



UNIVERSITY OF TAMPERE



FACULTY OF COMMUNICATION SCIENCES

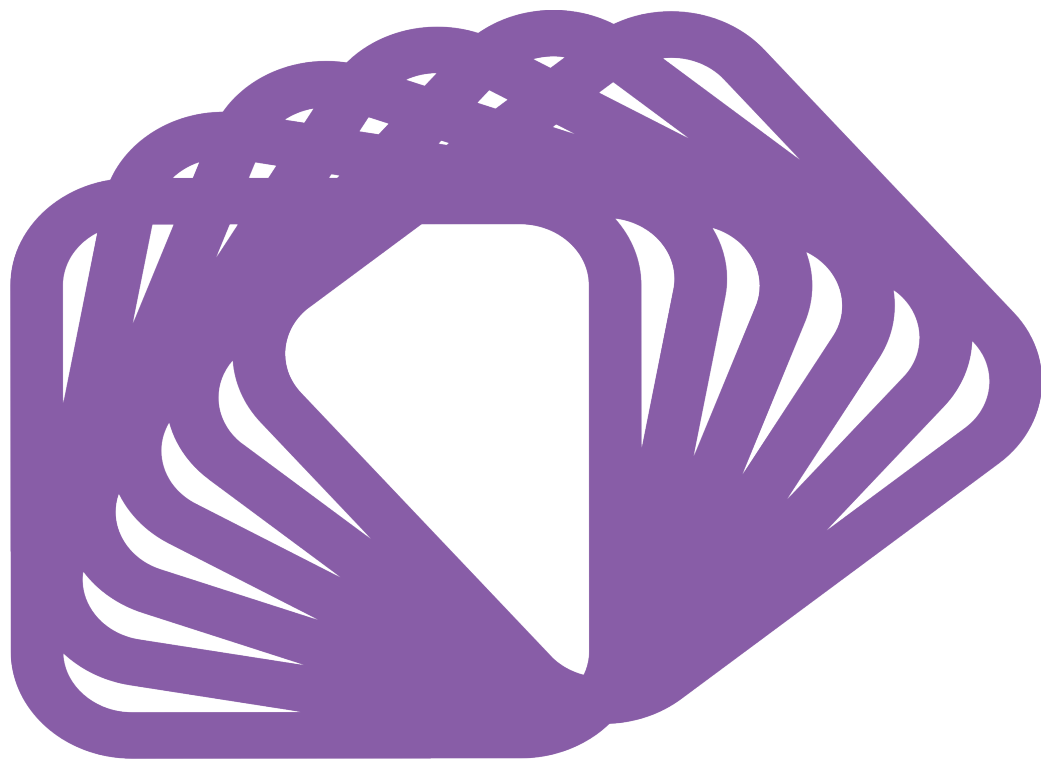
Pelaajabarometri 2018

Monimuotoistuva mobiilipelaaminen

Jani Kinnunen

Pekka Lilja

Frans Mäyrä



2018
<http://www.uta.fi/sis/trim/>

TRIM Research Reports 28

ISSN 1799-2141
ISBN 978-952-03-0870-4

Tiivistelmä

Uudistettu Pelaajabarometri tarjoaa yhä tarkemman ja kokonaisvaltaisemman kuvan pelaamisesta Suomessa. Täysin uusina osioina vuoden 2018 kyselyyn on otettu mukaan kysymykset eSports-kilpapelamisesta, pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen tuottamisesta ja kuluttamisesta sekä pelaamiseen liittyvistä asenteista. Saadut tulokset piirtävätkin aiempaa monimuotoisemman ja yksityiskohtaisemman kuvan pelaamisen sisällöistä ja peliharrastuksen muodoista. Johtuen aiemmista muutoksista kyselylomakkeessa tulokset eivät ole täysin vertailukelpoisia vanhempien, ennen vuotta 2015 tehtyjen barometritutkimusten kanssa, mikä on syytä pitää mielessä tuloksia tulkittaessa, mutta tämä 2018 barometri on hyvin vertailtavissa vuoden 2015 barometriin.

Pelaajabarometri on kyselytutkimus pelaamisen eri muotojen yleisyydestä Suomessa ja tutkimus toteutettiin nyt kuudetta kertaa. Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen pelitutkijoiden yhteistyönä syntynyt tutkimus tarjoaa kattavaa ja ajankohtaista tietoa pelaamisen eri muodoista ja pelaamisen suosioon liittyvistä kehityssuunnista. Nyt tutkimukseen saatu 946 vastaajan aineisto on kerätty satunnaisotannasta 10–75-vuotiaita Manner-Suomen asukkaita.

Tutkimuksen mukaan pelaamisen suosio kokonaisuudessaan arvioituna on pysynyt samalla korkealla tasolla kuin aiemmissa Pelaajabarometreissa. Jos huomioidaan kaikki erilaiset pelimuodot ja satunnainenkin pelaaminen, 97,8 % suomalaisista pelaa ainakin jotakin. Aktiivisia, eli vähintään kerran kuukaudessa jotain peliä pelaavia suomalaisia on noin 88 prosenttia. Luvut ovat pysyneet edelliseen barometriin verrattuna käytännössä samalla tasolla.

Pelaajien kokonaismäärissä ei siis ole tapahtunut suuria muutoksia. Myös digitaalisten pelien pelaajien kokonaismäärä (76,1 %) on pysynyt samalla tasolla (75 % vuonna 2015). Aktiivisia, eli kerran kuukaudessa tai useammin digitaalisia pelejä pelaavia (60,5 %) on myös käytännössä tässäkin barometrissa yhtä paljon kuin vuonna 2015 (60,1 %).

Miehet ja naiset pelaavat pelaamisen kokonaisuutta tarkastellen yhtä paljon, vaikka aktiivisten pelaajien osuus on miehissä hieman suurempi. Ei-digitaalisten pelien osalta miesten ja naisten välillä ei ole eroa, mutta digitaalisia pelejä miehet pelaavat enemmän ja myös aktiivisten digipelaajien osuus on miehissä suurempi.

Lisääntyvä ikä liittyy selvästi peliaktiivisuuden vähenemiseen. Kun aktiivisten pelaajien keski-ikä on noin 42 ikävuoden tienoilla, ovat ne vastaajat jotka sanovat, etteivät he pelaa mitään pelejä keskimäärin noin 65-vuotiaita. Digitaalisten pelien pelaajien keski-ikä on noin 38 vuotta ja niiden, jotka eivät pelaa lainkaan digipelejä, noin 58 vuotta. Nuorten ja keski-ikäisten vastaajien keskuudessa pelaaminen on aktiivisempaa ja monimuotoisempaa kuin vanhemmissa ikäryhmissä. Yli 50-vuotiaiden ikäryhmissä yli puolet vastaajista raportoi, että he eivät pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä.

Perinteisten ei-digitaalisten pelimuotojen suosio vaikuttaa suhteellisen vakiintuneelta, mutta hiljalleen laskevalta. Paperilla pelattavat pulmapelit ovat edelleen suosituinta ajanvietettä tässä ryhmässä: aktiivisia sanaristikkojen, sudokujen ym. perinteisten pulmapelien pelaajia oli noin 36 % vastaajista.

Suomalaisten rahapeliin järjestämisessä tapahtui merkittävä muutos edellisen vuoden 2015 Pelaajabarometrin ja tämän vuoden 2018 Pelaajabarometrin välillä. Entiset rahapeliyhtiöt Veikkaus, RAY ja Fintoto yhdistyivät uudeksi Veikkaus Oy:ksi vuonna 2017. Tästä syystä pelaajabarometrin kyselylomaketta täytyi uudistaa vastaamaan uutta tilannetta. Muutokset kyselyssä voivat osaltaan selittää rahapelaamista koskevien lukujen muutoksia.

Perinteisistä rahapeleistä suosituimpia ovat edelleen Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit. Niitä pelaa aktiivisesti 40,6 % suomalaisista, mutta laskua edelliseen Pelaajabarometriin verrattuna on tullut kuusi prosenttiyksikköä. Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelejä eli entisiä RAY:n rahapelejä kertoi pelaavansa aktiivisesti suomalaisista nyt vain 11,5 %, kun vuonna 2015 luku oli 15,1 %. Veikkauksen hevosvedonlyöntipelejä eli entisiä Fintoton pelejä pelaa

aktiivisesti 1,8 % suomalaisista, mikä on samalla tasolla kuin aiemmissa barometreissa.

Digitaalinen rahapelaaminen on edelleen lievässä nousussa ja vastaajista noin 20 % oli aktiivisia verkkorahapelaajia. Ainakin joskus suomalaisella tai ulkomaisilla rahapelisivustoilla on pelannut 31 % suomalaisista. Uutena pelimuotona tutkimukseen mukaan otettuja leikkirahalla pelattavia nettikasinopelejä (esimerkiksi Facebookin *Texas hold'em poker*) pelaa aktiivisesti noin 2 % suomalaisista eli osuus on hieman suurempi kuin (oikean rahan) hevosvedonlyöntipeleissä.

Digitaalisia pelejä tarkasteltaessa keskeisiä tuloksia ovat mobiilipelaamisen pysyminen pelimuodoista selvällä ykköstilalla ja digitaalisten pelien ostamisen siirtyminen verkkoon erityisesti aktiivisten pelaajien kohdalla.

Mobiilipelaaminen on edelleen suosituin pelimuoto, tietokonepelaaminen ja konsolivideopelaaminen mukaan lukien. Aktiivisesti eli vähintään kerran kuussa ilmoitti mobiililaitteilla vastaajista pelaavansa 38,3 %. Aktiivisia digitaalisia pelaajia eri lajityypit huomioiden vastaajissa oli 60,5 %.

Aiemmin pulmapelit olivat yksittäisistä lajityypeistä se, joka oli suosioltaan suurin kaikissa tutkituissa ikäryhmissä, lapsista ja nuorista aina eläkeikäisiin vastaajiin. Vuonna 2018 tässä on tapahtunut muutos. Pulmapelit ovat edelleen kolmekymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien suosituin pelilajityyppi, mutta tätä nuorempien ikäryhmien suosituimmiksi pelityypeiksi ovat nousseet ammuskelu- ja seikkailupelit.

On kuvaavaa, että niitä viihdepelien lajityyppisiä, joita yli kymmenen prosenttia ikäryhmän vastaajista kertoi pelaavansa aktiivisesti, oli tarjotusta 14 vaihtoehdosta nuorimmassa (10–19-vuotiaat) 12 lajityyppiä, parikymppisten ikäryhmissä 10 lajityyppiä, kolmikymppisten ryhmässä 5 lajityyppiä, nelikymppisillä 4 lajityyppiä, kun puolestaan yli 50-vuotiaiden, 60-vuotiaiden ja 70-vuotiaiden ryhmissä vain pulmapelien pelaaminen oli vastaajista yli 10 % aktiivisen pelaamisen kohteena.

Aiemmin pasianssi oli Suomen ylivoimaisesti suosituin digitaalinen peli. Vuonna 2018 Veikkauksen pelit, kuten lotto, ovat nousseet suosituimpien pelien ja pelisarjojen listan kärkeen ja pasianssi on nyt listalla toisena. Uutena tulokkaana listalle nousee selviytymispeli *Fortnite*, joka jakaa *Candy Crush* -pelisarjan kanssa kolmannen sijan. Erilaiset mahjongpelit ja sudokut ovat edelleen suosituimpien joukossa ja vanha tuttu *Tetris* tekee paluun listalle. Simulaatiopeli *The Sims* ja ammuskelupeli *Counter-Strike* ovat nostaneet hieman sijoitustaan. Toimintaseikkailupeli *Grand Theft Auto* on pitänyt edellisen sijoituksensa. Urheilupeleistä suosituimpien listalla pysyy *NHL*. Myös ammuskelupeli *Call of Duty* pysyy edelleen suosituimpien listalla, vaikka sijoitus on pienoisessa laskussa. Uusia tulokkaita listalle *Tetris*en ja *Fortniten* lisäksi ovat mobiili-pulmapeli *Sanapala*, sekä myös uutta selviytymispelityyppiä edustava *PlayerUnknown's Battlegrounds* ja toimintapeli *Super Mario*. Myös *Pokémon* nousee suosituimpien listalle, syynä erityisesti mobiilina pelattava *Pokémon GO*-peli.

Edellisen barometrin suosituimpien pelien listalta ovat pudonneet erityisesti vuonna 2015 suositut, suomalaisten pelifirmojen mobiilipelit, kuten *Angry Birds*, *Hay Day* ja *Clash of Clans*, mutta *Hay Day* on edelleen naisten suosituimpien pelien joukossa.

Pelilajityyppien suosio on erilainen sukupuolen mukaan tarkasteltuna. Pulmapelit ovat naisten suosituin pelityyppi, mutta miesten suosituin pelilajityyppi on ammuskelupelit. Miehistä on enemmän aktiivisia pelaajia lähes kaikissa lajityypeissä. Pulmapelien aktiivista pelaajista 51,6 % on naisia, ja niiden lisäksi musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista 55,6 % ja opetuspelien aktiivista pelaajista 73,4 % on naisia.

Kilpapelaminen eli eSports oli vuoden 2018 kyselylomakkeessa uutena osiona peleihin liittyvän striimaamisen, eli verkossa tapahtuvan oman pelaamisen reaaliaikaisen videojakelun kanssa. Molemmat ovat suhteellisen uusia pelaamiseen liittyviä ilmiöitä, jotka ovat saaneet paljon mediahuomiota mm. suomalaisten kilpapelaaajien menestyksen johdosta. Ne eivät kuitenkaan ole toistaiseksi koko väestön tasolla erityisen laajasti harrastettuja ilmiöitä, mutta aktiivisten digitaalisten pelaajien parissa jo kohtalaisen suosittuja.

Aktiivisia, eli ainakin kerran kuukaudessa pelaavia kilpapelaajia on vain 1,8 % suomalaisista. Kilpapelaamista koskevia stream-lähetyksiä seuraa aktiivisesti huomattavasti suurempi, 8,5 % suuruinen osuus, suomalaisista. Vielä tätäkin enemmän (11,7 %) suomalaiset katselevat aktiivisesti muita pelaamiseen liittyviä stream-lähetyksiä tai -tallenteita. Ainakin joskus niitä on katsellut jo lähes viidennes, eli 19,1 % suomalaisista. Omasta pelaamisesta mediasisältöjen julkaiseminen muiden nähtäväksi on väestötasolla vielä harvinaista.

Kilpapelaaminen ja striimaaminen ovat selvästi poikien ja miesten harrastuksia. Naisista vain 0,8 % on ainakin joskus pelannut eSports-kilpapelejä, kun miehistä 6,4 % pelaa niitä ainakin joskus. 6,8 % naisistakin katsoo pelaamiseen liittyviä stream-lähetyksiä tai -tallenteita, mutta miehistä jopa 30,8 % katsoo niitä ainakin joskus.

Kilpapelaaminen ja striimaaminen ovat leimallisesti nuorempien ikäryhmien harrastuksia. Aktiivisesti digitaalisia viihdepelejä pelaavien joukossa on myös selvästi koko väestöön verrattuna enemmän niitä, jotka harrastavat kilpapelaamista ja erityisesti pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen kuluttamista.

Peleihin käytetyn rahan ja ajan osalta vuoden 2018 Pelaajabarometrin luvuissa on jonkin verran muutoksia edellisiin barometreihin verrattuna. Peleihin vastaajien käyttämän ajan korjattu keskiarvo 4,76 tuntia/viikko on hieman yli puoli viikkotuntia korkeampi kuin edellisessä barometrissa. (Korjatussa keskiarvossa 5 % äärimmäisistä vastauksista on jätetty huomioimatta.) Ajankäytön lisääntyminen pelaamiseen keskittyy erityisesti 20-29-vuotiaiden ikäryhmään, jotka käyttävät keskimäärin yli neljä ja puoli tuntia enemmän pelaamiseen viikossa kuin vuonna 2015. Myös miehet käyttävät pelaamiseen nyt enemmän aikaa kuin vuonna 2015. Keskiarvo on miesten kohdalla noussut lähes kahdella tunnilla. Peliaktiivisuus ja ajankäyttö peleihin vähenevät selvästi iän myötä.

Rahaa käytetään pelaamiseen keskimäärin 11 euroa kuukaudessa (korjattu keskiarvo), mikä on korkeammalla tasolla kuin edellisessä vuoden 2015 Pelaajabarometrissa. Miehet ja pojat käyttävät tutkimuksen mukaan aikaa ja

rahaa pelaamiseen keskimäärin noin kolme kertaa enemmän kuin naiset ja tytöt.

Pelien hankkimisessa ja maksamisessa on tapahtunut muutos varsinkin aktiivisten pelaajien osalta. Myyntipakkauksessa kaupan hyllyltä pelin ostamisen suosio näyttää edelleen hiljalleen hiipuvan. Pelien verkkopalveluista lataaminen on nyt samalla 31 %:n tasolla kaupasta ostamisen kanssa, jos katsotaan koko väestöä. Jos tarkasteluun nostetaan aktiiviset digitaalisten viihdepelien pelaajat, verkkopalveluista lataaminen (53 %) nousee kivijalkakaupasta ostamista (46 %) suositummaksi toiminnaksi. Kaupasta ostaminen on laskenut yli 11 prosenttiyksikköä vuodesta 2015. Ilmaispelien (*free-to-play*-pelit) lisäominaisuuksista kertoi ainakin joskus maksavansa 15,1 % vastaajista.

Tässä barometritutkimuksessa selvitettiin nyt toista kertaa myös pelaajien kokemien peliongelmiensa yleisyyttä. Mainittavia eroja vuoteen 2015 ei ilmennyt. Suurin osa (87,3 %) vastaajista ilmoitti, etteivät he olleet kokeneet mitään ongelmia pelaamisen suhteen. Pelaamisen ajankäyttöön liittyvät ongelmat olivat selvästi yleisempiä kuin rahankäyttöön liittyvät. Toistuvia ajankäyttöongelmia kertoi kohdanneensa 1,2 % vastaajista, ja peleihin liittyviä rahankäyttöongelmia 0,3 % vastaajista.

Ensimmäistä kertaa vuonna 2018 kysytyistä pelaamiseen liittyvistä asenteista havaitaan, että pelaamiseen liittyvät mahdolliset haitat tunnustetaan, mutta kuitenkin asennoituminen pelejä ja pelaamista kohtaan on kokonaisuudessaan enemmän myönteistä kuin kriittistä. 50,5 % eli lievä enemmistö suomalaisista on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. Pelaamisen haitallisuutta koskevan väitteen kanssa oli samaa mieltä 40,8 % vastaajista. Osa (17,5 %) vastaajista katsoi pelien pelaamisen olevan samalla sekä hyödyllistä että haitallista.

Keskeisimmät huomiot uudessa barometriaineistossa liittyvät toisaalta mobiilipelaamisen suosion edelleen jatkuvaan kasvuun, että toisaalta pelisisällöissä tapahtuneisiin muutoksiin. Nyt mobiililaitteilla on mahdollista pelata myös kiivastahtisia ja turnaustyypisiä, monen pelaajan ammuskelupelejä.

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILPELAAMINEN

Nuorten aikuisten nousu aktiivisimmin pelaamista harrastavaksi ikäryhmäksi on myös kiinnostava havainto, samaten kuin digitaaliseen ostamiseen ja jakeluun liittyvän kehityskulun eteneminen. Myös eSports-harrastuksen määrästä nyt kansallisella tasolla saatu tieto, kuten myös pelivideoiden verkkokatselun harrastuksen jakautuneisuus tuottavat aiempaa monimuotoisempaa ja yksityiskohtaisempaa kuvaa suomalaisesta pelikulttuurista.

Abstract

The revised Finnish Player Barometer provides both more precise as well as more comprehensive picture about playing of games in Finland. New elements in this barometer relate to questions about eSports, both as practicing of competitive playing, as well as watching of game playing online. Also, the population level attitudes towards game playing are surveyed now for the first time. The results provide a more diverse and detailed view into both the contents as well as practices related with games and playing in Finland. Due to some changes in the questionnaire, the results are not completely comparable with the barometer data gathered before 2015, but the compatibility of 2018 barometer with the 2015 survey is good.

The Finnish Player Barometer is a survey about the popularity of different varieties of game playing in Finland, and this study has now been carried out for the sixth time. The barometer has been created in collaboration by researchers from universities of Tampere, Jyväskylä and Turku, and it is designed to produce comprehensive and topical information about various forms of game playing, and more long-term data about the directions these activities are evolving into. This time it is based on a nationally representative, random sample of 946 respondents, representing 10–75-year-old population of Finns who live in the mainland of Finland (Swedish-speaking Åland islands are thus excluded from this study).

According to this study, the overall amount of game playing has remained same as in previous barometers. If all, even the most casual and occasional forms of game playing are considered, 97,8 % of Finns play something, at least occasionally. Those who are active players, which in this study means playing at least once a month, are c. 88 percent of the population. These are virtually same figures as in the previous, 2015 barometer.

There are thus no major changes in the overall game player numbers. Also, the amount of digital game players has remained at the same level as in the previous study: digital game players are now 76,1 % of population (in 2015 this was 75 %). There is also same amount of people who are active digital game players (60,5 %) as before (60,1 % in 2015 study).

When the entirety of game playing is considered, men and women play as much, even though the share of active game players is a bit higher among men as compared to women. There is no difference in playing of non-digital games, but men play more digital games, and there are more active digital game players among men.

The increasing age is clearly related to lessening game playing activity. Whereas the average age of active game players is c. 42 years, the average age of those people who say that they do not play any games (digital or non-digital) is c. 58 years. The game playing is both more diverse as well as active among the young, and middle-aged age groups. In the age groups of those who are over 50 years of age, over half of the respondents reported not playing any digital entertainment games at all.

The popularity of traditional, non-digital game forms appears rather well established, but we can notice slight decline over the years. The paper-based puzzle games like crossword puzzles and sudokus are most popular among this type of games: 36 % of respondents are active puzzle game players.

A significant change took place in the Finnish lottery and gambling system in 2017. The three Finnish gambling companies, Veikkaus, RAY and Fintoto were merged, and the new, larger Veikkaus corporation was created as a state monopoly in money gaming. For this reason, some changes needed to be made to the wording and categories dealing with lottery, slot machine and horse betting games in Finland. These changes in the questionnaire may partially explain some of the changes in gambling related survey results.

Traditional lottery and betting games of Veikkaus were still the most popular forms of money gaming in Finland. According to the survey results, 40,6 % of Finns play actively these kinds of games, which is six percentages lower than in the previous Player Barometer. The slot machines (previously: "RAY's games") are played actively by only 11,5 % of Finns, whereas the same figure was 15,1 percentages in the previous, 2015 barometer. Active horse betting game playing was reported by 1,8 % of Finns, which is at the same level as in previous barometer studies.

The popularity of digital money gaming is again slightly growing, and c. 20 % of the respondents now reported active

online money gaming. Of Finns, 31 percentages had at least sometimes played in some Finnish or international gambling web site. As a new form of games included in the barometer, the online social casino games that are played with “play money” (a toy currency – games such as the *Texas hold'em poker* in Facebook) are played actively by c. two percentages of Finns, which is a bit larger number than e.g. that of (real money) horse betting games.

When the results of the digital games are analysed, the key results relate to mobile game playing remaining as the most popular platform-based category for digital gaming, and, on the other hand, to the continuing transition of games related purchases into online, digital services, particularly in case of active game players.

Mobile gaming is the most popular way of playing games today, as compared to gaming with personal computers, or with video gaming consoles. There were 38,3 % of Finns who reported actively (at least once a month) playing some mobile game in this study. When all genres of digital games are considered, there are 60,5 % of active digital game players among the Finns.

In previous barometer studies, the puzzle game genre was most popular among all studied age groups, both young and old people included. There has been a change in this in the 2018 barometer study. The puzzle games continue as the most popular genre among people in their 30s, and among those who are older than that, but among people who are either teenagers, or in their 20s, the shooting and adventure games have risen as the most popular genres.

The age-related trend is well illustrated by looking at how many of the 14 popular game genres included in this study were reported to be played actively by respondents in different age groups. In the youngest age group (10-19-year-olds), this number was 12 game genres, in 20s age group 10 game genres, while people in their 30s reported active game playing in five game genres, 40s age group in four genres – and there was only one game genre (puzzle games) played actively by people belonging to 50s, 60s and 70s age groups. Note that the threshold of at least 10 percentages of active game players per an age group was used as the criteria for inclusion of a game genre into this list.

In previous studies, *solitaire* was reported as the most popular digital game in Finland. In this 2018 study, the games offered by Veikkaus, the national lottery company, have risen to the top of the most popular digital games, and *solitaire* has dropped into the second place. A new entrant to this list is *Fortnite*, a multiplayer “survival game”, which now shares the third place with popular *Candy Crush* casual game series. Different versions of *mah-jong* and *sudoku* continue to be among the most popular games in Finland, and an old favourite, digital puzzle game *Tetris*, makes a re-entry. The simulation game series *The Sims* as well as team-based shooter game *Counter-Strike* have gone up a bit in this list of most popular games, whereas the *Grand Theft Auto* series holds its previous position (at shared ninth place). The most popular sports game in the list is *NHL* game series. Also, the shooter games belonging to the *Call of Duty* series are in this list, even if their placement has dropped a bit. In addition to *Tetris* and *Fortnite*, new entrants to the list are mobile puzzle game *Sanapala*, *PlayerUnknown’s Battlegrounds* (which also belongs to the new “survival game” genre) and platform action game series *Super Mario*. The *Pokémon* game series is now also in this list, primarily because of the continuing popularity of location-based mobile game *Pokémon GO*, which was released in 2016.

Games that have left this list of most popular games include several Finnish-made mobile games that were very popular at the time of the previous, 2015 study: *Angry Birds*, *Hay Day*, and *Clash of Clans*. However, *Hay Day* continues to be one of the most popular game that Finnish women and girls still play.

The popularity of game genres differs when analysed in terms of players’ gender. The puzzle games continue to be the most popular genre among women, but the most popular “men’s genre” is shooter games. There are also more active digital game players among men and boys, in almost all game genres. However, 51,6 % of puzzle games’ active players are women, and 55,6 % of active music and party game players are also women, as well as 73,4 % of educational games’ players.

Electronic sports (eSports; competitive digital game playing) was a new element in the 2018 survey, as well as participation in online game streaming. Both are relatively new phenomena in game cultures, but both of which have received ample attention in media, partially because of the success stories of professional Finnish eSports players. In this national,

population level study neither of them is yet a very popular phenomenon, but there is a notable level of activity in the group of active digital game players.

According to the barometer survey results, there are only 1,8 % of Finns who play actively in some type of eSports games. A considerable larger crowd – 8,5 percent – follows actively eSports related online streaming media. And there is even larger number of those who follow actively other, games related streams, or watch online game videos in sites like YouTube: almost a fifth of Finns (19,1 %) have at least sometimes watched these types of online video contents. But sharing or publishing one's own gameplay online is still rare among the Finns.

Both eSports game playing, and streaming are clearly male-dominated activities. According to the survey responses, only 0,8 percentages of women or girls have sometimes played competitive eSports games, whereas 6,4 % of men and boys report playing them at least sometimes. There are 6,8 % of girls and women who report at least sometimes watching games related streams or online recordings, but 30,8 percentages of boys and men report doing same.

Competitive eSports and steaming are decidedly younger people's hobbies. There are more of eSports players and particularly game stream followers among those who are themselves active digital game players.

There were some changes in the reported use of money and time into games in this Player Barometer. The adjusted mean (corrected average) time use into game playing was 4,76 hours per week, which was more than half an hour higher than in the previous barometer. (In the corrected average, five percentage of most extreme reported responses are discarded.) The increase in time consumption is particularly focused on the 20–29-year-olds age group, which now reports using over four and a half hours more of time into playing games per week than in the 2015 study. Also, men in general use now more time into game playing than in 2015; their average has gone up by almost two hours per week. Gaming activity and use of time into game playing decreases clearly in older age groups.

In average, the Finns use 11 euros per month (as corrected average) of their money into games and game playing. This

has gone up a bit from the previous barometer study. Men and boys use in average three times as much both of their money and time to games as women and girls.

There are some changes in how games are acquired and paid for, particularly in the group of active game players. Getting a game in a box, off-the-shelf in a physical store, is becoming gradually less popular. In population level, the use of digital services and online downloads is now at the same level, at 31 % of respondents, as is shopping of games from physical stores. If we narrow the focus into active players of digital games, downloading from online services (53 %) appears as more popular than using traditional, physical stores (by 46 % of active digital game players). Shopping of games from traditional stores has gone down over 11 percentages from the previous research year, 2015. There were now 15,1 % of respondents who reported paying at least sometimes of additional content into their “free-to-play” games.

For the second time, this barometer survey also probed into the prevalence of games related problems. There were no significant changes in these indicators as compared with the results from the 2015 survey. Overwhelming majority of respondents (87,3 %) reported that they have experienced no problems at all regards to their game playing. The playing time related problems were clearly more common than the money related problems. Recurrent problems with time used in game playing were reported by 1,2 % of respondents, whereas repeated gaming related money use problems had experienced 0,3 %.

For the first time, the barometer survey included part that measured gaming related attitudes. The results suggest that the Finns do recognise games’ potential harms, but their overall attitudes towards games are more positive than negative. 50,5 percentage – slight majority of respondents – agreed that playing of games can be “beneficial”. 40,8 % agreed that playing of games can be “harmful”. There was significant overlap, as 17,5 % of respondents considered playing of games being simultaneously both beneficial as well as harmful.

The key observations in the new Player Barometer dataset relate both to the continuing rise of mobile game playing, as well as to the notable changes in the contents of these popular mobile games. It is now possible (and popular) to use

mobile devices to play also fast-paced, tournament style, multiplayer shooter games. It was also interesting to note how young adults (in the 20s age group) had risen as the most active game player part of the population, as well as to note the continuing rise in the use of digital purchases and online distribution of games. We have now also data about the popularity of eSports gaming, and online game video and streaming watching in national level, resulting into an increasingly detailed and comprehensive picture about the state of game cultures in Finland.

Sisällys

1 Johdanto	17
2 Tutkimusprosessi ja aineisto	18
2.1 Aineiston edustavuus väestöön nähden	19
2.2 Painokertoimet	22
2.3 Pelien ja pelaajien ryhmittelystä	23
3 Tulokset vuonna 2018	24
3.1 Ei-digitaalisten pelien pelaaminen	25
3.2 Rahapelien pelaaminen	27
3.3 Digitaalisten pelien pelaaminen	31
3.4 Suosituimmat digitaaliset pelit	38
3.5 Kilpapelaaminen eli eSports, ja striimaaminen	41
3.6 Digitaalisiin peleihin käytetty aika ja raha	44
3.7 Digitaalisten pelien ostaminen	46
3.8 Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät ongelmat	49
3.9 Asenteet pelaamista kohtaan	52
4 Keskeisiä tuloksia ja muutoksia	55
Aiemmat pelaajabarometrit	68
Liite 1: Pelaajabarometri 2018 kyselylomakkeet	69
Liite 2. Tulostaulukot 2018	73
Perinteiset pelit	73
Digitaaliset viihdepelit: pelilaitteet ja alustat	75
Digitaaliset viihdepelit: lajityypit	77
Rahapelit	81
Eläytymispelit	84
eSports	85
Striimaus	86
Liite 3. Vertailu aiempiin Pelaajabarometreihin	87

1 Johdanto

Tässä raportoitava tutkimus on järjestyksessä kuudes Pelaajabarometri, aikaisemmat tutkimukset on toteutettu vuosina 2009, 2010, 2011, 2013 ja 2015. Nyt raportoitava, vuoden 2018 Pelaajabarometri-tutkimus toteutettiin Suomen Akatemian rahoittaman *Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty* -hankkeen tuella. Tässä LUDIC-hankkeessa (2014-2018) tarkasteltiin laajasti leikillisten ja pelillisten kulttuurimuotojen yleistymistä ja asemaa yhteiskunnassa.¹ Tutkimus on toteutettu Tampereen yliopistossa, mutta sen koordinointiin ovat osallistuneet lisäksi Turun ja Jyväskylän yliopistot.

Pelaajabarometrin tutkimuskohteena ovat 10–75-vuotiaiden mannersuomalaisten pelaamisen muodot, mikä pitää sisällään sekä perinteisiä ei-digitaalisia pelityyppisiä että tietokoneiden myötä yleistyneitä digitaalisia pelityyppisiä. Erilaiset pelit ovat olleet valtaosalle tuttua ajanvietettä aikaisemminkin, mutta digitaalisten pelien yleistyminen ja niihin liittyvän kulttuurin kehittyminen ovat viime vuosikymmeninä herättäneet jatkuvasti huomiota. Pelaajabarometreissa uusia ja vanhoja pelimuotoja tarkastellaan saman laajan kokonaisuuden osina.

Vaikka pelaamisesta on puhuttu paljon, tarkkaa tietoa suomalaisten pelaamisen tavoista ja eri pelityyppien yleisyydestä on perinteisesti ollut tarjolla vain niukasti. Pelaajabarometrin on tarkoitus paikata tätä tiedollista aukkoa. Useana vuonna toteutettu tutkimus alkaa myös tuottaa pitkäaikaista tietoa pelaamiseen liittyvistä kehitystrendeistä.

Vuoden 2018 aineisto on kerätty uudistetulla kyselylomakkeella. Vuoden 2018 Pelaajabarometri tuottaa ensimmäisen kerran tietoa myös eSports-pelaamisesta sekä pelaamiseen liittyvästä striimaamisesta. Uudistettuun lomakkeeseen on sisällytetty kysymyksiä myös uudenlaisista pelialustoista. Lisäksi esimerkiksi muutokset rahapelaamisessa on otettu lomakkeessa huomioon.

¹ Lisätietoa tutkimushankkeesta löytyy sen verkkosivuilta osoitteesta: <https://ludificology.wordpress.com/>.

2 Tutkimusprosessi ja aineisto

Tutkimus on toteutettu pääpiirteissään samalla tavalla kuin aikaisempina vuosina. Väestörekisterikeskus toimitti tutkimusta varten 5000 henkilön edustavan otoksen 10–75-vuotiaista mannersuomalaisista, joille lähetettiin toukokuussa paperiset kyselylomakkeet saatteineen. Kuten vuonna 2015, vastaajille tarjottiin mahdollisuus vastata myös sähköisesti verkkolomakkeella. Muistutuskirjeitä ei lähetetty. Vastauksia vuoden 2018 aineistossa on 946 kappaletta, mikä on 18,9 % otoksesta. Sähköisellä lomakkeella vastauksensa palautti 261 vastaajaa, paperisella lomakkeella 685 vastaajaa. Yhteensä Pelaajabarometreihin on vastannut vuosien varrella 6248 vastaajaa.

Koko väestöä koskevien prosenttiosuuksien osalta 95 % todennäköisyydelle laskettu virhemarginaali on noin ± 3 %. Yksittäisiä kymmenen vuoden ikäryhmiä ja muita pienempiä ryhmiä tarkasteltaessa virhemarginaali voi kasvaa jopa ± 10 prosenttiyksikköön, ja niitä koskevia tuloksia on syytä pitää suuntaa antavina. Myös mahdollinen systemaattinen kato voi vaikuttaa tuloksiin.

Kyselylomakkeessa on joitakin muutoksia ja lisäyksiä aiempiin vuosiin verrattuna.² Demografisia taustamuuttujia kysytään heti lomakkeen alussa toisin kuin vuoden 2015 versiossa. Samoin kuin vuonna 2015, sukupuolen ja iän lisäksi kysytään myös tulo- ja koulutustasoa. Sukupuolikysymyksessä on edelleen vastausvaihtoehtona myös “muu”.

Aiempien vuosien tapaan aluksi kysytään erilaisten ei-digitaalisten pelityyppien pelaamista. Suurimmat muutokset tässä osiossa liittyvät rahapelaamista koskeviin kysymyksiin. Edellisen vuoden 2015 Pelaajabarometrinen jälkeen Veikkaus, RAY ja Fintoto yhdistyivät vuonna 2017 uudeksi Veikkaus Oy:ksi, jolla on yksinoikeus Suomessa järjestettävillä rahapeleille. Lomakkeessa kysytään nyt nimenomaan Veikkauksen pelien pelaamisesta, mutta erotellaan edellisten kertojen tapaan toisistaan arvonta- ja vedonlyönti- (aiemmin Veikkauksen pelit), hevosvedonlyönti- (aiemmin Fintoton

² Lomake löytyy kokonaisuudessaan liitteestä 1. Alle 15-vuotiaiden lomake lähetettiin heidän huoltajalleen ja lomakkeen yhteyteen lisättiin erillinen lupasio, missä pyydettiin huoltajan suostumusta tutkimukseen osallistumiseen. Edellisten vuosien lomakkeet ovat omien raporttiansa liitteinä (ks. Karvinen & Mäyrä 2009; Kuronen & Koskimaa 2010; Karvinen & Mäyrä 2011; Mäyrä & Ermi 2014; Mäyrä, Karvinen & Ermi 2015).

pelit) sekä raha-automaatti- ja kasinopelit (aiemmin RAY:n pelit). Tällä tavoin vertailuasetelma aiempien vuosien Pelaajabarometreihin säilyy mahdollisimman hyvänä.

Digitaalisten pelityyppien osalta luokitus noudattaa vuoden 2015 kyselyä, jossa digitaalisten pelien alustat (esim. PC, konsolit, mobiililaitteet) ja lajityypit (esim. pulmapelit, strategiapelit, roolipelit) erotettiin omiksi kysymyksikseen. Uusina kysymyksinä digitaalisten pelialustojen kohtaan lisättiin kysymykset virtuaalilaseista ja lisätyn todellisuuden alustoista. Lisäksi päivitettiin kysymykset verkkorahapelamisesta koskemaan Veikkauksen rahapelisivustoa (aiemmin ”suomalaiset verkkorahapelisivustot”, sisältäen Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton sivustot) ja ulkomaisia rahapelisivustoja. Lajityyppikysymyksiin on lisätty kysymys leikkirahalla pelattavista nettikasinopeleistä. Vaikka digitaalisten pelityyppien osalta tulokset eivät ole täysin vertailukelpoisia ennen vuotta 2015 tehtyihin kyselyihin nähden, vertailuasetelma vuoden 2015 kyselyyn on erinomainen. Lisäksi uusi lomake tuottaa aiempia monipuolisemman kuvan suomalaisten digitaalisesta pelaamisesta.

Kokonaan uutena asiana vuoden 2018 kyselyyn lisättiin osio kilpapelamisesta eli eSportsista ja striimaamisesta. Osiossa kysytään kilpapelien pelaamisesta ja seuraamisesta sekä pelaamista koskevien lähetysten ja videotallenteiden tuottamisesta ja kuluttamisesta. Myös kilpapelamista koskevasta vedonlyönnistä kysytään.

Seuraavaksi kysytään pelatuimpia digitaalisia pelejä, pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa sekä pelaamiseen liittyviä ongelmia. Ongelmia koskevien kysymysten jälkeen seuraa toinen kokonaan uusi osio, jossa kysytään pelaamiseen liittyvistä asenteista. Vapaamuotoisia kommentteja ennen kyselyssä viimeisenä kysytään kotiin ostettujen pelien lukumäärästä.

2.1 Aineiston edustavuus väestöön nähden

Kerätyn aineiston edustavuutta väestöön nähden tarkastellaan vastaajien iän ja sukupuolen perusteella. Tilastokeskuksen mukaan vuoden 2017 lopussa 10–74-vuotiaita suomalaisia oli 4

422 756.³ Pelaajabarometrin otokseen kuuluvat henkilöt ovat sen sijaan 10–75-vuotiaita, joten 75-vuotiaiden suomalaisten määrä on arvioitu Tilastokeskuksen tarjoaman 75–79-vuotiaiden lukumäärän perusteella.⁴

Taulukko 1. Aineiston ikä- ja sukupuolijakauma.

	naiset	miehet	muut	yht.
10-19 v.	62	51	3	116
20-29 v.	60	46	1	107
30-39 v.	64	39	0	103
40-49 v.	56	39	0	95
50-59 v.	95	74	0	169
60-69 v.	113	125	1	239
70-75 v.	57	59	1	117
yht.	507	433	6	946

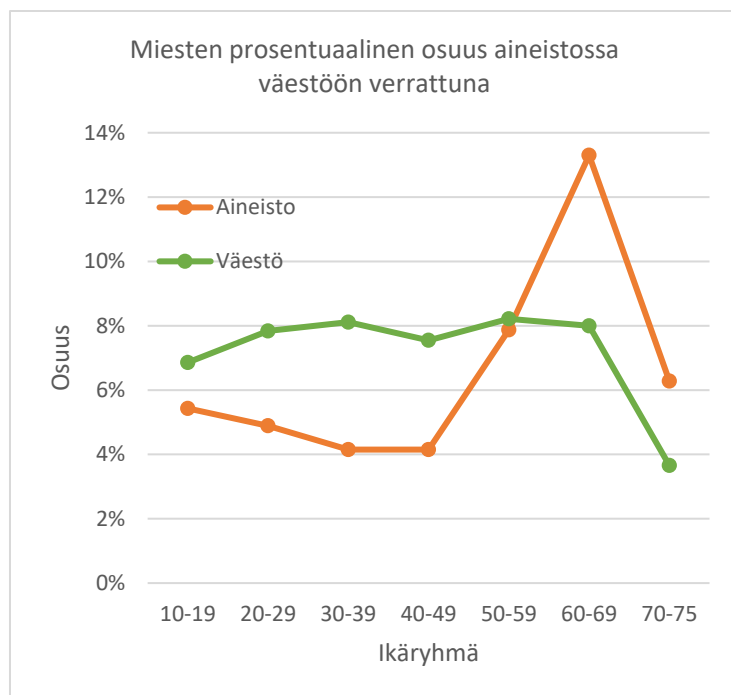
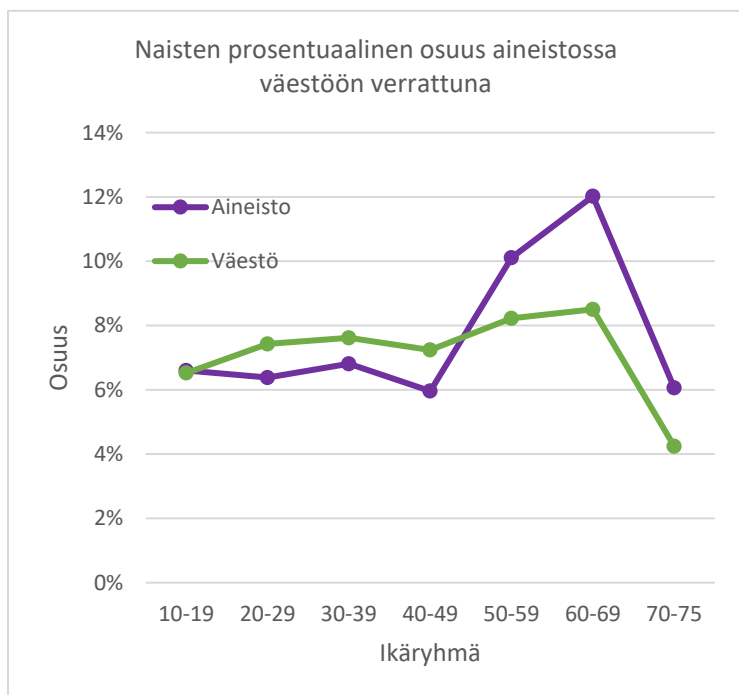
Kun jatkossa puhutaan “väestöstä” tai “suomalaisista”, tarkoitetaan 10–75-vuotiaiden suomalaisten muodostamaa populaatiota, jonka suuruus 4 468 310. Vastaajien joukossa on yksi 76-vuotias, joka kuitenkin on laskettu mukaan 10–75-vuotiaiden ryhmään. Kyselytutkimukseen saadut vastaukset jakautuivat vastaajien iän ja sukupuolen mukaan Taulukon 1 mukaisesti.

Tilastokeskuksen väestötilastossa ei ole tietoja “kolmannen sukupuolen” osuudesta väestössä, joten edustavuutta tarkastellaan vain naisten ja miesten osalta. Väestössä 10–75-vuotiaiden naisten ja miesten osuudet ovat yhtä suuret. Aineistossa on kuitenkin naisenemmistö, 54 % vastaajista. Aineiston ikäjakauma poikkeaa väestön ikäjakaumasta samaan tapaan kuin aiemminkin kerätyissä Pelaajabarometreissä. Vuonna 2017 suomalaisten miesten keski-ikä oli 41,3 ja naisten 44. Aineistossa vastaavat keski-ikäet ovat korkeampia: sekä miehillä 49 ja naisilla 47 vuotta. Kuvioista 1 ja 2 ilmenee, että yliedustettuina aineistossa ovat iäkkäämmät ikäryhmät niin naisten kuin miestenkin osalta.

³ Tilastokeskus: Väestö iän mukaan, 2017 lopussa. https://www.tilastokeskus.fi/tup/suoluk/suoluk_vaesto.html. (Luettu 15.6.2018.)

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

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN



Kuviot 1 ja 2. Väestön ja aineiston ikärakenne sukupuolittain.

Vuoden 2015 pelaajabarometrissa tiedusteltiin ensimmäistä kertaa taustatietona myös vastaajan kotitalouden yhteenlaskettuja nettotuloja sekä vastaajan koulutustasoa. Samat kysymykset olivat myös vuoden 2018 kyselyssä (ks. Taulukot 2 ja 3).

Verrattuna Suomen väestön keskimääräiseen ikä-, tulo- ja koulutusrakenteeseen, vaikuttaa siltä, että vuosien 2015 ja 2018 aineistoissa ovat ylliedustettuina paitsi iäkkäät ikäryhmät, myös keskimääräistä paremmin ansaitsevat ja pidemmälle koulutetut henkilöt. Seuraavassa esiteltävien painokertoimien avulla on pyritty korjaamaan tätä ikäryhmien ja sukupuolen osalta. Tulotason ja koulutustaustan osalta tällaista korjausta ei kuitenkaan ole tehty.

Taulukot 2 ja 3. Vastaajien kotitalouksien nettotulot ja vastaajien koulutusaste.

Kotitalouden nettotulot / kk	2015	2018	Ylin koulutusaste, jolla opiskellut	2015	2018
alle 1000 €	9,6 %	7,6 %	peruskoulu, kansakoulu tai vähemmän	14,1 %	16,1 %
1000–1999 €	15,6 %	19,5 %	ammattikoulu tai -kurssi	27,5 %	28,4 %
2000–2999 €	22,2 %	24,3 %	lukio	14,2 %	13,3 %
3000–7499 €	45,0 %	43,2 %	ammattikorkeakoulu	21,2 %	21,1 %
7500 tai enemmän	4,5 %	5,4 %	yliopisto	21,4 %	21,2 %

2.2 Painokertoimet

Korjasimme aineiston edustavuutta iän ja sukupuolen mukaan lasketuilla painokertoimilla. Painotetussa aineistossa aliedustettujen ryhmien vastaajamäärää kerrotaan ylöspäin ja yliedustettujen ryhmien vastaajamäärää vastaavasti alaspäin. Painokertoimien käyttöön liittyy se riski, että systemaattisesti vinoutuneessa aineistossa ne saattavat korostaa sellaisia piirteitä, joiden mukaan aineisto on systemaattisesti vinoutunut. Jos esimerkiksi aineistossa aliedustettuun ryhmään on valikoitunut väestöön verrattuna erityisen innokkaita pelaajia, painokertoimen käyttö korostaa pelaamisen määrää koko aineistossa. Painokertoimet on esitetty Taulukossa 4. Käytämme kyseisiä painokertoimia kaikissa jatkossa esitettävissä jakaumissa ja tunnusluvuissa, ellei erikseen toisin mainita.

Taulukko 4. Analyseissä käytettävät painokertoimet.

	naiset	miehet
10–19 v.	0,989	1,264
20–29 v.	1,163	1,602
30–39 v.	1,119	1,955
40–49 v.	1,215	1,819
50–59 v.	0,814	1,044
60–69 v.	0,707	0,601
70–75 v.	0,700	0,583

2.3 Pelien ja pelaajien ryhmittelystä

Aiemmissä barometreissä erilaiset pelityypit on ryhmitelty pääkomponenttianalyysin perusteella laajemmiksi kokonaisuuksiksi: *perinteiset pelit*, *perinteiset rahapelit*, *eläytymispelit*, *digitaaliset viihdepelit*, *verkkorahapelit* sekä *opetuspelit* (ks. Karvinen & Mäyrä 2009, 10–12). Myös tässä raportissa käytetään samoja kategorioita. Lisäksi käytetään laajemmin kategorioita *ei-digitaaliset pelit* ja *digitaaliset pelit*. Jonkin pelityypin *pelaajaksi* kutsutaan tässä tutkimuksessa vastaajaa, joka pelaa kyseistä pelityyppiä ainakin joskus, *aktiiviseksi pelaajaksi* puolestaan vastaajaa, joka pelaa noin kerran kuukaudessa tai useammin.

Ennen vuotta 2015 pelaajabarometreissa digitaalisten pelien pelaamista on kysytty ja tarkasteltu ainoastaan pelaamiseen käytettyjen laitteiden tai alustojen kautta. Aktiiviseksi digitaalisten pelien pelaajaksi on siten määritelty henkilö, joka pelaa jotakin digitaalista peliä jollakin laitteella (esimerkiksi tietokoneella tai mobiililaitteella) vähintään kerran kuukaudessa. Tänä vuonna kerättiin vuoden 2015 tapaan tarkempaa tietoa digitaalisten pelien eri lajityyppien pelaamisesta. Aktiivinen digitaalinen pelaaminen voidaan määritellä nytkin myös sillä perustella, pelaako henkilö jotakin digitaalisten pelien lajityyppiä (esimerkiksi pulmapelejä tai ammuskelupelejä) vähintään kerran kuukaudessa. Laitteisiin perustuvassa tarkastelussa aktiivisiksi digitaalisten pelin pelaajiksi määrittyy vuoden 2018 aineistossa 68,4 % (vuonna 2015 tämä luku oli 64,9 %), kun taas lajityyppeihin perustuvassa tarkastelussa aktiivisten digitaalisten pelien pelaajien osuus on 60,5 % (vuonna 2015 60,1 %). Ero ei ole kovin huomattava, käytettiin kumpaa tahansa määrittelyä, mutta aineiston tarkempi analysointi osoitti, että todennäköisesti luottavampaan lukuun päästään käyttämällä pelilajityyppeihin perustuvaa luokittelua. Kaikki vastaajat eivät ole välttämättä huomanneet, että digitaalisten pelialustojen kohdalla kysytään nimenomaan niillä pelaamista, ei muuta käyttöä. Vastaaja on siten voinut ilmoittaa käyttävänsä Facebookia pelaamiseen päivittäin, mutta toisaalta jokaisen eritellyn pelilajityypin kohdalla vastannut, ettei pelaa lainkaan sen tyyppisiä pelejä. Näin ollen aineistossa on kaikkiaan 75 vastaajaa, jotka luokittuisivat aktiivisiksi digitaalisten pelien pelaajiksi laitteiston suhteen tarkasteltaessa mutta eivät lajityyppien suhteen tarkasteltaessa. Sen sijaan sellaisia vastaajia aineistossa ei ole

lainkaan, jotka luokittuisivat aktiivisiksi pelaajiksi lajityyppien kautta tarkasteltaessa, mutta eivät laitteistoon perustuvassa tarkastelussa. Tästä syystä vuoden 2018 pelaajabarometrissa on päädytty tarkastelemaan digitaalisten pelien pelaamisen aktiivisuutta nimenomaan pelilajityyppinä koskevan kyselyosion perusteella.

3 Tulokset vuonna 2018

Lähes kaikki suomalaiset 10–75-vuotiaat pelaavat ainakin joskus jotakin pelityyppiä (ks. Taulukko 5, Pelaaminen ylipäätään). Ei-digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus 96,9 % ja digitaalisia pelejä 76,1 %. Aktiivisia pelaajia (eli noin kerran kuukaudessa tai useammin pelaavia) suomalaisista on 88,1 %. Ei-digitaalisia pelejä pelaa aktiivisesti 80,5 % suomalaisista ja digitaalisia pelejä 60,5 %.⁵ Sekä naisten ja miesten joukosta aktiivisten ei-digitaalisten pelien pelaajien osuus on melkein täsmälleen yhtä suuri. Sen sijaan aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia on selkeästi enemmän miesten kuin naisten joukossa.

Taulukko 5. Pelaamisen yleisyys ylipäätään ja sukupuolen mukaan.

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Pelaaminen ylipäätään	97,8 %	88,1 %	97,9 %	85,5 %	97,9 %	90,7 %
Ei-digitaalinen pelaaminen	96,9 %	80,5 %	97,9 %	80,3 %	96,2 %	80,5 %
Digitaalinen pelaaminen	76,1 %	60,5 %	72,0 %	50,9 %	80,1 %	69,7 %

Kaikkien ylipäätään edes satunnaisesti jotakin pelaavien keski-ikä on 42,6 vuotta, ei-digitaalisten pelien osalta samoin 42,7 vuotta ja digitaalisten pelien osalta 38,2 vuotta. Aktiivisten pelaajien keski-ikä on suunnilleen samalla tasolla tai hieman matalampia: 42,1 vuotta kaikille, 43 vuotta ei-digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaaville ja 37,4 vuotta digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaaville. Sen sijaan vastaajat, jotka eivät pelaa

⁵ Koko aineistoa koskevien prosenttiosuuksien 95 %:n virhemarginaali on noin ± 3 prosenttiyksikköä. Tarkasteltaessa pienempiä ryhmiä virhemarginaalit ovat suurempia, esimerkiksi jaettaessa aineistoa sukupuolen perusteella $\pm 4,5$ prosenttiyksikön luokkaa.

lainkaan, ovat huomattavasti keskimääräistä vanhempia. Vastaajat, jotka eivät pelaa mitään pelejä, ovat keskimäärin 65,2-vuotiaita. Vastaajat, jotka eivät pelaa lainkaan ei-digitaalisia pelejä ovat keskimäärin 57,3-vuotiaita, digitaalisten pelien osalta ei-pelaajien keski-ikä on 58,5 vuotta. Aikaisempien Pelaajabarometriin tuloksiin vertailtuna pelaajien keski-ikä vaikuttaa edelleen olevan vähittäisessä nousussa. Ei-pelaajien osalta keski-ikä ei-digitaalisia pelejä lukuun ottamatta on myös noussut edelliseen pelaajabarometriin verrattuna. Digitaalisen pelikulttuurin ulkopuolelle jääneet tai jättäytyneet henkilöt ovat siis yhä ikääntyneempiä.

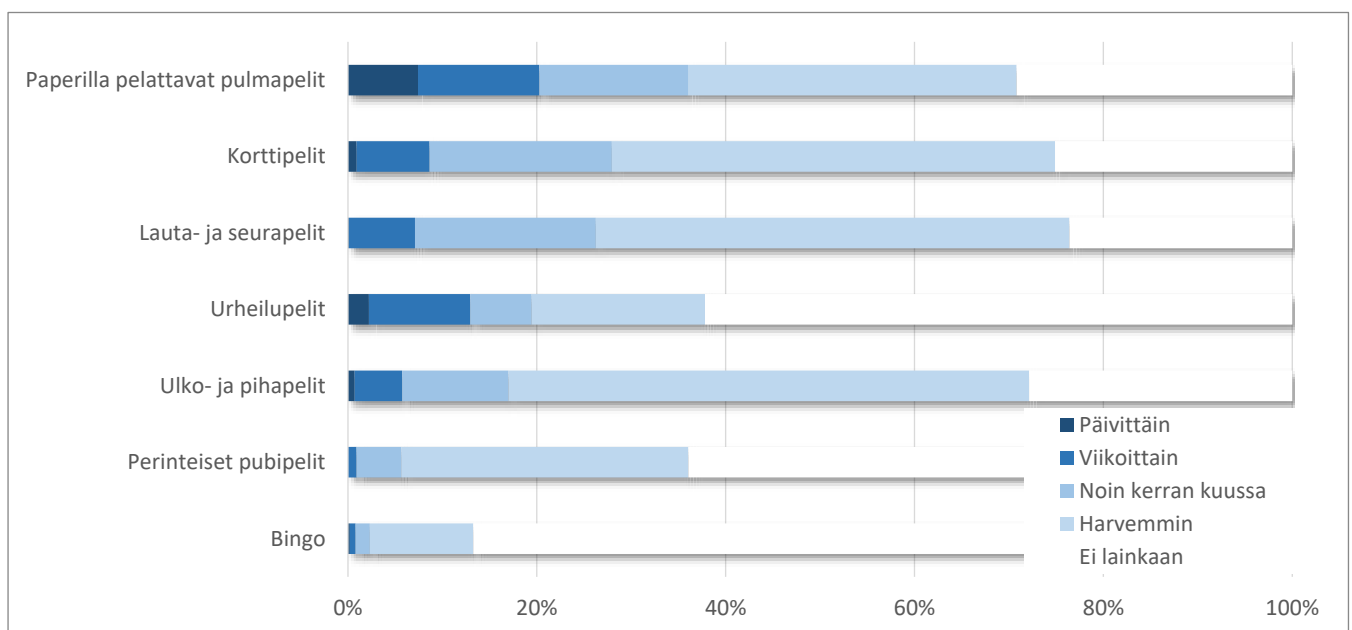
3.1 Ei-digitaalisten pelien pelaaminen

Ei-digitaalisista pelityypeistä (ks. Kuvio 3 sekä Taulukot 6 ja 7) eniten aktiivisia pelaajia on edellisen barometrin tapaan Veikkauksen rahapeleillä (40,6 %) ja paperilla pelattavilla pulmapeleillä, kuten sanaristikoilla ja sudokuilla (35,9 %). Edelliseen barometriin verrattuna Veikkauksen rahapeleissä on tilastollisesti merkitsevää laskua aktiivisten pelaajien määrissä (46,5 % vuonna 2015, $X^2=7,23$; $p<0,01$).

Myös korttipelit (27,8 %), lauta- ja seurapelit (25,9 %) ja urheilupelit (19,4 %) ovat suurten pelaajajoukkojen suosiossa. Näissä pelityypeissä aktiivisten pelaajien määrä on pysynyt samana edelliseen barometriin verrattuna tai lisääntynyt hieman. Ulko- ja pihapelien aktiivisten pelaajien osuus (16,9 %) on tilastollisesti merkitsevästi suurempi ($X^2= 5,44$; $p<0,05$) kuin vuoden 2015 aineistossa (13 %). Tämän selittää se, että vuoden 2015 aineisto kerättiin talvella, kun vuoden 2018 aineisto kerättiin keväällä, jolloin ulko- ja pihapelit ovat vastaajille ajankohtaisempia.

Taulukko 6. Pelaamisen yleisyys eri pelityypeissä. Aktiivisten pelaajien osuudella tarkoitetaan noin kerran kuukaudessa tai useammin kyseistä pelityyppiä pelaavien määrää.

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten pelaajien osuus
Perinteiset pelit							
Paperilla pelattavat pulmapelit	7,4 %	12,8 %	15,7 %	34,7 %	29,1 %	0,4 %	35,9 %
Korttipelit	0,9 %	7,7 %	19,2 %	46,7 %	25,0 %	0,5 %	27,8 %
Lauta- ja seurapelit	0,1 %	6,9 %	18,9 %	49,5 %	23,3 %	1,2 %	25,9 %
Urheilupelit	2,2 %	10,7 %	6,5 %	18,3 %	62,0 %	0,3 %	19,4 %
Ulko- ja pihapelit	0,7 %	5,0 %	11,2 %	54,8 %	27,7 %	0,6 %	16,9 %
Perinteiset pubipelit	0,0 %	0,9 %	4,7 %	30,2 %	63,5 %	0,7 %	5,6 %
Bingo	0,2 %	0,6 %	1,5 %	10,9 %	86,3 %	0,4 %	2,3 %
Eläytymispelit							
Keräilykorttipelit	0,0 %	0,0 %	0,7 %	3,1 %	95,3 %	0,9 %	0,7 %
Roolipelit	0,0 %	0,5 %	0,4 %	3,0 %	94,9 %	1,2 %	0,9 %
Miniatyyri- ja strategiapelit	0,0 %	0,1 %	0,4 %	1,3 %	97,6 %	0,6 %	0,5 %
Liveroolipelit	0,0 %	0,0 %	0,1 %	1,0 %	98,1 %	0,7 %	0,1 %



Kuvio 3. Perinteisten pelien pelaamisen aktiivisuus

Sanaristikkojen ja muiden paperilla pelattavien pulmapelien kuten esimerkiksi sudokujen suosio on siis edelleen korkealla, vaikka pientä laskua edelliseen barometriin verrattuna onkin havaittavissa. Osa pulmapelaamisesta on voinut siirtyä digitaaliseen muotoon, esimerkiksi tablet-laitteille ja älypuhelimille, joiden kautta kynnyksensä alittaa myös muun tyyppistä pelaamista voi alentua. Eläytymispelien kuten pöytäroolipelien piiristä löytynee joukko aktiivisia ja omistautuneita peliharrastajia, mutta Pelaajabarometrin kaltaisessa, väestötason tarkastelussa heidän prosenttiosuutensa jäävät pieniksi. Jo aiemmin pienistä luvuista on tultu jonkin verran alaspäin verrattuna edelliseen barometriin.

3.2 Rahapelien pelaaminen

Suomalaisten rahapelien järjestämisessä tapahtui merkittävä muutos edellisen vuoden 2015 Pelaajabarometrin ja tämän vuoden 2018 Pelaajabarometrin välillä. Entiset rahapeliyhtiöt Veikkaus, RAY ja Fintoto yhdistyivät uudeksi Veikkaus Oy:ksi vuonna 2017 ja niille perustettiin esimerkiksi uusi yhteinen rahapelisivusto, josta löytyvät aiemmin erillisillä sivustoilla olleet suomalaiset rahapelit. Tästä syystä pelaajabarometrin kyselylomaketta täytyi uudistaa vastaamaan uutta tilannetta. Samalla pyrittiin kuitenkin säilyttämään vertailuasetelma aiempiin barometreihin mahdollisimman suurena. Muutokset kyselyssä kuitenkin voivat osaltaan selittää rahapelaamista koskevien lukujen muutoksia.

Aiemmissä barometreissä kysyttiin erikseen Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton rahapelien pelaamisesta. Uudistetussa kyselyssä kysyttiin Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien, Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien sekä Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaamisesta. Lisäksi kysymys ”suomalaisista verkkorahapelisivustoista” muutettiin kysymykseksi ”Veikkauksen rahapelisivustosta”.

Uudistetussa lomakkeessa oli myös kaksi uutta rahapeleihin liittyvää kysymystä. Esimerkiksi Facebookissa pelattavat ja mobiililaitteisiin liittyvistä sovelluskaupoista ladattavat leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (ns. *free-to-play social casino games*) tuottavat maailmanlaajuisesti satoja miljoonia euroja, mutta näiden pelien pelaajista on saatavilla hyvin vähän tietoa. Uudistetussa barometrissä saamme nyt

ensimmäistä kertaa tietoa näiden pelien pelaamisen yleisyydestä Suomessa.

Toinen uusi rahapeleihin liittyvä kysymys sisältyi kilpapelaamista eli eSportsia ja striimaamista koskevaan kyselyn osioon, jossa kysyttiin kilpapelaamiseen liittyvästä (oikean rahan) vedonlyönnistä.

Perinteisistä rahapeleistä suosituimpia ovat edelleen Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit. Niitä pelaa aktiivisesti 40,6 % suomalaisista, mutta laskua edelliseen Pelaajabarometriin verrattuna on tullut tilastollisesti merkitsevät kuusi prosenttiyksikköä ($X^2=7,23$, $p<0,01$). Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelejä eli entisiä RAY:n rahapelejä pelaa aktiivisesti nyt vain 11,5 % (vuonna 2015 15,1 %, $X^2=5,67$; $p<0,05$) suomalaisista. Veikkauksen hevosvedonlyöntipelejä eli entisiä Fintoton pelejä pelaa 1,8 % (1,5 % vuonna 2015) suomalaisista. Hevosvedonlyöntipelejä lukuun ottamatta aktiivisten pelaajien määrä perinteisissä rahapeleissä näyttäisi laskeneen selvästi. Osan laskusta voi selittää se, että aiemmin vallinnut tilanne on ollut pelaajille tutumpi kuin uudistunut rahapelien järjestämisen malli. Kun aiemmin kysyttiin yleisemmin ”Veikkauksen”, ”RAY:n” ja ”Fintoton” rahapelien pelaamisesta, nyt kysyttiin yksilöidymmin eri pelityypeistä, kuten ”raha-automaatti- ja kasinopeleistä”, joita järjestääkin Veikkaus, eikä RAY. Osa rahapelaajista ei välttämättä ole mieltänyt pelaavansa ”Veikkauksen raha-automaattipeliä”, vaikka entiseen tapaan olisikin pelannut kauppatkalla kolikkopeliä. Tätä tulkintaa tukee myös se, että ”en osaa sanoa” -kohdan vastausmäärät ovat rahapelikysymyksissä hieman suuremmat kuin aiemmassa barometrissä.

Digitaalista rahapelaamista on tarkasteltu kahdella eri tavalla. Digitaalisten pelialustojen yhteydessä kysyttiin sekä Veikkauksen että ulkomaisten rahapelisivustojen suosiota. Veikkauksen sivustolla rahapelejä pelaa aktiivisesti 20 % ja ulkomaisilla sivustoilla 2,6 % suomalaisista. Digitaalisten pelilajityyppien yhteydessä puolestaan kysyttiin yhtäältä täysin onneen perustuvien ja toisaalta taitoelementin sisältävien rahapelien yleisyyttä. Digitaalisessa muodossa onnenpelejä pelaa aktiivisesti 24,9 % ja taitopelejä 7,1 % suomalaisista.

Verkkorahapelaaminen on edelleen pienessä nousussa aiempiin barometreihin verrattuna. Ulkomaisille rahapelisivustoille

pelaaminen puolestaan näyttää olevan samalla tasolla kuin vuonna 2015. Verkkorahapelaamista ja digitaalista rahapelaamista koskevat luvut eivät vastaa toisiaan täysin, vaikka ovatkin lähellä toisiaan. Yksi syy tähän on se, että digitaaliseen rahapelaamiseen kuuluu verkkorahapelaamisen lisäksi esimerkiksi uudenlaiset digitaaliset raha-automaattipelit, joita voi pelata niin kauppojen auloissa kuin varsinaisissa rahapelipaikoissa. Onneen perustuva digitaalinen rahapelaaminen on voinut lisääntyä siis esimerkiksi siitä syystä, että pelaajat ovat alkaneet pelata aiempien mekaanisten automaattipelien sijaan digitaalisia raha-automaattipelejä tai pelaajat aiempaa enemmän mieltävät myös raha-automaattipelaamisen digitaalisesti pelaamiseksi.

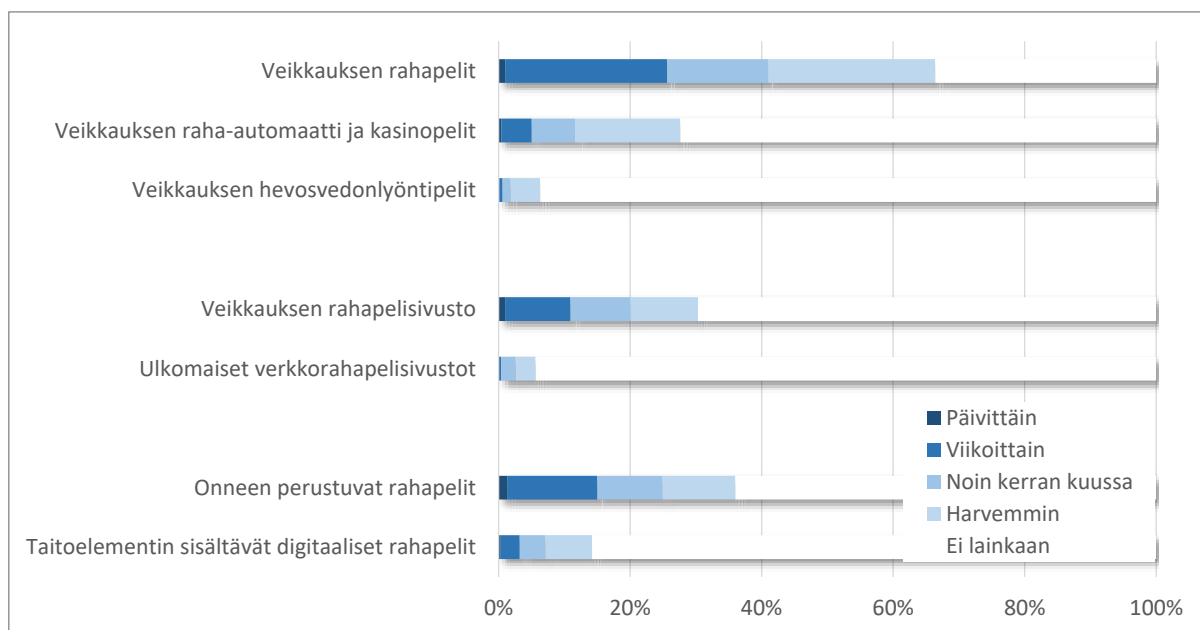
Taitoelementin sisältäviä digitaalisia rahapelejä pelataan aiempaa vähemmän. Yksi syy tähän voi olla se, että aiempina vuosina suosittu nettipokeri on menettänyt pelaajamääriään maailmanlaajuisesti. Muutenkin taitoon perustuvat rahapelit muodostavat selkeän vähemmistön kaikesta rahapelaamisesta ja yhdenkin pelin suosion muutokset heijastuvat näin helposti koko kategorian suosioon.

Vaikka leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit, kuten Facebookin *Texas hold'em pokeri* tai mobiililaitteilla pelattava *Double Down Casino* ovat, maailmanlaajuisesti tuottoisa ilmaispeleiden (*free-to-play*-pelit) ryhmä, eivät suomalaiset kuitenkaan pelaa näitä pelejä erityisen aktiivisesti. Muihin digitaalisiin peleihin verrattuna näillä peleillä on selkeästi vähiten pelaajia. Toisaalta aktiivisten pelaajien osuus on tämän aineiston perusteella leikkirahalla pelattavissa nettikasinopeleissä suurempi (2,2 %) kuin perinteisissä hevosvedonlyöntipeleissä (1,8 %).

Leikkirahalla pelattavia nettikasinopelejäkin vähemmän pelataan toistaiseksi kilpapelaamista koskevia vedonlyöntipelejä. 1,8 % suomalaisista on joskus lyönyt vetoa eSportsista, mutta aktiivisia eSports-vedonlyöjiä ei vielä tällä hetkellä löydy tällä tarkastelun tasolla lainkaan Suomesta.

Taulukko 7. Rahapelien pelaamisen yleisyys

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten pelaajien osuus
Rahapelit							
Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit	1,0 %	24,4 %	15,2 %	25,2 %	33,3 %	0,9 %	40,6 %
Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit	0,4 %	4,6 %	6,5 %	15,9 %	71,8 %	0,7 %	11,5 %
Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit	0,1 %	0,5 %	1,2 %	4,5 %	93,2 %	0,4 %	1,8 %
Veikkauksen rahapelisivusto	1,0 %	9,9 %	9,1 %	10,3 %	69,6 %	0,2 %	20,0 %
Ulkomaiset rahapelisivustot	0,0 %	0,4 %	2,2 %	3,0 %	94,2 %	0,1 %	2,6 %
Onneen perustuvat (digitaaliset) rahapelit	1,3 %	13,7 %	9,9 %	11,1 %	64,0 %	0,1 %	24,9 %
Taitoelementin sisältävät (digitaaliset) rahapelit	0,3 %	2,9 %	3,9 %	7,1 %	85,8 %	0,1 %	7,1 %
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	0,1 %	0,9 %	1,2 %	3,7 %	94,0 %	0,2 %	2,2 %
Vedonlyönti eSportsista	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,8 %	98,1 %	0,1 %	0,0 %



Kuvio 4. Rahapelaamisen yleisyys

Rahapelaaminen perinteisessä, esimerkiksi paperikuponkien avulla pelattavassa, muodossaan on Pelaajabarometri-tutkimusten kuluessa vähentänyt suosiotaan. Vuoden 2009 ensimmäisessä Pelaajabarometrissa esimerkiksi RAY:n

perinteisiä (ei-digitaalisia) raha-automaattipelejä ilmoitti aktiivisesti pelaavansa 19,7 % vastaajista, kun vuoden 2015 barometriaineistossa vastaava osuus on 15,1 % ($X^2=7,85$; $p<0,001$). Vuonna 2018 luku on enää 11,5 % ($X^2=5,67$; $p<0,05$). Samaan aikaan digitaalisesti, verkossa tapahtuva rahapelaaminen on lisännyt suosiotaan. 20,4 % vastaajista ilmoitti pelaavansa aktiivisesti kotimaisilla tai ulkomaisilla rahapelisivustoilla. Vuonna 2009 aktiivisten verkkorahapelaajien osuus oli 12,8 %.

3.3 Digitaalisten pelien pelaaminen

Edellisen Pelaajabarometrinen tavoin digitaalisia pelejä (ks. Kuvio 5 ja Taulukko 8) pelataan useimmiten mobiililaitteilla (aktiivisia pelaajia 38,5 %) ja tietokoneella (28,7 %). Pelikonsoleilla pelaa aktiivisesti 24,5 %, Facebookissa 12,6 % ja muissa selaimella toimivilla pelialustoilla pelaa 9,2 % suomalaisista. Käsikonsolien aktiivisia pelaajia on Suomessa 2,9 %.

Taulukko 8. Pelaamisen yleisyys eri pelityypeissä. Aktiivisten pelaajien osuudella tarkoitetaan noin kerran kuukaudessa tai useammin kyseistä pelityyppiä pelaavien määrää.

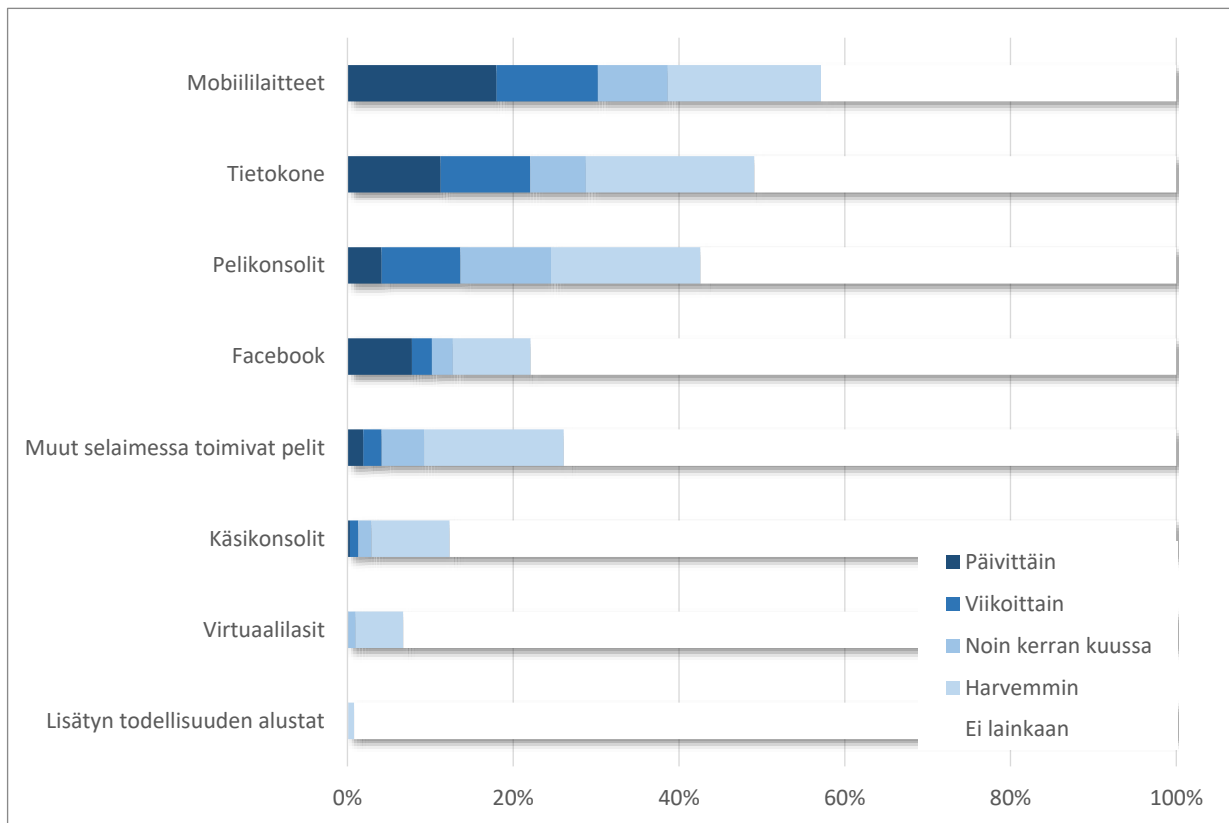
	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten pelaajien osuus
Digitaalisten pelien alustat							
Mobiililaitteet	17,9 %	12,2 %	8,4 %	18,4 %	42,7 %	0,4 %	38,5 %
Tietokone	11,2 %	10,8 %	6,7 %	20,3 %	50,8 %	0,2 %	28,7 %
Pelikonsolit	4,1 %	9,5 %	10,9 %	18,0 %	57,3 %	0,2 %	24,5 %
Facebook	7,7 %	2,4 %	2,5 %	9,3 %	77,2 %	0,8 %	12,6 %
Muut selaimessa toimivat pelit	1,9 %	2,2 %	5,1 %	16,8 %	73,6 %	0,3 %	9,2 %
Käsikonsolit	0,3 %	1,0 %	1,6 %	9,4 %	87,5 %	0,2 %	2,9 %
Virtuaalilasit	0,0 %	0,1 %	0,9 %	5,7 %	92,8 %	0,5 %	1,0 %
Lisätyn todellisuuden alustat	0,0 %	0,0 %	0,1 %	0,7 %	98,7 %	0,5 %	0,1 %

Digitaalisten pelien lajityypit							
Pulma- ja korttipelit	6,8 %	9,8 %	11,0 %	25,6 %	46,7 %	0,1 %	27,6 %
Seikkailupelit	2,5 %	6,7 %	8,1 %	10,4 %	72,1 %	0,2 %	17,3 %
Ammuskelupelit	5,1 %	6,9 %	5,4 %	8,8 %	73,7 %	0,1 %	17,4 %
Strategiapelit	2,2 %	3,4 %	3,9 %	12,4 %	78,0 %	0,1 %	9,5 %
Urheilupelit	0,8 %	2,9 %	4,8 %	17,1 %	74,2 %	0,2 %	8,5 %
Toimintapelit	2,0 %	4,4 %	6,6 %	15,2 %	71,3 %	0,5 %	13,0 %
Ajopelit	0,1 %	2,4 %	6,8 %	18,0 %	72,5 %	0,1 %	9,3 %
Simulaatiopelit	1,0 %	2,9 %	5,3 %	12,8 %	77,7 %	0,4 %	9,2 %
Monen pelaajan verkkopelit	3,7 %	3,2 %	1,4 %	6,0 %	85,3 %	0,3 %	8,3 %
Roolipelit	1,4 %	2,7 %	3,8 %	6,5 %	85,5 %	0,1 %	7,9 %
Musiikki- ja seurapelit	0,3 %	1,1 %	3,6 %	15,3 %	79,4 %	0,4 %	5,0 %
Nettiroolipelit	1,0 %	1,2 %	0,9 %	5,8 %	90,8 %	0,2 %	3,1 %
Opetuspelit	0,2 %	1,4 %	1,9 %	10,6 %	85,7 %	0,2 %	3,5 %
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	0,1 %	0,9 %	1,2 %	3,7 %	94,0 %	0,2 %	2,2 %
Free-to-play-ilmaispelit	7,5 %	8,7 %	3,9 %	12,5 %	67,1 %	0,3 %	20,1 %

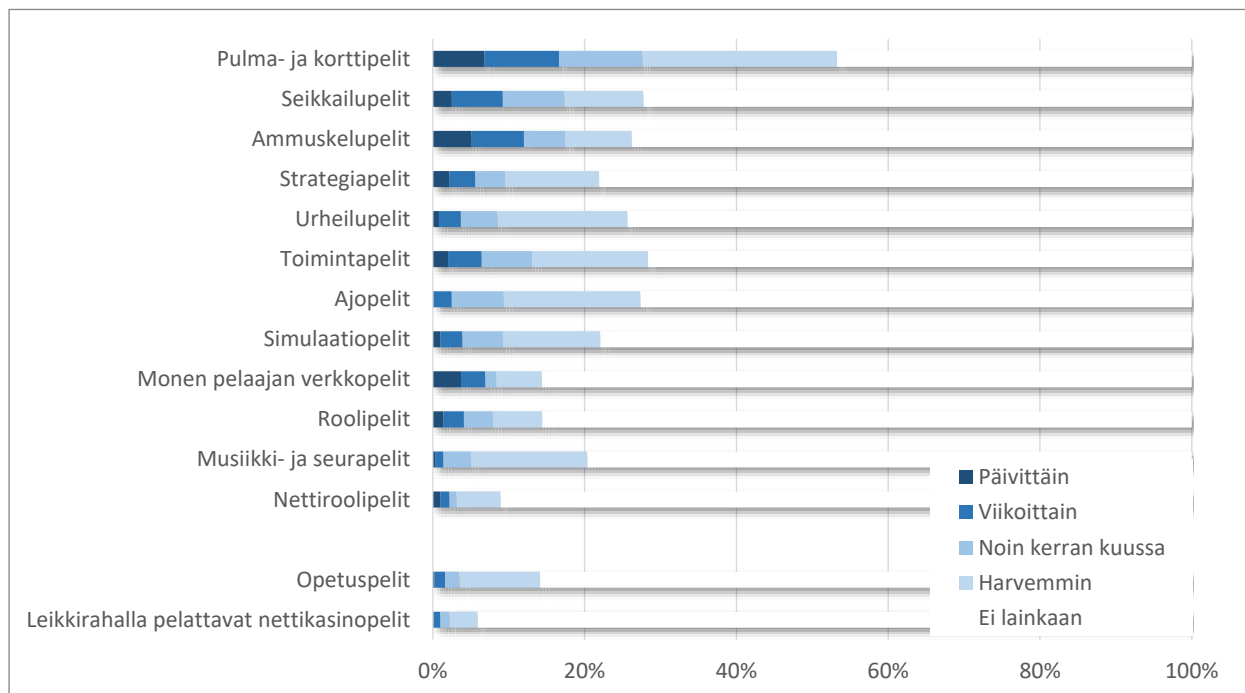
Uusina asioina vuoden 2018 barometrissa kysyttiin virtuaalilaseilla ja lisätyn todellisuuden (*augmented reality*, AR) alustoilla pelaamisesta. Näillä uusilla, nousevilla pelialustoilla ei ole vielä suurta käyttäjäkuntaa. Virtuaalilaseja pelaamiseen käyttää aktiivisesti yksi prosentti (1 %) suomalaisista ja ainakin joskus virtuaalilaseilla on pelannut 6,7 % suomalaisista.

Lisätyn todellisuuden alustat ovat vielä harvinaisempia pelaajien keskuudessa. Vain 0,8 % suomalaisista on pelannut lisätyn todellisuuden alustoilla ja aktiivisia, tätä tekniikkaa hyödyntäviä pelaajia on vain 0,1 % suomalaisista.

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN



Kuvio 5. Digitaalisten pelien alustojen yleisyys



Kuvio 6. Digitaalisten pelien lajityyppien yleisyys

Vastaajista 36,3 % ilmoitti pelaavansa vähintään kerran viikossa jotakin digitaalista viihdepelejä ja päivittäin jotakin digitaalista viihdepelejä kertoi pelaavansa 16,1 % vastaajista. Selvästi eniten päivittäisiä tai viikoittaisia pelaajia oli erilaisilla pulma- ja korttipeleillä (ks. Kuvio 6 ja Taulukko 8). Pulma- ja korttipelien aktiivisten pelaajien osuus on 27,6 %. Niiden jälkeen suosituimpia ovat seikkailu- (17,3 %) ja ammuskelupelit (17,4 %). Toimintapeleillä on aktiivisia pelaajia 13 % suomalaisista, jonka jälkeen seuraa suhteellisen tasaisen suosion ryhmä eri pelityyppistä vajaan kymmenen prosentin kategoriassa. Strategia- (9,5 %), ajo- (9,3 %) ja simulaatiopelien (9,2 %) pelataan suunnilleen yhtä aktiivisesti. Hieman näitä vähemmän aktiivisia pelaajia on urheilu- (8,5 %), monen pelaajan verkko- (8,3 %) ja roolipeleillä (7,9 %). Musiikki- ja seurapelejä (5 %) sekä nettiroolipelejä (3,1 %) ei pelaa aktiivisesti kovinkaan iso osa suomalaisista. Myöskin opetuspelien aktiivisia pelaajia on suhteellisen vähän (3,5 %)

Eniten digitaalisia viihdepelejä pelattiin nuorimmissa ikäryhmissä. Alle 20-vuotiaista vastaajista jotakin viihdepelejä ilmoitti pelaavansa päivittäin 36,4 % (52,2 % vuonna 2015, $X^2=6,67$; $p<0,05$) ja vähintään kerran viikossa 69,8 % (81,6% vuonna 2015, $X^2=5,08$; $p<0,05$). Vaikka luvut ovat edelleen suuria, alle kaksikymppisten nuorten ja lasten päivittäisten ja viikoittaisten pelaajien osuudet ovat kuitenkin laskeneet tilastollisesti merkitsevästi verrattuna vuoden 2015 barometriin.

Myös 20–29-vuotiaiden ikäryhmässä yli puolet vastaajista kertoi pelaavansa jotakin digitaalista viihdepelejä vähintään kerran viikossa (Taulukko 9), mutta tässä ikäryhmässä päivittäisiä pelaajia oli selvästi alle kolmannes vastaajista. Myös 30–39-vuotiaat pelasivat melko säännöllisesti digitaalisia viihdepelejä, mutta jo 40–49-vuotiaiden ikäryhmässä alkoi olla suurehko osuus (25,9 %) henkilöitä, jotka eivät pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä. Nelikymppisten ei-pelaajien osuus on kuitenkin pienentynyt tilastollisesti merkitsevästi verrattuna vuoden 2015 barometriin (38,7 % vuonna 2015, $X^2=5,47$, $p<0,05$). Tätä vanhemmissa ikäryhmissä jo yli puolet ilmoittaa, etteivät pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä.

Taulukko 9. Viihdepelien pelaamisen aktiivisuus eri ikäryhmissä.

Ikäryhmä	Pelaa päivittäin digitaalista viihdepeliä	Pelaa viikoittain tai useammin digitaalista viihdepeliä	Ei pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä
10–19 v	36,4 %	69,8 %	2,3 %
20–29 v	27,8 %	61,1 %	8,3 %
30–39 v	14,9 %	39,9 %	16,2 %
40–49 v	7,2 %	28,1 %	25,9 %
50–59 v	9,7 %	16,8 %	56,8 %
60–69 v	10,3 %	22,4 %	59,6 %
yli 70 v	4,0 %	9,3 %	78,7 %

Kuten vuoden 2015 aineisto, myös vuoden 2018 aineisto antoi mahdollisuuden tarkastella tarkemmin sitä, millaisia digitaalisia viihdepelejä eri ikäryhmissä pelataan. Vuonna 2015 kaikissa ikäryhmissä pulmapelit olivat suosituin digitaalisten viihdepelien lajityyppi. Vuonna 2018 ammuskelupelit ja seikkailupelit nousivat nuorimpien ikäluokkien suosituimmiksi lajityypeiksi. Pulmapelit ovat edelleen muiden ikäryhmien suosituin pelilajityyppi. Taulukossa 10 on esitetty kunkin ikäryhmän suosituimmat lajityypit sen perusteella, kuinka suuri osuus ikäryhmästä ilmoitti pelaavansa kyseistä pelityyppiä noin kerran kuukaudessa tai useammin (eli tutkimukseen määritelty aktiivisten pelaajien osuus).

Taulukko 10. Suosituimmat digitaalisten viihdepelien lajityypit eri ikäryhmissä, mukana myös opetuspelit. Alle 2 % suuruisia osuuksia aktiivisia pelaajia ei ole merkitty taulukkoon.

10–19 v	20–29 v	30–39 v	40–49 v	50–59 v	60–69 v	yli 70 v
1. Ammuskelupelit (43,4%)	1. Seikkailupelit (44,2%)	1. Pulmapelit (26,8%)	1. Pulmapelit (28,4%)	1. Pulmapelit (22,5%)	1. Pulmapelit (27,6%)	1. Pulmapelit (10,2%)
2. Seikkailupelit (42,9%)	2. Ammuskelupelit (38,3%)	2. Toimintapelit (21,9%) ja ammuskelupelit (21,9%)	2. Ammuskelupelit (11,8%)	2. Ammuskelupelit (2,0%)		
3. Pulmapelit (37,7%)	3. Pulmapelit (32,1%)	3. Seikkailupelit (18,9%)	3. Seikkailupelit (10,0%) ja ajopelit (10,0%)			
4. Simulaatiopelit (34,4%)	4. Roolipelit (24,4%)	4. Roolipelit (15,3%)	4. Toimintapelit (9,2%)			
5. Toimintapelit (32,5%)	5. Toimintapelit (23,4%)	5. Strategiapelit (14,0%)	5. Simulaatiopelit (5,7%)			
6. Muut moninpelit (31,5%)	6. Strategiapelit (20,7%)	6. Simulaatiopelit (8,9%)	6. Urheilupelit (3,9%)			
7. Urheilupelit (30,8%)	7. Muut moninpelit (16,8%)	7. Ajopelit (8,7%)	7. Strategiapelit (2,6%) ja muut moninpelit (2,6%)			
8. Ajopelit (29,4%)	8. Urheilupelit (14,9%) ja nettiroolipelit (14,9%)	8. Urheilupelit (7,6%)				
9. Strategiapelit (26,6%)	9. Simulaatiopelit (14,7%)	9. Muut moninpelit (6,0%)				
10. Musiikki- ja seurapelit (22,2%)	10. Ajopelit (14,6%)	10. Opetuspelit (5,3%)				
11. Opetuspelit (13,6%)	11. Musiikki- ja seurapelit (7,7%)	11. Musiikki- ja seurapelit (3,4%)				
12. Roolipelit (12,1%)		12. Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (2,6%)				
13. Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (4,9%)						
14. Nettiroolipelit (4,7%)						

Pulmapelit ovat kahden nuorimman ikäryhmän kolmanneksi suosituin lajityyppi. Alle 20-vuotiaat pelasivat paljon myös simulaatiopelisiä. Roolipelit olivat 20–29-vuotiaalla neljänneksi suosituin lajityyppi. Nuorimmissa ikäryhmissä pelattiin paljon myös toiminta-, urheilu-, strategia- ja muita moninpelejä. Alle

20-vuotiaiden joukossa pelataan myös jonkin verran leikkirahalla pelattavia nettikasinopelejä.

Myös kolmekymppisistä pieni joukko pelaa leikkirahalla pelattavia nettikasinopelejä, mutta huomattavasti suosituimpia ovat pulmapelien lisäksi toiminta-, seikkailu-, rooli- ja strategiapelit. Ammuskelu-, seikkailu- ja toimintapelit ovat korkealla myös nelikymppisten suosituimpien lajityyppien listalla. Viisikymppisistä pieni osuus ilmoitti pelaavansa myös ammuskelupelejä. Tätä vanhemmilla ikäryhmillä vain pulmapelit saivat mainintoja.

Taulukko 11. Aktiivisten pelaajien osuus eri pelilajityypeissä sukupuolen mukaan jaoteltuna.

Naiset		Miehet	
1.	Pulmapelit (28,4 %)	1.	Ammuskelupelit (31,6 %)
2.	Simulaatiopelit (8,2 %)	2.	Pulmapelit (26,4 %)
3.	Seikkailupelit (7,4 %)	3.	Seikkailupelit (26,1 %)
4.	Toimintapelit (7,2 %)	4.	Toimintapelit (18,3 %)
5.	Musiikki- ja seurapelit (5,4 %)	5.	Strategiapelit (15,6 %)
6.	Opetuspelit (5,2 %)	6.	Muut moninpelit (14,8 %)
7.	Urheilupelit (3,8 %)	7.	Ajopelit (14,3 %)
7.	Ajopelit (3,8 %)	8.	Urheilupelit (13,1 %)
9.	Strategiapelit (3,1 %)	9.	Roolipelit (13,0 %)
10.	Ammuskelupelit (2,7 %)	10.	Simulaatiopelit (9,8 %)
11.	Roolipelit (2,1 %)	11.	Nettiroolipelit (5,6 %)
12.	Muut moninpelit (1,8 %)	12.	Musiikki- ja seurapelit (4,3 %)
13.	Nettiroolipelit (0,7 %)	13.	Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (3,7 %)
14.	Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (0,6 %)	14.	Opetuspelit (1,9 %)

Pelilajityyppien suosio on erilainen myös sukupuolen mukaan tarkasteltuna (ks. Taulukko 11). Pulmapelit ovat naisten suosituin pelityyppi, mutta miesten suosituin pelilajityyppi on ammuskelupelit. Miehistä on enemmän aktiivisia pelaajia lähes kaikissa lajityypeissä. Pulmapelien aktiivista pelaajista 51,6 % on naisia, ja niiden lisäksi musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista 55,6 % on naisia ja opetuspelien aktiivista pelaajista 73,4 %.

3.4 Suosituimmat digitaaliset pelit

Edellisten vuosien tapaan niitä vastaajia, jotka olivat kuluneen kuukauden sisällä pelanneet jotakin digitaalista peliä, pyydettiin nimeämään kaksi eniten pelaamaansa peliä. Kysymykseen vastasi lähes puolet kaikista kyselyyn osallistuneista (48,5 %). Taulukossa 12 on listattuna vastaajien parissa suosituimmat pelit ja mainintojen lukumäärä, ilman painokertoimien käyttöä. Pelattujen digitaalisten pelien kirjo on suurta, ja suosituimmatkin nimikkeet saavat aineistossa vain joitakin kymmeniä mainintoja.

Taulukko 12. Kuusitoista suosituinta peliä, pelisarjaa tai pelipalvelua vuonna 2018. Sinertävällä pohjavärillä on merkitty ne pelit ja pelisarjat, jotka eivät olleet kärkilistalla edellisessä Pelaajabarometrissä vuonna 2015. Muutosta suhteessa edellisen barometrin sijoitukseen on merkitty +, - ja = -symboleilla. + tarkoittaa nousua vuoden 2015 sijoituksesta, - laskua ja =, että sijoitus on pysynyt samana.

Suosituimmat pelit	Mainintoja	Muutos
1 Veikkauksen pelit (Lotto, vedonlyönti, ym.)	113	+
2 Pasianssipelit (Spider, Vapaakenttä, ym.)	83	-
3 Fortnite	35	
3 Candy Crush	35	-
5 Mahjong	21	-
6 The Sims	16	+
7 Counter-Strike	12	+
7 NHL	12	-
9 Grand Theft Auto	11	=
9 Sanapala	11	
9 Pokémon	11	
12 PlayerUnknown's Battlegrounds	9	
12 Sudoku	9	+
14 Call of Duty	8	-
14 Tetris	8	
14 Super Mario	8	

Edellisten vuosien tapaan pelien jatko-osat ja pelisarjat on analyysiä varten koodattu yhdeksi pelinimikkeeksi. Pelipalvelujen kuten Veikkauksen tai Älypää-pelisivuston tarjoamia pelejä on myös käsitelty yhtenä kokonaisuutena.

Veikkauksen rahapelit ovat nostaneet selkeästi suosiotaan edellisestä barometrasta. Mainintojen (113) määrä olisi hieman tätäkin suurempi, jos mukaan olisi laskettu myös aiemmin RAY:n ja Fintoton peleiksi laskettavat pelit. Vuoden 2018 suosituimpien pelien joukossa veikkaukset ovat nyt ensimmäisenä, kun vuonna 2015 Veikkauksen pelit olivat sijalla kolme.

Suosituimpia digitaalisia pelejä ovat edelleen pasianssipelit. Uutena pelinä listalle nousee pelaajien välistä taistelua ja linnoitusten rakentelua yhdistelevä ”selviytymispeli” *Fortnite*, joka jakaa *Candy Crush* -pelisarjan kanssa kolmannen sijan. Erilaiset mahjongpelit ja sudokut ovat edelleen suosituimpien joukossa ja vanha tuttu *Tetris* tekee paluun listalle. Simulaatiopeli *The Sims* ja ammuskelupeli *Counter-Strike* ovat nostaneet hieman sijoitustaan. Toimintaseikkailupeli *Grand Theft Auto* on pitänyt edellisen sijoituksensa. Urheilupeleistä suosituimpien listalla pysyy *NHL*. Myös ammuskelupeli *Call of Duty* pysyy edelleen suosituimpien listalla, vaikka sijoitus on pienoisessa laskussa. Uusia tulokkaita listalle *Tetrixen* ja *Fortniten* lisäksi ovat mobiili-pulmapeli *Sanapala*, myös uutta selviytymispelityyppiä edustava *PlayerUnknown's Battlegrounds* ja toimintapeli *Super Mario*. Myös *Pokémon*-pelit nousevat suosituimpien listalle, syynä erityisesti mobiililaitteilla pelattava *Pokémon GO*-peli.

Edellisen barometrin suosituimpien pelien listalta ovat pudonneet erityisesti vuonna 2015 suositut mobiilipelit, kuten *Angry Birds*, *Hay Day*, *Clash of Clans* sekä *Farm Heroes Saga*, mutta *Hay Day* on edelleen naisten suosituimpien pelien joukossa.

Naisten ja miesten keskuudessa suosituimmat pelit poikkeavat toisistaan (Taulukko 13). Veikkauksen pelit, pasianssipelit ja *Fortnite* löytyvät molemmilta kärkilistoilta. Näiden lisäksi naisten listalta löytyy arkiseen pelaamiseen soveltuvia mobiili- ja selainpelejä sekä vanha suosikki *The Sims*. Miesten ja poikien listalla puolestaan on erityisesti erilaisia ammuskelu- ja urheilupelejä.

Taulukko 13. Suosituimmat pelit naisten ja miesten keskuudessa. Vihreällä taustavärillä merkatut löytyvät molemmista listoista.

Naisten suosikkipelit			Miesten suosikkipelit		
1	Veikkauksen pelit	47	1	Veikkauksen pelit	66
2	Pasiassi	41	2	Pasiassi	42
3	Candy Crush	33	3	Fortnite	29
4	Mahjong	18	4	Counter-Strike	12
5	The Sims	16	5	NHL	11
6	Sanapala	8	6	Grand Theft Auto	9
7	Pokémon	7	6	PlayerUnknown's Battlegrounds	9
8	Tetris	6	8	Call of Duty	8
8	Hay Day	6	9	Battlefield	6
8	Super Mario	6	10	FIFA	5
8	Sudoku	6	10	Tom Clancy's Rainbow Six	5
8	Fortnite	6	10	World of Tanks	5

3.5 Kilpapelaaaminen eli eSports, ja striimaaminen

Vuoden 2018 pelaajabarometrissa kysyttiin ensimmäistä kertaa kilpapelaaamisesta eli eSportsista ja pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen, kuten striimaamisen, kuluttamisesta ja tuottamisesta. Vaikka sekä kilpapelaaaminen että pelaamisen striimaaminen ovat nousevia ilmiöitä, ei niitä barometritutkimuksen valossa väestötasolla vielä harrasteta kovin paljoa.

Digitaalisia pelejä eSports-kilpapeleinä ei ole ollenkaan pelannut 95,7 % vastaajista. Oman pelaamisen striimaaminen muiden nähtäväksi tai ei-reaaliaikaisten tallenteiden julkaiseminen omasta pelaamisesta muiden nähtäväksi ovat vielä harvinaisempia: yli 96 % vastaajista ei ole tehnyt kumpaakaan koskaan. Kaikkein harvinaisinta on vedonlyönti kilpapelaaamisesta. Alle kaksi prosenttia on edes joskus lyönyt vetoa eSports-tapahtumasta.

Taulukko 14. eSportsin eli kilpapelaaamisen ja striimaamisen yleisyys

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten osuus
Kilpapelaaaminen eli eSports ja striimaaminen							
Pelaa digitaalisia pelejä eSports-kilpapeleinä	0,5 %	1 %	0,3 %	1,8 %	95,7 %	0,6 %	1,8 %
Katsoo stream-lähetyksiä tai -tallenteita eSports-kilpapelaaamisesta	2 %	2,5 %	4 %	6,8 %	84,5 %	0,1 %	8,5 %
Lyö vetoa eSports-kilpapelaaamisesta	0 %	0 %	0 %	1,8 %	98,1 %	0,1 %	0 %
Katsoo muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta	4,2 %	4 %	3,5 %	7,5 %	80,5 %	0,3 %	11,7 %
Striimaa omaa pelaamistaan muille	0,1 %	0,6 %	0,4 %	1,5 %	97,2 %	0,2 %	1,1 %
Julkaisee ei-reaaliaikaisia nettitalenteita pelaamisestaan	0 %	0 %	0,3 %	3,1 %	96,4 %	0,3 %	0,3 %

Aktiivisia kilpelaajia on alle kaksi prosenttia suomalaisista. Oman pelaamisensa aktiivisia striimaajia puolestaan on vain noin yksi prosentti ja muita nettitalenteita pelaamisestaan aktiivisesti esimerkiksi YouTubessa julkaisevia on vain 0,3 %

vastaajista. Kannattaa tosin muistaa, että yksikin prosentti (4,5 miljoonan) 10–75-vuotiaiden suomalaisten tasolla merkitsee jo 45 000 ihmisen harrastajaryhmää.

Kilpa- ja muuta pelaamista koskevien mediasisältöjen kuluttaminen on yleisempää kuin niiden tuottaminen itse. Stream-lähetyksiä eSports-kilpapelamisesta seuraa aktiivisesti 8,5 % vastaajista ja yli 15 % on ainakin joskus seurannut tällaisia lähetyksiä. Muunlaisia pelaamista koskevia mediasisältöjä, kuten walk-trough- eli läpipeluuohjevideoita, kuluttaa aktiivisesti lähes 12 % vastaajista, ja noin 19 % on ainakin joskus katsonut tällaisia mediasisältöjä.

Kilpapelaminen ja pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen ovat sukupuolittunutta toimintaa. Esimerkiksi kilpapelejä pelaa 6,4 % miehistä, mutta vain 0,8 % naisista. Naisista 6,8 % katsoo muuhun pelaamiseen kuin eSportsiin liittyviä tallenteita, mutta miesten lukema on 30,8 %. Naiset eivät nyt analysoidun aineiston perusteella lyö lainkaan vetoa kilpapelamisesta tai julkaise ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan.

Taulukko 15. Aktiivisten kilpelaajien ja striimaajien osuudet ikäryhmittäin.

	10–19-vuotiaat	20–29-vuotiaat	30–39-vuotiaat	40–49-vuotiaat	50–59-vuotiaat	60–69-vuotiaat	Yli 70-vuotiaat
Kilpapelaminen eli eSports ja striimaaminen							
Pelaa aktiivisesti digitaalisia pelejä eSports-kilpapeleinä	4,7 %	4,2 %	2,7 %	0 %	0 %	0,6 %	0 %
Katsoo aktiivisesti stream-lähetyksiä tai -tallenteita eSports-kilpapelamisesta	27,1 %	21,5 %	7,4 %	1,4 %	0,6 %	0 %	0 %
Lyö aktiivisesti vetoa eSports-kilpapelamisesta	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
Katsoo aktiivisesti muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta	36,4 %	34 %	7,4 %	1,4 %	0,6 %	0 %	0 %
Striimaa aktiivisesti omaa pelaamistaan muille	3,9 %	4,1 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
Julkaisee aktiivisesti ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan	2,3 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0,3 %

Kilpapelaminen ja striimaaminen painottuvat selkeästi nuorten aktiviteeteiksi (Taulukko 15). Aktiivisia kilpelaajia ja aktiivisia pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen kuluttajia ja julkaisijoita on eniten kahdessa nuorimmassa ikäryhmässä. Kolmekymppistenkin ryhmässä pelataan aktiivisesti kilpapelejä vielä jonkin verran sekä katsotaan pelaamiseen liittyviä mediasisältöjä, mutta ei enää aktiivisesti tuoteta mediasisältöjä omasta pelaamisesta muiden nähtäväksi. Tätä vanhemmissa ikäryhmissä aktiivinen kilpapelaminen ja pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen aktiivinen kuluttaminen tai tuottaminen on hyvin vähäistä tai olematonta.

Taulukko 16. Aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien kilpapelaminen ja striimaaminen

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten osuus
Kilpapelaminen eli eSports ja striimaaminen							
Pelaa digitaalisia pelejä eSports-kilpapeleinä	1,1 %	2 %	0,7 %	3,4 %	91,4 %	1,4 %	3,8 %
Katsoo stream-lähetyksiä tai -tallenteita eSports-kilpapelamisesta	4,1 %	5,2 %	8,6 %	11,8 %	70,1 %	0,2 %	17,9 %
Lyö vetoa eSports-kilpapelamisesta	0 %	0 %	0 %	3,9 %	95,9 %	0,2 %	0 %
Katsoo muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta	8,8 %	8,1 %	7,2 %	13,8 %	61,8 %	0,2 %	24,1 %
Striimaa omaa pelaamistaan muille	0,2 %	1,1 %	0,9 %	2,9 %	94,3 %	0,5 %	2,2 %
Julkaisee ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan	0 %	0 %	0,7 %	6,5 %	92,3 %	0,5 %	0,7 %

Aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa kilpapelaminen ja striimaaminen ovat yleisempää toimintaa kuin koko väestön tasolla (Taulukot 14 ja 16). Aktiivisia kilpelaajia on 3,8 % aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa, kun koko väestön tasolla heitä on vain 1,8 %. Myös kilpa- ja muuta pelaamista koskevia mediasisältöjä kulutetaan ja tuotetaan enemmän aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien parissa koko väestöön verrattuna.

Aineiston perusteella vaikuttaa siltä, että kilpapelaminen ja peleihin liittyvien mediasisältöjen kuluttaminen ja

tuottaminen ovat erityisesti nuorten, muutenkin aktiivisten digitaalisten pelien pelaajamiesten ja -poikien pelikulttuuria tällä hetkellä. Naiset eivät ainakaan toistaiseksi väestötason tarkastelussa näkyvässä määrin harrasta kilpapelaamista eivätkä julkaise omasta pelaamisestaan kovin paljon, mutta toisaalta myös naiset ja tytöt kuluttavat pelaamiseen liittyviä mediasisältöjä. Vanhempien ikäryhmien parissa kilpapelaaminen ja striimaaminen ovat hyvin harvinaista toimintaa, mutta voi lisääntyä tulevaisuudessa, kun kilpapelaaja- ja striimaajasukupolvi vanhenee.

3.6 Digitaalisiin peleihin käytetty aika ja raha

Niitä vastaajia, jotka olivat pelanneet jotakin digitaalista peliä ainakin kerran viimeisen kuukauden sisällä, pyydettiin vastaamaan myös kysymyksiin digitaaliseen pelaamiseen keskimäärin käyttämästään ajasta ja rahasta sekä arvioimaan, montako peliä heidän kotiinsa oli ostettu viimeisen puolen vuoden aikana. Noin 63 % kyselyyn vastanneista vastasi näihin kysymyksiin.

Taulukko 17. Pelaamiseen käytetty aika ja raha

		Keski- arvo	Korjattu keskiarvo	Mediaani	Keskiha- jonta	N
Käytetty aika (h / vko)	2018	6,65	4,76	2	11,79	628
	2015	5,65	4,17	2	9,583	752
	2013	4,86	3,65	2	7,908	532
	2011	4,21	3,23	2	6,38	603
	2010	4,58	3,67	2	6,101	545
	2009	4,18	2,95	0	7,591	664
Käytetty raha (€ / kk)	2018	17,02	11,03	0	39,446	595
	2015	13,63	6,3	0	46,051	748
	2013	14,25	6,11	0	62,015	507
	2011	13,88	7,23	0	78,469	564
	2010	15,46	10,16	2	32,157	453
	2009	8,42	4,72	0	23,01	628

Taulukossa 17 näkyy näiden kysymysten tunnuslukuja tarkasteltujen kaikkien kuuden pelaajabarometrin osalta. Koska joukossa on muista selkeästi erottuvia aktiivisia harrastajia, jotka nostavat keskiarvoja, on mielekkäämpää

tarkastella korjattuja keskiarvoja, joiden laskemisessa 5 % äärimmäisistä vastauksista on jätetty huomioimatta. Siten tämän tutkimuksen mukaan suomalaiset käyttivät vuonna 2018 digitaaliseen pelaamiseen keskimäärin 4,76 tuntia viikossa ja 11 euroa kuukaudessa. Koteihin ostettiin keskimäärin 1,6 peliä 12 kuukauden aikana. Edellisen, 2015 barometrin tuloksiin verrattuna on peliaika noussut yli puolella tunnilla per viikko, ja rahaa käytetään peleihin nyt lähes kaksi kertaa edellisen tutkimuksen tulosta enemmän. Vaikka varsinkin rahankäyttöön liittyvä nousu vaikuttaa suurelta, eivät ajan ja rahan kulutuksen keskiarvot ole muuttuneet tilastollisesti merkitsevästi vuosien 2015 ja 2018 välillä. Toisin sanoen muutokset sisältyvät satunnaisvaihteluun.

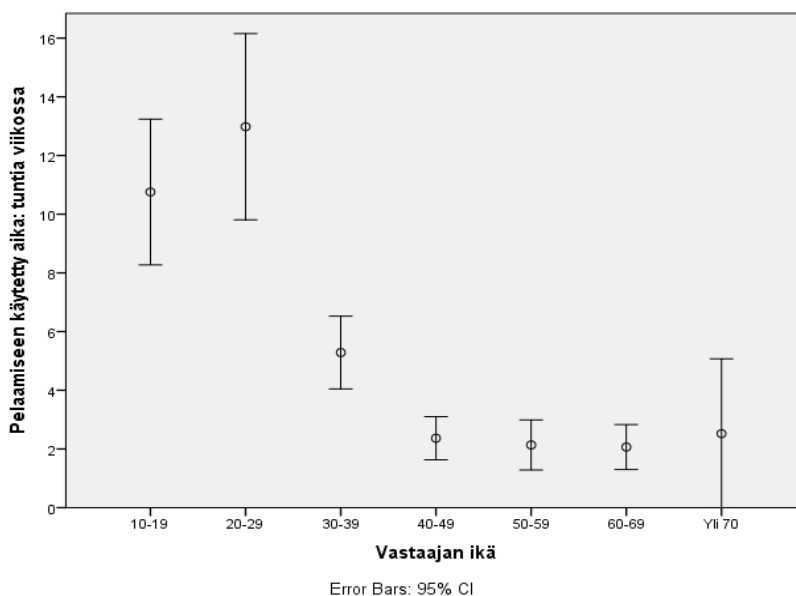
Digitaaliseen pelaamiseen käytetyn rahan määrää tarkastellessa on syytä huomioida, että peleihin lasketaan tässä yhteydessä myös rahapelit.

Miehet käyttävät pelaamiseen enemmän aikaa kuin naiset: keskimäärin 9,6 tuntia viikossa verrattuna naisten 2,9 tuntiin (korjaamattomat keskiarvot) viikossa ($t(448)=8,031$; $p < 0,001$; 2-suuntainen). Miesten pelaamiseen käyttämä aika on noussut lähes kahdella tunnilla verrattuna vuoden 2015 barometriin verrattuna ($t(666)=-2,010$; $p < 0,05$; 2-suuntainen). Naisten pelaamiseen käyttämässä ajanmäärässä ei ole tilastollisesti merkitsevää muutosta vuoteen 2015 verrattuna.

Pelaamiseen käyttävät eniten aikaa kaksikymppisten ikäryhmä (13 h/vko) ja toiseksi eniten alle kaksikymppisten ikäryhmä (10,8 h/vko), vaikka nuorimmassa ikäryhmässä on suhteellisesti enemmän pelaajia, jotka pelaavat viikoittain tai useammin digitaalisia viihdepelejä. Kaksikymppisten ikäryhmä toisin sanoen pelaa harvemmin, mutta pidempiä sessioita. Verrattuna vuoden 2015 barometriin kaksikymppiset pelaavat keskimäärin yli neljä ja puoli tuntia enemmän viikossa ($t(196)=-2,575$; $p < 0,05$; 2-suuntainen). Tämä on suuri muutos edelliseen vuoden 2015 barometriin, jossa nuorin ikäryhmä sekä pelasi useimmin että käytti eniten aikaa pelaamiseen.

Pelaamiseen käytetty aika vähenee pääsääntöisesti iän myötä (Kuvio 7) ja tasaantuu nelikymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien kohdalla keskimäärin noin kahteen tuntiin viikossa. Nelikymppisillä (2,4 h/vko) on tapahtunut tilastollisesti merkitsevää laskua pelaamiseen käytetyssä ajassa verrattuna vuoteen 2015 (3,9 h/vko, $t(163)=2,043$; $p < 0,05$; 2-suuntainen). Kolmekymppisten ikäryhmä pelaa keskimäärin 5,3 tuntia

viikossa, mikä on selkeästi enemmän kuin sitä vanhemmilla ikäryhmillä, mutta myös kaukana kahden nuorimman ikäryhmän pelaamiseen käyttämästä ajasta.



Kuvio 7. Pelaamiseen käytetyn ajan keskiarvot ja 95 % luottamusvälit eri ikäryhmissä.

Kun tarkastellaan rahankäytön korjaamattomia keskiarvoja, havaitaan, että miehet (24€/kk) käyttävät tilastollisesti merkitsevästi naisia (8,2€/kk) enemmän rahaa pelaamiseen ($t(511)=5,284$; $p<0,001$; 2-suuntainen). Rahankäytössä ei sen sijaan havaittu merkitseviä muutoksia ikäluokkien tai sukupuolten suhteen tarkasteltuna vuosien 2015 ja 2018 välillä.

3.7 Digitaalisten pelien ostaminen

Edellisen barometrin tapaan tänä vuonna kysyttiin digitaalisten pelien ostamisen muodoista eli kuinka usein vastaajat hankkivat digitaalisia viihdepelejä kaupasta myyntipakkauksessa, kuinka usein taas ostavat pelin digitaalisena *Steamin*, *Google Playn* tai *Xbox Liven* kaltaisista verkkopalveluista. Lisäksi kysyttiin, kuinka usein vastaajat pelaavat *free-to-play*-pelejä eli ilmaisepelejä, joihin voi käyttää myös rahaa toimintoihin tai lisäominaisuuksiin, ja kuinka usein he käyttävät niihin rahaa.

Vuoden 2015 barometrissä suosituin tapa ostaa uusi digitaalinen peli oli hankkia se kaupasta myyntipakkauksessa, mitä ilmoitti tehneensä ainakin joskus noin 37 % vastaajista. Tästä luvusta on vuonna 2018 tultu tilastollisesti merkitsevästi alaspäin: noin 31 % vastaajista ilmoittaa hankkivansa ainakin joskus pelin kaupasta myyntipakkauksessa ($X^2= 4,54$, $p< 0,05$). Samaan lukemaan on nyt noussut pelien lataaminen digitaalisesta verkkokaupasta, jota ainakin joskus tekee myös 31 % vastaajista. Ilmaispelien lisäominaisuuksista maksaminen on myös yleistynyt hieman vuodesta 2015. Kun vuonna 2015 hieman yli 12 % kertoi maksaneensa ainakin joskus ilmaispelien lisäominaisuuksista, vuonna 2018 hieman yli 15 % on ainakin joskus maksanut free-to-play-peleissä.

Taulukko 18. Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä.

	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	ei lainkaan
Ostetaan kaupasta myyntipakkauksessa	0,0 %	0,7 %	0,9 %	29,7 %	68,7 %
Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta	0,0 %	0,7 %	6,9 %	23,4 %	68,7 %
Maksetaan ilmaispelien lisäominaisuuksista	0,0 %	0,2 %	3,6 %	10,9 %	84,9 %

Kun tarkastellaan aktiivisia digitaalisten viihdepelien⁶ pelaajia, pelien lataaminen digitaalisista verkkopalveluista muodostuu suosituimmaksi ostamisen tavaksi. Hieman yli 52 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista on ainakin joskus ostanut pelin digitaalisesta verkkopalvelusta. Myös myyntipakkauksessa pelin ostaminen kaupasta on edelleen suosittua aktiivisilla digitaalisten viihdepelien pelaajilla (Taulukko 19), mutta vuoden 2015 lukemasta (57,4 %) on tultu tilastollisesti merkitsevästi alaspäin ($X^2=11,92$; $p<0,01$). Vuonna 2018 ainakin toisinaan pelejä ostaa kaupan myyntipakkauksessa enää noin 46 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista. Ilmaispelien lisäominaisuuksista ostaa ainakin joskus 27,3 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista.

Päivittäin *free-to-play*-ilmaispelejä pelaavien osuus on laskenut vuoden 2015 luvusta (11,5 %) 7,5 %:iin ($X^2=8,98$;

⁶ Digitaalisiin viihdepeleihin eivät tässä sisälly raha-, opetus- tai muu-luokkaan kuuluvat pelit, eivätkä pelialustat.

$p < 0,01$), mutta pelaajien kokonaismäärä on pysynyt samalla, noin 33 % tasolla koko väestössä. Myös aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa päivittäinen *free-to-play*-pelaaminen on vähentynyt 23,2 %:sta 15,1 %:iin ($X^2=9,71$; $p < 0,01$).

Aktiivisia *free-to-play*-pelien pelaajia oli vastaajista 20,1 %, mikä on hieman vähemmän kuin vuonna 2015 (22,5 %). Heistä 60,9 %⁷ ilmoitti, ettei osta lainkaan ilmaispeleiden maksullisia lisäominaisuuksia, mikä on käytännössä samalla tasolla kuin vuonna 2015. Päivittäin ilmaispeleissä ei tämän tutkimuksen mukaan tee ostoja kukaan, eikä viikoittainkaan kuin 1,1 % aktiivisista *free-to-play*-pelien pelaajista. Viikoittain tai sitä useammin ostamisessa on tapahtunut tilastollisesti merkitsevää laskua vuoden 2015 5 %:sta ($X^2=4,85$, $p < 0,05$). Noin kerran kuukaudessa ostoja tekee kuitenkin 14,7 % näistä pelaajista. Luku on jonkin verran vuoden 2015 lukua (8,6 %) korkeampi, muttei tilastollisesti merkitsevästi. 22,8 % aktiivisista *free-to-play*-pelien pelaajista tekee ostoja harvemmin kuin kerran kuukaudessa, mikä on puolestaan hieman vuoden 2015 lukua (25,3 %) pienempi osuus. Aktiiviset *free-to-play*-pelaajat tekevät edelleen muuta väestöä useammin ostoja ilmaispeleissä. Ostaminen ei kuitenkaan ole kovin intensiivistä, vaan ostoja tehdään enimmäkseen kuukausittain tai sitä harvemmin.

Taulukko 19. Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien osalta

	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	ei lainkaan
Ostetaan kaupasta myyntipakkauksessa	0,0 %	1,1 %	1,6 %	43,4 %	53,9 %
Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta	0,0 %	1,6 %	14,1 %	36,7 %	46,9 %
Maksetaan ilmaispeleiden lisäominaisuuksista	0,0 %	0,5 %	7,3 %	19,5 %	71,8 %

⁷ Vuoden 2015 Pelaajabarometrissa on virheelliset luvut vastaavassa kohdassa, jossa käsitellään aktiivisten *free-to-play*-pelien pelaajien maksamista ilmaispeleissä. Vuoden 2015 raportin tekstissä olevat luvut koskivat sitä, kuinka usein pelaajat pelaavat *free-to-play*-pelejä, ei sitä, kuinka usein he maksavat ilmaispeleissä.

3.8 Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät ongelmat

Vuoden 2018 pelaajabarometrissa jatkettiin vuonna 2015 aloitettua tiedustelua pelaamiseen liittyvistä ongelmista. Vastaaajilta kysyttiin sekä pelaamiseen käytettyyn aikaan että pelaamiseen käytettyyn rahaan liittyvien ongelmien esiintymisestä. Vastaaajista valtaosa 87,3 % ilmoitti, että ei ole kokenut digitaalisten pelien pelaamisen aiheuttaneen heille itselleen ongelmia ajan eikä rahan käytön suhteen. Tämä osuus on pysynyt hyvin tarkkaan ennallaan vuoden 2015 barometrin tuloksiin verrattaessa.

Taulukko 20. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat

	toistuvasti	harvoin	ei ongelmia	ei osaa sanoa
Peleihin käytetty aika aiheuttaa ongelmia	1,2 %	8,3 %	88,8 %	1,7 %
Peleihin käytetty raha aiheuttaa ongelmia	0,3 %	2,0 %	96,3 %	1,4 %

Peleihin käytettyyn aikaan liittyviä ongelmia olivat kohdanneet useimmin kyselyn nuorimmat vastaajat: 10–19-vuotiaista 24 % kertoi peleihin käytetyn ajan aiheuttaneen harvoin tai toistuvasti ongelmia. Toistuvasti aikaan liittyviä ongelmia kohtasi 2,3 % kyselyyn vastanneista 10–19-vuotiaista. Peli-aikaan liittyviä ongelmia esiintyi sekä mies- että naispuolisilla vastaajilla: miehistä 10,1 %:lla ja naisista 9,2 %:lla. Aktiivisesti digitaalisia viihdepelejä pelaavista vastaajista 18,4 % oli kohdannut aikaan liittyviä ongelmia, mutta vain 2,5 % raportoi kohdanneensa niitä toistuvasti. Tulokset vastaavat vuoden 2015 tilannetta.

Peleihin käytettyyn rahaan liittyvät ongelmat olivat aineistossa selvästi harvinaisempia. Nuorimmat ikäryhmät raportoivat hieman muita useammin ongelmia myös rahaan liittyen. 10–29-vuotiaista vajaalla 5 %:lla oli ollut rahaan liittyviä ongelmia ainakin joskus, kun muilla ikäryhmillä korkeintaan 2,2 prosentilla oli ollut rahaan liittyviä ongelmia. Toistuvasti kahdella nuorimmalla ikäryhmällä oli ollut rahaan liittyviä ongelmia vain alle yhdellä prosentilla vastaajista. Näitä vanhemmilla ikäryhmillä toistuvia rahaan liittyviä ongelmia ei raportoitu ollenkaan.

Taulukko 21. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat eri pelaajaryhmillä

	Aikaan liittyviä ongelmia	Aikaan liittyviä ongelmia toistuvasti	Rahaan liittyviä ongelmia	Rahaan liittyviä ongelmia toistuvasti
Naisista	9,2 %	1,2 %	1,6 %	0,2 %
Miehistä	10,1 %	1,3 %	2,7 %	0,2 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	18,4 %	2,5 %	3,5 %	0,5 %
Aktiivisista rahapelaajista	6,3 %	0,9 %	3,5 %	0,2 %
Aktiivisista onneen perustuvien rahapelien pelaajista	4,5 %	0,0 %	4,9 %	0,4 %
Aktiivisista taitoelementin sisältävien rahapelien pelaajista	9,1 %	0,0 %	9,0 %	0,0 %

Miehistä 2,7 % oli kohdannut harvoin tai toistuvasti rahaan liittyviä ongelmia ja naisista 1,6 %. Aktiivisesti rahapelejä pelaavista vastaajista 3,5 % oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia harvoin tai toistuvasti. Onneen perustuvia rahapelejä (esim. Lotto, raha-automaatit ja arvat) aktiivisesti pelaavista 4,9 % oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia, kun puolestaan aktiivisesti taitoelementin sisältäviä rahapelejä (esim. vedonlyönti ja nettipokeri) aktiivisesti pelaavista 9 % oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia.

Pelaamiseen liittyviä ongelmia tarkasteltiin myös erikseen eri viihdepelilajityyppien aktiivisilta pelaajilta (Taulukko 22). On tietysti mahdollista, että koetut ongelmat eivät liity suoraan juuri kyseiseen pelilajityyppiin, vaan esimerkiksi johonkin muuhun peliin, jota pelaaja myös harrastaa. Kuitenkin vähintään joitakin viitteitä tulokset tarjoavat siitä, että erityisesti nettiroolipelit, muut verkossa pelattavat moninpelit ja strategiapelit liittyisivät selkeimmin ajankäytön ongelmiin.

Vaikka ongelmien osuus näyttäisi olevan kaikkein suurin leikkirahalla pelattavia nettikasinopelejä pelaavien keskuudessa, on huomioitava, että varsinkin aktiivisten pelaajien määrä on hyvin alhainen näiden pelien parissa. Rahankäyttöön liittyvistä ongelmista esimerkiksi raportoi vain yksi vastaaja, mutta prosentuaalisesti katsottuna tämä on 5 % vastaajista. Tuloksiin kannattaa siis suhtautua kriittisesti tältä osin.

Myös pelaamista koskevien mediasisältöjen kuluttaminen on yhteydessä erityisesti pelaamiseen liittyvän ajankäytön ongelmiin. Varsinkin omaa pelaamistaan muille striimaavat tai muita nettitalenteita omasta pelaamisestaan jakavat ovat kokeneet ajankäyttöön liittyviä ongelmia.

Taulukko 22. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat eri pelilajityyppien aktiivisilla pelaajilla ja peleihin liittyvien mediasisältöjen aktiivisilla kuluttajilla

	Aikaan liittyviä ongelmia	Aikaan liittyviä ongelmia toistuvasti	Rahaan liittyviä ongelmia	Rahaan liittyviä ongelmia toistuvasti
Pulma- ja korttipelien aktiivisista pelaajista	15,5 %	1,9 %	3,1 %	0,4 %
Toimintapelien aktiivisista pelaajista	20,5 %	3,3 %	4,9 %	0,0 %
Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista	19,5 %	1,8 %	6,1 %	0,6 %
Seikkailupelien aktiivisista pelaajista	22,7 %	2,5 %	6,2 %	0,6 %
Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista	21,8 %	2,3 %	0,0 %	0,0 %
Urheilupelien aktiivisista pelaajista	27,6 %	1,3 %	5,1 %	0,0 %
Ajopelien aktiivisista pelaajista	14,7 %	1,1 %	3,4 %	0,0 %
Strategiapelien aktiivisista pelaajista	36,6 %	3,3 %	3,3 %	0,0 %
Roolipelien aktiivisista pelaajista	25,4 %	2,7 %	5,4 %	0,0 %
Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista	40,0 %	10,0 %	10,3 %	0,0 %
Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista	36,7 %	8,9 %	3,9 %	1,3 %
Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista	15,2 %	0,0 %	6,4 %	0,0 %
Opetuspelien aktiivisista pelaajista	18,2 %	0,0 %	3,0 %	0,0 %
Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista	52,4 %	0,0 %	5,0 %	5,0 %
Aktiivisista kilpapelaaajista (eSports)	11,8 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %
Aktiivisista stream-lähetysten katselijoista	21,3 %	6,3 %	3,8 %	0,0 %
Aktiivisista muiden pelitalenteiden katselijoista	24,5 %	3,6 %	5,5 %	0,0 %
Aktiivisista oman pelaamisensa striimaajista	30 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %
Aktiivisista omaa pelaamista koskevien nettitalenteiden jakajista	50 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %

Peliongelmiin liittyviä tuloksia tulkittaessa kannattaa huomioida että ”ongelma” voi eri vastaajille merkitä eri asioita. Esimerkiksi ”peliaikaongelma” nuoren pelaajan kohdalla voi tarkoittaa sitä että hänen pelaamiselleen asetetaan vaikkapa vanhempien toimesta aikarajoja, joiden hän itse kokee olevan ongelmallisia. Aktiivisten pöytäroolipelien tai nettipelien harrastajien kohdalla aikaan liittyvät

ongelmat todennäköisesti kytkeytyvät pelin laajuuteen ja niihin haasteisiin, mitä tiimityöhön nojaavien yhteispelien toteuttaminen arkielämän kannalta tuottaa.

Pelikaan liittyviä ongelmia on eniten nuoremmissa ikäryhmissä, missä myös peliharrastus on aktiivisinta ja monimuotoisinta. Väestötasolla pelaamisen ajankäyttö-ongelmat ovat huomattavasti yleisempiä kuin rahankäyttöön liittyvät peliongelmat, mutta vakavat rahapeliongelmat voivat toki olla luonteeltaan ja seurauksiltaan haastavampia. Tämä peliongelmiin tarkempi analysointi jää kuitenkin Pelaaja-barometrin fokuksen ulkopuolelle.

Aikaan ja rahaan liittyvät ongelmat näyttävät pysyneen hyvin pitkälti samalla tasolla kuin vuoden 2015 barometrissa, eikä tilastollisesti merkitseviä muutoksia ollut vuosien 2015 ja 2018 välillä sukupuolen, ikäryhmien tai pelilajityyppien suhteen tarkasteltuna.

3.9 Asenteet pelaamista kohtaan

Vuoden 2018 pelaajabarometrissa kysyttiin ensimmäistä kertaa suomalaisten asenteista pelaamista kohtaan. Hieman yli puolet, eli 50,5 % suomalaisista on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. Eri mieltä tästä asiasta on 27,9 % ja 21,5 % vastaajista ei osannut ottaa kantaa suuntaan tai toiseen.

Taulukko 23. Asenteet pelaamista kohtaan

	Täysin samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	En osaa sanoa	Jokseenkin eri mieltä	Täysin eri mieltä
Pelaaminen on hyödyllistä	9,9 %	40,6 %	21,5 %	18,0 %	9,9 %
Pelaaminen on haitallista	7,1 %	33,7 %	22,8 %	26,8 %	9,5 %

Kun kysyttiin, ovatko vastaajat samaa mieltä siitä, että pelaaminen on haitallista, 40,8 % oli samaa mieltä väittämän kanssa, 36,3 % eri mieltä ja 22,8 % ei osannut ottaa kantaa asiaan.

Molempia väittämiä koskevien vastausten perusteella vaikuttaa siltä, että asenteet pelaamista kohtaan painottuvat positiivisen puolelle, mutta myös pelaamiseen liittyvät haitat

tunnistetaan. Pelaaminen on harvalle pelkästään hyödyllistä tai haitallista. Tätä tulkintaa tukee se, että 17,5 % vastaajista oli yhtä aikaa samaa mieltä sekä pelien hyödyllisyydestä että haitallisuudesta. Samaa mieltä haitallisuudesta ja eri mieltä hyödyllisyydestä oli 19,4 % vastaajista. Samaa mieltä pelaamisen hyödyllisyydestä ja eri mieltä haitallisuudesta oli puolestaan 29,2 % vastaajista.

Pelilajityyppikohtaisesti tarkasteltuna kaikkein myönteisimmin pelaamiseen suhtautuvat rooli- (95,9 %), eSports-kilpa- (94,5 %) ja nettiroolipelien (93,3 %) aktiiviset pelaajat. Eniten eri mieltä pelaamisen hyödyllisyydestä olivat pulma- ja kortti- (19,9 %) sekä opetuspelien (18,2 %) aktiiviset pelaajat. Asennoitumistavoissa näiden pelien pelaajien keskuudessa on siis merkittäviä eroja, joita voi selittää mm. kyseisten pelaajien harrastamien pelien ominaisuudet, mutta myös peliharrastuksen intensiivisyys tai monimuotoisuus. Pulmapelien pelaaminen on usein luonteeltaan ajanvietteellisempää yksinpelaamista kuin esimerkiksi roolipelaaminen tai kilpapeliharrastus, joissa molemmissa pelaamiseen liittyy harrastuksessa kehittymisen ja siitä keskustelemisen ulottuvuuksia enemmän.

Samaa mieltä pelaamisen haitallisuudesta olivat erityisesti opetus- (39,4 %), urheilu- (35,4 %) ja ajopelien (35,2 %) aktiiviset pelaajat. Voimakkaimmin eri mieltä pelaamisen haitoista olivat nettirooli- (86,6 %), eSports-kilpa- (82,4 %) ja roolipelien (78,3 %) aktiiviset pelaajat.

Keskeinen huomio tuloksista siis on, että paljon aikaa vievien ja peliharrastuneisuuteen monesti liitettävien pelityyppien aktiiviset pelaajat suhtautuvat pääsääntöisesti positiivisimmin pelaamiseen. Sen sijaan esimerkiksi opetuspelien aktiivisilla pelaajilla on yllättävän negatiivinen asenne pelaamiseen verrattuna muiden lajityyppien pelaajiin. Asenteeseen voi heijastua se, etteivät opetuspelit aina ole itse peleinä kaikkein viihdyttävimpiä, ja niiden pelaamiseen liittyy monesti velvollisuus, mikä voi vähentää myös pelien pelaamisesta koettua hyötyä. Kriittisen asenteen taustalla voi olla kuitenkin myös muita tekijöitä.

Rahapelien pelaajista 49,3 % pitää pelaamista hyödyllisenä ja 39,4 % haitallisena. Eniten samaa mieltä pelaamisen hyödyllisyyttä koskevan väitteen kanssa olivat ulkomaisilla rahapelisivustoilla aktiivisesti pelaavat (65,4 %) ja taitoelementin sisältävien rahapelien aktiiviset pelaajat (63,6

%). Eri mieltä olivat hyödyllisyyden kanssa erityisesti Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien aktiiviset pelaajat (30,3 %) ja aktiiviset onneen perustuvien rahapelien pelaajat (28,6 %).

Pelien haitallisuutta koskevan väitteen kanssa eniten samaa mieltä olivat Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien aktiiviset pelaajat (39,7 %). Eri mieltä pelaamisen haitallisuusväitteen kanssa olivat taitoelementin sisältävien rahapelien aktiiviset pelaajat (55,2 %) sekä ulkomaisilla rahapelisivustoilla aktiivisesti pelaavat (54,2 %).

Harrastuneisuus ja pelaajan aktiivisempi rooli vaikuttaisi olevan myös rahapelaajien pelaamiseen kohdistuvien asenteiden taustalla. Taitopelien ja ulkomaisilla sivustoilla aktiivisesti pelaavien asenteet ovat positiivisempia kuin arvonta- ja onneen perustuvien rahapelien pelaajilla.

4 Keskeisiä tuloksia ja muutoksia

Pelaajabarometri pyrkii tarjoamaan pääpiirteittäisen kuvan pelaamisen eri muotojen yleisyydestä Suomessa. Nyt kolme vuotta edellisen, vuoden 2015 Pelaajabarometrin jälkeen kerätty aineisto täydentää kuvaa aktiivisesta ja satunnaisesta pelaamisesta, sekä pelaamisen muotojen suosiossa tapahtuvista selkeistäkin muutossuunnista.

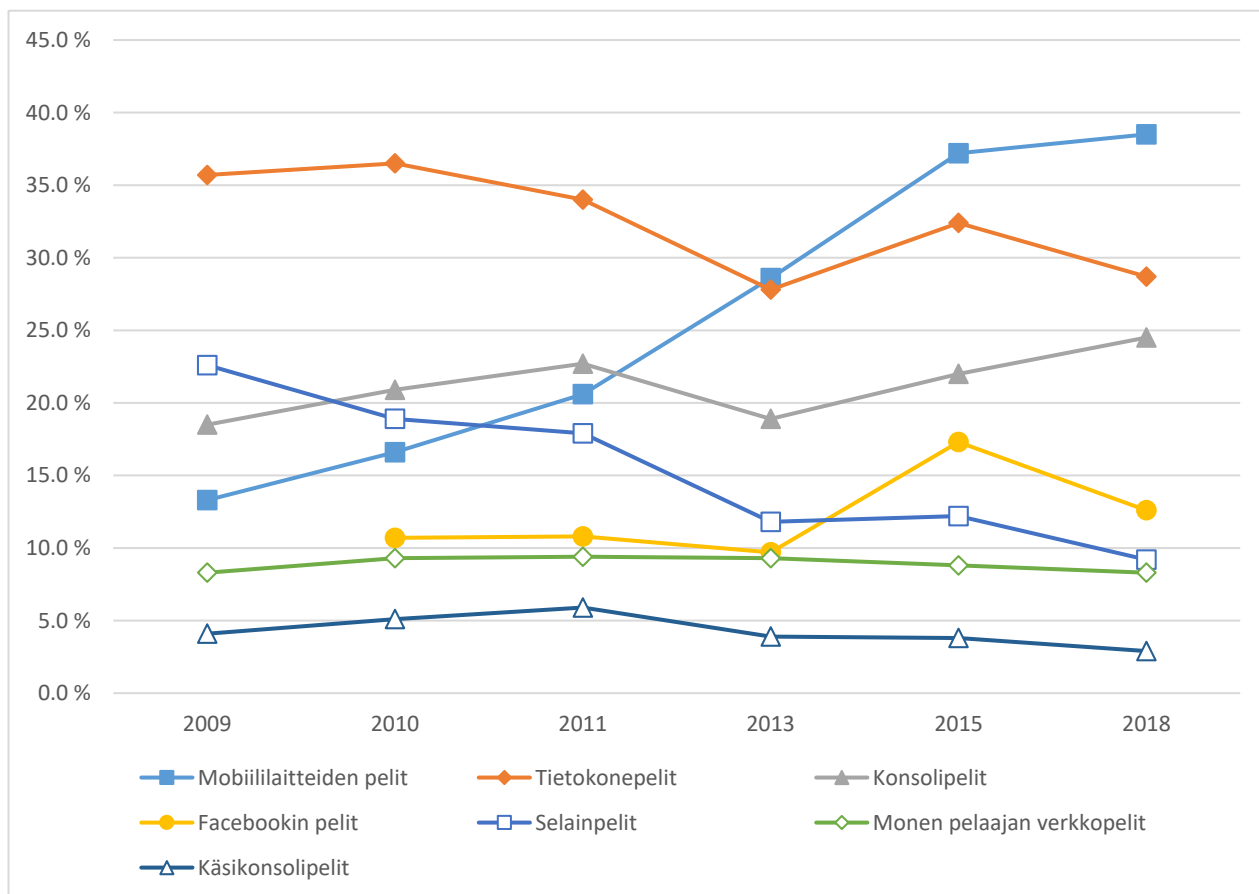
Jo aiemmin havaittu trendi pelaamisen siirtymisestä mobiililaitteisiin jatkuu edelleen. Suomalaisista jo 56,6 %⁸ pelaa mobiililaitteilla ainakin joskus. Edelliseen barometriin verrattuna tässä on havaittavissa lähes viiden prosenttiyksikön nousu mobiilipelaamisessa, mikä on tilastollisesti merkitsevä ($X^2=4,43$; $p<0,05$) tulos. Vuoden 2018 aineistossa mobiililaitteet jättävät muita pelialustoja yhä selkeämmin taakseen. Esimerkiksi tietokoneella pelaaminen on kääntynyt laskuun. Vuoden 2015 barometriin verrattuna laskua on ollut 4,6 prosenttiyksikköä, mikä myös on tilastollisesti merkitsevä muutos ($X^2=4,07$; $p<0,05$). Myös selaimessa pelattavien pelien (Facebook-pelejä lukuun ottamatta) suosio on vähentynyt tilastollisesti merkitsevästi ($X^2= 13,07$; $p<0,000$) ja niitä pelaa enää 25,8 % vastaajista. Laskua edelliseen barometriin verrattuna on tullut yli seitsemän prosenttiyksikköä.

Aktiivisten pelaajien osuuksia tarkasteltaessa trendit ovat samansuuntaiset (Kuvio 8): aktiivisten mobiilipelaajien osuus on edelleen jatkanut nousuaan. Vuosien 2013 ja 2015 pelaajabarometriin välillä aktiivisten mobiilipelaajien osuus kasvoi tilastollisesti merkitsevästi yli kahdeksan prosenttiyksikköä. Nyt osuuden kasvu ei ole yhtä radikaalia, mutta nousua on edelleen reilu prosenttiyksikkö vuoteen 2015 verrattuna. Lähes kaksi viidestä suomalaisesta pelaa mobiilipelejä vähintään kerran kuussa.

Kokonaisuutta tarkasteltaessa aktiivisten digitaalisten pelien pelaajien määrä (60,5 %) on käytännössä samalla tasolla verrattuna vuoteen 2015 (60,1 %). Alustakohtaisesti tarkasteltuna ainoastaan konsolipelaajien parissa aktiivisten pelaajien osuus on lisääntynyt mobiilipelaajien ohella. Nyt 24,3 % prosenttia konsolipelaajista pelaa aktiivisesti, kun

⁸ Tilastollisia merkitsevyyksiä on tarkasteltu Khiin neliö -testillä. Testeihin on käytetty apumuuttujia, joissa ”ei osaa sanoa”- ja puuttuvat vastaukset on luokiteltu ”Ei”-vastauksiksi. Tästä syystä pelaaja- ja aktiivinen pelaaja -prosenttiluvut testeissä voivat poiketa hieman aiemmin tekstissä käytetyistä jakaumataulukoiden luvuista.

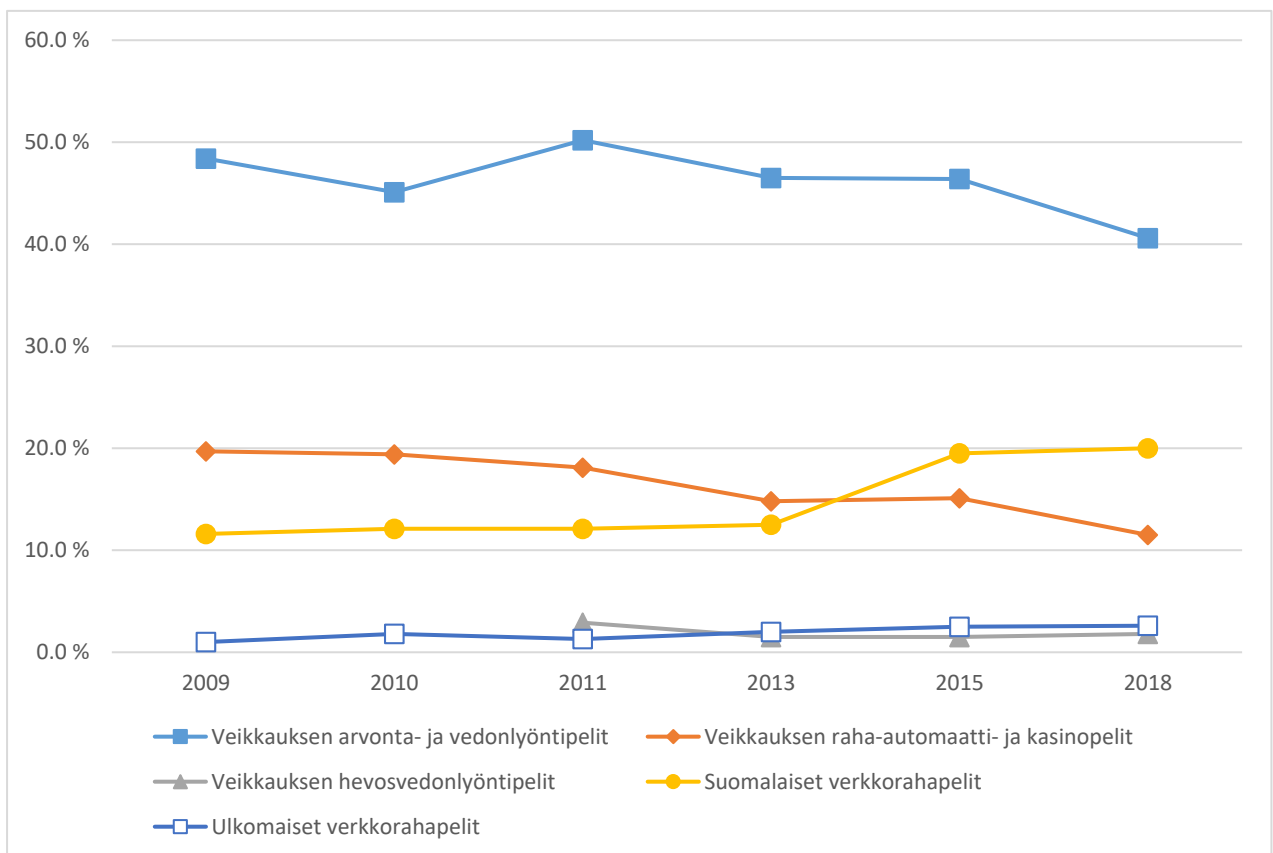
vuonna 2015 luku oli 22 %. Kaikkien muiden pelialustojen pelaajien parissa aktiivisten pelaajien osuus on pienentynyt. Tilastollisesti merkitsevää lasku on ollut Facebook-pelaajissa (nyt 12,6 %, oli vuonna 2015 17,3 %; $X^2=8,54$; $p<0,01$) ja muiden selaimessa pelattavien pelien pelaajissa (nyt 9,2 %, oli vuonna 2015 12,2 %; $X^2=4,31$; $p<0,05$).



Kuvio 8. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009 – 2018 pelaajabarometreissa (digitaaliset pelit).

Vuoden 2015 barometrissa epäiltiin, että osa vastaajista oli tulkinnut Facebook-pelaamista koskevan kysymyksen ylipäättään Facebookin käyttöä koskevaksi kysymykseksi, koska luvut kasvoivat niin paljon sitä edellisiin barometreihin verrattuna. Vuoden 2018 aineistossa Facebook-pelaaminen laskee selvästi vuoteen 2015 verrattuna, mutta on edelleen korkeammalla kuin aiemmissa barometreissä. On mahdollista, että edelleen osa vastaajista on tulkinnut kysymyksen tarkoittavan yleisempää Facebook-käyttöä, vaikka he eivät tosiasiallisesti olekaan pelanneet mitään peliä Facebookissa.

Vuoden 2018 kyselylomakkeessa kysyttiin ensimmäistä kertaa virtuaalilaseilla (VR) ja lisätyn todellisuuden (*augmented reality*, AR) alustoilla pelaamisesta. Vaikka toistaiseksi pelaajamäärät eivät vielä ole suuria näillä alustoilla, on virtuaalilaseilla pelaamista ainakin joskus kokeillut kuitenkin 6,7 % suomalaisista. Aktiivisestikin niillä pelaa yksi prosentti suomalaisista. Lisätyn todellisuuden alustat ovat vielä vuonna 2018 harvinaisia pelialustoja. Vain 0,8 % suomalaisista on joskus pelannut niillä.



Kuvio 9. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009–2018 pelaajabarometreissa (rahapelit).

Rahapelien suosion kehityksessä on tapahtunut aiempiin barometreihin verrattuna muutos vuoden 2018 barometrissä. Yhtenä syynä todennäköisesti on se, että rahapelien järjestämisen tapa ja sitä myötä myös barometrin kyselylomake muuttui edelliseen barometriin verrattuna. Vaikka lomakkeen kysymykset pyrittiin pitämään mahdollisimman hyvin vertailukelpoisena aiempiin kyselyihin nähden, on osalla vastaajista voinut olla vaikeuksia tunnistaa

esimerkiksi ”Veikkauksen raha-automaattipelejä”, kun aiemmin Suomessa raha-automaattipelejä järjesti RAY. Joka tapauksessa rahapelien pelaamisen yleisyys laski tilastollisesti merkitsevästi vuoteen 2015 verrattuna ($X^2=4,26$; $p<0,05$). Kaikista suomalaisista 71,8 % pelasi jotain rahapeliä, kun vuonna 2015 vastaava luku oli 75,9 %.

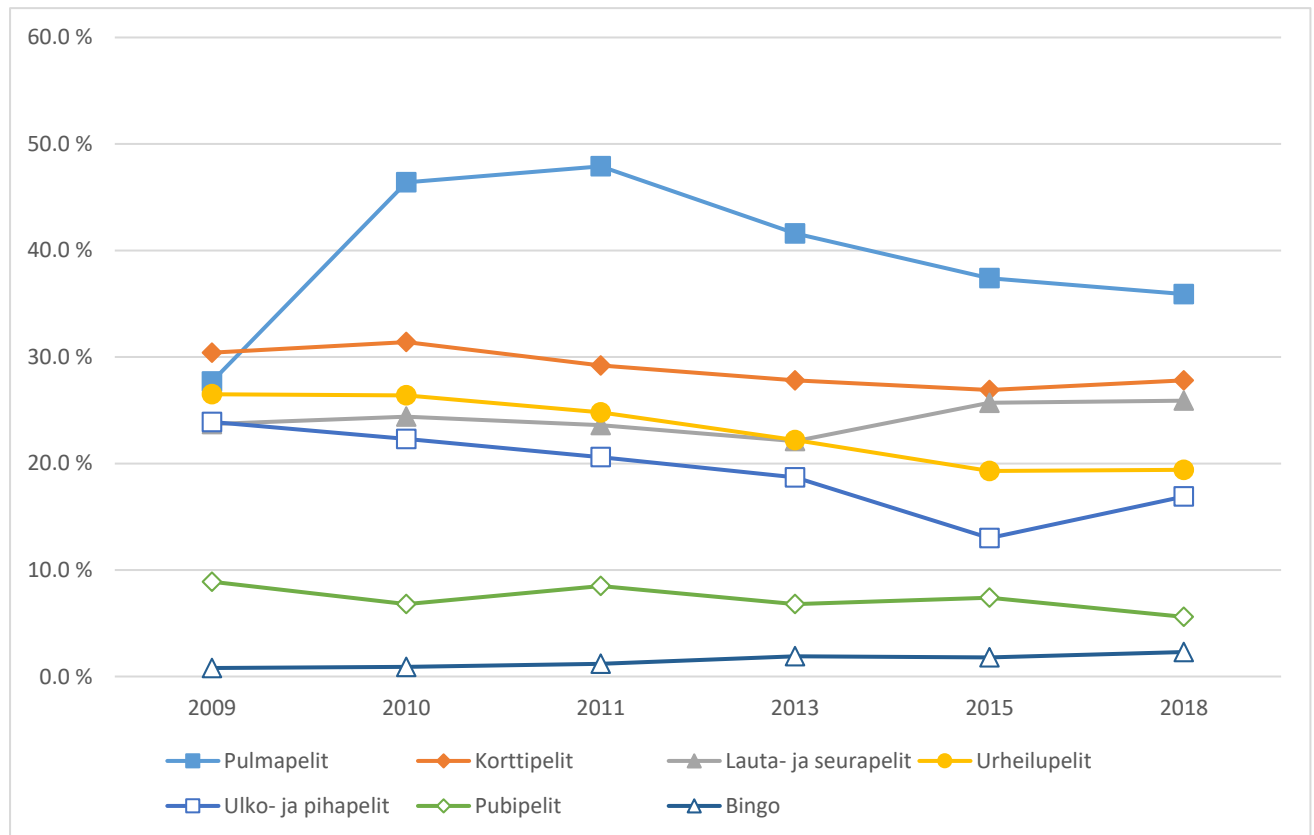
Lasku kohdistui tilastollisesti merkitsevällä tavalla perinteisiin rahapeleihin (eli ei verkkorahapeleihin). Vuonna 2018 68,8 % pelasi perinteisiä rahapelejä, kun vuonna 2015 suomalaisista 73,9 % pelasi niitä ($X^2=6,13$; $p<0,05$). Aktiivisten pelaajien osuus perinteisissä rahapeleissä laski myös tilastollisesti merkitsevästi ($X^2=5,90$; $p<0,05$) ollen nyt 43,7 %, kun vuonna 2015 luku oli 49,2 %.

Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelejä pelasi 65,3 % suomalaisista (vuonna 2015 71,1 %). Yli viiden prosenttiyksikön lasku on tilastollisesti merkitsevä ($X^2=7,53$; $p<0,01$). Myös aktiivisten arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaajien osuus laski vuodesta 2015 (46,4 %) 40,3 % lukemaan tilastollisesti merkitsevästi ($X^2=7,23$; $p<0,01$).

Raha-automaatti- ja kasinopelien osalta lasku oli myös tilastollisesti merkitsevää. Kaikista suomalaisista vuonna 2018 pelasi raha-automaatti- ja kasinopelejä 27,2 %, kun vuonna 2015 niitä pelasi 33,3 % ($X^2=8,52$; $p<0,01$). Aktiivisten näiden pelien pelaajien osuus tippui vuodesta 2015 (15,1 %) lukemaan 11,4 % tilastollisesti merkitsevästi ($X^2=5,67$; $p<0,05$). Hevosvedonlyönti oli pienessä nousussa (5,2 % vuonna 2015 ja 6,3 % vuonna 2018), mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Aktiivisia hevosvedonlyöntipelaajia on suomalaisissa vähemmän (1,8 %) kuin aktiivisia pelaajia leikkirahalla pelattavissa nettikasinopeleissä (2,2 %).

Verkkorahapelaaminen nousi tilastollisesti merkitsevällä tavalla vuosien 2013 ja 2015 välillä. Verko- ja digitaalisen rahapelaamisen suosio on edelleen jatkanut hienoista nousuaan, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä verrattuna vuoteen 2015. Ainakin joskus suomalaisella tai ulkomaalaisilla rahapelisivustoilla on pelannut 31 % suomalaisista. Aktiivisia verkkorahapelaajia on 20,4 % suomalaisista.

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN



Kuvio 10. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009–2018 pelaajabarometreissa (perinteiset pelityypit).

Suomessa pelataan uusimmankin Pelaajabarometrin mukaan suhteellisen runsaasti ja monipuolisesti. Kaikki pelaaminen, myös hyvin satunnainen huomioiden, on 97,8 % lukemassa, mikä on käytännössä sama kuin aiemmissa sarjan tutkimuksissa raportoitu n. 98–99 % taso. Pelit ja pelaaminen jossain muodossaan ovat osa lähes kaikkien suomalaisten elämää. Aktiivinen pelaaminen, missä on huomioitu niin digitaalisten kuin ei-digitaalisten pelien pelaaminen, on edelleen samassa 88 % lukemassa kuin aiemmissakin Pelaajabarometreissa. Voidaankin edellisen barometrin tapaan siis todeta, että pelaamisen integroituminen kulttuuriin ja yhteiskuntaan voi sisällöltään ja esimerkiksi tekniseltä toteutukseltaan muuttua (kuten mobiilipelaamisen jatkuva nousu osoittaa), ilman että pelaamisen yleisyys yhteiskunnassa sinänsä merkittävästi heilahtelisi suuntaan tai toiseen. Sisällöllisesti pelikulttuuri kuitenkin muuttuu ja kehittyy jatkuvasti, kuten esimerkiksi mobiilipelien parissa nyt suosioon nousseet, rakentelua ja monipelitaistelua yhdistelevät selviytymispelit osoittavat.

Vuoden 2018 barometritutkimuksen tulokset on kuvattu yksityiskohtaisemmin liitteessä 2. Lisäksi liitteessä 3 on tehty vertailua aiempiin, vuosien 2011, 2013 ja 2015 barometritutkimusten havaintoihin. Yleiskuvassa keskeistä on, että ei-digitaalisten pelien aktiivinen pelaaminen on jatkanut edelleen pienoista laskuaan. Vuonna 2018 aktiivisten pelaajien osuus ei-digitaalisissa peleissä oli 80,5 %, kun vuonna 2015 se oli 81,5 % (ja vuonna 2013 84,1 %). Tämä muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevää. Tilastollisesti merkitsevää vähenemistä on tapahtunut keräilykorttipelien pelaamisessa ylipäätään ($X^2=4,20$; $p<0,05$) ja niiden aktiivisessa pelaamisessa ($X^2=5,23$; $p<0,05$). Keräilykorttipelien pelaaminen ylipäätään on laskenut vajaa pari prosenttiyksikköä vuodesta 2015 ja on nyt 3,8 %. Aktiivisten keräilykorttipelien pelaajien osuus on laskenut hieman yli prosenttiyksikön ja on enää 0,7 %. Eläytymispelien kokonaisuuden (sisältäen keräilykorttipelien lisäksi mm. roolipelit) aktiivisten pelaajien osuus on myös laskenut tilastollisesti merkitsevästi. Vuonna 2015 osuus oli 3,5 % ja vuonna 2018 1,9 % ($X^2=4,86$; $p<0,05$). Näiden pelityyppien harrastuksen tilastollinen vähentyminen ei kuitenkaan välittömästi merkitse kyseisen pelikulttuurin kuihtumista, kuten esimerkiksi vuosittaisen Ropecon-tapahtuman tuhannet kävijät osaltaan osoittavat.

Aktiivisten ulko- ja pihapelien pelaajien osuus on noussut tilastollisesti merkitsevällä tavalla vuodesta 2015 ($X^2=5,44$, $p<0,05$) ollen nyt 16,8 %, kun vuonna 2015 oli 13 %. Vuoden 2015 barometri toteutettiin talvella, toisin kuin aiemmat ja vuoden 2018 barometri. Keväälle osuva aineiston keruun ajankohta selittää ainakin osan nyt havaitusta noususta.

Digitaalisen pelaamisen kokonaisaktiivisuus on suunnilleen samalla tasolla kuin vuonna 2015. Lajityyppejä tarkasteltaessa tilastollisesti merkitseviä eroja on kuitenkin havaittavissa. Musiikki- ja seurapelien pelaajien osuus on laskenut vuoden 2015 luvusta (26,7 %) 20,1 %:iin ($X^2=11,64$; $p<0,01$). Aktiivisten musiikki- ja seurapelien pelaajien osuus on samoin laskenut 7,4 %:sta 4,9 %:iin ($X^2=5,19$; $p<0,05$). Opetuspelien pelaaminen puolestaan on noussut tilastollisesti merkitsevästi. Vuonna 2015 10,9 % suomalaisista pelasi opetuspelejä ainakin joskus, kun vuonna 2018 lukema on noussut 14 %:iin ($X^2=4,31$; $p<0,05$).

Muut tilastollisesti merkitsevät muutokset digitaalisten pelilajityyppien pelaamisessa liittyvät niiden aktiiviseen pelaamiseen. Ammuskelupelit ovat ainoa lajityyppi, jossa aktiivisten pelaajien osuus on kasvanut tilastollisesti merkitsevästi vuodesta 2015 (13,6 %) vuoteen 2018 (17,3 %) ($X^2=5,07$; $p<0,05$). Aktiivisten pelaajien osuus on sen sijaan pienentynyt tilastollisesti merkitsevästi digitaalisissa pulma- ja korttipieleissä (nyt 27,4 %, vuonna 2015 33,8 % $X^2=9,30$; $p<0,01$), simulaatio- (nyt 9,1 %, vuonna 2015 12,2 % $X^2=4,61$; $p<0,05$), urheilu- (nyt 8,4 %, vuonna 2015 13,2 % $X^2=11,70$; $p<0,01$), ajo- (nyt 9,2 %, vuonna 2015 12,2 % $X^2=4,54$; $p<0,05$) sekä strategiapeleissä (nyt 9,5 %, vuonna 2015 13,5 % $X^2=7,39$, $p<0,01$).

Mobiilipelaamisen suosion nousutrendi on nyt erittäin selvä, ja on huomattavaa, että tablet-laitteilla ja älypuhelimilla tapahtuva pelaaminen on nyt aktiivisten pelaajien keskuudessa yleisempää (38,3 %) kuin tietokoneella pelaaminen (28,4 %) tai pelikonsoleilla pelaaminen (24,3 %). Tietokonepelaaminen on jälleen kääntynyt laskuun, mutta konsolipelaaminen on edelleen lievässä nousussa verrattuna kahteen aiempaan barometriin. Kehityskulun taustalta voi hahmottaa, miten esimerkiksi monen pelaajan ammuskelupelien kaltaisia teknisesti vaativia pelejä on nyt mahdollista pelata sujuvasti myös mobiililaitteilla, hankkimatta pelitietokonetta tai -konsolia (*Fortnite*, *PlayerUnknown's Battlegrounds*).

Vuoden 2018 Pelaajabarometrissä jatkettiin vuonna 2015 aloitettua tarkastelua siitä, miten eri digitaalisen viihdepelaamisen lajityypit jakaantuvat pelaamisen suosion perusteella. Vuonna 2015 digitaalisten pulma- ja korttipelien suosio oli kaikissa eri ikäryhmissä, ja myös niin naisten kuin miestenkin parissa eri pelityypeistä kaikkein suurinta. Pasianssi oli myös yksittäisten pelimainintojen osalta edelleen Suomen suosituin digitaalinen peli. Vuonna 2018 tilanteeseen on tullut muutos erityisesti nuorempien ikäryhmien osalta. Ammuskelu- ja seikkailupelit ovat 10-29-vuotiaiden suosituimmat pelilajityypit ja pulmapelit ovat tippuneet kolmannelle sijalle. Tätä vanhemmissa ikäryhmissä pulmapelit ovat edelleen suosituin pelilajityyppi. Pasianssipelien edelle vuonna 2018 suosituimpien pelien listauksessa nousivat Veikkauksen pelit.

Pelaamisen aktiivisuus on suurinta alle 50-vuotiaiden parissa, ja nuoremmassa ikäryhmissä pelaaminen on myös

monimuotoisinta. Vanhimmat ikäpolvet pelaavat tulosten mukaan lähes yksinomaan pulmapelejä. Päivittäinen digitaalisten viihdepelien pelaaminen on laskenut vuoden 2015 (21 %) luvuista 16,2 %:iin ($X^2=7,58$; $p<0,01$). Miehillä vastaava päivittäinen pelaaminen on laskenut 21,2 %:iin (vuonna 2015 27,1% $X^2=4,63$; $p<0,05$).

Pelaamisen aktiivisuudessa on myös ikäryhmittäin tarkasteltuna tapahtunut muutoksia vuoteen 2015 verrattuna. 10-19-vuotiaiden päivittäinen digitaalisten viihdepelien pelaaminen on laskenut vuoden 2015 luvusta (52,2 %) vuoden 2018 lukuun 36,4 % ($X^2=6,67$; $p<0,05$).

Myös 20-29-vuotiaat pelaavat päivittäin nyt vähemmän (27,8 %) kuin vuonna 2015 (31,4 %). Kaikkien muidenkin ikäryhmien päivittäinen pelaaminen on laskenut lukuun ottamatta viisikymppisten ikäryhmää. Tilastollisesti merkitsevää lasku on ollut nelikymppisten päivittäisessä pelaamisessa (7,2 %, vuonna 2015 16,1 % $X^2=5,58$; $p<0,05$), mutta toisaalta nelikymppisten joukossa on yhä vähemmän (25,9 %, vuonna 2015 38,7 %) myös niitä, jotka eivät pelaa ollenkaan digitaalisia viihdepelejä ($X^2=5,47$; $p<0,05$).

Viikoittaista pelaamista tarkasteltaessa muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä muiden kuin nuorimman ikäryhmän kohdalla. 10-19-vuotiaiden viikoittainen pelaaminen laski 69,8 %:iin (81,6 % vuonna 2015, $X^2=5,08$, $p<0,05$). 20-29-vuotiaiden aktiivisuus viikoittaisessa pelaamisessa on noussut 56,2 %:sta 61,1 %:iin, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Pelilajityyppien suosio on sukupuolittunutta, ja pulmapelien lisäksi naisten ja tyttöjen suosiossa ovat erityisesti simulaatiopelit, seikkailupelit, toimintapelit sekä musiikki- ja seurapelit. Miesten ja poikien kohdalla aktiivisten pelaajien määrät ovat lähes kautta linjan korkeampia, ja lajityypeistä ammuskelu- ja pulmapelien jälkeen erityisesti seikkailu-, toiminta- ja strategiapelit ovat suosiossa. Vaikka miesten aktiivisuus pelaamisessa on keskimäärin suurempaa, kannattaa huomata että pulmapelien pelaajista enemmistö 51,6 % on naisia, ja niiden lisäksi musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista 55,6 % ja opetuspelien aktiivista pelaajista 73,4 % on naisia.

Suosituimpien yksittäisten pelien ja pelisarjojen listalla Veikkauksen pelit ovat nousseet pasianssin ohi ja *Candy Crush* -pelit ovat joutuneet luovuttamaan sijansa uudelle *Fortnite*-

pelille. Vuonna 2015 suositut suomalaisen Supercellin tuottamat mobiilipelit *Hay Day* ja *Clash of Clans* ovat nyt tippuneet suosituimpien pelien listalta, mutta *Hay Day* on pysynyt edelleen naisten suosituimpien pelien joukossa. *Tetris* tekee paluun suosituimpien pelien listalle ja uusina sille nousevat mobiili-pulmapeli *Sanapala*, selviytymispeli *PlayerUnknown's Battlegrounds* ja tasohyppelytyyppinen toimintapeli *Super Mario*. Myös *Pokémon*-pelisarja nousee suosituimpien listalle, syynä erityisesti paikkatietoisena mobiilipelinä pelattava *Pokémon GO* -peli.

Lisäksi suosituimpien pelien listalta esiin voidaan nostaa esimerkiksi toimintapeli *Counter-Strike*, joka on myös suosittu eSports-turnauspeli. eSports oli vuoden 2018 kyselylomakkeessa uutena osiona peleihin liittyvän striimaamisen kanssa. Molemmat ovat suhteellisen uusia pelaamiseen liittyviä ilmiöitä, jotka ovat saaneet paljon mediahuomiota mm. suomalaisten kilpapelaajien menestyksen johdosta. Ne eivät kuitenkaan ole toistaiseksi koko väestön tasolla erityisen laajasti harrastettuja ilmiöitä, mutta aktiivisten digitaalisten pelaajien parissa jo kohtalaisen suosittuja.

Aktiivisia, eli ainakin kerran kuukaudessa pelaavia, kilpapelaajia on vain 1,8 % suomalaisista. Kilpapelaamista koskevia stream-lähetyksiä seuraa aktiivisesti huomattavasti suurempi, 8,5 % suuruinen osuus, suomalaisista. Vielä tätäkin enemmän (11,7 %) suomalaiset katselevat aktiivisesti muita pelaamiseen liittyviä stream-lähetyksiä tai -tallenteita. Ainakin joskus niitä on katsellut 19,1 % suomalaisista. Omasta pelaamisesta mediasisältöjen julkaiseminen muiden nähtäväksi on väestötasolla huomattavan harvinaista.

Kilpapelaaminen ja striimaaminen ovat selvästi poikien ja miesten harrastuksia. Naisista vain 0,8 % on ainakin joskus pelannut eSports-kilpapelejä, kun miehistä 6,4 % pelaa niitä ainakin joskus. 6,8 % naisistakin katsoo pelaamiseen liittyviä stream-lähetyksiä tai -tallenteita, mutta miehistä jopa 30,8 % katsoo niitä ainakin joskus.

Kilpapelaaminen ja striimaaminen ovat leimallisesti nuorempien ikäryhmien harrastuksia. Aktiivisesti digitaalisia viihdepelejä pelaavien joukossa on myös selvästi koko väestöön verrattuna enemmän niitä, jotka harrastavat kilpapelaamista ja erityisesti pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen kuluttamista.

Peleihin käytetyn rahan ja ajan osalta vuoden 2018 Pelaajabarometrin luvuissa on jonkin verran muutoksia edellisiin barometreihin verrattuna. Peleihin vastaajien käyttämän ajan korjattu keskiarvo 4,76 tuntia/viikko on hieman yli puoli viikkotuntia korkeampi kuin edellisessä barometrissa. Keskihajonta on ajankäytön kohdalla myös hieman kasvanut, eli niitä jotka käyttävät peleihin keskimääräistä selvästi enemmän (tai vähemmän) aikaa on lisääntynyt. Ajankäytön lisääntyminen pelaamiseen keskittyy erityisesti 20-29-vuotiaiden ikäryhmään. Verrattuna vuoden 2015 barometriin kaksikymppiset pelaavat keskimäärin yli neljä ja puoli tuntia enemmän viikossa ($t(196)=-2,575$; $p<0,05$; 2-suuntainen). Myös miehet käyttävät pelaamiseen nyt enemmän aikaa kuin vuonna 2015. Keskiarvo on noussut lähes kahdella tunnilla ($t(666)=-2,010$; $p<0,05$; 2-suuntainen).

Rahan käyttö pelaamiseen (11 euroa/kk, korjattu keskiarvo) on nyt selvästi korkeammalla tasolla kuin edellisessä vuoden 2015 Pelaajabarometrissa (6,3 euroa, korjattu keskiarvo) ja ylittää lähes eurolla edellisen, vuoden 2010 huippulukeman (10,16 euroa/kk, korjattu keskiarvo). Rahankäytön keskihajonta on toisaalta vähentynyt, eli keskimääräistä selvästi enemmän (tai vähemmän) rahaa käyttävien määrät ovat supistuneet. Miehet ja pojat käyttävät tutkimuksen mukaan aikaa keskimäärin kahdeksan tuntia, mikä on yli kolme kertaa enemmän kuin naiset ja tytöt ($t(448)=8,031$; $p < 0,001$; 2-suuntainen). Miehet ja pojat käyttävät myös rahaa keskimäärin yli viisi euroa viikossa pelaamiseen, mikä on lähes kolme kertaa enemmän kuin tytöillä ja naisilla keskimäärin ($t(511)=5,284$; $p<0,001$; 2-suuntainen). Peliaktiivisuus ja ajankäyttö peleihin vähenevät selvästi iän myötä.

Pelien hankkimisessa ja maksamisessa on tapahtunut muutos varsinkin aktiivisten pelaajien osalta. Myyntipakkauksessa kaupan hyllyltä pelin ostamisen suosio näyttää edelleen hiljalleen hiipuvan (nyt 31 % osuus, vrt. vuonna 2015: 36,9 % $X^2=4,54$; $p<0,05$). Pelien verkkopalveluista lataaminen on nyt samalla 31 %:n tasolla kaupasta ostamisen kanssa, jos katsotaan koko väestöä. Jos tarkasteluun nostetaan aktiiviset digitaalisten viihdepelien pelaajat, verkkopalveluista lataaminen (53 %) nousee kivijalkakaupasta ostamista (46 %) suosituimmaksi toiminnaksi. Kaupasta ostaminen on laskenut yli 11 prosenttiyksikköä vuodesta 2015 ($X^2=11,92$; $p<0,01$).

Enemmistö (68,7 %) pelejä pelaavista suomalaisista väittää, etteivät he lainkaan lataa pelejä digitaalisesta verkkopalvelusta, mikä on kuitenkin ristiriidassa sen suhteen, että mobiilipelaaminen on kasvattanut vahvasti suosiotaan ja mobiiliapplikaatiot ladataan käyttöön erilaisista App Store-verkkokaupoista.

Digitaalinen jakelu ja erityisesti vapaasti ladattavien mobiilipelien *free-to-play*-ansaintamalliin ("ilmaispeleihin") liittyvät mikromaksut olivat kahdessa edellisessä Pelaajabarometrissa vahvasti esiin noussut ilmiö. Vuonna 2018 päivittäin *free-to-play*-ilmaispelejä pelaavien osuus on laskenut vuoden 2015 luvusta (11,5 %) 7,5 %:iin ($X^2=8,98$; $p<0,01$), mutta pelaajien kokonaismäärä on pysynyt samalla, noin 33 % tasolla koko väestössä. Myös aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa päivittäinen *free-to-play*-pelaaminen on vähentynyt 23,2 %:sta 15,1 %:iin ($X^2=9,71$; $p<0,01$).

Vähintään viikoittaisessa ostamisessa ilmaispeleissä on tapahtunut tilastollisesti merkitsevää laskua vuoden 2015 5 %:sta vuoden 2018 1,1 %:iin ($X^2=4,85$, $p<0,05$), kun tarkastellaan aktiivisia *free-to-play*-pelien pelaajia. Aktiiviset *free-to-play*-pelaajat tekevät edelleen muuta väestöä useammin ostoja ilmaispeleissä. Ostaminen ei kuitenkaan ole kovin tiivistähtistä, vaan ostoja tehdään enimmäkseen kuukausittain tai sitä harvemmin.

Ilmaispeleiden lisäominaisuuksista kertoi tässä tutkimuksessa ainakin joskus maksavansa 15,1 % vastaajista, mikä on jonkin verran, mutta ei tilastollisesti merkitsevästi, enemmän kuin edellisessä barometritutkimuksessa (12,4 %). Aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien keskuudessa lisäominaisuuksista maksavien osuus oli myös noussut 22,8 %:sta 27,3 %:iin vastaajista.

Pelaamiseen liittyviä ongelmia on nyt toisen kerran tarkasteltu Pelaajabarometrin yhteydessä. Yksittäisiin, ajan- tai rahankäytön ongelmien kokemista luotaaviin kysymyksiin ei ole mahdollista perustaa kovin laajamittaisia analyysejä, mutta tulosten perusteella on selvää, että enemmistö pelaajista 87,3 % ei ole kokenut pelien suhteen sen paremmin rahan- kuin ajankäytönkään ongelmia. Ajankäyttöön liittyvät ongelmat ja haasteet ovat tulosten mukaan selvästi yleisempiä, ja lasten ja nuorten ryhmässä (10–19-vuotiaat) toistuvia peliaikaan liittyviä ongelmia oli kohdannut 2,3 %

vastaajista. Se, mitä nämä ongelmat käytännössä tarkemmin ovat, vaatisi kuitenkin lisätutkimusta.

Eri viihdepelien lajityyppien harrastajien keskuudessa ajankäyttöön liittyviä ongelmia ovat kokeneet erityisesti roolipelien, monen pelaajan nettipelien ja strategiapelien pelaajat. Rahankäytön ongelmia puolestaan erityisesti seikkailu-, ammuskelu- ja nettiroolipelien aktiiviset pelaajat, mutta yllättäen myös musiikki- ja seurapelien aktiiviset pelaajat. Esimerkiksi nettiroolipelien edellyttämä sitoutuminen tiimipelaamiseen sekä muun muassa laitteistohankintojen ja pelipalvelujen kuukausimaksujen asettamat vaatimukset ovat todennäköisesti osaltaan tutkimuksen havaintojen taustalla. Pelaamiseen liittyvät rahankäyttöongelmat ovat kuitenkin harvinaisia, ja toistuvia rahankäyttöongelmia raportoi kokeneensa vain 0,3 % tutkimuksen vastaajista.

Pelaamiseen liittyvistä asenteista havaitaan, että pelaamiseen liittyvät mahdolliset haitat tunnustetaan, mutta kuitenkin asennoituminen kallistuu valtaosin pelaamista kohtaan myönteiseksi. 50,5 % eli lievä enemmistö suomalaisista on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. Pelaamisen haitallisuutta koskevan väitteen kanssa oli samaa mieltä 40,8 % vastaajista. Pelaaminen on harvalle joko pelkästään hyödyllistä tai haitallista, vaan sen voidaan katsoa sisältävän molempia ulottuvuuksia. Ilmeisesti tästä syystä 17,5 % vastaajista piti samanaikaisesti pelaamista sekä hyödyllisenä, että haitallisena.

Myönteisimmin pelaamiseen suhtautuivat niiden pelien pelaajat, joiden pelaamiseen kuluu monesti paljon aikaa ja joiden pelaaminen usein yleisemminkin liitetään aktiiviseen pelien harrastamiseen. Tällaisia ovat esimerkiksi eSports- ja nettiroolipelit. Harrastuneisuus ja pelaajan aktiivinen rooli vaikuttaisi olevan myös rahapelaajien myönteisen asennoitumisen taustalla. Taitoon perustuvia rahapelejä ja ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavat olivat rahapelaajista eniten sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. Pelaamisen haitallisuusväitteen kanssa eniten samaa mieltä olivat digipelaajista opetus-, urheilu- ja ajopelien aktiiviset pelaajat ja rahapelaajista arvonta- ja vedonlyöntipelien aktiiviset pelaajat.

Yhteenvetona vuoden 2018 Pelaajabarometri-tutkimus on vahvistanut aiempien barometrien hahmottamaa kuvaa pelien

ja pelaamisen vahvasta asemasta suomalaisessa arjessa. Esimerkiksi pelaamisen yleisyyttä koskevat tunnusluvut ovat edelleen hyvin tarkkaan samoissa lukemissa kuin aiemmissa tutkimuksissa, ja toisaalta esimerkiksi koettuja pelihaittoja vastaajat raportoivat saman määrän kuin edellisessä barometrikyselyssä. Nyt toteutetussa tutkimuksessa saatiin kiinnostavaa uutta tietoa mediassa näkyvästi esillä olleen kilpapelamisen harrastajamääristä kansallisen tason kyselytutkimuksen keinoin, sekä myös pelistreamien ja pelaajien tuottamien verkkovideoiden katsomisaktiivisuuden keskittymisestä erityisesti miesten ja poikien keskuuteen. Suosikkipelien listoilla tapahtuneet muutokset puolestaan kertovat erityisesti uuden sukupolven mobiililaitteiden yleistymisestä: ne ovat nyt mahdollistaneet aiemmin vain tietokone- ja konsolipelaamiseen rajoittuneiden, nopeatahtisten monen pelaajan ammuskelupelien muodostumisen uudelleenlaiseksi, mobiilipelaamisen menestystarinaksi. Samalla parikymppisten, nuorten aikuisten ikäryhmä on kasvattanut pelaamistaan selvästi, ja ohittanut tilastoissa nuorimman, 10–19-vuotiaiden ikäryhmän. Tälläkin kertaa tässä lyhyesti raportoitu Pelaajabarometri tarjoaa runsaasti mahdollisuuksia jatkotutkimukselle.

Aiemmat pelaajabarometrit

Mäyrä, Frans, Karvinen, Juho & Laura Ermi (2016) *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*. TRIM Research Reports 21. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0153-8>.

Mäyrä, Frans & Laura Ermi (2014) *Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu*. TRIM Research Reports 11. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3>.

Karvinen, Juho & Frans Mäyrä (2011) *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. TRIM Research Reports 6. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>.

Kuronen, Eero & Raine Koskimaa (2011) *Pelaajabarometri 2010*. Agora Center. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-4236-6>.

Karvinen, Juho & Frans Mäyrä (2009) *Pelaajabarometri 2009: Pelaaminen Suomessa*. Interaktiivisen median tutkimuksia 3. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7868-0>.

Liite 1: Pelaajabarometri 2018 kyselylomakkeet

Etunimi Sukunimi
Katuosoite
Postinumero Toimipaikka

Tutkimus pelaamisesta Suomessa

Tutkimuksen osoitelähde:
Väestötietojärjestelmä
Väestörekisterikeskus
PL 123
00531 HELSINKI

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. Jokainen vastaus on tärkeä tutkimuksen onnistumiseksi, riippumatta siitä kuinka paljon pelaat tai et pela. Olemme erittäin kiitollisia, jos voit osallistua tutkimukseen täyttämällä oheisen lyhyen kyselyn. Valmiiksi maksettu palautuskuori on myös oheissa.

Jos sinulla on pääsy internetiin, rohkaisemme sinua täyttämään lomakkeen verkkoversion. Silloin voit jättää paperilomakkeen täyttämättä ja palauttamatta. Pääset verkkokyselyyn alla olevan osoitteen tai oheisen QR-koodin kautta. Verkkolomakkeen täyttämiseen tarvitset henkilökohtaisen nelinumeroisen tunnistenumeron, joka on myös alla. Vastauksia käsitellään nimettöminä, eikä tuloksista voida tunnistaa yksittäisiä vastaajia.

Toivomme vastauksia viimeistään kesäkuun alkuun mennessä.

Verkkokyselyn osoite: bit.ly/pelit2018
Henkilökohtainen tunnistenumero: XXXX



Halukkaiden vastaajien kesken arvotaan pieni palkinto, 5 kappaletta Finnkinon sarjalippuja (4 lippua kussakin).

Kysely on osa Tampereen yliopiston, Turun yliopiston ja Jyväskylän yliopiston toteuttamaa *Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty* -hanketta, ja *Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköä*, joiden rahoittaja on Suomen Akatemia. Tutkimuksesta vastaa professori Frans Mäyrä Tampereen yliopistosta. (Viestintätieteiden tiedekunta, 33014 Tampereen yliopisto. Sähköposti: frans.mayra@uta.fi).
Tulokset raportoidaan edellisen Pelaajabarometrin tavoin, ks bit.ly/Barometri2015

Vastaa aluksi taustatietokysymyksiin. Tietoja käytetään ainoastaan tulosten tilastolliseen analysointiin, eikä niitä yhdistetä yksittäisiin vastaajiin.

Vastaajan ikä _____ vuotta. Asuinpaikkakunta _____	
Sukupuoli <input type="checkbox"/> nainen <input type="checkbox"/> mies <input type="checkbox"/> muu	
Jos laskette yhteen kotitaloutenne kaikki tulot, kuinka paljon kotitaloutenne nettotulot (tulot verojen jälkeen) yhteensä kuukaudessa ovat? Jos et tiedä tarkkaa lukua, voit arvioida.	Merkitse rasti ylimmän käymäsi koulutusasteen kohdalle, vaikka koulutus ei olisikaan suoritettu loppuun.
<input type="checkbox"/> Alle 1000 euroa <input type="checkbox"/> 1000-1999 euroa <input type="checkbox"/> 2000-2999 euroa <input type="checkbox"/> 3000-7499 euroa <input type="checkbox"/> 7500 euroa tai enemmän	<input type="checkbox"/> Peruskoulu, kansakoulu tai vähemmän <input type="checkbox"/> Ammattikoulu tai -kurssi <input type="checkbox"/> Lukio <input type="checkbox"/> Ammattikorkeakoulu <input type="checkbox"/> Yliopisto

Haluan osallistua Finnkinon elokuvalippujen arvontaan (Arvonta suoritetaan 1.6.2018)
Mikäli haluat olla mahdollisessa jatkotutkimuksessa haastateltavana, jätä myös puhelinnumerosi tai sähköpostiosoitteesi:

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN

Kuinka usein arvioit viimeisen vuoden aikana pelanneesi seuraavanlaisia ei-digitaalisia pelejä? (Merkitse rasti rivillä aina yhteen, eniten oikealta tuntuvaan ruutuun.)

Pelityyppi	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	en lainkaan	en osaa sanoa
Lauta- ja seurapelit (esim. Afrikan Tähti, Monopoli, Catanin uudisasukkaat...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paperilla pelattavat pulmapelit (esim. sanaristikot, sudokut, lehtien visailut...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Korttipelit (esim. bridge, UNO, pasianssit, ristiseiska, tikki, sökö...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perinteiset pubipelit (esim. darts, biljardi...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit (esim. lotto, raaputusarvat, urheiluvedonlyönti)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit (esim. toto)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit (entisen RAY:n rahapelit) (esim. ruletti, pokeri...)	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
Urheilupelit (esim. jalkapallo, jääkiekko...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ulko- ja pihapelit (esim. tikanheitto, rosvo ja poliisi, mölkky...)	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
Roolipelit (esim. Dungeons & Dragons...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Liveroolipelit, larp (esim. Vampire...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Miniatyyri- ja taistelupelit (esim. Warhammer...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muu, mikä? _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kuinka usein arvioit viimeisen vuoden aikana pelanneesi digitaalisia pelejä seuraavanlaisilla laitteilla tai alustoilla? (Merkitse rasti rivillä aina yhteen, eniten oikealta tuntuvaan ruutuun.)

Digitaaliset pelialustat	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	en lainkaan	en osaa sanoa
Tietokone (esim. Windows PC, Apple Mac...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelikonsolit (esim. Wii, Xbox One, PlayStation 4)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Käsi-konsolit (esim. Nintendo Switch, PlayStation Portable...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mobiililaitteet (esim. kännykät ja tabletit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muut internet-selaimessa toimivat pelialustat ja pelit (esim. alypaa.com, royalgames.com...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen rahapelisivusto (veikkaus.fi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ulkomaiset rahapelisivustot (esim. paf.fi, unibet.com, betfair.com, pokerstars.com...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Virtuaalilasit (esim. PlayStation VR, Google Cardboard, Oculus Rift, HTC Vive...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lisätyn todellisuuden alustat (esim. AR-lasit, HoloLens...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muu, mikä? _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN

Kuinka usein arvioit viimeisen vuoden aikana pelanneesi seuraavanlaisia **digitaalisia pelejä**? Lajityypit eivät ole toisensa poissulkevia, vaan esimerkiksi toimintapeli voi olla samanaikaisesti seikkailupeli.

(Merkitse rasti rivillä aina yhteen, eniten oikealta tuntuvaan ruutuun.)

<i>Digitaaliset pelilajityypit</i>	<i>päivittäin</i>	<i>viikoittain</i>	<i>noin kerran kuussa</i>	<i>harvemmin</i>	<i>en lainkaan</i>	<i>en osaa sanoa</i>
Pulma- ja korttipelit (esim. Pasiassi, Angry Birds, Candy Crush Saga...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Toimintapelit (esim. Super Mario Bros, Street Fighter...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ammuskelupelit (esim. Call of Duty, Counter Strike, Max Payne...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seikkailupelit (esim. Grand Theft Auto, Metal Gear Solid, Resident Evil...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Simulaatiopelit (esim. The Sims, Football Manager, FarmVille...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Urheilupelit (esim. Wii Sports, NHL, Pro Evolution Soccer...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ajopelit (esim. Gran Turismo, Mario Kart...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategiapelit (esim. Civilization, StarCraft, Clash of Clans...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Roolipelit (esim. Final Fantasy, Fallout, Dragon Age...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nettiroolipelit (esim. World of Warcraft, Runescape, EverQuest...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muut monen pelaajan verkkopelit (esim. League of Legends, World of Tanks...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musiikki- ja seurapelit (esim. Guitar Hero, SingStar, Just Dance, Mario Party...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Opetuspelit (esim. Ekapeli, muut matematiikka- ja lukutaitopelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Onneen perustuvat rahapelit (esim. lotto, raha-automaattipelit, nettiarvat...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Taitoelementin sisältävät rahapelit (esim. urheiluedonlyönti ja -veikkaaminen, nettipokeri...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (esim. Facebookin Texas hold'em, Slotomania...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muu, mikä? _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<i>Kilpapelaaaminen eli eSports ja striimaaminen</i>	<i>päivittäin</i>	<i>viikoittain</i>	<i>noin kerran kuussa</i>	<i>harvemmin</i>	<i>en lainkaan</i>	<i>en osaa sanoa</i>
Pelaatko digitaalisia pelejä eSports-kilpapeleina	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Katsotko stream-lähetyksiä tai -tallenteita eSports-kilpapelaaamisesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lyötkö rahasta vetoa eSports-kilpapelaaamisesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Katsotko muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta (esim. läpipeluuohje eli walk through -videot)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Striimaatko eli lähetätkö reaaliaikaisesti videota pelaamisestasi muille	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Julkaisetko nettitallenteita pelaamisestasi (ei-reaaliaikaiset videot esim. Youtubessa)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILPELAAMINEN

Jos olet ainakin kerran kuukauden sisällä pelannut jotain tietokonepeliä tai muuta digitaalista peliä (sisältäen myös verkkorahapelaamisen), vastaa myös seuraaviin kysymyksiin:

Mainitse yksi digitaalinen peli, jota olet pelannut **eniten** viimeksi kuluneen kuukauden sisällä:

Mainitse yksi digitaalinen peli, jota olet pelannut **toiseksi eniten** viimeksi kuluneen kuukauden sisällä:

Kuinka monta **tuntia** viikossa arvioit tyypillisesti käyttäväsi digitaalisten pelien pelaamiseen?

_____ tuntia viikossa

Kuinka monta **euroa** viikossa arvioit tyypillisesti käyttäväsi digitaalisten pelien pelaamiseen?

_____ euroa viikossa

Kuinka monta peliä arvioit että kotinne on **ostettu** kuluneen puolen vuoden aikana?

_____ peliä

<i>Pelaamiseen liittyvät ongelmat</i>	<i>kyllä, toistuvasti</i>	<i>kyllä, harvoin</i>	<i>ei aiheuta</i>	<i>en osaa sanoa</i>
Aiheuttaako digitaalisiin peleihin käyttämäsi aika mielestäsi sinulle ongelmia?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aiheuttaako digitaalisiin peleihin käyttämäsi raha mielestäsi sinulle ongelmia?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<i>Asenteet pelaamista kohtaan</i>	<i>Täysin samaa mieltä</i>	<i>Jokseenkin samaa mieltä</i>	<i>En osaa sanoa</i>	<i>Jokseenkin eri mieltä</i>	<i>Täysin eri mieltä</i>
Pelaaminen on mielestäni hyödyllistä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelaaminen on mielestäni haitallista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<i>Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä (poislukien siis veikkauspelit ja muut rahapelit)</i>	<i>päivit- tään</i>	<i>viikoit- tain</i>	<i>noin kerran kuussa</i>	<i>harvem- min</i>	<i>en lain- kaan</i>	<i>en osaa sanoa</i>
Kuinka usein ostat pelejä kaupasta fyysisessä myyntipakkauksessa?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kuinka usein ostat pelejä digitaalisesta verkkopalvelusta? (Esim. Steam, Google Play, Xbox Live...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kuinka usein pelaat free-to-play-pelejä (eli ilmaispelejä, joihin voi käyttää myös rahaa)? (Esim. Clash of Clans, FarmVille, Slotomania...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kuinka usein maksat ilmaispelien lisäominaisuuksista? (Esim. virtuaaliset esineet, lisätasot...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tähän voit kirjoittaa vapaamuotoisia kommentteja pelaamisestasi tai täsmentää vastauksiasi.

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

Liite 2. Tulostaulukot 2018

Perinteiset pelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi
Perinteiset pelit	94,6 %	66,6 %	95,5 %	69,2 %	93,8 %	64,2 %
Lauta- ja seurapelit	74,8 %	25,7 %	78,5 %	28,5 %	71,0 %	23,1 %
10 - 19 v.		44,1 %		43,5 %		45,1 %
20 - 29 v.		31,0 %		36,7 %		26,1 %
30 - 39 v.		35,9 %		46,9 %		25,6 %
40 - 49 v.		37,6 %		33,9 %		41,0 %
50 - 59 v.		9,3 %		10,5 %		8,1 %
60 - 69 v.		9,4 %		12,4 %		6,4 %
70 - 75 v.		9,9 %		15,8 %		3,4 %
Paperilla pelattavat pulmapelit	70,1 %	35,6 %	80,0 %	44,4 %	60,5 %	27,3 %
10 - 19 v.		24,6 %		29,0 %		21,6 %
20 - 29 v.		19,7 %		31,7 %		8,7 %
30 - 39 v.		12,7 %		23,4 %		2,6 %
40 - 49 v.		40,6 %		42,9 %		38,5 %
50 - 59 v.		45,5 %		55,8 %		35,1 %
60 - 69 v.		58,9 %		69,9 %		48,0 %
70 - 75 v.		52,4 %		57,9 %		47,5 %
Korttipelit	73,8 %	27,5 %	72,4 %	27,7 %	75,3 %	27,0 %
10 - 19 v.		48,7 %		51,6 %		45,1 %
20 - 29 v.		29,7 %		31,7 %		28,3 %
30 - 39 v.		29,5 %		28,1 %		30,8 %
40 - 49 v.		26,6 %		25,0 %		28,2 %
50 - 59 v.		18,4 %		17,9 %		18,9 %
60 - 69 v.		19,5 %		19,5 %		18,4 %
70 - 75 v.		19,8 %		22,8 %		16,9 %

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN

Perinteiset pubipelit	35,3 %	5,6 %	23,7 %	2,5 %	46,7 %	8,4 %
10 - 19 v.		12,1 %		3,2 %		19,6 %
20 - 29 v.		11,3 %		5,0 %		17,4 %
30 - 39 v.		3,6 %		4,7 %		2,6 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		7,1 %		2,1 %		12,2 %
60 - 69 v.		2,0 %		0,9 %		3,2 %
70 - 75 v.		1,7 %		1,8 %		1,7 %
Bingo	13,2 %	2,4 %	15,2 %	2,2 %	11,2 %	2,5 %
10 - 19 v.		7,6 %		9,7 %		5,9 %
20 - 29 v.		1,9 %		1,7 %		2,2 %
30 - 39 v.		2,1 %		1,6 %		2,6 %
40 - 49 v.		1,3 %		0,0 %		2,6 %
50 - 59 v.		1,2 %		1,1 %		1,4 %
60 - 69 v.		1,7 %		1,8 %		1,6 %
70 - 75 v.		0,8 %		0,0 %		1,7 %
Urheilupelit	37,3 %	19,2 %	27,9 %	12,6 %	46,5 %	25,8 %
10 - 19 v.		58,5 %		53,2 %		64,7 %
20 - 29 v.		19,4 %		15,0 %		23,9 %
30 - 39 v.		18,0 %		12,5 %		23,1 %
40 - 49 v.		14,4 %		5,4 %		23,1 %
50 - 59 v.		13,1 %		3,2 %		23,0 %
60 - 69 v.		6,6 %		0,9 %		12,8 %
70 - 75 v.		1,5 %		0,0 %		3,4 %
Ulko- ja pihapelit	71,0 %	16,8 %	73,2 %	15,5 %	68,8 %	18,1 %
10 - 19 v.		37,3 %		35,5 %		39,2 %
20 - 29 v.		10,1 %		11,7 %		8,7 %
30 - 39 v.		22,7 %		25,0 %		20,5 %
40 - 49 v.		17,0 %		16,1 %		17,9 %
50 - 59 v.		11,0 %		8,4 %		13,5 %
60 - 69 v.		8,5 %		5,3 %		12,0 %
70 - 75 v.		11,5 %		7,0 %		16,9 %

Digitaaliset viihdepelit: pelilaitteet ja alustat

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi
Tietokone	48,5 %	28,4 %	37,3 %	15,9 %	59,4 %	40,3 %
10 - 19 v.		57,6 %		41,9 %		70,6 %
20 - 29 v.		45,0 %		18,3 %		69,6 %
30 - 39 v.		27,6 %		7,8 %		46,2 %
40 - 49 v.		17,9 %		7,1 %		28,2 %
50 - 59 v.		15,5 %		14,7 %		16,2 %
60 - 69 v.		19,1 %		12,4 %		26,4 %
70 - 75 v.		13,3 %		10,5 %		16,9 %
Pelikonsoli	42,1 %	24,3 %	34,1 %	14,5 %	49,7 %	33,6 %
10 - 19 v.		61,0 %		54,8 %		66,7 %
20 - 29 v.		51,0 %		28,3 %		71,7 %
30 - 39 v.		30,6 %		14,1 %		46,2 %
40 - 49 v.		18,3 %		5,4 %		30,8 %
50 - 59 v.		3,4 %		0,0 %		6,8 %
60 - 69 v.		0,8 %		0,9 %		0,8 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Käsi-konsoli	12,2 %	2,8 %	10,0 %	2,5 %	13,6 %	3,0 %
10 - 19 v.		6,6 %		8,1 %		3,9 %
20 - 29 v.		4,9 %		3,3 %		6,5 %
30 - 39 v.		5,7 %		6,3 %		5,1 %
40 - 49 v.		1,3 %		0,0 %		2,6 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Mobiililaitteet	56,6 %	38,3 %	57,3 %	40,6 %	55,8 %	35,6 %
10 - 19 v.		84,0 %		87,1 %		80,4 %
20 - 29 v.		54,0 %		66,7 %		41,3 %
30 - 39 v.		39,3 %		37,5 %		41,0 %
40 - 49 v.		39,7 %		41,1 %		38,5 %
50 - 59 v.		20,0 %		21,1 %		18,9 %
60 - 69 v.		16,5 %		19,5 %		13,6 %
70 - 75 v.		7,7 %		8,8 %		6,8 %

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN

Facebook	21,7 %	12,5 %	21,2 %	12,0 %	22,3 %	12,9 %
10 - 19 v.		17,5 %		16,1 %		19,6 %
20 - 29 v.		12,8 %		15,0 %		10,9 %
30 - 39 v.		10,0 %		12,5 %		7,7 %
40 - 49 v.		20,1 %		14,3 %		25,6 %
50 - 59 v.		10,0 %		10,5 %		9,5 %
60 - 69 v.		9,7 %		8,0 %		10,4 %
70 - 75 v.		5,3 %		7,0 %		3,4 %
Muut selaimessa toimivat	25,8 %	9,2 %	24,8 %	7,9 %	26,7 %	10,3 %
10 - 19 v.		15,0 %		12,9 %		17,6 %
20 - 29 v.		14,8 %		10,0 %		19,6 %
30 - 39 v.		3,6 %		4,7 %		2,6 %
40 - 49 v.		10,0 %		7,1 %		12,8 %
50 - 59 v.		7,2 %		6,3 %		8,1 %
60 - 69 v.		7,6 %		9,7 %		4,0 %
70 - 75 v.		5,0 %		3,5 %		6,8 %
Virtuaalilasit	6,7 %	1,1 %	4,0 %	0,7 %	8,8 %	1,4 %
10 - 19 v.		1,7 %		1,6 %		2,0 %
20 - 29 v.		1,1 %		0,0 %		2,2 %
30 - 39 v.		4,2 %		3,1 %		5,1 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Lisätyn todellisuuden alustat	0,8 %	0,1 %	0,5 %	0,2 %	1,1 %	0,0 %
10 - 19 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
20 - 29 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
30 - 39 v.		0,8 %		1,6 %		0,0 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Digitaaliset viihdepelit: lajityypit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi
Digitaalisten viihdepelien lajityypit	66,8 %	46,8 %	62,7 %	38,0 %	70,6 %	55,4 %
Pulma- ja korttipelit	52,9 %	27,4 %	51,7 %	28,4 %	53,6 %	26,4 %
10 - 19 v.		37,7 %		38,7 %		35,3 %
20 - 29 v.		32,1 %		36,7 %		28,3 %
30 - 39 v.		26,8 %		28,1 %		25,6 %
40 - 49 v.		28,4 %		28,6 %		28,2 %
50 - 59 v.		22,5 %		22,1 %		23,0 %
60 - 69 v.		27,6 %		28,3 %		27,2 %
70 - 75 v.		10,2 %		10,5 %		10,2 %
Toimintapelit	28,0 %	12,9 %	19,0 %	7,2 %	36,6 %	18,3 %
10 - 19 v.		32,5 %		25,8 %		37,3 %
20 - 29 v.		23,4 %		11,7 %		34,8 %
30 - 39 v.		21,9 %		12,5 %		30,8 %
40 - 49 v.		9,2 %		0,0 %		17,9 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,8 %		0,9 %		0,8 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Ammuskelupelit	26,1 %	17,3 %	7,1 %	2,7 %	44,9 %	31,6 %
10 - 19 v.		43,4 %		11,3 %		74,5 %
20 - 29 v.		38,3 %		6,7 %		67,4 %
30 - 39 v.		21,9 %		1,6 %		41,0 %
40 - 49 v.		11,8 %		0,0 %		23,1 %
50 - 59 v.		2,0 %		0,0 %		4,1 %
60 - 69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN

Seikkailupelit	27,5 %	17,2 %	14,2 %	7,4 %	40,2 %	26,1 %
10 - 19 v.		42,9 %		27,4 %		54,9 %
20 - 29 v.		44,2 %		16,7 %		69,6 %
30 - 39 v.		18,9 %		6,3 %		30,8 %
40 - 49 v.		10,0 %		1,8 %		17,9 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,8 %		0,9 %		0,8 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Simulaatiopelit	21,9 %	9,1 %	16,5 %	8,2 %	26,9 %	9,8 %
10 - 19 v.		34,4 %		33,9 %		33,3 %
20 - 29 v.		14,7 %		16,7 %		13,0 %
30 - 39 v.		8,9 %		4,7 %		12,8 %
40 - 49 v.		5,7 %		3,6 %		7,7 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Urheilupelit	25,4 %	8,4 %	16,3 %	3,8 %	34,3 %	13,1 %
10 - 19 v.		30,8 %		19,4 %		43,1 %
20 - 29 v.		14,9 %		3,3 %		26,1 %
30 - 39 v.		7,6 %		4,7 %		10,3 %
40 - 49 v.		3,9 %		0,0 %		7,7 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Ajopelit	27,1 %	9,2 %	17,3 %	3,8 %	36,6 %	14,3 %
10 - 19 v.		29,4 %		19,4 %		37,3 %
20 - 29 v.		14,6 %		5,0 %		23,9 %
30 - 39 v.		8,7 %		1,6 %		15,4 %
40 - 49 v.		10,0 %		1,8 %		17,9 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN

Strategiapelit	21,8 %	9,5 %	10,1 %	3,1 %	33,1 %	15,6 %
10 - 19 v.		26,6 %		11,3 %		39,2 %
20 - 29 v.		20,7 %		8,3 %		32,6 %
30 - 39 v.		14,0 %		1,6 %		25,6 %
40 - 49 v.		2,6 %		0,0 %		5,1 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,9 %		1,8 %		0,0 %
Roolipelit	14,3 %	7,8 %	4,9 %	2,1 %	23,0 %	13,0 %
10 - 19 v.		12,1 %		1,6 %		19,6 %
20 - 29 v.		24,4 %		10,0 %		37,0 %
30 - 39 v.		15,3 %		1,6 %		28,2 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,9 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Nettiroolipelit	8,9 %	3,1 %	2,4 %	0,7 %	15,3 %	5,6 %
10 - 19 v.		4,7 %		1,6 %		7,8 %
20 - 29 v.		14,9 %		3,3 %		26,1 %
30 - 39 v.		1,3 %		0,0 %		2,6 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Muut monen pelaajan verkkopelit	14,3 %	8,3 %	3,2 %	1,8 %	25,0 %	14,8 %
10 - 19 v.		31,5 %		6,5 %		56,9 %
20 - 29 v.		16,8 %		5,0 %		28,3 %
30 - 39 v.		6,0 %		1,6 %		10,3 %
40 - 49 v.		2,6 %		0,0 %		5,1 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN

Musiikki- ja seurapelit	20,1 %	4,9 %	23,0 %	5,4 %	16,9 %	4,3 %
10 - 19 v.		22,2 %		30,6 %		13,7 %
20 - 29 v.		7,7 %		6,7 %		8,7 %
30 - 39 v.		3,4 %		1,6 %		5,1 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,9 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Opetuspelit	14,0 %	3,5 %	17,4 %	5,2 %	10,8 %	1,9 %
10 - 19 v.		13,6 %		16,1 %		11,8 %
20 - 29 v.		1,6 %		3,3 %		0,0 %
30 - 39 v.		5,3 %		10,9 %		0,0 %
40 - 49 v.		0,9 %		1,8 %		0,0 %
50 - 59 v.		1,1 %		2,1 %		0,0 %
60 - 69 v.		1,7 %		1,8 %		1,6 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	5,8 %	2,1 %	2,1 %	0,6 %	9,6 %	3,7 %
10 - 19 v.		4,9 %		0,0 %		9,8 %
20 - 29 v.		1,9 %		1,7 %		2,2 %
30 - 39 v.		2,6 %		0,0 %		5,1 %
40 - 49 v.		1,3 %		0,0 %		2,6 %
50 - 59 v.		1,9 %		1,1 %		2,7 %
60 - 69 v.		1,6 %		0,9 %		2,4 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Rahapelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi
Rahapelit	71,8 %	48,7 %	67,3 %	40,3 %	76,9 %	57,5 %
Perinteiset rahapelit	68,8 %	43,7 %	64,8 %	36,6 %	73,4 %	51,2 %
Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit	65,3 %	40,3 %	63,2 %	33,9 %	67,9 %	47,0 %
10 - 19 v.		4,3 %		4,8 %		3,9 %
20 - 29 v.		28,2 %		21,7 %		34,8 %
30 - 39 v.		38,6 %		25,0 %		51,3 %
40 - 49 v.		50,6 %		39,3 %		61,5 %
50 - 59 v.		60,1 %		52,6 %		67,6 %
60 - 69 v.		51,2 %		51,3 %		50,4 %
70 - 75 v.		46,5 %		35,1 %		61,0 %
Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit	6,3 %	1,8 %	4,0 %	1,3 %	8,7 %	2,3 %
10 - 19 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
20 - 29 v.		0,8 %		1,7 %		0,0 %
30 - 39 v.		2,6 %		0,0 %		5,1 %
40 - 49 v.		2,2 %		1,8 %		2,6 %
50 - 59 v.		2,4 %		2,1 %		2,7 %
60 - 69 v.		2,1 %		1,8 %		2,4 %
70 - 75 v.		2,5 %		1,8 %		3,4 %
Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit	27,2 %	11,4 %	18,0 %	5,6 %	36,5 %	17,4 %
10 - 19 v.		7,2 %		4,8 %		9,8 %
20 - 29 v.		22,9 %		8,3 %		37,0 %
30 - 39 v.		11,7 %		7,8 %		15,4 %
40 - 49 v.		9,2 %		5,4 %		12,8 %
50 - 59 v.		9,0 %		3,2 %		14,9 %
60 - 69 v.		11,6 %		5,3 %		18,4 %
70 - 75 v.		5,0 %		3,5 %		6,8 %

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaaja a	Aktiivisi a	Pelaaja a	Aktiivisi a	Pelaaja a	Aktiivisi a
Verkkorahapelit	31,0 %	20,4 %	23,7 %	14,4 %	38,4 %	26,4 %
Veikkauksen rahapelisivusto	30,0 %	19,8 %	23,3 %	14,2 %	36,8 %	25,4 %
10 - 19 v.		3,3 %		4,8 %		2,0 %
20 - 29 v.	5,7 %	26,4 %	2,4 %	13,3 %	9,0 %	39,1 %
30 - 39 v.		20,6 %		12,5 %		28,2 %
40 - 49 v.		28,8 %		21,4 %		35,9 %
50 - 59 v.		27,8 %		23,2 %		32,4 %
60 - 69 v.		15,9 %		13,3 %		17,6 %
70 - 75 v.		9,0 %		5,3 %		13,6 %
Ulkomaiset rahapelisivustot		2,7 %		0,9 %		4,4 %
10 - 19 v.		3,7 %		1,6 %		5,9 %
20 - 29 v.		8,6 %		1,7 %		15,2 %
30 - 39 v.		3,4 %		1,6 %		5,1 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		1,9 %		1,1 %		2,7 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi
Digitaalinen rahapelaaminen						
Onneen perustuvat rahapelit	35,5 %	24,5 %	30,4 %	18,1 %	40,8 %	31,0 %
10 - 19 v.		3,5 %		3,2 %		3,9 %
20 - 29 v.		28,0 %		16,7 %		39,1 %
30 - 39 v.		29,7 %		20,3 %		38,5 %
40 - 49 v.		30,6 %		25,0 %		35,9 %
50 - 59 v.		32,1 %		26,3 %		37,8 %
60 - 69 v.		22,7 %		15,9 %		28,8 %
70 - 75 v.		20,8 %		15,8 %		27,1 %
Taitoelementin sisältävät rahapelit	14,1 %	7,0 %	5,5 %	2,1 %	22,5 %	11,9 %
10 - 19 v.		3,7 %		1,6 %		5,9 %
20 - 29 v.		9,4 %		3,3 %		15,2 %
30 - 39 v.		8,7 %		1,6 %		15,4 %
40 - 49 v.		9,6 %		3,6 %		15,4 %
50 - 59 v.		9,0 %		3,2 %		14,9 %
60 - 69 v.		4,3 %		0,9 %		8,0 %
70 - 75 v.		1,5 %		0,0 %		3,4 %

Eläytymispelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi
Eläytymispelit	6,6 %	1,9 %	3,5 %	0,4 %	8,8 %	2,9 %
Keräilykorttipelit	3,8 %	0,7 %	1,8 %	0,2 %	5,3 %	1,2 %
10 - 19 v.		2,9 %		0,0 %		5,9 %
20 - 29 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
30 - 39 v.		1,3 %		0,0 %		2,6 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,9 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Roolipelit	3,9 %	0,9 %	1,7 %	0,0 %	5,3 %	1,4 %
10 - 19 v.		1,8 %		0,0 %		2,0 %
20 - 29 v.		2,9 %		0,0 %		4,3 %
30 - 39 v.		1,3 %		0,0 %		2,6 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Liveroolipelit	1,1 %	0,1 %	1,3 %	0,2 %	0,8 %	0,0 %
10 - 19 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
20 - 29 v.		0,8 %		1,7 %		0,0 %
30 - 39 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Miniatyyritaistelupelit	1,8 %	0,5 %	0,7 %	0,0 %	2,9 %	1,0 %
10 - 19 v.		1,0 %		0,0 %		2,0 %
20 - 29 v.		1,1 %		0,0 %		2,2 %
30 - 39 v.		1,3 %		0,0 %		2,6 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN

60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

eSports

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi
eSports						
eSports-kilpapelit	3,6 %	1,8 %	0,8 %	0,4 %	6,4 %	3,3 %
10 - 19 v.		4,7 %		1,6 %		7,8 %
20 - 29 v.		4,4 %		0,0 %		8,7 %
30 - 39 v.		2,6 %		0,0 %		5,1 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,9 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
eSports-streamien ja tallenteiden katselu	15,3 %	8,5 %	4,2 %	0,9 %	25,8 %	16,0 %
10 - 19 v.		27,3 %		1,6 %		52,9 %
20 - 29 v.		21,6 %		3,3 %		39,1 %
30 - 39 v.		7,4 %		1,6 %		12,8 %
40 - 49 v.		1,3 %		0,0 %		2,6 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
eSports-vedonlyönti	1,8 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	3,6 %	0,0 %
10 - 19 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
20 - 29 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
30 - 39 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Striimaus

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi	Pelaaja	Aktiivisi
Striimaus						
Pelistreamien ja -tallenteiden katselu	19,1 %	11,7 %	6,8 %	3,3 %	30,8 %	19,5 %
10-19 v		36,6 %		8,1 %		60,8 %
20-29 v		34,2 %		13,3 %		54,3 %
30-39 v		7,4 %		1,6 %		12,8 %
40-49 v		1,3 %		0,0 %		2,6 %
50-59 v		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60-69 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70-75 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Pelaamisen striimaus	2,6 %	1,1 %	0,9 %	0,7 %	4,1 %	1,5 %
10-19 v		3,7 %		1,6 %		5,9 %
20-29 v		3,8 %		3,3 %		4,3 %
30-39 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
40-49 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50-59 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60-69 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70-75 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Pelaamisen nettitalenteiden julkaisu	3,3 %	0,3 %	0,0 %	0,0 %	6,6 %	0,5 %
10-19 v		2,0 %		0,0 %		3,9 %
20-29 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
30-39 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
40-49 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50-59 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60-69 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70-75 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Liite 3. Vertailu aiempiin Pelaajabarometreihin

	Vuonna 2011 (n=1079)		Vuonna 2013 (n=972)		Vuonna 2015 (n=995)		Vuonna 2018 (n=946)	
	Pelaaja a %	Aktiivis ia pelaaja a %	Pelaaja a %	Aktiivis ia pelaaja a %	Pelaaja a %	Aktiivis ia pelaaja a %	Pelaaja a %	Aktiivis ia pelaaja a %
Lauta- ja seurapelit	75,0	23,6	72,6	22,1	75,2	25,7	74,8	25,7
Paperilla pelattavat pulmapelit	78,6	47,9	76,8	41,6**	72,6*	37,4	70,1	35,6
Korttipelit	74,1	29,2	74,6	27,8	72,3	26,9	73,8	27,5
Perinteiset pubipelit	36,7	8,5	34,5	6,8	36,1	7,4	35,3	5,6
2011 - 2015: Veikkauksen rahapelit 2018: Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit	76,2	50,2	74,6	46,5	71,1	46,4	65,3**	40,3**
2011 - 2015: Fintoton rahapelit 2018: Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit	9,1	2,9	7,3	1,5*	5,2	1,5	6,3	1,8
2011 - 2015: RAY:n rahapelit 2018: Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit	40,4	18,1	33,1***	14,8*	33,3	15,1	27,2**	11,4*
Bingo	9,8	1,2	10,7	1,9	10,4	1,8	13,2	2,4
Urheilupelit	44,5	24,8	42,0	22,2	39,1	19,3	37,3	19,2
Ulko- ja pihapelit	74,1	20,6	71,3	18,7	73,4	13,0***	71,0	16,8*
Keräilykorttipelit	5,4	1,7	4,5	1,9	5,7	1,8	3,8*	0,7*
Roolipelit	4,6	1,1	4,7	0,9	4,8	1,8	3,9	0,9
Liveroolipelit	1,9	0,2	2,1	0,2	1,3	0,3	1,1	0,1
Miniatyryritaistelupelit	1,8	0,4	2,0	0,6	1,4	0,5	1,8	0,5
2011 - 2013: Yksin pelattavat tietokonepelit 2015 - 2018: Tietokoneella pelattavat pelit	58,5	34,0	52,4**	27,8**	53,1	32,3*	48,5*	28,4
Konsolipelit	41,7	22,7	38,8	18,9*	41,5	22,0	42,1	24,3
Käsikonsolipelit	14,7	5,9	14,9	3,9*	13,4	3,8	12,2	2,8
2011 - 2013: Monen pelaajan verkkopelit 2015 - 2018: Muut monen pelaajan verkkopelit	14,4	9,4	13,8	9,3	12,7	8,8	14,3	8,3
Facebookin pelit	18,2	10,8	17,2	9,7	25,4***	17,2***	21,7	12,5**
Muut selaimessa pelattavat pelit	40,9	17,9	36,9	11,8***	33,3	12,1	25,8***	9,2*
Ladattavat PC- ja konsolipelit	14,9	5,5	13,8	5,2	-	-	-	-
Mobiililaitteiden pelit	39,7	20,6	48,1***	28,6***	51,9	37,1***	56,6*	38,3

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILIPELAAMINEN

Nettipokeri	6,5	2,9	7,3	3,1	-	-	-	-
2011 – 2013: Muut suomalaiset verkkorahapelit 2015: Suomalaiset verkkorahapelisivustot 2018: Veikkauksen rahapelisivusto	19,3	12,1	21,2	12,5	28,5***	19,5***	30,0	19,8
2011 – 2013: Muut ulkomaiset verkkorahapelit 2015: Ulkomaiset verkkorahapelisivustot 2018: Ulkomaiset rahapelisivustot	2,9	1,3	4,7*	2,0	6,2	2,5	5,7	2,7
Opetuspelit	17,8	5,5	18,5	4,5	10,9***	3,7	14,0*	3,5

* p < .05

** p < .01

*** p < .001⁹

	Vuonna 2015 (n=995)		Vuonna 2018 (n=946)	
	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Digitaaliset pulma- ja korttipelit	54,9	33,8	52,9	27,4**
Toimintapelit	27,0	12,6	28,0	12,9
Ammuskelupelit	22,3	13,6	26,1	17,3*
Seikkailupelit	27,2	15,7	27,5	17,2
Simulaatiopelit	23,0	12,2	21,9	9,1*
Digitaaliset urheilupelit	29,3	13,2	25,4	8,4**
Ajopelit	29,0	12,2	27,1	9,2*
Strategiapelit	21,4	13,5	21,8	9,5**
Digitaaliset roolipelit	14,9	8,1	14,3	7,8
Verkkoroolipelit	9,4	4,5	8,9	3,1
Monen pelaajan verkkopelit	12,7	8,8	14,3	8,3
Musiikkipelit	26,7	7,4	20,1**	4,9*
Opetuspelit	10,9	3,7	14,0*	3,5
Onneen perustuvat rahapelit	36,4	22,7	35,5	24,5
Taitoelementin sisältävät rahapelit	15,7	8,6	14,1	7,0

* p < .05

** p < .01

*** p < .001

⁹ Vuoden 2018 kohdalla on merkitty tilastollisesti merkitsevät muutokset verrattuna vuoteen 2015. Vuoden 2015 kohdalla verrattuna vuoteen 2013, ja vuoden 2013 kohdalla tilastollisesti merkitsevät muutokset verrattuna vuoteen 2011. Punainen väri tarkoittaa laskua ja vihreä nousua verrattuna edellisen barometrin samaan kohtaan.

PELAAJABAROMETRI 2018: MONIMUOTOISTUVA MOBIILPELAAMINEN

	Vuonna 2015 (n=995)		Vuonna 2018 (n=946)	
	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Pelaaminen ylipäätään	97,4	87,8	97,8	88,1
Ei-digitaalinen pelaaminen	97,0	81,5	96,9	80,5
Digitaalinen pelaaminen	75,0	60,1	76,1	60,5
Perinteiset pelit	93,7	67,6	94,6	66,6
Digitaaliset viihdepelit	64,9	48,5	66,8	46,8
Rahapelit	75,9	53,2	71,8*	48,7
Perinteiset rahapelit	73,9	49,2	68,8*	43,7*
Verkkorahapelit	29,2	20,2	31	20,4
Digitaaliset rahapelit	38,5	24,9	36,4	25,7
Eläytymispelit	8,9	3,5	6,6	1,9*

* p < .05 ** p < .01 *** p < .001