



**Euroopan unionin
osarahoittama**



POLIISI PAIKALLA! NUORILLE TURVAA MONIAMMATILLISELLA PELITOIMINNALLA

**Pelipoliisitoiminnan osaamisen ja rakenteiden
kehittäminen PELIPOLIISI**



Euroopan unionin
osarahoittama



Lämmittelykysymys 1

Harrastatko vapaa-aikana tai
ammattimaisesti digipelejä?

Kuva: Pixabay -kuvapankki



Euroopan unionin
osarahoittama



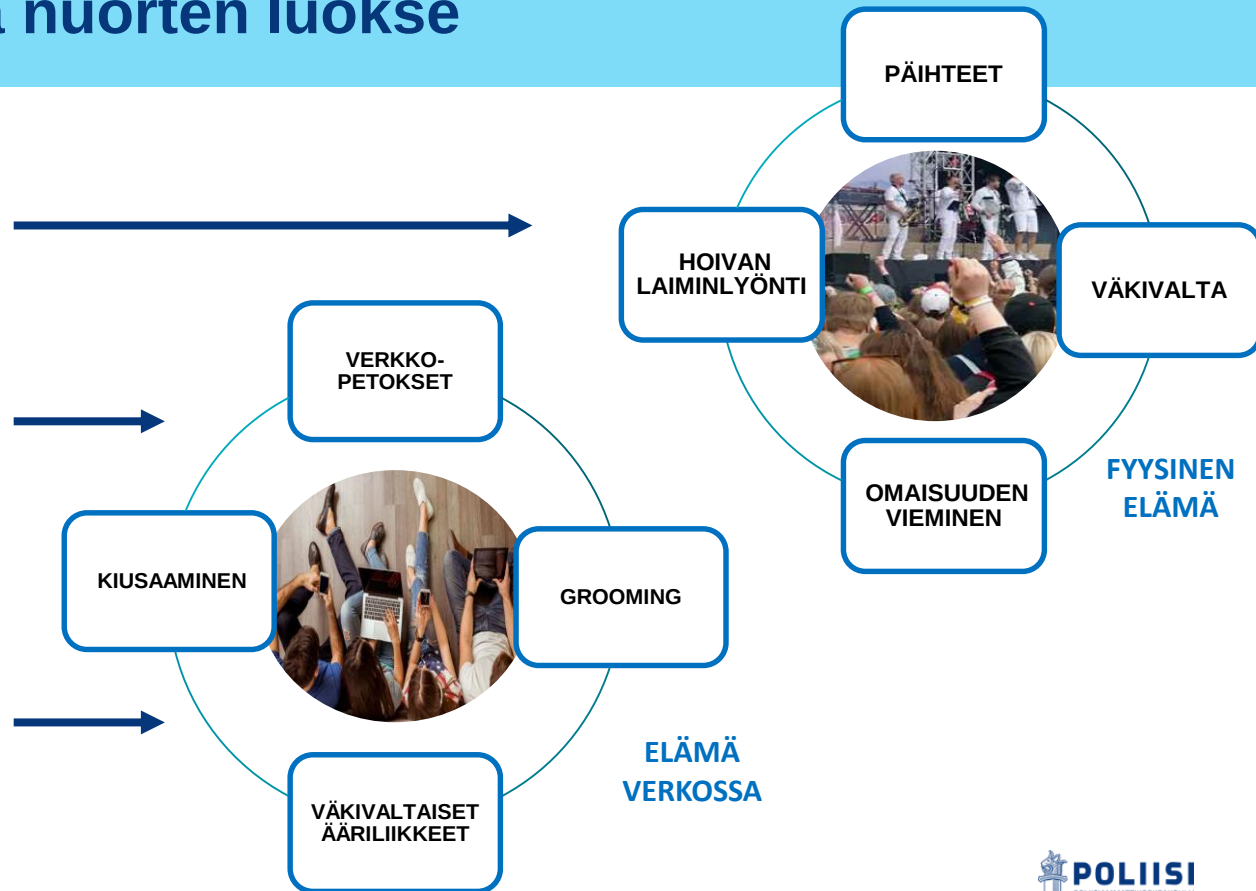
Lämmittelykysymys 2

Tiedätkö millaisia riskejä lapset
ja nuoret kohtaavat digipelien
maailmassa verkossa?

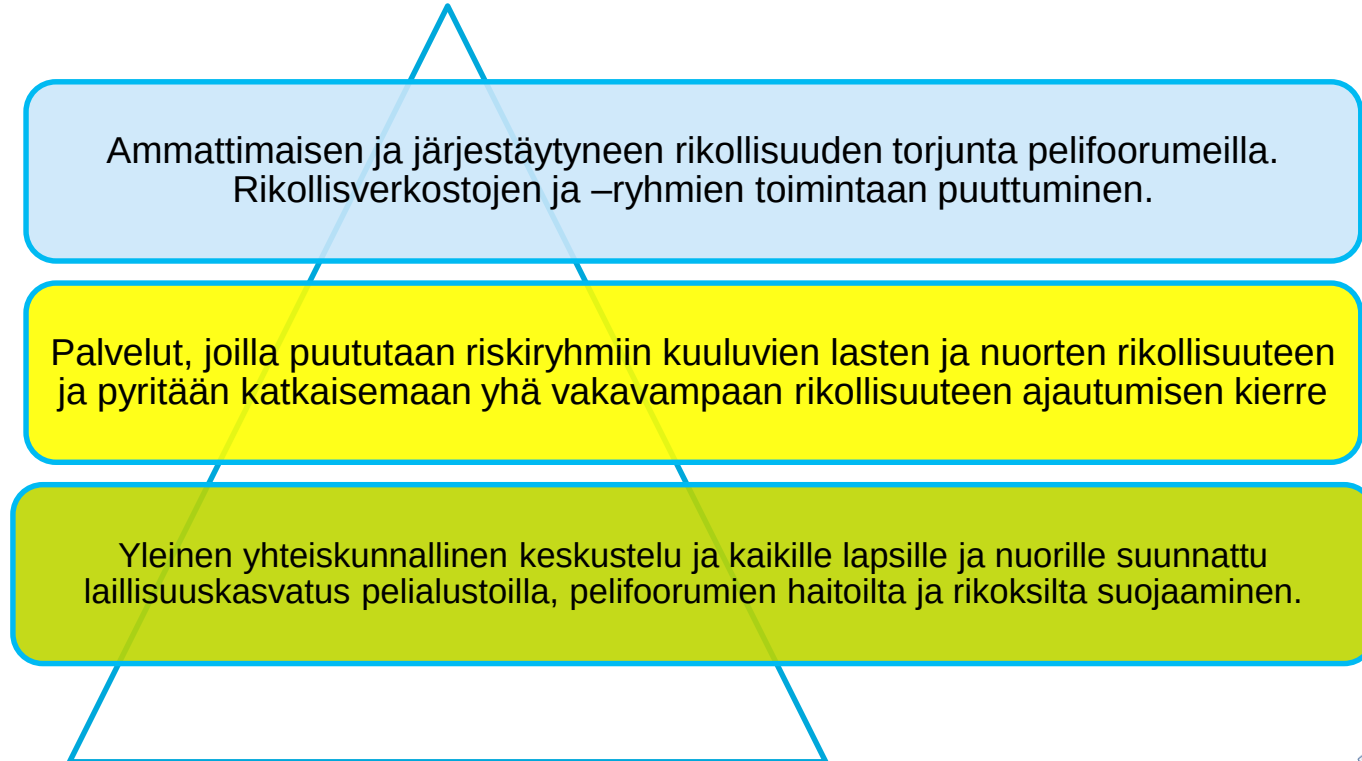
Kuva: Pixabay -kuvapankki

Mihin ihmeeseen tarvitaan
pelipoliiseja?

Digipelaaminen on poliisin uusi väline, joka vie lasten ja nuorten luokse

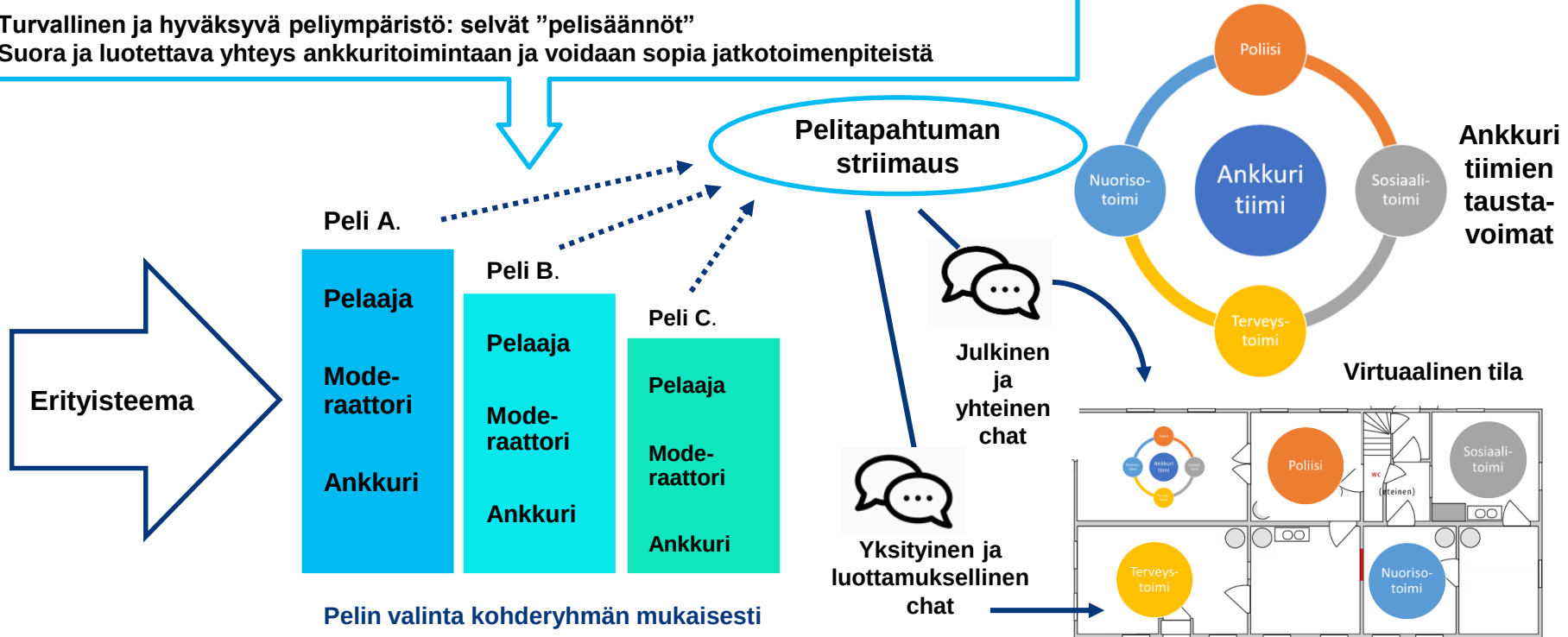


Poliisin pelitoiminnan konseptin kolme tasoa



Yhdessä pelaaminen ja sen seuraaminen luo yhteyden

Turvallinen ja hyväksyvä peliympäristö: selvät ”pelisäännöt”
Suora ja luotettava yhteys ankkuritoimintaan ja voidaan sopia jatkotoimenpiteistä



Esimerkkejä jatkotoimista



Digitaalinen pelaaminen on iso yhteiskunnallinen ilmiö



Pelit
184 mrd €



Elokuvat
100 mrd €



Musiikki
30 mrd €

- Pelaamista myös katsotaan ja e-urheilu on yhä suositumpaa
- Suomalaisista neljännes katsoo e-urheilua ja kolmasosa seuraa muutoinkin digitaalisten pelien pelaamista verkossa.

- Peliteollisuus on seuraajamääriltään ja liikevaihdoltaan suurempi kuin musiikki- ja elokuva-ala yhteensä
- Digipelejä pelaa ainakin joskus noin 80% 10–75-vuotiaista suomalaisista.
- Eniten pelaavat alle 20-vuotiaat, 42% päivittäin
- Pelaaminen ei vain nuorten ajanviettoa; keski-ikä noin 40
- Pelaamisen ongelmia eniten 10–19-vuotiailla



Digitaalisen pelaamisen ”iso kuva” → Päätelmä



Jos jollakin foorumilla liikkuu isot rahat ja paljon ihmisiä → tämä vetää myös rikollisia puoleensa

Rikoksen kohteena on usein haavoittuvassa asemassa olevia, kuten lapsia ja nuoria



**POLIISIN PITÄISI OLLA
ERITYISEN KIINNOSTUNUT JA
LÄSNÄ NÄILLÄ ALUSTOILLA**

Digipelimaailmassa on sekä iloa että turvattomuutta

Laajasti rikollisuutta ja **vakavia** turvallisuusriskejä, erityisesti lapsille

- Lapseen kohdistuvaa seksuaalista väkivaltaa (grooming verkossa yleistynyt)
- Pelitileihin ja pelinsisäisiin ostoihin liittyviä petoksia, huumekauppaa....
- Järjestäytynyt rikollisuus etsii, rekrytoi ja hyväksikäyttää haavoittuvassa asemassa olevia tai tietoteknisesti kyvykkäitä.

- Vain 39% 18–24-vuotiaista luottaa siihen, että nettipelit (vedonlyönti ja ajanvietepelit) käsittelevät henkilötietoja oikein.
- Palvelunestohyökkäykset tapa häiriköidä ja osoittaa mieltä. DDoS: julkinen sektori 1%, rahoitussektori 21%, digipeliteollisuus 36%

Lähde: DVV, Digiturvabarometri 2023;
STM, Lapsiuhritutkimus 2023.
KRP:n Cybercrime Exit-hankkeen koulutusmateriaali

Mihin pelitoiminnalla pyritään?

Pelitoiminnan hyödyt poliisin asiakkaille

– erityisesti nuorille ja haavoittuvassa asemassa oleville

- Poliisi ja sen kumppanit ovat helpommin tavoitettavissa (poliisin chat -palvelut)
- Uusi kanava saada moniammatillista apua ja tukea viranomaisilta ja järjestöiltä
- Lisää tietoa pelimaailman riskeistä ja vaaroista ja miten niiltä voi suojautua menettämättä pelaamisen iloa.
- Pienempi riski altistua laittomalle ja muutoin haitalliselle sisällölle
- Pienempi riski kontaktoitua rikolliseen henkilöön
- Pienempi riski käyttäytyä siten, että altistuu tai altistaa muita väkivallalle ja muulle haitalliselle toiminnalle.

Poliisin verkkopalvelut 2.0 - Tähän pyrimme!

- 60% 18–24-vuotiaista nuorista haluaisi oppia lisää, miten toimia jos joutuu digihuijauksen tai – rikoksen kohteeksi
- Nuorille mieluisin keino oppia digiturvasta ovat lyhyet tietoiskumaiset videot, pelit ja sovellukset, ja tiiviit kirjalliset ohjeet
- Vain muutama prosentti nuorista kertoo poliisille verkossa kohtaamastaan häirinnästä ja rikollisuudesta.
- Mikä estää?
 - Häpeä. Kertominen ei auta. Tekoja ei osata pitää vakavina.
- Nuoret ovat kuitenkin valmiita kertomaan huolistaan poliisille – esim. 9-luokkalaisista pojista 46% voisi tehdä näin.

Lähde: DVV, Digiturvabarometri 2023;
STM, Lapsiuhritutkimus 2023; THL, kouluterveyskyselyt.

Pelipoliisitoiminnan kehittämisen tavoitteet

Lähivuosien tavoitteet

- Tuotetaan ”pelipoliiseja”, eli rakennetaan kyvykkyys ja valmius digipelimaailmassa toimimiseen
 - Luodaan kouluttaja-koulutus
 - Pilotoidaan pelitapahtumia
 - Kerätään suorite- ja vaikuttavuus tietoa
- Tiivistetään kansainvälistä yhteistyötä
 - Vierailut
 - Kouluttajavaihto
 - Yhteiset tapahtumat

Pidemmällä aikavälillä

- Lisätään poliisin näkyvyyttä ja läsnäoloa verkossa – verkkopartiot?
- Lisätään poliisin yhteistyötä eri toimijoiden kanssa
- Yhdenmukaistetaan poliisin verkko- ja pelitoimintaa Euroopassa
- Herätetään tietoisuutta ja yhteiskunnallista keskustelua digipelien turvallisuudesta

Poliisi ei rajoita sananvapautta, mutta voi ennalta estää viharikollisuutta ja väkivaltaista ääriajattelua

- Etenkin kilpailullisessa pelaamisessa keskustelu on usein naisvihamielistä, rasistista ja muulla tavoin halveksuvaa.
- **Väkivaltaisesta käytöksestä tai rikollisuudesta ei aiheudu tekijälle merkittäviä seuraamuksia**
 - uhrin alistuvat ja sopeutuvat – vaihtavat peliä, sulkevat mikrofonin, peittelevät identiteetin
- **Pelipoliisit neuvovat rikosten tunnistamisessa, ohjaavat avun piiriin ja puuttuvat havaitsemiinsa rikoksiin**
- Työ on haastavaa, sillä pelimaailman yhteisöt, slangi ja kulttuuri muuttuvat nopeasti
 - poliisin pitää seurata sitä jatkuvasti voidakseen tunnistaa vihapuhetta, väkivaltaista symboliikkaa (esim. meemejä) ja haitallisia pelimaailman ilmiöitä.

Pelipoliisin tavoitteita



Miten pelipoliiseja ”tuotetaan” ja pelitoimintaa kehitetään?

Pelitoiminta on tietojohdosta



Kehittämisen ydinteemat ja indikaattorit

Rakenteet

- Konsepti: teko aloitettu 8/2023 Viralliset pelikaverit hankkeessa
- Vähintään 4 pelitoimipistettä (4 poliisilaitosta hankkeen lopussa)

Koulutus

- Jokaisessa poliisin yksikössä kouluttajakoulutuksen saanut henkilö
- Vähintään 50 henkilöä koulutettu pelitoimintaan

Pilotointi

- Tavoitettu 1000 – 20 000 henkilöä jokaisessa pelitapahtumassa
- Temaattisia pelitapahtumia vähintään 2 vuodessa

Poliisitoiminta

- Parempi tilannekuva digipelimaailman rikollisuudesta sekä lasten ja nuorten altistumisesta väkivaltaiselle ekstremismille

Kansainvälinen yhteistyö

- Vierailut muihin maihin ja kv-tapahtumat (5)
- Kutsutaan kouluttajia ja jaetaan osaamista 2024–2027 vuosien aikana

Kehittämisen resurssit

- EU:n ISF tuki kattaa 90% kuluista, eli 10% omarahoitus
- Erityispainopisteenä lapsiin kohdistuvan seksuaalirikollisuuden sekä radikalisoitumisen ja väkivaltaisen ekstremismin ehkäiseminen
- PELIPOLIISI-rahoituksella työskentelevät henkilöt:
 - Projektipäällikkö 20% työajalla
 - Rikoskomisario 20% työajalla
 - Avoimella ja anonyymillä rekrytoinnilla 2 vanhempaa konstaapelia noin 3 v. ajalle 100% työajalla
 - 1 projektisuunnittelija 1,5 vuodeksi 100% työajalla
 - Plus muuta työtä 40% yleiskustannus osuudella



Euroopan unionin
osarahoittama



Lopuksi pyyntö...

Millaisia terveisiä haluat
lähettää tulevaisuuden
pelipoliiseille?

Kuva: Pixabay -kuvapankki

Kiitos!
Jatketaan yhdessä 😊

Lisätietoa:

Pirjo.jukarainen@poliisi.fi

Mika.jylha@poliisi.fi

Jukka.kero@poliisi.fi