

## EVERYDAY on koukuttava ja käytännönläheinen väylä arjen tietoturvaan

Tänään julkaistava, netissä pelattava ja täysin ilmainen *Everyday*-peli esittelee arkiset tilanteet, joissa yksityisen ihmisen tietoturva on vaarassa – ja neuvoo, miten niistä näppärimmin selviää.

*Everyday*-peliä pelataan verkossa; se ei siis vaadi lataamista omalle laitteelle eikä kerää pelaajan henkilö- tai muitakaan tietoja. Peli toimii älypuhelimella, tabletilla, läppärillä, jopa pöytäkoneella.

Tarinallinen peli etenee erilaisten arjen pulmatilanteiden kautta: missä on turvallista ladata omaa puhelinta kun on liikkeellä kaupungilla, kuinka tunnistaa tietojenkalastelun ja muut huijausviestit, mitä tehdä jos joutuu identiteettivarkauden uhriksi ja niin edelleen. Ongelmia ratkoessaan pelaaja oppii sekä onnistumisistaan että mahdollisista virheistään.

Jos kybermaailma kiinnostaa enemmänkin, viihteellisen ja koukuttavan tarinan taustalle sijoitetut tietoiskut tarjoavat erinomaisen tilaisuuden kehittyä arjen ja oman elämän kybersankariksi.

Peli löytyy osoitteesta [www.everydaygame.fi](http://www.everydaygame.fi).

*Everydayn* on ideoinut työryhmä, johon kuuluu tietoturva- ja viestintäalojen ammattilaisia. Työryhmän puheenjohtajan, professori **Jarno Linnellin** mukaan hankkeen taustalla on nopeasti etenevä digitaalinen murros ja kyberympäristön merkityksen korostuminen. – Siksi tietoturvallisuuden ylläpitäminen ja kyberuhkien torjuminen ovat erittäin tärkeitä niin jokaisen ihmisen kuin koko yhteiskunnankin kannalta.

Erytisesti nuoret ja nuoret aikuiset eli 15–30-vuotiaat käyttävät sosiaalista mediaa huomattavan paljon, mutta heillä ei välttämättä ole edellytyksiä liikkua tietoverkoissa turvallisesti. Kaikilla ei myöskään ole aikaa tai halua hankkia tietoturvallisuuskoulutusta, jota toki useat yhteiskunnalliset toimijat tarjoavat.

*Everyday*-pelin toteuttaja on viestintätoimisto Göteborgin Sivukonttori. Yhtiön perustaja **Tommi Hermunen** sanoo, että digitaidot ja tietoturvallisuustietämys ovat peruskansalaistaitoja. – Tampereen yliopiston syksyllä 2020 julkistaman tutkimuksen mukaan neljä viidestä suomalaisesta pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus. Siispä on luontevaa tarjota heille viihdyttävä väylä arjen digitaitojen omaksumiseen.

Pelin kehityksen rahoittaja on Ikämiessuojeluskunnan Säätiö. Se tukee vapaaehtoista maanpuolustustyötä syksyllä 1944 lakkautetulta helsinkiläiseltä suojeluskunnalta siirtyneen varallisuuden turvin. Säätiön hallituksen puheenjohtaja **Kimmo Karila** toteaa, että moderni maanpuolustus tapahtuu yhä enemmän tietoverkoissa. – Säätiön kannalta on kiintoisaa olla mukana tällaisessa hankkeessa; yksityisille ihmisille suunnattua tietoturvapeliä ei tiettävästi ole kehitetty vielä missään muualla.

Myös puolustusministeriön yhteydessä toimiva Turvallisuuskomitea suosittelee peliä.

– Katsomme tämän hankkeen tuovan merkittävän ja tärkeän lisän kansalaisten digitaalisen turvallisuuden valmiuksien kehittämiseen, erikoistutkija Pasi Eronen Turvallisuuskomiteasta toteaa.

Lisätietoja:

- kyberturvallisuudesta yleisesti prof. Jarno Linnell, [jarno.linnell@aalto.fi](mailto:jarno.linnell@aalto.fi), 040-527 6173
- *Everydayn* teknisestä toteutuksesta Tommi Hermunen, [tommi@sivukonttori.se](mailto:tommi@sivukonttori.se), 045-156 7133
- Ikämiessuojeluskunnan säätiöstä Kimmo Karila, [kimmo.karila@elisanet.fi](mailto:kimmo.karila@elisanet.fi), 0400-458 133