

# PELITURVALLISUUS

Tietoa ja ohjeita digitaalisten pelien turvallisuudesta



# Sisällysluettelo

<b>Johdanto .....</b>	<b>2</b>
<b>Yleisesti aiheesta .....</b>	<b>4</b>
Minkälaisia digitaalisia pelejä on, ja mitä uhkia niihin kohdistuu .....	6
Tekniset uhat ja pelien turvallinen hankkiminen .....	10
Rahan käyttöön liittyvät haasteet .....	14
Satunnaisostokset, lootboxit ja uhkapelaaminen .....	20
Pelien sisällön ja online-toiminnallisuuksien riskit .....	24
<b>Riskeihin reagoiminen ja turvallinen pelaaminen .....</b>	<b>27</b>
<b>Digitaalisen omaisuuden hallinta.....</b>	<b>30</b>
Yleistä.....	30
Digitaalisen omaisuuden turvaaminen.....	32
Tavaroiden ostamiseen ja myymiseen liittyvät haasteet .....	37
<b>Lähteet .....</b>	<b>43</b>

# Johdanto

Pelaaminen ja pelaamiseen liittyvät ilmiöt ovat jatkuvasti suosituimpia ja pelaajien sekä pelien määrä maailmassa jatkavat kasvuaan. Pelaaminen ei ole enää pitkään aikaan ollut yksinäistä puurtamista, vaan se on muuttunut yhteisöllisemmäksi ajanvietteeksi pelaajan iästä ja sukupuolesta riippumatta. Pelien ja pelaamisen ympärille on syntynyt valtavia yhteisöjä, joiden sisällä pelaajat kokoontuvat yhteen sekä internetin välityksellä että entistä useammin myös oikeassa elämässä erilaisten tapahtumien ja turnausten muodossa. Pelaaminen onkin arkipäiväistynyt ja samalla kasvanut mediana valtavasti teknologisen kehityksen myötä, joka on myös mahdollistanut nykyisen kaltaisen pelaajayhteisökulttuurin valtavan kasvun. Pelialan kehitys ja kasvu ovat kuitenkin luoneet myös uusia ilmiöitä ja moderneja haasteita pelien ja pelikulttuurin ympärille, ja näiden haasteiden ymmärtäminen on tärkeää sekä pelaajille itselleen että pelaajien lähipiirille, kuten vanhemmille, huoltajille ja kavereille.

Tässä oppaassa käsittelemme pelaamista, pelaamisen monimuotoisuutta ja pelaamiseen liittyviä riskejä monesta näkökulmasta. Oppaan on tarkoitus auttaa lukijoitaan ymmärtämään pelaamista, pelejä ja pelien turvallisuutta paremmin yleisellä tasolla, sekä nostaa esille myös esimerkkejä digitaalisen omaisuuden turvaamisesta niin oikeassa elämässä, kuin pelimaailmassa.

Opas on tarkoitettu kaikille, joita pelaaminen ja siihen liittyvät ilmiöt sekä mahdolliset turvallisuushaasteet mietittyvät. Opas on luotu yhtäläillä lukijoille, jotka eivät pelaa pelejä ja pelaajille, jotka jo tietävät paljon peleistä ja pelimaailmoista. Oppaan tavoitteena on lisätä tietoutta pelaamisesta, pelaamisen turvallisuudesta ja digitaalisen omaisuuden suojaamisesta peleissä ja pelikaupoissa.

Oppaan alussa selvitämme, minkälaisia erilaisia pelejä on olemassa, ja miten ne eroavat toisistaan. Pelien jaottelun jälkeen käydään läpi pelaamiseen liittyviä tietoteknisiä uhkia, ja ohjeistetaan, miten ja mistä pelejä voidaan hankkia turvallisesti. Seuraavaksi käydään läpi pelien rahankäyttöön liittyviä mahdollisia uhkia ja ongelmia, ja samalla selvitetään mitä satunnaisostokset ja lootboxit tarkoittavat. Tässä kappaleessa käymme läpi myös pelien sisältämien kommunikaatiokanavien, kuten esimerkiksi pelin sisäinen tekstipohjainen chat tai ääni-chat, sisältämiä mahdollisia uhkia pelaajille.

Seuraavassa kappaleessa käsitellään turvallista pelaamista ja ukiin reagoimista, jotta pelaaminen voidaan pitää mahdollisimman turvallisena. Viimeisessä kappaleessa keskitymme digitaalisen omaisuuden ja pelien sisäisten tavaroiden turvaamiseen, ja kuinka pitää kyseinen omaisuus ja muut digitaaliset tuotteet turvassa.

Opas on luotu Jyväskylän Ammattikorkeakoulun CYBERDI-projektin yhteydessä, ja oppaan on kirjoittanut Pyry Seppänen. Projektin tavoitteena on lisätä tietoisuutta kyberuhista ja jakaa tietoa turvallisesta toimimisesta tietotekniikan, tietoverkkojen ja internet-maailman parissa. Mukana opasta ideoimassa ovat olleet myös Teemu Kontio, Kirsi Heiskanen, Tuukka Laava, Hanna Hauvala, Kati Haapanen sekä Elmo Hämäläinen. Lisätietoa CYBERDI-projektista löytyy osoitteesta cyberdi.fi. Hankkeen on rahoittanut Opetus- ja Kulttuuriministeriö.

Antoisia lukuhetkiä!

## Yleisesti aiheesta

Tietoturvan ja -turvaosaamisen tärkeys kasvaa jatkuvasti maailmassa, jossa teknologian kehitys on ainaista ja jatkuvaa. Usein digitaalinen turvallisuus ajatellaan vain turvallisina salasanoina tai sillä, että ei vastata tai avata epäilyttäviä sähköposteja saapuneet-kansiossa. Tietoturvauhat ja muut digitaalisen maailman haasteet ja ongelmat ulottuvat kuitenkin myös pelimaailmoihin ja digitaalisen omaisuuden piiriin, eikä niiden tärkeyttä ehkä osata hahmottaa ennen kuin on jo liian myöhäistä. Tässä oppaassa käymme läpi pelimaailmoihin liittyviä haasteita, ja kerromme, miten pelimaailmoissa ja pelien kanssa toimiessa voivat sekä pelaajat että pelaajien lähipiiri pysyä turvassa niin digitaalisissa maailmoissa kuin oikeassakin elämässä.

Peliteollisuus jatkaa valtavaa kasvuaan ilman merkkejä pysähtymisestä, joka tarkoittaa samalla myös sitä, että erilaisia pelejä, pelialustoja, -teknologioita ja muita peleihin liittyviä innovaatioita tulee jatkuvasti lisää, jolloin myös niihin keskittyvät uhat ja haasteet lisääntyvät. Viime vuosina erityisesti pelien kustannukset, kuten mikromaksut ja lisäsisällöt sekä satunnaisostokset tai vaikkapa digitaaliset käyttöoikeudet ja digitaalisten oikeuksien hallinta ovat olleet usein pinnalla yleisessä keskustelussa. Uhkien ja haasteiden tunnistaminen on tärkeää, jotta niihin voidaan reagoida ja tehdä järkeviä päätöksiä sekä pelaajan että kuluttajan näkökulmasta, jolloin riskit sekä rahan että digitaalisen omaisuuden häviämislle voidaan minimoida todennäköisyyksiltään ja vaikutuksiltaan. Myös samoin kuin muualla internetissä, on peleissä yleistyneet erilaiset kommunikaatiotavat, joiden turvalliseen käyttöön tulee myös kiinnittää huomiota, ja samalla tarkastella myös omaa toimintaa pelimaailmoissa digitaalisen omaisuuden ja pelitilien turvaamiseksi.

Seuraavassa kappaleessa käsittelemme erilaisten pelien ominaisuuksia, ja millaisia pelejä sekä pelien sisäistä kommunikaatiota on olemassa. Tämän tavoitteena on luoda ymmärrystä esimerkiksi pelien kustannuksista ja siitä, mitä peleissä ylipäätään tehdään, ja ovatko pelit sisällöltään sopivia tietyille pelaajille, kuten esimerkiksi nuorille lapsille. Myös pelien kustannusten ja hintojen arviointi on tärkeää, sillä usein peleihin ilmestyy ja julkaistaan lisäsisältöjä ja –osia, jolloin pelkkä peruspelin ostaminen ei välttämättä ole pelin toiminnan kannalta tarpeeksi ja täydellisen pelikokemuksen aikaansaamiseksi on ostettava jotain lisää, jolloin pelaamisen kustannukset saattavat digitaalisen omaisuuden häviämislle voidaan minimoida todennäköisyyksiltään ja vaikutuksiltaan. Myös samoin kuin muualla internetissä, on peleissä yleistyneet erilaiset kommunikaatiotavat, joiden turvalliseen käyttöön tulee myös kiinnittää huomiota, ja samalla tarkastella myös omaa toimintaa pelimaailmoissa digitaalisen omaisuuden ja pelitilien turvaamiseksi.

Pelit ovat nykyään usein jo itsessään palveluita, joita pelaajat kuluttavat. Pelien luominen, julkaisu ja ylläpito ovat myös liiketoimintaa, jonka tavoitteena on luoda voittoa. Tämä tulee myös pitää mielessä pelejä ostettaessa ja pelatessa, jolloin terve kriittisyys sekä digitaalisten ostosten että lisäsisältöjen ostamiseen on tarpeen. Pelaamisen kustannukset ja järkevä rahankäyttö pelien sisällä on kuitenkin jollain tasolla aina subjektiivista, jolloin digitaalisten ostosten mielekkyyttä ja koettua arvoa itse pelaajalle on vaikea, ellei jopa mahdoton arvioida. Yleisesti ottaen mitä enemmän pelaaja pelejä pelaa, alkaa myös lisäsisältöjen ja digitaalisten ostosten hinta-laatusuhde hahmottua, jolloin järkeviä kulutus päätöksiä on helpompi tehdä. Vaikka pelejä ei itse pelaisi, mutta kulutus päätökset ovat kuitenkin vastuullasi, esimerkiksi vanhemman ostaessa lapselleen pelejä, on kuitenkin tärkeä ymmärtää rahan arvo digitaalisessa maailmassa, ja mitä käytetyllä rahalla pelimaailmassa itseasiassa lopulta saakaan.

## **Minkälaisia digitaalisia pelejä on ja mitä uhkia niihin kohdistuu**

Peliala on kasvanut jatkuvasti jo useamman vuosikymmenen, ja sen arvo vuositasolla liikkuu jo sadoissa miljardeissa dollareissa (<https://techcrunch.com/2019/08/22/mobile-gaming-mints-money/>). Luonnollisesti uusia pelejä jopa erilaisia peligenrejä syntyy jatkuvasti teknologian ja innovaatioiden kehittyessä, ja pelata voi jo todella monella eri alustalla, ja pelikuluttuuri onkin levinnyt laajasti. Pelien jaottelu pienempiin alaryhmiin on haasteellista, mutta tässä osiossa tartumme tähän haasteeseen.

Yksi tapa jaotella pelit on jakaa ne yksin- ja moninpeleihin, sekä offline- ja online-peleihin. Nimensä mukaisesti yksinpelejä pelataan yksin ja moninpelejä voi pelata useampi pelaaja samanaikaisesti. Yksinpelit on usein suunniteltu pelattavaksi yksin, mutta jonkinlainen moninpelimahdollisuus saattaa silti olla olemassa, esimerkiksi toinen pelaaja voi ohjata hahmoa, joka on tarkoitettu tietokoneen ohjaamaksi. Vastaavasti moninpeleissä voi olla yksinpelimoodi, mutta pelin pääasiallinen sisältö on suunniteltu usean pelaajan samaan aikaan pelattavaksi. Pelit voivat siis sisältää useita pelimoodeja, joka vaikeuttaa pelien kategorisointia entisestään.

Online-pelejä puolestaan pelataan tavalla tai toisella netin yli, ja offline-pelit puolestaan eivät tarvitse nettiyhteyttä ja niitä pelataan paikallisesti. Osa offline-peleistä saattaa kuitenkin vaatia nettiyhteyden digitaalisen sisällönsuojauksen vuoksi (engl DRM, digital rights management), mutta tässä tapauksessa kyseessä ei silti ole online-peli.

Pelityyppi	Online vai offline	Selitys
Yksinpeli	Offline	Peli, jota pelataan yksin, ja se ei tarvitse pelin sisällön puolesta nettiyhteyttä. Esimerkiksi pasianssi, Super Mario Bros.
Yksinpeli	Online	Yksin pelattava peli, joka sisältää online-ominaisuuksia esimerkiksi top-pelaajalistat, omien luomusten jakaminen tai yksinpelin pelaaminen toisia pelaajia vastaan netin yli. Esimerkiksi Animal Crossing, Tetris 99, The Sims, ajopelit.
Moninpeli	Offline	Perinteinen ”sohvapeli”, jota usea pelaaja voi pelata samanaikaisesti ilman nettiä. Esimerkiksi Mario Kart, tappelupelit, visailu- ja bilepelit.
Moninpeli	Online	Monelle pelaajalle suunniteltu peli, jota voi pelata vain netissä. Nettiroolipelit, räiskintäpelit, MMO-pelit ( <b>m</b> assive <b>m</b> ultiplayer <b>o</b> nline). Esimerkiksi World of Warcraft, Fortnite, Counter-Strike.



Nettiyhteyksien ollessa arkipäivää, täysin puhtaita offline-pelejä ilmestyy enää verrattain vähän. Yksinpeleissä on usein jonkinlaisia online-elementtejä, jotka ei välttämättä ole pelin kannalta merkittäviä, mutta pelaajalle annetaan esimerkiksi mahdollisuus ladata peliin netistä uusia tasoja tai pelimoodeja, vertailla pelituloksia muiden kanssa tai vaikkapa vierailla toisen pelaajan rakentamassa pelimaailmassa. Pelistä riippuen pelaajien mahdollisuus kommunikoida toistensa kanssa vaihtelee valtavasti, ja pelaajien välinen kommunikaatio onkin yksi haastavimmista asioista pitää täydellisen turvallisena, sillä sen sisältö on vaikea, ellei jopa mahdotonta, valvoa tehokkaasti. Esimerkiksi toisen pelaajan rakentama rakennus tai luoma hahmo saattaa olla ladattavissa netistä omaan peliin, jolloin luomusten sisältö saattaa olla joskus hieman arveluttavaa.

Pelien sisäinen kommunikaatio on useimmiten tekstipohjaista, eli pelaajat keskustelevat toistensa kanssa joko kahden kesken tai chathuoneiden kaltaisilla kanavilla, johon useat pelaajat voivat osallistua samanaikaisesti. Rajatuimmillaan pelaajien välinen viestintä voi olla hymiöitä tai ”hyvää työtä”-tyyppiset valmiiksi luodut huudahdukset, joilla pelaajat voivat ilmaista toisilleen peliin liittyviä huomioita. Symbolipohjaisessa kommunikoinnissa pelaajat eivät siis voi luoda tai kirjoittaa omia viestejään, joten viestinnän sisältö on rajattua ja turvallista. Osassa peleistä on myös mahdollista puhua ääneen toisten pelaajien kanssa peliä pelatessa mikrofonia käyttämällä. Tämä ominaisuus löytyy yleisimmin tiimi- tai joukkuepohjaisista peleistä, joissa joukkue pelaa yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi toistensa kanssa koordinoitua.



*Pelaajien välistä symbolipohjaista kommunikointia Pokémon Masters – mobiilipelissä.*

Online-peleissä pätevät samat säännöt kuin muuallakin internetissä kommunikoinnin suhteen, mutta pelien yhteisöllisyys, pelien yhteiset tavoitteet ja pelaaminen tiimin tai joukkueen kanssa yleensä pakottavat pelaajat kommunikoimaan toistensa kanssa jollain tavalla. Pelin luonteesta riippuen on myös mahdollista, että kommunikointi tuntemattomien kanssa ei ole tarpeen, ja tavoitteet voidaan saavuttaa pelkästään pelaajien omalla panoksella ja taidoilla. Onkin hyvä tiedostaa, että peleissä keskustelu toisten pelaajien kanssa on usein tarpeellista, ellei jopa välttämätöntä, ja se tuo lisää itse pelaamiseen ja luo yhteisöllisyyttä, mutta samalla tulee kuitenkin pitää mielessä internet-kommunikaation riskit ja toimia nämä riskit huomioiden.

Pelaamisen kommunikaatiokanavat ovat olemassa myös jokaisella eri laitteella ja pelinkonsolilla, eivätkä ne rajoitu esimerkiksi pelkästään tietokoneella pelattaviin peleihin. Näitä laitteita ovat myös mobiililaitteet kuten puhelimet ja tablettitietokoneet, pelikonsolit (PlayStation, Xbox, Nintendo ym.) ja muut tekniset- ja viihdelaitteet joilla on yhteys internettiin, kuten esimerkiksi älytelevisiot. Kommunikaatio tietokonepeleissä saattaa tuntua riskialttiimmalta alustalta uhkien osalta, mutta uhat koskevat myös yhtälailla kaikkia muita alustoja, sillä myös muilla laitteilla kuin tietokoneella voi pelata ja kommunikoida peleissä ja niiden ulkopuolella internetin välityksellä.

## **Tekniset uhat ja pelien turvallinen hankkiminen**

Peleihin ja pelaamiseen pätevät myös samat tietotekniset ja –turvalliset haasteet kuin muuhunkin digitaalisten laitteiden käyttöön. Pelit ja ohjelmat ladataan ja asennetaan laitteelle, ja ne ovat tietokonesovelluksia samaan tapaan kuin vaikkapa internetselain tai videontoisto-ohjelma. Pelejä voi edelleen ostaa myös fyysisenä versiona kivijalkakaupoista tai tilata internetistä, mutta nykyään yleistä on myös pelien digitaalinen ostaminen ja lataaminen erilaisia internetin kauppapaikkoja käyttäen. Suurin ja tunnetuin pelikauppa-alusta tietokoneilla on Valve:n Steam, ja muita suuria alustoja ovat esimerkiksi Epic Store ja GOG.com (ent. Good Old Games).

Tunnetuista pelikaupoista digitaalisten pelien ostaminen on turvallista, mutta osa peleistä ja kaupoista vaativat digitaalisten käyttöoikeuksien hallintaa, eli ostettuja pelejä voi pelata vain kyseistä kauppa-alustaa käyttämällä. Näissä tapauksissa pelin pelaaminen esimerkiksi ilman internetyhteyttä saattaa olla mahdotonta, sillä peli tarvitsee tarkistuksen käyttöoikeuden oikeellisuudesta netin yli toimiakseen. Digitaalisten käyttöoikeuksien vaihtelevat suuresti eri kauppojen välillä, ja pelejä ostessa tähän kannattaa kiinnittää huomiota. Huomaathan

myös pelikauppoihin tai peleihin rekisteröityessäsi, että tilit saattavat linkittyä käyttämäsi sähköpostitilin tai sosiaalisen median tunnuksen kanssa, jos käytät kirjautumiseen esimerkiksi Facebook-, Twitter- tai Google-tilitunnistautumista. Tilien yhdistämisen poistaminen on kuitenkin yleensä jollain tavalla mahdollista, mutta se saattaa vaatia erityistä tarkkaavaisuutta, jotta tileillä ostetut digitaaliset tuotteet eivät katoa. Jos käytät kolmannen osapuolet palvelun tarjoamaa kirjautumista, selvitä myös, millaisen pääsyn ja mitä tietoja ja dataa pelikauppa tai pelitili saa käyttöönsä kirjautumistililtäsi.

Myös pelikonsoleilla on nykypäivänä käytössä digitaalisten pelien ostomahdollisuus. Pelikonsoleilla pelikaupat toimivat hyvin samaan tapaan kuin tietokoneella, mutta konsolilta on usein pääsy vain konsolivalmistajan omaan pelikauppaan. Näitä kauppoja ovat PlayStation-laitteilla Sonyn PlayStation Store, Xbox-laitteilla Microsoftin Microsoft Store ja Nintendon laitteilla Nintendo Game Store. Pelien ostaminen pelikonsolien kaupoista on myös turvallista, mutta hintavertailua fyysisen pelin ja digitaalisen pelikaupan välillä kannattaa tehdä.

Digitaalisten pelikauppojen palautusehdot ostetuille peleille vaihtelevat suuresti, ja usein digitaalisen pelin palauttaminen ja rahojen takaisin saaminen saattaa olla hankalaa. Esimerkiksi Steam-pelikauppa antaa palauttaa pelin, jos sitä on pelattu oston jälkeen alle kaksi tuntia, ja jos palautus tapahtuu kahden viikon sisällä pelin ostamisesta, kun taas Nintendo Game Store ei tarjoa minkäänlaista hyvitysmahdollisuutta, ei edes jos käyttäjä on vahingossa ostanut esimerkiksi väärän pelin (tilanne huhtikuussa 2020).

Digitaalisia pelejä ostettaessa käyttäjien tulee usein luoda käyttäjätili joko itse käytettävälle laitteelle tai laitteen käyttämään digitaaliseen kauppaan. Tilille voidaan yleensä ladata rahaa joko etukäteen luotto- tai lahjakorteilla tai lisätä käyttäjätilille suoramaksuominaisuus luotto- tai

pankkitiedoilla pelien ostamista varten. Näille laitteille tilejä luotaessa tulee pitää mielessä myös turvalliset ja hyvät salasana, sillä ostettu pelien käyttöoikeus tallentuu sille käyttäjätillille, jolla pelit on ostettu. Jos pääsy tilille menetetään tai se esimerkiksi hakkeroidaan, menetetään myös usein myös kaikki digitaalisesti ostetut pelit ja muu digitaalinen omaisuus, joka käyttäjätilliin on yhdistetty. Toisin kuin fyysisissä peleissä, joita pelataan digitaaliselta medialta kuten DVD- tai BluRay-levyltä, ei digitaalisiin ostoksiin ole samanlaista omistussuhdetta, eli käytännössä digitaalisten pelien kauppapaikoilta ostetaan vain käyttöoikeus peliin, eikä aineellista omistussuhdetta peliin synny.

Digitaalisia pelikauppoja on useita ja ne toimivat myös useissa eri maissa, joiden lainsäädäntö saattaa poiketa merkittävästi muista maista esimerkiksi kuluttajansuojan tai käyttäjätiedon tallennuksen osalta. Pääosin suuret ja tunnetut kaupat toimivat maailmanlaajuisesti, ja EU:n alueella toimivat kaupat ovat myös EU-lainsäädännön alla. Käyttäjän on myös mahdollista ostaa digitaalisia pelejä ja tuotteita esimerkiksi pohjoisamerikkalaisista kaupoista, jolloin kaupat toimivat alueensa lakien mukaan. Tässä tapauksessa pelikaupan ei ole pakollista toimia esimerkiksi käyttäjätiedon tallentamisessa ja käyttämisessä EU:n GDPR-lainsäädännön mukaan, jolloin käyttäjätiedon voidaan käyttää milloin mihinkin tarkoituksiin käyttäjän tietämättä. Digitaalisen ostamisen ollessa helppoa ja paikkariippumatonta, tulee myös nämä datan ja tietojen luovuttamisen ja käytön riskit pitää mielessä ja arvioida onko käytetty kauppapaikka luotettava.

Kuten jo aiemmin todettiin, digitaaliset pelit myydään pääosin digitaalisena käyttöoikeutena pelin julkaisijan julkaisemaan peliin. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että käyttöoikeus on voimassa niin kauan, kuin digitaalinen pelikaupakin on toiminnassa. Aineellisen omistussuhteen puuttuessa ostettuun peliin tämä tarkoittaa sitä, että myös digitaalinen omaisuus, kuten ostetut digitaaliset pelit ja muu

digitaalinen omaisuus saattaa kadota jos digitaalinen kauppa lopettaa toimintansa. Osa digitaalisista kaupoista saattaa vapauttaa digitaaliset pelit pakollisesta online-yhteydestä tai digitaalisesta oikeuksienhallinnasta päivityksellä, jolloin pelin toiminnallisuus säilyy sillä laitteella, johon peli on jo ladattu ja asennettu. Tässä esimerkissä pelaaja pystyy siis pelaamaan peliä normaalisti niin kauan, kun peli on asennettuna laitteeseen (tietokone, pelikonsoli ym.), mutta sitä ei voida enää asentaa uudestaan, sillä lopettanutta pelikauppaa ja mahdollisuutta pelin uudelleen lataamiseen ei enää ole olemassa. Digitaalinen tuote siis lopulta menetetään, vaikka käyttäjä olisi ostanut pelin itselleen.

Suurten pelikauppojen, kuten Steam tai pelikonsolien pelikaupat, äkillistä häviämistä tuskin tapahtuu ainakaan lähitulevaisuudessa, mutta digitaalisen ostetun omaisuuden täydellinen katoaminen on kuitenkin täysin mahdollista kauppojen lopettaessa toimintansa syystä tai toisesta. Luonnollista poistumaa pelikaupoissa kuitenkin tapahtuu uusien pelikonsolien tullessa markkinoille, jolloin tietyn ajan kuluessa usein vanhan laitteet tuotetuki, ja samalla digitaaliset pelikaupat, lopettavat toimintansa. Esimerkiksi vuonna 2006 julkaistu suosittu Nintendo Wii -pelikonsoli sulki online-pelikauppansa vuonna 2019, jonka jälkeen uusien pelien ostaminen laitteelle ei enää ole ollut mahdollista. Jo ostettujen pelien lataaminen ja asentaminen on kuitenkin vielä mahdollisuutta, mutta myös tämä mahdollisuus loppuu Nintendon mukaan jossain vaiheessa tulevaisuudessa ([https://en-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a\\_id/27560/p/604](https://en-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/27560/p/604)). Toisin sanoen uudet laitteet (Nintendo Switch) ovat korvanneet vanhat (Wii), ja tuki vanhoille laitteille loppuu poistaen samalla mahdollisuuden pelata ja asentaa digitaalisesti ostettuja pelejä, ellei niitä ole asennettu laitteelle jo ennen tuen loppumista ja serverien lopullista sammuttamista.

Käytettyjen pelien ja pelikonsolien ostaminen ei enää nykyään ole välttämättä niin yksinkertaista kuin ennen, jolloin fyysiset levyt tai pelikasetit vaihtoivat omistajaa ilman mitään ongelmia. Nykyään pelit ostetaan usein digitaalisessa muodossa, tai niin sanottu fyysinenkin peliostos saattaa olla täysin digitaalisessa formaatissa, jolloin peli ostetaan ja asennetaan netistä ja sidotaan pelaajan käyttäjätilliin. Fyysisesti kaupasta ostettu peli saattaakin siis lopulta olla vain digitaalinen koodi, joka syötetään nettikauppaan pelin lataamiseksi. Esimerkiksi tilanteessa, jossa myyjä haluaa myydä modernin pelikonsolin peleineen, tulee huomioida ovatko pelit digitaalisessa vai fyysisessä formaatissa. Jos konsoli myydään digitaalisten pelien kanssa, tulee ostajan olla tarkkana, ja pyytää myyjältä sekä pelaajatunnukset että tunnusten salasanat konsolille, jotta pääsy digitaalisiin peleihin säilyy. Samoin myös konsoleita tai pelejä myytessä tulee huomioida, ettei konsolissa ole syötettynä mitään arkaluontoisia tietoja, kuten luottokorttinumeroita, nimiä, sähköposteja tai muita tietoja, joiden päätyminen vääriin käsiin olisi vaarallista. Pelien usein ollessa digitaalisia ostoksia, niiden myyminen eteenpäin on usein vaikeaa ellei jopa mahdotonta, ja tämä seikka onkin hyvä pitää mielessä uusia pelikonsoleita ja pelejä ostettaessa. Ennen internetiaikaa ilmestyneet vanhemmat ja retropelikonsolit (esim. NES, PS1, Xbox, Gameboy) ja niiden pelit ovat kuitenkin vielä myytävissä ilman kommervenkkejä, ja käytettyjen laitteiden ja pelien ostaminen onnistuu edelleen ilman riskiä tai digitaalisten tuotteiden käyttöoikeuksien siirtämisen ongelmia.

## **Rahan käyttöön liittyvät haasteet**

Perinteisin tapa ostaa peli on kävellä pelejä myyvään kauppaan, valita peli hyllystä ja poistua kaupasta kassan kautta uusi peli kainalossa. Ostajalla on tieto siitä, mitä peli maksaa ja jonkinlainen oletus pelin luonteesta. Nykyään pelejä myydään kuitenkin kivijalkakauppojen lisäksi digitaalisissa nettikaupoissa, ja ymmärrys sekä pelin hinnasta että

sen luonteesta ja sisällöstä saattaa hämärtyä. Ennen internetaikaa pelit myytiin pääosin valmiina tuotteina, ja ostaja sai koko pelikokemuksen yhdellä ostokerralla. Nykyään pelit myös usein sisältävät myös muita maksullisia ominaisuuksia tai sisältöjä, jotka eivät tulekaan itse ”peruspelin” mukana, jolloin pelaaja ei välttämättä saa ostetulta peliltä sitä, mitä odotti. Myös ”peli palveluna” (game-as-service) toimintamalli on yleistynyt, jolloin pelaaja ostaa itse pelin perushinnalla, ja maksaa mahdollisesti pelatessaan lisää kuukausimaksuina, erilaisista palveluista tai digitaalisesta omaisuudesta pelin sisällä. Tässä tapauksessa pelaaja siis ostaa pelin, jotta pääsee mukaan peliin (ts. palveluun) ja mahdollisesti käyttämään lisää rahaa pelin lisäpalveluihin tai -ominaisuuksiin.

Pelialan laajentuessa myös rahankäyttö, pelien ostaminen ja myynti ovat muuttaneet muotoaan merkittävästi, ja pelien hinnat vaihtelevat ilmaisesta satoihin euroihin, ellei jopa tuhansiin euroihin. Seuraavassa taulukossa esitellään muutamia yleisimpiä toimintamalleja, joilla pelistudiot ja -julkaisijat myyvät ja markkinoivat tuotteitaan.



Pelin tyyppi	Pelin hinta	Toimintamallin kuvaus
Ilmaispeli	Ilmainen	Ilmaispelit ovat usein yksinkertaisia, ja sisältävät mainoksia pelin rahoittamiseksi, mutta eivät sisällä mitään muita maksuja.
Freemium	Ilmainen, mutta pelin sisäiset ostokset mahdollisia	Freemium-peli on pelattavissa täysin ilmaiseksi, mutta pelissä voi ostaa digitaalisia tuotteita tai palveluita yleensä pelin helpottamiseksi tai ajan säästämiseksi. Myös kosmeettiset ostokset mahdollisia. Yleinen mobiili- ja online-peleissä.
Peli palveluna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelin osto tai</li> <li>• Kuukausimaksu tai</li> <li>• Pelin osto + kuukausimaksu</li> </ul>	Peliin ostetaan käyttöoikeus ja/tai peliin pääsemiseksi pitää maksaa kuukausittainen tai vuosittainen maksu, yleinen online-roolipeleissä. Vrt. Netflix, Spotify Premium mutta tietyille pelille. Xbox Game Pass, pääsy peleihin kuukausimaksun hinnalla.

Pelin tyyppi	Pelin hinta	Toimintamallin kuvaus
Ostopeli	Pelikaupan ostohinta pelistä	Peli, joka sisältää itsessään kokonaisen pelikokemuksen ja jota voi pelata ilman muita maksuja.
Pelin lisäsisältö, mikromaksut	Maksullinen	Peleihin voidaan ostaa lisäsisältöjä, ja tästä sisällöstä maksetaan erillinen maksu mahdollisen peruspelin lisäksi. Lisäsisältöä ovat esimerkiksi pelien laajennusosat, lisäosat, uudet pelimoodit ja –hahmot, ja niin edelleen. Mikromaksuilla yleensä ostetaan peliin aikaa tai vaivaa säästäviä ominaisuuksia pienellä hinnalla (n. 1€).

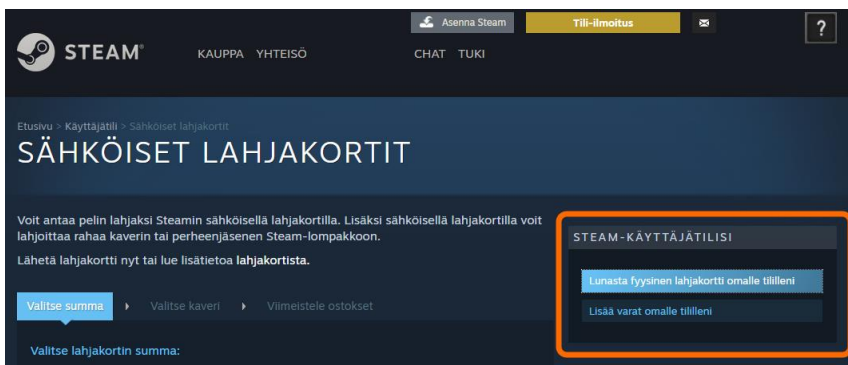
Pelejä ostettaessa ja hankittaessa onkin hyvä kiinnittää huomiota pelin toimintamalliin, ja arvioida pelistä mahdollisesti aiheutuvia lisäkustannuksia tulevaisuudessa. Esimerkiksi pelien lisäsisältöjen mielekkyyttä ja rahanarvoisuutta on mahdotonta arvioida objektiivisesti, vaan on aina pelaajan harkinnan vastuulla, onko lisäsisältöjen tai pelin sisäisten ostosten ostaminen järkevää. Lisäksi on muistettava, että usein varsinkin freemium-mallin peleissä, joissa peruspelin pelaaminen on täysin ilmaista, palveluntarjoajat usein

lisäävät pelaamista häiritseviä tai hidastavia elementtejä, jolloin pelaajia yritetään houkutellessa ostamaan tuotteita, joilla nämä keinotekoiset hidasteet voidaan ohittaa. Tällaisia hidasteita voivat olla esimerkiksi pelin pelikertojen rajoittaminen ajallisesti, jolloin pelatakseensa heti lisää pelaajan tulee maksaa jokin maksu, jolla aikarajoitus ohitetaan, tai perusominaisuuksien rajoittaminen, kuten pelin sisäisen tavaroiden vaihtamisen rajaaminen maksumuurin taakse.

Online-peleissä pelien ostohinnan ja/tai kuukausimaksun lisäksi *pelikonsoleilla* pelattaessa pelaajan pitää maksaa myös pääsystä pelien online-ominaisuuksiin. Esimerkiksi kaikki kolme suurinta pelikonsolivalmistajaa (Sony, Microsoft ja Nintendo) ”pakottavat” käyttäjän ostamaan palvelun, jolla pelaaja pääsee pelaamaan pelejä muiden pelaajien kanssa internetin välityksellä. Nämä palvelut maksavat kyseisillä alustoilla kymmeniä euroja vuodessa: hinnat vaihtelevat kertavuosisumalla noin 35 eurosta 50 euroon. Näihin palveluihin saattaa kuitenkin sisältyä joitakin lisäominaisuuksia, kuten ilmaispelejä tai muita palveluja, mutta pelatakseensa pelikonsolilla internetissä on kyseinen palvelu pakko ostaa. Pelejä voi kuitenkin ostaa pelikonsolien pelikaupoista ilman tätä palvelua, joten esimerkiksi yksinpelejä voi ostaa ja pelata normaalisti maksamatta lisää online-palvelusta. Tietokoneella ja mobiililaitteilla pelattaessa näitä maksuja ei käytännössä ole lainkaan, sillä pääsy online-ominaisuuksiin ei ole laitevalmistajien monopoliin alaisuudessa.

Pelien maksutapoihin liittyy myös mahdollisia uhkia. Digitaalisissa kaupoissa on usein mahdollista maksaa monella eri maksutavalla, mutta yksi yleisimmistä tavoista on maksaa tuotteet luotto- tai pankkikortilla esimerkiksi Visa tai MasterCard ominaisuudella. Toinen yleinen tapa on ostaa lahjakortti pelikauppaan, ja maksaa ostokset käyttäjätillille lahjakortilta lisättyllä arvolla. Lahja- ja arvokorttien koodi tulee aina syöttää suoraan pelikauppaan niille tarkoitettulla sivulla, jotta kortin arvo lisätään käyttäjän tilille. Koodin lisäämisen kanssa tulee olla varovainen,

sillä huijarit saattavat esittää myyvänsä tuotteita online-alustoilla ja vaatia maksua lahjakorttina, ja juurikin lahjakortin koodilla. Näissä tilanteissa kyseessä on poikkeuksetta huijaus, eikä mikään luotettava kauppa koskaan halua tai vaadi maksua itse lahjakortin koodilla, vaan koodi ja kortin arvo tulee lisätä itse käyttäjätillille. Samoin kuin muissakin nettiostoksissa, luottokortti- ja maksutietojen syöttämisessä ja tallentamisessa palveluihin kannattaa olla tarkkana. Suomessa voi ostaa lahjakortteja pelikonsolien omiin kaappoihin ja online-maksamiseen valtaosasta lahjakortteja myyvistä kivijalkaliikkeistä, ja ne ovatkin oikein käytettyinä turvallinen maksutapa.



*Lahjakortin lunastaminen Steam-pelikaupassa. Kuvasta piilotettu käyttäjätiedot.*

Luottokortilla maksettaessa tulee kiinnittää huomiota maksujen mahdolliseen toistuvuuteen ja siihen, millä käyttäjillä, peleillä tai sovelluksilla on pääsy luottokorttitietoihin. Esimerkiksi useat kuukausimaksulliset pelit ja palvelut veloittavat automaattisesti lisäkuukausista luottokorttitililtä, jos palvelua ei ole erikseen peruutettu. Samoin kannattaa olla tarkkana mobiililaitteilla ja sovelluskaappoihin liitettyjen luottokorttitilien kanssa, sillä vahinko-ostokset peleissä ja sovelluksissa veloittavat tililtä suoraan, eikä rahojen palauttaminen todennäköisesti ole mahdollista. Jos mobiililaitetta

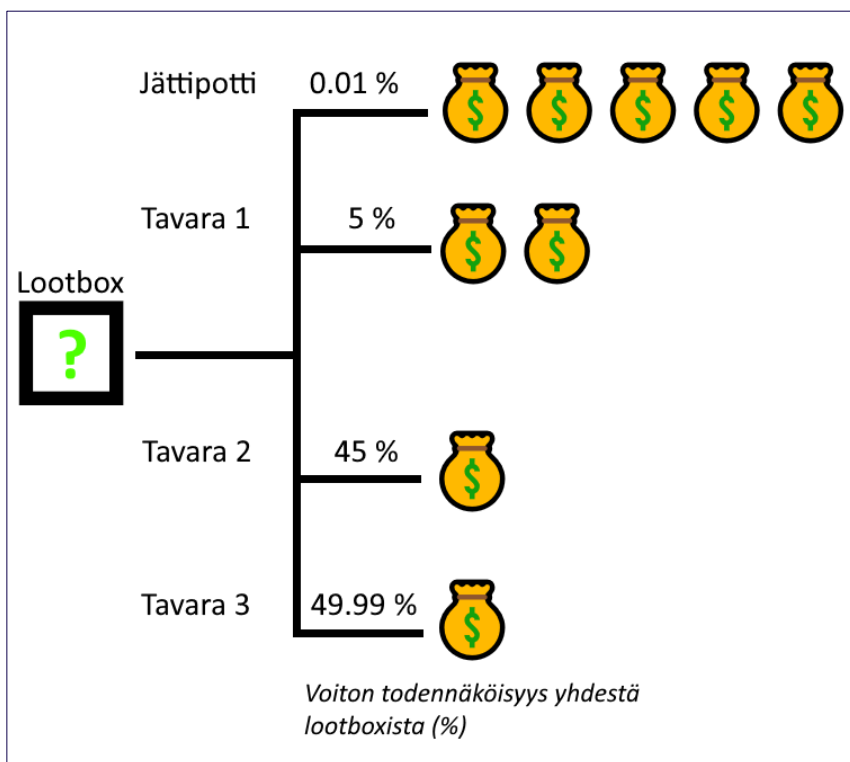
käyttää useampi käyttäjä, kannattaa maksumahdollisuuksien ja luottokorttitietojen lisäämistä välttää vahinkoveloitusten välttämiseksi. Myös Applen Appstoreen ja Googlen Play Storeen voi ostaa lahjakortteja Suomessa kivijalkaliikkeistä, jolloin ostoksia mobiilipeleissä ja sovelluskaupassa voi tehdä lisäämättä luottokorttitietoja laitteeseen.

## Satunnaisostokset, lootboxit ja uhkapelaaminen

Eräänlainen pelijulkaisijoiden rahantekoon liittyvä lieveilmiö on viime vuosina suuresti otsikoissa ollut digitaalisten ostosten satunnaisuus tai rahastaminen satunnaisella digitaalisella omaisuudella, johon pelaajalla ei ole mahdollisuutta ostaessaan vaikuttaa. Tällä tarkoitetaan sitä, että palveluntarjoaja joko myy ”laatikoita” (engl. lootbox) tai muita satunnaisia digitaalisia tavaroita sisältäviä tuotteita, eikä ostaja tiedä mitä tämä laatikosta lopulta saa. Laatikoiden sisältämät tavarat saattavat olla ostajan tiedossa, mutta ”jättipottituote” laatikon sisällä on äärimmäisen harvinainen muihin tavaroihin verrattuna. Ostaja siis toivoo saavansa ostamastaan laatikosta jättipotin, mutta todennäköisyys jättipotille on häviävän pieni ja pelaaja saa huomattavasti vähemmän arvokkaan tavarat. Pelaajat saattavat myös saada käsiinsä näitä laatikoita esimerkiksi voittamalla pelissä, mutta palveluntarjoaja myy ”avaimia” laatikoiden avaamiseen oikealla rahalla, jolloin pelaaja ei varsinaisesti osta satunnaistettua tuotetta vaan avaimen laatikon avaamiseksi. Myytävä satunnaistuote ei tietenkään aina ole kirjaimellinen laatikko, vaan se voi olla esimerkiksi keräilykorttipakka, palkintopyörä tai mikä tahansa palveluntarjoajan keksimä satunnaisia tuotteita sisältävä apparaatti.

Satunnaistettujen tuotteiden on tarkoitus houkutellessa pelaajat ostamaan tuotteita jättipottitavaran toivossa. Nämä digitaaliset tuotteet on kuitenkin koodattu niin, että mahdollisuus saada himoittu ja kallis tavara yhdellä yrityksellä on äärimmäisen pieni, jolloin pelaajat ostavat

tuotteen mahdollisesti useamman kerran. Jättipottitavaran voittomahdollisuus on usein vain pelinkehittäjän tiedossa, jolloin sen voittamisen todennäköisyys ei ole pelaajan tiedossa. Tämä saattaa johtaa siihen, että pelaaja luulee kaikkien tuotteiden olevan yhtä todennäköisiä voittaa satunnaislaatikosta, mikä ei tietenkään pidä paikkaansa.



*Yksinkertainen esimerkki lootboxista tai satunnaisostoksesta.*

Pelien ollessa kehittäjilleen ja julkaisijoilleen liiketoimintaa jolla tavoitellaan rahallisia voittoja, voi pelien monetisaatio, eli se miten peli tekee rahaa, joskus olla hyvinkin lähellä uhkapelaamista.




Satunnaisostoksissa ja lootboxeissa pelaaja ja ostaja yleensä tietää, mikä näiden ostosten ”jättipotti” on, mutta jossain tilanteissa ostettu tuote saattaa olla täysi mysteeri. Digitaalisen tuotteen myyjä siis myy pelaajille sikaa säkissä, yleensä huokeaan yksikköhintaan, ja pelaajat ottavat tietoisesti riskin tuotetta ostaessaan. Samaan tapaan myös erilaiset pelien sisäiset palkinnot tai ostokset pelin omalla valuutalla saattavat olla täysin satunnaisia, ja tämän tavoitteena on saada pelaaja tuhlaamaan rahansa paremman ja arvokkaan digitaalisen tavaran toivossa. Myös jotkin kolmannen osapuolen epäviralliset digitaalisten tuotteiden kaupat saattavat tarjota puhdasta uhkapelaamista digitaalisella tavaralla tai oikealla rahalla, jolla on mahdollisuus voittaa arvokkaita digitaalisia esineitä. Tätä uhkapelaamista ei useinkaan ole rajoitettu mitenkään, esimerkiksi ikärajoin, eikä valvontaa ole, jolloin kaikki vastuu menetyksistä ja itse pelaamisesta on pelaajalla. Lainsäädäntö ei esimerkiksi ole EU:n laajuisesti saanut vielä tätä toimintatapaa suitsittua, mutta Belgiassa ja Alankomaissa uhkapelaamiseen peleissä on jo herätty, ja ennakkotapauksia käsitelty (lue lisää: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-49674333>).

Joissain peleissä vastaan saattaa tulla myös ”pay2win”-ilmiö, eli ”maksu ja voitto”, jolla tarkoitetaan sitä, että arvokkaan, voimakkaan tai tehokkaan tavaran saamiseksi pelaajan on ostettava tuotteita tai palveluita peliin saadakseen merkittävää etua muihin ei-maksaviin pelaajiin verrattuna. Ilmiö on yleisempi ilmaispeleissä, joita voi pelata lähes rajoituksetta ilmaiseksi, mutta ollakseen pelissä hyvä tai tehokas, on digitaalisia tuotteita ostettava pelin edistämiseksi. Kärjistettynä esimerkiksi 1000 tuntia peliä ilmaiseksi pelannut pelaaja voi olla huonompi ja heikompi pelissä kuin pelaaja joka on pelannut peliä 10 tuntia, mutta käyttänyt 200 euroa pelin sisäisiin ostoksiin. Pay2win on usein kuitenkin veteen piirretty viiva ja subjektiivinen kokemus pelaajasta riippuen, ja palveluntarjoajat usein yrittävät peitellä oikealla rahalla ostettujen tuotteiden hyötyjä esimerkiksi myymällä tehokkaita

varusteita kosmeettisina tuotteina, kuten skineinä, lemmikkeinä (engl. pets) tai ratsuina (engl. mount).

## Purchase Package

Embark on an epic adventure now

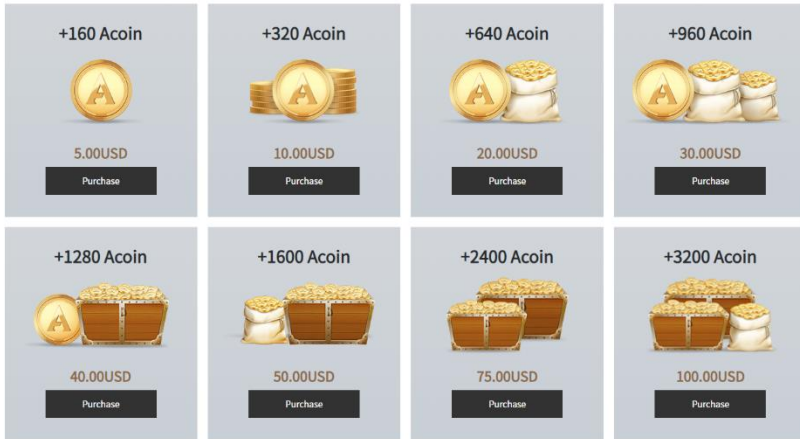
 <p><b>Bronze Package</b></p> <p>200 Acoin</p> <p>Purchase</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Game Pass</li><li>• Value Pack (7 Days)</li><li>• Naughty Dog</li></ul>	 <p><b>Silver Package</b></p> <p>1,000 Acoin</p> <p>Purchase</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Game Pass</li><li>• Elion's Blessing x10</li><li>• Inventory +8 Expansion Coupon</li><li>• Value Pack (30 Days)</li><li>• Lost Penguin</li><li>• Secret Book of Old Moon (15 Days)</li><li>• Horse Emblem: Tier 7</li><li>• 200 Pearls</li><li>• Naughty Dog</li><li>• Value Pack (7 Days)</li></ul>	 <p><b>Gold Package</b></p> <p>2,000 Acoin</p> <p>Purchase</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Game Pass</li><li>• Inventory +16 Expansion Coupon</li><li>• Wizard Goshpy</li><li>• [Event] Premium Outfit Box</li><li>• Blessing of Kamasylve (15 Days)</li><li>• 20% Discount Coupon</li><li>• 800 Pearls</li><li>• Elion's Blessing x20</li><li>• Inventory +8 Expansion Coupon</li><li>• Lost Penguin</li><li>• Secret Book of Old Moon (15 Days)</li><li>• Value Pack (30 Days)</li><li>• Horse Emblem: Tier 7</li><li>• Naughty Dog</li><li>• Value Pack (7 Days)</li></ul>
Purchase	Purchase	Purchase

*Esimerkki mitä Black Desert Remastered -nettipelistä, jossa peli pitää ostaa päästäkseen pelaamaan. Kalleimmassa paketissa on huomattavasti enemmän digitaalisia tavaroita, kuin halvimmassa peruspaketissa. Huomaa myös miten pakettien hinta on kuvitteellisella "Acoin" valuutalla, jota lisätään pelitilille ostamalla sitä oikealla rahalla. (viitattu 26.5.2020:*

<https://payment.sea.playblackdesert.com/Pay/NewPackage/>)



Select the amount of Acoin you want to purchase.



*Acoin valuutan ostaminen oikealla rahalla Black Desert Remastered – peliin. Keksityn valuutan ja oikean rahan arvoa on vaikea hahmottaa, sillä määrät eivät ole lainkaan yhteneviä valuuttojen välillä. (viitattu 26.5.2020: <https://payment.sea.playblackdesert.com/Pay/Home/>)*

## **Pelien sisällön ja online-toiminnallisuuden riskit**

Pelien sisältöjä on yhtä paljon kuin pelejäkin, ja pelejä hankittaessa kannattaa selvittää millaista peliä on ostamassa. Pulma-, seikkailu- ja rakentelupelit ovat usein kaikille pelaajille sopivia, kun taas osa peleistä saattaa sisältää hyvinkin rajuja teemoja, kuten seksi, huumeet ja väkivalta. Pelien sopivuutta voi arvioida pelien ikärajojen perusteella, mutta ikäraja ei aina kerro kaikkea pelistä ja sen sisällöstä. Esimerkiksi alaikäisille sallitut pelit voivat jossain määrin sisältää esimerkiksi seksuaalisia ja väkivaltaisia teemoja, ja ne eivät välttämättä sovi nuorempien lasten pelattavaksi. Esimerkiksi nuoren lapsen on mahdollista ostaa K-16 peli itselleen pelattavaksi, sillä vain K-18 pelien myyminen alaikäisille on kiellettyä. Peleistä kannattaakin ottaa hieman selvää esimerkiksi netistä tietoa etsimällä tai kuvakaappauksia

selaamalla, jolloin pelin sopivuutta voi arvioida muunkin kuin pelkän ikärajan perusteella.

Ikärajat pätevät usein myös ilmaispeleihin esimerkiksi mobiilialustoilla, mutta ikärajojen kiertäminen on usein helppoa hyvinkin pienellä vaivalla ja tietoteknisellä osaamisella. Lapsen tai nuoren on hyvin helppo antaa sivustolle tai pelille väärää tietoa iästään, sillä yleensä minkäänlaisia virallisia tarkastuksia peliä ladattaessa tai peliä aloittaessa ei tehdä, vaan ikäkysely saattaa olla pelkkä ”oletko yli 18-vuotias?” ikkuna, johon pelaaja voi vastata joko kyllä tai ei. Ilmaispeilit toimivat yleensä mainospohjaisesti, ja myös mainosten sisältö räätälöidään usein pelin kohdeyleisölle sopivaksi. Mainosten kohdentaminen saattaa myös tuoda lapsille sopimatonta materiaalia laitteen ruudulle, jos lapsi tai nuori pelaa vanhemmalle yleisölle tarkoitettuja pelejä, ja pelkkä mainosten kuvitus saattaa olla hyvinkin sopimatonta alaikäisille pelaajille. Vaikka peli itsessään olisikin sovelias nuoren pelattavaksi, sen sisältämät mainokset eivät välttämättä sitä ole, jos pelin kohderyhmää ovat selkeästi aikuiset pelaajat.

Pelien streamaaminen, tai suomalaisittain striimaaminen, on nykyään suosittua, ja nuoretkin pelaajat saattavat olla kiinnostuneita oman pelaamisensa lähettamisestä netin yli esimerkiksi pelikavereille tai tutuille. Streamatessa tulee kuitenkin kiinnittää erityistä huomiota turvallisuuteen niin tietotekniikan että oikean elämän vaikutusten osalta. Streamatessa kaikki näytöllä oleva näkyy streamin katsojille, joten on kiinnitettävä erityistä huomiota siihen, että jaettavalla näytöllä ei näy mitään epämääräistä eikä arkaluonteisia tietoja, kuten pelitilejä, salasanoja tai muuta kriittistä. Streamiä voi myös seurata helposti kuka tahansa, vaikka pelaaja olisikin jakanut lähetyksensä mielestään vain kavereilleen, ja kannattaa pitää myös mielessä, että täysin ulkopuoliset voivat katsella lähetystä. Streamatessa ei myöskään saa jakaa itsestään mitään henkilökohtaisia tietoja, sillä ne voivat helposti päätyä väärin käsiin. Esimerkiksi kotikunta tai opiskelupaikka kannattaa jättää

mainitsematta, ja välttää kaikkea henkilökohtaisen tiedon jakamista vaikka yleisössä olisikin vain tuttuja – lähetykset usein tallentuvat nettiin myös myöhempää katselua varten, jolloin kaikki jaettu materiaali säilyy ja on muiden katsottavissa. Vaikka pelin streamaaja ei jakaisikaan itsestään mitään tietoja, on mahdollista että lähetyksen katsojat jakavat pelaajan tietoja, kuten asuin- tai opiskelupaikan lähetyksen chatissä tai jossain muussa mediassa. Tällaista pelaajan tietojen vuotamista kutsutaan englanniksi termillä ”doxing” tai suomeksi doksaus, ja sillä on yleensä tarkoitus aiheuttaa pelaajalla jonkinlaista haittaa, esimerkiksi suosituksen streamaajan puhelinnumeron vuotaminen saattaa johtaa jatkuvaan häiritsevien puheluiden ja viestin tulvaan.

Vanhempien kannattaa myös seurata alaikäisten pelaajien streamaamista tarkasti, sillä esimerkiksi suosituksen Twitch.tv -sivuston alaikäraja on 13 vuotta, mutta tätäkin nuoremman lapsen on halutessaan hyvin helppo ohittaa ikärajoitus (<https://www.twitch.tv/p/fi-fi/legal/terms-of-service/>).

Pelimaailmat ja niissä toiminta ei myöskään ole irrallisia oikean elämän kanssa, ja monet oikean elämän realiteetit pätevät myös netissä. Esimerkiksi pelaajan ikä, sukupuoli ja muut ominaisuudet saattavat aiheuttaa ongelmia esille tullessaan pelikontekstissa. Myös nettikiusaamista saattaa tapahtua pelien kautta, tai vastaavasti kiusaajat etsiä ja jäljittää kiusattua pelien kautta ja jatkaa häirintää. Täytyy myös muistaa, että muut pelaajat eivät aina ole sitä mitä sanovat, ja kannattaakin miettiä haluaako muille pelaajille kertoa itsestään mitään henkilökohtaista – joskus pelkän nimimerkin takaa toimiminen voi myös olla se turvallisin ja paras vaihtoehto. Ei myöskään ole koskaan täysin pois suljettua, että pelaaja esittää olevansa joku muu henkilö, ja aiheuttaa pahennusta tai ongelmia esiintymällä toisena henkilönä. Näissä tapauksissa häirinnän kohde saattaa kokea esimerkiksi mainehaittaa pelin sisällä tai pahimmillaan jopa oikeassa elämässä

täysin tietämättään, kun joku toinen henkilö on esiintynyt sopimattomasti uhrin nimellä tai nimimerkillä.

## **Riskeihin reagoiminen ja turvallinen pelaaminen**

Pelaamisen turvallisuuteen voi vaikuttaa tehokkaasti vain, jos osaa tunnistaa ja reagoida pelaamiseen liittyviin uhkiin. Turvalliseen pelaamiseen kuuluu myös sopivien pelien valitseminen joko itselle tai toisille. Peleissä on myös ikäraja järjestelmä samoin kuin esimerkiksi elokuvissa, jolloin ikärajoja kannattaa noudattaa. Korkeamman ikärajan pelit voivat olla sisällöltään raskaita ja jopa ahdistavia joillekin pelaajille, joten pelin sisällöstä on hyvä ottaa selvää ennen sen ostamista tai vaikka lahjaksi antamista. Suomessa myös ikärajaltaan k-18 pelien myyminen ja luovuttaminen alaikäisille on laissa kielletty, ja tämä kannattaa ottaa tosissaan.

Jos pelin sisällöstä tai sopivuudesta on epävarma, kannattaa pelistä etsiä esimerkiksi ”Let’s play” –videoita tai streameja netistä. Let’s play –videoissa pelaajat pelaavat peliä yleensä samalla jutustellen peliin liittyvistä asioista ja pelin kulusta, ja videot on yleensä ladattu videopalveluihin kuten YouTubeen. Myös live stream-lähetysten seuraaminen on mahdollista, joka on sisällöltään usein samanlaista kuin let’s play –videoissa, mutta pelaaminen tapahtuu livenä, ja alustana toimii useimmiten Twitch.tv tai YouTube Gaming. Kyseiset videot ja streamit eivät yleensä ole mitenkään kuratoituja sisältönsä osalta, mutta videoita tekevät pelaajat ovat sitoutuneet käyttämien palveluidensa käyttöehtoihin ja videoiden sisällön tulee myös olla niiden mukaista, joten videot ovat suurelta osin kaikille sopivia. Live streamauksen osalta streamaajat (eli livenä nettiin pelaamistaan lähettävät pelaajat) yleensä ilmoittavat sivulle saavuttaessa, jos

streamin sisältö on tarkoitettu aikuisyleisölle. Sekä let's play –videot että streamien seuraaminen on nykypäivänä todella suosittua ajanvietettä, ja suosituimpia pelaajia seuraavat sadat tuhannet ihmiset. Videoita ja lähetyksiä on myös mukava seurata yhdessä ja niitä seuraamalla voi löytää todella mielenkiintoisia ja uusia pelejä pelattavaksi! Samalla myös videoilla esiintyvien pelien sisältö ja tavoitteet selkeytyvät katsojille, jolloin pelaajat tai pelien ostajat tietävät mihin ovat rahojaan käyttämässä.

Peleihin liittyvää sisältöä seuraamalla ennakkoon ennen pelin hankintaa voi myös selvittää sen, millaisia kommunikaatiomahdollisuuksia peleihin sisältyy. Pelien ikäraajat eivät ota kantaa pelien online-kommunikaatioon eikä sen sisältöön, joten myös muiden kuin k-18 sisältö saattaa olla sopimatonta nuoremmille pelaajille, sillä muiden pelaajien tuottamia sisältöjä ja esimerkiksi chat-viestejä pelin sisällä on mahdotonta valvoa täydellisesti. Pelien ikärajamerkinnöissä ei Euroopassa vielä näy sisältövaroitusta online-kommunikaation mahdollisuudesta. Euroopassa yleisistä ikärajamerkinnöistä vastaa PEGI (Pan European Game Information, <https://pegi.info/fi>) ja Pohjois-Amerikan markkina-alueella ESRB (Entertainment Software Rating Board, <https://www.esrb.org/>). PEGI:n nettisivuilta löytyy hakutyökalu, jolla pelejä ja pelien ikärajoja ja sisältöjä voi selata kätevästi: <https://pegi.info/fi/search-peg>

## KAKSI ERI INFORMAATION TASOA OHJEEKSI: PEGI IKÄRAJAT



## SISÄLLÖN LUONTEEN MERKINNÄT



LISÄÄ TIETOA —

Euroopan markkinoilla käytettävät PEGI-sisältöluokitukset (10.5.2020 osoitteesta <https://pegi.info/fi>)

ESRB ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD

RATINGS TOOLS FOR PARENTS BLOG ABOUT CONTACT

## Ratings Guide

RATING CATEGORIES CONTENT DESCRIPTORS INTERACTIVE ELEMENTS RATING SUMMARIES

### Rating Categories

Rating Categories suggest age appropriateness.

SHOW ALL

EVERYONE E ESRB

EVERYONE 10+ E10+ ESRB

TEEN T ESRB

MATURE 17+ M ESRB

ADULTS ONLY 18+ A ESRB

RATING PENDING RP ESRB

Pohjois-Amerikan markkinoilla käytettävät ESRB-sisältöluokitukset (10.5.2020 osoitteesta <https://www.esrb.org/ratings-guide/>)

Pelejä kannattaa myös pelata mahdollisuuksien mukaan yhdessä perheen kesken, tai vaikkapa tuttujen kavereiden kanssa joukkueena. Yhdessä pelaaminen on sosiaalista ja samalla luotettavat kaverit tai aikuiset voivat auttaa ja neuvoa, jos ongelmatilanteita syntyy. Jos esimerkiksi vanhempien ei ole mahdollista pelata nuorten kanssa tiettyjä pelejä, kannattaa kuitenkin pelin sisällöstä ottaa hieman selvää, jotta jonkinlainen ymmärrys pelistä, sen tavoitteista ja kommunikaatiomahdollisuuksista on kaikilla osapuolilla mahdollisten ongelmien tai pulmien ilmetessä. Nuoren pelaamista ja pelaamia pelejä kannattaa välillä seurata myös sivusta tai osallistumalla pelaamiseen yhdessä, jos pelien sisältö tai sopivuus mietityttävät. Vanhempien ja nuorten avoin kommunikaatio pelaamisesta ja pelitavoista on tärkeää, ja perustavanlaatuinen ymmärrys peleistä helpottaa peleihin liittyvien ongelmien ratkaisussa.

## **Digitaalisen omaisuuden hallinta**

### **Yleistä**

Digitaalisella omaisuudella tarkoitetaan tuotteita ja tavaroita, jotka ovat olemassa jossain digitaalisessa muodossa. Digitaalista omaisuutta voi olla esimerkiksi pelikaupasta ostettu peli, johon ostajalla on käyttöoikeus. Tämän lisäksi digitaalista omaisuutta voivat olla pelien sisällä pelaajan omistavat tavarat ja tuotteet, jotka voivat olla pelin sisällä hankittuja tai oikealla rahalla ostettuja. Pelin sisäistä digitaalista omaisuutta ovat esimerkiksi pelaajan varusteet, kosmeettiset tuotteet kuten skinit eli pelaajan pelihahmon tai varusteiden ulkonäköä muokkaavat tavarat ja pelaajan keräämä tai hankkima pelin sisäinen valuutta, usein esimerkiksi kulta tai jalokivet. Digitaalinen omaisuus voi siis olla hankittu joko oikealla rahalla ostamalla, tai pelin sisällä peliä pelaamalla, ja sillä on omistajalleen jonkinlainen arvo. Tämä tuotteen tai

tavaran arvo pelaajalla voi olla joko rahallinen, kosmeettinen tai jopa sentimentaalinen.

Digitaalista omaisuutta voidaan kerätä ja hankkia useilla eri tavoilla, ja sen määrä ja laatu yleensä lisääntyy sitä mukaa, mitä enemmän ja pidemmälle tiettyä peliä pelataan. Usein pelien tavoitteena onkin hankkia parempia varusteita ja pelin sisäistä omaisuutta pelin elinkaaren edetessä, jolloin pelaaja voi päihittää entistä haastavampia vastustajia tai toisia pelaajia. Pelaajat käyttävät paljon aikaa ja vaivaa digitaalisen omaisuutensa kartuttamiseen peleissä, jolloin sen arvo luonnollisesti lisääntyy jatkuvasti, mikä myös lisää tämän omaisuuden turvaamisen tarpeellisuutta entisestään. Vaikka pelin sisäisellä omaisuudella ei välttämättä olisikaan oikean elämän euromääräistä rahallista arvoa, saattaa tällä digitaalisella omaisuudella olla valtava arvo pelin sisällä sen ominaisuuksien, laadun, keräilyharvinaisuuden tai tunnearvon ja estetiikan muodossa. Internetin yli pelattavissa online-peleissä digitaalisen omaisuuden merkitys yleensä korostuu, sillä pelaajat voivat myydä vaihtaa tavaraa, eli digitaalista omaisuutta, toistensa kanssa. Online-peleissä on usein myös tärkeää näyttää hyvältä ja kustomoida ja kehittää pelihahmo(t) mahdollisimman voimakkaaksi, ja tähän tarvitaan usein arvokaita ja voimakkaita pelivarusteita. Tietty tavara saattaa olla pelin sisällä valtavan harvinainen tai ominaisuuksiltaan laadukas, jolloin pelaaja omistaa pelissä merkittävän arvokasta ja haluttua omaisuutta. Myös toiminnallisuudeltaan lähes arvoton tai turha tavara voi olla todella arvokas pelin valuutalla mitattuna, jos se on tarpeeksi harvinainen.

Digitaalisen omaisuuden suojaaminen onkin lähes kokonaan pelaajan tai omaisuuden omistajan vastuulla, sillä oikean elämän säännöt eivät päde online-maailmassa: jos oikeassa elämässä sinulta varastetaan lompakko, voit tehdä varkaudesta rikosilmoituksen, mutta jos arvokasta omaisuutta varastetaan online-pelissä, olet käytännössä täysin pelin asiakaspalvelun armoilla omaisuuden palauttamiseksi. On totta, että



digitaalisia tuotteita voitaisiin teknisesti kopioida loputtomia määriä, mutta myös pelien sisäisen talouden ylläpitäminen on palveluntarjoajille tärkeää pelien pelattavuuden säilyttämiseksi. Tällä tarkoitetaan sitä, että harvinaisia tavaroita ei voida vain loputtomasti palauttaa ja kopioida pelaajille, sillä tämä johtaisi väistämättä siihen, että tavara ei olisi enää harvinainen ja se menettäisi arvonsa harvinaisuutena.

Noudattamalla hyviä tietoturvakäytäntöjä, kuten turvallisia, tarpeeksi pitkiä ja ei-arvattavia salasanoja käyttämällä ja pelien sekä palveluiden käyttöehtoja noudattamalla digitaalisen omaisuuden turvaaminen onnistuu helpoiten. Hyvällä salasana- ja tilitietopolitiikalla pelaaja voi vähentää riskiä sille, että varas pääsee tilille varastamaan digitaalista omaisuutta pelin sisällä. Pelin käyttöehtojen noudattaminen on myös ensiarvoisen tärkeää, sillä palveluntarjoaja ei välttämättä suostu auttamaan ongelmatilanteissa, jos digitaalisen omaisuuden häviäminen johtuu käyttöoikeusrikkomuksesta, kuten esimerkiksi huijausohjelmien käyttämisestä tai pelitilin jakamisesta useiden käyttäjien kesken. Käyttöoikeusrikkomustilanteissa pelin palveluntarjoajalla on täysi ylivalta toimia parhaaksi näkemällään tavalla palvelunsa toiminnan turvaamiseksi, jolloin on myös mahdollista, että pelaajan pelitili poistetaan tai jäädytetään lopullisesti. Näissä tilanteissa pelaaja siis menettää kaiken pelissä hankkimansa omaisuuden ja pelihahmot, eikä niiden palauttaminen välttämättä ole enää mahdollista.

## **Digitaalisen omaisuuden turvaaminen**

Digitaalisen omaisuuden turvaamiseksi parhaalla mahdollisella tavalla käyttäjien on nähtävä hieman vaivaa. Samoin kuin muuallakin nettimaailmassa, on tilitietojen pitäminen turvassa tärkein keino myös digitaalisen omaisuuden turvaamisessa, sillä kaikki digitaalinen omaisuus on tallennettu näiden käyttäjätilien taakse.

Tileistä tärkein ja samalla haavoittuvin on pelaajan sähköpostiosoite. Sähköpostiosoitteella rekisteröidytään käytännössä kaikkiin palveluihin, kuten pelikauppoihin, peleihin ja muihin online-yhteisöihin ja palveluihin tietokoneella, mobiililaitteilla ja pelikonsoleilla. Jos ulkopuolisella taholla on pääsy sähköpostitilille, on tällä myös täysi mahdollisuus palauttaa ja muuttaa lähes kaikkien palveluiden kirjautumistiedot, joihin sähköpostiosoitteella on rekisteröidyttä. Tässä vinkejä sekä sähköpostitilin että muiden palveluiden tilitietojen suojaamiseksi:

**Käytä turvallisia salasanoja, jotka ovat tarpeeksi pitkiä (>10 merkkiä, ei pelkkiä normaaleja sanoja):**

Helsingin kaupungin salasanaohjeistus

<https://helpdesk.it.helsinki.fi/ohjeet/kirjautuminen-ja-yhteydet/kayttajatunnus/hyvan-salasanan-vaatimuksia>

**Käytä jokaisessa palvelussa aina eri salasanaa:**

Jos yhteen palveluun tehdään tietomurto ja salasanat vuotavat, ainoastaan tietomurron kohteeksi joutunut käyttäjätilisi altistuu.

**Käytä kaksivaiheista tunnistautumista vähintään sähköpostitililläsi. Lisäturvan saavuttamiseksi kaksivaiheinen tunnistautuminen kannattaa ottaa käyttöön kaikissa palveluissa, joissa se on mahdollista:**

Kaksivaiheinen tunnistautuminen lähettää tilille kirjautuessa varmistusviestin esimerkiksi puhelimeen tekstiviestillä tai kysyy jatkuvasti vaihtuvaa turvakoodia puhelimeen asennetusta sovelluksesta, kuten Authy tai Google Authenticator.

**Noudata palvelun käyttöehtoja, joihin olet sitoutunut tiliä luodessasi tai peliin tai palveluun ensimmäistä kertaa kirjautuessasi:**

Käyttöehdoissa kerrotaan mitä käyttäjä saa ja ei saa tehdä palvelua käyttäessään, ja millaisia sanktioita käyttöoikeusrikkomuksesta voi seurata. Käyttöoikeusrikkomukset antavat palveluntarjoajalle mahdollisuuden poistaa käyttäjät ilman perusteluja, tai saatat menettää mahdollisuutesi kadonneen tai varastetut digitaalisen omaisuuden palauttamiseksi asiakaspalvelun kautta.

**Älä koskaan kirjaudu mihinkään palveluun tai nettisivulle pelitunnuksillasi, ellei kyseessä ole pelin omat sivut tai portaali:**

Tietojenkalastelu ja tilien hakkerointi tai varastaminen on yleistä, ja uhrin yleensä syöttävät tietonsa esimerkiksi ilmaista tavaraa tai palveluita pelissä tarjoavalle epämääräiselle sivustolle.

**Älä anna tilisi kirjautumistietoja kenellekään:**

Palveluntarjoajan edustajat eivät koskaan tarvitse salasanaasi mihinkään esimerkiksi asiakaspalvelutilanteessa. Myös huijarit saattavat esiintyä pelin sisällä game masterina (GM) ja yrittää kalastella kirjautumistietojasi. Älä myöskään jaa tietojasi netissä tai kavereillesi, sillä se saattaa olla käyttöehtojen vastaista, jolloin digitaalisia tavaroitasi ei välttämättä palauteta, jos ne varastetaan. Kalastelua tapahtuu usein myös pelien yhteisöissä kuten foorumeilla tai Discord-kanavilla.

**Käytä eri peleissä ja palveluissa eri nimimerkkejä, äläkä lisää nimimerkkiäsi mitään tietoja itsestäsi:**

Korkean profiilin tai tunnettujen hyvien pelaajien käyttäjätilit kiinnostavat huijareita ja hakkereita, vältä siis saman nimimerkin käyttämistä useissa palveluissa, jos suinkin mahdollista. Samalla nimimerkillä pelaavat saattavat olla huijarien kohteena myös muissa peleissä parempien tavaroiden ja pelitilien toivossa. Älä myöskään käytä nimimerkissäsi esimerkiksi oikeaa nimeäsi tai syntymävuotta.

### **Mieti ja arvioi, tarvitseeko peli tai palvelu oikeita tunnistetietoja käyttäjätiliä luodessasi:**

Rekisteröityessä annettuja tietoja voidaan käyttää esimerkiksi asiakaspalvelutilanteissa, mutta harkitse kuitenkin haluatko antaa palveluntarjoajalle oikeita henkilötietoja, sillä mikään palvelu ei ole täysin suojassa tietomurroilta.

### **Estä tai blokkaa häiritsevät, epäilyttävät tai tietojenkalastelijoilta vaikuttavat pelaajat heti, äläkä vastaa mitään näihin viesteihin pelien sisällä tai peliyhteisöissä:**

Huijarit osaavat käyttää keräämäänsä tietoa todella tehokkaasti, ja jos yksittäisen viestin lähettäminen saattaa olla riski. Esimerkiksi huonosti teknisesti suojatut pelit saattavat vuotaa pelaajan IP-osoitteen viestin vastaanottajalle, jolloin tietojenkalastelua tai häirintää voidaan kohdentaa tarkasti, myös oikeassa elämässä IP-osoitteen sisältämien paikkatietojen avulla. Älä myöskään provosoidu ja vastaa viesteihin aggressiivisesti, sillä tilisi saatetaan lukita häiritsevän käytöksen vuoksi. Myös pelien sisällä olevaa pelaajien ilmiantomahdollisuutta (engl. report player) kannattaa käyttää, jos sellainen on olemassa.

### **Muista hyvä käytös ja käyttöehtojen linjaamat säännöt pelatessasi:**

Häiritsevä käytös sekä sanallisesti että pelimekaniikkoja hyödyntämällä saattaa johtaa tilisi lukitsemiseen. Muut pelaajat voivat yhtälailla ilmiantaa myös sinut, jos käyttäydyt huonosti! Pelimekaniikkoja hyödyntävää häirintää voi olla pelistä riippuen esimerkiksi tietokoneen ohjaamien vihollisten usuttaminen tai houkutteleminen toisen pelaajan kimppuun (engl. luring, aggro), toisen pelaajan vihollisten tai päihitettyjen vihollisten tiputtamien tavaroiden varastaminen (engl. kill stealing, loot stealing), jatkuva tietyn pelaajan päihittäminen häiritsevissä määrin (engl. PK, PKing eli player killing) tai toisten

pelaajien pelaamisen estäminen tavalla tai toisella (esim. engl. blocking, spawn blocking).

### **Älä huijaa tai käytä huijausohjelmia tai botteja peleissä:**

Huijaaminen, bugien hyödyntäminen (engl. exploit) ja bottien ja muiden epävirallisten ohjelmistojen käyttäminen on lähes aina käyttöehtojen vastaista online-peleissä, ja usein myös yksinpeleissä, ja niiden käyttö johtaa usein lopulliseen tilin jäädyttämiseen tai poistoon. Osa peleistä kuitenkin saattaa sallia modien käytön (modifikaatiot), joilla peliin voidaan esimerkiksi lisätä ominaisuuksia tai muuttaa pelin visuaalista ilmettä. Tieto modien käytöstä ja sallittavuudesta löytyvät jälleen pelin käyttöehdoista. Muista myös, että muiden käyttäjien luomat modit saattavat sisältää haittaohjelmia, joten harkitse tarkkaan modien asentamista! Osa peleistä saattaa kuitenkin tarjota virallisia tai puolivirallisia lähteitä modeille, kuten esimerkiksi Steam Workshop.

### **Älä osta pelin sisäistä valuuttaa tai tavaroita kolmannen osapuolen kaupoista tai toisilta pelaajilta oikeaa rahaa käyttämällä:**

Pelin suosion kasvaessa myös epäviralliset ja kielletyt myyntikanavat yleistyvät, jolloin pelaajat, ja usein botit, alkavat myydä pelin sisällä käytettävää valuuttaa ja/tai tavaroita oikealla rahalla. Monet kolmannen osapuolen kaupat saattavat vaikuttaa aidoilta ja laadukkailta, sillä epäviralliset kulta- ja tavarakaupat ovat suuri bisnes maailmalla. Näistä kaupoista ostaminen on lähes aina kiellettyä, sillä palveluntarjoaja ei hyödy tuotteiden myynnistä lainkaan, vaan voitot valuvat huijareiden taskuihin. Epäviralliset kaupat saattavat vaatia myös pelaajan käyttäjätilin tietoja, jolloin myös pelaajan tietoturva on uhattuna. Ostamisen lisäksi myös tavaroiden myyminen näitä kanavia pitkin on kiellettyä!

## Tavaroiden ostamiseen ja myymiseen liittyvät haasteet

Digitaalista omaisuutta peleissä ja muissa palveluissa ei yleensä suojaa oikean maailman omaisuutta turvaavat lait ja kuluttajansuoja, joten digitaalisen omaisuuden ostamisessa tulee olla tarkkana ja tietää mitä ja miten tavaraa voi turvallisesti myydä ja ostaa pelien kauppapaikoilla. Peleissä usein vaihdetaan digitaalisia tavaroita pelaajien kesken, ja pelaajien on sovittava keskenään vaihtokaupan toteutumisesta, tai vaihto saattaa toteutua myös peliin rakennetun keskitetyn kauppapaikan kautta. Digitaalisten tavaroiden ominaisuudet ja arvo vaihtelevat valtavasti pelistä riippuen, joten yhtä ja oikeaa tapaa vaihtaa tai myydä digitaalista omaisuutta ei ole. Peleissä on kuitenkin olemassa tiettyjä vakiintuneita käytäntöjä, joilla tavaraa voidaan vaihtaa pelaajien välillä, ja niiden toimintaperiaate on usein samankaltainen, mutta ei kuitenkaan identtinen eri pelien välillä. Tässä kappaleessa käymme läpi yleisiä käytänteitä digitaalisten tavaroiden ostamisesta, myymisestä ja vaihtamisesta turvallisesti pelien sisällä.

Kuten oikeassa maailmassakin, on myös pelimaailmoissa oltava tarkkana, että pelaaja ei joudu huijarin kohteeksi digitaalisia tavaroita ostettaessa. Toisilta pelaajilta tavaraa ostettaessa tulee huomioida tavarantoimittajan ominaisuudet ja selvittää tarkkaan, onko tarjottu tuote haluttu ja sovitussa kunnossa. Myös kokemus itse pelistä ja pelin tavaramarkkinoista on yleensä tärkeä tuntee, sillä tavarantoimittajan arvon määrittely saattaa olla vaikea, ellei jopa mahdotonta uudelle vasta aloittaneelle pelaajalle. Kiinnitä huomiota seuraaviin asioihin, ennen kuin hyväksyt tavarantoimittajan vaihtoon!

## Tarkista onko tarjottu tavara varmasti se, mitä olet ostamassa:

Onko tavaran nimi oikea ja vastaako sen kuvake haluamaasi tuotetta? Onko tavara oikealla tasolla, esim. +1, Epic, Legendary tai muu vastaava, jota olet etsimässä? Onko tavara käytetty, ja onko sen kunto sama kuin mistä on sovittu? Kiinnitä myös erityistä huomiota tavaran kuvakkeeseen, sillä pelinkehittäjät usein käyttävät samoja kuvakkeita ja grafiikoita uudelleen, jolloin täysin eri tavaroilla saattaa olla sama visuaalinen ilme.



*Esimerkki tilanteesta, jossa kahdella eri tavaralla on sama visuaalinen kuvake, ja lähes identtinen nimi. Toinen tavaroista on myös huomattavasti toista arvokkaampi. Huomaa myös kuvan yläreunan kehoitus tavaroiden yksityiskohtien tarkastamisesta ennen ostamista.*

## Yritä selvittää tavaran keskimääräinen hintaluokka ennen ostamista tai myymistä:

Peleissä usein on mahdollista löytää tavaralle osuva kauppahinta esimerkiksi pelien kauppapaikkojen (engl. marketplace, trader, auction ym.) avulla, jolloin voit selvittää omistamasi tavaran hintaluokan. Uusia pelaajia saatetaan usein yrittää huijata myymään arvokasta tavaraa liian

matalaan hintaan, tai vastaavasti ostamaan arvotonta tavaraa kalliiseen hintaan.

**Älä maksa tavarasta etukäteen, ellet ole varma, että olet vaihtamassa tavaraa luotettavan ja tutun pelikaverin kanssa:**

”Maksan myöhemmin” tai ”saat tavarán vaihdossa hetken päästä” ovat yleensä lähes varmoja merkkejä huijausyrityksestä osto- ja myyntitilanteissa. Vaihda tavarat ja pelin sisäiset rahat aina niin, että molemmat osapuolet saavat haluamansa yhden vaihtotilanteen aikana. Älä suostu esimerkiksi vaihtotilanteeseen, jossa toinen pelaaja kirjaimellisesti tiputtaa tavarán maahan muiden napattavaksi, ja vaatii sinulta samaa. Mieti myös tarkkaan tavaroiden myymistä pelitutuille ”ennakkomaksulla”, sillä huijauksen riski on aina olemassa – pahimmassa tapauksessa kaverisi tili saattaa olla kaapattu ja huijari esittää pelikaveriasi!

**Suhtaudu varauksella myyjiin ja ostajiin, joilla tuntuu olevan kova kiire:**

Hoputtamalla tai ”nopeaa tarjousta” mainostavat pelaajat saattavat olla myymässä huonokuntoista tai olematonta tavaraa nimellisesti hyvään hintaan. Kiireen varjolla toista osapuolta saatetaan yrittää harhauttaa, ja vaihdossa myydäänkin aivan väärä tuote tai arvotonta tavaraa, kun ostaja ei kiireen keskellä huomaa saaneensa väärää tavaraa tai tulleen huijatuksi.

**Varmista, että myös itse vaihdat vaihtotilanteessa sovittua tavaraa tai oikean määrän pelin valuuttaa:**

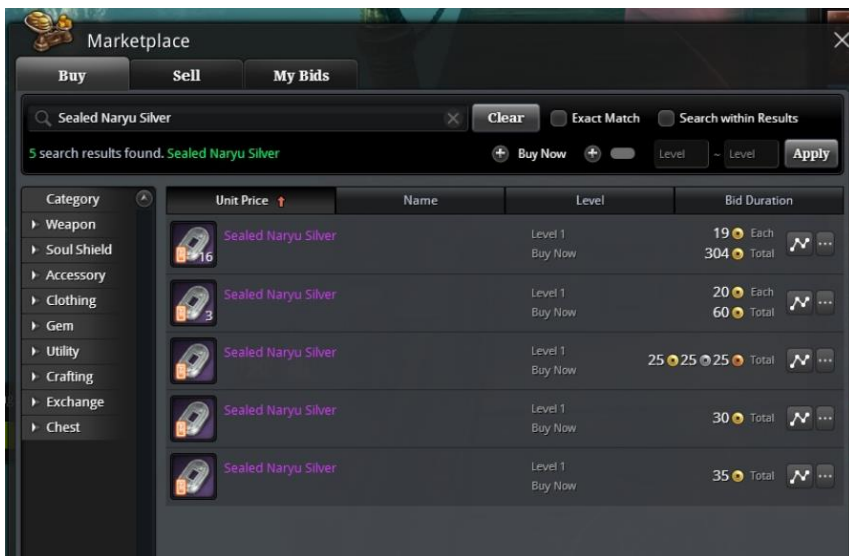
Vaikka tavarán myyjä tai ostaja olisikin maksamassa oikean määrän pelin rahaa tai vaihtotavaroita, tarkista myös, että olet itse vaihtamassa oikean esineen tai rahamäärän, etkä vahingossa ole valinnut väärää



tavaraa! Vaikka vaihtotilanteessa kävisikin vilpitön vahinko, saattaa toinen pelaaja kokea tulleen huijatuksi ja ilmiantaa sinut huijauksesta palveluntarjoajalle. Vaihtotilanteessa molemmilla osapuolilla on vastuu huolehtia vaihdettavan tavaran oikeellisuudesta.

**Varmista, että asetat myytävälle tavaroille oikean hinnan, kun laitat ne myyntiin pelin kauppapaikkaan:**

Jos pelissä on olemassa keskitetty kauppapaikka, varmista tuotteita myydessäsi, että tuotteesta pyytämäsi hinta on oikea. Yhden nollan puuttuminen asetetun hinnan perästä saattaa kirpaista! Tarkista myös, että myymiesi tavaroiden kappalehinta on oikea, jos pelissä voi myydä tavaroita ”kasoina” (engl. stack), ettet vahingossa myy 100 kappaletta tuotetta yhden tuotteen hinnalla.



*Tuotteita pelin sisäisellä kauppapaikalla. Huomaa erot tuotteiden määrissä, yksikkö- ja summahinnoissa. Ensimmäinen listaus sisältää 16 kappaletta tuotetta pienimmällä yksikköhinnalla 19 kultaa, mutta*

*summahinta tavaralla on 304 kultaa. Puolestaan seuraava listaus sisältää 3 kappaletta tuotetta 60 kullan yhteishintaan, ja niin edelleen.*

**Digitaalisten tavaroiden arvo saattaa vaihdella merkittävästi nopeallakin aikataululla, joten seuraa tavaroiden hintakehitystä:**

Tuotteiden arvo saattaa vaihdella paljonkin viikkojen tai jopa päivän aikana, joten seuraa tavaroiden kauppahintaa aktiivisesti. Hinnat vaihtuvat erityisesti pelin saamien päivitysten tai vaikkapa lisäosien ilmestyessä, jolloin ”vanhat ja arvottomat” tavarat saattavat saada täysin uutta käyttöä, samalla nostaten (tai laskien) hintoja nopeasti. Pelien saadessa uusia ominaisuuksia, kannattaa silmäillä palveluntarjoajan julkaisemia päivitystietoja (engl. patch notes) mahdollisten merkittävien tavaroiden hintamuutosten varalta. Yleensä tavaroiden hinta nousee, jos sen harvinaisuus tai käyttötavat lisääntyvät, ja vastaavasti laskee, jos tavara on aiempaa helpommin saatavilla, tai se poistetaan käytöstä.

**Älä käytä kolmannen osapuolen kauppapaikkoja tavaroiden ostamiseen, myymiseen tai vaihtamiseen:**

Pelien palveluntarjoajat ovat yleensä käyttöehdoissaan linjanneet ulkopuoliset kolmannen osapuolen kauppapaikat digitaalisille tuotteille kielletyiksi. Epävirallinen kauppapaikka saattaa myydä tuotteita tai kultaa suoraan pelaajille ohi palveluntarjoajan, jolloin riskit sekä tilin jäädyttämiselle että huijatuksi tulemiseksi moninkertaistuvat. Palveluntarjoaja ei myöskään varmasti palauta digitaalisia tavaroitasi, jos tule huijatuksi tai tavarasi katoaa näitä epävirallisia kauppajoja käyttäessäsi. Käytä siis vain pelin virallisia tapoja myydä ja ostaa tavaroita, jolloin ongelmatilanteissa kadonnut tavara voidaan mahdollisesti palauttaa.

**Tarkista, että olet maksamassa oikealla valuutalla:**

Tarkista ennen tuotteen ostamista, että tuotteen hinta on siinä valuutassa millä haluat maksaa. Jos pelissä voi ostaa tuotteita sekä pelin sisäisellä valuutalla kuten kullalla että oikeaan rahaan verrattavissa olevalla valuutalla, pidä huoli ettet vahingossa maksa tuotteita oikean rahan valuutalla, ellei se ole tarkoituksesi.

### **Jos kuitenkin tulet huijatuksi tai digitaalinen tavarasi katoaa:**

Ota yhteyttä pelin asiakaspalveluun ja selitä tilanne kadonneen tavaran osalta. Tavara on saattanut kadota vahingossa tai bugin takia, tai huijari on onnistunut saamaan tavaran pelaajalta tavalla tai toisella. Yleensä asiakaspalvelulla on pääsy pelin ja järjestelmien lokitietoihin, joiden avulla tavaran kohtalo on mahdollista selvittää, ja tavara mahdollisesti palauttaa. Tavaroiden palauttaminen sekä asiakaspalvelun nopeus ja laatu vaihtelevat kuitenkin valtavasti palveluntarjoajien välillä, joten varaudu odottamaan vastausta kyselyysi hieman pidempään.

## Lähteet

Nintendo refunds <https://www.nintendo.co.uk/Support/Nintendo-Switch/Refund-Request-for-Downloaded-Game-or-DLC-Wrong-Game-Didn-t-Like-Game-Accidental-Purchase--1379023.html>

Steam refunds [https://store.steampowered.com/steam\\_refunds/](https://store.steampowered.com/steam_refunds/)

Nintendo Store Wii closure [https://en-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a\\_id/27560/p/604](https://en-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/27560/p/604)

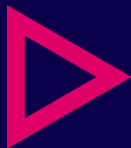
ESBR <https://www.esrb.org/>

PEGI <https://pegi.info/fi>

Belgian lootbox lainsäädännön vaikutukset  
<https://www.bbc.com/news/newsbeat-49674333>

Thinkuknow, National Crime Agency's CEOP Command  
<https://www.thinkuknow.co.uk/parents/articles/gaming/>

Australian Government – eSafety Commissioner  
<https://www.esafety.gov.au/parents/big-issues/gaming>



# oletietoinen.fi

Kansallista kyberosaamista  
kasvattamassa, CYBERDI-projekti  
10/2018-12/2021

Oppaan laatija: Pyry Seppänen