

# DIGIPELAAMINEN INFO

Jyväskylän kaupunki, Ankkuritoiminta

# DIGIPELAAMINEN

**Digipelaaminen** on tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaamista. Mobiililaitteilla tapahtuva pelaaminen on selkeästi yleisempää kuin tietokoneella tai konsoleilla tapahtuva pelaaminen. Pelien oheistoiminta (esim. youtuben pelivideot, livestriimit ja meemit) on merkittävä osa pelikokemusta ja sen jakamista. Vuoden 2022 [Pelaajabarometrin](#) mukaan 10 -19-vuotiaista noin 76 prosenttia pelaa viikoittain tai useammin ja noin 42 prosenttia päivittäin. Ainoastaan 3,4 prosenttia ikäryhmästä ei pelaa ollenkaan.

**Pelaaminen on nuorten parissa yleinen ajanviettotapa** ja lähes kaikki kouluikäiset pelaavat ainakin silloin tällöin. Peleissä on mahdollista kokeilla erilaisia rooleja ja toimintatapoja sekä luoda sosiaalisia suhteita. Riippuen peleistä, pelimäärästä sekä pelaajaan liittyvistä riskitekijöistä, pelaaminen voi joko tukea tai haitata nuoren kehitystä.

**Pelejä on tarjolla suuri valikoima.** Julkisessa keskustelussa keskiöön nousevat usein lähinnä väkivaltaiset pelit, vaikka ne ovat vain yksi pieni osa pelikulttuuria ja iso osa peleistä on koko perheelle sopivaa viihdettä.

**Lähtökohtaisesti pelaaminen on hyvä harrastus**, joka voi auttaa lapsen ja nuoren kehityksessä sekä auttaa luomaan uusia kaveri- ja ystävyyssuhteita. Vanhemman on kuitenkin hyvä muistaa mahdolliset riskitekijät, ikärajat ja muistuttaa lasta ja nuorta kuinka toimia virtuaalisessa ympäristössä.

# KUVAOHJELMIEN IKÄRAJAT

Kuvaohjelmalla tarkoitetaan elokuvaa, televisio-ohjelmaa, peliä tai muuta liikkuvina kuvina teknisin keinoin katseltavaksi tarkoitettua sisältöä. Alaikäiselle kuvaohjelman tarjoaminen on kielletty, jos ohjelman ikäraja on 18 vuotta. Ikärajoista voi joustaa enintään kolme vuotta, jos lapsi on aikuisen seurassa koko kuvaohjelman esityksen ajan. Ikärajajousto on tarkoitettu lapsen hyvin tunnevan täysi-ikäisen, useimmiten vanhemman tai huoltajan harkiten käytettäväksi. Ikärajajoustoa ei ole tarkoitettu käytettäväksi lapsiryhmissä. **Jousto ei koske ikärajaa 18!**

- S / T = Sallittu kaikenikäisille / Tillåtet för alla åldrar
- 7 = Sallittu yli 7-vuotiaille
- 12 = Sallittu yli 12 vuotiaille
- 16 = Sallittu yli 16 vuotiaille
- 18 = Kielletty alle 18 vuotiaille

Ikärajat ilmoitetaan pelikaupan sivuilla tai fyysisen pelin kotelossa. Lisätietoa: [Ikärajat - Kavi](#)

**Huom!** Peli sarjojen eri osissa voi olla eri ikäraja. Varmistathan aina ikärajan ennen pelin ostamista ja pelaamista. Lisätietoa ja pelien sisältömerkinnät, PEGI: [Mitä merkinnät tarkoittavat? | PEGI](#)

# ESIMERKKEJÄ ERI PELEISTÄ

- **Räiskintä:** Fortnite (K12), Valorant (K16), CS:GO (K16), Escape from Tarkov (K18)
- **Hiekkalaatikko** (voi tehdä kaikenlaista): Minecraft (K7), No man's sky (K7) Stardew Valley (K12)
- **Urheilu:** Rocket League (Kaiken ikäisille), FIFA 24 (Kaiken ikäisille), NHL 25 (K12)
- **Pulmapeli:** Lego Star Wars: The Skywalker Saga (K7), Portal (K12)
- **Tasohyppely:** Super Mario Odyssey (K7), Celeste (K7), Ori and the blind forest (K7)
- **Roolipeli:** Paper Mario (K7), Final Fantasy VII Remake (K16), Baldur's Gate 3 (K18)
- **Party peli:** Fall Guys (Kaiken ikäisille), Among Us (K7), Super Smash Bros (K12)
- **Simulaattori:** Train simulator (Kaiken ikäisille), Flight simulator (Kaiken ikäisille), The Sims (K12)
- **Seikkailupeli:** Hollow Knight (K7), Stray (K12), Life is strange (K16), Uncharted (K16)
- **Strategia:** Cities Skylines (Kaiken ikäisille), Age of Empires II: Definitive Edition (K12), Frostpunk (K16)
- **Kauhupeli:** Luigi's mansion (K7), Five nights at Freddy's (K12), Dead Space (K18)

# SAAVUTETTAVUUS VIDEOPELEISSÄ

Tutustu peleihin ennen pelien valintaa.

Nopeasti välkkyvä kuva voi laukaista joillekin nuorille migreenin tai epilepsia-kohtauksen. Kannattaa siis tutustua peleihin etukäteen ja monet peleistä kertovat turvallisuudesta joko sen ohjekirjassa tai pelin käynnistyessä (esim. varoittaa erikseen välkkyvistä valoista).

Pelejä valittaessa on hyvä kiinnittää huomiota myös pelien saavutettavuusasetuksiin.

- Saavutettavuusasetuksilla (eng. Accessibility) peleihin voidaan lisätä ominaisuuksia, jotka auttavat korjaamaan värinäköä, parantavat kontrastia, joka helpottaa näkövammaisia tai tuovat visuaaliset tehosteet äänille, jotka auttavat kuulovammaisia. Useissa nykypeleissä saavutettavuuteen on jo nyt kiinnitetty kiitettävästi huomiota.

Listätietoa: [Vinkit esteettömään pelaamiseen | Verke](#)

# VIDEOPELIEN OSTAMINEN (?)

Nykyään suuri osa videopeleistä myydään digitaalisina versiona ja kaikkia pelejä ei ole saatavilla fyysisillä levyillä. Nykypäivänä monet pelit (myös fyysiset pelit) ovat riippuvaisia peliyhtiön verkkopalvelusta ja jos palvelu päättyy, peli suljetaan kokonaan ja sitä ei voi enää pelata.

Peliyhteisöissä puhutaan käytännöstä, jossa "Pelit suunnitellaan tuhottavaksi" yhtiön tuen päätyttyä. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, ettei kaikkia ostamiaan pelejä välttämättä todellisuudessa omista. Kuluttajille ei pakosti kerrota asiasta kunnolla tai heille ei kerrota, milloin peli lakkaa toimimasta. Tällaisista tapauksista on käynnissä oikeusjuttuja eri puolilla maailmaa ja eri peliyhteisöt yrittävät ajaa lainsäädännön muutoksia, jotta pelejä ei tuhottaisi ja kuluttajilla olisi parempi turva.

Kannattaa siis tarkastaa, onko peli täysin riippuvainen peliyhtiön järjestämästä verkkopalvelusta tai onko sen toiminta täysin riippuvainen peliyhtiön servereistä, joita ilman se ei voi toimia. On tietysti täysin hyväksyttävää ostaa pelejä, jotka ovat riippuvaisia peliyhtiön tarjoamasta tuesta, kunhan tiedostaa mahdollisuuden siihen ettei peli enää välttämättä toimi muutaman vuoden päästä.

Tarjolla on myös ilmaispelejä, jotka voi ladata pelikoneelle. Jos nuori pelaa yllättäen uutta peliä, niin kannattaa selvittää sen ikäraja. Ilmaispelit voivat olla kaikille sopivia tai suositeltu vain tietyille ikäryhmälle.

# SOPIVA RUUTUAIKA

Yleensä pelaaminen on nuorelle hauskaa, rentouttavaa tai kavereiden kanssa vietettyä aikaa. Se voi olla myös hengähdystauko tai "pakopaikka", joka auttaa palautumaan vaikka ikävästä päivästä.

Median suurkulutus ei välttämättä kerro koukkuun jäämisestä ja ongelmallisesta käytöstä, vaan kyse voi olla esimerkiksi pelin tai laitteen uutuudenviehätyksestä. Samalla tavalla kuin uusi kirja myös vastahankittu peli halutaan kuluttaa läpi ilman pitkiä keskeytyksiä. Digipelaaminen ja median käyttö on monelle nuorelle tärkeä osa arkea, harrastuksia ja elämää, mutta nuorta on hyvä tukea itsesääntelyn sekä ajan- ja arjenhallinnan taidoissa myös median käytössä.

Pelaamiselle on vaikea antaa aikasuosituksia, sillä jokainen median käyttäjä on yksilöllinen. Median käyttö on yleensä kohdallaan, jos se ei mene muun elämän edelle eikä esimerkiksi vie aikaa nukkumiselta, koululta ja kasvokkaisilta kohtaamisilta. Jos huoli nuoren pelaamisesta herää, aikuisen pitää puuttua asiaan. Aikuisen tuki, selvät rajat ja nuoren oma motivaatio auttavat nuorta irrottautumaan liiallisesta pelien ja digimedioiden käytöstä. Tärkeintä on, että säännöt on tehty yhdessä ja ne ovat perustellut.

2-4 vuotiaille suositeltu ruutuaika on alle tunti. THL:n (Terveystieteiden tutkimuskeskus) suositus, jossa suositeltu ruutuaika kouluikäisille on korkeintaan kaksi tuntia päivässä. Se on hyvä lähtökohta ja sitä voi käyttää yhteisten sääntöjen luomisen pohjana. Esim. Kouluarkena pidetään siitä kiinni, ehkä viikonloppuna saa pelata vähän pidempään harkinnan mukaan.

# YHTEISET SÄÄNNÖT PELAAMISELLE

Sääntöjä sopiessa on tärkeää, että tiedät edes jotenkin mistä olet sopimassa! Tutustu vähän peleihin! Muista myös mittasuhteet: Illan elokuva voi viedä 2 tai 3 tuntia ja se on monelle ok, mutta sama aika kulutettuna pelimaailmassa tuntuu jostain syystä pahemmalta monien mielessä. Miksi näin on?

- Sopikaa yhdessä säännöt ja sopimukset pelaamiselle. Onko arjessa tilanteita, jolloin pelaaminen ei ole ok?
- Milloin nuori saa pelata ilman keskeytyksiä ja häiriöitä? Kuinka kauan?
  - Muista myös, että joissain yksinpeleissä voi tallentaa vain tietyissä hetkissä / paikoissa. Vaikka peliaika täyttyy, niin voi olla nuoren mielestä reilua antaa hänen tallentaa pelinsä, ettei siihen käytetty aika mene hukkaan. Sama voi koskea moninpelejä, joissa pelierä voi kestää tietyn aikaa. Näissä tilanteissa voi olla reilua, että nuori saa pelata erän loppuun. Yleensä kyse on ehkä kymmenestä minuutista. Toki venymiselläkin pitää olla rajansa, jos tallennuspaikan löytäminen tai erän päättyminen tuntuu kestävän pitkään. Voi myös neuvotella: Jos venyy, niin vähemmän myöhemmin?
- Keskustelkaa ja sopikaa minkälaisia pelejä nuori saa pelata. Selvitä, minkälaisia pelejä nuori pelaa!
- Pitääkö nuori kaverien kanssa peli-illan tai lanit (kokoonnutaan yhteen pelaamaan)? Saako silloin pelata pidempään?
- Jos pelin aikana alkaa jatkuva huutaminen ja se selkeästi ärsyttää nuorta, niin voi olla hyvä pistää peli hetkeksi tauolle.
- Rauhoittakaa yö nukkumiselle ja sopikaa mihin aikaan illasta pelit on hyvä lopetella.

Kannattaa myös miettiä, missä pelitietokone tai -konsoli säilytetään. Kodin olohuoneessa tai erillisessä pelihuoneessa on helppo valvoa, minkälaisia pelejä nuori pelaa ja kuinka kauan. Sen sijaan nuoren omassa huoneessa on tätä vaikeampi tehdä, mutta jos luottamus on hyvä ja sitä ei rikota, niin voi se voi olla tietyn ikäisille hyväksyttävää.



# ONGELMALLINEN PELAAMINEN

Digipelaaminen on ongelmallista, jos se aiheuttaa jatkuvasti haittoja pelaajan arjessa. Haitat liittyvät usein esimerkiksi uneen, vuorokausirytmiiin, elämänhallintaan tai sosiaalisiin suhteisiin. Suurimmalle osalle pelaajista pelit ovat hauskaa ja hyödyllistä ajanvietettä ja yhdessä tekemistä.

Ongelmallinen pelaaminen on monitahoinen ilmiö, eikä sille ole olemassa yhtä, selkeää määritelmää tai annettuja aikarajoja liialliselle pelaamiselle. Runsaskaan pelaaminen ei ole välttämättä merkki peliongelmaasta, vaan kyse voi olla harrastuksesta, johon halutaan panostaa. Pelaamisen ongelmallisuus ei ole mitattavissa yksinomaan siihen käytetyllä ajalla.

”Jääkö läksyt tekemättä? Nukutko öisin tai saako illalla unta?”

”Onko olo pelaamisen jälkeen rento, hyvä vai ärtynyt?”

Pelaamista voidaan pitää ongelmallisena, jos se alkaa vaikuttaa kielteisesti henkilön elämään kuten ihmissuhteisiin, koulunkäyntiin tai terveyteen. Ongelmallisesta pelaamisesta voidaan puhua silloin, kun pelaajalla ei ole elämässään pelien ohella muita mielenkiinnon kohteita tai kun yhdessäolo muiden ihmisten kanssa korvataan pelaamisella.

Jos olet huolissasi nuoren pelaamisesta ja tahdot ottaa asian puheeksi, niin katso vinkkejä täältä:

[Herättääkö digipelaaminen huolta? - EHYT ry](#)

# ONGELMALLINEN PELAAMINEN JA RIIPPUVUUS

Ongelmallinen pelaaminen ei välttämättä ole pakonomaista tai riippuvuus. Pelaaminen on ongelma, kun se on yhä suurempi vastaus ongelmiin tai se suoraan luo ongelmia arkielämään.

- Pelaamisen seurauksena syntyy ongelmia, kuten toistuvia riitoja läheisten kanssa tai univajetta.
- Pelaaminen on seurausta ongelmista, kuten ahdistavasta elämäntilanteesta, jota pääsee hetkeksi pakoon pelaamalla ja pakeneminen estää ongelmien ratkaisemisen.

**Videopeliriippuvuuden** keskeisiä tunnuspiirteitä ovat

- Heikentynyt pelaamisen hallinta (esim. milloin aloittaa, kauan jatkaa, missä pelaa, kuinka intensiivisesti uppoutuu)
- Muut kiinnostuksen kohteet ja päivittäiset toiminnot väistyvät pelaamisen tieltä
- Pelaamisen jatkaminen tai lisääntyminen sen vakavista kielteisistä seurauksista huolimatta.

Lisätietoa: [Ongelmallinen digipelaaminen | Peluuri](#)

# KIUSAAMINEN PELIMAAILMASSA

Häiriökäyttäytymistä voi esiintyä moninpelien aikana samalla sohvalla kaverien välillä tai tuntemattomien kanssa verkossa pelatessa. Pelatessa häiriköinti ja kiusaaminen voi saada vakavampia piirteitä mm. anonyymiteetin mahdollistamana. Kielenkäyttö voi olla ajoittain rajua, loukkaavaa, vihamielistä tai vihapuhetta. Ikävää kohtelua voi kohdata iän, oletetun ulkonäön tai sukupuolen takia.

**Vanhemman rooli** ennaltaehkäisyssä ja asioiden selvittämisessä

- **Jos nuori tulee kertomaan kiusaamisesta tai jostain muusta ikävästä, ota asia vakavasti.** Nuoret kertovat, että turvalliselle, luotettavalla aikuiselle, joka ei vähättele vaan ottaa kokemuksen tosissaan, on helpompi puhua koetusta häirinnästä ja kiusaamisesta.
- **Ole ymmärtävä ja kohtuullinen.** On usein järkyttävää, kun oma nuori kertoo kohdanneensa jotain ikävää ja silloin saattaa tehdä päätöksiä tunteella. Nuoret kuitenkin kertovat epäröivänsä kertoa aikuisille, koska he pelkäävät usein kohtuuttomia rangaistuksia esim. tietyn pelin tai koko harrastuksen rajoittamista. Käykää tilanne läpi yhdessä ja keskustelkaa, kuinka siihen puututaan.
- **Auta nuortasi viihtymään peliharrastuksessa.** Puhukaa pelisäännöistä, millainen kielenkäyttö on hyväksyttävää ja millainen ei, muistuta myös omaa nuortasi käytöstavoista ja omista rajoista. Neuvo yksityisyysasetuksissa, kuvakaappausten ottamisessa, häiriökäyttäjien ilmiantamisessa peleissä ja tarvittaessa estämisestä. Jos et osaa neuvoa, opetelkaa näitä asioita nuoren kanssa yhdessä!

# DIGIPELEISSÄ KIUSAAMINEN VOI OLLA RIKOS

Kiusaamiseen liittyviä rikosnimikkeitä ovat esim. kunnianloukkaus, yksityiselämää loukkaava tiedon levittäminen, laiton uhkaus, vainoaminen ja viestintärauhan rikkominen.

## **Esimerkkejä tilanteista, jotka voivat täyttää rikoksen tunnusmerkit ovat:**

- Toisen kuvien tai videoiden levittäminen pilkkaamis- ja halvennustarkoituksessa.
- Väkivallalla uhkailu.
- Identiteettivarkaus.
- Toisen osoitetietojen, puhelinnumeron tai muiden henkilötietojen levittäminen julkisesti.
- Jatkuva viesteillä tai puhelulla pommittaminen ja häiriköinti.
- Ihmisryhmiin kohdistuva vihapuhe ja halveksunta.
- Somessa pätevät samat säännöt kuin livenäkin, eikä aikuinen saa koskaan lähestyä alle 16-vuotiasta seksuaalisessa tarkoituksessa. Kyseessä on aina rikos, sillä Suomen laki suojelee alle 16-vuotiaita suojaikärajalla. Aikuinen on aina vastuussa tällaisista teoista.

# PELIEN SISÄISET OSTOT

Digipelaamiseen voi liittyä pelin sisäiset ostokset ja uhkapelaamista oikealla rahalla

Kuluttajaliitto ja eurooppalaiset kuluttajajärjestöt tuomitsevat videopeliyritysten menettelyt, joiden tarkoituksena on manipuloida pelaajia kuluttamaan aiottua enemmän rahaa pelin sisäisiin ostoksiin. Oikealla rahalla ostettava pelivaluutta etäännyttää kuluttajaa rahan oikeasta arvosta. Pelin sisäisiin ostoksiin liittyy myös uhkapelaamista esim. Ostamalla "mahdollisuuden voittaa jonkin pelin sisäisen esineen tai asusteen" ilman varmuutta, että saa juuri sen mitä haluaa (esim. ostamalla "Lootboxeja").

"Kuluttajajärjestöt ovat tunnistaneet lukuisia tapauksia<sup>4</sup>, joissa pelaajat ovat päätyneet käyttämään aiottua enemmän rahaa pelin sisäisiin ostoksiin. Pelit kannustavat pelivaluutan ostamiseen ja sen kuluttamiseen, sillä siten pelissä pääsee etenemään nopeammin ja tehokkaammin. Pelivaluutalla ostettavia pelin sisäisiä tuotteita on kuitenkin monesti vaikea suhteuttaa enää oikean rahan arvoon ja tämä menettely on harhaanjohtavaa", toteaa Kuluttajaliiton pääsihteeri Juha Beurling-Pomoell. Lisätietoa: [Tiedote: Kuluttajajärjestöt: Videopeleissä lainvastaisia manipuloivia taktiikoita kulutuksen lisäämiseksi | Kuluttajaliitto](#)

Joissain videopeleissä ja pelitileissä on mahdollista asettaa ruutuajan rajoituksia sekä estää pelin sisäiset ostot. Käytännöt vaihtelevat. Lisätietoa: [Player and parental control tools - VIDEOGAMES EUROPE.](#)

# DISCORD

Discord on ääni-, video- ja tekstiviestisovellus, joka on suosittu pelaajien keskuudessa. Discordia voi käyttää selaimella ja puhelin sovelluksena. Serverit ovat "keskusteluhuoneita", eräänlaisia yhteisöjä. Niiden sisältä löytyy kanavia, joilla voi keskustella esimerkiksi ystävien, nettituttujen, lukupiirin, työkavereiden tai peli- tai harrastusporukan kanssa. Käyttäjät voivat luoda omia servereitä (Avoimia tai suljettuja ryhmiä). Discordin ikäraja on 13-vuotta.

Pelaajat käyttävät discordia keskustellakseen muiden pelaajien kanssa pelin aikana tai vaihtaakseen vinkkejä pelikohtaisista palvelimista. Joillain peleillä, kuten Fortniteillä, on viralliset ja varmennetut Discord serverit, joissa fanit voivat keskustella pelistä. Nykyään discordia käytetään myös harrastus- ja kaveriporukoiden kesken sekä nuorisotyön välineenä.

Ihmisiä voi lisätä kaveriksi ja muille voi lähettää yksityisviestejä.

# DISCORD

Discord on kehittänyt työkaluja, jotka suojaavat käyttäjiä sopimattomalta sisällöltä ja epätoivotuilta yhteydenotoilta. [Tips for Parents on Helping Your Teen Stay Safe on Discord](#) Osa ohjeista on suomeksi, osa englanniksi. Discord ei toistaiseksi tarjoa täysin suomeksi käännettyjä ohjeita.

## **Nuorten yhteisöjä verkossa, joita ylläpitävät ammattilaiset**

Jyväskylän [Nuorisopalvelujen Discord - liity mukaan! | Jyväskylä.fi](#) jossa nuoret voivat viettää aikaa ja jutella nuorisotyöntekijöiden kanssa. Jyväskylän discord serveriä ylläpitää kaupungin diginuorisotyö.

[Sekasin Gaming | Verkko yhteisö](#) järjestää rentoja peli-iltoja sekä muuta ohjelmaa. Serverin ulkopuolella striimaavat Twitchissä ja julkaisevat podcasteja Spotifyyn. Toimintaa hallinnoi Suomen Setlementtiliitto.

# LÄHTEET

- MLL [Etusivu - Mannerheimin Lastensuojeluliitto](#)
- EHYT [Ehkäistään päihde- ja peliongelmia jo ennen kuin ne syntyvät | Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry](#)
- Peluuri [Peluuri auttaa, kun pelaaminen haittaa](#)
- Lootbox.fi [Lootbox.fi - Tietoa digitaalisten pelien yllätyslaatikoista](#)
- Kuluttajaliitto.fi <https://www.kuluttajaliitto.fi/2024/09/12/kuluttajajarjestot-videopeleissa-lainvastaisia-manipuloivia-taktiikoita-kulutuksen-lisaamiseksi/>
- Videogames Europe [Player and parental control tools - VIDEOGAMES EUROPE](#)



# KIITOS!

**Olkaa ihmisiksi!**

Jyväskylän kaupunki, Ankkuritoiminta