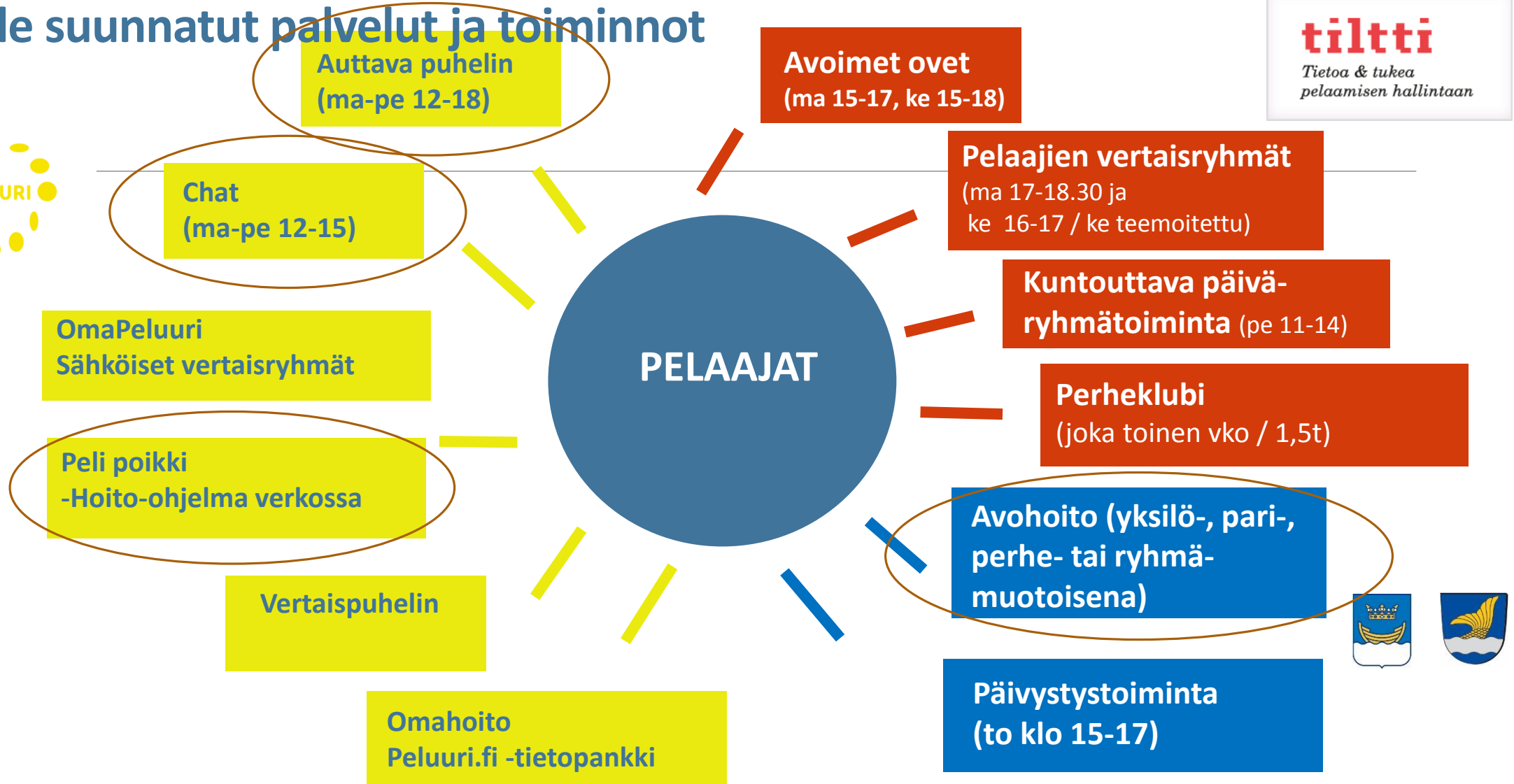


Aineistot ja tutkimus Peliklinikalla

5.1.2018

Pelaajille suunnatut palvelut ja toiminnot

tiltti
Tietoa & tukea
pelaamisen hallintaan



”Peliklinikka perustettiin, koska halusimme koota saman katon alle järjestöjen ja kuntien tarjoamia palveluja sekä niiden kehittämistä ja tutkimusta. Näin asiakkaat voivat joustavasti siirtyä eri palveluiden välillä ja samalla **Peliklinikalle kertyy monipuolista tietoa peliongelmissa ja osaamista niiden hoitoon. Tieto ei kumuloidu yksittäisissä työpisteissä, vaan ymmärryksen kehittyminen vie aikaa ja siihen tarvitaan paljon asiakkaita.**”

Tutkimus asiakastyön rinnalla

Peliklinikan palveluiden yhteydessä syntyy runsaasti rahapeliongelmaan liittyvää tutkimusaineistoa

Aineistoa kerätään sekä palvelujen kehittämistä että tieteellistä tutkimusta varten, auttamisen ehdoilla

Laajoja tutkimusaineistoja, joista piirtyy kuva suomalaisesta rahapeliongelmasta ja sen muutoksista

- Seurantatiedon kerääminen ei kuitenkaan systemaattista

Aineistoja ovat hyödyntäneet Peliklinikan tutkijat, ja nyt niitä pyritään saamaan laajemmin myös ulkopuoliseen käyttöön (esim. ATS:n haku)

- Tunnistetietoja ei luovuteta Peliklinikan ulkopuolella

Tulevaisuus tuo mukanaan muutoksia, esim. tietojärjestelmien osalta

- Ehkä enemmän täsmätutkimuksia?
- Aineistot jäävät tutkittavaksi

Tutkimusta tärkeää suunnitella asiakastyöntekijöiden kanssa

Peli poikki -ohjelma

Elämäntilanne: maakunta, sukupuoli, ikä, perhetilanne, syntymämaa, vanhempien syntymämaa, koulutus, työtilanne, tuloluokka, perheen tuloluokka

NODS (NORC Diagnostic Screen for Gambling): ongelmapelaamisen mittari

Pelikäyttäytyminen: kuinka usein olet pelannut eri pelejä; mitkä peleistä ovat aiheuttaneet ongelmia; kuinka monena päivänä viikossa olet pelannut; kuinka kauan olet pelannut joka kerta; kuinka paljon rahaa olet käyttänyt kullakin pelikerralla; kuinka paljon rahaa olet käyttänyt viikossa

Pelihistoria: pelaamisen aloittamisikä; millä pelillä aloittanut; kuinka monta vuotta kärsinyt rahapeliongelmistä; onko ollut kahden viikon jaksoja kokonaan pelaamatta; kuinka monta päivää viimeksi pelaamatta; milloin viimeisin pelaamattomuusjakso päättyi

Terveydentila: millainen on mielestäsi psyykinen terveydentilasi; millainen on mielestäsi fyysinen terveydentilasi; MADRS-S (Montgomery-Åsberg Depression Rating Scale) depressioasteikko; Audit-C alkoholinkäytön riskit; oletko käyttänyt huumeita, mitä; kärsitkö omasta tai muiden mielestä alkoholin tai huumeiden väärinkäytöstä

Pelaamisen seuraukset: oletko viimeisen kahden kk aikana joutunut tilanteeseen, jossa sinun on pitänyt hankkia rahaa (lueteltu eri tapoja); onko sinulla nyt pelaamisesi liittyviä velkoja, velkojen määrä; jos sinun pitäisi hankkia viikon kuluessa 1500 euroa, selviäisitkö siitä; mitä mieltä olet taloudellisesta tilanteestasi; kysely pelaamisen seurauksista; voitko saada apua käytännön ongelmiin; voitko saada apua stressi- ja ongelmatilanteisiin; onko hyvät suhteet läheisiin henkilöihin; kenen kanssa vietät vapaa-aikaasi; millaisia tunteita olet tuntenut pelatessasi

Aikaisempi avunhaku: oletko hakenut aikaisemmin apua peliongelmiisi; mistä hait apua; saatko tällä hetkellä jotakin psykologista hoitoa; millaista hoitoa; milloin hoito alkoi; käytätkö tällä hetkellä masennuslääkkeitä tai muita vastaavia lääkkeitä; mitä lääkkeitä käytät; milloin lääkitys alkoi

Pelaamista koskevat ajatukset ja pelihimo: pelitilanteisiin liittyvät tunteet ja ajatukset (14 kysymystä); arvioi asteikolla 1–10 miten vahva pelihimosi on, kun se on voimakkaimmillaan; miten usein pelihimosi on näin voimakas; arvioi asteikolla 1–10 miten hyvin pystyt tällä hetkellä vastustamaan pelihimoasi

Motivaatio muutokseen: mittari neljän vastausvaihtoehdon skaalalla

Peli poikki -ohjelma

Muuttujaryhmä/ mittari	Seulonta (noin 3 kk ennen aloittamista)	Esitutkimus (aloittaessa)	Jälkitutkimus (heti päättymisen jälkeen)	Jälkitutkimus 2 (6 kk päättymisen jälkeen)	Jälkitutkimus 3 (12 kk päättymisen jälkeen)
Elämäntilanne	X				
NODS (NORC Diagnostic Screen for Gambling): ongelmapelaamisen mittari	X (viimeisen 12 kk aikana + viimeisen 2 kk aikana)	X (viim. 2 kk aikana)	X (viim. 2 kk aikana)	X (viim. 2 kk aikana)	X (viim. 2 kk aikana)
Pelikäyttäytyminen	X (viimeisen 12 kk aikana)	X (viim. 2 kk aikana)	X (viim. 2 kk aikana)	X (viim. 2 kk aikana)	X (viim. 2 kk aikana)
Pelihistoria	X				
Terveystila	X (Audit-C ja huumeidenkäyttö viim. 12 kk aikana)	X (Audit-C ja huumeidenkäyttö viim. 2 kk aikana)	X (Audit-C ja huumeidenkäyttö viim. 2 kk aikana)	X (Audit-C ja huumeidenkäyttö viim. 2 kk aikana)	X (Audit-C ja huumeidenkäyttö viim. 2 kk aikana)
Pelaamisen seuraukset	X (vain velkojen määrä ja taloustilanne)	X	X	X	X
Aikaisempi avunhaku	X				
Pelaamista koskevat ajatukset ja pelihimo		X	X	X	X
Motivaatio muutokseen	X	X	X	X	X

Peli poikki -ohjelma

Tutkimuslupaa haetaan Peluurista / Sininauhaliitosta

Tutkimussuunnitelmasta on pyydettävä eettinen ennakoarviointi

Aineistosta tehtyjä tutkimuksia:

Castrén, S., Pankakoski, M., Ladouceur, R., Lahti, T. Internet-based 8-week cognitive therapy for gambling problems: socio-demographic characteristics of the participants. *Psychiatria Fennica* 2012; 43:79-96.

Castrén, S., Pankakoski, M., Tamminen, M., Lipsanen, J., Ladouceur, R., Lahti, T. Internet-based CBT intervention for gamblers in Finland: Experiences from the field. *Scandinavian Journal of Psychology* 2013; 54(3): 230-235 doi: 10.1111/sjop.12034.

Lind, K.: Rahapeliongelman ja rikollisuuden yhteys, arvioitavana

Heiskanen, M. ym.: Hoito-ohjelman keskeyttäneet, kesken

www.pelipoikki.fi.

Hoidollinen keskustelu

Helsinkiäisille ja vantaalaisille on tarjolla hoidollista keskusteluapua

Ensimmäisellä kerralla asiakkaat täyttävät lomakkeen, jossa kysytään heidän taustatietojaan, pelaamisen tavoista ja avunhausta (N = 771, 2010-2016)

Lisäksi asiakkaita pyydetään täyttämään muutosmotivaatioon, tyytyväisyyteen eri elämänalueisiin, rahapelaamiseen liittyviin ajatuksiin ja uskomuksiin ja mielialaan liittyviä lomakkeita

Tutkimuslupaa haetaan sekä Helsingin että Vantaan kaupungeilta

Asiakastietolomake

Tausta: sukupuoli, ammatti, syntymämaa, kotikieli, alle 18-v. lasten määrä, siviilisääty, työtilanne, koulutus, toimeentulo

Hakeutuminen ja palvelut: tulosyy, mistä sai tiedot, onko jokin taho ohjannut, odotukset käynnille, onko hakenut aiemmin apua, muut sosiaali- ja terveystalvelujen asiakkuudet

Terveys, hyvinvointi ja talous: todetut pitkäaikaissairaudet, oma arvio psyykkisestä ja fyysisestä terveydentilasta, käyttääkö masennus- tai mielialalääkkeitä tai muuta lääkitystä, tupakoiko, kärsiikö omasta tai muiden mielestä päihteiden väärinkäytöstä (mikä päihde), onko hakenut apua muiden ongelmien vuoksi, harrastukset, asuminen, tulot, oma mielikuva taloustilanteesta, Audit-C

Pelaaminen: oletko yrittänyt rajoittaa, pelikertojen määrä, onko velkaa, onko ottanut pikavippejä, minkä ikäisenä aloitit pelaamaan, minkä ikäisenä muuttui ongelmaksi, pelatut pelit, netissä / livenä, mitkä aiheuttaneet ongelmia, PGSI

Muut lomakkeet

Tyytyväisyys eri elämäalueisiin: asteikolla 1-10 pelaamisen määrä, suhde puolisoon, suhteet ystäviin, suhteet lapsiin, fyysinen terveys, mielenterveys, raha-asiat, vapaa-ajan käyttö, työ / opinnot, itsetunto

MADRS-S: Miten olet voinut viimeisen kolmen päivän aikana? Mieliala, huolestuminen, uni, ruokahalu, keskittymiskyky, aloitekyky, tunneperäinen kiinnostus, pessimismi, elämänhalu

Motivaatio muutokseen: 4-portaisena pelaan mielestäni sopivan paljon, yritän pelata vähemmän, pelaan joskus liikaa, pitäisi vähentää, pelitapojen miettimisessä ei mieltä, yritin vähentää, teen asialle jotain, pitäisi miettiä vähentämistä, pelaamisesta on tullut ongelma, ei tarvitse muuttaa pelitapoja, olen muuttamassa pelitapoja, ei syytä vähentää pelaamista

Rahapelaamiseen liittyviä uskomuksia: 7-portainen asteikko, pelaamiseen liittyviä uskomuksia (7 väittämää), muisti (kolme väittämää), sattumaa koskevaa uskomuksia (9 väittämää)

Seuranta pelaamisen useudesta: kuinka usein olet pelannut viimeisen kk aikana, PGSI

Läheisen lomake: taustatiedot, tulitko yksin, suhde pelaajaan, koulutus, toimeentulo, oletko yrittänyt rajoittaa läheisen pelaamista, oletko hakenut aiemmin apua, muut sos.-ja terv.palv. asiakkuudet, Peliklinikalle ohjannut, läheisen pelaamisesta aiheutuvat haitat, pelaako itse, onko pelaaminen ongelma, onko velkaa

Peluurin auttava puhelin ja chat

Puhelun tai chatin aikana ja jälkeen kirjataan ylös esiin tulleita asioita

Saattavat olla työntekijän tekemiä arvioita

Kirjaus yli 10 000 puhelusta 2004-2015

Vuoden 2016 alusta kirjausjärjestelmä osittain muuttunut (muutoksia ollut aiemminkin); 2017 myös muutoksia

Saattaa olla ensimmäinen taho johon otetaan yhteyttä → ajankohtaisin tieto?

Tietoja julkaistu Peluurin vuosiraporteissa ja käytetty muutamassa opinnäytetyössä

1.2. Viikonpäivä	2.6. Läheisten ongelmat	3.7. Lapset	3.15.a. Pelaamiseen käydyt rahat (euroa/kk)
Kieli (jos muu kuin suomi)	2.7. Välillinen asiakas	++ 3.8. Työtilanne	++ 3.18.b. Pelaamisesta tuli ongelma (kuinka monta vuotta sitten)
1.4. Soiton kesto	2.8. Erityisryhmät	++ 3.9. Aktiivinen hoitosuhde	++ 3.16. Pelaamisesta aiheutuneet ongelmat
1.1. Päivämäärä (muodossa pp.kk.vvvv)	++ 3.1. Pelaajan sukupuoli	++ 3.10. Mistä pelaaja hakenut apua	
1.6. Soiton syyt	3.2. Pelaajan ikä	3.11. Koska lähtenyt hakemaan apua	++ 3.18.a. Pelaamisen aloittaminen (kuinka monta vuotta sitten)
1.3. Kellon aika	++ 3.2.a. Pelaajan ikä	++ 3.12. Pelaamisen rajoittaminen	4.1. Toimenpiteet
1.5. Soiton luonne	++ 3.3. Peli, joita pääasiallisesti pelaa (uusi)	3.12.1. Muu pelaamisen rajoittaminen	5.1. Mistä tieto palvelusta on saatu?
2.1. ++ Sukupuoli	3.3.1. Muu pääasiallinen peli:	3.13. Pelipaikka	5.2 Tyytyväisyys puheluun (asteikolla 1-5)
2.2. Soittaja*	++ 3.3.3. Paikka	++ 3.15. Pelaamisen rahoittaminen	6.1. Muistiinpanoja
2.3. Läheinen	++ 3.4. Muut pelit, joita pelaa (uusi)	3.14. Pelikertojen määrä	
2.4. Läheisen ikä	3.4.2 Muistiinpanot pelimuodosta	3.15.b. Pelivelat (euroa)	
2.4.a. Läheisen ikä	3.5. Pelaajan asuinpaikka	3.15.c Velkaantuminen peleissä (muista merkitä myös kyllä -kohta, jos velkaa)	
2.5. Asuinpaikka / mistä soittaa	++ 3.6. Perhesuhteet	++ 3.17. Muita mahdollisia ongelmia pelaajalla	

Peluuri puhelin ja chat 2017->

Päivystäjä, viikonpäivä, päivämäärä, avun kanava, kieli, onko uusintasoitto (kyllä, ei tietoa ajankohdasta; kyllä, kuluvan vuoden aikana; kyllä, joskus aiemmin), kellonaika, yhteydenoton kesto, meille tullut vai meidän tekemä, yhteydenottaja (rahapelaaja, digipelaaja, läheinen, ammattilainen, toimittaja/opiskelija/palautteen antaja, peliyhtiön asiakaskontakti, asiaton/pilayhteydenotto, muu ei Peluurille kuuluva yhteydenotto)

Rahapelaaja:

- Pääasiallinen pelikanava: netti, pelipistepelaaminen, ei pääasiallista kanavaa (tasaisesti molempia), ei tietoa
- Jos pelaa netissä, pääasiallinen pelioperaattori (Veikkaus, PAF, ulkomaiset, tasaisesti kotimaisella ja ulkomaisilla)
- Jos pelaa netissä, pelaako mobiililaitteella (ei koskaan, toisinaan, usein, ainoastaan)
- Jos pelaa pelipisteillä, pääasiallinen pelipaikka (kaupassa/kioskilla/huoltoasemalla/kahvilassa, ravintolassa/baarissa/yökerhossa, pelisalissa, raviradalla, Helsingin kasinolla)
- Ensisijainen ongelmia aiheuttava peli
 - raha-automaatit
 - hitaat numeroarvontapelit (esim. Lotto, Eurojackpot, Keno)
 - nopeat numeroarvontapelit (esim. eBingo, Pore, Syke)
 - kasinopöytäpelit (esim. blackjack, ruletti)
 - vedonlyönti tai veikkaus (esim. pitkäveto, liveveto, vakio)
 - arvat (nettiarvat tai raaputusarvat)
 - pokeri (Hold'em, Omaha yms.)
 - hevospelit
 - yksityiset vedot / pelit
 - muu
- Muut ongelmia aiheuttavat pelit

Peluuri puhelin ja chat 2017->

Raha- ja digipelaaja

- Pelaajan yhteydenoton syyt sekä käsitellyt asiat
 - Omien tavoitteiden pohdinta tai motivaation herättely
 - Tiedustelut kasvokkaisista tuki- ja hoitovaihtoehtoista
 - Oma-apu, esto-ohjelmat tai muu nettiin liittyvä
 - Peluurin muut palvelut
 - Talousvaikeuksien ratkaiseminen
 - Arjenhallinta
 - Peliklinikan ajanvaraukseen tai Tilttiin liittyvä asia
 - Pelaamattomuuden ylläpito
 - retkahdus
 - Vinkkejä ja keinoja muutoksen tekoon
 - Muut syyt:
- Pelaajan sukupuoli, ikä, asuinpaikka (maakunta), erityisryhmä, pääasiallinen toimi, pelaamisen rahoittaminen, pelivelkojen summa yhteensä

Peluuri puhelin ja chat 2017->

Raha- ja digipelaajat

- Miksi pelaa?
 - Ajankulu/tekeminen
 - Rahan voittaminen / rikastuminen
 - Kilpailuhenkisyys
 - tietämyksen/taidon mittaaminen/kehittyminen
 - Kaveriporukassa oleminen
 - Keino paeta ongelmia / käsitellä vaikeita tunteita (ns. pakopelaaminen)
 - Keino saada jännitystä
 - Keino rentoutua
 - Muu:
- Onko pyrkinyt vaikuttamaan pelaamiseensa?
 - Hakee ulkopuolista apua ensimmäistä kertaa
 - Ei ole pyrkinyt vaikuttamaan pelaamiseensa
 - Pohtinut päivittäisiä pelirajojaan
 - asettanut pelirajoituksia, esto-ohjelman tai oman luottokiellon
 - asettanut nosterajoituksia tai antanut pankkitunnukset läheiselleen
 - keskustellut ja hyödyntänyt läheisen apua
 - käyttänyt netin itseapumateriaaleja
 - mielenhallintaharjoitteet, jooga, meditaatio tms.
 - Osallistunut Peli poikki -ohjelmaan
 - osallistunut vertaistoimintaan
 - hakeutunut avo- tai laitoshoitoon
 - vaihtoehtohoidot (esim. homeopatia, akupunktio, hypnoosi)
 - käynyt terapeutin/pariterapeutin vastaanotolla
 - onnistunut olemaan pelaamatta ilman apukeinoja
 - muu, mikä

Peluuri puhelin ja chat 2017->

Pelaajan pelaamisesta johtuvat vakavat ongelmat:

- asunnon menetys tai sen uhka
- ero puolisosta pelaamisen takia
- itsemurha-ajatukset tai -yritykset
- lasten pahoinvointi
- luottotietojen menetys
- rikos (sis. kavallus) pelaamisen rahoittamiseksi

Pelaajan kertomat muut ongelmat tai pelaamiseen vaikuttavat asiat

- yhteydenotossa ei käynyt ilmi muita ongelmia
- stressi, hermostuneisuus, ahdistus tai masennus
- syyllisyyden tai häpeän tunteet
- koulukiusaaminen ja/tai opiskelumenestyksen heikkeneminen
- syrjäytyminen tai eristäytyminen
- oma mielenterveysongelma tai fyysinen sairaus
- päihdeongelma tai muu riippuvuus
- läheisen mielenterveysongelma, fyysinen sairaus tai kuolema
- vakavat ihmissuhdeongelmat
- yksinäisyys
- eläkkeelle tai työttömäksi jäänti
- fyysinen väkivalta
- vakavat ongelmat työpaikalla
- perustarpeiden laiminlyönti (esim. ruoka, lääkkeet)
- katkeruus tai viha
- henkinen väkivalta / aggressiivisuus
- arjenhallintaitojen puute
- talousongelmat
- Muut ongelmat:

Peluuri puhelin ja chat 2017->

Toimenpiteet, mihin ohjattu ym

- Ei toimenpiteitä
- lähetetty materiaalia kotiin
- pyydetty ottamaan yhteyttä uudestaan
- netin oma-aputyökalut/palvelut, mikä?
- vertaistuki (Tiltti, Pelirajat'on, vertaispuhelin, omat ryhmät)
- Peli poikki -ohjelma
- velkaneuvonta tai Velkalinja
- avohoito, mikä paikka?
- laitoshoido, mikä paikka?
- sosiaalitoimisto
- psykiatrian poliklinikka
- pariterapia / perheneuvola
- Terveyskeskus/työterveys
- kriisikeskus tai kriisipäivystys
- muu auttava puhelin, mikä?
- Muu, mikä?

Peluuri puhelin ja chat 2017->

Digipelaaja

- Arvioitu ajankulutus peleihin tällä hetkellä per päivä (k.a):
 - Pelaajan tai läheisen arvioima keskimääräinen pelaamiseen käytetty aika per päivä.
- Arvioitu rahankulutus tällä hetkellä digipeleihin per kk
 - *Pelaajan tai läheisen arvioima keskimääräinen pelaamiseen käytetty rahamäärä per kk*
- Ongelmia aiheuttavien pelien nimet:
- Pääasiallinen ongelmia aiheuttava digipelityyppi
 - Monen pelaajan verkkoroolipeli
 - muu tietokonepeli
 - konsolipeli
 - mobiilipeli
 - Facebook/somepeli
 - muu, mikä

Peluuri puhelin ja chat 2017->

Läheinen

- Yhteydenotossa nousseet läheisen ongelmat, kokemukset ja tarpeet:
 - Ahdistus, stressi, masennus
 - henkinen väkivalta (itse tekijänä tai kohteena)
 - fyysinen väkivalta (itse tekijänä tai kohteena)
 - Kavalluksen uhriksi joutuminen
 - Häpeä tai syyllisyys
 - Omat taloudelliset vaikeudet
 - Oma mielenterveysongelma
 - Omat vaikeudet arjenhallinnassa
 - Epäluottamus läheiseen
 - Ihmissuhde- tai parisuhdeongelmat
 - Huoli tai jatkuva ongelman miettiminen
 - Katkeruus tai viha
 - Pelaamisen puheeksi ottaminen
 - Tiedustelut itselle tarjolla olevasta tuki- ja hoitovaihtoehtoista
 - Muut syyt:

Peluuri puhelin ja chat 2017->

Läheinen: ikä, sukupuoli, suhde pelaajaan

Läheisen hyvinvoinnin tukemiseen ehdotetut toimenpiteet:

- Ei toimenpiteitä
- lähetetty materiaalia kotiin
- pyydetty soittamaan uudestaan
- vertaistuki (Tiltti, Pelirajat'on, vertaispuhelin, omat ryhmät)
- netin oma-aputyökalut/palvelut, mikä?
- velkaneuvonta tai Velkalinja
- avohoito, mikä paikka?
- laitushoito, mikä paikka?
- sosiaalitoimisto
- psykiatrian poliklinikka
- pariterapia, perheneuvola
- Terveyskeskus/työterveys
- kriisikeskus tai kriisipäivystys
- muu auttava puhelin, mikä?
- Muu, mikä?

Läheisen yhteydenotto koskee raha-/digipelaamista, kävikö pelimuoto ilmi

Käynnissä olevia hankkeita

Peli poikki –ohjelman keskeyttäneet

Talousvaikeuksissa auttaminen

Perhe ja rahapeliongelma

Pelaamis- ja pelaajaprofiilit

Selvitykset asiakastyön tukena: esim. Peli poikki -ohjelman palautteet

Peliklinikan näkökulman esiintuominen

Tutkimusyhteistyökumppaneiden etsiminen

- Esim. THL: maahanmuuttajien rahapeliongelma
- Digipelaaminen ja Sosped

Tutkimusstrategia

Miten rahapeliongelma näyttäytyy ihmisten todellisuuksissa?

Miten rahapeli riippuvuus on syntynyt?

Mitä ongelmalle on yritetty tehdä ennen Peliklinikalle tuloa?

Miten rahapeli riippuvuus vaikeuttaa pelaajan ja läheisten elämää, ja mitä resursseja heillä on selvitä tilanteesta?

Mitä tapahtuu kun rahapeliongelmaa ryhdytään hoitamaan?

Ketkä hyötyvät ja minkälaisesta hoidosta / tuesta?

Miten hoitoprosessit etenevät?

Hoidon toimivuuden dynamiikka

Miten tuetaan hoidon toteuttamista?

Peliklinikka-konseptin tutkimus

Vaikuttavuuden arviointi

Mahdollisuudet ja tulevaisuus

Tarkoilla tutkimuskysymyksillä saisi helposti paljon tietoa julkaisukelpoiseksi

Mitä suomalaisesta ongelmapelaajasta ei vielä tiedetä?

Mitä palvelujärjestelmästä voidaan tutkia (erityisesti sotea ajatellen)?

Etnografiset lähestymistavat (esim. Tiltti)

Motivaatio: on iso osa riippuvuushoidon perinnettä, mutta näiden aineistojen avulla saisi ehkä päivitettyä ymmärrystä rahapeliongelman osalta

- Miten voidaan edistää sitä, että ihmiset hakeutuisivat aiemmin palvelujen piiriin?

EU:n tietosuojauudistus 2018

EU:n yleistä tietosuoja-asetusta sovelletaan 25.5.2018 kaikissa jäsenmaissa:

<http://www.tietosuoja.fi/fi/index/euntietosuojauudistus.html>

Keskeistä ja uutta tietosuoja-asetuksessa on muun muassa riskiperusteinen lähestymistapa ja rekisterinpitäjän osoitusvelvollisuus

Rekisterinpitäjän on pystyttävä osoittamaan, että se noudattaa tietosuoja-asetusta

Henkilötietojen käsittely on suunniteltava ja dokumentoitava