli kasvattaa Peluurin tunnettuutta ja madaltaa yhteydenoton kynnystä. Lisäksi tavoitteena oli nostaa tietoisuutta rahapeliongelmistä ja normalisoida avun hakeminen. Kampanjan tavoitteet toteutuivat hyvin. Tämä näkyi julkaisuihin sitoutumisten ja reagoitien määrässä.

- Andreas Tolosen neljä julkaisua Tik Tokissa, Instagramissa ja YouTubessa keräsivät reilut 230 000 näyttökertaa ja sisällön kokonaiskattavuus oli noin 170 000 kohderyhmään kuuluvaa.
- Sisältöön reagoitiin 13 300 kertaa.
- Lisäksi Peluurin Instagramissa kampanjan sisällön kattavuus oli n. 15 000.
- Lokakuussa videolla tavoitettiin noin 8 000 varusmiestä ympäri Suomen. Lisäsisältö haastoi varusmiehiä testaamaan rahapelaamisensa peluuri.fi-sivustolta löytyvällä BBGS -testillä.

### Katso video

## Peluurin verkkosivut ja sosiaalinen media

**PELUURI ALOITTI** helmikuussa 2024 Instagramissa profiililla @peluuriauttaa, johon julkaisemisen painopiste siirtyi Facebookista ja X:stä.

### Vuonna 2024

**146 000**

uutta käyttäjää peluuri.fi -sivuilla (137 216 v. 2023)

Sisältöjen kattavuus Facebookissa ja Instagramissa noin

**53 000**

**1 376**

seuraajaa Instagramissa ja Facebookissa

**378**

julkaisua Instagramissa ja Facebookissa

**5 100**

tehtyä Testaa pelaatko liikaa -testiä

### Katsotuimmat sisällöt peluuri.fi -sivulla 2024

- Testaa pelaatko liikaa (32 263 katselua),
- Rajoita rahapelaamista netissä (17 405 katselua) sekä
- Miten vähentää tai lopettaa (12 924 katselua).

(Sometilastojen lähde: Meta,  
Verkkosivutilastojen lähde: Google Analytics.)

## Testit rahapelaajille ja läheisille

**TESTAA PELAATKO** liikaa -testiä tehtiin Peluurin sivuilla n. 5100 kertaa vuonna 2024 (3800 v. 2023). BBGS-mittarissa on kolme pelaamista koskevaa kysymystä. Peluurin mittariin on lisätty yksi muutoshalukkuutta kartoittava kysymys. Laajempi, yhdeksän kysymystä sisältävä, PGSI-testi tehtiin 486 kertaa.

Lokakuussa 2022 peluuri.fi-sivustolla julkaistiin yhteistyössä Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen kanssa rahapelaajien läheisten kokemien haittojen mittari PGSOIS (Problem Gambling Significant Others Impact Scale). Kyselyn täytti 978 henkilöä. Vastaajista 19 prosenttia oli miehiä, 80 prosenttia naisia ja prosentti muita.

## Peluurin asiantuntijatyö

**PELUURISSA ASIAANTUNTIJUUS** 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.

Vuonna 2024 Peluurin työntekijät pitivät 6 koulutusta, joihin osallistui yhteensä 95 työssään peliongelmaa kohtaavaa ammattilaista. Omien koulutusten lisäksi pidettiin 3 puheenvuoroa erilaisissa tapahtumissa ja seminaareissa, osallistujia näissä oli yhteensä 130.

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

Vuoden 2024 aikana mediaesiintymisiä oli yhteensä viisi kappaletta (Yle x2, Markkinointiuutiset, Iltalehti, MTVuutiset.fi).

Vuonna 2024 keskeinen kysymys vaikuttamistyössä oli rahapelijärjestelmän uudistaminen. Siihen liittyen Peluuri julkaisi kaksi kannanottoa, toisen markkinoinnista ja toisen keskitetyistä pelirajoituksista (yhdessä Ehyt ry:n ja CEACG-tutkimusryhmän kanssa). Lisäksi yksikön päällikön mielipidekirjoitus otsikolla ”Nettirahapeleihin on saatava yhteiset markkinointi- ja pelirajoitukset” julkaistiin Helsingin sanomissa. Elokuussa Peluuri jätti lausuntonsa hallituksen esityksestä eduskunnalle uudeksi rahapelijärjestelmäksi.

Peluurin edustaja toimi vuonna 2024 jäsenenä sisäministeriön alaisessa rahapeli-asioiden neuvottelukunnassa sekä sosiaali- ja terveysministeriön alaisessa rahapeli-asioiden toimeenpanosta aiheutuvien haittariskien ja haittojen arviointiryhmässä. Lisäksi Peluuri toimi Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen koordinoimassa pelihaitta-verkostossa sekä pelihaittatoimijoiden Puhutaan rahapelaamisesta ja Osaamisen kehittäminen -verkostoissa.



**peluuri.fi**