

Pelaajabarometri 2009

Pelaaminen Suomessa

Juho Karvinen ja Frans Mäyrä

Sisällys

Tiivistelmä/Abstract	2
1. Johdanto	5
2. Tutkimusprosessi ja aineisto	7
2.1. Aineiston edustavuus väestöön nähden.....	7
2.2. Menetelmät.....	9
2.2.1. Painokertoimet	9
2.2.2. Pääkomponenttianalyysi ja pelien ryhmittely	10
2.2.3. Tilastollinen päättely.....	13
3. Tulokset	14
3.1. Ei-digitaalinen pelaaminen	16
3.2. Digitaalinen pelaaminen	19
3.2.1. Suosituimmat digitaaliset pelit	21
3.2.2. Pelaamiseen käytetty aika ja raha	22
3.3. Rahapelaaminen	23
3.4. Pelityyppjä koskevia tarkempia havaintoja	23
4. Päätelmiä	29
5. Kirjallisuus	32
6. Liite 1: Kyselylomake	33
7. Liite 2: Tulostaulukoita.....	35

8.10.2009

Tampereen yliopisto, informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitos (INFIM)

<http://www.uta.fi/laitokset/infim/>

Tiivistelmä

Pelaajabarometri 2009 tarjoaa tietoa erilaisten pelien pelaamisesta Suomessa. Aineiston muodostavat 1169 vastaajan tiedot, jotka oli annettu loppukeväällä 2009 postitettuun lomakekyselyyn. Kyselyyn oli valittu Väestörekisterikeskuksen toteuttamassa otannassa 4000 mannersuomalaista, jotka olivat iältään 10-75-vuotiaita. Tutkimuksen lopullinen vastausprosentti on 29.

Tutkimuksen mukaan suomalaisista aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia, eli vähintään kerran kuukaudessa jotain peliä pelaavia on hieman yli puolet, n. 51 %. Nämä aktiiviset digitaaliset pelaajat ovat keskimäärin 33-vuotiaita. Ainakin jonkin verran digitaalisia pelejä pelaa 10-75-vuotiaista suomalaista n. 72 %, ja heidän keski-ikänsä on 36 vuotta. Niitä henkilöitä, jotka eivät pelaa digitaalisia pelejä ollenkaan, on alle kolmannes suomalaisista ja heidän keski-ikänsä oli 57 vuotta. Suosituin digitaalinen peli oli tietokonepasianssi. Perinteisiä, ei-digitaalisia pelejä pelaa toisinaan lähes jokainen suomalainen (n. 98 %).

Suomalaiset käyttävät digitaalisiin peleihin aikaa keskimäärin kolme tuntia viikossa. Rahaa käytetään keskimäärin alle viisi euroa kuukaudessa ja pelejä ostetaan kaksi tai kolme vuosittain. Suuri joukko (yli 40 %) pelaa kuitenkin Internetin ilmaispelejä. Erityisen suosittua netin pienpelien pelaaminen on alle 20-vuotiaiden tyttöjen ja nuorten naisten keskuudesta, joista 60 % kertoo aktiivisesti pelaavansa tämän tyyppisiä pelejä.

Pelien pelaajat ovat keskimäärin nuorempia kuin ei-pelaavat. Ainoana poikkeuksena ovat perinteisten rahapelien pelaajat, jotka ovat keskimäärin ei-pelaajia vanhempia. Digitaalisista peleistä vain yksin pelattavien tietokonepelien pelaaminen on levinnyt kaikkiin tutkittuihin ikäryhmiin. Videopelien pelaaminen on keskittynyt nuorten keskuuteen. Lisäksi tarkempien pelityyppien tasolla on esimerkiksi sukupuolten välisiä eroja. Tytöt ja nuoret naiset pelaavat aktiivisesti kännykkäpelejä, vanhemmat naiset puolestaan esimerkiksi sudokujen ja sanaristikkojen kaltaisia, ei-digitaalisia pulmapelejä. Selvimmin ei-digitaalisista peleistä "miesten pelejä" olivat puolestaan biljardin kaltaiset pubipelit ja jalkapallon kaltaiset urheilupelit.

Tutkimuksen teoreettinen virhemarginaali koko aineiston tasolla on noin ± 3 %, mutta pienempien aineistoryhmien tasolla virhemarginaali kasvaa ja niiltä osin tulokset ovat suuntaa-antavia.

Abstract

The Player Barometer 2009 provides information about how various kinds of games are played in Finland. The data is provided by a mail survey conducted in late spring and early summer of 2009, and which produced 1169 valid responses. The original sample contained contact details of 4000 Finnish citizens, who were between 10 and 75 years of age. The final response rate was 29 percent.

The analysis of results indicates that active digital players, meaning those who play at least once a month some digital game, make up more than half of the Finnish 10-75 year-olds (51 %). These active players are 33 years old in average. At least some digital game playing was reported by a group that approximates almost three quarters of Finns (72 %), with an average age of 36 years. The analysis indicates that less than a third of population does not play digital games at all, and that the average age of this group is quite high (57 years). The most popular digital game in Finland is a computer version of Solitaire card game. When game playing is approached in a more comprehensive perspective, including also all kinds of non-digital games, almost every Finn plays at least occasionally some game (98 percent of respondents).

The Finns use approximately three hours of their time to play digital games in a week. They invest less than five Euros per month to games, meaning that they buy two or three games per year. A large portion (over 40 %) of respondents reported playing free games in the Internet. Particularly popular this kind of casual online games were among girls and young women of 20 years and under, of whom 60 % reported actively playing this kind of games.

The average game player appears to be younger than the average non-player. The only exception found in this study were the traditional (non-digital) lottery and gambling game players, who were on average older than the non-gamblers. The most evenly distributed form of digital game play is the play of a single-player computer game. This digital play style was found in all age groups, from young to old. In comparison, the play of various kinds of video (console) games was found to be clustered on young people. There were also some statistically significant differences found between males and females at the level of individual game types and genres. Finnish girls and young women are active players of mobile phone games, whereas the elder women prefer non-digital puzzle games in the style of sudokus and crossword puzzles. The most typical "male games" were the non-digital pub games like billiard and outdoor sports games like football.

The theoretical margin of error in the entire data set was c. ± 3 percent, but at the level of smaller samples (e.g. smaller age groups, players of some particular game genre) the margin of error grows, and at that level the reported results should be interpreted only as suggestive.

1. Johdanto

Digitaaliset pelit ja Internet ovat eräitä laajimmin elämää muuttaneita ilmiöitä viimeisten vuosikymmenien aikana. Miljoonat ihmiset ovat ryhtyneet aktiivisesti viettämään aikaa virtuaalisissa maailmoissa, tai vain satunnaisesti pirstämään arkeaan erilaisten tietotekniikalla toteutettujen pienpelien parissa. Samalla kun sosiaaliset verkostot laajenevat Internetin peli- ja verkostopalvelujen parissa, on rajaa työelämän ja vapaa-ajan välille entistä vaikeampi vetää. Varsinkin nuorten ihmisten kohdalla tutkijat ovat alkaneet puhua kokonaisista "pelisukupolvista", joilla pelit ovat suosiossa syrjäyttäneet muut mediat ja kasvaneet keskeiseksi ja monimuotoiseksi elämän osa-alueeksi (ks. Beck & Wade 2004; Prensky 2001). Kaikille ihmisille digitaaliset sisällöt eivät ole muodostuneet yhtä tärkeiksi. Kannattaa kuitenkin havaita, että myös heidän elämässään monet perinteiset, ei-digitaaliset pelimuodot voivat kuitenkin olla yllättävänkin tärkeässä asemassa.

Pelit ja pelaaminen ovat tutkimuksen kannalta pitkään olleet liki näkymättömiä ja marginaalisia ilmiöitä. Vaikka ilmeisesti kaikkien kulttuurien ja aikakausien ihmisten tiedetään pelanneen ja leikkineen, moderni länsimainen nykyihminen on ollut yllättävän vähän kiinnostunut paneutumaan etenkin aikuisten pelaamien pelien merkitykseen. Yksi syy voi olla modernille ajalle tyypillinen käsitys leikin ja työn välisestä erosta (vrt. Weber 1980). Aikuisen ihmisen ei ole meidän kulttuurissamme ollut soveliasta viettää aikaansa leikkien, vaan vastuulliseen aikuisuuteen kuuluu leikistä eroon kasvaminen. Muina aikakausina ja toisissa kulttuureissa ero leikin ja työn, lapsuuden ja aikuisuuden välillä ei aina ole ollut yhtä selkeä ja ehdoton. Kulttuurintutkijoiden näkemys kuitenkin on, että myöhäismodernissa kulttuurissa viihteen ja vapaa-ajan kasvava rooli on tuomassa leikit ja pelit aiempia vuosikymmeniä näkyvämpään asemaan myös aikuisväestön keskuudessa.

Pelien ja leikkien eri aikakausina saamasta asemasta suomalaisessa yhteiskunnassa ei ole saatavilla systemaattisesti kerättyä aineistoa, jonka avulla olisi mahdollista arvioida kuinka uskottavia tällaiset teoriat ovat. Pelaavatko nuoret ihmiset oikeasti paljon digitaalisia pelejä? Hiipuuko peliharrastus keski-iässä, vai kehittykö kerran omaksuttu pelaamisen kulttuuri vuosien ja vuosikymmenien aikana vain uusiin muotoihin? Mitä voimme sanoa ikääntyvien ja eläkeikäisten ihmisten pelaamisesta?

Pelaajabarometri 2009 on Tampereen yliopiston ja sen yhteistyökumppanien suunnittelema ja toteuttama tutkimus joka pyrkii tarjoamaan vastauksia tällaisiin kysymyksiin.

Taustalla on Suomen Akatemian rahoittama tutkimushanke Pelikulttuurien synty Suomessa, ja kolmen yliopiston digitaalisen kulttuurin tutkimusryhmät. Tampereen yliopiston lisäksi konsortioon kuuluvat Jyväskylän yliopisto ja Turun yliopiston Porin yksikkö. Tutkimuksen käynnistämistä ovat lisäksi rahallisesti ja asiantuntemuksellaan tukeneet Suomen peliohjelmisto- ja multimediatekniikan yhdistys FIGMA ry. ja Neogames pelikeskus.

Tutkimusaineisto on kerätty kyselytutkimuksesta, joka on postitettu Väestötietokeskuksen tekemän otannan sisältämille henkilöille. Vastauksia ovat käsitelleet vain Tampereen yliopiston tutkijat eikä analyseistä ole tunnistettavissa yksittäisiä vastaajia. Alle 15-vuotiailta vastaajilta on pyydetty vanhempien lupa osallistua tutkimukseen. Esitämme tässä yhteydessä lämpimät kiitokset kaikille tutkimukseen osallistuneille.

Barometrin tulokset tarjoavat yleiskuvan pelien ja leikkien eri muotojen levittäytymisestä ja niiden harrastamisen yleisyydestä Suomessa vuonna 2009. Tässä muodossaan tutkimus tarjoaa sekä runsaasti pohdittavaa aihealueesta kiinnostuneille että lähtökohtia jatkotutkimukseen. Säännöllisesti toistettuna Pelaajabarometri tarjoaa pitkäjäskuvaa niistä kehityssuunnista ja muutoksista, mitä peleihin ja leikkeihin yhteiskunnassa liittyy. Yhden vihjeen antavat amerikkalaisen ESA-järjestön vuosittain Yhdysvalloista julkistamat video- ja tietokonepelialan perustiedotteet; ESA:n selvityksen mukaan vuonna 2000 digitaalisten pelien pelaajan keski-ikä oli 28 vuotta. Vuonna 2006 vastaavan selvityksen mukaan pelaajien keski-ikä oli 33 vuotta ja vuonna 2009 jo 35 vuotta (www.theesa.com). Voi olettaa että myös Suomessa digitaalinen pelaaminen yleistyy jatkuvasti myös vanhemmissa ikäryhmissä. Kuitenkin vasta pitkäjänteinen tutkimus tarjoaa tarkan kuvan siitä, millaisia pelejä pelaten, ja millaisten kulttuuristen käytäntöjen osana tämäntyyppinen pelaamisen muodonmuutos tapahtuu.

2. Tutkimusprosessi ja aineisto

Tutkimus on toteutettu postikyselynä 4000 henkilön otokselle 10-75-vuotiaista suomalaisista. Ensimmäisessä vaiheessa vastauksia saapui 1092 kappaletta ja 500 henkilön karhukierroksen jälkeen vielä 77. Yhteensä aineistossa on siis 1169 vastausta eli 29 % niistä, joille kysely lähetettiin. Kyselylomake koostuu 11 kysymyksestä. Taustakysymyksinä tiedusteltiin ikää ja sukupuolta. Seuraavaksi kysymyksissä 3 ja 4 tiedusteltiin, kuinka usein vastaaja on kuluneen vuoden aikana pelannut eri ei-digitaalisia ja digitaalisia pelityyppejä. Vastaajaa pyydettiin arvioimaan omaa pelaamistaan yhteensä 23 erilaisen suosituksen pelityypin osalta. Nämä pelityypit oli valittu ja nimetty aiemmissa, suomalaisten pelaamista selvittäneissä tutkimuksissa saatujen tulosten perusteella (erityisesti Ermi, Heliö & Mäyrä 2004 ja Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2007). Lopuksi kysyttiin vielä pelatuimpia pelejä, pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa sekä kotiin ostettujen pelien lukumäärää. Lomake kokonaisuudessaan on Liitteessä 1.

2.1. Aineiston edustavuus väestöön nähden

Pelaajabarometrissa kerätyn tutkimusaineiston edustavuutta voidaan tarkastella sukupuolen ja iän perusteella. Tilastokeskuksen Suomi lukuina -palvelun perusteella vuoden 2008 lopussa 10-74-vuotiaita suomalaisia oli 4 325 273.¹ Koska otokseemme kuuluneet ihmiset ovat 10-75-vuotiaita, arvioimme Tilastokeskuksen 75-79-vuotiaiden lukumäärän perusteella 75-vuotiaiden lukumäärän.² Näin edustavuutta tarkasteltaessa populaation suuruus on lopulta 4 365 064. Kun jatkossa puhutaan "väestöstä" tai "suomalaisista", tarkoitetaan juuri tuota 10-75-vuotiaiden ikäryhmää. Vastaajien joukossa on kolme 76-vuotiasta, jotka ilmeisesti ovat tutkimuksen toteutusaikana täyttäneet vuosia. Edustavuustarkasteluissa he ovat kuitenkin 70-75-vuotiaiden ryhmässä.

Miesten ja naisten osuudet ovat näissä ikäryhmissä yhtä suuret. Tavallisesti väestörakenteessa esiintyvä naisten lievä enemmistö ei tässä näy, koska vanhimmat ikäryhmät, joissa naisenemmistö on suurin, jäivät tarkastelun ulkopuolelle. Kyselyyn vastanneiden joukossa naiset ovat kuitenkin selvästi enemmistönä (58 %). Aineiston ikäjakauma poikkesi niin ikään

¹ Ks. http://www.stat.fi/tup/suoluok/suoluok_vaesto.html.

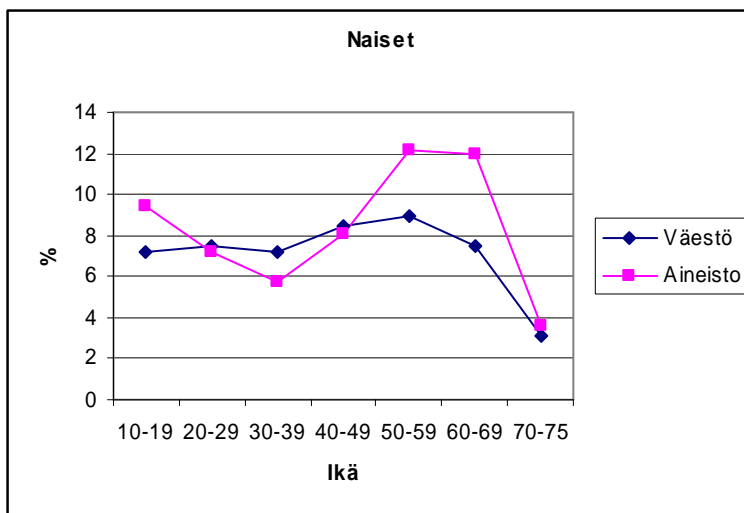
² Kyseisen ikäryhmän arvioimisessa käytettiin seuraavaa kaavaa: $1,1 * (75-79\text{-vuotiaiden määrä}) / 5$. Kerroin 1,1 on valittu vastaamaan ikäluokkien koon vuositason tapahtuvaa pienenemistä.

väestön ikäjakaumasta. Väestössä 10-75-vuotiaiden keski-ikä vuoden 2008 lopussa oli 41,8 vuotta, kun se aineistossamme on 43,4 vuotta. Erityisen aliedustettuja ovat 20-49-vuotiaat, joita aineistossa on 38 %, kun heitä koko väestössä on 47 %. Yliedustettuina taas ovat alle 20-vuotiaat (17 % vs. 15 %) ja yli 60-vuotiaat (27 % vs. 20 %). Analyyseissä jaottelimme vastaajat seitsemään ikäluokkaan: 10-19-vuotiaat, 20-29-vuotiaat jne. Viimeinen luokka on muita pienempi pitäen sisällään 70-75-vuotiaat sekä nuo mainitut muutamat 76-vuotiaat.

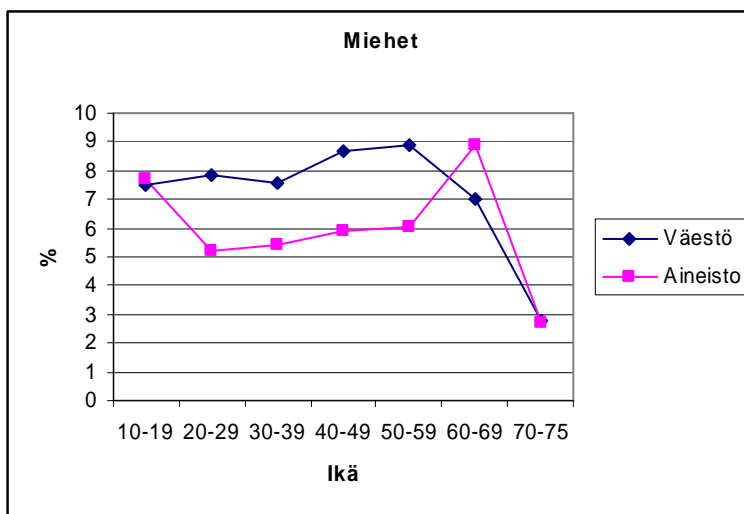
Tarkemman kuvan aineiston edustavuudesta saa, kun tarkastellaan sukupuoli- ja ikäjakaumia samanaikaisesti (Kuvat 1 ja 2). Huomataan, että alle 20-vuotiaiden yliedustus koostuu lähes yksinomaan tytöistä. Toisaalta 20-29-vuotiaiden sekä 40-49-vuotiaiden aliedustus koskee pääasiassa miehiä. 30-39-vuotiailla sekä miehet että naiset ovat aliedustettuina, joskin miehet jälleen enemmän. 50-59-vuotiaiden ryhmässä on huomattavaa, että naiset ovat siinä yliedustettuina ja miehet aliedustettuina, kun yksilotteisen ikäryhmätarkastelun perusteella ryhmässä on sopiva määrä vastaajia. Yli 60-vuotiaissa sekä miehet että naiset ovat jälleen yliedustettuina, mutta naiset miehiä enemmän. Osan poikkeamista saattaa selittää se, että alkuperäinen 4000 henkilön otoskaan ei ollut näiltä osin täysin edustava.

Yksi selkeä tulkinta vastaajien ikäjakaumasta on se, että työikäiset ovat yleisesti kiireisempiä tai muuten haluttomampia osallistumaan tutkimukseen. Muita tulkintoja esimerkiksi vastaajajoukon naisvaltaisuudesta on vaikeampi tehdä. Aineistoa on mahdollista myös vertailla joihinkin aikaisempiin tutkimuksiin. Aivan vastaavaa tutkimusta ei ole tehty aiemmin, mutta suomalaisten rahapelaamisesta on julkaistu vuonna 2007 Sosiaali- ja terveysministeriön tilaama tutkimus. Tuossa tutkimuksessa aineistona oli kyselyvastaukset 5008 puhelinhaastatteluun osallistuneelta yli 15-vuotiaalta suomalaiselta, joista 87 % kertoi joskus pelanneensa jotain rahapeliä. Edeltävän vuoden aikana rahapelejä kertoi pelanneensa 73 % ja verkossa rahapelejä oli pelannut 13 %. (Taloustutkimus 2007.) Pelaajabarometrin nyt käsillä olevassa, vuonna 2009 kerätyssä ja painokertoimilla korjatussa 10-75-vuotiaita koskevassa aineistossa rahapelejä oli edeltävän vuoden aikana pelannut 82 % ja verkkorahapelejä 20 %. Tutkimusten rajaukset eivät ole täysin yhteneväisiä, mutta tulosten suuruusluokka täsmää joka tapauksessa kohtuullisesti. Pelaajabarometrin tuloksissa rahapelaamiseen liittyvät tunnusluvut ovat kuitenkin selvästi korkeammat, mikä herättää aiheita pohtia esimerkiksi aineiston valikoitumiseen tai erityisesti verkkorahapelaamisen suosion kasvuun liittyviä selittäviä tekijöitä. On mahdollista että jos suuri joukko ei-pelaajia on päättänyt olla vastaamatta postikyselyyn, voi se vääristää pelaajien osuutta ylöspäin. Toisaalta on myös

mahdollista että osa väestöstä on kokenut helpommaksi myöntää rahapelaaminen vastattaessa postitettuun lomakkeeseen kuin puhelinhaastattelutilanteessa. Tällaiset pohdinnat jäävät kuitenkin väistämättä spekulatioksi.



Kuva 1. Aineiston edustavuus naisten osalta.



Kuva 2. Aineiston edustavuus miesten osalta.

2.2. Menetelmät

2.2.1. Painokertoimet

Tehdäksemme tuloksista enemmän koko väestöä kuvaavat käytimme sopivia painokertoimia, jotka korjaavat aineiston rakenteen sukupuolittain ja ikäryhmittäin väestörakenteen mukaiseksi. Käytännössä siis aliedustettujen ryhmien vastaajamäärää kerrotaan ylöspäin ja yliedustettujen ryhmien vastaavasti alaspäin. Tarkat painokertoimet on esitetty Taulukossa 1.

	Naiset	Miehet
10-19	0,77	0,97
20-29	1,04	1,5
30-39	1,26	1,41
40-49	1,05	1,47
50-59	0,73	1,46
60-69	0,62	0,78
70-75	0,87	1,01

Taulukko 1. Analyyseissä käytetyt painokertoimet.

Painokertoimien käyttö ei tietenkään ole täysin ongelmaton ratkaisu edustavuuden saavuttamiseksi. Jos esimerkiksi sukupuolen ja iän perusteella aliedustettu ryhmä on systemaattisesti valikoitunut jonkun muun ominaisuuden, kuten pelaamisen yleisyyden mukaan, tulosten painottaminen ylöspäin korostaa tätä vinoutumaa. Tällaisten virheiden huomioiminen on kuitenkin lähes mahdotonta, sillä pelaamisen yleisyydestä väestössä ei ole niin tarkkaa ennakkotietoa. Edustavuus sukupuolen ja iän mukaan voidaan tarkistaa ja korjata, ja siksi painokertoimien käyttö on perusteltua. Kaikissa jatkossa esitettävissä tuloksissa, jakaumissa ja tunnusluvuissa on käytetty painokertoimia. Yleistäminen aineistosta väestöön tehdään analyysien yhteydessä.

2.2.2. Pääkomponenttianalyysi ja pelien ryhmittely

Kysymyslomakkeessa (Liite 1) nimettyjä 23 eri pelityyppiä ryhmitellään laajemmiksi kokonaisuuksiksi analyysin tarkoituksiin. Ryhmittelyä varten on erilaisia tilastollisia menetelmiä, jotka poimivat aineistosta "korrelaatiokimppuja", piileviä faktoreita tai pääkomponentteja. Muuttujat "latautuvat" pääkomponenteille sen mukaan, miten voimakkaasti ne korreloivat tämän kimpun kanssa. Latausten perusteella muodostettuja muuttujia voi käyttää sellaisenaan mittaamaan jotain ominaisuutta, mutta mittarin tulkinnan kannalta tämä on ongelmallista, sillä yleensä kaikki pääkomponenttianalyysiin valitut muuttujat latautuvat ainakin jonkin verran kaikille pääkomponenteille. Selkeämpää ja teoreettisesti validimpaa on käyttää tilastollisia menetelmiä neuvonantajina ja muodostaa itse summamuuttujat tulosten ja oman harkinnan perusteella. (Ks. esim. Jokivuori & Hietala 2007, 102-105.)

Tässäkin tutkimuksessa on käytetty apuna pääkomponenttianalyysiä pelikategorioita ryhmiteltäessä. Analyysin sopivuutta yksittäisiin muuttujiin on tapana tarkastella ns. kommunaliteettiarvojen perusteella. Ne kertovat, kuinka hyvin kaikki muodostetut pääkomponentit selittävät yksittäisen muuttujan vaihtelua. Kommunaliteettien perusteella heikoimmin analyysiin sopivat bingo, keräilykorttipelit sekä ladattavat maksulliset pelit; niiden kommunaliteettiarvo oli alle 0,4. Mukaan otettiin kuitenkin

kaikki kysymysten 3 ja 4 muuttujat (ks. Liite 1), koska ne latautuivat selkeästi jollekin pääkomponentille. Tehdyn analyysin selitysaste on 55,7 %, eli muodostetut pääkomponentit selittävät vähän yli puolet kaikkien muuttujien vaihtelusta. Alla on esitelty muodostuneet kuusi pääkomponenttia niin, että yli 0,4 lataukset on merkitty näkyviin suurimmasta latauksesta pienimpään (Taulukko 2).

Pääkomponentti 1	Lataus
Ulko- ja pihapelit	0,754
Lauta- ja seurapelit	0,726
Oikeilla korteilla pelattavat korttipelit	0,665
Urheilupelit	0,621
Kännykkäpelit	0,506
Perinteiset pubipelit	0,492
Bingo	0,406
<i>Konsolipelit</i>	<i>0,459</i>

Pääkomponentti 2	Lataus
Yksin pelattavat tietokonepelit	0,647
Internetin ilmaiset selainpelit	0,63
Monen pelaajan verkkopelit	0,625
Konsolipelit	0,547
Netistä ladattavat maksulliset pelit	0,492
Käsikonsolipelit	0,465
<i>Kännykkäpelit</i>	<i>0,472</i>

Pääkomponentti 3	Lataus
Miniatyyri- ja korttipelit	0,824
Liveroolipelit	0,802
Roolipelit	0,682
Keräilykorttipelit	0,453

Pääkomponentti 4	Lataus
Muut ulkomaiset verkkorahapelit	0,816
Nettipokeri	0,766
Verkossa pelattavat veikkauspelit	0,529

Pääkomponentti 5	Lataus
RAY:n raha-automaattipelit	0,729
Veikkauspisteistä hankittavat veikkauspelit	0,692

Pääkomponentti 6	Lataus
Paperilla pelattavat pulmapelit	0,777

Taulukko 2. Pääkomponenttianalyysin tulokset.

Ryhmittely tuntuu pääosin intuitiivisesti uskottavalta. Huomattavaa on, että kännykkäpelit ja konsolipelit latautuivat sekä ensimmäiselle että toiselle pääkomponentille. Tämä vihjaisi siihen suuntaan, että kännykkäpelejä ei mielletä niin voimakkaasti "digitaalisten pelien" joukkoon, vaan ne ovat samalla tavalla osa lähes kaikkien ihmisten arkea kuin perinteisetkin pelit. Konsolipelien osalta samaa efektiä voisi

selittää digitaalisten ajanvietepelien (kuten *Guitar Hero*, *SingStar*, monet Wii-pelit) voimakas suosio viime aikoina. Toinen huomionarvoinen seikka on pulmapelien erottautuminen omaan ryhmäänsä, vaikka se intuitiivisesti sopisi ensimmäiseen "perinteisten pelien" joukkoon. Sanaristikkojen tai sudokujen harrastus vaikuttaa olevan jossain määrin oma, erityinen ilmiönsä. Kolmas huomio on, että rahapelaaminen jakautuu melko selkeästi perinteiseen ja verkkorahapelaamiseen.

Varsinaisissa analyyseissä käytetään ryhmittelyjä, jotka mukailevat pääkomponenttianalyysin tuloksia. Tulkinnan selkeyttämiseksi kännykkäpelit sijoitetaan kuitenkin digitaalisten pelien joukkoon ja pulmapelit perinteisten pelien joukkoon. Pääkomponenttianalyysin perusteella muodostettujen ryhmien lisäksi analyyseissä käytetään myös neljää laajempaa kategoriaa. "Pelaaminen yleensä" sisältää kaikki kysymysten 3 ja 4 muuttujat, "ei-digitaalinen pelaaminen yleensä" sisältää kysymyksen 3 muuttujat ja "digitaalinen pelaaminen yleensä" kysymyksen 4 muuttujat. Lopulta "rahapelaaminen yleensä" sisältää sekä perinteiset, että verkossa pelattavat rahapelit.

Näin muodostimme yhdeksän ryhmää, joita kutakin kohden muodostettiin kolme uutta muuttujaa. Ensimmäinen muuttuja poimii aineistosta ne vastaajat, jotka ainakin silloin tällöin pelaavat ainakin jotain ryhmään kuuluvaa pelityyppiä. Toinen muuttuja poimii aktiivisemmat pelaajat, jotka pelaavat vähintään kerran kuussa, ja kolmas muuttuja on summamuuttuja, joka mittaa kyseisten pelityyppien keskimääräistä pelaamista. Summamuuttujien sisäistä yhtenäisyyttä mitataan Cronbachin alfa-kutsutulla luvulla (ks. Taulukko 3). Yleisesti alfa-arvoa pidetään riittävän suurena, jos se on yli 0,6. Vaikka rahapelien ryhmät eivät pääsekään tuon rajan yli, niitä on mielekästä tarkastella omina, erityislaatuisina kokonaisuuksina.

Summamuuttujat on saatu laskemalla yhteen kuhunkin kategoriaan sisältyviä pelejä koskevat arvot (joiden vaihteluväli on 1-5) ja jakamalla summa muuttujien lukumäärällä. Näin myös summamuuttujat vaihtelevat välillä 1-5 niin, että 1 tarkoittaa ei lainkaan pelaamista ja 5 kaikkien pelien pelaamista päivittäin. Keskiarvot (ks. Taulukko 3) antavat jo viitteellisen kuvan siitä, miten paljon suomalaiset pelaavat erityyppisiä pelejä. On luonnollista että useiden pelityyppien yhteinen keskiarvo jää tässä sängen alhaiseksi.

Pelaamisen kategoriat	Alfa	Keskiarvo
Pelaaminen yleensä	0,793	1,58
Ei-digitaalinen pelaaminen yleensä	0,624	1,69
Digitaalinen pelaaminen yleensä	0,735	1,43
Rahapelaaminen yleensä	0,53	1,57
Perinteiset pelit	0,673	1,93
Digitaaliset pelit	0,75	1,54
Eläytymispelit	0,639	1,05
Verkkorahapelit	0,483	1,17
Perinteiset rahapelit	0,453	2,17

Taulukko 3. Pelaamisen kategoriat, niitä koskevat Cronbachin alfa-arvot sekä summamuuttujien keskiarvot.

2.2.3. Tilastollinen päättely

Otantaan perustuvalla tutkimuksella ei koskaan saavuteta täysin luotettavia tuloksia, vaan niihin liittyy aina epävarmuutta. Epävarmuuden hallitsemiseen on olemassa erilaisia tilastollisia menetelmiä, joiden avulla päätelmät voidaan tehdä halutulla riskitasolla. Tässä tutkimuksessa on käytetty yleistä 5 % riskitasoa. Tämä tarkoittaa, että tilastollisten testien yhteydessä alle 0,05 p-arvot tulkitaan tilastollisesti merkitseviksi eli aineistossa esiintyvä riippuvuus voidaan yleistää koko väestöön.

Aineistosta analysoidaan eri pelaajaryhmien osuuksia miehistä ja naisista. Useimmiten vastaajat on myös mielekästä jakaa karkeasti kahtia ikäryhmittäin, jolloin rajana on käytetty 40 ikävuotta. Raportoidut prosenttiosuudet ovat sitä luotettavampia, mitä suurempaa vastaajajoukkoa ne koskevat. Tämä tarkoittaa, että koko väestöä koskevat prosenttiosuudet ovat luotettavampia kuin esimerkiksi pelkkiä naisia koskevat osuudet. Koko väestöä koskevien lukujen osalta 95 % todennäköisyydelle laskettu virhemarginaali on luokkaa $\pm 3\%$, mutta pienemmissä ryhmissä, esimerkiksi yksittäisen kymmenen vuoden ikäluokan kohdalla vastaavasti laskettu virhemarginaali kasvaa jopa $\pm 10\%$ lukemiin. Myös vastaaja-aineiston mahdollisiin vinoutumiin liittyvät, aiemmin mainitut virhetekijät voivat vaikuttaa virhemarginaaliin. Pieniä ryhmiä koskevia huomioita tulee pitää siis lähinnä suuntaa-antavina. Prosenttiosuuksien eroja raportoitaessa tässä tutkimuksessa ilmoitetaan ristiintaulukoinnissa käytettävän χ^2 -testin p-arvo, joka kertoo tuloksen luotettavuudesta. Vertailtaessa ryhmien välisten keskiarvoerojen tilastollista merkitsevyyttä käytetään yksisuuntaista varianssianalyysiä. P-arvo ei koskaan saa arvokseen tasan nolaa, mutta mukavuussyistä alle 0,001 arvot on merkitty 0,000:ksi. Varianssianalyseissä tähdellä (*) merkityissä p-arvoissa ryhmien varianssien ei voi olettaa olevan yhtä suuria, mikä heikentää hieman analyysin luotettavuutta.

3. Tulokset

Jatkossa tässä tutkimusraportissa kutsutaan "pelaajiksi" ihmisiä, jotka ainakin silloin tällöin kertovat pelaavansa kulloinkin kyseessä olevan ryhmän pelejä. "Aktiiviseksi pelaajiksi" kutsutaan ihmisiä, jotka pelaavat jotain ryhmään kuuluvaa pelityyppiä vähintään kerran kuussa. Pelaajien luokka sisältää siis laajan skaalan ihmisiä aktiivisista harrastajista niihin, jotka ovat vaikkapa vain kokeilleet jotain peliä viimeisen vuoden aikana. Aktiivisen pelaamisen tarkastelu on monissa yhteyksissä mielenkiintoisempaa, koska pelit eivät välttämättä merkitse harvemmin pelaaville juuri mitään. On kuitenkin muistettava, että pelaamisen yleisyys ei indikoi suoraan harrastuneisuutta tai itsensä identifioimista "pelaajaksi". Varsinkin kevyen ajanvietteellisiä, esimerkiksi tietokonepasiassin tyyppisiä pelejä usein pelataan ajankuluksi lähes päivittäen ilman, että useatkaan mieltävät itsensä varsinaisesti peliharrastajaksi. Toisaalta taas esimerkiksi roolipelit ovat usein luonteeltaan sellaisia, että niitä pelataan suhteellisen harvoin, mutta niihin sitoudutaan silti pitkiksi ajoiksi ja pelataan kerralla useita tunteja. Tämän tutkimuksen perusteella ole mahdollisuuksia lähteä tekemään laadullisia päätelmiä siitä, kuinka tärkeäksi suomalaiset kokevat pelaamisen. Kyselyssä vastaajia on pyydetty arvioimaan vain sitä, kuinka usein he pelaavat eri pelityyppisiä. Tässä luvussa tuloksia esitellään päällisin puolin ja tehdyt havainnot testataan tilastollisesti. Liitteen 2 taulukoissa on esitetty tarkempi, jokaista kyselylomakkeen pelityyppiä koskeva tieto pelaajien ja aktiivisten pelaajien osuuksista ikä- ja sukupuoliryhmittäin.

Pelit ja pelaaminen ovat ainakin jollain tavalla osa lähes kaikkien ihmisten elämää. Kun tarkastellaan yhdessä kaikkia ei-digitaalisia ja digitaalisia pelejä (sudokusta jalkapalloon, raha-automaateista larppaamiseen ja miinaharavasta verkkoräiskintäpeleihin), pelaajia on noin 98 % väestöstä. Pelaajat eivät ihmisryhmänä ymmärrettävästi poikkea juuri lainkaan koko väestöstä. Tässä suhteessa kiinnostavampaa onkin tarkastella niitä, jotka eivät ilmoita pelaavansa lainkaan mitään pelejä (n. 2 %, vastaa väestössä noin 80 000 ihmistä). Heitä koskevat tulokset tosin ovat pienestä vastaajamäärästä (22, ilman painokertoimia 24) johtuen huomattavan epätarkkoja ja niihin on suhtauduttava varauksellisemmin. Ei-pelaajien keski-ikä on 59 vuotta, joka on selkeästi suurempi kuin pelaajien keski-ikä 41 ($p = 0,000^*$). Miehiä tässä ryhmässä näyttää olevan jonkin verran enemmän ja he ovat keskimäärin jonkin verran vanhempia, mutta erot eivät ole tilastollisesti merkitseviä.

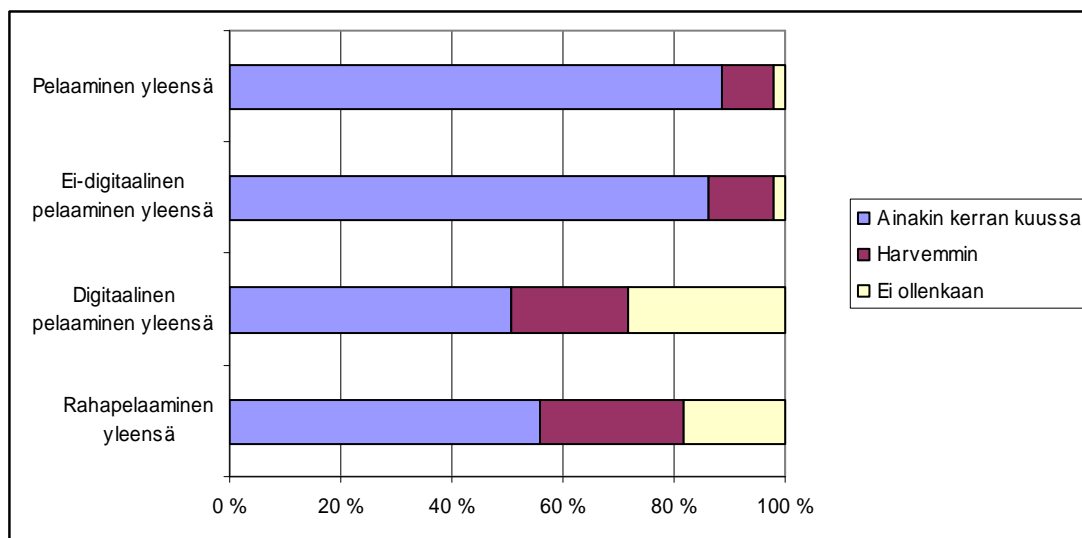
Kun edelleen tarkastellaan pelaamista kokonaisuutena, myös aktiivisia pelaajia on selvä valtaosa, 89 %. Heidän keski-ikänsä on 41 vuotta, ja he ovat myös keskimäärin nuorempia kuin harvemmin tai ei lainkaan pelaavat, joiden keski-ikä on 50 ($p = 0,000^*$). Jälkimmäisessä ryhmässä miehet ovat keskimäärin iäkkäämpiä kuin naiset (53 vs. 47 vuotta, $p = 0,030^*$). Tälle on kaksi mahdollista selitystä, jotka tietysti molemmatkin voivat pitää paikkansa. Joko aktiivinen pelaaminen on yleisempää nuorten miesten keskuudessa kuin nuorten naisten tai se on yleisempää vanhoilla naisilla kuin vanhoilla miehillä. Kun tarkastellaan alle 40-vuotiaita vastaajia, aktiivisten pelaajien osuus on miehillä suurempi kuin naisilla (Taulukko 4, $p = 0,001$). Sen sijaan yli 40-vuotiaissa sukupuolten välillä ei ole eroa tässä suhteessa (ks. myös Liite 2, Taulukot 17-23).

	Naiset	Miehet	Yhteensä
Ei pelaa	26 10,2 %	9 3,4 %	35 6,7 %
Pelaa	229 89,8 %	259 96,6 %	488 93,3 %
Yhteensä	255 100 %	268 100 %	523 100 %

Taulukko 4. Aktiivisten pelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.³

Kuten sanottua, näihin prosenttiosuuksiin sisältyvät kaikkien pelien pelaajat. Seuraavissa alaluvuissa tarkastellaan pelaamista erikseen ei-digitaalisten ja digitaalisten pelien osalta sekä rahapelaamista, joka on kokonaisuutena osin digitaalista, osin ei-digitaalista. Kuvassa 3 on yleissilmäys pelaamisen yleisyyteen näissä ryhmissä.

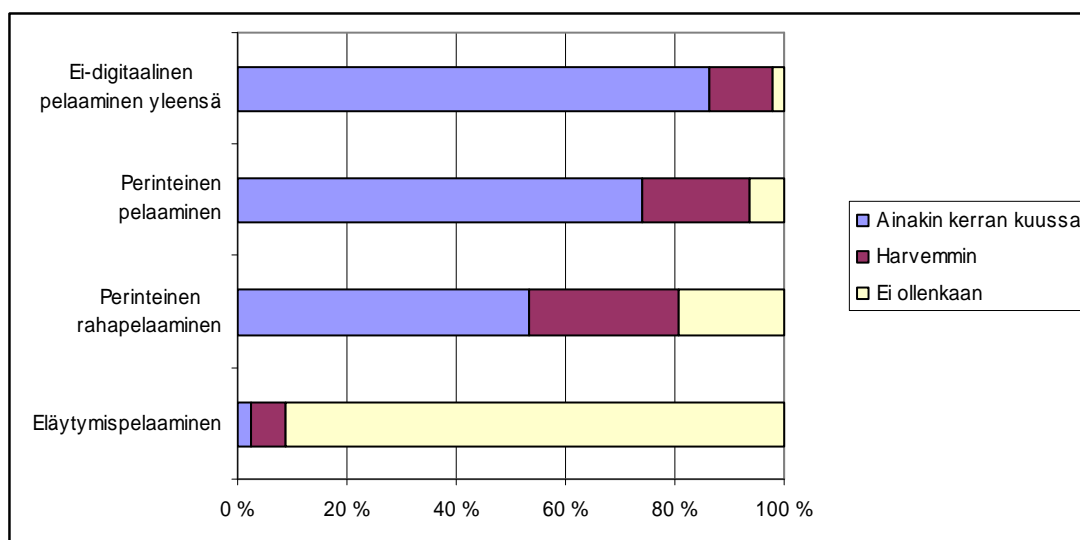
³ Ristiintaulukoiden painotetut vastaajamäärät pyöristetään lähimpään kokonaislukuun, minkä seurauksena ne vaihtelevat hieman taulukosta toiseen.



Kuva 3. Pelaamisen yleisyys.

3.1. Ei-digitaalinen pelaaminen

Ei-digitaalista pelaamista kysyttiin lomakkeessa kysymyksessä 3 (ks. Liite 1) ja se siis sisältää perinteiset ajanvietepelit ja rahapelit sekä eläytymispelit. Ei-digitaalisten pelien pelaajia on 98 % kaikista vastaajista eli ehdoton enemmistö. Muutenkin tämä ryhmä on lähes identtinen sen ryhmän kanssa, joka ylipäätään pelaa mitään. Vastakohtana aineistossa on vain kaksi pelaajaa (0,2 %), jotka pelaavat ainoastaan digitaalisia pelejä. Ei-pelaajien keski-ikä (57) eroaa merkitsevästi pelaajien keski-ikästä (41, $p = 0,000^*$). Myös aktiivisesti ei-digitaalisia pelejä pelaavat ovat pitkälti samoja ihmisiä kuin aktiiviset pelaajat ylipäätään, heitä on 86 % väestöstä ja hekin ovat keskimäärin nuorempia kuin harvemmin tai ei ollenkaan pelaavat (41 vs. 48, $p = 0,000^*$). Aineistossa on vain 25 sellaista vastaajaa (2 %, keskimäärin 37-vuotiaita), jotka pelaavat aktiivisesti digitaalisia pelejä, mutta eivät ei-digitaalisia pelejä. Kaiken kaikkiaan ei-digitaalista pelaamista koskevat tulokset ovat hyvin lähellä edellä esiteltyjä tuloksia pelaamisesta kokonaisuutena.



Kuva 4. Ei-digitaalisen pelaamisen yleisyys.

Kuva tarkentuu, kun ei-digitaalinen pelaaminen pilkotaan osiin (Kuva 4). Huomataan, että perinteiset pelit ovat selkeästi yleisimpiä, niitä pelaa 94 %. Alle 40-vuotiaissa miehissä ja naisissa ei ole eroa, mutta yli 40-vuotiailla perinteinen pelaaminen on yleisempää naisilla kuin miehillä (93 % vs. 85 %, $p = 0,000$). Pelaajat ovat tässäkin tarkastelussa keskimäärin nuorempia kuin ei-pelaajat (41 vs. 59, $p = 0,000^*$). Aktiivisia perinteisten pelien pelaajia on 74 % ja he ovat keskimäärin 39-vuotiaita, nuorempia kuin harvemmin tai ei lainkaan pelaavat (49, $p = 0,000^*$). On mielenkiintoista huomata, että alle 40-vuotiaista miehistä pelaa aktiivisesti suurempi osa kuin naisista (Taulukko 5, $p = 0,047$), kun taas yli 40-vuotiailla suhde on päinvastainen (Taulukko 6, $p = 0,000$). Tarkempia ikäryhmäkohtaisia osuuksia on Liitteen 2 Taulukoissa 17-20.

	Naiset	Miehet	Yhteensä
Ei pelaa	49 19,2 %	36 13,4 %	85 16,3 %
Pelaa	206 80,8 %	232 86,6 %	438 83,7 %
Yhteensä	255 100 %	268 100 %	523 100 %

Taulukko 5. Aktiivisten perinteisten pelien pelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

	Naiset	Miehet	Yhteensä
Ei pelaa	88 26,9 %	130 40,8 %	218 33,7 %
Pelaa	239 73,1 %	189 59,2 %	428 66,3 %
Yhteensä	327 100 %	319 100 %	646 100 %

Taulukko 6. Aktiivisten perinteisten pelaajien osuus yli 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

Toiseksi ei-digitaaliseen pelaamiseen kuuluvat perinteiset rahapelit, joita niin ikään enemmistö pelaa (81 %, keskimäärin 43-vuotiaita) ja noin puolet väestöstä (54 %, keskimäärin 45-vuotiaita) aktiivisesti. Perinteiset rahapelaajat on ainoa pelaajaryhmä, joka on keskimäärin iäkkäämpi kuin ei-pelaajat ($p = 0,000^*$; pätee myös aktiivisiin pelaajiin). Yli 40-vuotiaista naisista ja miehistä yhtä suuri osuus pelaa (84 %), mutta aktiivinen pelaaminen on miesten keskuudessa yleisempää (Taulukko 7, $p = 0,048$). Alle 40-vuotiaiden vastaajien keskuudessa perinteisten rahapelien pelaaminen on myös miehillä naisia yleisempää (Taulukko 8, $p = 0,011$), samoin aktiivinen pelaaminen (Taulukko 9, $p = 0,000$).

	Naiset	Miehet	Yhteensä
Ei pelaa	143 43,9 %	118 37,1 %	261 40,5 %
Pelaa	183 56,1 %	200 62,9 %	84 59,5 %
Yhteensä	326 100 %	318 100 %	644 100 %

Taulukko 7. Aktiivisten perinteisten rahapelaajien osuus yli 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

	Naiset	Miehet	Yhteensä
Ei pelaa	70 27,5 %	50 18,7 %	120 22,9 %
Pelaa	185 72,5 %	218 81,3 %	403 77,1 %
Yhteensä	255 100 %	268 100 %	523 100 %

Taulukko 8. Perinteisten rahapelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

	Naiset	Miehet	Yhteensä
Ei pelaa	172 67,5 %	110 41,2 %	282 54,0 %
Pelaa	83 32,5 %	157 58,8 %	240 46,0 %
Yhteensä	255 100 %	267 100 %	522 100 %

Taulukko 9. Aktiivisten perinteisten rahapelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

Kolmas ja selvästi harvinaisin ei-digitaalisten pelien alakategoria on eläytymispelit. Eläytymispelejä ainakin silloin tällöin pelaa 9 % suomalaisista. He ovat nuorin kaikista pelaajaryhmistä, keskimäärin 24-vuotiaita, aktiiviset pelaajat 21-vuotiaita. On huomattavaa, että yli 40-vuotiaista pelaajia on vain 3 %. Alle 40-vuotiaista vastaajista eläytymispelaaminen on huomattavasti yleisempää miehillä

kuin naisilla (Taulukko 10, $p = 0,000$) ja sama pätee myös aktiiviseen pelaamiseen (ks. tarkemmin Liitteen 2 taulukot 18 ja 21).

	Naiset	Miehet	Yhteensä
Ei pelaa	235 91,8 %	205 76,5 %	440 84,0 %
Pelaa	21 8,2 %	63 23,5 %	84 16,0 %
Yhteensä	256 100 %	268 100 %	524 100 %

Taulukko 10. Eläytymispelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

3.2. Digitaalinen pelaaminen

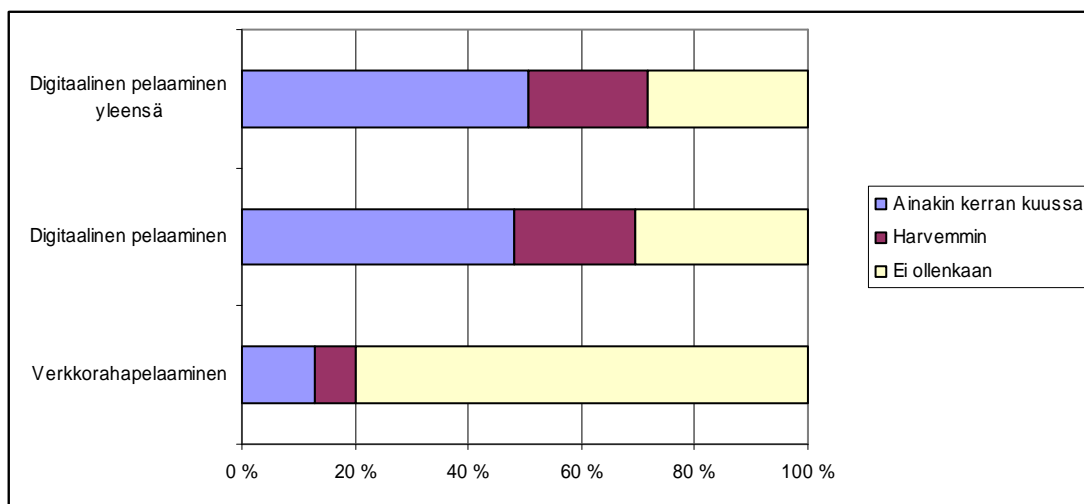
Digitaalista pelaamista analysoidaan lomakkeen kysymykseen neljä ("Kuinka usein arvioit viimeisen vuoden aikana pelanneesi seuraavanlaisia digitaalisia pelejä?) saatujen vastausten perusteella, minkä lisäksi tässä alaluvussa raportoidaan kysymysten 5-11 tulokset, jotka liittyvät digitaaliseen pelaamiseen (ks. Liite 1). Alakategorioina ovat "viihteelliset" digitaaliset pelit sekä näistä erotettu rahapelaaminen verkossa. Aluksi tarkastelussa on digitaalinen pelaaminen kokonaisuutena ja sen jälkeen viihteellinen digitaalinen pelaaminen ja lopuksi verkkorahapelit.

Siinä missä ei-digitaalinen pelaaminen näyttää olevan koko kansan ajanvietettä, digitaalinen pelaaminen jakaa väestöä selkeämmin. Ainakin jonkin verran digitaalisia pelejä 10-75-vuotiaista suomalaista pelaa 72 %. Pelaajien keski-ikä on 36, kun ei-pelaajilla se on 57 ($p = 0,000^*$). Naisilla ja miehillä pelaaminen on yhtä yleistä, mutta alle 40-vuotiaat pelaavat selkeästi enemmän (93 %) kuin yli 40-vuotiaat (54 %, $p = 0,000$). Aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia on 51 % (keskimäärin 33-vuotiaita). Yli 40-vuotiaiden miesten ja naisten keskuudessa myös aktiivinen pelaaminen on yhtä yleistä (32,8 %), mutta alle 40-vuotiailla miehillä se on yleisempää kuin naisilla (Taulukko 11, $p = 0,000$).

	Naiset	Miehet	Yhteensä
Ei pelaa	89 34,9 %	53 19,9 %	142 27,2 %
Pelaa	166 65,1 %	214 80,1 %	380 72,8 %
Yhteensä	255 100 %	267 100 %	522 100 %

Taulukko 11. Aktiivisten digitaalisten pelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

Tulokset ovat huomattavan samanlaisia, kun digitaalisten pelien tarkastelusta rajataan verkkorahapelit pois. Viihteellisten digitaalisten pelien (siis ei-rahapelien) pelaajia on 69 % väestöstä ja heidän keski-ikänsä on 35 vuotta. Naiset ja miehet eivät eroa tässä suhteessa toisistaan. Sen sijaan aktiivisten pelaajien osuus on nuorilla miehillä (77 %) suurempi kuin nuorilla naisilla (65 %). Yli 40-vuotiaista 29 % pelaa aktiivisesti. Tarkemmat ikäluokkakohtaiset osuudet löytyvät Liitteen 2 Taulukoista 18, 22 ja 23.



Kuva 5. Digitaalisen pelaamisen yleisyys.

Verkkorahapelaaminen sen sijaan on huomattavasti harvinaisempi digitaalisen pelaamisen muoto (Kuva 5). Ainakin joskus verkkorahapelejä pelaa 20 % suomalaisista, pelaajat ovat keskimäärin 37-vuotiaita. Alle 40-vuotiailla verkkorahapelejä pelaavien osuus on 27 %, miehistä kuitenkin peräti 36 % pelaa verkossa rahapelejä (Taulukko 12, p = 0,000). Myös yli 40-vuotiaiden osalta verkkorahapelaaminen on yleisempää miehillä (18 %) kuin naisilla (12 %; p = 0,037).

	Naiset	Miehet	Yhteensä
Ei pelaa	213 83,2 %	172 64,2 %	385 73,5 %
Pelaa	43 16,8 %	96 35,8 %	139 26,5 %
Yhteensä	256 100 %	268 100 %	524 100 %

Taulukko 12. Verkkorahapelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

Sukupuolten välinen ero korostuu entisestään, kun tarkastellaan aktiivisia verkkorahapelaajia (ks. Taulukko 13, p = 0,000). Yli 40-vuotiailla tällaista eroa ei ole, ja aktiivinen pelaaminen on muutenkin varsin vähäistä (9 %). Aktiivisten

pelaajien osuus koko väestöstä on 13 % ja he ovat keskimäärin 37-vuotiaita.

	Naiset	Miehet	Yhteensä
Ei pelaa	236 92,5 %	197 73,5 %	433 82,8 %
Pelaa	19 7,5 %	71 26,5 %	90 17,2 %
Yhteensä	255 100 %	268 100 %	523 100 %

Taulukko 13. Aktiivisten verkkorahapelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

3.2.1. Suosituimmat digitaaliset pelit

Jos vastaaja oli kuluneen kuukauden sisällä pelannut digitaalisia pelejä, häntä pyydettiin nimeämään kaksi eniten pelattua peliä. Kysymykseen vastasi hieman alle puolet kaikista kyselyyn osallistuneista (48 %). Näistä vastaajista 27 % ilmoitti vain yhden pelin ja loput 73 % kaksi peliä. Kaikkiaan eri nimikkeitä mainittiin yli 200. Taulukossa 14 on tämän kysymyksen perusteella listattuna vastaajien parissa suosituimmat pelit ja mainintojen lukumäärä.

	Pelin nimi	Mainintoja
1	Pasiassi	178
2	Älypää-pelipalvelu	51
3	Veikkauspelit	48
4	Guitar Hero	43
5	The Sims	42
6	Mahjong	33
7	Sudoku	30
8	Matopeli	28
9	NHL	21
10	SingStar	21
11	BubbleShooter	19
12	Tetris	17
13	Call of Duty	14
14	Wii Sports	13
15	Grand Theft Auto	11

Taulukko 14. 15 suosituinta peliä tai pelipalvelua.

Vastausten tarkka tulkinta on haasteellista, sillä joitain vastauksia ei suoraan voinut yksilöidä pelinimikkeiksi. Jotkut olivat yksittäisen pelin sijasta maininneet jonkun tietyn pelipalvelun tai pelikonsolin, kuten Älypää tai Nintendo DS. Toiset taas olivat sanoneet pelaavansa jotain tiettyä peliä jossain tietyssä palvelussa (esim. "Älypään Mahjong"). Vastaukset on luokiteltu ja laskettu tarkimman tiedon mukaan, eli jälkimmäisessä tapauksessa maininta on laskettu Mahjongiksi. Veikkauspelit on tässä laskettu yhteen, mutta niiden joukosta Lotto (23 mainintaa) oli selvästi suosituin.

Kaiken kaikkiaan näyttää selvältä, että suosituimmat pelit ovat suurelta osin vähän aikaa ja sitoutumista vaativia kasuaalipelejä (engl. *casual games*, helposti lähestyttäviä pienpelejä).

3.2.2. Pelaamiseen käytetty aika ja raha

Lomakkeen lopussa kysyttiin vielä digitaalisten pelien pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa sekä kotiin ostettujen pelien lukumäärää niiltä, jotka olivat pelanneet jotain digitaalista peliä kuluneen kuukauden aikana. Vastauksia kertyi vastaavasti 664, 628 ja 728 kappaletta. Jotkut puuttuvat vastaukset olisi muiden vastausten valossa ollut mahdollista tulkita nolliksi, mitä ei tässä kuitenkaan ole tehty. Tästä johtuen seuraavat keskiarvot ja muut tunnusluvut koskevat vain kysymyksiin vastanneita; koko väestön arvot ovat todennäköisesti hieman pienempiä.

Kaikkien kolmen kysymyksen vastaukset olivat vahvasti painottuneet pieniin lukuihin, mutta toisaalta hyvin suuriakin poikkeuksia oli. Eräs vastaaja ilmoitti, että hänen kotiinsa on ostettu vuoden aikana yli 200 peliä, mikä äkkiä ajatellen vaikuttaa hieman epäuskottavalta. Tarkemman tarkastelun jälkeen selvisi, että kyseessä on rahapelaaja, joka on todennäköisesti laskenut mukaan kaikki yksittäiset rahapelitapahtumat. Toisaalta ajan- ja rahankäytön suhteen on myös ymmärrettävää, että on pieni vähemmistö, joka on harrastuksensa parissa erittäin aktiivinen ja käyttää huomattavasti keskimääräistä enemmän aikaa tai rahaa digitaaliseen pelaamiseen.

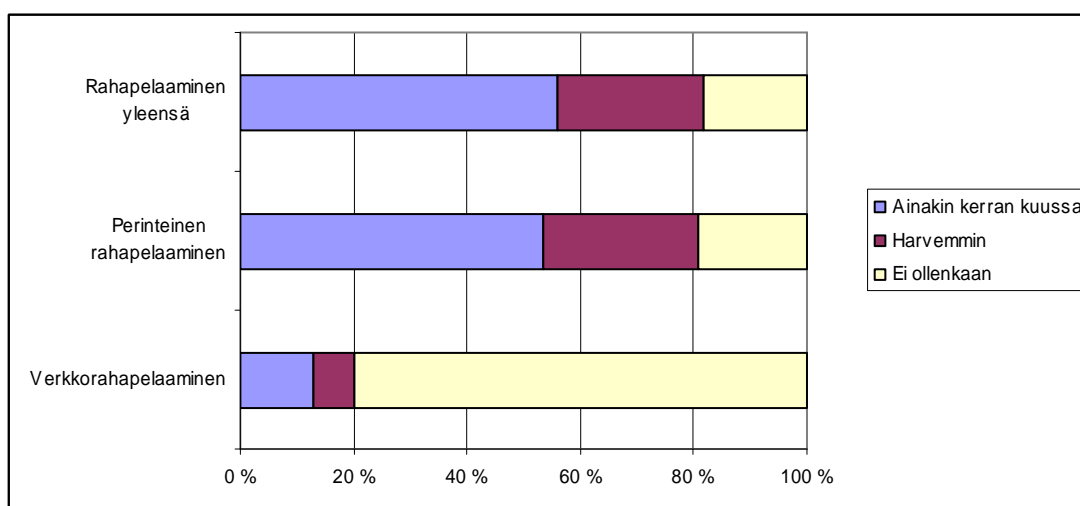
Ääritapausten vaikutus näkyy selvästi tuloksissa (ks. Taulukko 15). Kaikissa kysymyksissä mediaanivastaus on nolla, hajonta on suuri ja keskiarvo pienenee huomattavasti, kun jätetään kummastakin ääripäästä 5 % vastauksista huomioimatta (korjattu keskiarvo). Pelaavien suomalaisten keskimääräinen viikoittainen peliaika on siis noin kolmen tunnin tietämissä. Kuukaudessa rahaa peleihin käytetään keskimäärin alle viisi euroa ja pelejä ostetaan koteihin kaksi tai kolme vuosittain.

	Korjattu			
	Keskiarvo	keskiarvo	Mediaani	Hajonta
Tuntia viikossa	4,18	2,95	0	7,591
Euroa kuukaudessa	8,42	4,72	0	23,01
Peliä vuodessa	3,42	2,26	0	10,346

Taulukko 15. Pelaamiseen käytetty aika ja raha sekä kotiin ostettujen pelien määrä.

3.3. Rahapelaaminen

Rahapelaamista on käsitelty jo alaluvuissa 3.1 ja 3.2, mutta tässä esitetään vielä kokonaiskuva rahapelaamisesta siten, että perinteinen ja verkossa tapahtuva rahapelaaminen on käsitelty yhdessä. Kuvasta 6 näkyy, että yleisyydessä ”rahapelaaminen yleensä” ei juuri poikkea perinteisistä, ei-digitaalisista rahapeleistä, rahapelejä kokonaisuudessaan pelaa 82 % väestöstä. Rahapelejä pelaavat ovat keskimäärin vanhempia kuin niitä ei lainkaan pelaavat (43 vs. 37 vuotta, $p = 0,000^*$). Kuten perinteistenkin rahapelien pelaaminen, myös kaikkien rahapelien pelaaminen on alle 40-vuotiailla miehillä yleisempää kuin naisilla (84 % vs. 73 %, $p = 0,002$), kun yli 40-vuotiailla sukupuolten välillä ei ole eroa. Sen sijaan aktiivinen pelaaminen on miehillä yleisempää iästä riippumatta (64 % vs. 48 %, $p = 0,000$). Edellä luvussa 3.2 on jo tuotu esiin kuinka digitaalinen, verkossa tapahtuva rahapelaaminen on puolestaan erityisesti nuorten miesten suosiossa.



Kuva 6. Rahapelaamisen yleisyys.

3.4. Pelityyppejä koskevia tarkempia havaintoja

Liitteessä 2 on koottuna tarkemmat, yksittäisten lomakekysymysten perusteella kerätyt tiedot eri pelityyppien pelaamisen yleisyydestä Suomessa. Koska vastaajajoukko pienenee tarkasteltaessa yksittäistä pelityyppiä esimerkiksi sukupuolen ja ikäryhmän perusteella rajaamalla, ei tällä tasolla ole mielekäästä syventyä analysoimaan tarkkoja prosentuaalisia eroja. Tulokset ovat kuitenkin suuntaa-antavia ja niiden perusteella voidaan tehdä monia mielenkiintoisia havaintoja erilaisten pelaamisen muotojen yleisyydestä ja jakaantumisesta.

Suurten linjojen tasolla pelaaminen on Suomessa yllättävän neutraalia toimintaa sukupuolen ja ikäluokkien suhteen (ks. Taulukko 17). Kaikki eri pelityypit huomioiden vähintään kerran kuussa pelaavia 10-19-vuotiaita suomalaisia on 99 %. Tytöistä ja naisista tuo osuus on 98 %, kun pojista ja miehistä jokainen vastaajaksi valikoitunut pelaa jotain peliä vähintään kerran kuussa. Vertailukohteena esimerkiksi 60-69-vuotiaiden ikäryhmässä tällaisia aktiivisia pelaajia on 86 %, naisista 84 % ja miehistä 88 %. Yleisellä tasolla voi siis sanoa että kaikenikäisistä suomalaisista lähes kaikki pelaavat ainakin jotain peliä suhteellisen säännöllisesti. Digitaalinen pelaaminen jakaa vastaajajoukkoa voimakkaammin, ja erot aktiivisessa pelaamisessa 10-19-vuotiaiden nuorten (naiset 89 %, miehet 97 %) ja kuusikymppisten välillä ovat jo huomattavia (naiset 26 %, miehet 24 %). Rahapelaamisen kohdalla huomionarvoista on sen voimakas levinneisyys kaikkiin ikäryhmiin, myös naisten kohdalla havaittava trendi: vanhemmat naiset pelaavat selvästi aktiivisemmin rahapelejä kuin nuoret naiset.

Suuremmissa pelityyppiryhmissä (ks. Taulukko 18) on edelleen havaittavissa kuinka perinteisen pelaamisen harrastus on eri sukupuolten ja ikäryhmien välillä sangen tasaista; nuoremmat ihmiset pelaavat kuitenkin myös perinteisiä kortti-, lauta- ja muita ei-digitaalisia pelejä hieman aktiivisemmin kuin vanhemmat ikäryhmät. Eläytymispelien ryhmässä puolestaan puhutaan kaikkiaan alle 10 % osuudesta suomalaisista. Aktiivisia eläytymispelaajia löytyy lähinnä alle 40-vuotiaista pojista ja miehistä, sekä pienemmässä määrin tytöistä ja nuorista naisista. Aktiivinen digitaalinen pelaaminen on muissa tutkimuksissa tehtyjen arvioiden mukaan jatkuvasti yleistynyt myös vanhemmissa ikäryhmissä. Taulukon 18 tulosten perusteella sekä miehistä että naisista noin kolmannes pelaa kuukausittain jotain digitaalista peliä vielä ikäryhmässä 50-59-vuotiaat. Digitaalisia pelaajia löytyy kaikista tutkituista ikäryhmistä ja satunnainen pelaaminen on sukupuolten suhteen tasaisesti jakaantunutta (naiset 71 %, miehet 68 %). Miehistä hieman suurempi osuus on aktiivisia digitaalisia pelaajia kuin naisista. Myös perinteinen rahapelaaminen ja verkkorahapelaaminen painottuvat aktiviteetteina hieman enemmän miehiin.

Katsottaessa tarkemmin perinteisten pelien joukossa lauta- ja seurapelejä (ks. Taulukko 19), voi niiden kokonaisuudessaan arvioida olevan tuttuja selvälle enemmistölle suomalaisista. Aktiivisessa lauta- ja seurapelaamisessa on kuitenkin mielenkiintoista eroavaisuutta, jonka mukaan hieman vanhempien eli yli 40-vuotiaiden keskuudessa naiset pelaavat tätä pelityyppiä aktiivisemmin kuin miehet.

Myös paperilla pelattavat pulmapelit miellyttävät naisia selvästi enemmän kuin miehiä. Aktiivisia sanaristikojen ja sudokujen kaltaisten pelien ratkojia on vastausten perusteella

naisista noin 60 %, kun miehistä sen sijaan vain 40 %. Tämän peliryhmän harrastus pysyy myös huomattavan suurena myös ikääntyneiden ihmisten parissa.

Perinteiset, korteilla pelattavat korttipelit eivät sen sijaan Taulukon 19 mukaan jakaannu sukupuolten välillä samaan tapaan epätasaisesti, vaan niitä harrastaa aktiivisesti sekä miehistä että naisista noin kolmannes. On mielenkiintoista havaita että kaikkein vanhimmissa ikäryhmissä kortinpeluu on naisten keskuudessa suosittumpaa kuin miesten.

Perinteiset pubipelit kuten darts ja biljardi sen sijaan ovat selkeämmin miesten harrastamia pelejä. Tämän pelityypin aktiivinen harrastus naisten keskuudessa jää muutamaan prosenttiin, kun miesten keskuudessa puhutaan noin 14 % aktiivisesta pubipelaamisesta. Erityisesti nuoret miehet (ikäryhmät välillä 10-29) ovat aktiivisia; heistä pelaa aktiivisesti näitä pelejä noin kolmannes.

Rahapeliin pelaamisen tarkemmassa erittelyssä (ks. Taulukko 20) Veikkauspelien kohdalla näkyy pelityypin tasainen suosio. Aktiivinen veikkauspelien pelaaminen on kuitenkin miesten keskuudessa hieman yleisempää kuin naisten. Veikkauspelien kohdalla on myös mielenkiintoista havaita, että naisilla aktiivisten pelaajien osuus kasvaa melko tasaisesti iän myötä.

RAY:n raha-automaattipeliin kohdalla aktiivisen pelaamisen keskittyminen miehiin on paljon selvempää. Naisista alle kymmenen prosenttia pelaa raha-automaateilla aktiivisesti, kun miesten kohdalla vastaava luku kohoaa liki kolmeenkymmeneen prosenttiin. Keski-ikäiset miehet ovat kaikkein ahkerimpia raha-automaattien käyttäjiä.

Taulukon 20 tuloksien valossa bingon harrastus Suomessa ei vastaa peliin perinteisesti liitettyjä mielikuvia. Kyseisen pelityypin aktiivista pelaamista ylipäätään raportoitiin hyvin vähän ja yllättäen lähes kaikki aktiiviset bingon pelaajat olivat nuoria, alle 20-vuotiaita naisia ja miehiä. Näiden tulosten valossa mielikuva bingosta ikääntyvien suosimana pelinä on syytä kyseenalaistaa.

Urheilupelejä kuten jalkapalloa tai jääkiekkoa pelaa tulosten valossa noin puolet suomalaisista. Aktiivisia urheilupeliin harrastajia on miehistä reilu kolmannes ja naisista alle viidennes (n. 17 %). Urheilupelaaminen on aktiivisinta nelikymppisten ja sitä nuorempien miesten keskuudessa.

Ulko- ja pihapelejä kuten mölkkyä tai tikanheittoa kertoi toisinaan harrastavansa lähes kolme neljästä vastaajasta. Merkittäviä eroja naisten ja miesten raportoimissa tuloksissa ei juurikaan ollut, mutta ulko- ja pihapelaamisen keskittyminen lasten ja nuorten keskuuteen (10-19-vuotiaat) on selvästi nähtävissä. Nuorten ryhmästä noin puolet kertoi aktiivisesti pelaavansa näitä pelityyppejä.

Taulukossa 21 on puolestaan nähtävissä tarkempia tuloksia eri eläytymispelien harrastuksesta. Keräilykorttipelien kohdalla sekä nuoret naiset että miehet ovat suunnilleen yhtä aktiivisia (n. 4,5 % aktiivisten pelaajien osuus). Pelaaminen keskittyy alle 40-vuotiaisiin ja poikien ja nuorten miesten 10-19-vuotiaiden ryhmässä lähes joka neljäs (n. 23 %) ainakin toisinaan pelaa keräilykorttipelipelejä.

Roolipelien pelaaminen on myös tulosten valossa suomalaisista noin neljän prosentin harrastama pelityyppi. Kuukausittain aktiivisesti pelaavia harrastajia on melko vähän ja heidän osuutensa painottuu poikiin ja nuoriin miehiin. Vastaajien joukkoon on mahtunut kuitenkin myös yksittäisiä ikääntyneempiäkin roolipelaajia.

Liveroolipelien pelaajia eli larppaajia on puolestaan tulosten valossa noin puolet roolipelaajien määrästä, eli runsaat kaksi prosenttia vastaajista. Aktiivisesti kuukausittain liveroolipelejä pelaa vain hyvin pieni ryhmä, joka koostuu lähinnä pojista ja nuorista miehistä.

Miniatyyripelien pelaajamäärät ovat samaa suuruusluokkaa kuin larppaajien. Myös näiden pelien harrastus keskittyy vahvasti alle 40-vuotiaisiin miehiin ja poikiin. Nuorimpien miesten ja poikien joukossa kyseisen pelityypin säännöllisiksi harrastajiksi ilmoittautui lähes kuusi prosenttia vastaajista.

Taulukossa 22 on puolestaan eritelty digitaalisten pelien eri pelityyppien pelaamista. Yksin pelattavat tietokonepelit ovat levittäytyneet suomalaisiin koteihin selvästi kaikkein laajimmalle ja niiden harrastus eri vastaajaryhmissä on tasaisinta. Lähes kuusikymmentä prosenttia kertoo ainakin toisinaan pelaavansa jotain tietokonepeliä ja aktiivisia pelaajia niin miesten kuin naistenkin joukossa on reilu kolmannes (n. 36 %). Näiden pelien harrastus on löytänyt tiensä myös kaikkein iäkkäimpiin vastaajaryhmiin ja esimerkiksi 70-75-vuotiaista vastaajista lähes viidennes (n. 17 %) kertoo pelaavansa ainakin toisinaan yksin pelattavia tietokonepelejä.

Pelikonsoleilla pelattavien videopelien pelaaminen on samassa taulukossa raportoitujen tulosten mukaan selvästi vahvemmin keskittynyttä nuorten, alle 40-vuotiaiden suomalaisten pariin. Kolmannes vastaajista kertoo ainakin toisinaan pelaavansa konsolipelejä. Aktiivinen pelaaminen on lähes kaksi kertaa yleisempää nuorten miesten kuin nuorten naisten keskuudessa; esim. 10-19-vuotiaista pojista ja miehistä aktiivisesti konsolipelejä kertoo pelaavansa lähes kolme neljästä (n. 74 %), mutta saman ikäisistä tytöistä ja naisista alle puolet (n. 44 %). Ikääntynyt väestö harrastaa hyvin vähän konsolipelien pelaamista.

Myös käsikonsoleilla, kuten Nintendo DS tai PSP-laitteilla pelaavia ikääntyneitä vastaajia ei tutkimuksessa suuria joukkoja ilmaantunut, mutta yksittäisiä näiden pelien harrastajia löytyi myös kuusikymppisten parista. Selvästi

suurin aktiivisten pelaajien ryhmä löytyy 10-19-vuotiaiden poikien ja miesten (n. 28 %) sekä samanikäisten tyttöjen ja naisten (n. 18 %) keskuudesta.

Myös monen pelaajan verkkopelit ovat vahvimmin alle 40-vuotiaiden miesten aktiivisesti harrastamaa aluetta. Tähän pelikategoriaan sisältyi niin massiivisia verkkoroolipelejä kuin *Travianin* kaltaisia, Internet-selaimen avulla pelattavia keveitä strategiamoninpelejä. Olisikin mielenkiintoista saada tarkempaa tietoa tämän kategorian peliharrastuksen jakaantumisesta. Tutkimustulosten mukaan nuorimmassa alle kaksikymppisten ikäryhmässä monen pelaajan verkkopelejä aktiivisesti pelaa noin kolmannes, ja kun harvemmin pelaavatkin otetaan mukaan, noin puolet ikäluokasta. Enemmistö aktiivisista pelaajista on nuoria miehiä, mutta tulokset antavat toisaalta mielenkiintoisia viitteitä siitä että myös keski-ikäiset ja vanhemmat naiset olisivat löytämässä verkkomoninpelien maailmat.

Internetissä ilmaiseksi pelattavat selainpelit voivat osin olla päällekkäisiä edellisen kategorian kanssa (kuten *Travianin* esimerkki todistaa). Suurin osa tämän kategorian peleistä on ajanvietteellisiä pulma- ja pienpelejä kuten *Zuma*. Pelityyppiin parissa viihtyminen on sangen yleistä ja yli 40 prosenttia vastaajista kertoo ainakin toisinaan pelaavansa tämän tyyppisiä pelejä. Eroja miesten ja naisten välillä ei juurikaan ollut (miehet n. 43 %, naiset n. 45 %; aktiivisia pelaajia miehistä n. 22 %, naisista n. 23 %). Selvä poikkeus tähän sääntöön ovat alle 20-vuotiaat tytöt ja nuoret naiset, joista peräti 60 % kertoo aktiivisesti pelaavansa tämäntyyppisiä pelejä. Saman ikäisten miesten kohdalla luku on huomattavasti alempi (n. 37 %).

Liitteen 2 Taulukko 23 jatkaa digitaalisten pelityyppien pelaamisesta saatujen tutkimustulosten erittelyä. Ensimmäisenä esitelty luokka, netistä ladattavat maksulliset pelit ei ole saanut vastaajien keskuudessa suurta suosiota. Vastaajista aktiivisesti näitä pelejä pelasi vain noin yhden prosentin osuus, satunnaisempi pelaaminen oli reilun kolmen prosentin luokkaa. Pelaaminen on keskittynyt alle 40-vuotiaisiin ja miehet ovat keskimäärin hivenen aktiivisempia näiden pelien pelaajia. Poikkeus on kolmikymppisten naisten ryhmä, jonka parista löytyy suurin yksittäinen aktiivisten maksullisten ladattavien nettipelien pelaajaryhmä (n. 5 % iältään 30-39-vuotiaiden naisten vastaajajoukosta).

Kännykkäpeleistä selvästi suosituin yksittäinen peli on edelleen Nokian puhelimen matopeli, joka nousi vastauksissa mainittujen hiljattain pelattujen pelien listalla sijalle kahdeksan. Kännykkäpelejä kertoo ainakin harvakseltaan pelaavansa reilut kolmannes vastaajista (n. 36 %). Aktiivinen kännykkäpelien pelaaminen on naisten ja miesten keskuudessa yhtä yleistä (n. 13-14 % vastaajista). Kaikkein aktiivisin yksittäinen pelaajaryhmä muodostuu alle 20-vuotiaista

tytöistä ja nuorista naisista, joista noin puolet kertoo pelaavansa aktiivisesti jotain peliä kännykällään. Kun huomioidaan myös satunnaisempi kännykkäpelaaminen, nousee pelityypin suosio tässä vastaajaryhmässä hyvin korkeisiin lukemiin (n. 84 %).

Verkossa pelattavat veikkauspelit eivät ole yhtä suurten joukkojen suosiossa kuin perinteiset, lottokuponkien tai raaputusarpojen kaltaiset pelit. Ne kuitenkin pitävät hallussaan digitaalisten rahapelien selvää johtoasemaa Suomessa. Lähes viidennes vastaajista (n. 18 %) kertoo ainakin toisinaan pelaavansa veikkauspelejä verkossa. Pelityypin suosio painottuu etenkin alle 40-vuotiaisiin miehiin. 20-39-vuotiaista miehistä noin kolmannes kertoo kuukausittain pelaavansa jotain veikkauspeliä verkossa. Pienempiä määriä veikkauspelien verkkorahapelaajia löytyy kaikista ikäryhmistä ja molemmista sukupuolista. Esimerkiksi mahdollisuus lottoamiseen Internetin välityksellä on varmaan houkutellut aktiivisten rahapelaajien joukosta oman osuutensa verkkopelaajiksi.

Viime vuosina mediassa paljon huomiota saanut nettipokeri ei ainakaan vielä vuonna 2009 tämän tutkimuksen valossa hätyyttele veikkauspelejä verkkopelaamisen suosiossa. Nettipokeria kertoo vastaajista pelaavansa ainakin toisinaan noin kuusi prosenttia, aktiivisesti vain reilut kaksi prosenttia. Sekä aktiivinen että satunnaisempi nettipokerin pelaaminen painottuu vahvasti alle 40-vuotiaisiin miehiin (n. 4 % aktiivisia ja n. 10 % satunnaisia nettipokerin pelaajia miesvastaajista).

Muut ulkomaiset verkkorahapelit, kuten vedonlyönti Internetissä, eivät yllä suosiossa nettipokerin tai veikkauspelien lukemiin. Satunnaisia pelaajia vastaajista on alle neljä prosenttia ja aktiivisia vain yhden prosentin osuus. Myös nämä pelaajat ovat pääosin alle 40-vuotiaita miehiä.

4. Päätelmiä

Pelaajabarometrین tulosten analyysi perustuu lomakekyselyyn annetun 1169 vastauksen tarjoamaan, painokertoimilla korjattuun tietoon. Tulosten mukaan suomalaisista aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia, eli vähintään kerran kuukaudessa jotain peliä pelaavia on hieman yli puolet, n. 51 %. Nämä aktiiviset digitaaliset pelaajat ovat keskimäärin 33-vuotiaita. Ainakin jonkin verran digitaalisia pelejä pelaa 10-75-vuotiaista suomalaista n. 72 %, ja heidän keski-ikänsä on 36 vuotta. Niitä henkilöitä, jotka eivät pelaa digitaalisia pelejä ollenkaan, on alle kolmannes suomalaisista ja heidän keski-ikänsä oli 57 vuotta.

Tutkituissa suomalaisissa noin neljänkymmenen ikävuoden kohdalla kulkee jakolinja peliaktiivisuuden määrässä. Alle 40-vuotiaista peräti n. 93 % pelaa, heistä aktiivisesti n. 73 %. Yli 40-vuotiaiden parissa pelaa ainakin toisinaan noin puolet (n. 54 %), heistä aktiivisesti pelaa puolestaan kolmannes (n. 33 %). Havaintojen mukaan ainoa tilastollisesti merkitsevä sukupuoliero tarkastelluissa vastaajaryhmissä oli alle 40-vuotiaiden aktiivisten pelaajien joukossa, joka havaittiin enemmän mies- kuin naispainotteiseksi - aktiivisten alle 40-vuotiaiden pelaajien ryhmään kuului miehistä 80 % ja naisista 65 %.

Selvästi suosituin yksittäinen digitaalinen peli Suomessa vuonna 2009 oli tietokoneella pelattava pasianssi. Tämä oli myös vuonna 2007 kerätyssä aineistossa suosituin peli (Kallio ym. 2007). Suosituimpien viiden pelin joukkoon nousi myös ilmainen Älypää-pelipalvelu pienpeleineen, erilaiset Veikkauksen pelit kuten *Lotto* sekä video- ja tietokonepelien suosituimmat kaksi peliä: *Guitar Hero* ja *The Sims* eri versioineen. Helposti lähestyttävät pienpelit (kasuaalipelit) ja musiikkipelit olivat ylipäätään vuonna 2009 suosittuja. Urheilupeleistä suosituimpia olivat jääkiekkopeli *NHL* ja liiketunnistusta hyödyntävä *Wii Sports*. Sotaan ja jännitykseen liittyvistä toimintapeleistä suosituimpia pelaajien keskuudessa olivat *Call of Duty*- ja *Grand Theft Auto* -sarjojen pelit.

Digitaalisia pelejä pelaavat suomalaiset käyttävät tämän tutkimuksen mukaan peleihin aikaa keskimäärin noin kolme tuntia viikossa. Rahaa puolestaan peleihin käytetään keskimäärin alle viisi euroa kuukaudessa ja pelejä ostetaan koteihin kaksi tai kolme vuosittain.

Kun digitaalisten pelien pelaamista vertaillaan ei-digitaalisten, perinteisempien pelimuotojen pelaamiseen, on selvää että perinteiset pelit ovat levittäytyneet huomattavasti laajemmalle yhteiskuntaan. Lähes kaikki suomalaiset (n. 98 % vastaajista) kertovat ainakin joskus pelaavansa jotain

yleisimmistä kortti-, lauta- ulkopeleistä tai jotain muuta perinteistä pelityyppiä. Ei-digitaalisia pelejä vähintään kerran kuukaudessa pelaavia on myös paljon, n. 86 % väestöstä ja myös he ovat keskimäärin nuorempia (keski-ikä 41 vuotta) kuin ne henkilöt jotka pelaavat harvemmin tai ei ollenkaan (48 vuotta).

Tutkimustulokset tukevat siis tietyssä määrin väitettä, että pelaaminen on nuorten parissa yleisempää kuin vanhemmissa ikäryhmissä. Erityisesti tällainen "digitaalinen pelikuilu" näkyy konsolilla pelattavien videopelien pelaamisessa, käsikonsolilla pelaamisessa ja verkossa pelattavissa moninpeleissä. Sen sijaan esimerkiksi yksin pelattavien tietokonepelien osalta pelikuilun voi katsoa olevan tasoittumassa: kaiken ikäisten ihmisten keskuudesta löytyy runsaasti esimerkkejä tietokonepelien pelaamisesta, vaikkakin aktiivisin tietokonepeliharrastus on painottunut alle 40-vuotiaisiin.

Sukupuolten välillä ei myöskään ollut pelaamisessa dramaattisia eroja, mutta yleistasolla nuorten miesten aktiivisuus pelien parissa nousi esiin usean pelityypin suhteen. On kuitenkin havaittavissa useita poikkeuksia tähän sääntöön. Esimerkiksi Internetin ilmaisia selainpelejä pelaavat aktiivisesti etenkin alle 20-vuotiaat tytöt ja nuoret naiset. Sama ryhmä muodostaa myös kännykkäpelien aktiivisimman pelaajajoukon. Tuloksista löytyy myös viitteitä että suomalaiset keski-ikäiset ja vanhemmat naiset olisivat aktivoitumassa esimerkiksi verkkomoninpelien ja netistä ladattavien maksullisten pelien pelaajina.

Rahapelaaminen eri muodoissaan on Suomessa kaikissa ikäryhmissä sängen yleistä ja nykyään se on hiljalleen siirtymässä Internetissä tapahtuvaksi verkkorahapelaamiseksi. Nuoret ja keski-ikäiset miehet muodostavat verkkorahapelaamisen aktiivisimman ryhmän. Naisten kohdalla on syytä huomioida Loton ja raaputusarpojen kaltaiset perinteiset veikkauspelit, joiden suosio on suurempaa yli 40-vuotiailla kuin nuorilla naisilla.

Perinteiset pelimuodot kuten lauta- ja seurapelit ovat pääosin sängen tasaisesti kaikenikäisten suomalaisten suosiossa. Vanhemmat naiset ovat kuitenkin aktiivisempia lautapelaajia kuin samanikäiset miehet. Myös sudokujen ja sanaristikkojen kaltaiset pelit ovat ilmeisesti jossain määrin sukupuolittuneet "naisten peleiksi" kun puolestaan biljardin kaltaiset pubipelit tai jalkapallon tyyppiset urheilupelit ovat pelaajajoukoltaan vahvemmin "miesten pelejä". Sen sijaan esimerkiksi perinteiset korttipelit ovat tasaisesti molempien sukupuolten ja eri ikäisten ihmisten suosiossa.

On ilmeistä että suomalaisten pelaaminen on käymässä läpi jonkin asteista muodonmuutosta. Perinteisten ei-digitaalisten pelimuotojen suosio on edelleen korkealla, mutta samalla esimerkiksi Suomessa suosittuja rahapelejä on alettu pelata myös Internetin välityksellä. Pelimarkkinoille on viime vuosina

tullut myös nettipokerin kaltaisia uusia pelimuotoja ja pelipalveluja. Nettipokeri ei kuitenkaan suosiossa kilpaile esimerkiksi selaimessa ilmaiseksi pelattavien pienpelien kanssa, ja myös rahapelaamisesta suurin osa edelleen suuntautuu perinteisten Veikkauksen kuponkipelien tai RAY:n tarjoamien raha-automaattipelien pariin. Digitaalisten viihdepelien alueella yksin pelattavat tietokonepelit ovat jo vakiinnuttaneet asemansa koko kansan viihteenä. Sen sijaan videopelit ja monen pelaajan verkkopelit jakavat vastaajat jyrkemmin pelaaviin nuoriin ja ei-pelaaviin vanhempiin ihmisiin. Selkeänä omana ilmiökenttään erottautuvat roolipelien, liveroolipelien ja keräilykorttipelien kaltaiset eläytymispelit, joiden aktiivinen harrastus on keskittynyt lapsiin ja nuoriin.

Vasta pitemmän aikavälin seuranta ja tutkimuksen toistaminen mahdollistavat kehityssuunnista tehtävät johtopäätökset, mutta jo nyt saadut tulokset tarjoavat aiempaa parempia lähtökohtia Suomen pelikulttuurin eri muotojen kartoittamiseen.

Tässä raportissa ei ole myöskään vielä läheskään loppuun saakka hyödynnetty nyt kerätyn aineiston tarjoamia analyysimahdollisuuksia. Jatkotutkimuksessa olisi mahdollista esimerkiksi keskittyä tarkemmin analysoimaan tietyn ikäryhmän pelaamista eri muodoissaan ja rakentaa tätä kautta eri ikäkauden suomalaisia luonnehtivia "pelaajaprofiileja". Myös jotain pienempää pelaajaryhmää (vaikkapa aktiivisia konsolipelaajia) voisi tarkastella omana ryhmänään, omine erityispiirteineen. Laajempia peliryhmiä kuvaavia summamuuttujia olisi myös mahdollista hyödyntää eri ihmisryhmien pelaamiskäyttäytymisen eroja luonnehtimassa. Vastaajien mainitsemia pelatuimpia pelejä olisi myös mahdollista jaotella tarkemmin eri vastaajaryhmiin, jolloin saataisiin yksittäistä peliä tai pelisarjaa koskevaa pelaajatietoa. Pelatuimpien pelien ryhmittely lajityyppisiin puolestaan tarjoaisi genreperustaisen tavan luonnehtia erilaisen pelaamisen jakaantumista.

5. Kirjallisuus

- Beck, J. C. & Wade, M. (2004) *Got Game: How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever*. Boston: Harvard Business School Press.
- Ermi, L., Heliö, S., & Mäyrä, F. (2004) *Pelien voima ja pelaamisen hallinta: lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina*. Hypermedia Laboratory Net Series. Tampere: Tampereen yliopisto, hypermedialaboratorio. Saatavilla: <http://tampub.uta.fi/haekokoversio.php?id=53>.
- Jokivuori, P. & Hietala, R. (2007) *Määrällisiä tarinoita. Monimuuttujamenetelmien käyttö ja tulkinta*. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit Oy.
- Kallio, K. P., Kaipainen, K., & Mäyrä, F. (2007) *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland*. Hypermedia Laboratory Net Series. Tampere: Tampereen yliopisto, hypermedialaboratorio. Saatavilla: <http://tampub.uta.fi/haekokoversio.php?id=202>.
- Prensky, M. (2001) *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Taloustutkimus Oy. (2007) *Suomalaisten rahapelaaminen 2007*. Helsinki: Sosiaali- ja terveysministeriö. Saatavilla: http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/82EFAC39-7AEC-4EA9-A3C4-BB57D35A07B7/0/Suomalaisten_rahapelaaminen_2007_teks_tiraportit5046.pdf.
- Weber, M. (1980) *Protestanttinen etiikka ja kapitalismin henki*. Helsinki: WSOY.

6. Liite 1: Kyselylomake

Tutkimus pelaamisesta Suomessa

Tämän kyselyn tarkoituksena on **kerätä tietoa pelaamisen yleisyydestä Suomessa**. Pelit ovat olleet laajan huomion kohteena, mutta tieteellinen tieto siitä, mitä suomalaiset itse asiassa pelaavat ja kuinka paljon, on edelleen puutteellista. Olemme erittäin kiitollisia jos voit osallistua tutkimukseen täyttämällä ohjeisen lyhyen kyselyn. Valmiiksi maksettu palautuskouri on myös olemassa. Lisäksi **yhitystietonsa jättäneiden vastaajien kesken arvotaan pieni palkinto**, Finlunnon sarjalippu. Kysely on osa Suomen Akatemian rahoittamaa *Pelikulttuurien syvyä Suomessa* -tutkimusta ja sen vastuullinen johtaja on professori Frans Mäyrä, Tampereen yliopistosta (osoite: INFIM, 33014 Tampereen yliopisto, sähköposti: frans.mayra@uta.fi).

Huom: jos olet **alle 15-vuotias**, pyydy tähän vanhempasi allekirjoitus:

Annan tähän suostumukseni lapseni osallistumiseen kyselytutkimukseen:

Nimien selvitys: _____

1. Vastaajan ikä _____ vuotta.
2. Sukupuoli nainen mies
3. Kuinka usein arvioit viimeisen vuoden aikana pelanneesi seuraavanhaisia **ei-digitaalisia pelejä?**
(*Merkitse rasti riviillä aina yhteen, lähinnä oikealta nimmavan ruutun.*)

Pelityyppi	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	en lainkaan	Tähän voit kirjoittaa vapamuotoisia kommentteja pelaamisestasi:
Lauta- ja seurapelit (esim. Afrikan Tähti, Monopoli...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Paperilla pelattavat pöytäpelit (esim. sanaristikot, sudokut, lehtien visailut...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Oikeilla korteilla pelattavat korttipelit (esim. bridge, UNO, pasianssit...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Perinteiset pöytäpelit (esim. darts, biljardi...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Veikkauspisteistä hankittavat veikkauspelit (esim. lotto, raaputusarvat...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
RAY:n raha-automaattipelit (esim. hedelmäpelit, korttipelautomaatit, pajatsot...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Bingo (erilaiset bingo-pelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Urheilupelit (esim. jalkapallo, jääkiekko, säily...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Ullko- ja pihapelit (esim. tikanheitto, rosvo ja poliisi, molkkyy...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Keräilykorttipelit (esim. Magic the Gathering...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Roolipelit (esim. Dungeons & Dragons...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Liveroolipelit: lamp (esim. Vampire...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Minatyöntästelupelit (esim. Warhammer 40.000...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

4. Kuinka usein arvioit viimeisen vuoden aikana pelaanneesi seuraavallaisia digitaalisia pelejä? (Rasti riviillä aina yhteen, lähinnä oikeaan ruutuun.)

Pelityyppi	päivi- tän	viikoit- tän	noin kerran kuussa	harven- min	en lain- kaan	Tähän voit kirjoittaa vapaaehtoisia kommentteja pelaamisestasi:
a) Yksin pelattavat tietokonepelit (esim. tietokonepasaansit, The Sims, ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
b) Konsolipelit (esim. Guitar Hero, Wii Sports, LittleBigPlanet...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
c) Käsi-konsolipelit (esim. Nintendo DS, Wipeout Pure...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
d) Monen pelaajan verkkopelit (esim. Travian, Word of Warcraft, Runescape...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
e) Internetin ilmaiset selaintelit (esim. Älypää, Zuma, Sudoku...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
f) Netistä ladattavat maksulliset pelit (esim. Zuma Deluxe, Wii Tetris Party...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
g) Kannuykkäpelit (esim. Nokian matopeli, ladattavat ja maksulliset mobiilipelit...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
h) Verkossa pelattavat Veikkaukset (Veikkaus.fi-nettipelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
i) Nettipokerit (Betsson, Unibet, Ladbrokes, PAF...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
j) Muut ulkomaiset verkkorahapelit (esim. vedonlyönti Internetissä...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Jos olet ainakin kerran kauden sisällä pelannut jotain tietokonepeliä tai muuta digitaalista peliä (kysymys 4), niin vastaa myös seuraaviin kysymyksiin:

- Mainitse yksi digitaalinen peli, jota olet pelannut *eniten* viimeksi kuluneen kauden sisällä: _____
- Mihin yllä mainittuista ryhmistä tuo peli kuuluu: a b c d e f g h i j
- Mainitse yksi digitaalinen peli, jota olet pelannut *toiseksi eniten* viimeksi kuluneen kauden sisällä: _____
- Mihin yllä mainittuista ryhmistä tuo peli kuuluu: a b c d e f g h i j
- Kuinka paljon *aikaa* arvioit tyyppilisesti käyttäväsi digitaalisten pelien pelaamiseen (valitse vain toinen vastausvaihtoehto):
_____ minuuttia päivässä TAI _____ tuntia viikossa
- Kuinka paljon *rahaa* arvioit tyyppilisesti käyttäväsi digitaalisten pelien pelaamiseen (valitse vain toinen vastausvaihtoehto):
_____ euroa viikossa TAI _____ euroa kaudessa
- Kuinka monta peliä arvioit että kotinne on *ostettu* kuluneen puolen vuoden aikana? _____ peliä.

Jos haluat osallistua arvontaan, jätä myös nimesi ja osoitteesi.

Nimi: _____ Postiosoite: _____
Mikäli haluat olla mahdollisessa jatkoarvioinnuksessa haastateltavana, jätä myös puhelinnumerosi: _____

Kiitokset osallistumisesta tutkimukseen! Kaikkia tietoja tullaan käsittelemään luottamuksellisuina, eikä lopullisista tutkimustuloksista ole mahdollista tunnistaa yksittäistä vastaajaa.

Tutkimuksen osoitelähde:
Väestötietojärjestelmä
Väestötietojärjestelmä
PL 70
00581 HELSINKI

7. Liite 2: Tulostaulukoita

Seuraavissa taulukoissa on esitetty pelaajien ja aktiivisten pelaajien (painotetut) osuudet vastaajista ikäryhmittäin ja sukupuolittain. Kun aineisto pilkotaan näin pieniksi lohkoiksi, vastaajamäärät tulevat väistämättä pieniksi. Useimmissa ikäryhmissä vaikkapa yksi naisvastaaja tarkoittaa jo yli prosenttia tuon ikäisistä naisista. Lisäksi painokertoimilla ristiintaulukoidessa vastaajamäärä pyöristetään kokonaislukuun, mikä aiheuttaa pieniä virheitä. Tämän vuoksi yksittäisiä prosenttiosuuksia on pidettävä vain suuntaa antavina, etenkin kun sukupuolia tarkastellaan erikseen. Taulukoiden tulkinnassa kannattaakin kiinnittää huomiota kokonaisuuteen. Selkeät trendit, kuten vaikkapa naisten perinteisen rahapelaamisen yleistyminen iän kasvaessa, ovat kuitenkin varsin luotettavia. Ryhmien vastaajamäärät on esitetty Taulukossa 16.

	Naisia	Miehiä	Yhteensä
10-19	84	88	172
20-29	87	91	178
30-39	84	89	173
40-49	99	101	200
50-59	104	104	208
60-69	87	82	169
70-75	36	32	68
Yhteensä	581	587	1168

Taulukko 16. Vastaajien painotetut lukumäärät ikä- ja sukupuoliryhmittäin.

Kaikista		Naisista		Miehistä		
Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	
98,1	88,5	98,9	87,5	97,4	89,5	Pelaaminen yleensä
99,4	98,8	98,8	97,6	100	100	10-19
100	91	100	84,9	100	96,7	20-29
100	90,2	100	86,9	100	93,3	30-39
98,5	87	99	90,8	99	84,2	40-49
96,6	84,1	97,1	85,6	96,1	82,7	50-59
95,9	85,8	97,7	84,1	93,8	87,7	60-69
94,2	75,4	100	78,4	87,5	71,9	70-75
97,9	86,3	98,7	85,5	97,1	87,2	Ei-digitaalinen pelaaminen yleensä
99,4	95,9	98,8	94	100	97,7	10-19
99,4	89,3	100	84,9	98,9	93,4	20-29
100	88,4	100	84,7	100	92,1	30-39
98,5	83,9	99	89,8	99	78,2	40-49
96,2	81,3	96,2	80,8	96,1	81,7	50-59
95,9	85,2	97,7	82,8	93,8	87,7	60-69
94,2	75,4	100	78,4	87,5	71,9	70-75
71,8	50,7	71,9	46,6	70,8	54,7	Digitaalinen pelaaminen yleensä
98,3	93	97,6	89,3	98,9	96,6	10-19
95	67,4	95,4	57,5	95,6	76,9	20-29
84,4	58,4	88,1	49,4	80,9	66,3	30-39
76,4	45	78,8	43,4	74,3	46,5	40-49
57,2	32,7	59	31,7	54,8	33,7	50-59
38,5	25,4	37,9	26,4	39,5	24,4	60-69
18,8	15,9	18,9	16,7	18,8	15,6	70-75
81,7	55,9	79	47,5	84,5	64,2	Rahapelaaminen yleensä
57,6	23,3	51,8	12,9	63,6	33,3	10-19
89,3	58,7	84,9	42,5	93,4	73,6	20-29
87,3	63	81	47,6	93,3	77,5	30-39
87	59,5	87,9	58,6	85,1	60,8	40-49
85,1	63,8	84,6	58,7	85,6	69,2	50-59
83,4	62,7	80,5	52,9	86,6	73,2	60-69
79,7	60,9	81,1	63,9	78,1	56,3	70-75

Taulukko 17. Pelaajien ja aktiivisten pelaajien prosenttimäärät painotetussa aineistossa ikä- ja sukupuoliryhmittäin pääkategoriaihin jaoteltuna.

Kaikista		Naisista		Miehistä		
Pelaaja	Aktiivisia	Pelaaja	Aktiivisia	Pelaaja	Aktiivisia	
93,7	74,1	96,2	76,5	91,2	71,7	Perinteinen pelaaminen
99,4	94,8	98,8	92,9	100	96,6	10-19
99,4	80,3	100	74,7	98,9	85,7	20-29
99,4	76,3	100	75	98,9	77,5	30-39
94,5	71,5	98	77,8	91,1	65,3	40-49
89,9	63	93,3	74	85,6	51,9	50-59
86,4	67,5	89,7	70,5	82,7	63,4	60-69
78,3	59,4	91,7	63,9	65,6	53,1	70-75
8,6	2,4	4,8	1,1	12,5	3,7	Eläytymispelaaminen
30,8	9,9	17,9	4,7	43,2	15,9	10-19
11,2	2,2	3,4	1,1	17,6	3,3	20-29
6,4	2,3	3,5	1,2	9,1	3,4	30-39
5,5	0,5	5,1	0	5,9	1	40-49
1,9	0	1	0	2,9	0	50-59
1,2	0,6	0	0	2,4	1,2	60-69
0	0	0	0	0	0	70-75
69,4	48,1	70,6	44,9	68,3	51,2	Digitaalinen pelaaminen
97,7	93	96,4	89,3	98,9	96,6	10-19
94,4	66,5	95,4	57,5	93,4	75,8	20-29
82,7	54,3	88,1	47,6	77,5	60,2	30-39
73,4	39,5	75,8	38,4	71,3	40,6	40-49
53,4	29,3	57,7	30,5	49	28,2	50-59
36,7	23,7	36,4	25	37,8	22	60-69
17,4	14,5	16,7	13,9	18,8	15,6	70-75
80,7	53,4	78,7	45,8	82,6	61	Perinteinen rahapelaaminen
56,4	22,7	51,8	12,9	61,4	32,2	10-19
87,6	55,6	84,9	41,4	90,1	69,2	20-29
86,7	59,5	81	43,5	92,1	74,2	30-39
85,5	55	87,9	56,6	82,4	53,5	40-49
84,1	62,5	83,7	56,7	84,6	67,3	50-59
82,8	61,5	79,3	51,7	86,6	72	60-69
79,7	59,4	81,1	63,9	78,1	53,1	70-75
20	12,8	14,2	7,9	25,9	17,6	Verkkorahapelaaminen
10,5	5,2	4,7	0	17	10,2	10-19
34,1	22,9	21,8	10,3	46,2	34,1	20-29
34,7	23,7	23,8	11,9	44,3	34,8	30-39
28	15,5	21,2	14,1	34,7	17,6	40-49
12,5	8,2	11,5	7,7	12,5	8,7	50-59
5,3	3,6	4,5	2,3	6,2	4,9	60-69
7,2	7,2	8,1	8,1	6,3	6,3	70-75

Taulukko 18. Pelaajien ja aktiivisten pelaajien prosenttimäärät painotetussa aineistossa ikä- ja sukupuoliryhmittäin tarkemmissa pelityyppikategorioissa.

Kaikista		Naisista		Miehistä		
Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	
71,3	23,7	75,4	26,4	67,3	21	Lauta- ja seurapelit
94,2	44,8	95,3	46,4	93,2	43,2	10-19
92,7	32,6	97,7	34,5	89	30,8	20-29
90,8	37	94	38,8	87,5	34,8	30-39
69,3	21,1	73,5	26,5	65,3	15,8	40-49
57,7	10,1	63,5	12,5	51,9	6,8	50-59
42	6,5	47,1	10,2	36,6	2,5	60-69
29	4,4	40,5	8,3	15,6	0	70-75
77,6	27,7	86,2	60,7	69	39,6	Paperilla pelattavat pulmapelit
85,5	48,8	94	63,5	78,2	34,1	10-19
76,4	46,6	86,2	59,8	67	34,1	20-29
82,1	46,2	88,1	55,3	76,4	38,2	30-39
80,4	51,8	87,9	61,6	72,3	42,2	40-49
76,9	53,4	88,5	64,8	66,3	42,3	50-59
71,6	53,3	81,6	62,1	61,7	43,2	60-69
58	49,3	66,7	52,8	46,9	46,9	70-75
74,1	30,4	75,1	31,6	73,2	29,3	Oikeilla korteilla pelattavat korttipelit
93,6	62,2	92,9	65,5	94,3	59,1	10-19
86,6	38,8	92	34,5	82,4	42,9	20-29
86,1	28,3	84,7	27,1	87,5	30,3	30-39
75,4	23	76,8	25,5	74,3	20,6	40-49
63,5	18,8	63,5	20,2	63,5	17,3	50-59
52,7	16,6	53,4	19,5	51,9	12,3	60-69
43,5	26,1	52,8	33,3	34,4	18,8	70-75
36,9	8,9	26,8	3,5	46,9	14,2	Perinteiset pubipelit
58,7	20,9	51,8	9,5	65,9	31	10-19
69,7	18,4	58,6	4,6	80,2	30,8	20-29
45,7	9,8	28,6	1,2	61,8	17	30-39
39	5	25,5	4,1	52,5	5,9	40-49
15	1,9	6,7	1	24	2,9	50-59
8,3	1,8	5,7	1,1	11	2,5	60-69
5,8	2,9	2,7	2,7	9,4	3,1	70-75

Taulukko 19. Pelaajien ja aktiivisten pelaajien prosenttimäärät painotetussa aineistossa ikä- ja sukupuoliryhmittäin tarkemmissa pelityyppikategorioissa (perinteiset pelit).

Kaikista		Naisista		Miehistä		
Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	
80,6	48,4	76,9	43,5	75,7	53,4	Veikkauspisteistä hankittavat veikkauspelit
44,8	10,5	46,4	10,7	43,2	10,2	10-19
81,5	47,5	80,5	36,8	82,4	57,1	20-29
82,7	54,9	78,8	40,5	85,4	68,5	30-39
83	52	87,9	53,1	78,2	50,5	40-49
80,8	60,1	82,9	56,7	78,8	63,5	50-59
82,1	60,4	78,4	50	85,4	70,7	60-69
78,3	56,5	81,1	62,2	75	50	70-75
44,4	19,7	31,8	9,8	56,8	29,4	RAY:n raha-automaattipelit
38,4	18	26,2	6	50	28,7	10-19
63,5	31,5	56,3	18,4	70,3	44	20-29
60,7	28,9	43,5	16,7	77,5	41,6	30-39
46,5	19	35,4	12,1	57,8	25,7	40-49
39,4	15	22,1	4,8	56,3	25,2	50-59
26	8,9	15,9	2,3	36,6	15,9	60-69
21,7	13	16,7	8,3	28,1	15,6	70-75
9,3	0,8	9,1	0,6	9,5	1	Bingo
26,2	4,7	28,2	4,7	24,1	4,5	10-19
9,6	0	9,2	0	9,9	0	20-29
4,6	0	3,5	0	6,7	0	30-39
5	0	5,1	0	4	0	40-49
7,2	0,5	6,7	0	6,8	1	50-59
5,3	0	4,6	0	6,1	0	60-69
7,2	0	5,4	0	9,4	0	70-75
47,1	26,5	37,8	17,1	56,3	35,8	Urheilupelit
93	71,5	90,5	64,3	95,5	78,2	10-19
71,3	38,8	62,1	19,5	80,2	57,1	20-29
58,4	29,5	43,5	13,1	73	44,3	30-39
44,5	22	26,5	10,2	62,4	33,7	40-49
22,6	6,7	17,1	3,8	28,2	9,7	50-59
11,8	3,6	10,3	3,4	13,4	3,7	60-69
8,7	4,3	2,7	0	15,6	9,4	70-75
73,0	23,9	74,5	23,1	71,5	24,7	Ulko- ja pihapelit
87,2	52,3	90,6	51,8	83	53,4	10-19
86	26,3	88,5	26,4	83,5	26,4	20-29
78	27,2	83,3	25	73	28,4	30-39
75,5	21,5	74,5	22,2	77,2	20,6	40-49
66,8	11,1	69,2	10,6	65	11,5	50-59
54,4	12,4	51,7	8	57,3	16	60-69
47,8	13	55,6	16,7	40,6	9,4	70-75

Taulukko 20. Pelaajien ja aktiivisten pelaajien prosenttimäärät painotetussa aineistossa ikä- ja sukupuoliryhmittäin tarkemmissa pelityyppikategorioissa (raha-, urheilu- ja ulkopelit).

Kaikista		Naisista		Miehistä		
Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	
4,6	1,1	2,5	0,9	6,7	1,4	Keräilykorttipelit
17,4	4,7	10,7	4,7	23	4,5	10-19
5,6	0,6	1,1	0	9,9	1,1	20-29
4	1,7	3,5	1,2	4,5	1,1	30-39
2,5	0,5	1	0	4	1	40-49
1	0	1	0	1	0	50-59
0	0	0	0	0	0	60-69
0	0	0	0	0	0	70-75
4,4	1	2,7	0,3	6,2	1,7	Roolipelit
15,6	3,5	11,9	1,2	19,3	5,7	10-19
7,9	1,7	2,3	1,1	13,2	1,1	20-29
4	1,7	0	0	7,9	3,4	30-39
1,5	0	3	0	0	0	40-49
0,5	0	1	0	0	0	50-59
0,6	0,6	0	0	1,2	1,2	60-69
0	0	0	0	0	0	70-75
2,4	0,3	1,1	0	3,6	0,5	Liveroolipelit
9,9	1,7	6	0	13,6	3,4	10-19
3,9	0	1,1	0	6,6	0	20-29
0,6	0	0	0	1,1	0	30-39
0	0	0	0	0	0	40-49
0,5	0	0	0	1	0	50-59
0,6	0	0	0	1,2	0	60-69
0	0	0	0	0	0	70-75
2,6	0,7	1	0	4,1	1,3	Miniätyyriästelupelit
9,9	2,9	4,7	0	15,9	5,7	10-19
3,9	0	1,1	0	6,6	0	20-29
1,7	1,7	0	0	3,4	3,4	30-39
1,5	0	1	0	1	0	40-49
0	0	0	0	0	0	50-59
0	0	0	0	0	0	60-69
0	0	0	0	0	0	70-75

Taulukko 21. Pelaajien ja aktiivisten pelaajien prosenttimäärät painotetussa aineistossa ikä- ja sukupuoliryhmittäin tarkemmissa pelityyppikategorioissa (eläytymispelit).

Kaikista		Naisista		Miehistä		
Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	
57,1	35,7	57,1	35,5	57,1	36	Yksin pelattavat tietokonepelit
89,5	64,5	90,5	69	88,6	60,2	10-19
72,6	44,7	71,3	41,4	73,6	47,3	20-29
68,8	42,2	64,3	32,9	73	50,6	30-39
56,5	30	60,6	30,6	52,5	28,7	40-49
41,8	24,5	45,7	27,9	37,9	21,2	50-59
32	19,5	30,7	21,8	32,9	17,3	60-69
17,4	14,5	16,7	13,9	18,8	15,6	70-75
33,8	18,5	30,6	13,1	36,9	23,7	Konsolipelit
79,1	58,7	69	43,5	88,6	73,6	10-19
73,2	38,2	79,3	28,7	67	47,3	20-29
38,2	15,6	32,9	11,9	42,7	19,1	30-39
27	8	19,2	4,1	34,7	11,9	40-49
2,4	0,5	1,9	0	2,9	1	50-59
1,8	0,6	2,3	1,1	1,2	1,2	60-69
0	0	0	0	0	0	70-75
13,0	4,1	10,7	3,2	15,3	5	Käsikonsolipelit
43	23,3	36,9	17,9	48,9	27,6	10-19
21,3	1,7	18,4	1,1	24,2	1,1	20-29
11,6	0,6	9,4	1,2	14,6	0	30-39
6,5	1,5	5,1	0	6,9	3	40-49
1,9	0	1	0	2,9	0	50-59
1,8	1,2	2,3	1,1	2,4	1,2	60-69
0	0	0	0	0	0	70-75
14,1	8,3	7,1	3,3	21,1	13,4	Monen pelaajan verkkopelit
47,7	33,1	24,9	14,3	65,9	51,1	10-19
26,3	12,3	6,9	2,3	44	20,9	20-29
12,7	8,7	6	4,7	19,1	12,5	30-39
4,5	0,5	2	0	6,9	1	40-49
1,4	1	1	1	1	1	50-59
1,2	0	2,3	0	0	0	60-69
0	0	0	0	0	0	70-75
43,6	22,6	44,9	23,3	42,3	22	Internetin ilmaiset selainpelit
77,9	49,4	87,1	60	69	38,6	10-19
74,9	34,8	75,9	32,2	73,6	37,4	20-29
58,4	30,6	61,2	32,9	55,7	28,4	30-39
36,2	17	36,4	14,1	36,6	20,6	40-49
18,3	7,2	18,3	6,7	18,3	6,8	50-59
15,4	7,7	15,9	8	15,9	7,4	60-69
7,2	4,3	5,4	5,4	9,4	3,1	70-75

Taulukko 22. Pelaajien ja aktiivisten pelaajien prosenttimäärät painotetussa aineistossa ikä- ja sukupuoliryhmittäin tarkemmissa pelityyppikategorioissa (digitaaliset pelit).

Kaikista		Naisista		Miehistä		
Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	
3,4	1,1	2,3	1,1	4,6	1,3	Netistä ladattavat maksulliset pelit
8,7	2,3	4,7	2,4	12,5	3,4	10-19
8,4	2,2	3,4	1,1	13,2	3,3	20-29
6,4	2,9	7,1	4,7	4,5	1,1	30-39
0	0	0	0	0	0	40-49
0	0	0	0	0	0	50-59
0	0	0	0	0	0	60-69
0	0	0	0	0	0	70-75
35,8	13,3	35,8	12,5	35,8	14,2	Kännykkäpelit
76,7	43,9	83,5	48,8	70,1	38,6	10-19
52,2	15,2	50	13,8	53,8	16,5	20-29
42,8	15,6	36,9	11,9	47,7	19,1	30-39
36,2	9	36,4	5,1	36,6	12,9	40-49
14,4	1,9	16,3	1,9	12,5	1	50-59
8,9	1,8	10,2	1,1	7,4	2,4	60-69
4,3	1,4	5,4	0	3,1	3,1	70-75
18,2	11,6	13,3	7,6	23,1	15,7	Verkossa pelattavat veikkauspelit
8,1	2,3	3,6	0	12,5	4,5	10-19
31,3	21,3	19,5	9,2	42,9	33	20-29
31,2	21,4	23,8	11,9	38,2	30,3	30-39
26,5	15	19,2	13,1	33,7	17,6	40-49
11,5	8,2	11,5	7,7	11,5	8,7	50-59
4,7	3,6	4,5	2,3	6,1	3,7	60-69
7,2	7,2	8,1	8,1	6,3	6,3	70-75
5,9	2,4	2,1	1	9,8	4	Nettipokeri
5,2	3,5	1,2	0	9,1	6,8	10-19
19	6,7	5,7	1,1	30,8	11	20-29
10,4	4,6	1,2	1,2	19,1	7,9	30-39
2,5	1	3	2	1	0	40-49
1,9	0	1	0	2,9	0	50-59
0	0	0	0	0	0	60-69
1,4	1,4	2,7	2,7	0	0	70-75
3,5	1	0,7	0	6,3	2	Muut ulkomaiset rahapelit
1,7	0,6	0	0	3,4	1,1	10-19
12,3	2,2	2,3	0	20,9	4,4	20-29
6,4	3,5	0	0	12,5	6,7	30-39
1,5	0	1	0	1	0	40-49
0,5	0	1	0	0	0	50-59
0,6	0,6	0	0	1,2	1,2	60-69
1,4	0	0	0	3,1	0	70-75

Taulukko 23. Pelaajien ja aktiivisten pelaajien prosenttimäärät painotetussa aineistossa ikä- ja sukupuoliryhmittäin tarkemmissa pelityyppikategorioissa (digitaaliset pelit, verkkorahapelit).