




# Turvataidot digipeleissä

*Mikko Ylimäki  
NOPSA-tiimi*

17.2.2020

**OULU**

Oulu Capital  
of Northern  
Scandinavia 



Kuva: [unsplash.com/@halgatewood](https://unsplash.com/@halgatewood)

# Turvataidot ovat osa digipelaamista

Pelaaminen on hyvin yleinen ajanviete ja harrastus. Vain 2,3 % 10-19-vuotiaista ei pelaa lainkaan digitaalisia pelejä. (Pelaajabarometri 2018)

Useat suosittu pelit rakentuvat sosiaalisen kanssakäymisen ympärille netissä. Se tuo mukanaan samoja haattailmiöitä kuin somessa.

Lapset tarvitsevat välittävän aikuisen voidakseen toimia turvallisesti netissä.



# Haasteita lapsen digipelaamisessa

Joillakin pelaajilla on matala kynnyks käyttäytyä loukkaavasti toisia pelaajia kohtaan anonyymisti pelattavissa nettipeleissä.

Pelien ikärajojen rikkominen voi altistaa lapsen ahdistavalle materiaalille. Huom. **K-18** ehdottomuus.

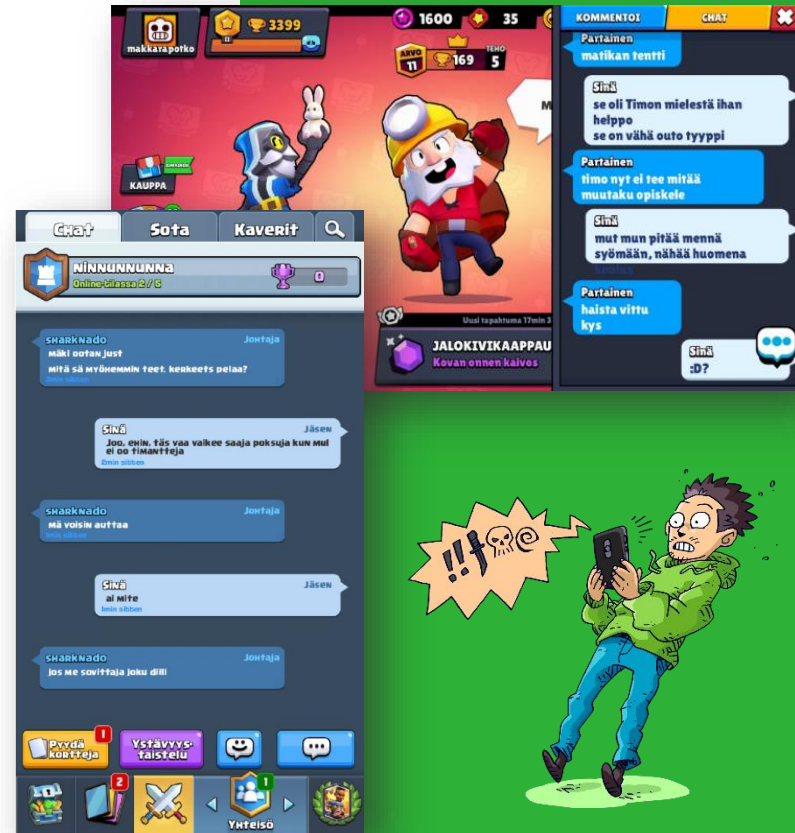
Pelit ovat lähtökohtaisesti mukavaa tekemistä. Lapsi ei välttämättä osaa itse rajoittaa omaa ajankäyttöään.

Ilmaispelit houkuttelevat pelin sisäisiin ostoksiin.

Kaikilla lapsen kavereilla ei ole kotona lainkaan sääntöjä pelaamisen suhteen.

*Miltei kaikissa peleissä voi nykyään ilmiäntää muita pelaajia. Lasta kannattaa neuvoa aina ottamaan kuvankaappaus pelottavista, oudoista, ahdistavista tms. keskusteluista*

Kuvankaappaukset:  
Supercell Oy



# Grooming nettipeleissä

Lasten suosimia nettipelejä pelaavat myös sellaiset aikuiset, joilla on lapsikohteista seksuaalista kiinnostusta tai emotionaalista samaistumista lapseen

Houkuttelu voi tapahtua niin, että aikuinen henkilö tekeytyy lapseksi ja tutustuu hiljalleen alaikäiseen pelin keskusteluissa. Mukana voi olla myös houkuttelua pelin sisäisellä valuutalla.

Groomaaja voi saada lapsen lähettämään kuvia tai videoita esimerkiksi Whatsappin tai tietokoneen web-kameran kautta. Tekijä voi uhkailla paljastavansa 'heidän yhteisen salaisuutensa' jos lapsi kertoo tilanteesta jollekin

Pelilaitteiston tai pelin poistaminen lapsen käytöstä toimii rankaisuna lähinnä siitä, että lapsi on uskaltanut kertoa ahdistavasta sisällöstä pelissä.



## NETTIVIHJE ILMOITA

Haluan ilmoittaa\*

- alaikäiseen kohdistuneesta seksuaalisesta houkuttelusta digitaalisessa mediassa (grooming)


# Esiintyjän muistiinpanot

**Peleissä ei tarvitse koskaan vastata muille pelaajille mihinkään kysymyksiin – ei tarvitse kertoa missä asuu, minkä ikäinen, sukupuoli, jne. Tärkeää ymmärtää myös saman säännön pätevän muihin pelaajiin.**

Peleissä on mahdollista kokeilla erilaisia rooli-identiteettejä. On sallittua esittää olevansa jotain muuta kuin oikeasti on. Mittarina se, että onko omasta toiminnasta kenellekään haittaa (itselleen, muille pelaajille, nyt tai tulevaisuudessa).

**Jos lapsi tulee kertomaan ahdistavasta tilanteesta pelissä:**

- **Kiitä luottamuksesta**
- **Älä vähättele tilannetta**
- **Ota kuvat keskusteluista, kuvista talteen**
- **Tekijään ei tarvitse olla yhteydessä itse**
- **Tehkää ilmoitus nettivihje.fi tai rikosilmoitus poliisille**
- **Keskustele lapsen kanssa tapahtuneesta, tarvittaessa pyydä apua ammattilaisilta**



**Vinkki: Pelilaitte kannattaa laittaa julkiseen tilaan kotona. Itse suosin konsoleita tai PC:tä pelaamisvälineenä, kännykät turhan helposti vietävissä piiloon tms. haittamaan keskittymistä ja vaikeampi muutenkin rajoittaa. Pelaaminen voi parhaillaan olla yhteistä tekemistä koko perheen kanssa. Pelata voi samassa tilassa 'lanissa' usealla laitteella tai 'splitscreeninä' samalla laitteella. Monet lapset ovat kertoneet pelaavansa Sanapalan tapaista peliä yhdessä vanhempiansa kanssa.**

# Materiaalia pelikasvatukseen



- Lapset ja digitaalinen media [pelastakaalapset.fi](https://pelastakaalapset.fi)
- Lapset pelaamassa – opas vahemmille



- Puhutko lapsesi kanssa pelaamisesta? [pelikasvatus.fi](https://pelikasvatus.fi)



- Vanhempien huoneentaulu [pelitaito.fi](https://pelitaito.fi)
- Pelitaitokoulutukset



- Avuksi videopelejä ostaessa [pegi.info/fi](https://pegi.info/fi)



- Perheen hallinta [PlayStation® 4 Käyttöopas](https://playstation.com/4/kayttöopas)



- Minkälainen peli oikeasti on?: *”pelin nimi”* gameplay”



- Peliviikko 9.-15.11.2020, tietoa tapahtumista [peliviikko.fi](https://peliviikko.fi)

Pelikasvatus ei ole pelkästään pelaamisen rajoittamista.

Tutustuminen lapsen pelaamiseen ja lapsen kiinnostuksen kohteen merkitykselliseksi tekeminen ovat avainasemassa haittojen ehkäisemisessä

Tarvittaessa lapsi pitää ohjata myös muuhun mielekkääseen tekemiseen

# Lähteet

YLE <https://yle.fi/uutiset/3-10725554>

Pelastakaa lapset <https://www.pelastakaa lapset.fi/tyomme-kotimaassa/lasten-suojelu-ja-nettivilje/nettivilje/ilmoita/>

Ehkäisevä päihdetyö Ry – pelitaitokoulutus

Peliviikko.fi

Pelaajabarometri 2018 <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/104293>

Rikosseuraamuslaitos – seksuaalirikollisen kanssa työskentely -  
koulutus