



Pelaa fiksusti -vertaistukiryhmä Niilo Mäki Instituutti (NMI)

Nepsy-piirteet ja digipelaaminen

Mitä tiedetään erityislusten pelaamisesta?

Digipelaamista ja -riippuvuutta on tutkittu paljon nuorilla ja aikuisilla, vähemmän lapsilla, varsinkin erityislapsilla.

Useissa erityislapsia koskevissa tutkimuksissa on tuotu esille näiden lasten haavoittuvuus digilaitteiden käytön suhteen.

Digilaitteiden käytössä tarvitaan itsesäätelytaitoja

- lapsilla ja nuorilla vasta kehitysvaiheessa
- neuropsykiatrisissa häiriöissä lisäksi toiminnanohjauksen ja itsesäätelyn vaikeuksia

Nepsy-lasten pelaaminen

Haasteet:

- ADHD-oireilla on havaittu yhteyksiä liialliseen pelaamiseen lapsilla ja nuorilla
- ADHD:n piirteistä erityisesti tarkkaamattomuus ja lisäksi impulsiivisuus ennustavina tekijöinä
- ADHD-lapsilla havaittu vaikeuksia pelin lopettamisessa (harvemmin omasta aloitteesta, vanhempien arvioituna vaikeampi lopettaa)
- AS-kirjon lapset osoittavat erityistä mieltymystä näyttöpohjaiseen teknologiaan (varsinkin TV ja videopelit, some vähemmän)
- Teoriassa sellaiset ASD-piirteet, kuten heikommat sosiaaliset taidot sekä mieltymys digipelien selkeyteen ja ennustettavuuteen voivat selittää kiinnostusta
- Erityislapset voivat olla suuremmassa kiusaamisen vaarassa (offline ja online).



Nepsy ja riippuvuudet

- Nepsyillä erityisen paljon ja erilaisia riippuvuuksia
- Sokeri ja herkut; ostelu
- Puhelin, somerahapelit ja digipelaaminen
- Lääkkeet ja alkoholi
- Huumeet ja ADHD-lääkkeet

Lähde: Pekka Laine Nepsy-kirjo ja riippuvuudet webinaari 22.2.2023

Tärkeää muistaa:

Mikään yksittäinen tekijä tai tekijöiden summa ei ennusta ongelmallista pelaamista varmuudella.

Ongelma syntyy useiden erilaisten tekijöiden yhteisvaikutuksesta (sisäiset ja ulkoiset tekijät, pelit ja pelitottumukset).

- Lähde: Peliriippuvuus. Hannu Alho, Mauri Aalto, Sari Castrén, Mari Pajula (toim.) 2022

Suosituks^{et} lapsille ja niiden toteutuminen ASD-lapsilla

Vähintään tunti kohtalaista tai reipasta liikuntaa päivässä
Korkeintaan kaksi tuntia vapaa-ajan ruutuaikaa päivässä
9-11 tuntia unta vuorokaudessa

Vain 7,2% lapsista liikkui suositusten mukaan
Noin puolella ruutuajan ja nukkumisen suositus toteutui
Niillä, joilla yksikään suositus ei toteutunut, oli korkeampi BMI, heikompi yleinen terveys ja elämänlaatu verrattuna niihin, joilla kaikki kolme suositusta toteutui.

Lähde: Li *et al.* 2022. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health* (2022)
16:50

<https://doi.org/10.1186/s13034-022-00488-5>

Nepsy-lasten pelaaminen

Hyödyt:

- voivat olla poikkeuksellisen taitavia tietokoneiden kanssa (AS)
- saavat tarvitsemaansa stimulaatiota, nopeita palkintoja ja onnistumisen kokemusta peleistä (ADHD)
- löytävät kiinnostuksen kohteet, jotka ovat tärkeitä myös tyypillisesti kehittyville lapsille
- Kuntoutuskäyttö: kehittävät kielellisiä, motorisia, kognitiivisia taitoja
- Digisovellusten avulla voi harjoitella esimerkiksi ajan hallintaa, tunteiden tulkintaa ja ilmaisua, kirjoittamista ja lukemista sekä arjen taitoja
- Opetuskäyttö: digilaitteiden käytön on huomattu lisäävän oppilaiden motivaatiota.

Nepsy-lasten pelaaminen

Hyödyt:

Liikunnalliset videopelit: osassa tutkimuksista huomattiin videopelien pelaamisen vaikutus varsinaisiin motorisiin taitoihin, joissakin tutkimuksissa ei, mutta videopelit paransivat koehenkilöiden kokemusta omista taidoista ja tätä kautta myös liikuntamotivaatiota.



Videopelit kuntoutuksessa ja diagnosoinnissa

Virtuaalitodellisuuspelejä ADHD:n diagnosoinnin apuna

- <https://www.is.fi/terveys/art-2000009279970.html>

FDA:n (Food and Drug Administration) hyväksymä digipeli, joka on tarkoitettu ADHD:n hoitoon 8-12-vuotiailla lapsilla.

Linkki peliä esittävälle sivustolle:

- <https://www.endeavorrx.com/>
- Sivut vain englanniksi, peli vaatii yhteydenottoa ja on maksullinen

LÄHTEET

- Contreras-Espinosa, R.S., Serra, A. & Terrón, J.L. (2019). Games and ADHD-ADD: a systematic mapping study. *Acta Ludologica*, 2, 4-26.
- Craig, F., Tenuta, F., De Giacomo, A., Trabacca, A. & Costabile, A. (2021). A systematic review of problematic video-game use in people with Autism Spectrum Disorders. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 82, Elsevier, 1-17.
- Edwards, J., Jeffrey, S., May, T., Rinehart, N. J. & Barnett, L.M. (2017). Does playing a sports active video game improve object control skills of children with autism spectrum disorder? *Journal of Sport and Health Science* 6 (2017) 17–24.
- Fang, Q., Aiken, C.A., Fang, C. & Pan, Z. (2019). Effects of exergaming on physical and cognitive functions in individuals with Autism Spectrum Disorder: a systematic review. *GAMES FOR HEALTH JOURNAL: Research, Development, and Clinical Applications*, Vol. 8, 74-86.
- Good, B. & Fang, L. (2015). Promoting smart and safe Internet use among children with neurodevelopmental disorders and their parents. *Clinical Social Work Journal*, 43, 179-188.
- Hocking, D.R., Farhat, H., BPsych (Hons), Gavrilu, R., Caeyenberghs, K. & Shields, N. (2019). Do active video games improve motor function in people with developmental disabilities? A meta-analysis of randomized controlled trials. *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation*, 100, 769-781.
- Hong JS, Kim SM, Kang KD, Han DH, Kim JS, Hwang H, Min KJ, Choi TY & Lee YS. (2020). Effect of physical exercise intervention on mood and frontal alpha asymmetry in internet gaming disorder. *Mental health and physical activity*, 18 (2020)100318.
- Hottinen, K. & Siekkinen M. Neuropsykiatriset erityispiirteet ja peli-/someriippuvuus, Opas vanhemmille. Opinnäytetyö. Karelia Ammattikorkeakoulu, sairaanhoitajakoulutus.
- Irisvik, S. & Utriainen, J. (2017). Kuinka kasvattaa diginatiivi. Kustantamo S & S, Helsinki.
- Jeong, H., Yim, H.W., Lee, S.Y., Lee, H.K., Potenza, M.N. & Lee, H. (2020). Factors associated with severity, incidence or persistence of internet gaming disorder in children and adolescents: a 2-year longitudinal study. *Society for the study of addiction*, 116, 1828-1838.
- Kietglaiwansiri, T. & Chonchaiya, W. (2018). Pattern of video game use in children with attention-deficit- hyperactivity disorder and typical development, *Pediatrics International*, 60, 523–528.

LÄHTEET

- Masi, L., Abadie, P., Herba, C., Emond, M., Gingras, M.-P. & Amor, L.B. (2021). Video games in ADHD and non-ADHD children: Modalities of use and association with ADHD symptoms. *Frontiers in pediatrics*, Vol. 9, 1-10.
- Mazurek, M.O. & Engelhardt, C.R. (2013). Video game use in boys with Autism Spectrum Disorder, ADHD, or typical development. *Pediatrics*, Vol.132, 260-266.
- Mazurek, M.O., Shattuck, P.T., Wagner, M. ym. (2012). Prevalence and correlates of screen-based media use among youths with autism spectrum disorders. *J Autism Dev Disord* 2012;42:1757-67.
- Mazurek, M.O. & Wenstrup, C. (2012). Television, video game and social media use among children with ASD and typically developing siblings. *Autism Dev Disord*, 43, 1258-1271.
- Milajerdi, H.R., Sheikh, M., Najafabadi, M.G., Saghaei, B., Naghdi, N. & Dewey, D. (2021). The Effects of Physical Activity and Exergaming on Motor Skills and Executive Functions in Children with Autism Spectrum Disorder. *GAMES FOR HEALTH JOURNAL: Research, Development, and Clinical Applications* Volume 10, Number 1, 2021, p. 33-42.
- Pandian, G.S.D. B., Jain, A., Raza, Q. & Sahu, K.K. (2021). Digital health interventions (DHI) for the treatment of attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) in children – a comparative review of literature among various treatment and DHI. *Psychiatry Research*, 297, Elsevier, 1-5.
- Paulus, F.W., Sinzig, J., Mayer, H., Weber, M. & von Gontard, A. (2018). Computer gaming disorder and ADHD in young children – a population-based study. *Int J Ment Health Addiction.*, 16, 1193–1207.
- Polet, E. (2022). Digitaalisten välineiden hyödyntäminen erityisopetuksessa: Oppilaiden kokemuksia digitaalisista välineistä oppimisen tukena erityisluokassa. *Opinnäytetyö. SeAMK Sosiaali- ja terveystieteiden*.
- Radesky, J. (2018). Digital media and symptoms of attention-deficit/hyperactivity disorder in adolescents. *JAMA*, Vol. 320, number 3, 237–239.
- Slobodin, O., Heffler, K.F., Davidovitch, M. (2019). Screen Media and Autism Spectrum Disorder: A Systematic Literature Review. *J Dev Behav Pediatr* 2019;40:303-311.
- Sulamäki, R. (2016). Digitaalinen pelaaminen lapsen ja nuoren harrastuksena. *Opinnäytetyö. SAMK, Sosiaalialan koulutusohjelma.*
- Tandon, P.S., Sasser, T., Gonzalez, E.S., Whitlock, K.B., Christakis, D.A. & Stein, M.A. (2019). Physical activity, screen time, and sleep in children with ADHD. *Journal of Physical Activity and Health*, 16, 416-422.
- [Lesson Tutor : Video Games - What Are They Good For? by K Demarest - Lesson Tutor](#)

Yhteistä pohdintaa

Mitä erityispiirteitä liittyy nepsy-lasten pelaamiseen kokemuksesi mukaan?

Millaista tukea pelaamisen hallinnassa nepsy-lapsi saattaa tarvita?

Mitkä keinot toimivat?

Mitkä keinot eivät näytä toimivan?

Joustavuus ja rajat nepsy-lasten kasvatuksessa/
pelikasvatuksessa?

YHTEYSTIEDOT

VERKKOSIVUT

pelaafiksusti.nmi.fi

FACEBOOK

www.facebook.com/pelaafiksusti

PELAA
FIKSUSTI

Kiitos!