

Painopisteiden tulostavoitteet ja linjaukset - 2023

§ 52 toiminnalla vahvistetaan rahapelihaittojen ehkäisyyn ja vähentämiseen perustuvaayksinoikeusjärjestelmää

Visio: Rahapelaamisen haitat ja riskit ovat hallinnassa

1. Rahapelijärjestelmän ja sen toimeenpanon arviointi ja tuki

1. Seurannalla ja arvioinnilla on tuettu rahapelijärjestelmän toimeenpanoa rahapelihaittojen ehkäisyssä ja vähentämisessä (pelituotteet, saatavuus, kulutus, politiikka-, sääntely- ja vastuullisuustoimien vaikutukset).
2. Toiminnalla on tuettu kestävää rahapelijärjestelmän toimeenpanoa kansainvälistyvässä toimintaympäristössä (järjestelmät, pelaaminen, markkinat, vastuullisuus).

2. Haittojen määrittely, mittaaminen ja taso

1. Seuranta riittävää ja kattavaa eri tahojen tarpeisiin, ei päällekkäistä.
2. Ymmärrys haitoista ja niitä tuottavista mekanismeista lisääntynyt.
3. Haittamittarit ja indikaattorit on määriteltä ja niitä käytetään tarvittavilla tasoilla.
4. On saavutettu konsensus haittojen vähentämisen kansallisesta tavoitetasosta ja se on käytössä.

3. Riskiryhmät ja riskipelaaminen

1. Peli- ja pelaajadataa hyödynnetään tehokkaasti.
2. Riskipelaamisen rajat on määritetty ja ne tunnetaan.
3. Puheeksiotto ja varhainen tunnistaminen toteutuu palveluissa.
4. On otettu käyttöön arvioituja ja vaikuttavia menetelmiä.
5. Rahapelihaittojen ehkäisy on vahvistunut paikallisessa ehkäisevässä päihdetyössä.

4. Tuen ja hoidon saatavuus ja laatu

1. Tarve on arvioitu, määrämuotoinen kirjaaminen käynnistynyt
2. Laatu, saatavuutta ja saavutettavuutta on arvioitu ja ryhdytty tarpeenmukaisiin toimiin
3. Palvelut integroituvat sote - rakenteisiin
4. Valtakunnallista kehittämistyötä tukeva Peliklinikatoiminta on vahvistunut ja vakiintunut.
5. Hoitopalvelujen kehittämistyötä on tuettu tuloksekkaasti.

Yhteys: tutkimus - kehittäminen - viestintä. Tietopohjan, ymmärryksen ja osaamisen vahvistaminen

Tarvelähtöinen, kansainvälistymisen huomioiva ja koordinoitu kokonaisuus, jota seurataan ja arvioidaan. Roolien mukainen yhteistyö ja soveltuvat rakenteet, myös rajapinnoilla (esim. EPT, digipelaaminen).