

Miltä ADHD tuntuu? Uusi peli kuvaa ADHD-kokemusmaailmaa

ADHD-oirekuvaan liittyy edelleen monia myyttejä ja väärinkäsityksiä. *Miltä ADHD tuntuu?* -terveystiedotuskampanja on luotu rikkomaan näitä myyttejä sekä oikomaan väärinkäsityksiä aikuisten ADHD:sta. Osana kampanjaa on kehitetty tarinankerronnallinen mobiilipeli, joka vie pelaajan ADHD:n kanssa elävän henkilön kokemusmaailmaan. Pelin ja terveystiedotuskampanjan on toteuttanut Takeda yhteistyössä asiantuntijapsykiatrin, ADHD-liiton ja kokemustoimijoiden sekä suomalaisen peliyritys Psyon Gamesin kanssa.

Miltä ADHD tuntuu? -terveystiedotuskampanja avartaa aikuisen ADHD-oirekuvaan liittyviä myyttejä ja tuo lisää tietoa ADHD:n monimuotoisuudesta. Kampanjassa pureudutaan etenkin siihen, miltä ADHD tuntuu arjessa. Tavoitteena on lisätä ymmärrystä aikuisen ADHD:sta, rohkaista keskustelemaan aiheesta sekä hakemaan apua tarvittaessa.

- Takedalla toimintamme perustuu terveyden ja potilaiden elämänlaadun parantamiseen niin uusilla lääkeinovaatioilla kuin hoitoa tukevilla ratkaisuilla. Potilaiden ja hoidon tukemisessa olennaisena osana on tietoisuuden ja ymmärryksen lisääminen kyseessä olevasta sairaudesta tai sen oireista. Tästä syystä tahdomme olla aktiivinen kumppani myös tietoisuustyössä, kertoo liiketoimintayksikön johtaja **Laura Aulanko**.

Pelin ja kampanjan kehittäminen on koonnut yhteen niin ADHD-liiton ja kokemustoimijat, asiantuntijalääkäriin, lääketeollisuuden kuin pelialan startup-yrityksen. Yhteisenä tavoitteena on parempi ymmärrys aikuisen ADHD:n oirekuvasta.

- On erittäin tärkeää, että tietoisuus oirekuvasta saavuttaa kaikki, jotka sitä tarvitsevat niin työssään kuin muissakin yhteyksissä. Tiedolla vaikuttaminen onkin ADHD-liitto ry:n toiminnan punainen lanka. Diagnoosin saaminen ei saa olla sattumaa tai siitä kiinni, että kohtaa asialle vihkiytyneen henkilön. Tavoitteena on lisätä oikeaa tietoa ADHD:sta ja sen avulla vaikuttaa oireisten ja heidän läheistensä hyvinvointiin ja mahdollisuuteen toimia tasavertaisina yhteiskunnassa, kertoo ADHD-liiton toiminnanjohtaja **Nina Hovén-Korpela**.

Pelillistämisestä apua tietoisuuden levittämisessä

Miltä ADHD tuntuu -kampanjan osana julkaistaan uusi tarinankerronnallinen mobiilipeli. Pelin tavoitteena on lisätä ymmärrystä siitä, miltä ADHD voi tuntua ja miten monipuolisesti se voi näyttäytyä arjen eri tilanteissa. Pelin on kehittänyt suomalainen terveys- ja tiedepeleihin erikoistunut peliyritys Psyon Games yhdessä Takedan kanssa. Kehitystyössä on ollut mukana psykiatrian erikoislääkäri **Asko Niemelä**, ADHD-liitto sekä kokemustoimijoita.

- Parhaimmillaan tämän kaltainen tietoisuuspelejä voi herätellä tunnistamaan kyseisen oireyhtymän piirteitä itsessä tai läheisessä. Tiedon lisääntyminen pelin kautta voi auttaa ymmärtämään oirekuvasta

johtuvia haasteita elämässä. Pelin tavoitteena ei ole vain tiedon jakaminen, vaan tarjota pelaamisen kautta mahdollisuus syvempään, kokemukselliseen oppimiseen, kuvailee Asko Niemelä.

Kolme faktaa ADHD:sta

1. ADHD eli aktiivisuuden ja tarkkaavuuden häiriö on kehityksellinen neuropsykiatrinen häiriö, jota esiintyy lapsista aikuisiin. Perimällä ja ympäristötekijöillä ajatellaan olevan merkittävä yhteisvaikutus ADHD:n oirekuvan kehittymisessä. ADHD:n ydinoireita ovat tarkkaamattomuus, ylivilkkaus ja impulsiivisuus. Nämä oireet ovat pitkäkestoisia ja toimintakykyä haittaavia.
2. ADHD ei ole käytöshäiriö, huonon kasvatuksen tulos, välinpitämättömyyttä tai laiskuutta. Parhaimmillaan ADHD voi olla voimavara; ADHD-oireiset ovat monesti luovia ja innovatiivisia. He pystyvät usein keskittymään mielenkiinnon kohteisiinsa hyvin intensiivisesti.
3. On hyvä muistaa, että meillä kaikilla voi esiintyä ADHD-tyyppisiä oireita. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että meillä on ADHD. ADHD:n diagnostiset kriteerit täyttyvät vasta, kun ydinoireet ovat pitkäkestoisia, jo lapsuudessa havaittavia ja haittaavat jokapäiväistä toimintakykyä. Aikuiselle tehtävä ADHD-diagnosi edellyttää kattavaa psykiatrasta tutkimusta.

FULL ADHD – Täyttä elämää -peli pähkinänkuoressa

- *FULL ADHD – Täyttä elämää* on tarinankerronnallinen mobiilipeli, jonka tarinan pelaaja määrää omilla valinnoillaan. Pelaajan valintoja ohjaa ja rajoittaa toiminnanohjauksen resurssit eli resurssipankki. Resurssipankki on mallinnettu lääketieteellisen tutkimustiedon pohjalta yhteistyössä asiantuntijapsykiatri Asko Niemelän kanssa. Se rakentuu toiminnanohjauksen kuudesta osasta: aktivaatio, keskittyminen, ponnistelu, tunteet, muisti ja toiminta.
- Peli vie sinut nuoren aikuisen, Eetun, tapahtumarikkaaseen elämään. Pelissä Eetu kohtaa arkipäiväisiä haasteita, joista selviytyäkseen hän käyttää toiminnanohjauksen resursseja. Pelissä toiminnanohjauksen resurssit saattavat loppua kesken ja tarina jatkuu ennalta-arvaamattomaan suuntaan. Pelaajana ohjaat itse, miten Eetun seuraavaksi käy.
- Suomalaisen pelikehittäjä Psyon Gamesin toteuttama *FULL ADHD – Täyttä elämää* -mobiilipeli on kehitetty yhteistyössä Takedan, ADHD-liiton ja kokemustoimijoiden sekä psykiatri Asko Niemelän kanssa. Peli on ladattavissa ilmaiseksi AppStore- ja Google Play -kaupoista 15.3.2021 alkaen.

Lisätiedot ja haastattelupyynnöt:

Elina Mattila

Viestintätoimisto Drum

p. 050 303 9564

elina.mattila@drum.fi

adhdtuntuu.fi

Takeda

Takeda Oy on Takeda lääkekonsernin suomalainen tytäryhtiö. Takeda on maailmanlaajuinen biolääkeyhtiö, jonka toiminnan keskiössä on potilas ja potilaan auttaminen parhaalla mahdollisella tavalla. Meitä vie eteenpäin intohimo innovaatioihin, mikä on ohjannut toimintaamme jo kunnioitettavat yli 230 vuotta. Tavoitteenamme on tuottaa parempaa terveyttä ja valoisampaa tulevaisuutta ihmisille ympäri maailmaa.

Takedalla on kattava ja monipuolinen valikoima tuotteita useisiin eri sairauksiin ja oireisiin. Lääkkeillämme hoidetaan mm. tulehduksellisia suolistosairauksia, syöpäsairauksia, monia harvinaissairauksia sekä neurologisia sairauksia.

Lisätietoja www.takeda.fi tai www.takeda.com

Lähteet:

1) ADHD (aktiivisuuden ja tarkkaavuuden häiriö). Käypä hoito -suositus. Suomalaisen Lääkäriseuran Duodecimin, Suomen Lastenneurologinen yhdistys ry:n, Suomen Nuorisopsykiatrisen yhdistyksen ja Suomen Lastenpsykiatriyhdistyksen asettama työryhmä Helsinki: Suomalainen Lääkäriseura Duodecim, 2019 (viitattu 19.2.2021). Saatavilla Internetissä: www.käypähoito.fi