



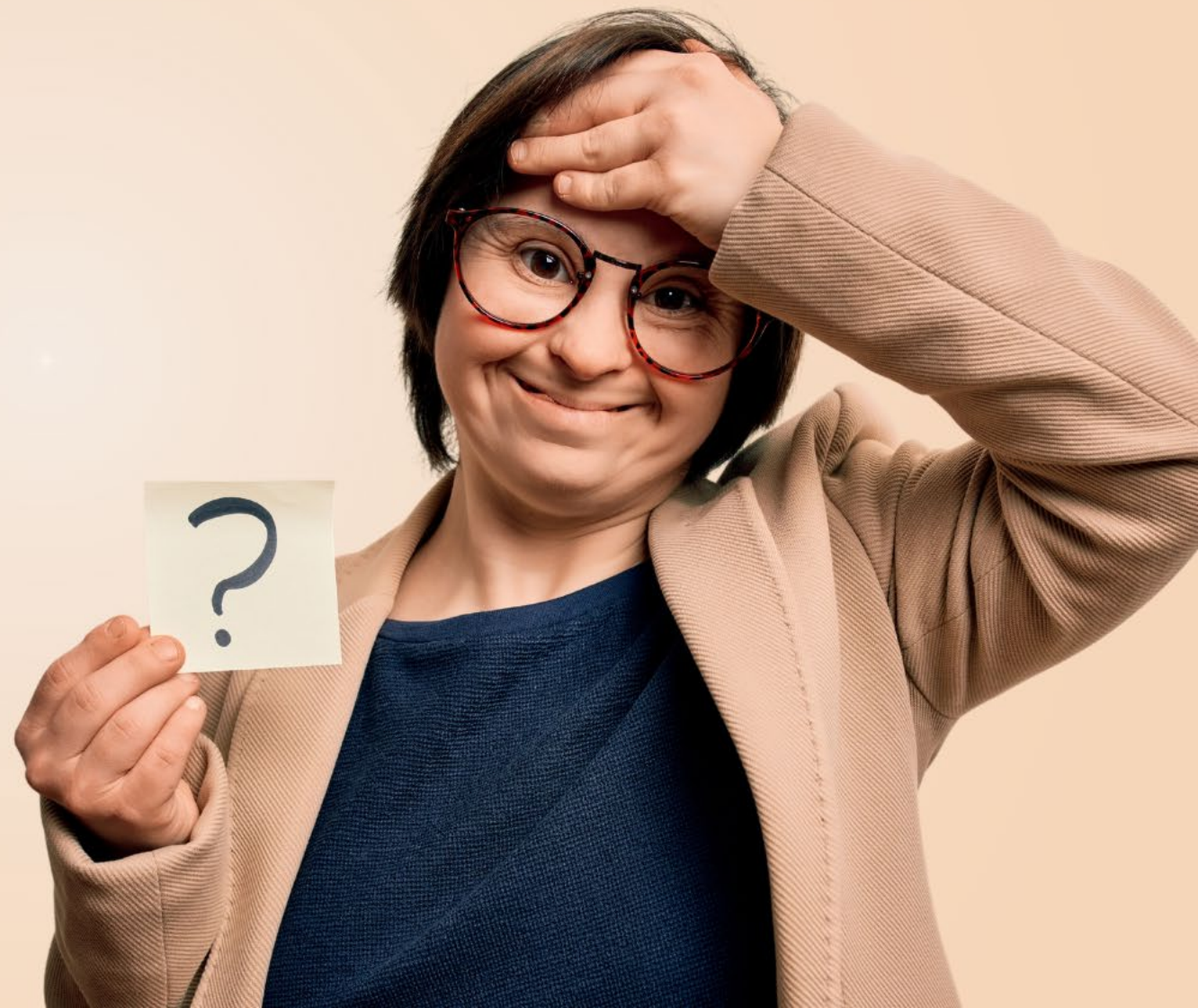
Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n

# SELVIS-kysely kehitysvamma-alan ammattilaisille

Kysely oli auki 1.-28.2.2023

Vastaukset julkaistiin Peliviikolla 7.11.2023

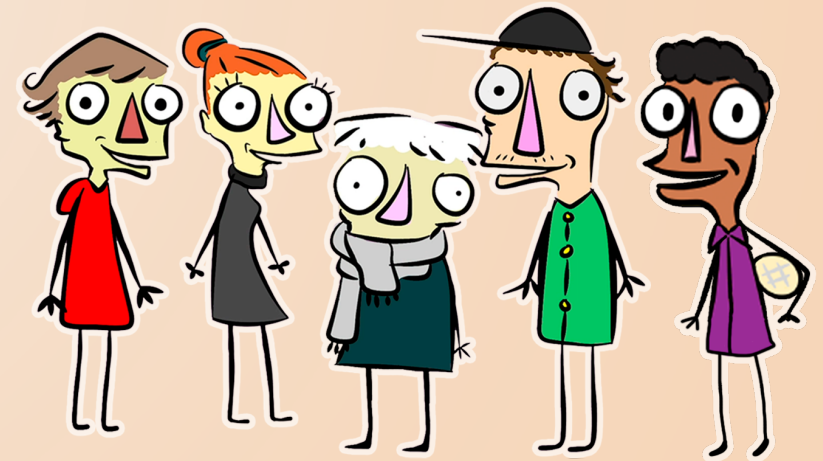
*Tämän koosteen kyselyn vastauksista on tehnyt  
EHYT:n koulutussuunnittelija Milla Ruuska 11/2023*



# Sisällysluettelo



<u>Kysely kehitysvamma-alan ammattilaisille</u> .....	3
<u>Vastaajien tehtävänimikkeet</u> .....	4
<u>Missä vastaajat työskentelivät</u> .....	5
<u>Ikäryhmät, joiden parissa vastaajat työskentelivät</u> .....	6
<b><u>Vastaukset digipelaamisesta</u></b> .....	7
<u>Keskustellut digipelaamisesta</u> .....	8
<u>Havainnut haitallista digipelaamista</u> .....	9
<u>Digipelaamisesta havaitut haitat</u> .....	10-11
<u>Digipelaaminen ja riippuvuus</u> .....	12
<u>Grooming selkokielisessä pelikasvatuksessa</u> .....	13
<u>Tilanteita joissa digipelaamisen haittoja on havaittu</u> .....	14
<u>Digipelaamisesta havaitut hyödyt ja taidot</u> .....	15-16
<u>Kehitysvammaisuus ja digipelaaminen</u> .....	17
<b><u>Vastaukset rahapelaamisesta</u></b> .....	18
<u>Keskustellut rahapelaamisesta</u> .....	19
<u>Havainnut haitallista rahapelaamista</u> .....	20
<u>Rahapelaamisesta havaitut haitat</u> .....	21-22
<u>Tilanteita joissa rahapelaamisen haittoja on havaittu</u> .....	23
<u>Kehitysvammaisuus ja rahapelaaminen</u> .....	24
<b><u>Vastauksia molemmista aiheista – Digi- ja rahapelaaminen</u></b> .....	25
<u>Minkälaisia työkaluja ja materiaaleja kaivataan</u> .....	26
<u>Minkälaisia työkaluja ja materiaaleja on jo hyödynnetty</u> .....	27-28
<u>Vastaajien huomioita ja terveisiä EHYTille</u> .....	29
<u>Yhteenveto</u> .....	30
<u>EHYT tarjoaa tukea digi- ja rahapelaamisen käsittelyyn selkokielellä</u> .....	31
<u>Lähdeluettelo</u> .....	32



*Tämän koosteen sivuilla seikkailee SELVIS-materiaaleista tutut hahmot*

# Kysely kehitysvamma-alan ammattilaisille

Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry kehitti vuoden 2023 aikana selkokieliä oppituntimateriaaleja aiheina digi- ja rahapelaaminen. Alkuvuodesta toteutetun kyselyn kautta kehitysvamma-alan ammattilaisilla oli tilaisuus osallistua kehitystyöhön vastaamalla kyselyyn aiheesta. Kyselyyn sai vastata kuka tahansa kehitysvammaisten nuorten tai nuorten aikuisten parissa toimiva ammattilainen, vapaaehtoinen tai opiskelija.

Kyselyllä kartoitetaan ammattilaisten kokemusta digi- ja rahapelaamisen yleisyydestä ja pelaamiseen liittyvistä haitoista 13-35-vuotiaiden kehitysvammaisten henkilöiden parissa. Digipelaamisen kohdalla kysyttiin myös pelaamisen kautta tulleita hyötyjä tai taitoja kehitysvammaiselle henkilölle. Kyselyssä oli 14 kysymystä ja se oli auki 1.-28.2.2023. Kysymyksistä 1-5 ja 9-10 olivat kaikille vastaajille pakollisia.

Kyselyn toteutti EHYTin koulutussuunnittelija Milla Ruuska Nuorten-osastolta osana Palvelumuotoilu järjestössä -opintojaan (Tuotekehitystyön erikoisammattitutkinto, Rastor Instituutti).

**Vastauksia saatiin yhteensä 68**

# 1. Vastaajien tehtävänimikkeet *(Avoin vastauskenttä)*

Ohjaaja **(18)**

Erityisluokanopettaja **(5)**

Ammatillinen erityisopettaja **(4)**

Sosiaalityöntekijä **(4)**

Asumisenohjaaja **(4)**

Henkilökohtainen avustaja **(3)**

Työhönvalmentaja **(3)**

Opettaja **(2)**

Opinto-ohjaaja

Palveluohjaaja

Johtava sosiaalityöntekijä

Erityisopettaja

Fysioterapeutti

Sosiaaliohjaaja

Suunnittelija

Asumispalveluohjaaja

Toimintaterapeutti

Terveystenhoitaja

Sosiaaliohjaaja

Erikoisohjaaja

Esihenkilö

Keikkatyöläinen

Asiantuntija

Opetuksen ohjaaja

Koulutuspäällikkö

Vastaava ohjaaja

Teamledare

Telma -ryhmän ohjaaja

Erityisopettaja

Avustaja

Opiskelija

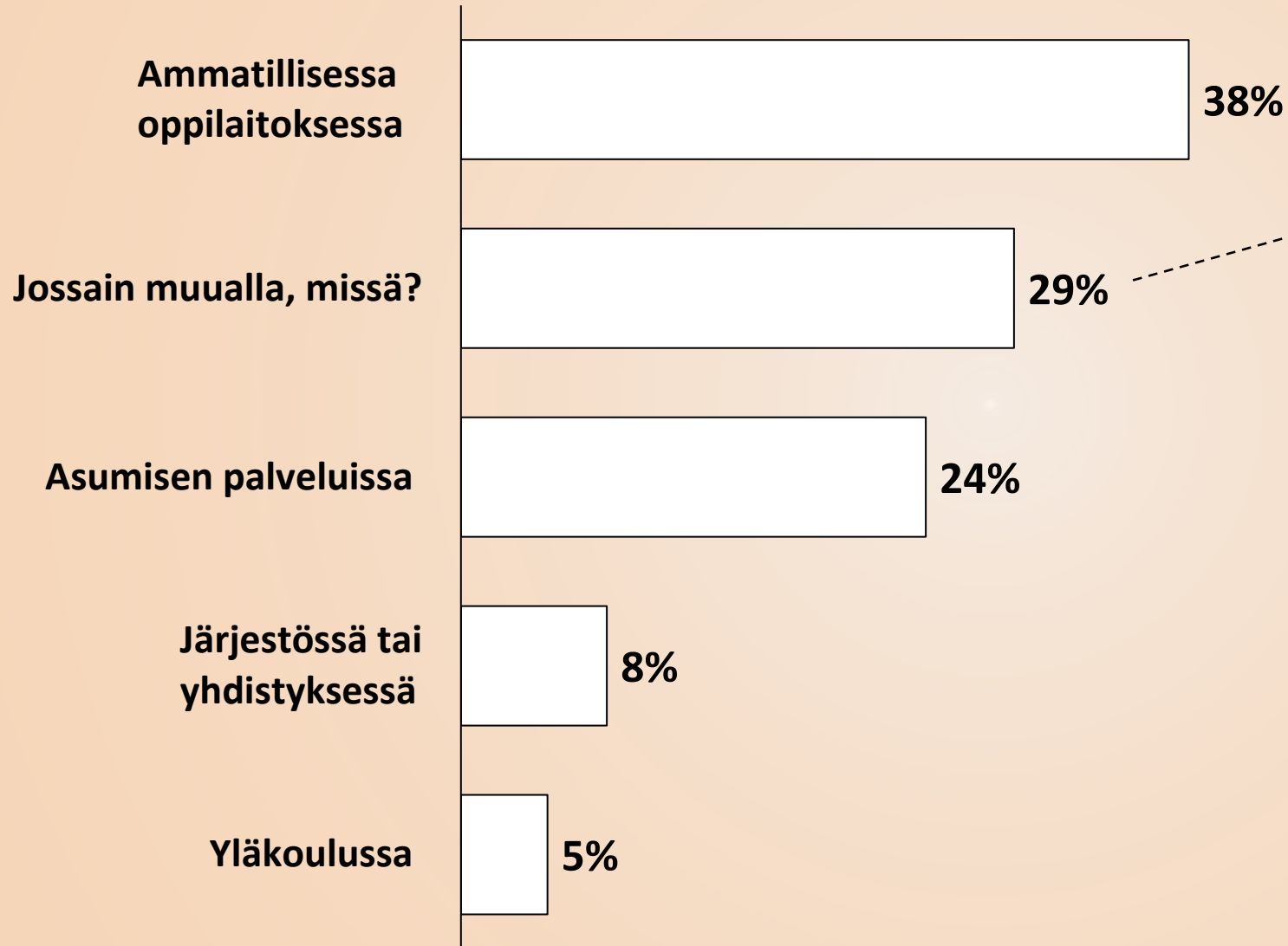
Hankekoordinaattori

Vastaava asiantuntija

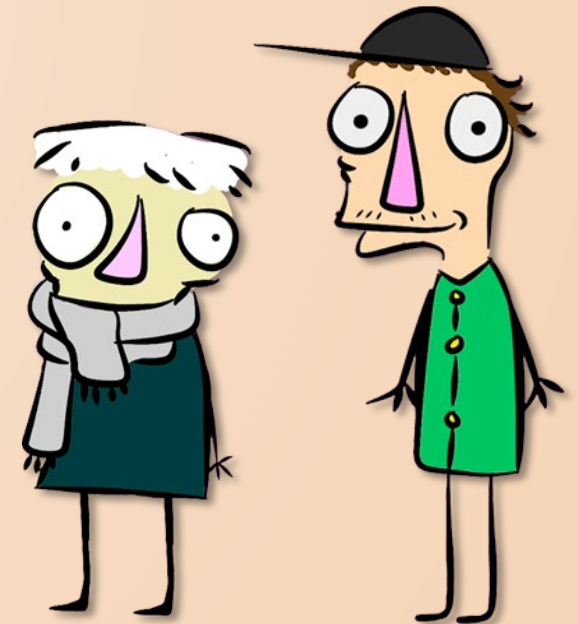
**46 % vastaajista toimi jollakin ohjaaja-nimikkeellä, jolloin voidaan ajatella suuren osan vastaajista työskentelevän kohtaavassa työssä ja arjen tukena kehitysvammaisten ihmisten parissa.**



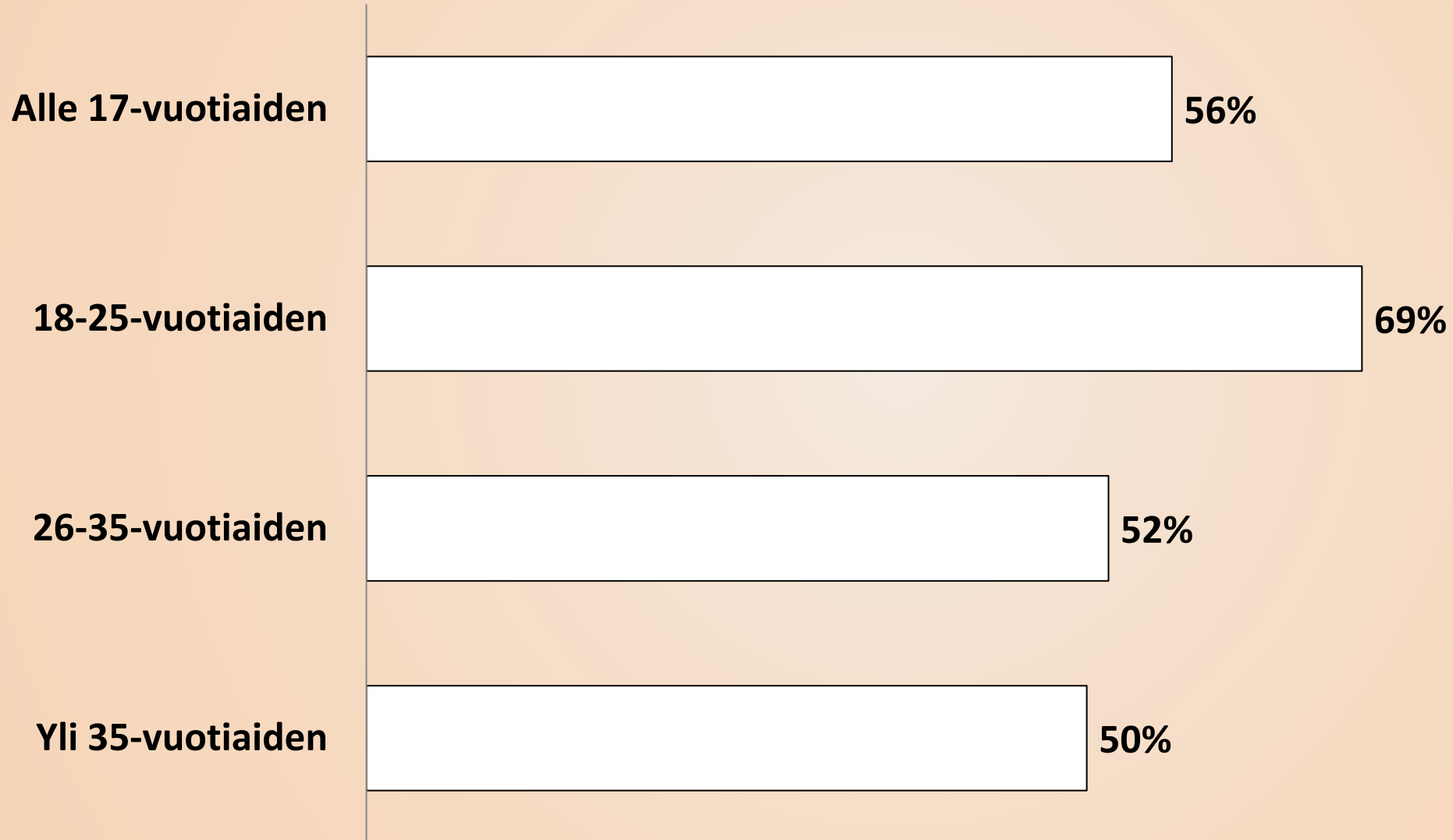
## 2. Missä työskentelet? (Monivalinta)



Mainittuja paikkoja olivat mm. hyvinvointialueet, vammaissosiaalityö, sairaanhoitopiirit, tuetun työllistymisen palvelut, vammaispalvelut, sosiaalitoimi, päivätoiminta, varhaiskasvatus ja peruskoulun erityisluokat.



### 3. Ikäryhmät, joiden parissa vastaajat työskentelivät *(Monivalinta)*



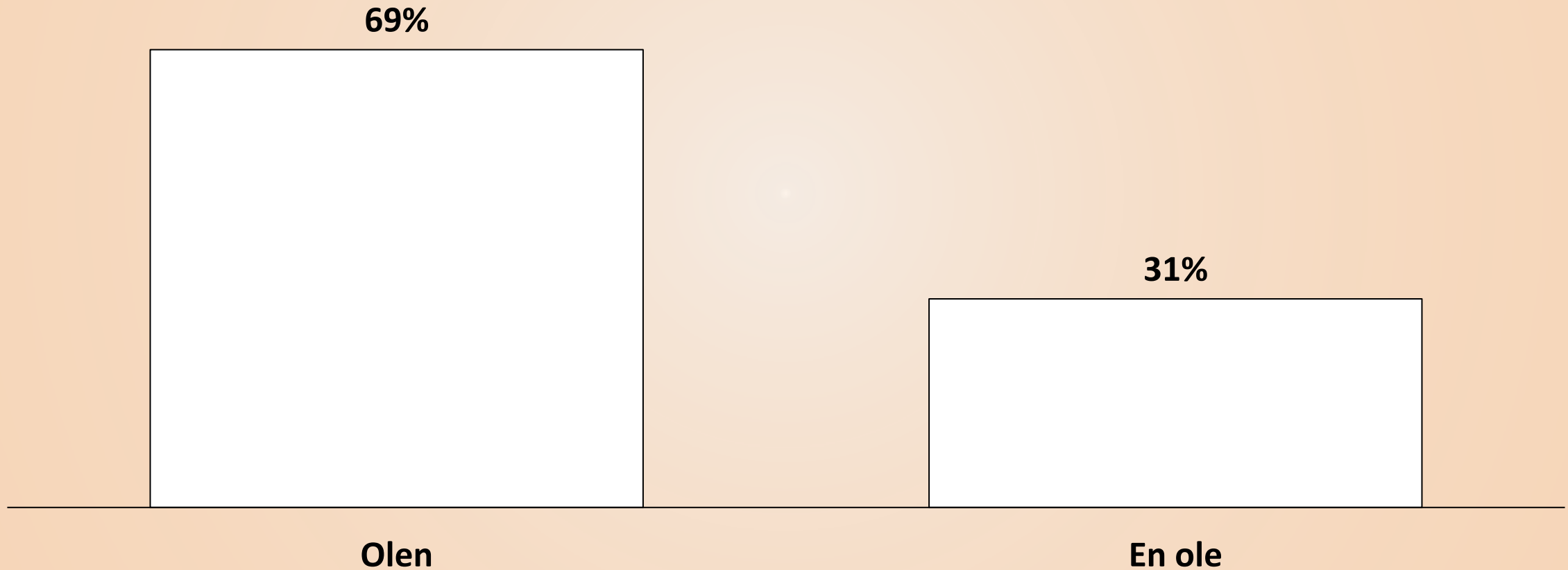
# Vastaukset digipelaamiseen liittyen

**Digipelaaminen** = Tietokoneilla, konsoleilla ja erilaisilla mobiililaitteilla tapahtuva pelaaminen. Suomalaisista 10-75-vuotiaista 80 prosenttia pelaa satunnaisesti digitaalisia pelejä ja 65 prosenttia pelaa vähintään kerran kuukaudessa ([Pelaajabarometri 2022](#)). Digipeleissä voi olla maksullisia ominaisuuksia. Digipelaamisesta voi saada erilaisia hyötyjä, kuten vieraan kielen oppiminen, sosiaaliset taidot, tietotekniset taidot, ongelmanratkaisukyky tai onnistumisen tunteet. Osalle pelaajista pelit voivat aiheuttaa eritasoisia haittoja kuten päänsärkyä, niska- ja hartiavaivoja, univaikeuksia, arjen hallinnan heikentymistä ja pelimaailman ulkopuolisen elämän kaventumista.

Lue lisää: [EHYT - Digipelaaminen](#)

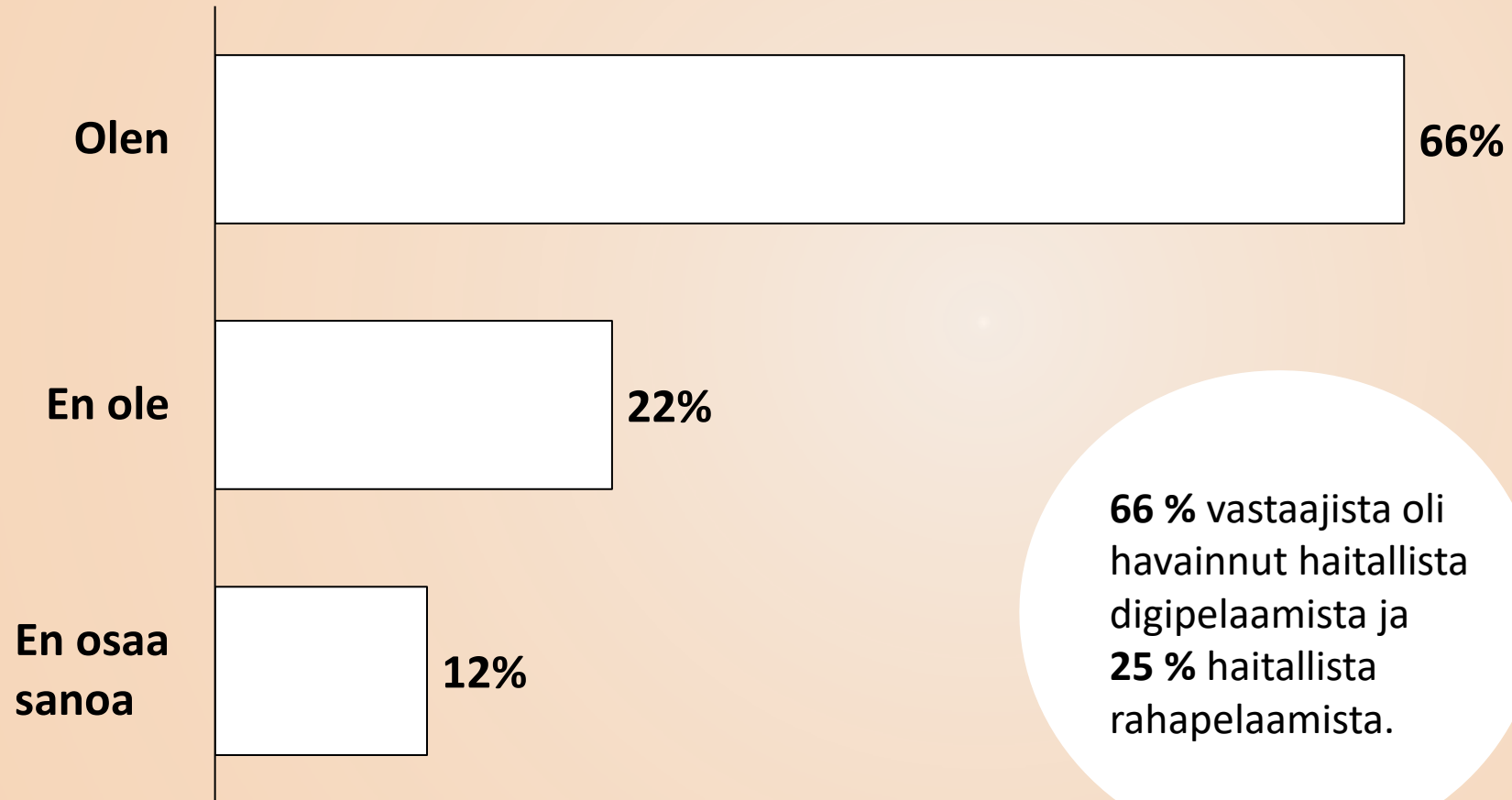


#### 4. Oletko keskustellut työssäsi kehitysvammaisten nuorten tai nuorten aikuisten kanssa digipelaamisesta?





## 5. Oletko havainnut työssäsi kehitysvammaisten nuorten tai nuorten aikuisten haitallista digipelaamista?

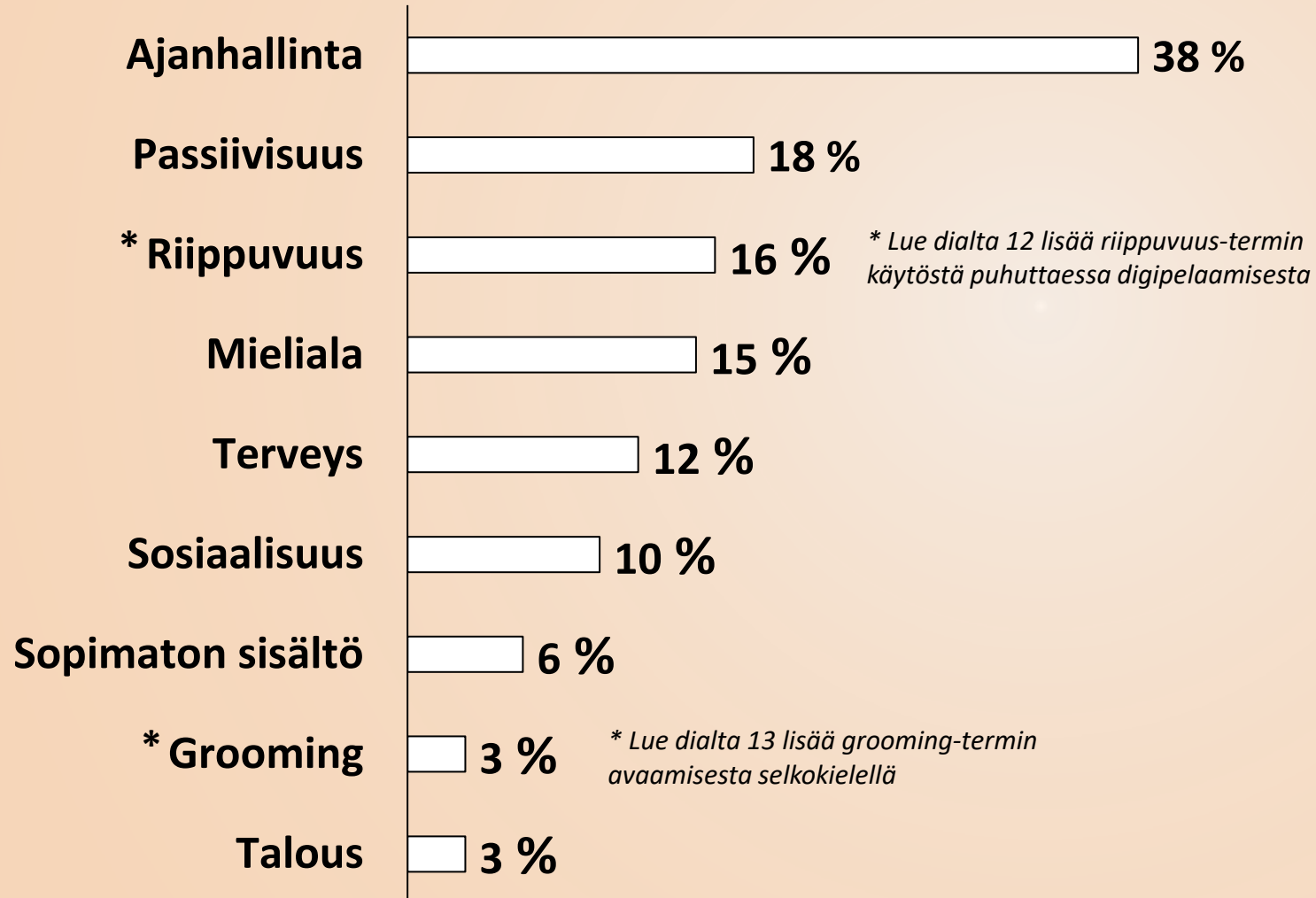


66 % vastaajista oli havainnut haitallista digipelaamista ja 25 % haitallista rahapelaamista.



## 6. Jos olet havainnut digipelaamiseen liittyviä haittoja, millaisia haittoja olet huomannut? (Avoin vastauskenttä, 51 vastausta)

### Digipelaamisesta mainitut haitat



Avovastauksissa mainittujen asioiden määrät on suhteutettu prosenteissa kyselyn vastaajamäärään (68).



## 6. Jos olet havainnut digipelaamiseen liittyviä haittoja, millaisia haittoja olet huomannut? *(Avoin vastauskenttä, 51 vastausta)*

### Poimintoja vastauksista:

”Vapaa-ajalla monen ainoa harrastus on pelata koneella. Pelaaminen sijoittuu myös yömyöhään ja lopettaminen ja nukkumaan meneminen on vaikeaa.”

”Lapsen seksuaalisen hyväksikäytön uhriksi joutuminen pelaamisen kautta. Tämä on kaikille suuri riski, joka asiakkaan kohdalla toteutunut.”

”Asiakas ei pysty heräämään opiskeluun, työtoimintaan tai päivätoimintaan. Kaverisuhteet ovat vain pelimaailmassa. Sosiaalisista tilanteista vetäytymistä.”

”Vaikeaa ymmärtää mikä on maksullista ja mihin kaikkialle on järkevää rekisteröityä ja mihin ei.”

”Laitteiden äärellä kulutetaan pitkiä aikoja, mikä aiheuttaa päänsärkyä sekä niska- ja hartiavaivoja. Illalla nukkumaanmeno viivästyy, kun ei malteta lopettaa pelaamista ajoissa ja yöuni jää riittämättömäksi. Pahimmissa tapauksissa arjen hallinta on alentunut selvästi ja elämä keskittyy paljolti pelaamisen ympärille.”

”En varsinaisesti tiedä onko pelaaminen ollut tapaamillani asiakkailla se itse ongelma, vai oire jostain tavan viettää aikaa turvallisesti kotosalla muusta (ehkä veikkaisin usein tätä jälkimmäistä).”

# \*Digipelaaminen ja riippuvuus

Digipeliriippuvuus on WHO:n määrittelemä toiminnallinen riippuvuus. Diagnoosi perustuu WHO:n luokitusjärjestelmä ICD-11:ssä 2018 julkistettuun Gaming Disorder -diagnoosiin osana toiminnallisten riippuvuuksien luokkaa, mutta diagnoosi on tarkoitus ottaa Suomessa käyttöön vasta vuonna 2023.

**Usein riippuvuus-termiä käytetään digipeleihin liittyen matalalla kynnyksellä, etenkin lasten ja nuorten kohdalla, vaikka oikeasti kyse saattaa olla ongelmallisesta pelaamisesta, joka ei vielä täytä diagnoosin kriteerejä.** Ongelmallinen pelaaminen saattaa näyttäytyä samankaltaisena, kuin digipeliriippuvuus: pelaajalla saattaa olla ongelmia nukkumisen, syömisen, hygienian tai sosiaalisten suhteiden kanssa.

Suurin osa haitoista on lieviä ja ohimeneviä, joten niitä on tärkeä tarkastella suhteessa hyvinvoinnin kokonaisuuteen sekä pelaamisen tuottamiin hyötyihin. Yksi digipeliriippuvuuden tärkeimmistä kriteereistä on, että ongelmat ovat jatkuneet yli vuoden ajan.

Lue lisää: [EHYT - Pelihaitat](#)

# \*Grooming selkokielellisessä pelikasvatuksessa

Kahdessa kyselyyn tulleessa vastauksessa, kysyttäessä digipelaamisen haitoista, tuli esiin groomingiin viittaavia kokemuksia. Grooming tarkoittaa lapsen houkuttelua seksuaalisiin tarkoituksiin. Tällöin täysi-ikäinen houkuttelee alaikäisen tilanteeseen, jossa on tarkoitus toteuttaa seksuaaliväkivaltaa joko netissä, sen ulkopuolella tai molemmissa ympäristöissä. Seksuaaliväkivalta sisältää kaikki fyysiset ja ei-fyysiset teot, jotka loukkaavat ihmisen seksuaalista koskemattomuutta. (Lähde: Live-säätiön Selkeästi Seksuaalisuudesta -hankkeen koulutus ”Syventyminen nettiturvataitoihin ja groomingiin”)

Uudessa Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n oppituntimateriaalissa SELVIS-oppitunti digipelaamisesta osa 2 aihetta käsitellään selkokielellä muutaman dian verran. Vaikka aihe voi tuntua vaikealta ja epämiellyttävältä käsitellä, on tärkeää jakaa tietoa asiasta. Yhä useampi nuori ja aikuinen viettää aikaa internetissä sekä erilaisten sovellusten parissa ja siksi on tärkeää, että myös kehitysvammaiset henkilöt saavat tietoa internetin käyttöön liittyvistä riskeistä selkokielellä.

## 7. Jos olet havainnut digipelaamiseen liittyviä haittoja, millaisissa tilanteissa olet huomannut ne, tai miten ne ovat tulleet esiin? (Avoin vastauskenttä, 47 vastausta)

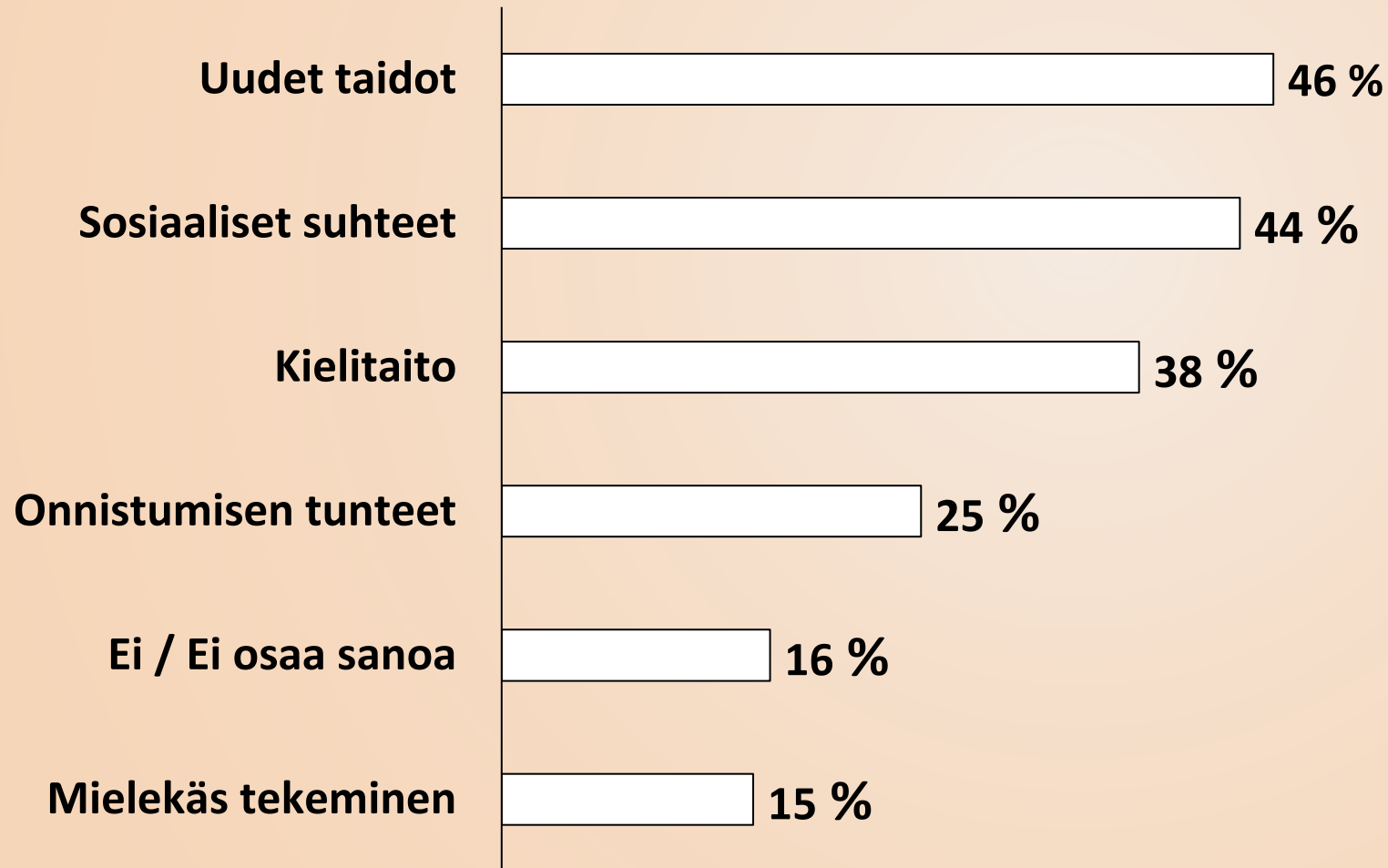
### Mainittuja tilanteita olivat:

- Myöhästelyjen myötä
- Palvelusuunnitelmaa tehdessä
- Asumispalveluissa
- Keskustellessa henkilön ajan ja rahan hallinnasta
- Keskustellessa henkilön vapaa-ajasta
- Puhelimen liiallisen käytön myötä työpaikalla
- Henkilön itsensä tai läheisten kertomina
- Asumisen ohjauksessa ja osallistavan työtoiminnan ohjauksessa
- Väsymyksen myötä koulussa
- Huoltajien esille tuomana
- Arviotilanteissa
- Kotikäynnillä
- Terveystarkastuksella, kun aiheesta on kysytty
- Elämäntapaohjauksessa
- Henkilön kertoessa väsymyksestään
- Opiskeluvaikeuksien myötä
- Ryhmätoiminnassa
- Peleissä tapahtuneet vuorovaikutustilanteet mietityttäneet
- Keskittymisvaikeuksien myötä
- Pelaamisen lopettamisen haasteiden myötä
- Päänsäryn tai niska-hartiakipujen myötä
- Masennuksen myötä
- Levottomuuden ja rauhattomuuden ilmetessä
- Aggressiivisuuden tai väkivaltaisuuden myötä

## 8. Oletko havainnut digipelaamisen antaneen taitoja tai hyötyjä kehitysvammaisille nuorille tai nuorille aikuisille? (Avoin vastauskenttä, 55 vastausta)

Avovastauksissa mainittujen asioiden määrät on suhteutettu prosenteissa kyselyn vastaajamäärään (68).

### Digipelaamisesta mainitut hyödyt ja taidot



Mainittuja uusia taitoja olivat mm. **tietotekniset taidot, sosiaaliset taidot, tiimityöskentelytaidot, matemaattiset taidot, ongelmanratkaisukyky, reaktiokyky, ajattelun kehittyminen, tiedonhakutaidot, motoriikka ja kirjoitustaito.**



## 8. Oletko havainnut digipelaamisen antaneen taitoja tai hyötyjä kehitysvammaisille nuorille tai nuorille aikuisille? *(Avoin vastauskenttä, 55 vastausta)*

### Poimintoja vastauksista:

"Nuoren pelaaminen verkossa yhdessä ystäviensä kanssa on tuonut hänelle onnistumisen kokemuksia ja hän on tullut iloiseksi vuorovaikutuksesta."

"Ehdottomasti meillä näkyy vahvimmin kielten oppiminen, kirjoitus- ja lukutaidon nopea kehittyminen sekä yleisesti motivaatio kouluun muutamilla nuorilla vahvistunut kun päässyt opiskelemaan pelien kautta. Tietotekniset taidot parantuneet, osaa itsenäisesti hakea haluamansa videot jne. Kehittänyt myös motoriikkaa, kun näytöltä pitää osua tiettyihin kohtiin esim. peleissä. Pelien äärellä myös sellaiset opiskelijat, jotka eivät muuten ota kontaktia muihin opiskelijoihin, ovat näin tehneet."

"Onnistuminen! Hyviä taitoja pelien käsittelyssä, ohjelmoinnissa, lataamisessa."

"Kyllä, itsetunnon kohentumista, kun osaa käyttää pelejä ja digiä yleensäkin."

"Joillain mainitsee ainoiksi ystävikseen nettipelaamisen kautta tulleet nimimerkkipelaajat, joiden kanssa tutustunut ja pelaavat samaa peliä. Joku maininnut omaksi vahvuudekseen, että on hyvä pelaamaan jotain joukkueena pelattavaa. Pelienglannin osaaminen, selittää englanniksi mitä pelaa. Tietotekniset taidot joillain, osaa ladata ohjelmat ja käyttää niitä kätevästi. Hyödyksi voisi ehkä sanoa, että nuori tuntee kuuluvansa johonkin."



# Kehitysvammaisuus ja digipelaaminen

Kehitysvammaisella henkilöllä on vaikeutta oppia ja ymmärtää uusia asioita. Hän voi tarvita jatkuvaa tukea arjessaan. Kehitysvammaisuuden vaikutus yksilön elämään kuitenkin vaihtelee paljon riippuen mm. siitä, onko henkilö lievästi vai vaikeasti kehitysvammainen tai jotakin siltä väliltä. On tärkeää muistaa, että kaikilla ihmisillä, myös kehitysvammaisilla, on erilaisia vahvuuksia ja kykyjä. Kun saa oikeanlaista tukea, on mahdollisuus kehittyä ja oppia uusia asioita. (Lähde: [Kehitysvammaliitto](#))

Tämän kyselyn vastaajista muutama totesi digipelaamisen hyötyjen olevan suurempia kuin haittojen. Joissakin vastauksissa koettiin asian olevan toisinpäin, etenkin kehitysvammais-erityisyyden kannalta.

**Vaikka arjessa tarvitsisi enemmän tukea kuin toiset, niin ei siis ole syytä ajatella, että digipelaaminen olisi lähtökohtaisesti riski tai huono ajanviettotapa.** Digipelaaminen voi tuoda elämään sekä hyötyjä että haittoja riippuen yksilöstä. Tämä pätee myös kehitysvammaisiin ihmisiin kehitysvammaerityisistä asioista huolimatta. Hyötyjen ja haittojen ilmenemiseen vaikuttaa paljon myös muut asiat elämässä, kuten esimerkiksi sosiaalisten suhteiden määrä ja laatu.

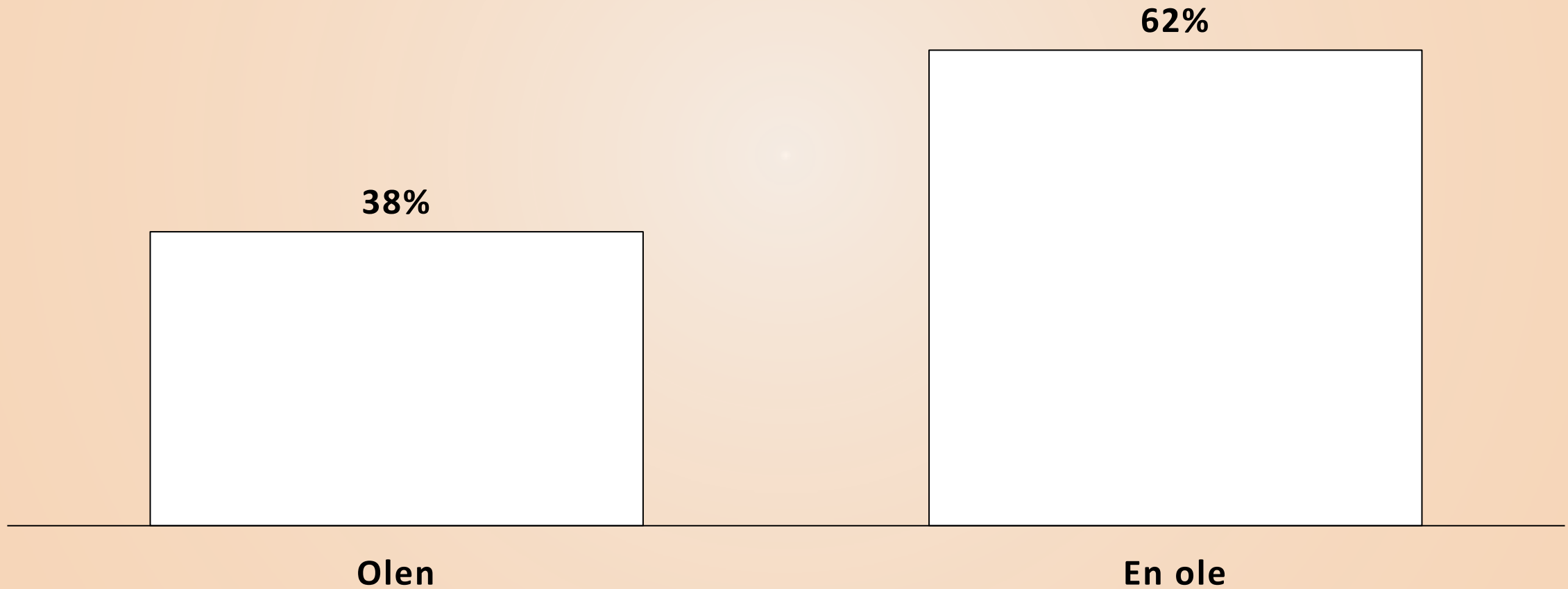
# Vastaukset rahapelaamiseen liittyen

**Rahapelaaminen** = Pelaamista, jossa pelin voitto tai tappio on rahaa tai rahan arvoinen. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi Veikkauksen pelit sekä ulkomaisten rahapelisivustojen pelit. Suosituimpia rahapelejämme ovat lotto, arvat ja rahapeliautomaatit. Suomalaisista lähes 80 % on pelannut viimeisen vuoden aikana jotain rahapeliä. Tästä joukosta 65 % pelaa maltillisesti ja 11 % eli 397 000 henkilöä pelaa riskitasolla. Suomalaisista 15-74-vuotiaista 3 % on rahapeliongelma. Ongelmallisesti rahapelaavien läheisiä on 21 % eli 790 000 henkilöä. (THL - Rahapelaaminen ja peliongelmat: Suomalaisten rahapelaaminen 2019.) Rahapelaamisesta syntyvät haitat voivat olla esimerkiksi talous-, mielenterveys- tai ihmissuhdeongelmia.

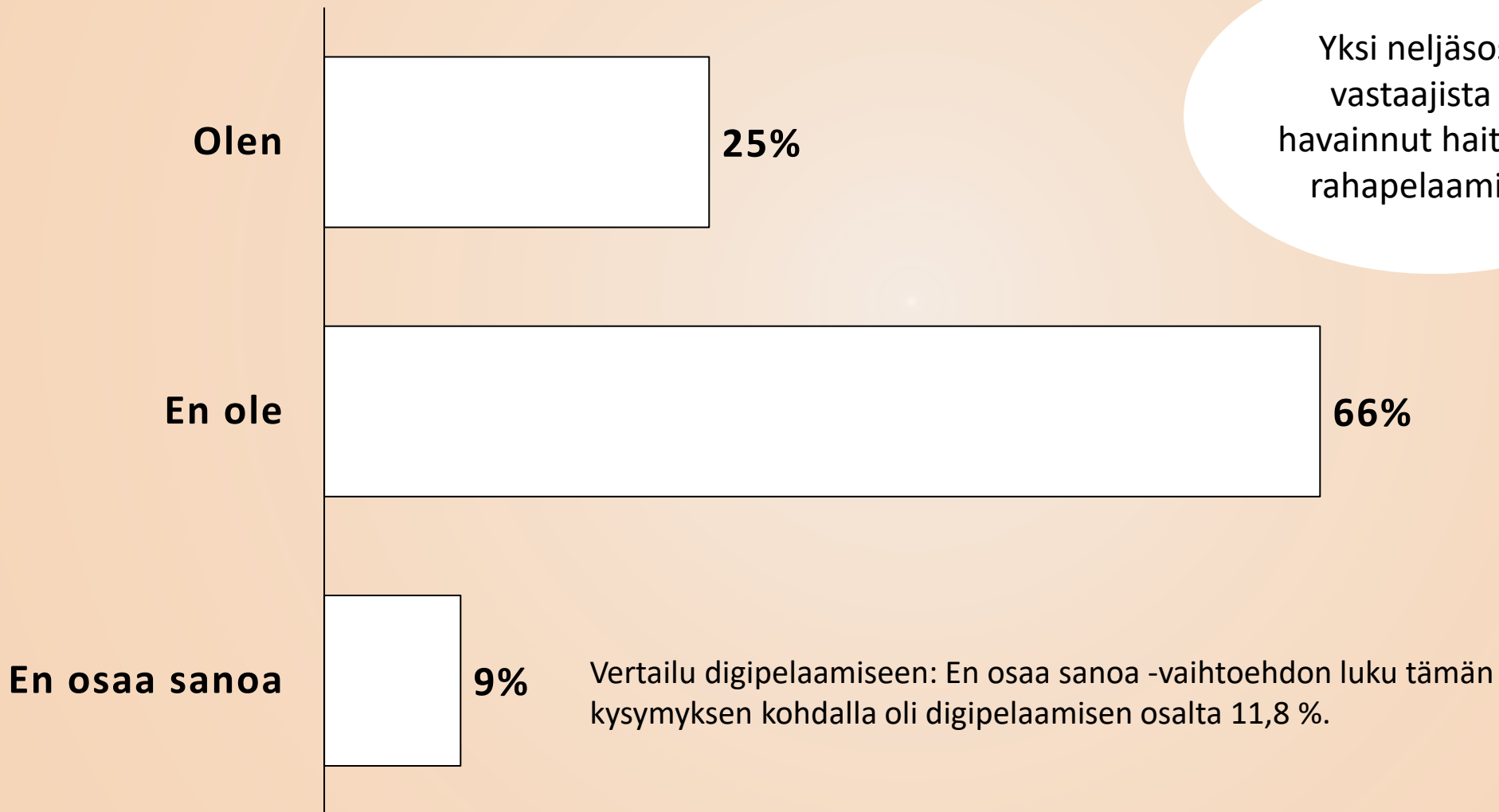
Lue lisää: [EHYT - Rahapelaaminen](#)



## 9. Oletko keskustellut työssäsi kehitysvammaisten nuorten tai nuorten aikuisten kanssa rahapelaamisesta?



## 10. Oletko havainnut työssäsi kehitysvammaisten nuorten tai nuorten aikuisten haitallista rahapelaamista?

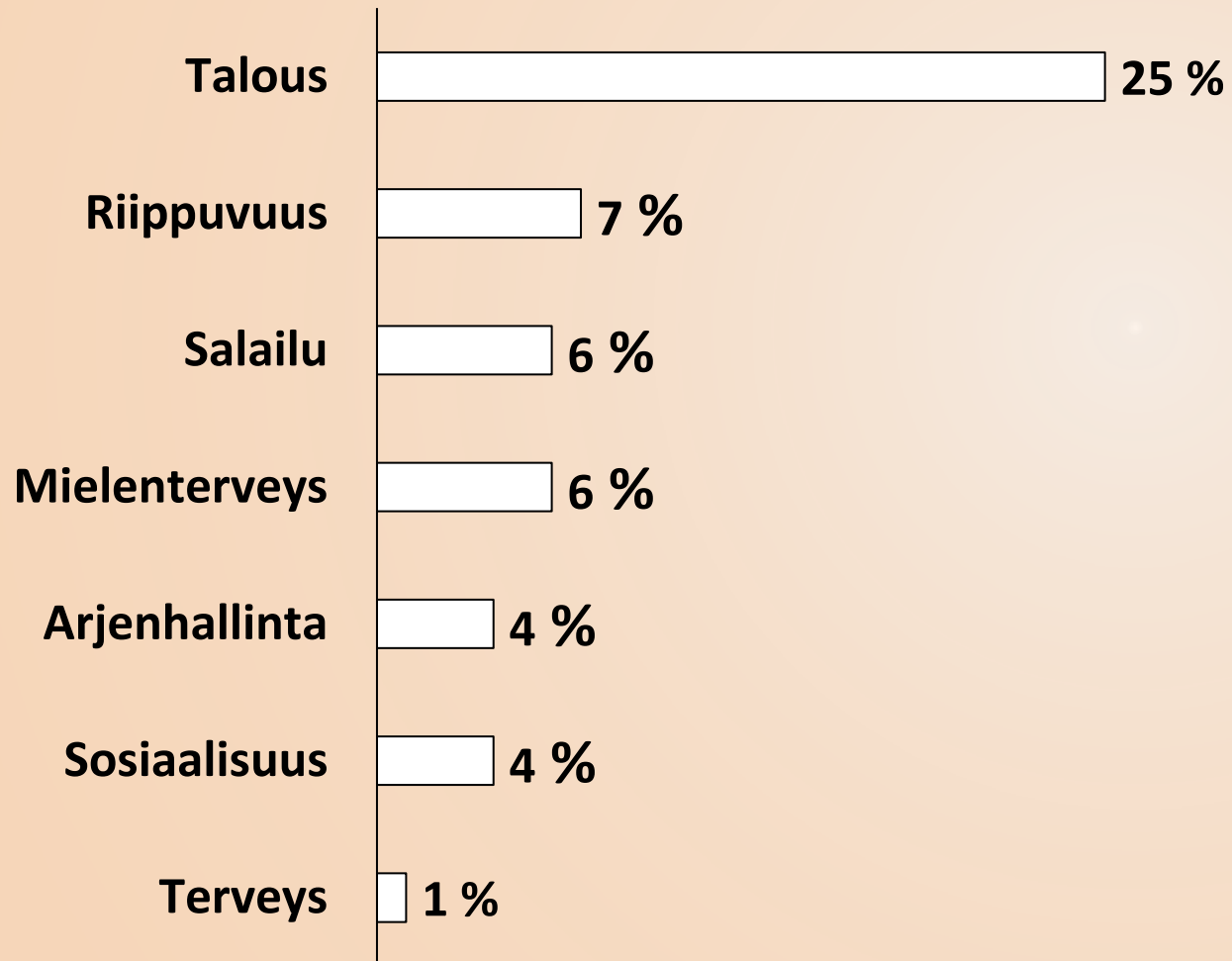


Yksi neljäsosaa vastaajista oli havainnut haitallista rahapelaamista.

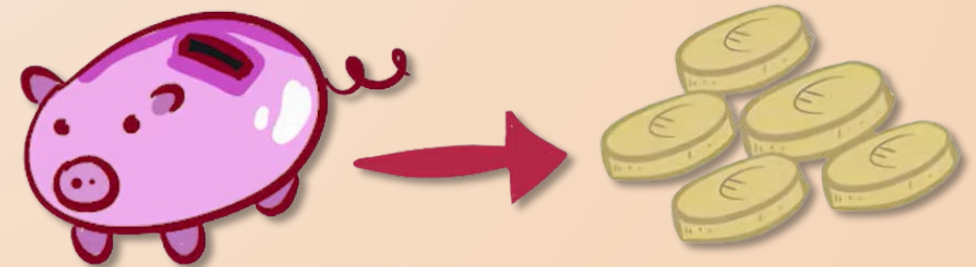


# 11. Jos olet havainnut rahapelaamiseen liittyviä haittoja, millaisia haittoja olet huomannut? (Avoin vastauskenttä, 22 vastausta)

## Rahapelaamisesta mainitut haitat



Avovastauksissa mainittujen asioiden määrät on suhteutettu prosenteissa kyselyn vastaajamäärään (68).



## 11. Jos olet havainnut rahapelaamiseen liittyviä haittoja, millaisia haittoja olet huomannut? *(Avoin vastauskenttä, 22 vastausta)*

### Poimintoja vastauksista:

”Vaikuttanut negatiivisesti taloudelliseen tilanteeseen ja rahankäyttöön. Aihe tuottaa häpeää, joten pelaaminen ja sen tuomat haitat voivat tapahtua huomaamatta. Rahapelaamisen seurauksia tai koukuttavaa vaikutusta ei ymmärretä, koska pelaaminen on hauskaa ja siitä on tehty helppoa, kivaa ja visuaalisesti miellyttävää.”

”Suuri koukuttavuus. Haitat samoja kuin muulla väestöllä pääosin: pakkomielle saada rahaa pelaamiseen. Myy omaisuuttaan pilkkahintaan, että saa käteistä. Varastelu, väkivalta. Ahdistus omaan käyttöön liittyen. Halu lopettaa, mutta laitteita on joka paikassa, minne menee.”

”Ei riitä käyttövarat elämiseen. Rahapelaamisessa (veikkauksen pelit) uskotaan suureen voittoon ja järjestelmiin, ymmärtämättä kokonaisrahamäärää mikä siihen kuluu. Kieltäminen, ei myönnetä, mutta kun puhuttaa riittävästi selviää, että rahaa menee veikkaukseen tai vastaaviin. Kun ei rahaa, niin ei myöskään rahaa ostaa esim. adhd lääkkeitä.”

”Elämänhallinta raha-asioiden kanssa säröilee. Ajatukset rahan hankkimisessa erilaisin keinoin.”

”Taloudellisia haittoja, muun elämän kapeutumista.”

## 12. Jos olet havainnut rahapelaamiseen liittyviä haittoja, millaisissa tilanteissa olet huomannut ne, tai miten ne ovat tulleet esiin? *(Avoin vastauskenttä, 19 vastausta)*

### Mainittuja tilanteita olivat:

- Henkilö otti itse puheeksi.
- Henkilön iloitessa voitosta, joka voi olla todellisuudessa paljon pienempi, kuin pelaamiseen mennyt raha.
- Asiakastapaamisessa, esimerkiksi palvelusuunnitelmaa tehdessä.
- Keskustellessa henkilön taloudesta.
- Rahahuolien myötä.
- Läheisten puheeksi ottamana.
- Keskustellessa henkilön tai hänen tukiverkkonsa kanssa.
- Keskusteltaessa itsemääräämisoikeuksista.



# Kehitysvammaisuus ja rahapelaaminen

Päihde- ja peliongelmat, sekä niihin liittyvät lievemmät haitat, koskettavat kehitysvammaisia henkilöitä siinä missä muutakin väestöä. Mitä itsenäisemmin kehitysvammainen henkilö asuu ja elää, sitä suurempi riski hänellä on kohdata päihde- ja pelihaittoja. Kehitysvammaiselle henkilölle peli- ja päihdeongelmat ovat merkittäviä riskitekijöitä toimintakyvyn menettämiselle. (Lähde: [Vernerinet – Päihteet ja pelaaminen](#))

Tässä kyselyssä kysyttiin, missä tilanteissa vastaajat olivat huomanneet rahapelihaittoja tai miten ne olivat tulleet esiin. Mainittuja tilanteita olivat asiakastapaamiset, keskustelut henkilön taloudesta tai itsemääräämisoikeuksissa, tai kun läheiset olivat ottaneet asian puheeksi ammattilaisen kanssa. Joskus kehitysvammainen henkilö oli itse ottanut asian esiin, esimerkiksi puhuessaan rahahuolistaan. Onkin tärkeää, että ammattilainen osaa tunnistaa rahapelihaittoja ja niiden ilmenemistä.

**Rahapelaaminen kannattaa ottaa puheeksi kehitysvammaisen henkilön kanssa, vaikka ei olisi varma pelaako hän rahapelejä.** Hänellä saattaa silti olla kiinnostus kokeilla pelaamista ja tällöin asiasta olisi hyvä keskustella etukäteen, jotta henkilö tietää rahapelaamisen haitoista. Joskus voi myös olla, että hän ei ole aiemmin uskaltanut ottaa rahapeliongelmaansa puheeksi, jolloin ammattilainen voi luoda turvallista keskusteluilmapiiriä aiheesta puhumiselle. SELVIS-hankkeessa tehty selkokielen työkalu [Testaa itsesi: Paljonko pelaat rahapelejä?](#) auttaa rahapelaamisen puheeksi ottamisessa.



# **Vastauksia molemmista aiheista**

**Digipelaaminen ja rahapelaaminen**

## 13. Minkälaisia työkaluja ja materiaaleja kaipaisit raha- ja/tai digipelaamisen käsittelyyn? *(Avoin vastauskenttä, 49 vastausta)*

Vastauksissa painotettiin useasti laadukasta selkokieltä, sekä helppokäyttöistä kuvilla tuettua materiaalia.

### Poimintoja vastauksista:

- Selkokieleistä materiaalia
- Keskustelua tukevaa materiaalia
- Käytännön keskusteluideoita ja työkaluja puheeksi ottamiseen
- Toiminnallisia työkaluja, kuten videoita tai pelejä
- Oppaita ja tietoa, jossa kerrotaan aiheesta selkokielellä tai miten sitä kannattaa käsitellä kehitysvammaisen ihmisen kanssa
- Oma-apu-materiaaleja tai oman pelaamisen tai rahankäytön seurannan materiaaleja
- Kieltoja & valvontaa
- Vertaistukea kuten ryhmätoimintaa tai videoita joissa kerrotaan omista kokemuksista
- Parempaa viestintää siitä, millaisia materiaaleja on jo tarjolla
- Lisää resursseja kuten konkreettisia ohjaajan käyntejä ja tapaamisia, ei pelkästään oppaita
- Tukea asioiden selvittelyyn, yleensä jos on tällainen haaste, monikin asia on sekaisin ja solmussa.
- Työpaja
- Ohjeita tietoturvasta, turvallisesta kanssakäymisestä muiden kanssa netissä sekä rahan käytöstä peleissä
- Tukea vanhemmille aiheiden parissa
- Apua ja neuvoja tunteiden käsittelyyn

## 14. Jos olet jo hyödyntänyt työkaluja tai materiaaleja digi- ja/tai rahapelaamisen käsittelyyn työssäsi, minkälaisia ne ovat olleet? *(Avoin vastauskenttä, 24 vastausta)*

24 vastaajasta viisi mainitsi EHYTin ja Kehitysvammaliiton tekemät SELVIS-materiaalit.

Seitsemän vastaajaa ei ollut hyödyntänyt mitään työkaluja tai materiaaleja digi- tai rahapelaamiseen liittyen.

### Poimintoja vastauksista:

- Osallistunut Rahapelaaminen puheeksi -koulutukseen
- Kehottanut asiakasta pitämään kirjaa pelaamisesta esim. ruutuvihkoon
- Terveyskeskuksella käyty päihdehoitajalla asiaan liittyen ja saatu neuvoja
- Hyödynnetty motivoivaa keskustelua
- Hyödynnetty selkokielistä materiaalia jonkin verran
- Käytetty selkokielistä ohjeita
- Käytetty kuntapeliä ja talouspeliä
- Poljento-hanke käynyt keskustelemassa yksikön asiakkaille turvallisesta sosiaalisen median käytöstä
- Oli hyödynnetty Kehitysvammaliiton materiaaleja

**”Selkokielisetkin materiaalit ovat liian vaikeita.** Kuvallista materiaalia on täytynyt tehdä itse.”

”Aina opettaja joutuu käymään materiaalin läpi etukäteen ja arvioimaan, mikä osuus on soveltuvaa omalle ryhmälle. **Tärkeää, että materiaalit ovat ilmaisia ja helposti löydettävissä.**”



## Muita huomioita tai terveisiä EHYTille: *(Avoin vastauskenttä, 15 vastausta)*

### Poimintoja vastauksista:

“Kiitos kyselystä, erittäin tärkeää asiaa, josta seuraa älykännykän omaaville asiakkaillemme paljon ongelmakierteitä.”

“Hyvä aihe! Veikkauksella nykyään hyvä kun tarvitsee veikkauskortin automaateille. Tämä auttaa asiakkaita, jotka itse haluavat eroon rahapelaamisesta.”

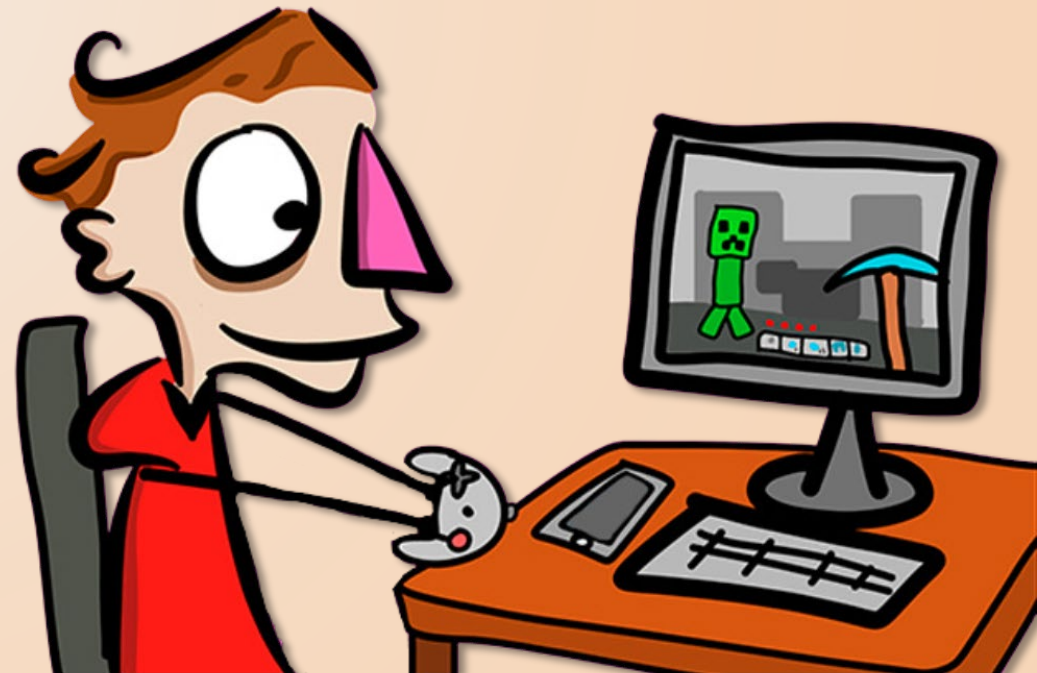
“Iso haaste nepsykirjon nuorilla, varsinkin miehillä.”

“Suuri ongelma, joka yleistyy, mitä enemmän tulee sukupolvea, joka oppii jo nuorena pelimaailmaan ja ei pysty sitä itse hallitsemaan.”

“Hieno juttu! Materiaalia vain lisää, sille löytyy käyttäjiä.”

“Pitää olla hauskat, selvät videot ja nettipelit, jotka kertoisivat asioista, voi olla kuvakertomukset netissä.”

“Notera gärna att det behövs material på svenska <3  
Tack på förhand!”



# Yhteenveto

Kyselyn tulosten perusteella digipelaaminen on merkittävä osa kehitysvammaisten henkilöiden arkea. Näin on myös väestössä ylipäänsä.

## **Digipelaaminen voi aiheuttaa erilaisia haittoja, joista yleisimpinä tämän kyselyn perusteella olivat ajanhallintaan liittyvät haasteet.**

Koska kehitysvammaiset henkilöt tarvitsevat enemmän tukea arjenhallinnassa, voi mielekkään tekemisen itsenäinen rajoittaminen olla haastavampaa kuin monella muulla. Digipelit voivat myös olla luonteeltaan sellaisia, että ne houkuttelevat jatkamaan pelaamista ja palkitsevat pelaajaa säännöllisestä peliajasta. On kuitenkin syytä muistaa, että haitat, joita tuli esiin digipelaamiseen liittyen, ovat yleisiä myös muulla väestöllä, erityisesti nuorilla. Kun tarkastellaan ongelmallista pelaamista, on aina syytä pohtia taustasyitä – onko pelaaminen itse ongelma vai reaktio johonkin?

**Henkilön digipelaamista tarkastellessa on tärkeää kiinnittää huomiota myös sen tuomiin hyötyihin.** Eniten mainittuja olivat erilaiset uudet taidot, joihin kuului mm. tietotekniset taidot ja sosiaaliset taidot. Myös kielitaitoon ja sosiaalisiin suhteisiin liittyvät hyödyt mainittiin monesti.

Moni kehitysvammaisen henkilö voi pelaamisen kautta päästä kokemaan yhteisöllisyyttä sekä muita positiivisia tunteita tuottavia sosiaalisia tilanteita, joita eivät muualta saa. Tämä on erityisen tärkeää huomioida kehitysvammaisten henkilöiden kohdalla, koska he saattavat helposti jäädä ulkopuolelle yhteiskunnassamme ja sen eri yhteisöissä.

**Rahapelihaittoja oli havainnut joka neljäs vastaaja. Eniten vastaajat olivat havainneet talouteen liittyviä haittoja (17 vastaajaa).** Rahapeliriippuvuudesta raportoi yhteensä viisi vastaajaa. Vernerin mukaan rahapelihaitat ovat merkittäviä riskitekijöitä kehitysvammaisen henkilön toimintakyvyn menettämiselle. Näin ollen on tärkeää, että kehitysvammaisia henkilöitä kohtaavat ammattilaiset osaavat ottaa rahapelaamisen puheeksi ja auttaa avun piiriin.

**Selkeä viesti kyselyn vastaajilta oli se, että hyvin tehtyjä selkokieliä materiaaleja digi- ja rahapelaamisen käsittelyyn kaivataan.** Koettiin myös tärkeäksi, että saatavilla olevista materiaaleista ja työkaluista tiedotetaan hyvin, jotta niitä osataan hyödyntää kehitysvamma-alan keskuudessa.

*Kirjoittanut Milla Ruuska, EHYTin koulutussuunnittelija 6.11.2023*

# EHYT tarjoaa tukea digi- ja rahapelaamisen käsittelyyn selkokielellä

Kaikilla on oikeus saada ymmärrettävää tietoa pelaamisesta, ja siksi EHYT tarjoaa selkokielisiä materiaaleja aiheen käsittelyyn. Etenkin nuorten kanssa digi- ja rahapelaaminen olisi tärkeää ottaa puheeksi, jotta voidaan välttää haittojen kertymistä. Mitä nuorempana haitat syntyvät, sitä vahvemmin ne vaikuttavat yksilön elämään.

Pelaamisesta kannattaa keskustella yhdessä ryhmänä, jolloin nuoret pääsevät kuulemaan vertaistensa ajatuksia ja mielipiteitä. Myös itsenäiselle pohdinnalle on paikkansa. Pelikasvatusta voi toteuttaa monipuolisesti etsien omalle ryhmälle sopivaa tapaa käsitellä asioita.

Tässä kehitystyössä syntyneet selkokieliset pelikasvatuksen oppituntimateriaalit julkaistiin syksyllä 2023 EHYTin verkkosivujen Työkalut ja materiaalit -osiossa. Tarjolla on paljon muitakin ilmaisia, itse hyödynnettäviä selkokielisiä materiaaleja päihteiden ja pelaamisen käsittelyyn. Suurin osa SELVIS-materiaaleista on tuotettu Kehitysvammaliiton ja Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n yhteisessä SELVIS-hankkeessa (2018-2021).

Tutustu lisää osoitteessa [ehyt.fi/selvis](https://ehyt.fi/selvis)



# Lähdeluettelo

## Lähteitä ja lisätietoa:

EHYT: [Rahapelaaminen](#)

EHYT: [Digipelaaminen](#)

EHYT: [Pelikasvatus](#)

EHYT: [Pelihaitat](#)

THL: [Rahapelit](#)

THL: [Nuoret ja pelaaminen](#)

THL: [Rahapelihaittojen ehkäisy](#)

THL tutkimus: [Rahapelaaminen ja peliongelmat –  
Suomalaisten rahapelaaminen 2019](#)

Tampereen yliopisto: [Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta  
normaalia](#)

Vernerinet.net: [Päihteet ja pelaaminen](#)

## Selkokieliä materiaaleja pelaamisesta:

EHYT: [SELVIS – Oppitunnit digipelaamisesta](#)

EHYT: [SELVIS – Oppitunti rahapelaamisesta](#)

EHYT: [SELVIS – Tietoa digipelaamisesta](#)

EHYT: [SELVIS – Tietoa rahapelaamisesta](#)

EHYT: [SELVIS – Testaa itsesi: Paljonko pelaat rahapelejä?](#)

EHYT: [SELVIS – Tietovisa digipelaamisesta](#)

EHYT: [SELVIS – Tietovisa rahapelaamisesta](#)

EHYT: [SELVIS – Näin pidät digipelaamisen kohtuullisena -video](#)

EHYT: [SELVIS – Sarjakuva digipelaamisesta](#)

Vernerinet.net: [Rahapelaaminen](#)