

# PELIEN JA PELAAMISEN ARVIOINTI



Kuva: KAVI / Peliviikko.fi

Vantaa

HELMET

**Monella lapsella on oma puhelin jo ekaluokalta alkaen. Lapsilla ja nuorilla yksi tärkeä puhelimen käyttötarkoitus on mobiilipelaaminen. Tässä tehtävässä tulee pohdittua, mitä kaikkea pelaamiseen liittyy. Mitä tunteita pelit ja pelaaminen saavat aikaan tai minkälaista rahankäyttöä pelaamiseen liittyy? Aiheita kannattaa pohtia myös koko perheen kesken.**

**Valitse puhelimestasi peli ja tutki seuraavien tehtävien avulla, mikä siinä on hyvää ja mikä huonoa. Jos sinulla ei ole puhelinta, valitse jossain muussa laitteessa oleva peli.**

### **1) Mistä sait tietää tästä pelistä?**

Itse pelistä voi kertoa paljon se, missä se on tullut vastaan. Oletko innostunut lataamaan pelin toisessa pelissä olleen mainoksen vuoksi tai kuulitko pelistä kaveriltasi?

### **2) Onko peli vaikea, helppo vai sopivasti haastava pelata?**

Pelin haastavuustaso vaikuttaa pelikokemukseen. Usein tunne pelin hyvydestä liittyy siihen, että se on pelaajalle sopivantasoinen. Liian vaikea tai liian helppo pelaaminen voi viedä pelihalut. Monissa peleissä pelaaja voi pelin alussa valita sopivan vaikeustason.

### **3) Millaisia tunteita pelin pelaaminen saa sinut tuntemaan (esim. iloa, kiukkua tai surua)? Milloin koet onnistumisen tunteen ja miten selviät epäonnistumisesta pelissä?**

Melkeinpä aina pelaaminen herättää pelaajassa jonkinlaisia tunteita. Nämä voivat olla positiivisia tai negatiivisia. Tunteita voi olla hankala tunnistaa ja sanoittaa, mutta harjoitus tekee mestarin!

#### **4) Onko sinun vaikea vai helppo lopettaa pelin pelaaminen? Miksi?**

Ajan kulumista voi pelatessa olla hankala huomata, niin lapsen kuin aikuisenkin. Kannattaa miettiä ja sopia perheen kesken yhteiset säännöt pelaamiselle, niin kaikkien on helpompi sitoutua niihin ja mahdollinen peliaikoihin liittyvä turha riitely vältetään.

#### **5) Millainen musiikki pelissäsi on?**

Musiikki voi vaikuttaa paljon pelikokemukseen, sillä se herättää voimakkaita tunteita. Peli, tarina ja musiikki saavat parhaimmillaan aikaan kokonaisvaltaisen kokemuksen kaikille aisteille. Pelimusiikki erotellaan käyttötavan mukaan, esim. taustamusiikkina, välianimaatioiden musiikkina ja hahmojen teemoissa.



Kuva: KAVI / Peliviikko.fi

## 6) Pitääkö pelin pelaamisesta maksaa?

Peli voi maksaa jo heti sen hankkimishetkellä (peli ostetaan ja sitten ladataan) tai pelin sisällä tapahtuvina peliostoksina, niin sanottuina mikromaksuina. On myös pelejä, jotka ovat maksuttomia, eivätkä sisällä mainoksia esimerkiksi toisiin peleihin tai pelin sisäisiin ostoksiin.

Maksamalla voi saada pelaamatta virtuaalisia tavaroita kuten timantteja peliin. Peleissä on eroa siinä, maksaako peli oikeata rahaa vai pelin "sisäistä valuuttaa". Pelin oma sisäinen valuutta voi hämärtää pelaajan tajua rahankäytöstä eli sitä, kuinka paljon hän peliin todella käyttää rahaa.

Perheessä kannattaa laatia yhteiset säännöt pelaamiseen käytettävästä rahasta ja rahamäärästä. Tämä on tärkeä osa taloustaitojen opettelua ja rahankäytön hallintaa.



**Ekapeli** tai **Möllit** ovat esimerkkejä maksuttomista ja mainoksettomista peleistä. Niiden taustalla ei olekaan peliyhtiö. Useimmat pelit ovat kuitenkin jollain tavalla maksullisia, ja peliteollisuuden tuotot kertyvät nykyään paljolti mikromaksuista. Myöhemmissä tehtävissä tutkitaan pelejä, joissa on mahdollista tehdä ostoksia, mutta ei pakko.

Tästä videosta löydät lisää tietoa rahankäytöstä peleissä (video mainostaa samalla Nyt pelittää! -kirjaa):

<https://www.youtube.com/watch?v=ZsxgzT1REk8>



## 7) Lähettääkö peli sinulle viestejä?

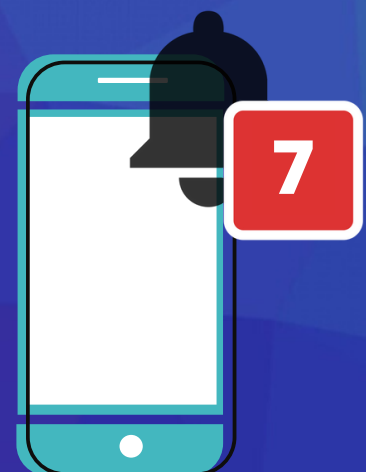
Maksuttomat pelit voivat lähettää puhelimeen/pelilaitteeseen viestejä, joissa ne mainostavat peliä monin tavoin. Mainosviestejä voi tulla lukuisia yhden päivän aikana jatkuvalla syötöllä, mikä voi olla pelaajalle todella kookuttavaa. Pelin **käyttöehtojen yksityisyyskäytännöissä** näistä viesteistä voidaan käyttää termiä "henkilökohtaistetut pelin sisäiset tarjoukset". Tutustumalla **pelin käyttöehtoihin ja pelin asetuksiin** voit selvittää, miten puhelimeen tulevat mainosviestit voi halutessaan ottaa pois käytöstä.

## 8) Mitä hyviä puolia voi olla siinä, jos pelissä ei etene maksamalla?

Kun pelissä ei edetä maksamalla, täytyy pelaajan pelata paljon edetäkseen. Silloin voisi ajatella, että pelaajalla kehittyvät muun muassa pitkäjännitteisyys ja kärsivällisyys.

## 9) Katso esittelyvideo kirjasta Nyt pelittää!

<https://www.tammi.fi/kirja/elina-lappalainen/nyt-pelittaa!/9789513193058>



## Lisätehtäviä

### 10) Mikä ikäraja pelissä on?

Ikäraja näkyy sovelluskaupassa (Google Play, App Store).

Lisää tietoa pelien ikärajoista löytyy

täältä: <https://kavi.fi/ikarajat/yleistieto/pegi/> .

### 11) Mitä käyttöoikeuksia pelillä on eli mitä tietoja peli saa laitteestasi kerätä?

Nämä kerättävät tiedot löytyvät peliyhtiön sivulta, minne

löydät tiesi sovelluskaupassa pelin tiedoissa. Tarkemmin

kannattaa sitten etsiä kohtaa, jossa lukee yksityisyyskäytäntö

(Privacy statement) tai tietosuojakäytäntö (Privacy policy).







**HELMET**