

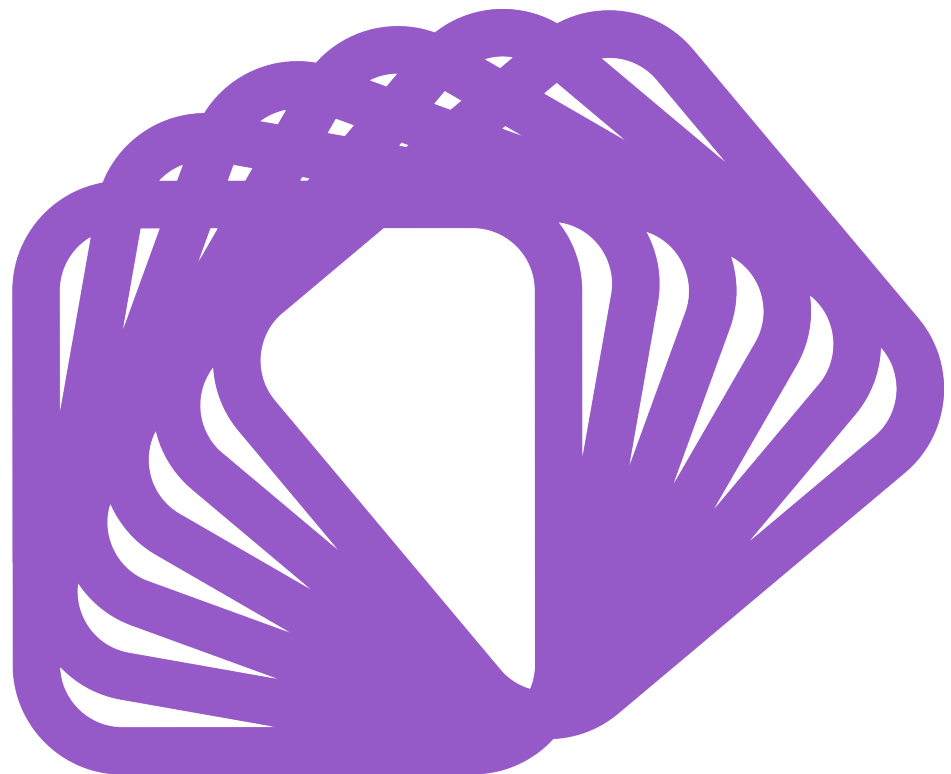
Pelaajabarometri 2020

Pelaamista koronan aikaan

Jani Kinnunen

Kirsi Taskinen

Frans Mäyrä



Sisällys

Tiivistelmä	3
Abstract	13
1 Johdanto	19
2 Tutkimusprosessi ja aineisto	20
2.1 Aineiston edustavuus väestöön nähden	23
2.2 Painokertoimet	26
2.3 Pelien ja pelaajien ryhmittelystä	26
3 Tulokset vuonna 2020	27
3.1 Pelaamisen yleisyys väestössä	27
3.1.1 Pelaamisen tunnuslukuja	27
3.1.2 Koronan koetut vaikutukset pelaamiseen	29
3.2 Ei-digitaalisten pelien pelaaminen	31
3.2.1 Perinteisten pelien ja eläytymispelien pelaamisen yleisyys	31
3.2.2 Koronan koetut vaikutukset ei-digitaaliseen pelaamiseen	33
3.3 Rahapelien pelaaminen	36
3.3.1 Rahapelaamisen yleisyys	36
3.3.2 Koronan koetut vaikutukset rahapelaamiseen	40
3.4 Digitaalisten pelien pelaaminen	43
3.4.1 Digipelaamisen yleisyys	43
3.4.2 Koronan koetut vaikutukset digipelaamiseen	53
3.5 Suosituimmat digitaaliset pelit	57
3.6 Kilpapelaminen eli eSports, ja striimaaminen	60
3.7 Digitaalisiin peleihin käytetty aika ja raha	64
3.7.1 Käytetyn ajan ja rahan keskiarvot	64
3.7.2 Koronan koetut vaikutukset pelaamiseen liittyvään rahankäyttöön	68
3.8 Digitaalisten pelien ostaminen	71
3.9 Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät ongelmat	75
3.9.1 Aikaan ja rahaan liittyvät ongelmat	75
3.9.2 Ihmissuhteisiin ja pelaamisen rajoittamiseen liittyvät ongelmat	79
3.9.3 Pelaaminen ja pahan olon helpottaminen	83

	2
PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN	
3.9.4 Koronan koetut vaikutukset suhteessa pelaamiseen liittyviin ongelmiin	85
3.10 Asenteet pelaamista kohtaan	89
4 Keskeisiä tuloksia ja muutoksia	92
Yhteenveto koronaa koskevista huomioista	110
Loppusanat	113
Aiemmat pelaajabarometrit	115
Liite 1. Pelaajabarometrin 2020 kyselylomakkeet	116
Liite 2. Tulostaulukot	122
Perinteiset pelit	122
Digitaaliset viihdepelit: pelilaitteet ja alustat	124
Digitaaliset viihdepelit: lajityypit	126
Rahapelit	130
Eläytymispelit	133
eSports	134
Striimaus	135
Liite 3. Vertailu aiempiin Pelaajabarometreihin	136

Tiivistelmä

Keskeisiä tuloksia

- Suomalaisista 98,2 % pelaa ainakin joskus pelejä. Digitaalisia pelejä ainakin joskus pelaa 78,7 % suomalaisista. Luvut ovat hieman edellistä Pelaajabarometriä korkeammat.
- Suomalaiset kokevat ei-digitaalisen ja digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen koronan aiheuttamissa poikkeusoloissa.
- Rahapelaamisen on koettu pikemminkin vähentyneen kuin lisääntyneen poikkeusoloissa. Kuitenkin yli 80 % vastaajista on sitä mieltä, että heidän rahapelaamisensa on pysynyt samalla tasolla poikkeusoloja edeltävään aikaan nähden.
- Erityisesti korttipelit sekä lauta- ja seurapelit ovat lisänneet suosiotaan. Myös oppimispelit ovat aiempaa suosittumia.
- Tulosten perusteella lasten ja vanhempien yhteinen pelaaminen vaikuttaa lisääntyneen poikkeusoloissa. Tämä koskee niin viihteellistä pelaamista kuin oppimisleikkejä.
- Vaikka 10-19-vuotiaat pelaavat eniten ja monipuolisimmin, 40-49-vuotiaiden ikäryhmässä pelaaminen ja pelaamiseen liittyvät ongelmat ovat lisääntyneet verrattuna edelliseen Pelaajabarometriin.
- Pelaamiseen liittyviä ongelmia on kohdannut eniten nuorin ikäryhmä. Lapset ja nuoret myös kokevat muita useammin, että pelaamiseen liittyvät ongelmat ovat lisääntyneet poikkeusoloissa.
- Digipelaamiseen käytetään huomattavasti enemmän aikaa kuin aiemmissa Pelaajabarometreissä. Syynä on todennäköisesti koronan aiheuttamat poikkeusolot. Pelaamiseen liittyvä rahankäyttö ei kuitenkaan ole lisääntynyt samalla tavalla.
- Miehet käyttävät yli kaksi kertaa enemmän aikaa ja lähes neljä kertaa enemmän rahaa digipelaamiseen verrattuna naisiin.
- Yli puolet suomalaisista on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä.

Vuoden 2020 Pelaajabarometrin aineisto kerättiin koronaviruksen aiheuttamien poikkeusolojen aikana touko- ja kesäkuussa 2020. Tällöin arkielämään kohdistui useita rajoitteita, joilla oli oletettavasti vaikutusta myös siihen, kuinka ihmiset pelaavat erilaisia pelejä. Esimerkiksi

Veikkauksen rahapeliautomaatit oli suljettu kyselyn tekemisen aikaan ja monien ihmisten kotona vietetyn ajan määrä lisääntyi muun muassa etätöiden ja -opiskelujen takia. Vuoden 2020 Pelaajabarometrin tulokset osoittavat kiinnostavalla tavalla, kuinka poikkeusolojen aikainen pelaaminen vertautuu sitä edeltävien aikojen pelaamiseen, joista kertoo kuusi aiempaa Pelaajabarometriä.

Vuoden 2020 kyselylomake oli perustaltaan sama kuin edellisessä vuoden 2018 Pelaajabarometrissä, mutta mukaan otettiin myös uusia kysymyksiä. Taustatiedoissa kysyttiin uutena asiana asuintilannetta. Pelien ostamiseen liittyen kysyttiin nyt myös ns. yllätyslaatikoiden (*loot box*) ostamisesta. Pelaamiseen liittyviä ongelmia kartoitettiin kolmella uudella kysymyksellä, jotka kohdistuivat ihmissuhteisiin, pelaamisen rajoittamisen vaikeuteen ja pelaamisen käyttämiseen pahan olon helpottamiseen. Kokonaan uutena kohtana lomakkeessa oli koronan aiheuttamiin poikkeusoloihin kohdistuva osio. Siinä kysyttiin viidellä kysymyksellä, kuinka vastaajat olivat kokeneet poikkeusolojen vaikuttaneen digitaaliseen, ei-digitaaliseen sekä rahapelaamiseen, pelaamiseen liittyvään rahankäyttöön ja pelaamiseen liittyviin ongelmiin.

Nyt seitsemättä kertaa toteutettu Pelaajabarometri toteutettiin Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä, joka on Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistojen pelitutkimusryhmien yhteinen hanke. Tutkimukseen saatu 914 vastaajan aineisto kerättiin satunnaisotannasta 10–75-vuotiaita Manner-Suomen asukkaita.

Vastaajat kokivat digitaalisen ja ei-digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen poikkeusoloissa. Tämä näkyi myös varsinaisissa eri pelaamista mittaavissa tuloksissa, joissa pelaaminen ylipäätään, ei-digitaalinen pelaaminen ja digitaalinen pelaaminen lisääntyivät verrattuna edelliseen vuoden 2018 Pelaajabarometriin. Koko väestön tasolla muutokset eivät kuitenkaan olleet kovin suuria, eivätkä tilastollisesti merkitseviä, koska pelaaminen on ollut kaikissa aiemmissakin Pelaajabarometreissä korkealla tasolla. Jos huomioidaan kaikki erilaiset pelimuodot ja satunnainenkin pelaaminen, 98,2 % suomalaisista pelaa ainakin jotakin. Aktiivisia, eli vähintään kerran

kuukaudessa jotain peliä pelaavia suomalaisia on 88,3 prosenttia. Ei-digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus 97,8 % ja aktiivisesti 80,7 % suomalaisista. Nämä luvut ovat pitkälti yhteneviä aiempien barometrien tulosten kanssa, ja näissä luvuissa on alle prosenttiyksikön verran nousua edelliseen Pelaajabarometriin verrattuna. Digitaalisessa pelaamisessa nousua on ollut hieman enemmän. 78,7 % suomalaisista pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus (nousua 2,6 prosenttiyksikköä) ja aktiivisesti niitä pelaa 63,6 % (nousua 3,1 prosenttiyksikköä).

Kun vuonna 2018 sekä naisten ja miesten joukosta aktiivisten ei-digitaalisten pelien pelaajien osuus oli melkein täsmälleen yhtä suuri, vuonna 2020 sukupuolten välille on tullut eroa. Naisilla aktiivisten ei-digitaalisten pelien pelaajamäärä on tippunut 77,8 %:iin vuoden 2018 luvusta 80,3 %. Miehillä puolestaan aktiivisten ei-digitaalisten pelien pelaajien osuus on noussut 83,6 %:iin (80,5 % vuonna 2018). Digitaalisten pelien aktiivisten pelaajien joukossa ei samanlaista eroa sukupuolten välillä ole tapahtunut verrattuna vuoteen 2018. Sekä miehissä että naisissa aktiivisten digipelaajien osuus on noussut suunnilleen saman verran, mutta aktiivisia miespelaajia on edelleen selkeästi naisia enemmän.

Pelaajien keski-ikä on edelleen nousussa, kuten on ollut aiemmissakin Pelaajabarometreissa. Kaikkien ylipäätään edes satunnaisesti jotakin pelaavien keski-ikä on 42,8 vuotta, ei-digitaalisten pelien osalta samoin 42,8 vuotta ja digitaalisten pelien osalta 38,9 vuotta. Ne, jotka eivät pelaa mitään pelejä, ovat yhä vanhempia. Ei-pelaajat ovat keskimäärin 65,6-vuotiaita.

Nuorimmat ikäryhmät pelaavat digitaalisia viihdepelejä eniten ja monipuolisimmin. 44,8 % nuorimmasta, 10–19-vuotiaiden, ikäryhmästä ilmoittaa pelaavansa päivittäin, kun yli puolet viisikymppisistä ja sitä vanhemmista ikäryhmistä ilmoittaa, etteivät he pelaa ollenkaan digitaalisia viihdepelejä. Nuorimmat ikäryhmät pelaavat lähes kaikkia pelilajityyppejä, kun puolestaan vanhimmissa ikäryhmissä pulma- ja korttipelien lisäksi pelataan hyvin vähän muita pelilajityyppejä.

Ei-digitaalisten pelien suosituin ryhmä on edelleen Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit, vaikka niiden suosio onkin laskusuunnassa. Niitä pelaa nyt noin 38 %

suomalaisista, ja lähes yhtä paljon (37 %) pelaajia on paperilla pelattavilla pulmapelillä, kuten sanaristikoilla ja sudokuilla. Vastajat kokivat ei-digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen poikkeusoloissa. Tilastollisesti merkitsevää nousua on ollut korttipelien sekä lauta- ja seurapelien kohdalla, joita on voitu pelata poikkeusoloissa esimerkiksi perheenjäsenten kesken aiempaa enemmän. Tätä tulkintaa tukee se, että nimenomaan neljä- ja kolmekymppisten ikäryhmissä on koettu ei-digitaalisen pelaamisen lisääntyneen, kuten on koettu myös nuorimmissa 10-19-vuotiaiden ryhmässä. Naisista suurempi osuus on kokenut pelaamisen lisääntyneen miehiin verrattuna, mikä voi johtua osittain siitä, että nimenomaan äidit ovat pelanneet lasten kanssa poikkeusoloissa ei-digitaalisia pelejä.

Digitaalista pelaamista tarkasteltaessa yksi keskeisistä huomioista on se, että mobiilipelaamisen suosio jatkaa edelleen nousuaan ja on nyt selkeästi esimerkiksi tietokone- ja konsolipelaamista suositumpaa. Lähes 59 % suomalaisista pelaa mobiilipelejä ainakin joskus ja aktiivisesti niitä pelaa jo lähes 43 % suomalaisista. Tähän liittyen pelien ostaminen erilaisista verkkokaupoista ja -alustoilta on nyt yleisempää kuin pelien ostaminen fyysisinä kopioina kivijalkakaupoista. Ainakin joskus pelejä verkkopalveluista lataa 33 % suomalaisista, kun vuonna 2018 lukema oli 31 %. Aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien keskuudessa (58,7 %) pelien ostaminen verkkopalveluista on huomattavasti yleisempää.

Mobiilipeleistä monet käyttävät ns. *free-to-play*-mallia, jossa pelaamisen aloittaminen on ilmaista, mutta pelaajaa kannustetaan kuluttamaan rahaa pelaamisen jatkuessa erilaisilla mikromaksuilla. Yhä suurempi osa (16,8 %) suomalaisista maksaa ainakin joskus ilmaisleikissä. Viime vuosina digipelaamisessa yleistyneistä yllätyslaatikoista (*loot box*) maksaminen ei ole väestötasolla yhtä yleistä. Ainakin joskus niistä on kuitenkin maksanut 7,3 % suomalaisista, mikä on suurempi joukko ihmisiä kuin esimerkiksi ne, jotka raportoivat osallistuvansa Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaamiseen tai ulkomaisilla verkkorahapelisivustoilla pelaamiseen. Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista jo 14,3 % on maksanut ainakin joskus yllätyslaatikoista.

Digitaalisten viihdepelien päivittäinen ja viikoittainen pelaaminen on noussut verrattuna vuoteen 2018. Vastaajista 40,8 % ilmoitti pelaavansa vähintään kerran viikossa jotakin digitaalista viihdepeliä. Päivittäin jotakin digitaalista viihdepeliä kertoi pelaavansa 22,6 % vastaajista, kun vuonna 2018 lukema oli 16,1 %. Muutos on tilastollisesti merkitsevä.

Eri pelilajityyppejä tarkasteltaessa tilastollisesti merkitsevästi suosiotaan aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien parissa ovat nostaneet toiminta-, simulaatio-, strategia- ja verkkoroolipelit. Eniten (30,6 %) aktiivisia pelaajia on kuitenkin digitaalisilla pulma- ja korttipeleillä.

Syynä digitaalisen viihdepelaamiseen noususuuntaan on suurella todennäköisyydellä poikkeusoloista johtunut lisääntynyt kotona vietetty aika. Tätä tulkintaa tukee myös pelaajien kokemuksia poikkeusoloista koskevien kysymysten tulokset, joissa vastaajat kokivat digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen koronan aikana. Vaikka intensiivinen ja monipuolinen digitaalisen viihdepelaamisen harrastaminen on edelleen erityisesti nuorimpien ikäryhmien toimintaa, on erityisesti nelikymppisten päivittäinen pelaaminen lisääntynyt tilastollisesti merkitsevästi. Kun vuonna 2018 päivittäin pelasi 7,2 % nelikymppisistä, on lukema vuonna 2020 25 %. Muutos on huomattavan suuri. Samoin kuin ei-digitaalisen pelaamisen kohdalla, syynä nousuun voi olla se, että poikkeusolojen aikana vanhemmat ovat pelanneet aiempaa enemmän lasten kanssa myös digitaalisia viihdepelejä.

Digitaalisten viihdepelien ohella oppimispelit näyttävät lisääneen suosiotaan eri ikäryhmissä. Syynä tuskin on se, että nelikymppiset ja sitä vanhemmat ikäryhmät olisivat alkaneet omien opintojensa takia pelaamaan niitä, vaan todennäköisesti vanhemmat ja isovanhemmat ovat poikkeusoloissa pelanneet oppimispelejä lasten ja lastenlasten kanssa. Tähän tulkintaan tukea tuli myös lomakkeen avovastauksista, joissa moni kertoi lasten kanssa pelaamisen lisääntyneen poikkeusoloissa.

Miehet kokivat naisia useammin, että poikkeusolot ovat lisääneet heidän digipelaamistaan. Nuorimmissa ikäryhmissä oli eniten (42-48 %) niitä, jotka kokivat

digipelaamisensa lisääntyneen poikkeusoloissa, mutta kolme- ja nelikymppisissäkin yli 20 % koki pelaamisen lisääntyneen. Vanhimmista ikäryhmistä sen sijaan vain muutama prosentti koki, että heidän digipelaamisensa olisi lisääntynyt poikkeusoloissa.

Digitaalisen pelaamisen koettu lisääntyminen on linjassa myös sen kanssa, että vuoden 2020 Pelaajabarometrinen tuloksissa pelaamiseen käytetään huomattavasti enemmän aikaa verrattuna aiempien barometrien tuloksiin. Vuoden 2018 Pelaajabarometrissä suomalaiset käyttivät digipelaamiseen keskimäärin 4,76 tuntia viikossa. Tämä oli tuolloin suurin tulos verrattuna aiempiin Pelaajabarometreihin. Vuonna 2020 suomalaiset käyttävät kuitenkin keskimäärin yli 7 tuntia viikossa digipelaamiseen, mikä on tilastollisesti merkitsevä muutos verrattuna vuoteen 2018 ja esimerkiksi yli kaksi kertaa enemmän kuin vuonna 2011.

Pelaamisen koettu lisääntyminen ja lisääntynyt pelaamiseen käytetyn ajan määrä ei kuitenkaan näy pelaamiseen käytetyn rahan määrässä. Keskimäärin suomalaiset käyttävät digipelaamiseen 10,5 euroa kuukaudessa, mikä on hieman vähemmän kuin edellisessä Pelaajabarometrissä. Poikkeusoloissa on ilmeisesti pelattu jo aiemmin hankittuja pelejä, eikä esimerkiksi pelaamisen aikaista mikromaksamista ole lisätty oleellisesti verrattuna poikkeusoloja edeltäneeseen aikaan. Vastaaajat myös kokevat, että heidän pelaamiseensa käyttämä raha on poikkeusoloissa pikemminkin pienentynyt kuin lisääntynyt.

Miehet käyttävät yli kaksi kertaa enemmän aikaa digipelaamiseen verrattuna naisiin ja lähes neljä kertaa enemmän rahaa. Ajankäytön suhteen erot sukupuolten välillä ovat kaventuneet, mutta rahankäytön suhteen lisääntyneet verrattuna edelliseen Pelaajabarometriin. Eniten aikaa digipelaamiseen käyttää nuorin ikäryhmä (16,9 h/vko). Pelaamiseen käytetty aika vähenee pääsääntöisesti iän myötä ja tasaantuu viisikymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien kohdalla keskimäärin noin kahteen tuntiin viikossa. Nelikymppisillä (5,0 h/vko) on tapahtunut tilastollisesti merkitsevää nousua pelaamiseen käytetyssä ajassa verrattuna vuoden 2018 keskiarvoon (2,4 h/vko).

Yksittäisistä digitaalisista peleistä tai pelisarjoista suosituimpina pysyivät edelleen Veikkauksen pelit sekä pasianssi. Kolmanneksi eniten mainintoja saivat erilaiset mahjong-pulmapelit ennen *Candy Crush* -pelisarjaa. Laskusuunnassa verrattuna edelliseen vuoden 2018 Pelaajabarometriin olivat erityisesti *Fortnite*-selviytymispeli, simulaatiopeli *The Sims*, mobiili-pulmapeli *Sanapala*, *Pokémon*-pelisarja ja urheilupeli *NHL*. Nostetta suosituimpien pelien listoilla puolestaan oli ammuskelupeleillä *Call of Duty* ja *Counter-Strike* sekä pulmapelejä edustavilla sudoku-peleillä. Kokonaan listalta ovat tippuneet vuonna 2018 suositut toimintaseikkailupeli *Grand Theft Auto*, tuolloin vielä uudenlaista selviytymispelityyppiä edustanut *PlayerUnknown's Battlegrounds* ja digipelien klassikko *Tetris*.

Naisten ja miesten keskuudessa suosituimmat pelit poikkeavat toisistaan. Veikkauksen pelit, pasianssi- ja mahjong-pelit sekä *Fortnite* löytyvät molemmilta kärkilistoilta, mutta erityisesti ammuskelupelit ovat miesten listan kärkipäässä. Naisten listalta löytyy ajanvietteelliseen pelaamiseen soveltuvia mobiili- ja selainpelejä sekä vanha suosikki *The Sims* -simulaatiopeli. Miesten ja poikien listalla puolestaan on ammuskelupelien lisäksi seikkailu-, toiminta- ja urheilupelejä.

Vaikka Veikkauksen pelit ovat edelleen yksittäisistä peleistä tai pelisarjoista suosituimpia, on rahapelaamisen suosio laskusuunnassa verrattuna aiempiin Pelaajabarometreihin. Rahapelejä ainakin joskus pelaa 70,2 % suomalaisista, kun vuonna 2018 niitä pelasi 71,8 % suomalaisista. Aktiivisesti rahapelejä pelaa 44,9 % suomalaisista. Laskua edellisen barometrin tuloksiin on 3,8 prosenttiyksikköä. Yhtenä syynä laskusuuntaan on se, että vuoden 2020 kysely toteutettiin touko- ja kesäkuun aikana 2020, jolloin Veikkauksen raha-automaattipelit ja pelipaikat olivat suljettu. Perinteinen kuponkipelaaminen, kuten lottoaminen, sekä verkkorahapelaaminen oli kuitenkin mahdollista myös poikkeusolojen aikana. Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit pysyivät edelleen suosituimpana rahapelityyppinä. Niitä pelaa ainakin joskus 64,5 % suomalaisista. Raha-automaattipelaaminen on laskenut tilastollisesti merkitsevästi verrattuna vuoden 2018 tuloksiin. 22,2 % suomalaisista pelaa niitä ainakin joskus, kun vuonna 2018 niitä pelasi 27,2 % suomalaisista.

Myös hevosvedonlyöntipelaaminen on hieman vähäisempää verrattuna edelliseen Pelaajabarometriin.

Vastaajat kokivat rahapelaamisensa pikemminkin vähentyneen kuin lisääntyneen poikkeusoloissa. Miehet kokivat vähenemistä naisia useammin. Ikäryhmistä kolme- ja kaksikymppiset sekä yli 70-vuotiaat kokivat muita ikäryhmiä useammin, että heidän rahapelaamisensa on vähentynyt poikkeusoloissa. Aktiivisista raha-automaattipelien pelaajista 33,8 % koki rahapelaamisensa vähentyneen poikkeusoloissa, kun puolestaan aktiivisista arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaajista 10,7 % koki rahapelaamisensa vähentyneen. Arvonta- ja vedonlyöntipelejä oli poikkeusoloissakin mahdollista pelata kuponkipelaamisena Veikkauksen pelipisteissä sekä verkossa, mutta raha-automaatti- ja kasinopelejä oli poikkeusoloissa mahdollista pelata pelkästään verkkorahapelisivustoilla. Aktiivisesti rahapelejä pelaavat kokivat rahapelaamisensa vähentyneen koko väestöä useammin.

On syytä huomata, että suurin osa, yli 80 % vastaajista, oli sitä mieltä, että heidän rahapelaamisensa oli pysynyt entisellä tasollaan poikkeusolojen aikana. Verkkorahapelaaminen kasvoi hieman edelliseen barometriin verrattuna, mikä voi johtua osittain siitä, että Veikkauksen raha-automaattipelejä normaalisti fyysisissä pelipaikoissa pelaavat ovat siirtäneet pelaamistaan osittain verkkoon. Verkkorahapelaamisen nousu ei kuitenkaan ole suuri, joten poikkeusolojen myötä rahapelaaminen on kokonaisuudessaan pikemminkin vähentynyt kuin siirtynyt sellaisenaan verkkoon. Verkkorahapelejä vuonna 2020 pelaa 33,1 % suomalaisista, kun vuonna 2018 niitä pelasi 31 %.

Vuoden 2020 Pelaajabarometrissä oli ensimmäistä kertaa mahdollista tarkastella muutoksia suomalaisten kilpapelamisessa ja siihen liittyvissä muissa toiminnoissa. Näiden aktiviteettien suosio on pienoissa nousussa, vaikka itse kilpapelaminen olekaan koko väestön tasolla kovin yleistä. Aktiivisia kilpapelajia on 2,6 % suomalaisista, kun vuonna 2018 heitä oli 1,8 %. Kilpapelamista koskevia reaaliaikaisia nettilähetyksiä eli striimejä sen sijaan seuraa jo 19,6 % suomalaista ainakin joskus, kun vuonna 2018 niitä seurasi 15,3 % suomalaisista. Muutos on tilastollisesti merkitsevä.

Kilpapeläminen ja siihen liittyvien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen ovat erityisesti poikien ja miesten toimintaa. Tyttöjen ja naisten keskuudessakin nämä toiminnot ovat kuitenkin suositumpia kuin vuonna 2018.

Vastaajista valtaosa (86,4 %) ilmoitti, että ei ole kokenut digitaalisten pelien pelaamisen aiheuttaneen heille itselleen ongelmia ajan eikä rahan käytön suhteen, mikä on suunnilleen samalla tasolla kuin vuonna 2018. Aikaan ja rahan liittyviä ongelmia olivat kohdanneet useimmin nuorimmat ikäryhmät, jotka myös pelaavat eniten ja monipuolisimmin. Tilastollisesti merkitsevät muutokset verrattuna vuoteen 2018 koskevat kuitenkin nelikymppisten ikäryhmää. Aikaan liittyviä ongelmia raportoi 10,5 % nelikymppisistä, kun vuonna 2018 niistä raportoi vain 3,7 % 40-vuotiaista. Rahaan liittyvistä ongelmista puolestaan raportoi 8,3 % nelikymppisistä, kun vuonna 2018 niistä raportoi 2,2 % nelikymppisistä. Nelikymppiset raportoivat myös pelaamisensa lisääntyneen poikkeusoloissa, mikä voi olla yhtenä selittäväenä tekijänä sille, että myös pelaamiseen liittyvät ongelmat ovat lisääntyneet.

Nuorimmilla ikäryhmillä on ollut suhteessa eniten ongelmia myös ihmissuhteisiin ja pelaamisen rajoittamiseen liittyen ja nuorimmat ikäryhmät käyttävät muita useammin pelaamista pahan olonsa helpottamiseen. Nuoret myös kokevat muita useammin, että pelaamiseen liittyvät ongelmat ovat lisääntyneet poikkeusoloissa. Tuloksista ei käy tarkemmin ilmi, minkä laatuista kyseiset ongelmat ovat. Nuoret voivat kokea ihmissuhteisiin liittyväksi ongelmaksi esimerkiksi sen, että vanhemmat pyrkivät rajoittamaan heidän pelaamiseen käyttämäänsä aikaa. On kuitenkin selvää, että paljon ja monipuolisesti pelaavat raportoivat myös pelaamiseen liittyvistä ongelmista muuta väestöä enemmän.

Suomalaiset asennoituvat pelaamiseen pääosin myönteisesti. Hieman yli puolet (51,4 %) suomalaisista on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. Pelaamiseen kytkeytyvät negatiiviset puoletkin tunnistetaan, mihin liittyen 43,8 % suomalaisista on sitä mieltä, että pelaaminen on haitallista. 19,6 % vastaajista oli yhtä aikaa samaa mieltä sekä pelien hyödyllisyydestä että

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

haitallisuudesta, mikä kertoo pelien ja pelaamisen monimuotoisuudesta ja pelikulttuuriin liittyvistä ristiriitaisistakin seikoista.

Abstract

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 seventh time. The barometer has been created in collaboration by researchers from universities of Tampere, Jyväskylä and Turku, which are partners in the Centre of Excellence in Game Culture Studies, 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 914 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).

The study was carried out during the Covid-19 pandemic in May and June 2020. During that time the circumstances were exceptional, which were expected to influence also how people play games. Remote working and studying at home had increased, which meant that people were spending much more time in their homes than before the pandemic. Public gaming and gambling venues, for example, had been closed or were facing various restrictions.

Five new questions related to the pandemic were added to the survey. These questions asked how respondents had experienced the influences of the pandemic on digital and non-digital gaming, gambling, money consumption related to gaming and gaming related problems. Other additions to the survey were a question about living conditions (alone/with somebody), three new questions about gaming related problems and a question about loot box paying. Other questions in the survey were the same than in the previous survey in 2018.

Respondents had experienced that their digital and non-digital gaming had increased during the pandemic. These results were in line with other results of the survey, which showed increase in overall gaming of digital and non-digital games. If all, even the most casual and occasional forms of game playing are considered, 98,2 % (97,8 % in the 2018 study) 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. Non-digital games are played by 97,8 % of Finns at least occasionally and by 80,7 % actively. These figures are slightly higher than in the 2018 survey. Digital gaming has increased more clearly. Digital games are played by 78,7 % (76,1 % in the 2018 study) of Finns at least occasionally and by 63,6 % (60,5 % in the 2018 study) actively.

The increasing age is clearly related to lessening game playing activity. Whereas the average age of active game players is c. 43 years, the average age of those people who say that they do not play any games (digital or non-digital) is c. 66 years. The average ages of both gamers and non-gamers have been increasing in all the seven barometers. The game playing is both more diverse as well as more 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 most popular non-digital game form is lottery and betting games, such as Lotto, scratch cards and sports betting, in traditional paper formats. 38 % of Finns play these games actively. Almost as much Finns (37 %) play actively the paper-based puzzle games like crossword puzzles and sudokus. Card games' (34 %) and board and parlour games' (30,6 %) playing have increased statistically significantly during the pandemic. Especially the youngest 10-19-year-old age group and age groups of people in their 30s and 40s report that their non-digital gaming have increased during the pandemic. This implies most likely that parents have played non-digital games with their children.

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 the 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. 59 % of Finns play mobile games at least occasionally and 43 % actively (at least once

a month). When all genres of digital games are considered, there are 63,5 % (60,5 % in the 2018 study) of active digital game players among the Finns.

33 % of Finns and 58,7 % of active digital gamers purchase games from online platforms. 16,8 % of Finns have paid in free-to-play games and 7,3 % of Finns have paid to open loot boxes. Purchasing loot boxes is more popular among active digital gamers, of which 14,3 % have used money in them at least occasionally.

Playing digital entertainment games daily and weekly is now more popular than in the 2018 study. 40,8 % of respondents reported weekly playing. Daily playing has increased statistically significantly from 16,1 % to 22,6 %. Even if daily gaming is most popular among the youngest age group, it is notable that the daily gaming of 40s age group has increased statistically significantly from 7,2 % to 25 %.

Action, simulation, strategy and online role playing games have increased their popularity statistically significantly compared to the 2018 study. The most popular digital game genre, however, is digital puzzle and card games. 30,6 % of Finns play these kinds of games actively.

The reason behind increased digital gaming is most likely the fact that people have spent more time in home during the pandemic. There have been less possibilities for other leisure time activities that take place outside of home. Devices, such as laptop computers or smart phones, which are used for remote working and studying, can also be used for digital gaming. It seems likely, that similarly to non-digital gaming, parents and children have played also digital games together more often during the pandemic than before that.

Also learning games have increased their popularity statistically significantly during the pandemic from 14 % to 18,8 %. It is unlikely that the older age groups would have started to play these games, because they themselves would have started new studies. More likely explanation is that parents and grandparents have started to play also learning games with their children and grandchildren during the pandemic, during which remote teaching and learning took often place in Finland.

Men reported more often than women that their digital gaming had increased during the pandemic. Similarly, the younger age groups reported about the increase more often than older age groups, but also more than 20 % of thirty and forty year old Finns reported increased digital gaming.

The results concerning the increase in experienced digital gaming are in line with the results of time expenditure of digital gaming. Finns used on average more than 7 h/week on digital gaming in 2020 compared to 4,76 h/week in the 2018 study. The median has increased from 2 h/week to 4 h/week. These are by far the highest figures in Player Barometers' history.

Money expenditure related to digital gaming, however, has not increased similarly. In fact, Finns use on average little bit less money (10,5 €/month) in 2020 than in 2018 (11 €/month). People have played the games they already had during the pandemic and they have not started to use money, for example, for micro payments in games more than earlier. Respondents also reported that their gaming related money spending has rather decreased than increased during the pandemic.

Men use twice as much time and almost four times as much money on digital gaming than women. The youngest age group (16,9 h/week) uses time more than other age groups, but 40s age group has increased their time expenditure statistically significantly from 2,4 h/week to 5 h/week.

When looking at the most popular digital games or game series in Finland, the games offered by Veikkaus, the national gambling monopoly company, remain to the top of the list. Solitaire remains in the second place and mahjong-games take the third place before *Candy Crush* casual game series. Survival game *Fortnite*, simulation game *The Sims*, mobile-puzzle game *Sanapala*, *Pokémon* game series and sports game *NHL* have dropped their positions in the list. Shooter games *Call of Duty* and *Counter-Strike* and sudoku-games have gone up on the list. Popular games in 2018, *Grand Theft Auto*, *PlayerUnknown's Battlegrounds* and *Tetris* have dropped away from the list.

Games of Veikkaus, solitaire, mahjong and *Fortnite* are on both women's and men's lists. Shooter, adventure and action games are most popular in men's list and various mobile and browser-based games and *The Sims* are on women's most popular games list.

Even if gambling games of Veikkaus remain the most popular games in Finland, the popularity of gambling has decreased in Player Barometers. 70,2 % (71,8 % in 2018) of Finns play gambling games at least occasionally. 44,9 % (48,7 % in 2018) of Finns are active gamblers. One reason behind the decreasing figures is that the study was conducted in May and June 2020 when all the casino type gambling venues and slot machine games in Finland were closed due to the pandemic. It was still possible to play lottery and betting games in their paper formats and online gambling has been available all the time. Lottery and betting games of Veikkaus are the most popular form of gambling in Finland. 64,5 % of Finns play them at least occasionally. Casino and slot machine gaming has decreased statistically significantly from 27,2 % to 22,2 %. Horse race betting is on c. 6 % level.

Respondents felt that their gambling had rather decreased than increased during the pandemic, as opposite to non-digital and digital gaming. 33 % of active slot machine game players and 11 % of active lottery and betting game players felt that their gambling had decreased during the pandemic.

Even if the conditions were exceptional during the pandemic, more than 80 % of respondents felt that their gambling had remained on the same level than earlier. Closing of gambling venues and slot machine games probably have not concerned that much of those who gamble rarely. On the other hand, it has been possible to play these games online, even if brick and mortar gaming venues have been closed. The popularity of online gambling has increased from 31 % to 33 % and 21,5 % of Finns are active online gamblers.

The popularity of eSports and related activities, such as watching eSports streams, are increasing in Finland. Active eSports playing (2,8 %) is not very high on the whole population level, but already 19,6 % of Finns watch eSports

streams at least occasionally. This is a statistically significant increase from 15,3 % in the 2018 barometer.

Playing eSports and consuming and producing related media content are distinctively activities of boys and men. Still, these activities have increased their popularity also among girls and women.

Clear majority (86,4 %) of respondents reported that they have not experienced any money or time related problems because of digital gaming. This figure is virtually the same as in the 2018 barometer. Youngest age group, which also plays digital games most often, had experienced money and time related problems more than other age groups. However, there have been statistically significant changes in 40s age group in relation to gaming problems. 10,5 % of forty year old had experienced time related problems in 2020, as compared to 3,7 % in the 2018 barometer. Similarly, 8,3 % of this age group had experienced money related problems in 2020 compared to 2,2 % in the 2018 barometer. This age group reported also that their gaming had increased during the pandemic, which might be one reason also for increasing problems.

Youngest age group have more problems than other age groups also in relation to social relationships and difficulties to control their gaming. Additionally, this group uses gaming to relieve bad feelings more often than other age groups. Young respondents also reported that their gaming related problems had increased during the pandemic.

Finns have mainly positive attitudes towards gaming. More than half (51,4 %) of them think that gaming is beneficial. On the other hand, also negative aspects of gaming are recognized by Finns. 43,8 % of Finns think that gaming is harmful. There was significant overlap, as 19,6 % of respondents considered playing of games being simultaneously both beneficial as well as harmful.

1 Johdanto

Tässä raportoitava tutkimus on järjestyksessä seitsemäs Pelaajabarometri, aikaisemmat tutkimukset on toteutettu vuosina 2009, 2010, 2011, 2013, 2015 ja 2018. Nyt raportoitava, vuoden 2020 Pelaajabarometri-tutkimus toteutettiin Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä,¹ jota koordinoidaan Tampereen yliopistosta, mutta mukana ovat lisäksi Turun ja Jyväskylän yliopistot. Huippuyksikön keskeisenä tavoitteena on tuottaa moniulotteista ymmärrystä pelien kulttuurisesta ja yhteiskunnallisesta asemasta, ja Pelaajabarometri suoraan tukee erityisesti pelaajia ja peliyhteisöllisyyttä käsittelevää tutkimusteemaa.

Pelaajabarometrin tutkimuskohteena ovat 10–75-vuotiaiden mannersuomalaisten pelaamisen muodot, mikä pitää sisällään sekä perinteisiä ei-digitaalisia pelityyppejä että tietokoneiden myötä yleistyneitä digitaalisia pelityyppejä. 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 pitkäjäistietoa pelaamiseen liittyvistä kehitystrendeistä.

Vuoden 2020 aineisto kerättiin keskeisiltä kohdiltaan samalla kyselylomakkeella kuin vuoden 2018 aineisto. Mukaan otettiin kuitenkin muutama lisäkysymys johtuen erityisesti koronaviruksen aiheuttamista poikkeusoloista, joiden vallitessa aineisto kerättiin. Lomakkeessa kysyttiin vuonna 2020 viidellä kysymyksellä, millä tavalla pelaajat kokivat poikkeusolojen vaikuttavan pelaamiseensa ja siihen liittyvää rahankäyttöön sekä ongelmiin. Lisäksi lomakkeessa oli mukana kolme uutta pelaamisen ongelmiin liittyvää kysymystä, kysymys

¹ Lisätietoa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksiköstä löytyy sen verkkosivuilta osoitteesta: <https://coe-gamecult.org/>.

asumisolosuhteista ja kysymys digitaalisissa peleissä yleistyneistä yllätyslaatikoista (*loot box*).

2 Tutkimusprosessi ja aineisto

Tutkimus on toteutettu pääpiirteissään samalla tavalla kuin aikaisempina vuosina. Väestöketerikeskus toimitti tutkimusta varten 6000 henkilön edustavan otoksen 10–75-vuotiaista mannersuomalaisista, jolle lähetettiin toukokuussa paperiset kyselylomakkeet saatteineen. Kuten vuonna 2018, vastaajille tarjottiin mahdollisuus vastata myös sähköisesti verkkolomakkeella. Muistutuskirjeitä ei lähetetty. Vastauksia vuoden 2020 aineistossa on 914 kappaletta, mikä on 15,2 % otoksesta. Sähköisellä lomakkeella vastauksensa palautti 262 vastaajaa, paperisella lomakkeella 652 vastaajaa. Yhteensä Pelaajabarometreihin on vastannut vuosien varrella 7162 vastaajaa.

Vastaajien määrä on jatkuvasti ollut laskussa viimeisimmissä Pelaajabarometreissä. Esimerkiksi vuonna 2018 vastaajia oli 946 ja vuonna 2015 995. Vuonna 2020 pienentyneeseen vastausmäärään voi osaltaan vaikuttaa se, että kyselyn postituksessa sattui virhe. Alle 15-vuotiaille tarkoitettu kyselylomake lähetetään heidän huoltajilleen, jotka päättävät lapsensa tutkimukseen osallistumisesta. Aikuisia ja alle 15-vuotiaita varten on erilliset saatekirjeet, jotka menivät kuitenkin postituksesta vastanneessa yrityksessä sekaisin, minkä seurauksena osa vastaajista sai aluksi väärät materiaalit. Tästä syystä alle 15-vuotiaiden materiaalit postitettiin uudelleen selittävän saatekirjeen kera. Kuitenkin nimenomaan nuorimman ikäryhmän vastauksia saatiin vuonna 2020 aiempia barometrejä vähemmän. Tutkimuksen aineistoon on otettu mukaan vain ne alle 15-vuotiaat vastaajat, joiden huoltajilta on saatu allekirjoitettu suostumuslomake.

Toinen vastaamishalukkuuteen vaikuttanut seikka on todennäköisesti ollut koronaviruksesta aiheutuneet poikkeusolot, joiden takia monien arkielämään oli tullut paljon muutoksia kyselyn toteuttamisen aikaan, eikä esimerkiksi tutkimukseen osallistuminen ole ollut tärkeysjärjestyksessä ensisijaista. Pelaajabarometrin kyselylomakkeeseen on myös lisätty uusia kysymyksiä eli lomake on pidentynyt, mikä myös on voinut laskea vastaushalukkuutta verrattuna aiempiin kertoihin.

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 Aiempina vuosina kyselyn saate ja ohjeet sijaitsivat itse kyselylomakkeen alussa. Vuonna 2020 mukaan tuli kuitenkin sen verran paljon uusia kysymyksiä, etteivät saatetekstit sopineet enää neljän sivun lomakkeeseen. Saate- ja ohjetekstit tulivat erilliselle irtosivulle, joka liitettiin kyselylomakkeen mukaan. Samalla irtosivulla oli myös alle 15-vuotiaiden vastaajien huoltajille tarkoitettu lupalappu, joka piti lähettää huoltajan allekirjoituksella täytettynä takaisin, jotta lapsen vastaukset voitaisiin ottaa mukaan aineistoon.

Kyselylomake sisältää kaikki samat kysymykset kuin vuoden 2018 lomake, jolloin mukaan otettiin kysymyksiä esimerkiksi kilpapelaamisesta. Demografisia taustamuuttujia kysytään heti lomakkeen alussa, ja uutena asiana kysytään myös asuinolosuhteita eli asuuko vastaaja yksin vai jonkun muun kanssa. Samoin kuin vuonna 2018, 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. Kysymykset ovat samat kuin vuonna 2018, jolloin tehtiin muutoksia rahapelaamista koskeviin kysymyksiin vuonna 2017 tapahtuneiden rahapelimonopoliin uudelleenjärjestelyiden takia. Lomakkeessa kysytään nimenomaan Veikkauksen pelien pelaamisesta, mutta erotellaan edellisten kertojen tapaan toisistaan arvonta- ja vedonlyönti- (aiemmin Veikkauksen pelit), hevosvedonlyönti- (aiemmin Fintoton pelit) sekä raha-automaatti- ja kasinopelit (aiemmin RAY:n pelit). Tällä tavoin vertailuasetelma myös ennen vuotta 2018 tehtyihin Pelaajabarometreihin säilyy mahdollisimman hyvänä.

² Lomake löytyy kokonaisuudessaan liitteestä 1. Alle 15-vuotiaiden lomake lähetettiin heidän huoltajalleen ja lomakkeen yhteyteen lisättiin erillinen lupaosio, 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; Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018).

Digitaalisten pelityyppien osalta luokitus noudattaa vuoden 2015 ja 2018 kyselyitä, joissa digitaalisten pelien alustat (esim. PC, konsolit, mobiililaitteet) ja lajityypit (esim. pulmapelit, strategiapelit, roolipelit) erotettiin omiksi kysymyksikseen. Mukana ovat edelleen vuonna 2018 uusina kysymyksinä digitaalisten pelialustojen kohtaan lisätyt kysymykset virtuaalilaseista ja lisätyn todellisuuden alustoista. Kysymykset verkkorahapelaamisesta koskevat Veikkauksen rahapelisivustoa (ennen vuotta 2018 ”suomalaiset verkkorahapelisivustot”, sisältäen Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton sivustot) ja ulkomaisia rahapelisivustoja. Digitaalisten pelilajityyppien osalta tulokset ovat täysin vertailukelpoiset vuoden 2018 tuloksiin ja soveltuvilta kohdilta sitä aiemmin tehtyihin Pelaajabarometreihin.

Kokonaan uutena asiana vuoden 2018 kyselyyn lisättiin osio kilpapelista, eli eSportsista, ja striimaamisesta. Osio pysyi sisällöltään muuttumattomana myös vuoden 2020 lomakkeessa, mutta siirrettiin pelilajityyppi- ja pelialustaosioiden väliin vuoden 2020 lomakkeessa. Osiossa kysytään kilpapelien pelaamisesta ja seuraamisesta sekä pelaamista koskevien lähetysten ja videotallenteiden tuottamisesta ja kuluttamisesta. Myös kilpapelista koskevasta vedonlyönnistä kysytään.

Seuraavaksi kysytään pelatuimpia digitaalisia pelejä, pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa, ostettujen pelien määrää sekä pelaamiseen liittyviä ongelmia. Ongelmia koskevaan osioon lisättiin vuoden 2020 lomakkeeseen kysymykset myös ihmissuhteista, pahasta olost ja pelaamisen rajoittamisesta. Aikaa ja rahaa koskevat kysymykset pysyivät samana kuin edellisellä kerralla. Ongelmia koskevien kysymysten jälkeen seuraa uutena vuonna 2018 mukaan otettu osio, jossa kysytään pelaamiseen liittyvistä asenteista.

Seuraava lomakkeen osio sisälsi kysymyksiä pelien ostamisesta ja pelaamiseen liittyvästä rahankäytöstä digipeleissä. Osio sisältää samat kysymykset kuin vuoden 2018 lomake, mutta mukaan on otettu uutena asiana kysymys digipeleissä yleistyneistä yllätyslaatikoista (*loot box*), joiden avaamiseen täytyy joissain digipeleissä käyttää oikeaa rahaa pelaamisen aikana.

Vuoden 2020 kysely toteutettiin koronaviruksesta aiheutuneiden poikkeusolojen aikaan touko-kesäkuussa 2020.

Tästä syystä lomakkeeseen otettiin kokonaan uutena osiona poikkeusolojen koettuja vaikutuksia pelaamiseen mittaava osio. Osiossa on viisi kysymystä, joissa kysytään, kuinka poikkeusolot ovat vaikuttaneet digitaaliseen, ei-digitaaliseen ja rahapelaamiseen sekä pelaamiseen liittyvään rahankäyttöön ja ongelmiin. Näiden jälkeen oli myös avoin kenttä, johon vastaajat saivat vapaamuotoisesti kirjoittaa kokemuksistaan ja huomioistaan poikkeusoloissa pelaamiseen liittyen.

Lomakkeen lopussa on avoin kenttä, johon vastaajat saivat kirjoittaa vapaasti kommentteja ja palautetta kyselystä tai täydentää aiempia vastauksiaan.

2.1 Aineiston edustavuus väestöön nähden

Kerätyn aineiston edustavuutta väestöön nähden tarkastellaan vastaajien iän ja sukupuolen perusteella. Tilastokeskuksen mukaan vuoden 2019 lopussa 10–74-vuotiaita suomalaisia oli 4 438 498.³ 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.

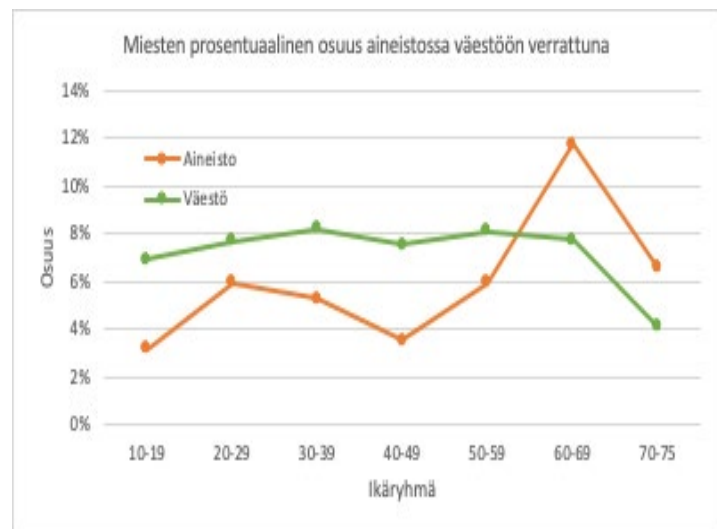
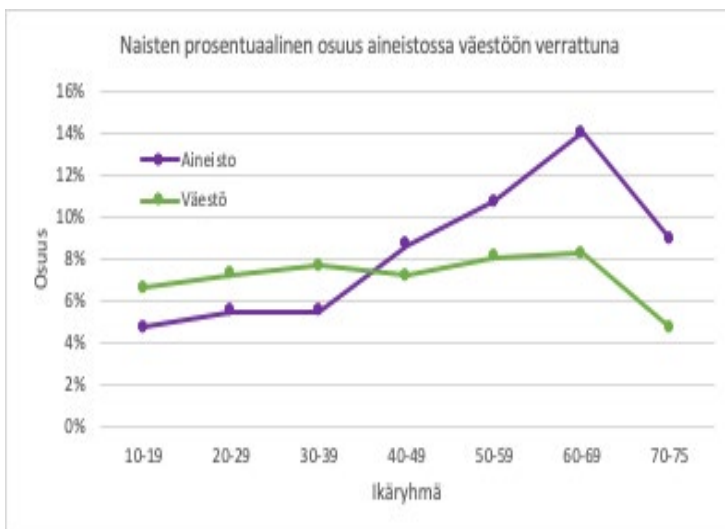
	Naiset	Miehet	Muut	Yht.
10-19 v.	43	29	0	72
20-29 v.	50	54	0	104
30-39 v.	50	48	0	98
40-49 v.	79	32	0	111
50-59 v.	98	54	0	152
60-69 v.	128	107	0	235
70-75 v.	82	60	0	142
Yht.	384	530	0	914

³ Tilastokeskus: Väestö iän mukaan, vuoden 2019 lopussa. https://www.tilastokeskus.fi/tup/suoluk/suoluk_vaesto.html. (Luettu 15.6.2020.)

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.

Kun jatkossa puhutaan “väestöstä” tai “suomalaisista”, tarkoitetaan 10–75-vuotiaiden suomalaisten muodostamaa populaatiota, jonka suuruus 4 485 177. Vastaajien joukossa on yksi joka kyselyyn vastaamiseen mennessä oli täyttänyt 76 vuotta, mutta 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, eikä kyselyyn vastaajista kukaan ilmoittanut sukupuolekseen muuta kuin mies tai nainen, joten edustavuutta tarkastellaan vain naisten ja miesten osalta. Väestössä 10–75-vuotiaiden naisten ja miesten osuudet ovat yhtä suuret. Aineistossa on kuitenkin naisennemmistö, 58 % vastaajista. Aineiston ikäjakauma poikkeaa väestön ikäjakaumasta samaan tapaan kuin aiemminkin kerätyissä Pelaajabarometreissä. Vuonna 2019 suomalaisten miesten keski-ikä oli 41,8 ja naisten 44,5. Aineistossa vastaavat keski-ikäet ovat korkeampia: sekä miehillä 49,8 ja naisilla 50,5 vuotta. Kuvioista 1 ja 2 ilmenee, että yliedustettuina aineistossa ovat iäkkäämmät ikäryhmät niin naisten kuin miestenkin osalta.



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 vuosien 2018 ja 2020 kyselyissä (ks. Taulukot 2 ja 3).

Verrattuna Suomen väestön keskimääräiseen ikä-, tulo- ja koulutusrakenteeseen, vaikuttaa siltä, että vuosien 2018 ja 2020 aineistoissa ovat yliedustettuina paitsi iäkkäät ikäryhmät, myös keskimääräistä paremmin ansaitsevat ja pidemmälle koulutetut henkilöt.

Taulukot 2 ja 3. Vastaajien kotitalouksien nettotulot ja vastaajien koulutusaste vuosina 2020 ja 2018.

Kotitalouden nettotulot / kk	2020	2018	Ylin koulutusaste, jolla opiskellut	2020	2018
alle 1000 €	6,3 %	7,6 %	Peruskoulu, kansakoulu tai vähemmän	11,9 %	16,1 %
1000–1999 €	15,4 %	19,5 %	Ammattikoulu tai -kurssi	27,1 %	28,4 %
2000–2999 €	23,8 %	24,3 %	Lukio	12,9 %	13,3 %
3000–7499 €	49,7 %	43,2 %	Ammattikorkeakoulu	24,2 %	21,1 %
7500 tai enemmän	4,8 %	5,4 %	Yliopisto	23,9 %	21,2 %

Tämän vuoden kyselyssä kysyttiin ensimmäistä kertaa vastaajien asuintilannetta eli sitä, asuvatko he yksin vai yhdessä jonkun muun kanssa. Tulokset näkyvät Taulukossa 4. Aineistossa on aliedustettuna yksinasuvat miehet, joita on koko väestössä 21,6 %, mutta aineistossa vain 17,4 %. Naisten kohdalla aineiston ja väestön jakaumat vastaavat suhteellisen hyvin toisiaan. Yksinasuvia naisia on aineistossa 23,9 %, kun koko väestössä heitä on 23,7 %. Kaikkiaan yksinasuvia on koko väestössä 22,6 %, kun aineistossa heitä on 21,2 %, eli yhdessä muiden kanssa asuvat ovat hieman yliedustettuja aineistossa.

Taulukko 4. Vastaajien asuintilanteet

	Asuu yksin	Asuu yhdessä jonkun kanssa
Miehet	17,4 %	82,6 %
Naiset	23,9 %	76,1 %
Kaikki	21,2 %	78,8 %

Seuraavassa esiteltävien painokertoimien avulla on pyritty korjaamaan aineiston vinoutumia ikäryhmien ja sukupuolen osalta. Tulotason, koulutustaustan tai asuintilanteen osalta tällaista korjausta ei kuitenkaan ole tehty.

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 5. Käytämme kyseisiä painokertoimia kaikissa jatkossa esitettävissä jakaumissa ja tunnusluvuissa, ellei erikseen toisin mainita.

Taulukko 5. Analyseissä käytettävät painokertoimet.

	Naiset	Miehet
10-19 v.	1,414	2,198
20-29 v.	1,336	1,313
30-39 v.	1,416	1,574
40-49 v.	0,841	2,172
50-59 v.	0,759	1,382
60-69 v.	0,593	0,668
70-75 v.	0,532	0,490

2.3 Pelien ja pelaajien ryhmittelystä

Aiemmissa barometreissä erilaiset pelityypit on ryhmitelty pääkomponenttianalyysin perusteella laajemmiksi kokonaisuuksiksi: *perinteiset pelit*, *perinteiset rahapelit*, *eläytymispelit*, *digitaaliset viihdepelit*, *verkkorahapelit* sekä *oppimispelit* (aiemmissa barometreissä termillä ”*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 vuosien 2015 ja 2018 tapaan tarkempaa tietoa digitaalisten pelien eri lajityyppien pelaamisesta. Aktiivinen digitaalinen pelaaminen voidaan määrittellä myös sillä perustella, pelaako henkilö jotakin digitaalisten pelien lajityyppiä (esimerkiksi pulmapelejä tai ammuskelupelejä) vähintään kerran kuukaudessa. Pelkästään laitteisiin ja alustoihin perustuvassa tarkastelussa aktiiviseksi digitaalisten pelien pelaajiksi määrittyy vuoden 2020 aineistossa 61,3 % vastaajista (2018 aineistossa 63,3 %), kun taas lajityyppisiin perustuvassa tarkastelussa aktiivisten digitaalisten pelien pelaajien osuus on 63,6 % (60,5 % vuonna 2018). Ero ei ole kovin huomattava, käytettiin kumpaa tahansa määrittelyä. Vuoden 2018 Pelaajabarometrissa päätettiin kuitenkin käyttää nimenomaan pelilajityyppisiin pohjautuvaa osiota aktiivisen digitaalisen pelaamisen tarkastelemiseen, ja linja jatkuu samana myös nyt, mikä antaa parhaimman vertailuasetelman edellisen barometrin tuloksiin. Tästä syystä vuoden 2020 pelaajabarometrissa on päädytty tarkastelemaan digitaalisten pelien pelaamisen aktiivisuutta nimenomaan pelilajityyppiä koskevan kyselyosion perusteella.

3 Tulokset vuonna 2020

3.1 Pelaamisen yleisyys väestössä

3.1.1 Pelaamisen tunnuslukuja

Lähes kaikki suomalaiset 10–75-vuotiaat pelaavat ainakin joskus jotakin pelityyppiä (ks. Taulukko 6, Pelaaminen ylipäättään). Ei-digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus 97,8 % ja digitaalisia pelejä 78,7 %. Aktiivisia pelaajia (eli noin kerran kuukaudessa tai useammin pelaavia) suomalaisista on 88,3 %. Ei-digitaalisia pelejä pelaa aktiivisesti 80,7 % suomalaisista ja digitaalisia

pelejä 63,6 %.⁵ Nämä lukemat ovat samalla tasolla tai hieman korkeammat kuin edellisessä vuoden 2018 barometrissä.

Kun vuonna 2018 sekä naisten ja miesten joukosta aktiivisten ei-digitaalisten pelien pelaajien osuus oli melkein täsmälleen yhtä suuri, vuonna 2020 sukupuolten välille on tullut eroa. Naisilla aktiivisten ei-digitaalisten pelien pelaajamäärä on tippunut 77,8 %:iin vuoden 2018 luvusta 80,3 %. Miehillä puolestaan aktiivisten ei-digitaalisten pelien pelaajien osuus on noussut 83,6 %:iin (80,5 % vuonna 2018). Digitaalisten pelien aktiivisten pelaajien joukossa ei samanlaista eroa sukupuolten välillä ole tapahtunut verrattuna vuoteen 2018. Sekä miehissä että naisissa aktiivisten pelaajien osuus on noussut suunnilleen saman verran, mutta aktiivisia miespelaajia on edelleen selkeästi naisia enemmän.

Taulukko 6. Pelaamisen yleisyys ylipäätään ja sukupuolen mukaan.

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Pelaaminen ylipäätään	98,2 %	88,3 %	98,5 %	85,4 %	98,0 %	91,2 %
Ei-digitaalinen pelaaminen	97,8 %	80,7 %	98,3 %	77,8 %	97,4 %	83,6 %
Digitaalinen pelaaminen	78,7 %	63,6 %	75,4 %	54,5 %	82,2 %	72,7 %

Kaikkien ylipäätään edes satunnaisesti jotakin pelaavien keski-ikä on 42,8 vuotta (2018: 42,6 vuotta), ei-digitaalisten pelien osalta samoin 42,8 vuotta (2018: 42,7 vuotta) ja digitaalisten pelien osalta 38,9 vuotta (2018: 38,2 vuotta). Nämä keski-ikäet ovat hieman kohonneet verrattuna vuoteen 2018.

Aktiivisten pelaajien keski-ikäet ovat suunnilleen samalla tasolla tai hieman matalampia kuin ainakin joskus pelaavien keski-ikäet: 42 vuotta kaikille, 42,7 vuotta ei-digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaaville ja 37,6 vuotta digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaaville. Sen sijaan vastaajat, jotka eivät pelaa lainkaan,

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.

ovat huomattavasti keskimääräistä vanhempia. Vastaajat, jotka eivät pelaa mitään pelejä, ovat keskimäärin 65,6-vuotiaita. Vastaajat, jotka eivät pelaa lainkaan ei-digitaalisia pelejä ovat keskimäärin 62,2-vuotiaita, digitaalisten pelien osalta ei-pelaajien keski-ikä on 59,1 vuotta. Aikaisempien Pelaajabarometriin tuloksiin vertailtuna pelaajien keski-ikä vaikuttaa edelleen olevan vähittäisessä nousussa. Ei-pelaajien osalta keski-ikä on myös noussut edelliseen pelaajabarometriin verrattuna. Digitaalisen pelikulttuurin ulkopuolelle jääneet tai jättäytyneet henkilöt ovat siis yhä ikääntyneempiä. Sama koskee myös ei-digitaalista pelaamista.

3.1.2 Koronan koetut vaikutukset pelaamiseen

Vuoden 2020 Pelaajabarometrin kysely ajoittui keskelle koronaviruksen aiheuttamia poikkeusoloja. Kyselylomakkeet lähetettiin vastaajille vapun jälkeen ja vastauksia tuli touko- ja kesäkuun aikana, suurin osa kuitenkin toukokuussa. Tällöin oli voimassa monia ihmisten normaalielämää rajoittavia säännöksiä, suosituksia ja olosuhteita, joilla oletettavasti oli vaikutusta myös suomalaisten pelaamiseen. Tästä syystä kyselylomakkeeseen lisättiin viisi uutta kysymystä, jotka kohdistuivat nimenomaan koronan aiheuttamien poikkeusolojen vaikutukseen pelaamiseen. Vaikutuksia kysyttiin suhteessa digitaaliseen, ei-digitaaliseen ja rahapelaamiseen, pelaamiseen liittyvään rahankäyttöön ja pelaamiseen liittyviin ongelmiin (ks. Taulukko 7).

Taulukko 7. Koronasta johtuvien poikkeusolojen koetut vaikutukset pelaamiseen

	Vähentynyt selvästi	Vähentynyt jonkin verran	Pysynyt ennallaan	Lisääntynyt jonkin verran	Lisääntynyt selvästi	En osaa sanoa
Digitaalisten pelien pelaamiseni on...	2,0 %	2,3 %	61,2 %	18,5 %	5,1 %	10,8 %
Ei-digitaalisten pelien pelaamiseni on...	4,0 %	2,6 %	63,6 %	17,4 %	2,9 %	9,5 %
Rahapelien pelaamiseni on...	3,8 %	3,8 %	82,1 %	1,8 %	0 %	8,5 %
Pelaamiseen liittyvä rahankäyttöni on...	3,4 %	4,1 %	81,6 %	2,8 %	0 %	8,1 %
Pelaamiseeni liittyvät ongelmat ovat...	1,8 %	1,4 %	76,0 %	1,9 %	0,3 %	18,7 %

Vastaajat kokivat, että digitaalinen ja ei-digitaalinen pelaaminen on lisääntynyt selvästi poikkeusolojen aikana. 23,6 % vastaajista kertoi digitaalisen pelaamisen lisääntyneen selvästi tai jonkin verran, kun 4,3 % koki digipelaamisen vähentyneen. Ei-digitaalisten pelien pelaamisen koettiin myös lisääntyneen selvästi. 20,3 % vastaajista ilmoitti lisääntymisestä, kun 6,6 % koki ei-digitaalisen pelaamisen vähentyneen poikkeusoloissa. Sekä digitaalinen että ei-digitaalinen pelaaminen oli pysynyt samalla tasolla poikkeusoloja edeltävään aikaan verrattuna reilulla 60 % vastaajista.

Rahapelaamisen sen sijaan ei koettu lisääntyneen poikkeusoloissa. Vain 1,8 % vastaajista koki, että rahapelaaminen olisi lisääntynyt ainakin jonkin verran, kun 7,6 % koki sen vähentyneen. 82,1 % vastaajista koki rahapelaamisen pysyneen entisellään. Toisin kuin digitaalinen ja ei-digitaalinen pelaaminen, jotka tapahtuvat usein kotiloissa, rahapelaamisesta iso osa sijoittuu julkisiin tiloihin, kuten erillisiin pelipaikkoihin tai kaupoissa, kioskeissa ja ravintoloissa oleviin pelikoneisiin. Kyselyn tekemisen aikaan Veikkauksen pelipaikat ja hajasijoitetut pelikoneet olivat suljettu, eikä niitä toisin sanoen päässyt pelaamaan ollenkaan. Silti suurin osa vastaajista oli sitä mieltä, että heidän rahapelaamisensa on pysynyt poikkeusoloissa samalla tasolla kuin aiemmin. On hyvä huomata, että niin sanottu kuponkipelaaminen, eli esimerkiksi lottokupongin täyttäminen kauppareissulla, oli mahdollista myös poikkeusolojen aikaan. Lisäksi verkkorahapelaaminen oli auki koko ajan. Erityisesti harvakseltaan rahapelejä pelaaville ei tästä syystä ole välttämättä ollut suurta vaikutusta sillä, että automaattipelit ja pelipaikat olivat suljettu. Normaalioloissa aktiivisesti raha-automaattipelejä pelaavat puolestaan ovat voineet siirtää pelaamistaan verkkoon tai he ovat voineet ottaa tilalle myös kuponkipelejä. Osalla pelaaminen on joka tapauksessa vähentynyt poikkeusolojen aikaan, eikä tulosten perusteella vaikuta siltä, että verkkorahapelaaminen olisi lisääntynyt väestötasolla jyrkästi poikkeusolojen aikana.

Poikkeusolojen vaikutus koettuun pelaamiseen liittyvään rahankäyttöön on hyvin samanlainen rahapelaamista koskevan kysymyksen kanssa. Suurimmalla osalla (81,6 %) rahankäyttö on pysynyt ennallaan, 7,5 %:lla se on vähentynyt ja vain pieni osa (2,8 %) vastaajista kokee, että se olisi lisääntynyt. Uusia pelejä on mahdollista hankkia poikkeusoloissakin kaupoista ja verkkopalveluista lataamalla, ja monissa digitaalisissa peleissä

rahan kuluttaminen esimerkiksi mikromaksuja maksamalla on pysynyt muuttumattomana. Kuitenkin poikkeusoloissa on ilmeisesti pikemminkin jatkettu jo aiemmin hankittujen pelien pelaamista kuin hankittu paljon uusia pelejä, eikä pelien sisäisiä ostomahdollisuuksia ole alettu käyttää ainakaan radikaalisti aiempaa enemmän, vaan rahankäytön on koettu pikemminkin hieman vähentyneen.

Poikkeusolojen vaikutus koettuihin pelaamiseen liittyviin ongelmiin ei ole yhtä selvä kuin itse pelaamista koskevissa kysymyksissä. Tämä voi johtua siitä, että ongelmien kehittyminen ja tunnistaminen voi viedä enemmän aikaa kuin välittömien muutosten tunnistaminen itse pelaamisessa. 18,7 % vastaajista ei osannut sanoa, ovatko poikkeusolot lisänneet tai vähentäneet pelaamiseen liittyviä ongelmia vai ovatko ne pysyneet ennallaan. 2,3 % koki, että ongelmat olivat lisääntyneet ja 3,2 % puolestaan koki niiden vähentyneen. 76 %:lla vastaajista tilanne on pysynyt ennallaan verrattuna poikkeusoloja edeltäneeseen tilanteeseen.

3.2 Ei-digitaalisten pelien pelaaminen

3.2.1 Perinteisten pelien ja eläytymispelien pelaamisen yleisyys

Ei-digitaalisista pelityypeistä (ks. Kuvio 3 sekä Taulukko 8) eniten aktiivisia pelaajia on edellisen barometrin tapaan Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipeleillä (38,1 %) ja paperilla pelattavilla pulmapeleillä, kuten sanaristikoilla ja sudokuilla (37 %). Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien aktiivinen pelaaminen on menettänyt edelleen suosiotaan vuoteen 2018 verrattuna, samalla kun pulmapelien aktiivinen pelaaminen on lisännyt suosiotaan.

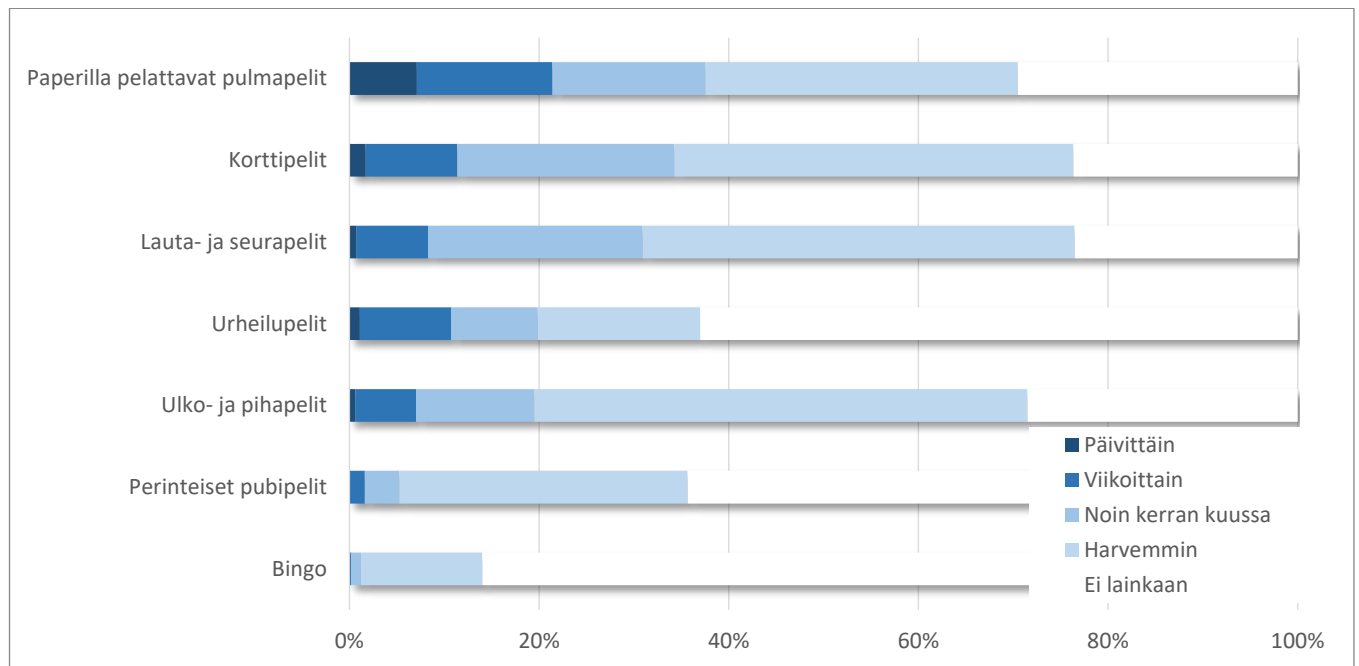
Korttipelit ovat lisänneet suosiotaan selvästi. Aktiivisesti niitä pelaa 34 % suomalaisista, kun vuonna 2018 aktiivisia pelaajia oli 27,8 % ($X^2= 8,40$, $p<0,001$). Myös lauta- ja seurapelit (30,6 %) ovat kasvattaneet tilastollisesti merkitsevästi suosiotaan (2018: 25,9 %; $X^2= 4,88$, $p<0,05$). Urheilupelit (19,8 %) sekä ulko- ja pihapelit (19,4 %) ovat nekin suurten pelaajajoukkojen suosiossa. Urheilupeleissä aktiivisten pelaajien määrä on lisääntynyt vain hieman edelliseen barometriin verrattuna. Ulko- ja pihapelien aktiivisten pelaajien osuus on kasvanut vuoteen 2018 (16,9 %) verrattuna, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Ei-digitaalisten pelien aktiivisen pelaamisen lisääntymistä selittänee osittain koronaviruksesta johtuvat poikkeusolot, jonka aikana kysely tehtiin. Vaikka lomakkeessa kysyttiin viimeisen vuoden aikana pelaamisen useutta, on vastaamisajankohtana mahdollisesti lisääntynyt pelaaminen vaikuttanut vastauksiin. Poikkeusoloissa kotona ollessa erilaiset yksin ja seurassa pelattavat ei-digitaaliset pelit ovat olleet yksi mahdollinen tapa ajanvietteeksi, johon on ollut mahdollista käyttää normaalioloja enemmän aikaa.

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
Perinteiset pelit							
Paperilla pelattavat pulmapelit	7,0 %	14,1 %	15,9 %	32,5 %	29,1 %	1,4 %	37,0 %
Korttipelit	1,7 %	9,6 %	22,7 %	41,8 %	23,5 %	0,7 %	34,0 %
Lauta- ja seurapelit	0,7 %	7,5 %	22,4 %	45,1 %	23,3 %	1,0 %	30,6 %
Urheilupelit	1,1 %	9,6 %	9,1 %	17,1 %	62,9 %	0,3 %	19,8 %
Ulko- ja pihapelit	0,6 %	6,4 %	12,4 %	51,8 %	28,4 %	0,5 %	19,4 %
Perinteiset pubipelit	0 %	1,6 %	3,6 %	30,1 %	63,7 %	1,0 %	5,2 %
Bingo	0 %	0,2 %	1,0 %	12,7 %	85,3 %	0,7 %	1,2 %
Eläytymispelit							
Keräilykorttipelit	0,2 %	0,2 %	0,7 %	3,1 %	94,3 %	0,8 %	1,1 %
Roolipelit	0,2 %	0,7 %	0,5 %	6,1 %	91,2 %	1,2 %	1,4 %
Miniatyryitaistelupelit	0,1 %	0,2 %	0,7 %	1,0 %	96,9 %	1,1 %	1,0 %
Liveroolipelit	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,6 %	97,6 %	0,8 %	0,0 %

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 kynnys aloittaa myös muun tyyppistä pelaamista voi alentua.



Kuvio 3. Perinteisten pelien pelaamisen aktiivisuus

Eläytymispelien kuten pöytäroolipelien piiristä löytyy joukko aktiivisia ja omistautuneita peliharrastajia, mutta Pelaajabarometrin kaltaisessa, väestötason tarkastelussa heidän prosenttiosuutensa ovat jääneet melko pieniksi. Vuoteen 2018 verrattuna on kuitenkin nähtävissä tilastollisesti merkitsevää nousua roolipelien pelaamisessa. Kun aiemmissa Pelaajabarometreissa lukema on ollut 4-5 % kokoinen ja esimerkiksi vuoden 2018 barometrissä roolipelejä ilmoitti edes joskus pelaavansa 3,9 % suomalaisista, vuonna 2020 luku on 7,5 % ($X^2= 11,29$, $p<0,01$). Sama koskee aktiivisten roolipelaajien määrää. Vuonna 2018 heitä oli 0,9 % ja vuonna 2020 määrä on noussut 1,4 %:iin ($X^2= 4,84$, $p<0,05$). Osan tulosten noususta voi selittää poikkeusoloissa ylipäättään lisääntynyt pelaaminen. Onko kyse ohimenevästä kasvupiikistä vai pysyvämmästä eläytymispelien suosion kasvamisesta, sen kertoo vasta tulevaisuudessa tehtävien barometri tulokset.

3.2.2 Koronan koetut vaikutukset ei-digitaaliseen pelaamiseen

Sukupuolten välillä on tilastollisesti merkitsevää eroa siinä, kuinka koronasta johtuvien poikkeusolojen on koettu vaikuttaneen ei-digitaaliseen pelaamiseen ($X^2= 15,78$, $p<0,01$). 23,6 % naisista ilmoittaa ei-digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen poikkeusoloissa, kun miehistä 17,1 % kokee ei-digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen. Miehistä 9,4 % ja

naisista 3,6 % koki ei-digitaalisen pelaamisen vähentyneen poikkeusoloissa, ja samalla tasolla poikkeusoloja edeltävän aikaan verrattuna koki ei-digitaalisen pelaamisensa olevan 62,8 % naisista ja 64,5 % miehistä. Vaikka naiset kokevatkin ei-digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen poikkeusoloissa, naisten aktiivinen ei-digitaalisten pelien pelaaminen on itse asiassa vähentynyt verrattuna vuoteen 2018. Satunnaisempi näiden pelien pelaaminen on kuitenkin lisääntynyt myös naisten kohdalla.

Kaikkein eniten ei-digitaalisen pelaamisen lisääntymistä poikkeusoloissa on kokenut kolmikymppisten ryhmä (34,3 %) ja nuorin 10-19-vuotiaiden ikäryhmä tulee toisena (29,8 %). Nelikymppiset (26,9 %) ovat myös kokeneet ei-digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen enemmän kuin kaksikymppisten ikäryhmä (23,5 %). Vanhemmilla ikäryhmillä lisääntymistä on kokenut alle kymmenen prosenttia vastaajista, ja kahdessa vanhimmassa ikäryhmässä hieman suurempi osuus vastaajista kokee ei-digitaalisen pelaamisensa pikemminkin vähentyneen kuin lisääntyneen. Vanhimmissa ikäryhmissä 15-30 % vastaajista ei osannut ottaa asiaan kantaa.

Ei-digitaalinen pelaaminen tarkoittaa usein yhdessä muiden kanssa pelaamista. Poikkeusoloissa kotona ollessa vanhemmat ovat voineet pelata aiempaa enemmän ei-digitaalisia pelejä lasten kanssa. Tätä tulkintaa tukee se, että nimenomaan neljä- ja kolmekymppisten ikäryhmissä on koettu ei-digitaalisen pelaamisen lisääntyneen, kuten on koettu myös nuorimmassa 10-19-vuotiaiden ryhmässä. Naisista suurempi osuus on kokenut pelaamisen lisääntyneen miehiin verrattuna, mikä voi johtua osittain siitä, että nimenomaan äidit ovat pelanneet lasten kanssa poikkeusoloissa ei-digitaalisia pelejä. Kaksikymppisistä moni asuu jo itsenäisesti, eikä peliseuraa välttämättä ole kotona samalla tavalla tarjolla kuin lapsiperhetalouksissa. Kaksikymppisten ikäryhmässä koettu pelaamisen lisääntyminen on kohdistunut pikemminkin digitaalisiin kuin ei-digitaalisiin peleihin.

Kun koronasta johtuvien poikkeusolojen koettuja vaikutuksia katsotaan suhteessa aktiiviseen ei-digitaalisten pelilajityyppien pelaamiseen (ks. Taulukko 9), ovat tulokset pääsääntöisesti koko väestön lukemia korkeammat. Koko väestön tasolla lisääntymistä ei-digitaalisessa pelaamisessa kokee 20,3 % suomalaisista, kun aktiivisilla ei-digitaalisten pelien pelaajilla lukemat ovat suurimmillaan yli neljäkymmentä prosenttia. Esimerkiksi aktiivisista lauta- ja seurapelien pelaajista 44,3 % ja

aktiivisista korttipelaajista 34,5 % on kokenut ei-digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen poikkeusoloissa. Kaikkein suurimpia lukemia ilmoittavat suhteellisen pienten pelaajamäärien ryhmät, kuten aktiiviset miniatyyritaistelupelien (55,5 %) ja aktiiviset keräilykorttipelien (45,5 %) pelaajat.

Taulukko 9. Millä tavalla korona on vaikuttanut ei-digitaalisten pelien pelaamiseen aktiivisilla eri pelien pelaajilla

	Vähentynyt	Pysynyt ennallaan	Lisääntynyt	Ei osaa sanoa
Aktiivisista lauta- ja seurapelien pelaajista	8,8 %	42,5 %	44,3 %	4,4 %
Aktiivisista paperilla pelattavien pulmapelien pelaajista	5,7 %	56,5 %	28,3 %	9,5 %
Aktiivisista korttipelaajista	11,0 %	49,2 %	34,5 %	5,3 %
Aktiivisista pubipelien pelaajista	6,4 %	57,4 %	31,9 %	4,3 %
Aktiivisista Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaajista	6,8 %	63,5 %	16,1 %	13,6 %
Aktiivisista Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajista	7,0 %	51,4 %	31,9 %	9,7 %
Aktiivisista Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaajista	7,1 %	64,3 %	7,1 %	21,4 %
Aktiivisista bingon pelaajista	54,6 %	36,4 %	9,1 %	0,0 %
Aktiivisista urheilupelien pelaajista	11,9 %	47,7 %	36,9 %	3,4 %
Aktiivisista ulko- ja pihapelien pelaajista	5,3 %	56,5 %	33,6 %	4,7 %
Aktiivisista keräilykorttipelien pelaajista	27,3 %	27,3 %	45,5 %	0,0 %
Aktiivisista roolipelaajista	14,3 %	42,9 %	42,9 %	0,0 %
Aktiivisista liveroolipelaajista	-	-	-	-
Aktiivisista miniatyyritaistelupelien pelaajista	11,1 %	33,3 %	55,5 %	0,0 %

Aktiivisista bingon pelaajista 54,6 % kokee ei-digitaalisen pelaamisensa vähentyneen. Poikkeusoloissa julkisia bingopelejä ei ole ollut samalla tavalla tarjolla kuin normaalisti. Bingon tilalle ei tässä ryhmässä ole ilmeisesti tullut jotain muuta ei-

digitaalista peliä, joten ei-digitaalisen pelaamisen on koettu vähentyneen. Sen sijaan esimerkiksi aktiivisilla raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajilla ei-digitaalinen pelaaminen on lisääntynyt (31,9 %) enemmän kuin koko väestön tasolla, vaikka peliautomaatit olivat suljettuina kyselyn tekemisen aikaan. Aiemmin rahapelaamiseen käytetty aika on poikkeusoloissa suuntautunut muiden ei-digitaalisten pelien pelaamiseen.

Aktiivisista digitaalisten viihdepelaajien joukosta 27,5 % kokee, että ei-digitaalisten pelien pelaaminen on lisääntynyt poikkeusoloissa, mikä on koko väestön lukemaa korkeampi tulos. Sekä aktiivinen digitaalinen että aktiivinen ei-digitaalinen pelaaminen näyttäisi jatkuneen poikkeusolojen aikana ja jopa lisääntyneen. Myös osalla aktiivisista rahapelaajista digitaalisten ja ei-digitaalisten pelien pelaamisen on koettu lisääntyneen koronan aikana, mutta eri pelien ja pelaamisen muotojen kohdalla on tässä suhteessa vaihtelua.

3.3 Rahapelien pelaaminen

3.3.1 Rahapelaamisen yleisyys

Suomalainen rahapelijärjestelmä muuttui uudelleen ennen vuoden 2018 Pelaajabarometrin tekemistä. Vuonna 2020 puolestaan koronasta johtuvat poikkeusolot vaikuttivat hyvin paljon siihen, kuinka erityisesti raha-automaattipelejä pystyi pelaamaan. Nämä seikat on hyvä huomioida, kun vuosien 2018 ja 2020 tuloksia vertaa aiempien Pelaajabarometri tuloksiin.

Veikkauksen pelipaikat eli Casino Helsinki, Feel Vegasit ja Pelaamot menivät kiinni maaliskuun puolivälissä ja avautuivat uudelleen kesäkuun lopussa 2020. Veikkauksen hajasijoitetut raha-automaattipelit eli esimerkiksi kauppoissa, kioskeissa ja ravintoloissa olevat pelikoneet suljettiin myös maaliskuun puolivälissä ja ne avattiin heinäkuun puolivälissä. Avaamisen jälkeenkin pelipaikkojen ja pelien aukioloaikoihin kohdistui joitain rajoitteita. Vuoden 2020 Pelaajabarometri tehtiin touko-kesäkuun aikana 2020 eli juuri silloin, kun Veikkauksen pelipaikat ja raha-automaattipelit olivat suljettu. Tällöinkin rahapelejä oli mahdollista pelata verkossa sekä kuponkipelaamisena (esimerkiksi lotto ja raaputusarvat) Veikkauksen pelipisteissä. On kuitenkin selvää, ettei rahapelaamismahdollisuudet olleet vastaavat kuin ennen poikkeusoloja.

Suomalaisten rahapelien järjestämisessä tapahtui merkittävä muutos vuoden 2015 ja vuoden 2018 Pelaajabarometriä 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 tulosten vertailtavuus aiempiin barometreihin mahdollisimman suurena.

Aiemmissä barometreissa kysyttiin erikseen Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton rahapelien pelaamisesta. Vuosien 2018 ja 2020 kyselyissä 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. Toinen uusi rahapeleihin liittyvä kysymys sisältyi kilpapeliamista, eli eSportsia, ja striimaamista koskevaan kyselyn osioon, jossa kysyttiin kilpapeliamiseen liittyvästä (oikean rahan) vedonlyönnistä.

Perinteisistä rahapeleistä suosituimpia ovat edelleen Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit, vaikka laskua verrattuna vuoteen 2018 on tullut. Niitä pelaa aktiivisesti 38,1 % suomalaisista, mutta laskua edelliseen Pelaajabarometriin verrattuna on tullut 2,5 prosenttiyksikköä. Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelejä eli entisiä RAY:n rahapelejä pelaa aktiivisesti nyt vain 8,1 %, kun vuonna 2018 pelaajia oli 11,5 % ($X^2= 6,50, p<0,05$). Lasku on ollut tilastollisesti merkitsevää myös, jos tarkastellaan automaatti- ja kasinopelien pelaamista ylipäätään. Vuonna 2018 edes joskus näitä pelejä pelasi 27,2 % suomalaisista, kun vuonna 2020 pelaajia on enää 22,2 % ($X^2= 6,24, p<0,05$). Ilmeisenä syynä laskuun on poikkeusoloista johtuva pelipaikkojen ja hajasijoitettujen rahapeliautomaattien sulkeminen. Pelejä ei yksinkertaisesti ole päässyt pelaamaan, vaikka olisi halunnut, poikkeusolojen

aikana. Veikkauksen hevosvedonlyöntipelejä eli entisiä Fintoton pelejä pelaa aktiivisesti 1,4 % suomalaisista, mikä on suunnilleen samalla tasolla kuin aiemminkin.

Digitaalista rahapelaamista on tarkasteltu kahdella eri tavalla. Digitaalisten pelialustojen yhteydessä kysyttiin sekä Veikkauksen että ulkomaisten rahapelisivustojen suosiota. Veikkauksen sivustolla rahapelejä pelaa aktiivisesti 21 % (2018: 20 %) ja ulkomaisilla sivustoilla 2,9 % (2018: 2,6 %) suomalaisista. Digitaalisten pelilajityyppien yhteydessä puolestaan kysyttiin yhtäältä täysin onneen perustuvien ja toisaalta taitoelementin sisältävien rahapelien yleisyyttä. Digitaalisessa muodossa onnenpelejä pelaa aktiivisesti 23,9 % (2018: 24,9 %) ja taitopelejä 6 % (2018: 7,1 %) suomalaisista.

Verkkorahapelaaminen on edelleen pienessä nousussa aiempiin barometreihin verrattuna. Ulkomaisille rahapelisivustoille pelaaminen näyttää olevan samalla tasolla tai pienessä nousussa verrattuna vuoteen 2018. 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 normaalioloissa pelata niin kauppojen auloissa kuin varsinaisissa rahapelipaikoissa. Näitä pelejä ei ole voinut pelata poikkeusolojen aikana normaalisti, koska Veikkauksen raha-automaattipelit oli suljettu kyselyn tekemisen aikaan. Osa pelaamisesta on tästä syystä kanavoitunut nimenomaan verkkoon, sekä Veikkauksen sivustolle että ulkomaisille rahapelisivustoille, mikä selittää verkkopelaamisen suosion lievää nousua ja toisaalta digitaalisten onnen- ja taitopelien suosion pientä laskua.

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.

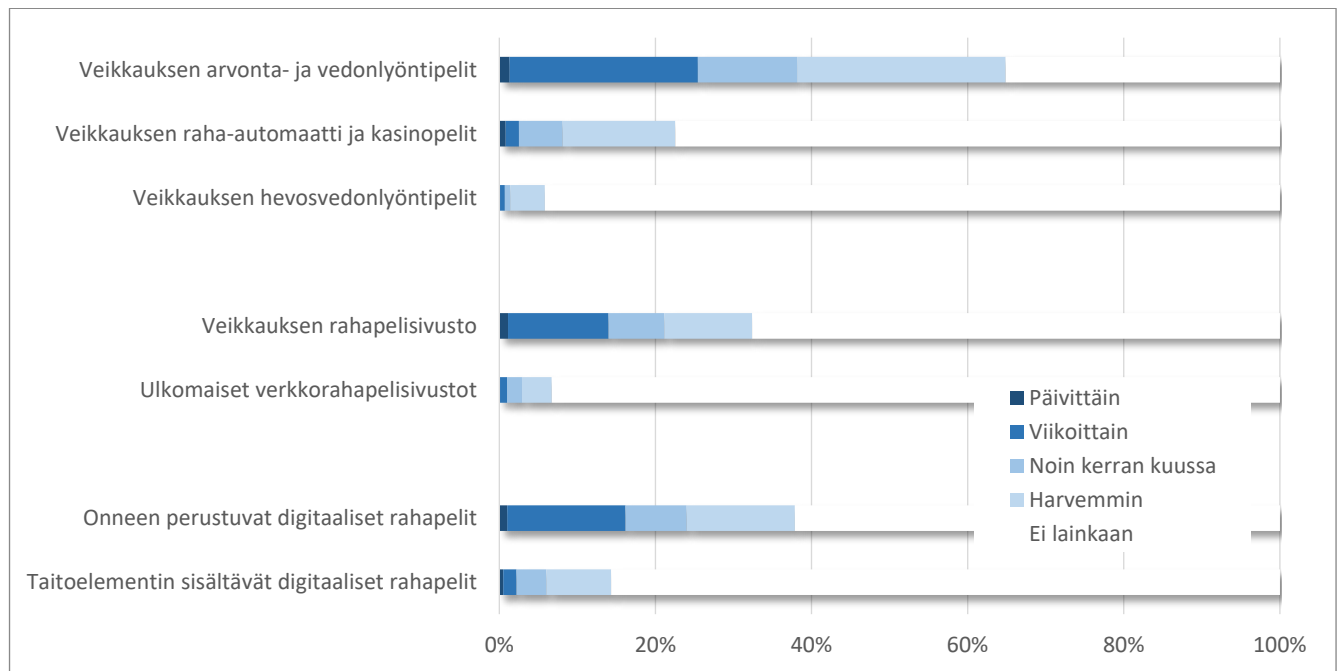
Vaikka leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit, kuten Facebookin *Texas hold'em pokeri* tai mobiililaitteilla pelattava *Double Down Casino*, ovat olleet maailmanlaajuisesti tuottoisa ilmaispelien (*free-to-play*-pelit) ryhmä, eivät suomalaiset kuitenkaan pelaa näitä pelejä erityisen aktiivisesti. Aktiivisten

pelaajien määrä on myös laskenut verrattuna vuoden 2018 lukuihin. Tuolloin leikkirahalla pelattavia kasinopelejä pelasi aktiivisesti 2,2 % suomalaisista, kun vuonna 2020 enää 0,5 %. Muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä johtuen pienistä vastaajamääristä tässä pelityypissä. Ainakin satunnaisesti näitä pelejä pelaa 5,1 % suomalaisista, kun vuonna 2018 luku oli 5,9 %. Muihin digitaalisiin pelityyppeihin verrattuna näillä peleillä on selkeästi vähiten pelaajia.

Leikkirahalla pelattavia nettikasinopelejäkin vähemmän pelataan toistaiseksi kilpapelaamista koskevia vedonlyöntipelejä, vaikka pientä nousua verrattuna vuoden 2018 Pelaajabarometrin lukuihin onkin havaittavissa. 1,8 % suomalaisista oli joskus lyönyt vetoa eSportsista vuonna 2018, kun vuonna 2020 luku on 2,5 %. Vuonna 2018 aktiivisia eSports-vedonlyöjiä ei kyselyaineistossa ollut lainkaan, mutta vuonna 2020 0,9 % suomalaisista näyttäisi jo lyövän aktiivisesti vetoa kilpapelaamisesta. Pienistä vastaajamääristä johtuen lukuihin kannattaa kuitenkin suhtautua varauksella.

Taulukko 10. Rahapeliin pelaamisen yleisyys

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten pelaajien osuus
Rahapelit							
Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit	1,3 %	24,1 %	12,7 %	26,7 %	35,1 %	0,1 %	38,1 %
Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit	0,8 %	1,7 %	5,6 %	14,4 %	77,3 %	0,3 %	8,1 %
Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit	0,1 %	0,6 %	0,7 %	4,4 %	93,8 %	0,3 %	1,4 %
Veikkauksen rahapelisivusto	1,1 %	12,8 %	7,1 %	11,2 %	67,2 %	0,6 %	21,0 %
Ulkomaiset rahapelisivustot	0,1 %	0,9 %	1,9 %	3,8 %	93,1 %	0,2 %	2,9 %
Onneen perustuvat (digitaaliset) rahapelit	1,0 %	15,1 %	7,8 %	13,8 %	61,9 %	0,3 %	23,9 %
Taitoelementin sisältävät (digitaaliset) rahapelit	0,5 %	1,7 %	3,8 %	8,3 %	85,5 %	0,2 %	6,0 %
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	0,1 %	0,3 %	0,1 %	4,6 %	94,7 %	0,2 %	0,5 %
Vedonlyönti eSportsista	0,2 %	0,4 %	0,3 %	1,6 %	97,3 %	0,1 %	0,9 %



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 oli enää 11,5 % ($X^2=5,67$; $p<0,05$) ja edelleen vuonna 2020 luku on laskenut jo 8,1 %:iin ($X^2= 6,50$, $p<0,05$). Samaan aikaan digitaalisesti, verkossa tapahtuva rahapelaaminen on lisännyt suosiotaan. 21,5 % (2018: 20,4 %) vastaajista ilmoitti pelaavansa aktiivisesti kotimaisilla tai ulkomaisilla rahapelisivustoilla. Vuonna 2009 aktiivisten verkkorahapelaajien osuus oli 12,8 %.

3.3.2 Koronan koetut vaikutukset rahapelaamiseen

Jos digi- ja ei-digitaalisen pelaamisen kohdalla koronasta johtuvien poikkeusolojen vaikutus oli pääsääntöisesti koettu pelaamista lisääväksi, rahapelaamiseen koronan koetaan vaikuttaneen pikemminkin vähentävästi. Asiaan on vaikuttanut todennäköisesti se, että iso osa rahapeleistä oli suljettu kyselyn tekemisen aikaan. Verkkorahapelaaminen sekä kuponkityyppinen pelaaminen, kuten lottoaminen kaupan

pelipisteellä tai raaputusarpojen ostaminen, oli kuitenkin mahdollista myös poikkeusolojen aikana.

Taulukko 11. Millä tavalla korona on vaikuttanut rahapelien pelaamiseen aktiivisilla eri pelien pelaajilla

	Vähentynyt	Pysynyt ennallaan	Lisääntynyt	Ei osaa sanoa
Aktiivisista Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaajista	10,7 %	78,4 %	4,0 %	7,0 %
Aktiivisista Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajista	33,8 %	57,7 %	5,6 %	2,8 %
Aktiivisista Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaajista	35,7 %	42,9 %	21,4 %	0,0 %
Onneen perustuvien rahapelien aktiivisista pelaajista	12,6 %	78,5 %	4,2 %	4,7 %
Taitoon perustuvien rahapelien aktiivisista pelaajista	35,8 %	56,6 %	7,5 %	0,0 %
Aktiivisista Veikkauksen sivustolla pelaavista	14,3 %	78,8 %	4,8 %	2,1 %
Aktiivisista ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavista	30,8 %	61,5 %	7,7 %	0,0 %
Aktiivisista kilpapelamisesta vedonlyövistä	55,5 %	44,4 %	0,0 %	0,0 %
Aktiivisista ei-digitaalisten rahapelien pelaajista	12,5 %	77,1 %	3,8 %	6,7 %
Aktiivisista verkkorahapelien pelaajista	15,4 %	77,9 %	4,6 %	2,1 %
Aktiivisista digirahapelien pelaajista	13,8 %	77,4 %	4,8 %	4,0 %
Aktiivisista rahapelaajista	12,2 %	77,4 %	3,8 %	6,6 %
Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista	66,7 %	16,7 %	16,7 %	0,0 %
Aktiivisista free-to-play-pelien pelaajista	6,3 %	89,7 %	1,0 %	2,9 %
Aktiivisista ilmaispeleissä maksavista	13,4 %	86,7 %	0,0 %	0,0 %
Aktiivisista yllätyslaatikoista maksavista	20,0 %	80,0 %	0,0 %	0,0 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	8,6 %	85,2 %	2,2 %	4,0 %
Aktiivisista ei-digitaalisten pelien pelaajista	8,6 %	81,1 %	2,1 %	8,2 %

Sukupuolten välillä on tilastollisesti merkitsevää eroa ($X^2=19,69$, $p<0,001$) myös rahapelaamisen kohdalla sen suhteen, kuinka koronasta johtuvien poikkeusolojen on koettu vaikuttavan pelaamiseen. Molemmista sukupuolista alle kaksi prosenttia koki rahapelaamisensa lisääntyneen, mutta miehistä 11,2 % ja naisista 3,9 % koki rahapelaamisensa vähentyneen poikkeusoloissa. 80,7 % miehistä ja 80,3 % naisista vastasi

rahapelaamisensa pysyneen samalla tasolla kuin ennen poikkeusoloja.

Ikäryhmiä tarkasteltaessa eniten rahapelaamisen vähenemistä poikkeusoloissa oli koettu kolme- (11,8 %) ja kaksikymppisten (9,7 %) sekä yli 70-vuotiaiden (8,9 %) ikäryhmissä, kun koko väestön tasolla 7,6 % koki rahapelaamisensa vähentyneen poikkeusoloissa. Viisikymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien joukossa isohko osa (13-21 %) ei osannut ottaa kantaa asiaan.

Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelejä pystyi pelaamaan poikkeusolojenkin aikana sekä internetissä että kuponkityyppisenä pelaamisena kauppojen ja kioskien pelipisteissä, mikä on luultavasti vaikuttanut siihen, että näiden pelien aktiivisista pelaajista vain 10,7 % ilmoitti kokeneensa rahapelaamisensa vähentyneen poikkeusoloissa, kun aktiivisista raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajista 33,8 % ja aktiivisista hevosvedonlyöjistä 35,7 % koki rahapelaamisensa vähentyneen koronan aikana. Vedonlyöntien kohteena olevia urheilukilpailuja ja esimerkiksi raveja järjestettiin keväällä 2020 huomattavasti vähemmän kuin normaalioloissa. Arvontoihin perustuvia pelejä, kuten lottoa tai nettiarpoja, oli kuitenkin mahdollista pelata koko ajan ainakin rahapelisivustoilla.

Kun tarkastellaan aktiivisia digitaalisten, ei-digitaalisten ja verkkorahapelien pelaajia (ks. Taulukko 11), huomataan, että poikkeusolojen vaikutus näiden ryhmien rahapelaamiseen on ollut suunnilleen samanlainen kaikilla. Noin 77 % näistä ryhmistä kokee rahapelaamisensa pysyneen ennallaan, noin neljä prosenttia ilmoittaa sen lisääntyneen ja noin 12-15 % kokee rahapelaamisensa vähentyneen. Ehkä hieman yllättäen nimenomaan aktiivisista verkkorahapelaajista 15,4 % kokee rahapelaamisensa vähentyneen, kun aktiivisista ei-digitaalisten rahapelien pelaajista vähentymisestä ilmoitti 12,5 %. Aktiivisista Veikkauksen sivustolla pelaavista 14,3 % ja aktiivisista ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavista jopa 30,8 % ilmoitti rahapelaamisensa vähentyneen poikkeusoloissa. Toisaalta rahapelaamisen koetusta lisääntymisestä poikkeusoloissa raportoivat eniten aktiiviset ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavat (7,7 %) ja aktiiviset taitoon perustuvien rahapelien, kuten nettipokerin, pelaajat (7,5 %). Kaikilla aktiivisesti eri rahapelejä pelaavilla ryhmillä rahapelaamisen on koettu vähentyneen enemmän kuin koko väestön tasolla. Fyysisen maailman rahapelimahdollisuuksien

vähentymisen ei ole myöskään koettu johtaneen suureen verkkorahapelaamisen lisääntymiseen.

Aktiivisista ei-digitaalisten pelien pelaajista 8,6 %, digitaalisista viihdepelaajista 8,6 %, free-to-play-ilmaispelien pelaajista 6,3 % ja niissä aktiivisesti maksavista 13,4 % koki rahapelaamisensa vähentyneen poikkeusoloissa. Aktiivisesti muita pelejä kuin rahapelejä pelaavat ja niissä rahaa käyttävät eivät toisin sanoen ole poikkeusoloissa kokeneet alkaneensa pelata normaalia enemmän rahapelejä.

3.4 Digitaalisten pelien pelaaminen

3.4.1 Digipelaamisen yleisyys

Edellisen Pelaajabarometrin tavoin digitaalisia pelejä (ks. Kuvio 5 ja Taulukko 12) pelataan useimmiten mobiililaitteilla (aktiivisia pelaajia 43 %) ja tietokoneella (33,1 %). Mobiililaitteilla pelaaminen on viimeisen kymmenen vuoden aikana noussut jokaisessa Pelaajabarometrissä. Nytkin nousua on 4,5 prosenttiyksikköä verrattuna vuoteen 2018, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Sen sijaan tietokonepelaamisen 4,4 prosenttiyksikön nousu verrattuna vuoteen 2018 on tilastollisesti merkitsevä ($X^2= 4,42$, $p<0,05$). Pelikonsoleilla pelaa aktiivisesti 21,5 % suomalaisista vuonna 2020, kun vuonna 2018 luku oli 24,5 %. Lasku ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Aktiivinen Facebookissa pelaaminen sen sijaan on vähentynyt tilastollisesti merkitsevästi sen huippuvuodesta 2015 (17,2 %) ja myös vuodesta 2018 (12,6 %) vuoteen 2020 (9,3 %) ($X^2= 5,23$, $p<0,05$). Lasku on tilastollisesti merkitsevä vuosien 2018 ja 2020 välillä myös, jos tarkastellaan Facebook-pelaamisen yleisyyttä ylipäätään. Vuonna 2018 edes joskus Facebookissa pelasi 21,9 % suomalaisista, kun luku on laskenut 14,5 %:iin vuonna 2020 ($X^2= 16,24$, $p<0,001$). Laskua selittää todennäköisesti Facebook-tyyppisen pelaamisen siirtyminen yhä enemmän mobiililaitteille tarjolla olevien pelien pelaamiseksi samalla, kun esimerkiksi nuoret ovat siirtyneet Facebookista muiden sosiaalisen median palveluiden käyttäjiksi. Muilla selaimella toimivilla pelialustoilla pelaa 8,4 % suomalaisista, kun vuonna 2018 luku oli 9,2 %. Käsikonsolien aktiivisia pelaajia on vuonna 2020 4 % Suomessa verrattuna vuoden 2018 lukuun 2,9 %.

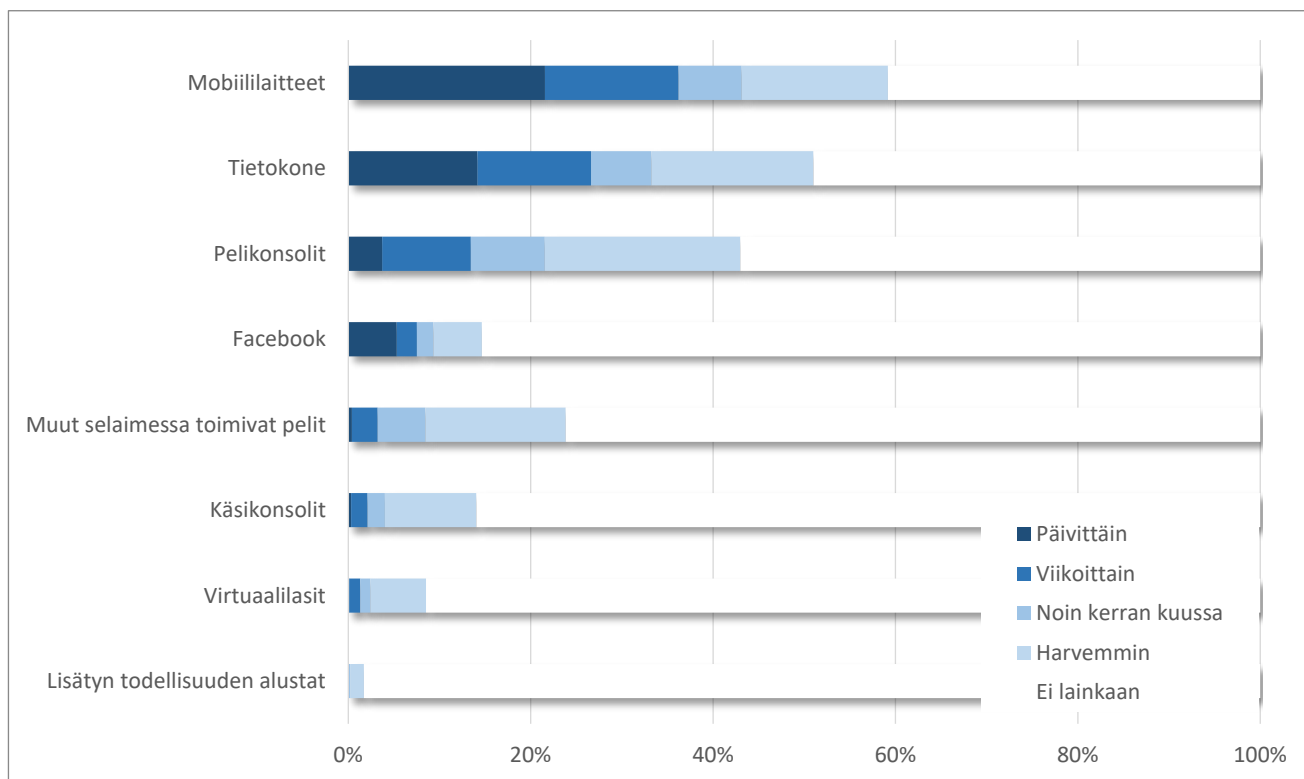
Taulukko 12. Pelaamisen yleisyys eri pelityypeissä.
Aktiivisten pelaajien osuudella tarkoitetaan noin kerran kuukaudessa tai useammin kyseistä pelityyppiä pelaavien määrää.

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten pelaajien osuus
Digitaalisten pelien alustat							
Mobiililaitteet	21,5 %	14,6 %	6,9 %	16,0 %	40,7 %	0,3 %	43,0 %
Tietokone	14,1 %	12,4 %	6,6 %	17,7 %	48,8 %	0,3 %	33,1 %
Pelikonsolit	3,7 %	9,7 %	8,1 %	21,4 %	56,9 %	0,2 %	21,5 %
Facebook	5,3 %	2,2 %	1,8 %	5,3 %	85,1 %	0,3 %	9,3 %
Muut selaimessa toimivat pelit	0,4 %	2,8 %	5,2 %	15,3 %	75,7 %	0,6 %	8,4 %
Käsi-konsolit	0,3 %	1,8 %	1,9 %	10,0 %	85,6 %	0,3 %	4,0 %
Virtuaalilasit	0,1 %	1,2 %	1,1 %	6,1 %	91,3 %	0,2 %	2,4 %
Lisätyn todellisuuden alustat	0 %	0 %	0,2 %	1,5 %	98,1 %	0,3 %	0,2 %
Digitaalisten pelien lajityypit							
Pulma- ja korttipelit	9,7 %	10,9 %	10,0 %	24,9 %	44,2 %	0,3 %	30,6 %
Seikkailupelit	1,8 %	6,7 %	8,9 %	13,5 %	68,9 %	0,2 %	17,4 %
Ammuskelupelit	6,2 %	8,3 %	4,3 %	10,1 %	70,9 %	0,2 %	18,8 %
Strategiapelit	3,1 %	4,9 %	5,7 %	11,9 %	73,5 %	0,8 %	13,7 %
Urheilupelit	1,0 %	2,8 %	3,7 %	13,5 %	78,4 %	0,6 %	7,5 %
Toimintapelit	1,0 %	6,9 %	8,8 %	18,9 %	63,7 %	0,7 %	16,7 %
Ajopelit	0,7 %	4,5 %	5,1 %	22,3 %	67,2 %	0,2 %	10,3 %
Simulaatiopelit	1,9 %	6,5 %	6,6 %	11,7 %	72,7 %	0,5 %	15,0 %
Monen pelaajan verkkopelit	2,9 %	3,1 %	3,0 %	7,4 %	83,2 %	0,4 %	9,0 %
Roolipelit	1,4 %	3,6 %	3,8 %	8,9 %	81,7 %	0,6 %	8,8 %
Musiikki- ja seurapelit	0,0 %	0,4 %	3,7 %	20,6 %	74,9 %	0,3 %	4,1 %
Nettiroolipelit	1,5 %	2,3 %	2,0 %	7,6 %	86,0 %	0,6 %	5,8 %
Oppimispelit (aiemmin ”opetuspelit”)	0,3 %	2,5 %	3,7 %	12,4 %	80,5 %	0,5 %	6,5 %
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	0,1 %	0,3 %	0,1 %	4,6 %	94,7 %	0,2 %	0,5 %
Free-to-play-ilmaispelit	11,8 %	8,0 %	3,4 %	14,3 %	62,1 %	0,4 %	23,2 %

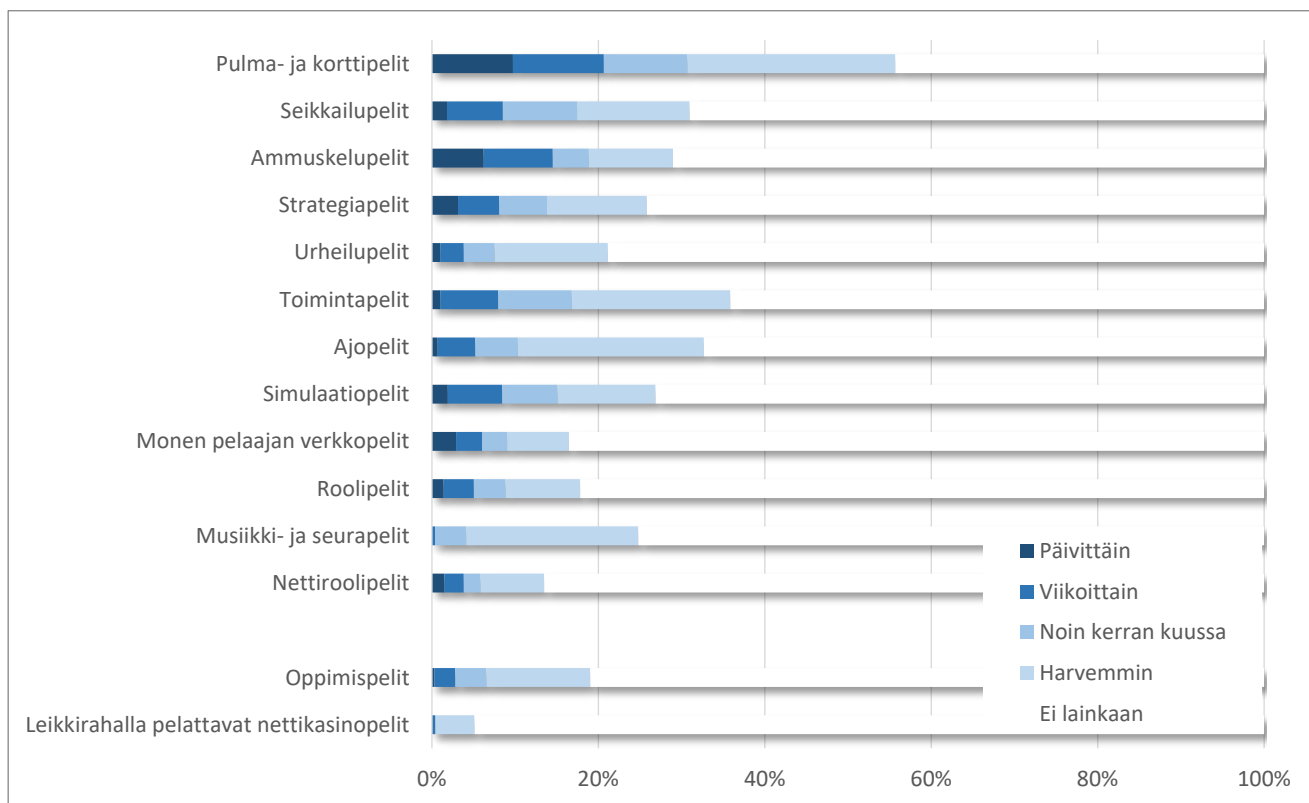
Uusina asioina vuoden 2018 barometrissa kysyttiin virtuaalilaseilla ja lisätyn todellisuuden (*augmented reality*, AR) alustoilla pelaamisesta. Näillä uusilla, nousevilla pelialustoilla ei ollut tuolloin, eikä ole vuonna 2020, vielä kovin

suurta käyttäjäkuntaa. Virtuaalilaseja pelaamiseen käyttää kuitenkin aktiivisesti vuonna 2020 jo 2,4 % suomalaisista, kun vuonna 2018 luku oli vain yksi prosentti. Nousu on tilastollisesti merkitsevä ($X^2= 4,58$, $p<0,05$). Ainakin joskus virtuaalilaseilla on pelannut 8,5 % suomalaisista, kun vuonna 2018 luku oli 6,7 %.

Lisätyn todellisuuden alustat ovat virtuaalilasejakin harvinaisempia pelaajien keskuudessa. Vain 1,7 % (0,8 % vuonna 2018) suomalaisista on pelannut lisätyn todellisuuden alustoilla ja aktiivisia tätä tekniikkaa hyödyntäviä pelaajia on vain 0,2 % (0,1 % vuonna 2018) suomalaisista. Yksi suosituimmista peleistä, jossa voidaan hyödyntää myös lisätyn todellisuuden ominaisuuksia, on *Pokémon GO* -mobiilipeli, jolla on ollut huomattavasti enemmän aktiivisia pelaajia Suomessakin kuin mitä yllä olevat lisätyn todellisuuden pelaamista koskevat tulokset kertovat. *Pokémon Go* -mobiilipeliä on kuitenkin mahdollista pelata myös ilman lisättyä todellisuutta. Kyselylomakkeessa kysyttiin nimenomaan lisätyn todellisuuden alustoilla, kuten HoloLensillä, pelaamisesta, eikä siinä yksilöity yhtään erillistä peliä.



Kuvio 5. Digitaalisten pelien alustojen yleisyys



Kuvio 6. Digitaalisten pelien lajityyppien yleisyys

Erialaisten alustojen lisäksi digitaalista pelaamista on tarkasteltu myös pelien lajityyppien mukaan. Erialaisten viihdepelityyppien lisäksi selvitettiin myös oppimispeleiden (aiemmissä barometreissa terminä on ollut “opetuspelit”) pelaamisen yleisyyttä. Niiden aktiivinen pelaaminen onkin noussut tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2018 luvusta (3,5 %) 6,5 %:iin vuonna 2020 ($X^2= 8,85$, $p<0,01$). Muutos on ollut tilastollisesti merkitsevä myös oppimispeleiden laajemman pelaamisen tarkastelussa. Ainakin joskus oppimispelejä oli suomalaisista pelannut vuonna 2018 14 %, kun vuonna 2020 luku on 18,8 % ($X^2= 7,83$, $p<0,01$). Syynä nousuun voi olla mm. se, että oppimispelejä on otettu kouluissa opetuksen tueksi aiempaa enemmän, mutta huomioon on jälleen otettava myös se, että kysely tehtiin koronasta johtuvien poikkeusolojen aikana. Etäopetuksessa hyödynnettyjä laitteita, kuten tietokoneita, tabletteja ja älypuhelimia, voidaan käyttää myös pelaamiseen. Oppimispeleiden rooli opetuksessa on voinut lisääntyä, kun poikkeusoloissa on pitänyt kehittää uudenlaisia oppimisen tapoja.

Digitaalisilla viihdepeleillä tarkoitetaan tässä raportissa muita digitaalisten pelien lajityyppejä kuin oppimispelejä ja free-to-

play-ilmaiselejä, jotka näkyvät taulukossa 12. Digitaalista viihdepelaamista koskevissa luvuissa ei ole mukana digitaalisten pelien alustoja, kuten mobiililaitteita, ellei asiasta erikseen mainita. Kyseessä on siis vain eri pelilajityyppien pohjalta muodostetuista luvuista.

Digitaalisten viihdepelien päivittäinen ja viikoittainen pelaaminen on noussut verrattuna vuoteen 2018. Vastaajista 40,8 % ilmoitti pelaavansa vähintään kerran viikossa jotakin digitaalista viihdepeliä. Nousua verrattuna vuoteen 2018 on yli neljä prosenttiyksikköä, mutta ero ei ole tilastollisesti merkitsevä. Päivittäin jotakin digitaalista viihdepeliä kertoi pelaavansa 22,6 % vastaajista, kun vuonna 2018 lukema oli 16,1 % ($X^2=12,40$, $p<0,001$). Selvästi eniten päivittäisiä tai viikoittaisia pelaajia oli erilaisilla pulma- ja korttipelillä (ks. Kuvio 6 ja Taulukko 12). Pulma- ja korttipelien aktiivisten pelaajien osuus on 30,6 % (2018: 27,6 %). Niiden jälkeen suosituimpia ovat ammuskelupelit (18,8 %) ja seikkailupelit (17,4 %). Näiden kolmen suosituksen pelityypin aktiivisten pelaajien määrä on noussut vuoteen 2018 verrattuna, mutta muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Sen sijaan toiminta-, simulaatio-, strategia- ja verkkoroolipelien aktiivisten pelaajien määrät ovat lisääntyneet tilastollisesti merkitsevästi. Toimintapeleillä on aktiivisia pelaajia 16,7 %, kun vuonna 2018 niitä oli 13 % ($X^2= 5,07$, $p<0,05$). Simulaatiopelien aktiivisten pelaajien määrä on noussut 15 %:iin (2018: 9,2 %; $X^2= 15,32$, $p<0,001$) ja strategiapelien 13,7 %:iin (2018: 9,5 %; $X^2= 7,66$, $p<0,01$) suomalaisista. Verkkoroolipelejä vuonna 2020 pelaa aktiivisesti 5,8 % suomalaisista, kun vuonna 2018 niitä pelasi vain 3,1 % ($X^2= 8,02$, $p<0,01$).

Kun tarkasteluun otetaan, kuinka eri pelityyppisiä pelataan ylipäätään, toiminta-, simulaatio- ja verkkoroolipelien lisäksi myös ajo- sekä musiikkipelien pelaaminen on lisääntynyt tilastollisesti merkitsevästi. Ainakin joskus toimintapelejä pelaa 35,4 % (nousua 7,4 prosenttiyksikköä; $X^2= 11,78$, $p<0,01$), simulaatiopelipelejä 26,6 % (nousua 4,7 prosenttiyksikköä; $X^2= 5,58$, $p<0,05$) ja verkkoroolipelejä 13,3 % suomalaisista (nousua 4,4 prosenttiyksikköä; $X^2= 9,16$, $p<0,01$). Ajopelien pelaaminen on noussut 32,2 %:iin (vuonna 2018 27,1 %; $X^2= 5,79$, $p<0,05$) ja musiikkipelejä pelaa vuonna 2020 ainakin joskus 23,5 % suomalaisista, kun vuonna 2018 pelaajia oli 20,1 % ($X^2= 5,20$, $p<0,05$).

Ainoa tilastollisesti merkitsevä väheneminen digitaalisessa viihdepelaamisessa koskee digitaalisia urheilupelejä. Vuoden

2018 luvusta 25,4 % on tullut laskua 4,7 prosenttiyksikköä eli vuonna 2020 20,7 % suomalaisista pelaa digitaalisia urheilupelejä ainakin joskus ($X^2= 5,79$, $p<0,05$).

Syynä digitaalisen viihdepelaamiseen noususuuntaan on suurella todennäköisyydellä poikkeusoloista johtunut lisääntynyt kotona vietetty aika. Tätä tulkintaa tukee myös pelaajien kokemuksia poikkeusoloista koskevien kysymysten tulokset, joissa digitaalisen ja ei-digitaalisen pelaamisen koettiin lisääntyneen poikkeusolojen aikana. Kun esimerkiksi elokuvateatterit ja monet harrastuspaikat ovat olleet suljettuja tai rajoitetusti auki, on digipelaamiselle voinut jäädä aiempaa enemmän aikaa.

Eniten digitaalisia viihdepelejä pelattiin nuorimmissa ikäryhmissä. Alle 20-vuotiaista vastaajista jotakin viihdepeliä ilmoitti pelaavansa päivittäin 44,8 % (vuonna 2018: 36,4 %) ja vähintään kerran viikossa 79 % (2018: 69,8 %). Osuudet ovat nousseet verrattuna vuoteen 2018, mutta erot eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä, eivätkä noususta huolimatta palaudu vuoden 2015 tasolle.

Myös 20–29-vuotiaiden ikäryhmässä yli puolet vastaajista kertoi pelaavansa jotakin digitaalista viihdepeliä vähintään kerran viikossa (Taulukko 13), ja lähes 40 % tästä ikäryhmästä pelasi päivittäin. Kolmekymppisistäkin lähes puolet pelaa viikoittain ja viidennes päivittäin. Tilastollisesti merkitsevä muutos digitaalisten viihdepelien päivittäisessä pelaamisessa verrattuna vuoteen 2018 on tapahtunut nelikymppisten ikäryhmässä. Kun vuonna 2018 päivittäin pelasi 7,2 % nelikymppisistä, on lukema vuonna 2020 25 % ($X^2=16,22$, $p<0,001$). Viisikymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien joukossa jo yli puolet ilmoittaa, etteivät he pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä.

Taulukko 13. Viihdepelien pelaamisen aktiivisuus eri ikäryhmissä.

Ikäryhmä	Pelaa päivittäin digitaalista viihdepeliä	Pelaa viikoittain tai useammin digitaalista viihdepeliä	Ei pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä
10-19 v	44,8 %	79,0 %	0,8 %
20-29 v	38,4 %	65,2 %	6,6 %
30-39 v	20,5 %	49,7 %	21,9 %
40-49 v	25 %	36,8 %	19,9 %
50-59 v	12 %	17,4 %	52,3 %
60-69 v	8,8 %	18,9 %	64,6 %
yli 70 v	4,1 %	11,0 %	79,5 %

Kuten edellisessäkin Pelaajabarometrissä, vuoden 2020 aineisto antoi mahdollisuuden tarkastella tarkemmin sitä, millaisia digitaalisia pelejä eri ikäryhmissä pelataan. Taulukossa 14 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).

Kolmekymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien suosituimpana digitaalisena pelityyppinä on edelleen pulma- ja korttipelit, kuten tietokoneella pelattava pasianssi. Pulmapelit ovat suosittuja myös nuorempien ikäryhmien parissa, mutta lasten ja nuorten suosituin pelityyppi on ammuskelupelit, jotka olivat kärkipäässä myös vuonna 2018. Kaksikymppiset pitävät myös seikkailupeleistä edellisen barometrin tavoin, mutta 10-19-vuotiaiden ikäryhmässä simulaatiopelit ovat nousseet toiseksi suosituimmaksi pelityypiksi, ja seikkailupelejä suosituimpia ovat myös pulma- ja toimintapelit. Erot viiden suosituimman pelityypin välillä nuorimmassa ikäryhmässä ovat kuitenkin vähäiset eli näitä kaikkia pelityyppiä pelataan paljon.

Ylipäätään nuoremmassa ikäryhmässä pelataan monipuolisesti kaiken tyyppisiä digitaalisia pelejä, kun puolestaan aktiivisesti pelattujen pelityyppien määrä laskee vanhemmissa ikäryhmissä. Erona vuoden 2018 tuloksiin on kuitenkin se, että vuonna 2020 neli- ja viisikymppiset pelaavat aktiivisesti useampaa eri pelityyppiä. Nelikymppisten listalla oli vuonna 2018 seitsemän eri pelityyppiä, kun 2020 pelataan aktiivisesti yhtätoista erilaista digitaalisten pelien lajityyppiä. Viisikymppisillä lukema on noussut kahdesta viiteen ja

kuusikymppisilläkin on tullut yksi uusi pelityyppi, oppimispelit, mukaan listalle.

Taulukko 14. Suosituimmat digitaalisten viihdepelien lajityypit eri ikäryhmissä, mukana myös oppimispelit. 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 (50,3 %)	1. Ammuskelupelit (40,1 %)	1. Pulma- ja korttipelit (34,6 %)	1. Pulma- ja korttipelit (34,3 %)	1. Pulma- ja korttipelit (19,6 %)	1. Pulma- ja korttipelit (22,1 %)	1. Pulma- ja korttipelit (15,6 %)
2. Simulaatiopelit (45,8 %)	2. Seikkailupelit (37,3 %)	2. Toimintapelit (23,8 %)	2. Ammuskelupelit (14,4 %)	2. Oppimispelit (3,9 %)	2. Oppimispelit (2,1 %)	
3. Pulma- ja korttipelit (45,5 %)	3. Pulma- ja korttipelit (36,5 %)	3. Seikkailupelit (23,1 %)	3. Oppimispelit (13,2 %)	3. Simulaatiopelit (2,9 %)		
4. Toimintapelit (44,9 %)	4. Toimintapelit (31,7 %)	4. Ammuskelupelit (20,2 %)	4. Strategiapelit (11,2 %)	4. Seikkailupelit (2,4 %)		
5. Seikkailupelit (44,3 %)	4. Simulaatiopelit (31,7 %)	5. Strategiapelit (16,0 %)	5. Toimintapelit (11,1 %)	5. Strategiapelit (2,0 %)		
6. Strategiapelit (38,0 %)	6. Strategiapelit (24,8 %)	6. Simulaatiopelit (14,4 %)	6. Ajopelit (10,2 %)			
7. Ajopelit (32,2 %)	7. Roolipelit (23,0 %)	7. Roolipelit (12,8 %)	7. Seikkailupelit (9,6 %)			
8. Muut monen pelaajan verkkopelit (29,1 %)	8. Ajopelit (18,1 %)	8. Muut monen pelaajan verkkopelit (11,7 %)	Roolipelit (9,6 %)			
9. Urheilupelit (22,3 %)	9. Muut monen pelaajan verkkopelit (17,2 %)	9. Nettiroolipelit (8,4 %)	8. Nettiroolipelit (8,0 %)			
10. Oppimispelit (12,7 %)	10. Nettiroolipelit (15,3 %)	10. Ajopelit (8,3 %)	9. Simulaatiopelit (7,6 %)			
11. Roolipelit (12,2 %)	11. Urheilupelit (14,3 %)	11. Oppimispelit (7,2 %)	10. Urheilupelit (7,0 %)			
12. Musiikki- ja seurapelit (9,2 %)	12. Musiikki- ja seurapelit (8,7 %)	12. Urheilupelit (5,4 %)	11. Musiikki- ja seurapelit (6,3 %)			
13. Nettiroolipelit (5,8 %)	13. Oppimispelit (3,9 %)	13. Musiikki- ja seurapelit (3,0 %)				

Oppimispelien nousu suosituimpien eli aktiivisesti eri ikäryhmissä pelattujen pelityyppien listoille voi johtua koronan aiheuttamista poikkeusoloista. Nuorimman ikäryhmän kohdalla oppimispelien suhteen ei ole juurikaan muutosta. Vuonna 2018 listasijoitus oli 11. (13,6 % ikäryhmästä) ja vuonna 2020 10. (12,7 % ikäryhmästä). Oppimiseleillä on vakiintunut rooli osana lasten digitaalista pelaamista. Kaksikymppisillä puolestaan

oppimispelit eivät päässeet lainkaan suosituimpien pelien listoille vuonna 2018, koska rajana listalle pääsyyllä pidettiin ja pidetään tänäkin vuonna kahta prosenttia ikäryhmästä. Vuonna 2020 oppimispelit kuitenkin nousivat myös kaksikymppisten suosituimpien pelityyppien listalle ja niitä pelaa aktiivisesti 3,9 % ikäryhmästä. Myös kolmekymppisten ikäryhmässä oppimispelillä on aiempaa enemmän aktiivisia pelaajia, vaikka listasijoitus suosituimpien pelityyppien listalla jääkin alas. Sen sijaan selkeä muutos on havaittavissa nelikymppisiä ja sitä vanhempia ikäryhmiä tarkasteltaessa. Vuonna 2018 oppimispelit eivät olleet ollenkaan näiden ikäryhmien suosituimpien pelityyppien listalla, mutta nyt ne ovat nousseet näkyvästi esille. Nelikymppisillä listasijoitus on kolmas (13,2 % ikäryhmästä), viisikymppisillä toinen (3,9 % ikäryhmästä) ja kuusikymppisten ikäryhmässäkin oppimispelit läpäisivät 2 % kynnyksen ja nousivat toiseksi suosituimmaksi pelityypiksi (2,1 % ikäryhmästä).

Voidaan olettaa, etteivät vanhemmat ikäryhmät yhtäkkiä ole ryhtyneet pelaamaan oppimispeljä aktiivisesti muiden pelityyppien kustannuksella siksi, että olisivat esimerkiksi aloittaneet opintoja, joissa hyödynnetään oppimispeljä. Todennäköisempää on, että poikkeusoloissa vanhemmat ja isovanhemmat ovat ryhtyneet pelaamaan oppimispeljä yhdessä lasten kanssa, kun etäoppiminen on tapahtunut kotioiloissa digitaalisia laitteita hyödyntäen. Yhteinen pelaaminen aikuisten ja lasten välillä on voinut jatkua myös digitaalisten ja ei-digitaalisten viihdepelien pariin, mikä voi osaltaan selittää pelityyppilistojen monipuolistumista vanhempien ikäryhmien osalta. Kyselylomakkeen vapaamuotoisissa vastauksissa oli useita kommentteja, joissa kerrottiin vanhempien ja lasten lisääntyneestä yhteisestä pelaamisesta poikkeusolojen aikana, esimerkiksi:

”Koronan aikana olemme pelanneet lasten kanssa pitkän tauon jälkeen lautapelejä. Pienten lasten kanssa kyllä normistikin pelataan mutta teinit innostuivat uudelleen ”kun on pakko jumittaa kuitenkin himassa”.” (Nainen, 32v, asuu yhdessä jonkun muun/muiden kanssa)

”Olemme laulaneet Singstaria ja tanssineet Just Dancea tyttäreni kanssa. Se on ollut mukavaa yhdessäoloa!” (Nainen, 48v, asuu yhdessä jonkun muun/muiden kanssa)

”Pelaaminen on parantanut sosiaalisia suhteitani perheen kanssa. Olen pelannut enemmän poikkeusolojen aikana.

Kavereista olen eristäytynyt huomattavasti.” (Nainen, 15v, asuu yhdessä jonkun muun/muiden kanssa)

”Aikaa menee [koronan aikaan] enemmän lasten kanssa pelailuun kuin omaan.” (Mies, 37v, asuu yhdessä jonkun muun/muiden kanssa)

Taulukko 15. Aktiivisten pelaajien osuus eri pelilajityypeissä sukupuolen mukaan jaoteltuna. Vihreällä korostetut pelityypit ovat nousseet listalla vuoteen 2018 verrattuna.

Naiset		Miehet	
1.	Pulma- ja korttipelit (33,2 %)	1.	Ammuskelupelit (32,9 %)
2.	Simulaatiopelit (11,3 %)	2.	Pulma- ja korttipelit (27,5 %)
3.	Toimintapelit (10,4 %)	3.	Seikkailupelit (27,0 %)
4.	Seikkailupelit (7,7 %)	4.	Strategiapelit (23,7 %)
5.	Oppimispelit (6,7 %)	5.	Toimintapelit (22,9 %)
6.	Musiikki- ja seurapelit (4,9 %)	6.	Simulaatiopelit (18,7 %)
7.	Ammuskelupelit (4,4 %)	7.	Ajopelit (17,0 %)
8.	Strategiapelit (3,5 %)	8.	Roolipelit (15,0 %)
9.	Ajopelit (3,4 %)	9.	Muut monen pelaajan verkkopelit (14,6 %)
10.	Muut monen pelaajan verkkopelit (3,2 %)	10.	Urheilupelit (14,2 %)
11.	Roolipelit (2,4 %)	11.	Nettiroolipelit (9,8 %)
12.	Nettiroolipelit (1,8 %)	12.	Oppimispelit (6,3 %)
13.	Urheilupelit (0,7 %)	13.	Musiikki- ja seurapelit (3,4 %)
14.	Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (0,3 %)	14.	Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (0,7 %)

Pelilajityyppien suosio on erilainen myös sukupuolen mukaan tarkasteltuna (ks. Taulukko 15). Erot naisten ja miesten välillä ovat hyvin samanlaiset kuin vuoden 2018 Pelaajabarometrissä. Pulmapelit ovat naisten suosituin pelityyppi, mutta miesten suosituin pelilajityyppi on ammuskelupelit. Miehistä on enemmän aktiivisia pelaajia lähes kaikissa lajityypeissä. Pulmapelien aktiivista pelaajista 54,9 % (2018: 51,6 %) on naisia, ja niiden lisäksi musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista 57,9 % (2018: 55,6 %) on naisia ja oppimispelien aktiivista pelaajista 51,7 % (2018: 73,4 %).

3.4.2 Koronan koetut vaikutukset digipelaamiseen

Poikkeusolojen koetut vaikutukset digitaaliseen pelaamiseen eroavat jonkin verran, kun tuloksia tarkastellaan sukupuolen ja ikäryhmien suhteen. 25,6 % miehistä kokee digitaalisen pelaamisen lisääntyneet poikkeusoloissa, mikä on reilu neljä prosenttiyksikköä suurempi luku kuin naisilla. Naisista 64,6 % kokee pelaamisen pysyneen ennallaan, mikä puolestaan on 6,5 prosenttiyksikköä miesten lukemaan suurempi tulos. Kuusi prosenttia miehistä ja 2,9 % naisista kokee digitaalisten pelien pelaamisen vähentyneen. Erot sukupuolten välillä ovat tilastollisesti merkitseviä ($X^2=7,96$, $p<0,05$).

Erityisesti nuorimmat ikäryhmät kokevat, että digitaalinen pelaaminen on lisääntynyt poikkeusoloissa. 10-19-vuotiaista 48,4 % ja kaksikymppisistä 42,2 % kokee pelaamisen lisääntyneen. Kolme- ja nelikymppisilläkin yli 20 %:lla pelaaminen on lisääntynyt, mutta sitä vanhemmilla ikäryhmillä vain muutama prosentti kokee digitaalisen pelaamisen lisääntyneen poikkeusoloissa. Lukemat laskevat tasaisesti nuoremasta ikäryhmästä vanhimpaan. Nelikymppisillä ja sitä vanhemmilla ikäryhmillä puolestaan niiden vastaajien osuus, jotka eivät osaa ottaa kantaa asiaan nousee tasaisesti vajaasta viidestätoista prosentista yli 30 %:iin.

Eri digitaalisten pelilajityyppien aktiivisten pelaajien kohdalla pelaamisen koetaan lisääntyneen erityisen selvästi (ks. Taulukko 16). Vain ajo- (49,4 %), monen pelaajan verkkorooli- (49,4 %), pulma- ja kortti- (41,8 %) ja oppimispelien (30,5 %) aktiivisten pelaajien kohdalla alle puolet pelaajista kokee pelaamisen lisääntyneen. Kaikkien muiden pelilajityyppien kohdalla siis yli puolet aktiivisista pelaajista on sitä mieltä, että pelaaminen on lisääntynyt poikkeusoloissa. Eniten lisääntymistä ovat kokeneet simulaatio- (60,6 %), urheilu- (57,4 %) ja toimintapelien (57 %) aktiiviset pelaajat. Vain muutama prosentti aktiivisista eri lajityyppien pelaajista on kokenut, että pelaaminen olisi vähentynyt koronasta johtuvissa poikkeusoloissa.

Taulukko 16. Millä tavalla korona on vaikuttanut digitaalisten pelien pelaamiseen aktiivisilla eri pelilajityyppien pelaajilla

	Vähentynyt	Pysynyt ennallaan	Lisääntynyt	Ei osaa sanoa
Pulma- ja korttipelien aktiivisista pelaajista	3,6 %	52,3 %	41,8 %	2,2 %
Toimintapelien aktiivisista pelaajista	6,0 %	36,4 %	57,0 %	0,7 %
Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista	3,5 %	41,2 %	55,3 %	0,0 %
Seikkailupelien aktiivisista pelaajista	5,7 %	41,1 %	53,1 %	0,0 %
Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista	3,6 %	34,3 %	60,6 %	1,5 %
Urheilupelien aktiivisista pelaajista	0,0 %	41,2 %	57,4 %	1,5 %
Ajopelien aktiivisista pelaajista	4,3 %	46,2 %	49,4 %	0,0 %
Strategiapelien aktiivisista pelaajista	5,6 %	38,7 %	55,7 %	0,0 %
Roolipelien aktiivisista pelaajista	5,0 %	42,5 %	52,5 %	0,0 %
Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista	0,0 %	47,2 %	52,8 %	0,0 %
Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista	2,5 %	48,1 %	49,4 %	0,0 %
Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista	2,7 %	40,5 %	56,8 %	0,0 %
Oppimispelien aktiivisista pelaajista	6,8 %	59,3 %	30,5 %	3,4 %

Eri alustoilla aktiivisesti pelaavat ovat myös kokeneet pelaamisen pääasiassa lisääntyneen (ks. Taulukko 17). Lukuunottamatta marginaalista aktiivisesti lisätyn todellisuuden alustoilla pelaavien ryhmää eniten lisääntymistä ovat kokeneet aktiiviset konsolipelaajat (54,5 %), mutta kaikkien muidenkin alustojen kohdalla lukema on yli 40 %. Samoin kuin pelilajityyppien suhteen tarkasteltaessa, vain muutama prosentti aktiivisista eri alustoilla pelaavista on kokenut pelaamisen vähentyneen poikkeusoloissa.

Taulukko 17. Millä tavalla korona on vaikuttanut digitaalisten pelien pelaamiseen eri alustoilla aktiivisesti pelaavien keskuudessa

	Vähentynyt	Pysynyt ennallaan	Lisääntynyt	Ei osaa sanoa
Aktiivisista tietokoneella pelaavista	5,0 %	50,5 %	42,5 %	2,0 %
Aktiivisista pelikonsoleilla pelaavista	5,1 %	38,8 %	54,5 %	1,5 %
Aktiivisista käsikonsoleilla pelaavista	5,4 %	54,1 %	40,5 %	0,0 %
Aktiivisista mobiililaitteilla pelaavista	4,8 %	51,4 %	41,0 %	2,8 %
Aktiivisista Facebookissa pelaavista	2,4 %	52,4 %	40,5 %	4,8 %
Aktiivisista muiden selaimessa pelattavien pelien pelaajista	5,2 %	48,1 %	45,5 %	1,3 %
Aktiivisista virtuaalilaseilla pelaavista	0,0 %	50,0 %	45,5 %	4,5 %
Aktiivisista lisätyn todellisuuden alustoilla pelaavista	0,0 %	0,0 %	100 %	0,0 %

Eri rahapelityyppien aktiivisista pelaajista digitaalisten pelien pelaamisen lisääntymistä poikkeusoloissa olivat kokeneet koko väestöä enemmän Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien (36,1 %) sekä taitoon perustuvien rahapelien (30,7 %) aktiiviset pelaajat (ks. Taulukko 18). Aktiiviset Veikkauksen sivustolla pelaavat kokivat myös digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen koronan aikana (25,2 %), mutta erityisesti ulkomaisilla rahapelisivustoilla aktiivisesti pelaavat kokivat digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen (46,2 %). Koronaa koskevassa kysymyksessä ei tarkemmin määritelty digitaalista pelaamista, mutta kyselylomakkeen muissa kohdissa mainittiin digitaalisen pelaamisen tarkoittavan myös verkkorahapelaamista. On siis mahdollista, että aktiiviset eri rahapelejä pelaavat ovat tarkoittaneet digitaalisen pelaamisensa lisääntymisellä myös verkkorahapelaamisen lisääntymistä. Kun samaan aikaan monien fyysisissä ympäristöissä olevien rahapelien pelaaminen oli mahdotonta, on pelaamisen suuntautuminen verkkoon ymmärrettävää. Toinen mahdollinen tulkinta on, että rahapelimahdollisuuksien vähennyttä poikkeusoloissa pelaaminen on suuntautunut rahapelien sijaan digitaalisiin viihdepeleihin.

Taulukko 18. Millä tavalla korona on vaikuttanut digitaalisten pelien pelaamiseen aktiivisilla eri pelejä pelaavilla

	Vähentynyt	Pysynyt ennallaan	Lisääntynyt	Ei osaa sanoa
Aktiivisista Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaajista	4,6 %	62,2 %	18,4 %	14,8 %
Aktiivisista Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajista	7 %	41,7 %	36,1 %	15,3 %
Aktiivisista Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaajista	15,4 %	53,8 %	7,7 %	23,1 %
Onneen perustuvien rahapelien aktiivisista pelaajista	5,6 %	60,7 %	22,3 %	11,4 %
Taitoon perustuvien rahapelien aktiivisista pelaajista	15,3 %	48,1 %	30,7 %	5,8 %
Aktiivisista Veikkauksen sivustolla pelaavista	6,4 %	61,1 %	25,2 %	7,4 %
Aktiivisista ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavista	0,0 %	53,8 %	46,2 %	0,0 %
Aktiivisista kilpapelamisesta vedonlyövistä	0,0 %	55,6 %	44,4 %	0,0 %
Aktiivisista ei-digitaalisten rahapelien pelaajista	5,2 %	60,0 %	20,4 %	14,1 %
Aktiivisista verkkorahapelien pelaajista	6,2 %	60,0 %	26,7 %	7,2 %
Aktiivisista digirahapelien pelaajista	5,2 %	60,0 %	23,6 %	11,2 %
Aktiivisista rahapelaajista	4,6 %	60,2 %	21,4 %	13,7 %
Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista	0,0 %	20,0 %	60,0 %	20,0 %
Aktiivisista free-to-play-pelien pelaajista	1,9 %	50,0 %	48,1 %	0,0 %
Aktiivisista ilmaisleikissä maksavista	0,0 %	46,7 %	53,3 %	0,0 %
Aktiivisista yllätyslaatikoista maksavista	0,0 %	50,0 %	50,0 %	0,0 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	4,4 %	51,5 %	42,0 %	2,0 %
Aktiivisista ei-digitaalisten pelien pelaajista	5,1 %	59,1 %	25,2 %	10,6 %

Rahapelaajille vaikuttaa olleen hankalampi ottaa kantaa koronan vaikutuksiin digitaaliseen pelaamiseen kuin aktiivisille eri digitaalisten pelilajityyppien pelaajille. Digipelaajilla en osaa sanoa -vastauksia oli pari prosenttia tai ei ollenkaan, kun rahapelaajilla en osaa sanoa -vastauksia oli yli kaksikymmentäkin prosenttia.

Aktiivisista *free-to-play*-ilmaispelien pelaajista 48,1 % ja aktiivisista ilmaispeleissä maksavista 53,3 % koki digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen poikkeusoloissa. Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista 42 %, aktiivisista ei-digitaalisten pelien pelaajista 25,2 % koki digitaalisen pelaamisen lisääntyneen, kun koko väestössä lukema on 23,6 %.

Kaiken kaikkiaan vaikuttaa siltä, että aktiivisuus sekä digitaalisten että ei-digitaalisten pelien parissa liittyy digitaalisen pelaamisen koettuun lisääntymiseen poikkeusoloissa. Sen sijaan aktiivisuus rahapeleissä ei samalla tavalla suoraviivaisesti näy koetun digitaalisen pelaamisen lisääntymisenä. Rahapelien ja pelaamisen tapojen välillä on tässä suhteessa eroa. Aktiivisilla verkkorahapelaajilla koettu digitaalinen pelaaminen on lisääntynyt poikkeusoloissa samoin kuin aktiivisten raha-automaattipelaajien koettu digitaalinen pelaaminen. Aktiivisilla ei-digitaalisten rahapelien, kuten arvonta- ja vedonlyöntipelien, pelaajilla koettu digitaalinen pelaaminen on kuitenkin noussut vähemmän kuin koko väestössä.

3.5 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 hieman alle puolet kaikista kyselyyn osallistuneista (46,7 %). 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. Yhteensä eniten ja toiseksi eniten pelattujen pelien kohtiin mainittiin lähes kaksisataa eri peliä tai pelisarjaa.

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.

Taulukko 19. Kuusitoista suosituinta peliä, pelisarjaa tai pelipalvelua vuonna 2020. Sinertävällä pohjavärillä on merkitty ne pelit ja pelisarjat, jotka eivät olleet kärkilistalla edellisessä Pelaajabarometrissä vuonna 2018. Muutosta suhteessa edellisen barometrin sijoitukseen on merkitty +, - ja = -symboleilla. + tarkoittaa nousua vuoden 2018 sijoituksesta, - laskua ja =, että sijoitus on pysynyt samana.

	Suosituimmat pelit	Mainintoja	Muutos
1	Veikkauksen pelit (Lotto, vedonlyönti ym.)	109	=
2	Pasianssi	63	=
3	Mahjong	27	+
4	Candy Crush	25	-
5	Call of Duty	19	+
5	Counter-Strike	19	+
7	Sudoku	14	+
7	The Sims	14	-
9	Fortnite	12	-
9	Sanapala	12	-
11	NHL	10	-
12	Hay Day	9	
12	Minecraft	9	
12	Super Mario	9	=
15	World of Warcraft	8	
16	Assassin's Creed	7	
16	Farm Heroes	7	
16	Final Fantasy	7	
16	Pokémon	7	-
16	Älypään pelit	7	

Veikkauksen rahapelit (109 mainintaa) ja pasianssipelit (63 mainintaa) ovat edelleen kaksi suosituinta digitaalista peliä tai pelipalvelua. Kolmanneksi nousseet pulmapelejä edustavat mahjong-pelit saivat alle puolet mainintoja verrattuna pasianssipeleihin ja neljäsosan verrattuna Veikkauksen digitaalisiin rahapeleihin. *Candy Crush* -pelisarja on suunnilleen yhtä suosittu kuin mahjong, mutta sijoitus listalla on laskenut yhden pykälän vuoteen 2018 verrattuna. Suurempi lasku

listasijoituksessa on pelaajien välistä taistelua ja linnoitusten rakentelua yhdistelevällä *Fortnite*-selviytymispelillä, joka oli vuonna 2018 yhdessä *Candy Crushin* kanssa kolmanneksi suosituin peli, mutta vuonna 2020 vasta yhdeksäs. Sijoituksiaan ovat menettäneet myös simulaatiopeli *The Sims*, mobiilipulmapeli *Sanapala*, *Pokémon*-pelisarja ja urheilupeli *NHL*. Kokonaan listalta ovat tippuneet vuonna 2018 suositut toimintaseikkailupeli *Grand Theft Auto*, tuolloin vielä uudenlaista selviytymispelityyppiä edustanut *PlayerUnknown's Battlegrounds* ja digipelien klassikko *Tetris*.

Ammuskelupelit *Call of Duty* ja *Counter-Strike* sekä pulmapelejä edustavat sudoku-pelit ovat nostaneet sijoitustaan listalla. Listan yksitoista suosituinta peliä sekä toiminnallinen tasohyppelypelisarja *Super Mario* ja erilaiset *Pokémon*-pelit olivat myös vuoden 2018 suosituimpien pelien listalla. Paluun listalle on tehnyt mobiilipeli *Hay Day*, joka oli vuonna 2018 naisten suosituimpien pelien listalla, mutta ei päässyt mukaan kaikkien vastaajien suosituimpien pelien listalle. Myös pitkään markkinoilla olleet *Minecraft*, *World of Warcraft*, *Assassin's Creed*, *Farm Heroes*, *Final Fantasy* ja Älypää-sivuston pelit pääsevät vuonna 2020 suosituimpien digitaalisten pelien listalle. Monet näistä ovat pelejä, joiden parissa on mahdollista viettää paljon aikaa. Tästä syystä ei ole yllättävää, että nimenomaan poikkeusolojen aikana nämä pelit ovat päässeet suosituimpien pelien listalle.

Naisten ja miesten keskuudessa suosituimmat pelit poikkeavat toisistaan (ks. Taulukko 20). Veikkauksen pelit, pasianssi- ja mahjong-pelit sekä *Fortnite* löytyvät molemmilta kärkilistoilta, mutta erityisesti ammuskelupelit ovat miesten listan kärkipäässä. Naisten listalta löytyy ajanvietteelliseen pelaamiseen soveltuvia mobiili- ja selainpelejä sekä vanha suosikki *The Sims* -simulaatiopeli. Miesten ja poikien listalla puolestaan on ammuskelupelien lisäksi seikkailu-, toiminta- ja urheilupelejä.

Taulukko 20. Suosituimmat pelit naisten ja miesten keskuudessa. Vihreällä taustavärillä merkatut löytyvät molemmista listoista.

Naisten suosikkipelit			Miesten suosikkipelit		
1	Veikkauksen pelit	61	1	Veikkauksen pelit	48
2	Pasiassi	48	2	Call of Duty	18
3	Candy Crush	22	2	Counter-Strike	18
4	Mahjong	18	4	Pasiassi	15
5	The Sims	13	5	NHL	10
6	Sudoku	11	6	Mahjong	9
7	Sanapala	9	7	Fortnite	6
8	Hay Day	8	8	Brawl Stars	4
9	Älypään pelit	7	8	Civilization	4
10	Farm Heroes	6	8	Grand Theft Auto	4
11	Fortnite	6	8	League of Legends	4
12	Super Mario	6	8	Minecraft	4
			8	World of Warcraft	4

3.6 Kilpapelaaminen eli eSports, ja striimaaminen

Tämän vuoden Pelaajabarometrissä on ensimmäistä kertaa mahdollista tarkastella muutoksia suomalaisten kilpapelaamisessa ja siihen liittyvissä muissa toiminnoissa. Vuoden 2018 barometrissa kysyttiin ensimmäistä kertaa kilpapelaamisesta eli eSportsista ja pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen, kuten striimaamisen, kuluttamisesta ja tuottamisesta. Vaikka sekä kilpapelaaminen että pelaamisen striimaaminen ovat nousevia ilmiöitä, ei niitä barometritutkimuksen valossa väestötasolla vielä harrasteta kovin paljoa. Kilpapelaamisstriimien (reaaliaikaisten nettilähetysten) katseleminen on kuitenkin noussut tilastollisesti merkitsevästi. Vuonna 2018 striimejä katseli ainakin joskus 15,3 % suomalaisista, kun vuonna 2020 lukema on noussut 19,6 %:iin ($X^2 = 5,72$, $p < 0,05$).

Digitaalisia pelejä eSports-kilpapeleinä ei ole ollenkaan pelannut 94,5 % vastaajista. Verrattuna vuoteen 2018 kilpapelaajien määrä on kuitenkin kasvanut hieman ja aktiivisia

kilpapelaaajia on 2,6 % suomalaisista, kun vuonna 2018 heitä oli 1,8 %. Nousu ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä eli se voi johtua satunnaisvaihtelusta. Kaikissa muissakin kilpapelaaamisesta ja striimaamisesta koskeissa kysymyksissä, paitsi ei-reaaliaikaisten nettitallojen julkaisemisesta omasta pelaamisesta, on pientä nousua verrattuna vuoteen 2018. Kilpapelaaaminen on väestötasolla vielä suhteellisen harvinaista toimintaa, mutta näyttäisi kuitenkin olevan pikemminkin yleistymässä kuin laskusuunnassa.

Oman pelaamisen striimaaminen muiden nähtäväksi tai ei-reaaliaikaisten tallenteiden julkaiseminen omasta pelaamisesta muiden nähtäväksi ovat vielä harvinaisempia kuin itse kilpapelaaaminen: yli 96 % vastaajista ei ole tehnyt kumpaakaan koskaan. Kaikkein harvinaisinta on vedonlyönti kilpapelaaamisesta. Kuitenkin jo yli kaksi prosenttia (2,5 %) suomalaisista on ainakin joskus lyönyt vetoa eSports-tapahtumasta.

Taulukko 21. Kilpapelaaamisen, eli eSportsin, 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	0,9 %	0,7 %	1,0 %	1,9 %	94,5 %	1,0 %	2,6 %
Katsoo stream-lähetyksiä tai -tallenteita eSports-kilpapelaaamisesta	1,7 %	4,9 %	3,0 %	10,0 %	80,2 %	0,2 %	9,6 %
Lyö vetoa eSports-kilpapelaaamisesta	0,2 %	0,4 %	0,3 %	1,6 %	97,3 %	0,1 %	0,9 %
Katsoo muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta	3,7 %	5,3 %	4,1 %	8,7 %	77,9 %	0,3 %	13,1 %
Striimaa omaa pelaamistaan muille	0,0 %	0,7 %	0,5 %	2,2 %	96,5 %	0,1 %	1,2 %
Julkaisee ei-reaaliaikaisia nettitalloja pelaamisestaan	0,0 %	0,1 %	0,5 %	1,9 %	96,9 %	0,5 %	0,6 %

Oman pelaamisensa aktiivisia striimaajia puolestaan on vain noin yksi prosentti ja muita nettitalloja pelaamisestaan aktiivisesti esimerkiksi YouTubessa julkaisevia on 0,6 % 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-lähetystä eSports-kilpapelaamisesta seuraa aktiivisesti 9,6 % vastaajista, mikä tarkoittaa noin prosenttiyksikön nousua vuoden 2018 luvusta (8,5 %). Muunlaisia pelaamista koskevia mediasisältöjä, kuten walk-through- eli läpipeluuohjevideoita, kuluttaa aktiivisesti jo yli 13 % vastaajista (nousua verrattuna vuoteen 2018 1,4 prosenttiyksikköä), ja 21,8 % vastaajista on ainakin joskus katsonut tällaisia mediasisältöjä (nousua verrattuna vuoteen 2018 2,6 prosenttiyksikköä).

Kilpapelaaminen ja pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen ovat sukupuolittunutta toimintaa. Esimerkiksi kilpapelejä pelaa 8,3 % (2018: 6,4 %) miehistä, mutta vain 0,9 % (2018: 0,8 %) naisista. Naisista 8,9 % (2018: 6,8 %) katsoo muuhun pelaamiseen kuin eSportsiin liittyviä tallenteita, mutta miesten lukema on 34,5 % (2018: 30,8 %). Vuonna 2018 naiset eivät lyöneet lainkaan vetoa kilpapelaamisesta tai julkaisseet ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan. Ne eivät ole suosittuja toimintoja naisten keskuudessa myöskään vuonna 2020, mutta nyt kuitenkin 0,2 % naisista on lyönyt vetoa kilpapelaamisesta ainakin joskus ja 0,7 % naisista on ainakin joskus julkaissut ei-reaaliaikaisia tallenteita pelaamisestaan.

Kilpapelaaminen ja striimaaminen painottuvat selkeästi nuorten aktiviteeteiksi (ks. Taulukko 22). Aktiivisia kilpapelaajia 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. Vuoteen 2018 verrattuna myös pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen aktiivinen tuottaminen on pienessä nousussa kolmekymppisten ikäryhmässä. Vain pari prosenttia kolmekymppisistä tuottaa aktiivisesti sisältöjä, mutta vuonna 2018 aktiivisia tuottajia ei ollut ollenkaan kolmikymppisten ikäryhmässä. Tätä vanhemmissa ikäryhmissä aktiivinen kilpapelaaminen ja pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen aktiivinen kuluttaminen tai tuottaminen on hyvin vähäistä tai olematonta.

Taulukko 22. 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
Kilpelaaminen eli eSports ja striimaaminen							
Pelaa aktiivisesti digitaalisia pelejä eSports-kilpapeleinä	8,1 %	5.1 %	3.4 %	1.5 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %
Katsoo aktiivisesti stream-lähetyksiä tai -tallenteita eSports-kilpelaamisesta	25,8 %	24,6 %	10,3 %	3,7 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %
Lyö aktiivisesti vetoa eSports-kilpelaamisesta	1,6 %	2,9 %	0.0 %	1,5 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %
Katsoo aktiivisesti muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta	37.1 %	34.3 %	12,9 %	2,9 %	0.7 %	0.7 %	0.0 %
Striimaa aktiivisesti omaa pelaamistaan muille	4.0 %	2,2 %	2.1 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %
Julkaisee aktiivisesti ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan	0,8 %	0.7 %	2,1 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %

Aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa kilpelaaminen ja striimaaminen ovat yleisempää toimintaa kuin koko väestön tasolla (ks. Taulukot 21 ja 23). Aktiivisia kilpelaajia on 5,3 % (2018: 3,8 %) aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa, kun koko väestön tasolla heitä on vain 2,6 % (2018: 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 kilpelaaminen 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 kilpelaamista eivätkä julkaise omasta pelaamisestaan kovin paljon, mutta toisaalta myös naiset ja tytöt kuluttavat pelaamiseen liittyviä mediasisältöjä, ja myös naisten peleihin liittyvien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen on nousussa verrattuna edelliseen Pelaajabarometriin. Vanhempien ikäryhmien parissa kilpelaaminen ja striimaaminen ovat hyvin harvinaista

toimintaa, mutta voi lisääntyä tulevaisuudessa, kun kilpapelaja- ja striimaajasukupolvi vanhenee.

Taulukko 23. Aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien kilpelaaminen ja striimaaminen

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten osuus
Kilpelaaminen eli eSports ja striimaaminen							
Pelaa digitaalisia pelejä eSports-kilpapeleinä	2,0 %	1,3 %	2,0 %	3,8 %	89,2 %	1,8 %	5,3 %
Katsoo stream-lähetyksiä tai -tallenteita eSports-kilpelaamisesta	3,5 %	9,7 %	6,0 %	16,2 %	64,4 %	0,2 %	19,2 %
Lyö vetoa eSports-kilpelaamisesta	0,4 %	0,9 %	0,7 %	3,3 %	94,7 %	0,0 %	2,0 %
Katsoo muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta	7,1 %	10,6 %	8,4 %	15,7 %	58,3 %	0,0 %	26,1 %
Striimaa omaa pelaamistaan muille	0,0 %	1,5 %	0,9 %	4,2 %	93,4 %	0,0 %	2,4 %
Julkaisee ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan	0,0 %	0,2 %	1,1 %	3,3 %	94,9 %	0,4 %	1,3 %

3.7 Digitaalisiin peleihin käytetty aika ja raha

3.7.1 Käytetyn ajan ja rahan keskiarvot

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.

Taulukossa 24 näkyy näiden kysymysten tunnuslukuja tarkasteltujen kaikkien seitsemän 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 2020 digitaaliseen pelaamiseen keskimäärin 7,06 tuntia viikossa.

Tämä on yli kaksi tuntia enemmän viikossa kuin vuonna 2018, mikä on tilastollisesti merkitsevä muutos ($t(1207) = -3,054$; $p < 0,01$; 2-suuntainen). Muutos on suuri myös verrattuna muutoksiin aiempien Pelaajabarometriä välillä. Kun suurimmassa osassa aiemmista Pelaajabarometreistä pelaamiseen käytetyn ajan mediaani on ollut kaksi tuntia, mediaani vuonna 2020 on noussut neljään tuntiin.

Taulukko 24. Pelaamiseen käytetty aika ja raha

		Keski-arvo	Korjattu keskiarvo	Mediaani	Keskihajonta	N
Käytetty aika (h / vko)	2020	8,75	7,06	4	12,17	591
	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)	2020	24,32	10,46	0	95,75	576
	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

Rahankäytössä ei ole ollut yhtä suurta muutosta. Korjattuja keskiarvoja tarkasteltaessa huomataan, että pelaamiseen kuukaudessa käytetyn rahamäärän keskiarvo on itseasiassa laskenut verrattuna vuoteen 2018, mutta on silti korkeammalla kuin muissa aiemmissä barometreissä. Rahaa kulutetaan digitaaliseen pelaamiseen vuonna 2020 keskimäärin 10,5 euroa kuukaudessa. Digitaaliseen pelaamiseen käytetyn rahan määrää tarkastellessa on syytä huomioida, että peleihin lasketaan tässä yhteydessä myös verkkorahapelit. Koteihin ostettiin digitaalisia pelejä keskimäärin 1,9 peliä viimeisen kuuden kuukauden aikana, kun vuonna 2018 pelejä ostettiin keskimäärin 1,6 kappaletta.

Digitaalisiin peleihin käytetyn ajan määrän lisääntyminen johtunee ainakin osittain koronaviruksen aiheuttamista poikkeusoloista. Kotona vietetyn ajan määrä on lisääntynyt, jolloin aikaa on riittänyt myös pelaamiseen. Rahaa pelaamiseen

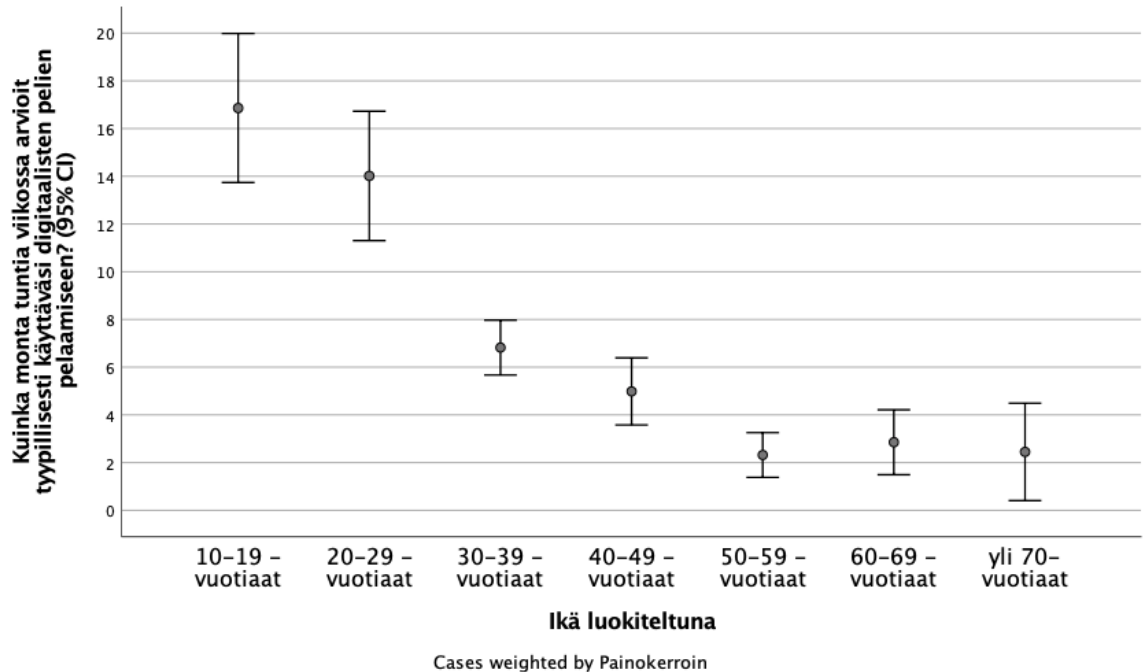
ei kuitenkaan ole kulutettu normaalioloja enempää, kun tarkastellaan korjattuja keskiarvoja. Myöskään korjaamattomat keskiarvot rahankäytössä eivät ole tilastollisesti merkitsevästi erilaiset vuosien 2018 ja 2020 välillä, vaikka nousua näyttäisikin olevan useampi euro. Vaikuttaakin siltä, että suurimmalla osalla vastaajista lisääntynyt pelaamiseen käytetty aika on kohdistunut ensisijaisesti jo aiemmin hankittuihin peleihin, tai ainakaan peleihin käytetyn rahan määrä ei ole lisääntynyt samalla, kun aikaa kuitenkin on pelaamiseen käytetty aiempaa enemmän.

Vuonna 2020 miehet (11,7 tuntia viikossa) edelleen käyttävät pelaamiseen keskimäärin enemmän aikaa kuin naiset (5,2 tuntia viikossa). Tämä korjaamattomien keskiarvojen ero on tilastollisesti merkitsevä ($t(553) = 7,041$; $p < 0,001$; 2-suuntainen), mutta ero miesten ja naisten välillä on kaventunut verrattuna vuoteen 2018, jolloin miehet käyttivät yli kolme kertaa enemmän aikaa pelaamiseen naisiin verrattuna. Naisten pelaamiseen käyttämä keskimääräinen aika on noussut hieman yli kahdella tunnilla verrattuna vuoden 2018 barometriin ($t(428) = -3,639$; $p < 0,001$; 2-suuntainen). Miesten pelaamiseen käyttämässä ajanmäärässä ei ole tilastollisesti merkitsevää muutosta vuoteen 2018 verrattuna, vaikka hekin käyttävät nyt yli kaksi tuntia enemmän aikaa pelaamiseen verrattuna edellisen barometrin tulokseen.

Vuonna 2020 pelaamiseen käyttivät eniten aikaa 10-19-vuotiaiden ikäryhmä (16,9 h/vko) ja toiseksi eniten kaksikymppisten ikäryhmä (14,0 h/vko). Verrattuna vuoden 2018 barometriin, alle kaksikymppiset pelaavat keskimäärin yli kuusi tuntia enemmän viikossa ($t(218) = -3,029$; $p < 0,01$; 2-suuntainen). Nuorin ikäryhmä pelaa digitaalisia viihdepelejä kaikkein useimmin ja myös käyttää pelaamiseen muita ikäryhmiä enemmän aikaa. Ajankäytön lisääntyminen verrattuna vuoteen 2018 kohdistuu erityisesti nuorimpaan ikäryhmään, vaikka lisääntymistä on muillakin ikäryhmillä.

Pelaamiseen käytetty aika vähenee pääsääntöisesti iän myötä (Kuvio 7) ja tasaantuu viisikymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien kohdalla keskimäärin noin kahteen tuntiin viikossa. Vanhimpien ikäryhmien kohdalla ei ole suuria muutoksia verrattuna vuoteen 2018. Sen sijaan vuonna 2020 nelikymppisillä (5,0 h/vko) on tapahtunut tilastollisesti merkitsevää nousua pelaamiseen käytetyssä ajassa verrattuna vuoden 2018 keskiarvoon (2,4 h/vko) ($t(149) = -3,275$; $p < 0,01$; 2-suuntainen). Kolmekymppisten ikäryhmä pelaa keskimäärin

6,8 tuntia viikossa, mikä on puolitoista tuntia enemmän kuin vuonna 2018. Muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä. Kolmekymppiset käyttävät aikaa pelaamiseen selkeästi enemmän kuin kolme vanhinta ikäryhmää, mutta silti yli puolet vähemmän kuin kaksi nuorinta ikäryhmää.



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

Kun tarkastellaan rahankäytön korjaamattomia keskiarvoja, havaitaan, että vuonna 2020 miehet (36,0€/kk) käyttävät tilastollisesti merkitsevästi naisia (9,3€/kk) enemmän rahaa pelaamiseen ($t(368) = 3,758$; $p < 0,001$; 2-suuntainen). Naisten rahankäyttö on lisääntynyt noin eurolla ja miesten rahankäyttö noin 12 eurolla verrattuna vuoteen 2018, mutta nämä muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Joka tapauksessa ero naisten ja miesten välillä on tässä suhteessa pikemminkin kasvamassa kuin pienemässä. Vuonna 2018 miehet käyttivät noin kolme kertaa enemmän rahaa digitaaliseen pelaamiseen verrattuna naisiin, mutta vuonna 2020 ero on lähes nelinkertainen. Ikäryhmittäin tarkasteltuna rahankäytössä ei ole tilastollisesti merkitseviä eroja vuosien 2018 ja 2020 välillä.

3.7.2 Koronan koetut vaikutukset pelaamiseen liittyvään rahankäyttöön

Koko väestön tasolla tarkasteltuna poikkeusolojen koettu vaikutus pelaamiseen liittyvään rahankäyttöön on hyvin samanlainen kuin vaikutus rahapelaamiseen. 2,8 % on kokenut rahankäytön lisääntyneen, 7,5 % vähentyneen ja 81,6 % kokee rahankäytön pysyneen ennallaan. Poikkeusolot vaikuttavat siis pikemminkin hieman vähentäneen kuin lisänneet peleihin käytettyä rahaa, mutta suurimmalle osalle poikkeusoloista ei ole aiheutunut muutoksia tässä suhteessa.

Sukupuolten välillä on tilastollisesti merkitsevää eroa myös koronan vaikutuksia rahankäyttöön koskevassa kohdassa ($X^2=19,17$, $p<0,001$). Miehistä 10,9 % ja naisista 3,8 % on kokenut peleihin liittyvän rahankäytön vähentyneen. Samalla tasolla sen kokee olevan 79,7 % miehistä ja 83,5 % naisista. 3,2 % miehistä ja 2,6 % naisista kokee rahankäytön lisääntyneen poikkeusoloissa.

10-19-vuotiaat (5,8 %), kolme- (4,2 %) ja nelikymppiset (3,0 %) kokevat pelaamisen liittyvän rahankäytön lisääntyneen poikkeusoloissa koko väestöä (2,7 %) enemmän. Toisaalta kolmekymppisten ikäryhmässä on myös suurin osuus (11,9 %) niitä, jotka kokevat rahankäytön vähentyneen. Myös kuusikymppisissä (9,5 %) ja yli 70-vuotiaissa (9,1 %) on koko väestöä (7,6 %) suuremmat osuudet niitä, jotka kokevat pelaamiseensa liittyvän rahankäytön vähentyneen koronan aikaan. Kaksikymppisissä on suurin osuus (89,5 %) heitä, joilla koettu pelaamiseen liittyvä rahankäyttö on pysynyt ennallaan.

Aktiivisesti kaupasta pelejä ostavista kukaan ei ole kokenut, että pelaamiseen liittyvä rahankäyttö olisi lisääntynyt (ks. Taulukko 25). Sen sijaan 42,9 % heistä kokee rahankäytön vähentyneen koronan aikana. Saman kokoinen osuus kokee rahankäytön pysyneen ennallaan. Asia on hyvin erilainen, kun tarkastellaan aktiivisia verkkopalveluista pelejä ostavia. Heistä 14,3 % kokee rahankäytön lisääntyneen ja 15,8 % kokee sen vähentyneen poikkeusoloissa. *Free-to-play*-ilmaispelien pelaajista 6,3 % koki rahankäytön lisääntyneen ja 6,7 % vähentyneen, ja niissä aktiivisesti maksavista 13,8 % koki lisääntynyttä rahankäyttöä ja 13,7 % koki pelaamiseen liittyvän rahankäytön vähentyneen. Nämä luvut ovat lähes symmetrisiä eli suunnilleen yhtä suurella osalla näiden pelien aktiivisista pelaajista ja aktiivisesti ilmaispelissä maksavista kokee rahankäytön lisääntyneen ja toisaalta vähentyneen. Poikkeusoloissa peleihin liittyvä rahankäyttö näyttäisi siirtyneen enemmän verkkoon, kun puolestaan fyysisten pelien

kaupasta ostaminen on ainakin hetkellisesti laskussa. Lisääntynyt digitaalinen pelaaminen on tarkoittanut osalle pelaajista myös lisääntynyttä pelaamiseen liittyvää rahankäyttöä, mutta suunnilleen yhtä suuret osuudet pelaajista kokevat rahankäytön vähentyneen koronan aikana.

Taulukko 25. Millä tavalla korona on vaikuttanut pelaamiseen liittyvään rahankäyttöön aktiivisilla eri pelien pelaajilla

	Vähentynyt	Pysynyt ennallaan	Lisääntynyt	Ei osaa sanoa
Kaupasta pelejä aktiivisesti ostavista	42,9 %	42,9 %	0,0 %	14,3 %
Verkkopalveluista pelejä aktiivisesti ostavista	15,8 %	69,8 %	14,3 %	0,0 %
Aktiivisista free-to-play-pelien pelaajista	6,7 %	84,1 %	6,3 %	2,9 %
Aktiivisista ilmaispeleissä maksavista	13,7 %	72,4 %	13,8 %	0,0 %
Aktiivisista yllätyslaatikoista maksavista	20,0 %	80,0 %	0,0 %	0,0 %
Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista	40,0 %	40,0 %	20,0 %	0,0 %
Aktiivisista Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaajista	9,7 %	80,9 %	2,7 %	6,7 %
Aktiivisista Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajista	29,2 %	63,9 %	4,2 %	2,8 %
Aktiivisista Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaajista	35,7 %	57,1 %	7,1 %	0,0 %
Onneen perustuvien rahapelien aktiivisista pelaajista	12,1 %	81,8 %	2,3 %	3,7 %
Taitoon perustuvien rahapelien aktiivisista pelaajista	25,0 %	69,2 %	5,8 %	0,0 %
Aktiivisista Veikkauksen sivustolla pelaavista	11,1 %	83,7 %	3,7 %	1,6 %
Aktiivisista ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavista	23,1 %	69,2 %	7,7 %	0,0 %
Aktiivisista kilpapelamisesta vedonlyövistä	37,5 %	62,5 %	0,0 %	0,0 %
Aktiivisista ei-digitaalisten rahapelien pelaajista	10,7 %	79,4 %	3,2 %	6,7 %
Aktiivisista verkkorahapelien pelaajista	12,2 %	82,7 %	3,6 %	1,5 %
Aktiivisista digirahapelien pelaajista	12,7 %	80,2 %	3,6 %	3,6 %
Aktiivisista rahapelaajista	11,5 %	78,9 %	3,6 %	6,1 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	6,9 %	83,7 %	4,5 %	3,8 %
Aktiivisista ei-digitaalisten pelien pelaajista	8,5 %	80,5 %	3,1 %	7,9 %

Aktiivisesti rahapelejä pelaavien koettu pelaamiseen liittyvä rahankäyttö on myös pikemminkin vähentynyt kuin kasvanut poikkeusoloissa. Erityisesti raha-automaatti- ja kasinopelien aktiivisista pelaajista (29,2 %) ja aktiivisista hevosvedonlyöjistä (35,7 %) suuri osa kokee pelaamiseen liittyvän rahan käytön vähentyneen poikkeusoloissa. Myös aktiivisesti taitoon perustuvien rahapelien pelaajista (25,0 %) ja ulkomaisilla rahapelisivustoilla aktiivisista pelaavista (23,1 %) moni kokee rahankäytön vähentyneen. Ulkomaisilla rahapelisivustoilla aktiivisesti pelaavien joukosta löytyy kuitenkin myös isoin osuus (7,7 %) niitä rahapelaajia, jotka kokevat pelaamiseen liittyvän rahankäytön lisääntyneen koronan aikana. Rahapelaamisen kokonaisuutta tarkasteltaessa huomataan, että noin 10-13 % ei-digitaalisten tai digitaalisten rahapelien aktiivisista pelaajista kokee rahankäytön vähentyneen, reilu kolme prosenttia kokee sen lisääntyneen ja noin 79-83 % kokee rahankäytön pysyneen ennallaan.

Taulukko 26. Millä tavalla korona on vaikuttanut pelaamiseen liittyvään rahankäyttöön aktiivisilla eri pelilajityyppien pelaajilla

	Vähentynyt	Pysynyt ennallaan	Lisääntynyt	Ei osaa sanoa
Pulma- ja korttipelien aktiivisista pelaajista	9,0 %	83,0 %	3,6 %	4,3 %
Toimintapelien aktiivisista pelaajista	9,4 %	81,9 %	5,4 %	3,4 %
Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista	9,6 %	84,5 %	5,4 %	0,6 %
Seikkailupelien aktiivisista pelaajista	11,0 %	81,9 %	6,5 %	0,6 %
Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista	11,5 %	74,6 %	8,0 %	5,8 %
Urheilupelien aktiivisista pelaajista	15,0 %	80,6 %	3,0 %	1,5 %
Ajopelien aktiivisista pelaajista	18,0 %	74,5 %	3,2 %	4,3 %
Strategiapelien aktiivisista pelaajista	5,7 %	85,4 %	7,3 %	1,6 %
Roolipelien aktiivisista pelaajista	12,8 %	74,4 %	11,5 %	1,3 %
Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista	1,9 %	92,5 %	5,7 %	0,0 %
Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista	1,2 %	85,2 %	12,3 %	1,2 %
Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista	0,0 %	89,5 %	7,9 %	2,6 %
Oppimispelien aktiivisista pelaajista	17,0 %	78,0 %	3,4 %	1,7 %

Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista 6,9 % kokee pelaamiseen liittyvän rahankäytön vähentyneen, 4,5 % kokee sen lisääntyneen ja 83,7 % kokee sen pysyneen ennallaan. Kun tarkastelu siirretään yksittäisten pelilajityyppien tasolle (ks. Taulukko 26), huomataan, että kaikkien pelilajityyppien aktiivisten pelaajien joukossa on koko väestöön verrattuna suuremmat osuudet niitä, jotka kokevat pelaamiseen liittyvän rahankäyttönsä lisääntyneen poikkeusoloissa. Suurimmat osuudet näitä on aktiivisten monen pelaajan verkkopelien (12,3 %) ja roolipelien (11,5 %) pelaajien joukossa. Rahankäytön koettua vähentymistä esiintyy erityisesti ajo- (18,0 %) ja urheilupelien (15,0 %) aktiivisten pelaajien joukossa. Niitä pelaajia, jotka kokevat rahankäytön pysyneen ennallaan on erityisesti nettiroolipelaajien (92,5 %) sekä musiikki- ja seurapelaajien (89,5 %) joukossa. Näitä tuloksia on vaikea tulkita ilman laadullisempaa lisätutkimusta, mutta vaikuttaa selvältä, että eri viihdepelilajityyppien harrastukseen liittyy erottavia piirteitä myös rahankäytön ja sen reunaehtojen alueella.

3.8 Digitaalisten pelien ostaminen

Edellisen barometrin tapaan tänä vuonna kysyttiin digitaalisten pelien ostamisen muodoista eli kuinka usein vastaajat hankkivat digitaalisia viihdepelejä kaupasta myyntipakkauksessa, ja kuinka usein puolestaan 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. Uutena kysymyksenä vuonna 2020 oli yllätyslaatikoita eli niin sanottuja *loot boxeja* koskeva kohta.

Yllätyslaatikot ovat viime vuosina yleistyneet digitaalisissa peleissä ja niitä on toisinaan verrattu raha- tai uhkapelaamiseen, koska pelaajien täytyy usein käyttää rahaa yllätyslaatikoiden avaamiseen ja he voivat joskus myös voittaa yllätyslaatikoista rahan arvoisia virtuaalisia tuotteita. Pelaajat voivat esimerkiksi kerätä yllätyslaatikoita peleissä itselleen ilmaiseksi, mutta laatikoiden avaamisesta täytyy usein suorittaa maksu joko oikealla rahalla tai pelin sisäisellä valuutalla, jota on mahdollista hankkia myös oikealla rahalla. Pelaajat eivät etukäteen voi tietää, kuinka arvokas

yllätyslaatikon sisältö on. Yllätyslaatikot voivat sisältää esimerkiksi pelihahmon koristelemiseen käytettäviä virtuaalisia esineitä ja joissain peleissä myös pelissä menestymistä edistäviä asioita. Sisältö voi myös olla pelaajalle käytännössä arvotonta. Kyseessä on esimerkiksi raaputusarpoihiin verrattavasta mekaniikasta sillä erotuksella, että yleensä pelaajat saavat ainakin jotain maksaessaan yllätyslaatikon avaamisesta eli “jokainen arpa voittaa” ainakin jotakin.

Vuosien 2015 ja 2018 välillä Pelaajabarometrissä tapahtui tilastollisesti merkitsevä lasku digitaalisten pelien ostamisessa kaupasta fyysisenä esineenä. Laskua oli kuusi prosenttiyksikköä vuoden 2018 lukemaan 31 %. Vuonna 2020 ainakin joskus digipelejä ostaa kaupasta 29,7 % suomalaisista eli laskusuunta on edelleen jatkunut vuoteen 2018 verrattuna, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Pelien lataaminen verkkopalveluista nousi vuonna 2018 samalle tasolle fyysisistä kaupoista ostamisen kanssa, ja vuonna 2020 pelien digitaalinen lataaminen verkkopalveluista on noussut jo selvästi suosituimmaksi tavaksi ostaa pelejä. Ainakin joskus pelejä verkkopalveluista lataa 33 % suomalaisista, kun vuonna 2018 lukema oli 31 %.

Ainakin joskus ilmaispelien lisäominaisuuksista maksaa vuonna 2020 16,8 % suomalaisista. Nousua on pari prosenttiyksikköä vuoden 2018 lukemasta 14,7 %, mutta tämäkään nousu ei ole tilastollisesti merkitsevä. Yhä suurempi osa suomalaisista maksaa ainakin joskus ilmaispelien lisäominaisuuksista, mutta aktiivisesti maksavien osuus on pienentynyt hieman vuoteen 2018 verrattuna.

Yllätyslaatikoista maksaminen kuuluu joissain tapauksissa ilmaispelien lisäominaisuuksista maksamiseen, mutta yllätyslaatikoita on myös muunlaisissa peleissä kuin *free-to-play*-ilmaispeleissä. Yllätyslaatikoista maksaminen ei koko väestön tasolla ole vielä kovin yleistä. Kuukausittain yllätyslaatikoista maksaa 1,1 % suomalaisista. Ainakin joskus niistä on kuitenkin maksanut jo 7,3 % vastaajista, mikä on suurempi lukema kuin esimerkiksi Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaamisen tai ulkomaisilla verkkorahapelisivustoilla pelaamisen tapauksissa.

Taulukko 27. Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä

	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	ei lainkaan
Ostetaan kaupasta myyntipakkauksessa	0,0 %	0,3 %	0,6 %	28,8 %	69,7 %
Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta	0,0 %	1,0 %	5,9 %	26,1 %	66,7 %
Maksetaan ilmaispeleiden lisäominaisuuksista	0,0 %	0,8 %	2,5 %	13,5 %	82,9 %
Maksetaan yllätyslaatikoiden avaamisesta	0,0 %	0,0 %	1,1 %	6,2 %	92,6 %

Aktiivisille digitaalisten viihdepelien pelaajille pelien lataaminen digitaalisista verkkopalveluista on selvästi suosituin ostamisen tapa. 58,7 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista on ainakin joskus ostanut pelin digitaalisesta verkkopalvelusta. Nousua vuoden 2018 luvusta on 6,7 prosenttiyksikköä ($X^2= 7,88$, $p<0,05$). Kuukausittain lataavien määrä on itse asiassa laskussa, mutta sitä harvemmin lataavien määrä puolestaan noussut selvästi. Myös myyntipakkauksessa pelin ostaminen kaupasta on edelleen suosittua aktiivisilla digitaalisten viihdepelien pelaajilla (ks. Taulukko 28). Samoin kuin vuonna 2018, edelleen yli 46 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista ostaa ainakin joskus pelejä fyysisistä kaupoista. Ilmaispeleiden lisäominaisuuksia ostaa ainakin joskus 31,8 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista. Nousua vuoden 2018 lukemaan on 4,5 prosenttiyksikköä, muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Kuukausittain maksavien määrä on hieman pienentynyt, mutta sitä harvemmin ostavien määrä puolestaan on kasvanut selvästi.

Taulukko 28. Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien osalta

	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	ei lainkaan
Ostetaan kaupasta myyntipakkauksessa	0,0%	0,0%	1,1%	45,1%	52,9%
Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta	0,0%	1,8%	11,1%	45,8%	41,2%
Maksetaan ilmaispeleiden lisäominaisuuksista	0,0%	1,5%	5,1%	25,2%	67,9%
Maksetaan yllätyslaatikoiden avaamisesta	0,0%	0,0%	2,2%	12,1%	85,7%

Aktiiviset digitaalisten viihdepelien pelaajat maksavat yllätyslaatikoiden avaamisesta selkeästi koko väestöä enemmän. Ainakin joskus yllätyslaatikkojen avaamisesta on maksanut 14,3 % ja kerran kuussa niistä maksaa 2,2 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista. Luvut ovat suunnilleen kaksinkertaisia koko väestöön verrattuna.

Päivittäin *free-to-play*-ilmaiselejä pelaavien osuus (11,8 %) on palannut vuoden 2015 tasolle. Nousua vuoden 2018 lukemasta on 4,3 prosenttiyksikköä ($X^2= 9,04$, $p<0,01$). Myös pelaajien kokonaismäärä on noussut tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2018 luvusta (32,6 %). Vuonna 2020 *free-to-play*-ilmaiselejä pelaa ainakin joskus jo 37,5 % suomalaisista ($X^2= 5,05$, $p<0,05$). Myös aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa päivittäinen *free-to-play*-pelaaminen on palannut samoihin lukemiin kuin vuonna 2015. Nousua vuoden 2018 lukemasta on kahdeksan prosenttiyksikköä eli vuonna 2020 aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista 23,1 % pelaa päivittäin *free-to-play*-ilmaiselejä ($X^2= 9,27$, $p<0,01$). Kun vuonna 2018 aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista 40,4 % ilmoitti, etteivät he pelaa lainkaan *free-to-play*-ilmaiselejä, vuonna 2020 lukema on tippunut 33 %:iin ($X^2= 5,72$, $p<0,05$).

Aktiivisia *free-to-play*-pelien pelaajia oli vastaajista 22,8 %, mikä on hieman enemmän kuin vuonna 2018 (20,1 %). Heistä 53,6 % ilmoitti, ettei osta lainkaan ilmaispelien maksullisia lisäominaisuuksia, mikä on noin seitsemän prosenttiyksikköä alhaisempi luku kuin vuonna 2018. Päivittäin ilmaiseleissä ei tämän tutkimuksen mukaan tee ostoja kukaan, eikä viikoittainkaan kuin 2,4 % (2018: 1,1 %) aktiivisista *free-to-play*-pelien pelaajista. Viikoittain ostamisessa on pientä nousua verrattuna vuoteen 2018, mutta kuukausittain ilmaispelien lisäominaisuuksista maksaa aiempaa pienempi osuus (8,6 %) aktiivisista *free-to-play*-pelien pelaajista (14,7 % vuonna 2018). Kuukausittaisessa maksamisessa ollaan palattu vuoden 2015 tasolle, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Sen sijaan muutos ostosten tekemisessä harvemmin kuin kerran kuukaudessa on tilastollisesti merkitsevä. Vuonna 2018 22,8 % aktiivisista *free-to-play*-pelien pelaajista teki ostoja harvemmin kuin kerran kuukaudessa, kun vuonna 2020 luku on noussut 34,5 %:iin ($X^2= 7,84$, $p<0,01$). Aktiiviset *free-to-play*-pelaajat tekevät edelleen muuta väestöä useammin ostoja ilmaiseleissä. Ostaminen ei kuitenkaan ole kovin intensiivistä, vaan ostoja tehdään enimmäkseen kuukausittain tai sitä harvemmin.

Aktiiviset *free-to-play*-pelaajat maksavat myös yllätyslaatikoiden avaamisesta, vaikeivat kovin usein. Päivittäin tai viikoittain yllätyslaatikoista ei makseta, mutta kuukausittain (2,4 %) ja sitä harvemmin (15,8 %) rahaa käytetään myös niiden avaamiseen. Luvut ovat hyvin lähellä aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien lukuja. Aktiivisista *free-to-play*-pelaajistakaan kuitenkin 81,8 % ei maksa lainkaan yllätyslaatikoiden avaamisesta.

3.9 Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät ongelmat

Vuoden 2020 pelaajabarometrissa jatkettiin vuosina 2015 ja 2018 aloitettua tiedustelua pelaamiseen liittyvistä ongelmista ajan ja rahan käytön suhteen. Nyt mukaan otettiin kysymykset myös pelaamisen aiheuttamista ongelmista ihmissuhteisiin, pelaamisen käyttämisestä pahan olon helpottamiseen ja pelaamisen rajoittamisen vaikeudesta. Vastaaajilta kysyttiin sekä pelaamiseen käytettyyn aikaan että pelaamiseen käytettyyn rahaan liittyvien ongelmien esiintymisestä. Vastaaajista valtaosa (86,4 %) ilmoitti, että ei ole kokenut digitaalisten pelien pelaamisen aiheuttaneen heille itselleen ongelmia ajan eikä rahan käytön suhteen. Tämä osuus on pysynyt hyvin lähellä vuoden 2018 barometrin tulosta (87,3 %).

Taulukko 29. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat

	Toistuvasti	Harvoin	Ei lainkaan	Ei osaa sanoa
Peleihin käytetty aika aiheuttaa ongelmia	1,9%	7,2%	88,2%	2,6%
Peleihin käytetty raha aiheuttaa ongelmia	0,2%	2,9%	95,9%	0,9%
Pelaaminen aiheuttaa ongelmia läheisissä ihmissuhteissa	0,3%	8,1%	89,5%	2,1%
Pelaaminen helpottaa paha oloa	5,5%	14,3%	67,8%	12,5%
Digitaalisten pelien pelaamista on vaikea rajoittaa	1,2%	6,9%	90,0%	1,9%

3.9.1 Aikaan ja rahaan liittyvät ongelmat

Peleihin käytettyyn aikaan liittyviä ongelmia olivat kohdanneet useimmin kyselyn nuorimmat vastaajat: 10–19-vuotiaista 20,2 % (2018: 24 %) kertoi peleihin käytetyn ajan aiheuttaneen harvoin tai toistuvasti ongelmia. Toistuvasti aikaan liittyviä ongelmia kohtasi 6,5 % (2018: 2,3 %) kyselyyn vastanneista 10–19-vuotiaista. Kaksi-, kolme- ja nelikymppisten ryhmissä aikaan liittyviä ongelmia oli kohdannut noin kymmenen prosenttia

vastaajista ja sitä vanhemmista ikäryhmistä korkeintaan kolme prosenttia. Nelikymppisten ryhmässä oli kuitenkin tilastollisesti merkitsevä muutos aikaan liittyvien ongelmien kokemisessa. Vuonna 2018 niitä oli 3,7 %:lla nelikymppisistä, kun vuonna 2020 10,5 % oli kokenut aikaan liittyviä ongelmia ($X^2= 4,66$, $p<0,05$). Peli-aikaan liittyviä ongelmia esiintyi sekä mies- että naispuolisilla vastaajilla: miehistä 11,3 % (2018: 10,1 %) ja naisista 6,8 % (2018: 9,2). Aktiivisesti digitaalisia viihdepelejä pelaavista vastaajista 17,5 % (2018: 18,4 %) oli kohdannut aikaan liittyviä ongelmia, mutta vain 3,8 % (2018: 2,5 %) raportoi kohdanneensa niitä toistuvasti. Aktiivisesti onneen perustuvia rahapelejä pelaavista 10,2 % ilmoitti kokeneensa aikaan liittyviä ongelmia. Tämä on lähes kuusi prosenttiyksikköä suurempi luku kuin vuonna 2018, ja muutos on tilastollisesti merkitsevä ($X^2= 5,34$, $p<0,05$).

Peleihin käytettyyn rahaan liittyvät ongelmat olivat aineistossa selvästi harvinaisempia. Vuonna 2018 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. Vuonna 2020 nuorten rahaan liittyvät ongelmat ovat laskeneet noin kolmeen prosenttiin, mutta nelikymppisten ikäryhmässä yli kahdeksan prosenttia ilmoitti rahaan liittyvistä ongelmista (nousua kuusi prosenttiyksikköä) ja toistuvasti ongelmia oli kokenut 1,5 % nelikymppisistä. Muutos nelikymppisten rahaan liittyvien ongelmien kokemisessa on tilastollisesti merkitsevä ($X^2= 4,89$, $p<0,05$). Muilla ikäryhmillä ei ollut lainkaan toistuvia rahaan liittyviä ongelmia.

Kuten Taulukosta 30 näkyy, miehistä 4,1 % (2018: 2,7 %) oli kohdannut harvoin tai toistuvasti rahaan liittyviä ongelmia ja naisista 2,3 % (2018: 1,6 %). Aktiivisesti rahapelejä pelaavista vastaajista 5,8 % (2018: 3,5 %) oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia harvoin tai toistuvasti. Onneen perustuvia rahapelejä (esim. Lotto, raha-automaatit ja arvat) aktiivisesti pelaavista 7,9 % (2018: 4,9 %) oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia, kun puolestaan aktiivisesti taitoelementin sisältäviä rahapelejä (esim. vedonlyönti ja nettipokeri) aktiivisesti pelaavista 22,6 % oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia. Muutos verrattuna vuoden 2018 lukuun 9 % on tilastollisesti merkitsevä ($X^2= 4,35$, $p<0,05$).

Taulukko 30. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat suhteessa aikaan ja rahaan eri pelaajaryhmillä

	Aikaan liittyviä ongelmia	Aikaan liittyviä ongelmia toistuvasti	Rahaan liittyviä ongelmia	Rahaan liittyviä ongelmia toistuvasti
Naisista	6,8 %	1,1 %	2,3 %	0,0 %
Miehistä	11,3 %	2,5 %	4,1 %	0,5 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	17,5 %	3,8 %	4,1 %	0,3 %
Aktiivisista rahapelaajista	8,3 %	0,5 %	4,2 %	0,3 %
Aktiivisista onneen perustuvien rahapelien pelaajista	10,2 %	0,9 %	7,9 %	0,0 %
Aktiivisista taitoelementin sisältävien rahapelien pelaajista	17,3 %	0,0 %	22,6 %	0,0 %
Aktiivisista verkkorahapelien pelaajista	10,4 %	0,7 %	9,2 %	0,0 %
Aktiivisista Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajista	19,2 %	0,0 %	9,7 %	0,0 %
Aktiivisista eSports-vedonlyöjistä	37,5 %	12,5 %	50,0 %	0,0 %
Aktiivisista free-to-play-ilmaispelien pelaajista	24,8 %	5,7 %	2,4 %	0,0 %
Aktiivisista ilmaispeleissä maksavista	51,6 %	9,7 %	23,3 %	0,0 %
Aktiivisista yllätyslaatikoista maksavista	30,0 %	0,0 %	20,0 %	0,0 %

Pelaamiseen liittyviä ongelmia tarkasteltiin myös erikseen eri viihdepelilajityyppien aktiivisilta pelaajilta (ks. Taulukko 31). 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 urheilupelien (34,3 %), monen pelaajan verkkopelien (30,5 %), seikkailupelien (27,2 %) ja ammuskelupelien (27,1 %) aktiivisten pelaajien joukossa on suhteellisen paljon niitä, jotka ovat kokeneet aikaan liittyviä ongelmia. Vähiten aikaan liittyviä ongelmia oli ajopelien (13,0 %) sekä musiikki- ja seurapelien (15,8 %) aktiivisten pelaajien joukossa.

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. Tuloksiin kannattaa siis suhtautua kriittisesti tältä osin.

Myös kilpapelaaminen sekä pelaamista koskevien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen ovat yhteydessä erityisesti pelaamiseen liittyvän ajankäytön ongelmiin. Aktiivisten kilpapelaajien ja aktiivisten oman pelaamisensa striimaajien joukossa on suhteellisen paljon pelaajia, joilla on ollut myös rahaan liittyviä ongelmia.

Taulukko 31. 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	16,2 %	5,0 %	5,4 %	0,7 %
Toimintapelien aktiivisista pelaajista	19,7 %	7,2 %	2,6 %	0,0 %
Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista	27,1 %	5,3 %	5,9 %	0,0 %
Seikkailupelien aktiivisista pelaajista	27,2 %	4,4 %	4,4 %	0,0 %
Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista	24,8 %	7,3 %	5,1 %	0,0 %
Urheilupelien aktiivisista pelaajista	34,3 %	10,4 %	8,8 %	0,0 %
Ajopelien aktiivisista pelaajista	13,0 %	2,2 %	8,6 %	0,0 %
Strategiapelien aktiivisista pelaajista	20,9 %	4,8 %	3,2 %	0,0 %
Roolipelien aktiivisista pelaajista	24,0 %	6,3 %	6,3 %	0,0 %
Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista	26,5 %	5,7 %	1,9 %	0,0 %
Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista	30,5 %	4,9 %	2,4 %	0,0 %
Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista	15,8 %	0,0 %	5,3 %	0,0 %
Oppimispelien aktiivisista pelaajista	18,6 %	1,7 %	10,2 %	0,0 %
Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista	40,0 %	0,0 %	25,0 %	0,0 %
Aktiivisista kilpapelaajista (eSports)	33,3 %	0,0 %	16,7 %	0,0 %
Aktiivisista stream-lähetysten katselijoista	34,5 %	6,9 %	4,6 %	0,0 %
Aktiivisista muiden pelitallenteiden katselijoista	30,2 %	5,0 %	5,9 %	0,0 %
Aktiivisista oman pelaamisensa striimaajista	50,0 %	10,0 %	18,2 %	0,0 %
Aktiivisista omaa pelaamista koskevien nettitallenteiden 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 seikkailupelien

tai nettipelien harrastajien kohdalla aikaan liittyvät ongelmat todennäköisesti kytkeytyvät pelin laajuuteen ja niihin haasteisiin, mitä tiimityöhön nojaavien yhteispelien toteuttaminen arkielämän kannalta tuottaa.

Peliaikaan liittyviä ongelmia on eniten nuoremmissa ikäryhmissä, missä myös peliharrastus on aktiivisinta ja monimuotoisinta. Väestötasolla pelaamisen ajankäyttöongelmat 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 2018 barometrissa, eikä tilastollisesti merkitseviä muutoksia ollut vuosien 2018 ja 2020 välillä sukupuolen suhteen tarkasteltuna. Pelilajityyppien suhteen tarkasteltuna tilastollisesti merkitsevä muutos vuosien 2018 ja 2020 välillä on tapahtunut strategiapelien kohdalla ($X^2=6,44$, $p<0,05$). Vuonna 2018 aikaan liittyvistä ongelmista raportoi 36,6 % aktiivisista strategiapelien pelaajista, kun vuonna 2020 lukema tippui 20,9 %:iin.

Ikäryhmistä tilastollisesti merkitsevästi ($X^2=4,89$, $p<0,05$) oli noussut ainoastaan nelikymppisten ongelmat. Vuonna 2018 nelikymppisistä rahaan liittyvistä ongelmista raportoi 2,2 % vastaajista, kun vuonna 2020 niistä raportoi 8,3 % nelikymppisistä ($X^2=4,89$, $p<0,05$). Aikaan liittyvistä ongelmista raportoi 3,7 % nelikymppisistä vuonna 2018 ja vuonna 2020 luku oli noussut 10,5 %:iin ($X^2=4,66$, $p<0,05$). Syynä voi olla koronasta aiheutuneiden poikkeusolojen vaikutukset arkielämään ja sitä kautta myös pelaamiseen. Vaikka nelikymppisillä aikaan ja rahaan liittyvät ongelmat ovatkin lisääntyneet tilastollisesti merkitsevästi, eniten ongelmista raportoi nuorin ikäryhmä. Lapset ja nuoret kokevat myös eniten, että pelaamiseen liittyvät ongelmat ovat lisääntyneet poikkeusoloissa.

3.9.2 Ihmissuhteisiin ja pelaamisen rajoittamiseen liittyvät ongelmat

Miehistä 11,5 % oli kokenut ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia suhteessa pelaamiseen, kun naisista ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia oli kokenut 5,3 % vastaajista (ks. Taulukko 32). Ero on tilastollisesti merkitsevä ($X^2=11,15$, $p<0,01$). Ikäryhmistä eniten ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia olivat kokeneet 10-19-vuotiaat (16,1 %), kaksikymppiset (14,5 %) ja nelikymppiset

(12,8 %). Kolmekymppisistä alle kymmenen prosenttia sekä viisikymppisistä ja sitä vanhemmista alle kaksi prosenttia ilmoitti kokeneensa ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia pelaamiseensa liittyen. Kaksikymppisten ryhmä oli ainoa, jossa osa (2,2 %) vastaajista oli kokenut ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia toistuvasti.

Taulukko 32. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat koskien ihmissuhteita ja vaikeuksia rajoittaa pelaamista eri pelaajaryhmillä

	Ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia	Ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia toistuvasti	Vaikeuksia rajoittaa pelaamista	Vaikeuksia rajoittaa pelaamista toistuvasti
Naisista	5,3 %	0,0 %	6,6 %	0,9 %
Miehistä	11,5 %	0,7 %	9,5 %	1,6 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	14,7 %	0,7 %	14,1 %	2,4 %
Aktiivisista rahapelaajista	7,6 %	0,8 %	7,3 %	1,5 %
Aktiivisista onneen perustuvien rahapelien pelaajista	10,2 %	1,4 %	7,9 %	1,9 %
Aktiivisista taitoelementin sisältävien rahapelien pelaajista	18,9 %	1,9 %	17,0 %	3,8 %
Aktiivisista verkkorahapelien pelaajista	10,7 %	1,5 %	9,8 %	2,1 %
Aktiivisista Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajista	20,6 %	1,4 %	20,5 %	4,1 %
Aktiivisista eSports-vedonlyöjistä	37,5 %	12,5 %	37,5 %	37,5 %
Aktiivisista free-to-play-ilmaispelien pelaajista	21,7 %	0,5 %	22,1 %	2,9 %
Aktiivisista ilmaispeleissä maksavista	30,0 %	3,3 %	36,7 %	16,7 %
Aktiivisista yllätyslaatikoista maksavista	40,0 %	0,0 %	30,0 %	20,0 %

Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista 14,7 % oli kokenut ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia ainakin joskus ja 0,7 % ilmoitti kokeneensa niitä toistuvasti (ks. Taulukko 32). Pelilajityyppien aktiivisia pelaajia tarkasteltaessa eniten ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia olivat kokeneet nettiroolipelien (32,1 %) ja urheilupelien (30,9 %) aktiiviset pelaajat (ks. Taulukko 33). Myös aktiiviset kilpapelajat (33,3 %) ja aktiiviset pelistriimien katselijat (29,1 %) raportoivat suhteellisen usein ihmissuhteisiin liittyvistä ongelmista.

Aktiivisilla rahapelaajilla lukemat ovat pienempiä kuin aktiivisilla digitaalisten viihdepelien pelaajilla. Aktiivisista rahapelaajista 7,6 % ilmoitti kokeneensa joskus ja 0,8 % toistuvasti ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia. Eniten eri rahapelaajaryhmistä tämän tyyppisiä ongelmia olivat kokeneet aktiiviset raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajat (20,6 %) sekä aktiiviset taitoelementin sisältävien rahapelien pelaajat (18,9 %).

Aktiivinen rahankäyttö digipeleissä näyttäisi myös olevan yhteydessä koettuihin ihmissuhteisiin liittyviin ongelmiin. 30 % aktiivisista ilmaispeleissä maksavista ja 40 % aktiivisesti yllätyslaatikoista maksavista ilmoitti kokeneensa ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia. On kuitenkin syytä huomauttaa, että nämä pelaajaryhmät ovat pieniä, jolloin virhemarginaali tuloksissa on suuri.

Pelaamisen rajoittamisen vaikeutta koskeva kysymys sai samansuuntaisia jakaumia kuin ongelmia ihmissuhteissa koskeva kysymys, mutta joitain erojakin on. Sukupuolten välillä ei ole tilastollisesti merkitsevää eroa pelaamisen rajoittamisen vaikeutta koskevissa lukemissa. Miehistä 9,5 % ja naisista 6,6 % ilmoitti kokeneensa vaikeuksia pelaamisensa rajoittamisessa. Ikäryhmistä nuorimmalla eli 10-19-vuotiailla on ollut eniten (18,5 %) vaikeuksia rajoittaa pelaamista ja lukemat laskevat tasaisesti vanhemmissa ikäryhmissä. Kaksikymppisillä lukema on 15,4 %, kolmekymppisillä 7 %, nelikymppisillä 5,2 % ja sitä vanhemmilla ikäryhmillä alle viisi prosenttia.

Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista 14,1 % ilmoitti kokeneensa vaikeuksia pelaamisensa rajoittamisessa. Pelilajityyppikohtaisesti tarkasteltuna simulaatiopelien (26,5 %) ja roolipelien (26,3 %) aktiivisilla pelaajilla on ollut eniten vaikeuksia rajoittaa pelaamistaan (ks. Taulukko 33). Myös aktiiviset pelistriimien katselijat (26,4 %), aktiiviset muiden pelitalenteiden katselijat (26,0 %) sekä aktiiviset oman pelaamisensa striimaajat (50 %) ilmoittivat suhteellisen usein vaikeuksista rajoittaa pelaamistaan. On jälleen syytä kuitenkin huomauttaa, että varsinkin aktiivisten oman pelaamisensa striimaajien ryhmä on hyvin pieni eli virhemarginaali sitä koskevien tulosten kohdalla on suuri. Ei ole kuitenkaan syytä jättää huomiotta näitä uudehkoja, mutta koko ajan yleistyviä ilmiöitä, joihin liittyy myös uudenlaista ongelmapotentiaalia.

Taulukko 33. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat koskien ihmissuhteita ja vaikeuksia rajoittaa pelaamista eri pelilajityyppien aktiivisilla pelaajilla ja peleihin liittyvien mediasisältöjen aktiivisilla kuluttajilla

	Ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia	Ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia toistuvasti	Vaikeuksia rajoittaa pelaamista	Vaikeuksia rajoittaa pelaamista toistuvasti
Pulma- ja korttipelien aktiivisista pelaajista	11,6 %	0,0 %	14,1 %	3,6 %
Toimintapelien aktiivisista pelaajista	21,1 %	0,7 %	18,4 %	3,9 %
Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista	25,8 %	1,8 %	19,4 %	2,9 %
Seikkailupelien aktiivisista pelaajista	19,6 %	0,6 %	22,8 %	4,4 %
Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista	16,8 %	0,0 %	26,5 %	5,9 %
Urheilupelien aktiivisista pelaajista	30,9 %	0,0 %	25,4 %	6,4 %
Ajopelien aktiivisista pelaajista	12,8 %	0,0 %	12,9 %	3,2 %
Strategiapelien aktiivisista pelaajista	16,9 %	0,0 %	17,9 %	0,0 %
Roolipelien aktiivisista pelaajista	25,4 %	1,3 %	26,3 %	6,3 %
Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista	32,1 %	0,0 %	23,1 %	1,9 %
Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista	29,3 %	0,0 %	25,9 %	1,2 %
Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista	16,2 %	0,0 %	10,5 %	0,0 %
Oppimispelien aktiivisista pelaajista	16,9 %	0,0 %	17,0 %	3,4 %
Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista	25,0 %	25,0 %	25,0 %	0,0 %
Aktiivisista kilpapelajista (eSports)	33,3 %	0,0 %	20,8 %	8,3 %
Aktiivisista stream-lähetysten katselijoista	29,1 %	1,2 %	26,4 %	5,4 %
Aktiivisista muiden pelitallenteiden katselijoista	22,6 %	0,8 %	26,0 %	5,0 %
Aktiivisista oman pelaamisensa striimajista	27,3 %	0,0 %	50,0 %	10,0 %
Aktiivisista omaa pelaamista koskevien nettitallenteiden jakajista	0,0 %	0,0 %	50 %	0,0 %

Aktiivisista rahapelaajista 7,3 % ilmoitti kokeneensa vaikeuksia rajoittaa digitaalisten pelien pelaamistaan, mutta eri rahapelaajaryhmien välillä on isoja eroja tässä suhteessa. 20,5 % aktiivisista raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajista ilmoitti kokeneensa ainakin joskus ja 4,1 % toistuvasti vaikeuksia pelaamisensa rajoittamisessa. Aktiivisilla taitoelementin sisältävien rahapelien pelaajilla on myös ollut ainakin joskus (17,0 %) ja toistuvasti (3,8 %) suhteellisen paljon vaikeuksia rajoittaa pelaamistaan.

Aktiivisesti rahaa pelaamisen aikana käyttävissä pelaajissa on myös suhteellisen paljon niitä, jotka ilmoittivat vaikeuksista

rajoittaa pelaamistaan. Nämä ryhmät ovat pieniä, joten tulosten virhemarginaalit ovat suuria, mutta joka tapauksessa jopa 20 % aktiivisista yllätyslaatikoista maksavista ja 16,7 % ilmaispeleissä aktiivisesti maksavista ilmoitti toistuvista vaikeuksista rajoittaa pelaamistaan. Ainakin joskus vaikeuksia oli kokenut 36,7 % ilmaispeleissä maksavista ja 30 % yllätyslaatikoista aktiivisesti maksavista.

3.9.3 Pelaaminen ja pahan olon helpottaminen

Viimeisenä uutena pelaamiseen liittyviä ongelmia koskevana kohtana oli vuoden 2020 kyselylomakkeessa kysymys siitä, helpottaako pelaaminen paha oloa. Osa vastaajista antoi palautetta, ettei kysymykseen ole helppo vastata, koska heillä ei ole paha olo, jota pelaamisella helpotettaisiin. Toisaalta tällöin vastaukseksi pystyi valitsemaan kohdan ”ei”. Joka tapauksessa kysymyksen monitulkintaisuus näkyi myös siinä, että kohtaan vastattiin muita kysymyksiä useammin ”en osaa sanoa”.

Taulukko 34. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat koskien pahan olon helpottamista eri pelaajaryhmillä

	Pelaaminen helpottaa paha oloa	Pelaaminen helpottaa paha oloa toistuvasti
Naisista	14,3 %	3,9 %
Miehistä	24,9 %	7,0 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	36,8 %	10,4 %
Aktiivisista rahapelaajista	16,8 %	3,3 %
Aktiivisista onneen perustuvien rahapelien pelaajista	16,6 %	4,6 %
Aktiivisista taitoelementin sisältävien rahapelien pelaajista	40,8 %	9,3 %
Aktiivisista verkkorahapelien pelaajista	22,0 %	5,6 %
Aktiivisista Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajista	28,8 %	5,5 %
Aktiivisista eSports-vedonlyöjistä	87,5 %	25,0 %
Aktiivisista free-to-play-ilmaispeleiden pelaajista	41,0 %	13,5 %
Aktiivisista ilmaispeleissä maksavista	63,3 %	23,3 %
Aktiivisista yllätyslaatikoista maksavista	60,0 %	0,0 %

Miehistä useampi (24,9 %) kuin naisista (14,3 %) ilmoitti, että pelaaminen helpottaa paha oloa. Ero on tilastollisesti merkitsevä ($X^2 = 15,47$, $p < 0,001$). Eniten paha oloa helpotettiin

pelaamalla kahdessa nuorimmassa ikäryhmässä, mutta tässä tapauksessa kaksikymppisillä (41,6 %) oli hieman suuremmat lukemat kuin 10-19-vuotiailla (39,0 %). Erot ovat melko suuret muihin ikäryhmiin verrattuna. Kolme- ja nelikymppisistä noin 20 % ilmoitti pelaamisen helpottavan pahaa oloa ja niitä vanhemmista ikäryhmistä alle viisi prosenttia.

Taulukko 35. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat koskien pahan olon helpottamista eri pelilajityyppien aktiivisilla pelaajilla ja peleihin liittyvien mediasisältöjen aktiivisilla kuluttajilla

	Pelaaminen helpottaa pahaa oloa	Pelaaminen helpottaa pahaa oloa toistuvasti
Pulma- ja korttipelien aktiivisista pelaajista	31,4 %	8,8 %
Toimintapelien aktiivisista pelaajista	47,6 %	18,5 %
Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista	51,2 %	16,5 %
Seikkailupelien aktiivisista pelaajista	49,1 %	16,4 %
Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista	50,3 %	17,0 %
Urheilupelien aktiivisista pelaajista	47,0 %	8,8 %
Ajopelien aktiivisista pelaajista	44,0 %	16,5 %
Strategiapelien aktiivisista pelaajista	40,3 %	14,5 %
Roolipelien aktiivisista pelaajista	51,9 %	16,5 %
Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista	48,1 %	15,4 %
Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista	62,2 %	22,0 %
Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista	29,0 %	13,2 %
Oppimispelien aktiivisista pelaajista	41,4 %	6,9 %
Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista	50,0 %	25,0 %
Aktiivisista kilpapelaaajista (eSports)	62,5 %	16,7 %
Aktiivisista stream-lähetysten katselijoista	56,3 %	14,9 %
Aktiivisista muiden pelitallenteiden katselijoista	57,6 %	22,9 %
Aktiivisista oman pelaamisensa striimaaajista	72,8 %	36,4 %
Aktiivisista omaa pelaamista koskevien nettitallenteiden jakajista	66,7 %	16,7 %

Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista 36,8 % ilmoitti pelaamisen helpottavan pahaa oloa. Pelilajityyppikohtaisesti tarkasteltuna (ks. Taulukko 35) suurimpia osuuksia ilmoittivat monen pelaajan verkkopelien (62,2 %), roolipelien (51,9 %) ja ammuskelupelien aktiiviset pelaajat (51,2 %). Toisaalta alle 40 % lukemia saivat pelkästään aktiiviset musiikki- ja seurapelien pelaajat (29,0 %) ja pulma- ja korttipelien aktiiviset

pelaajat (31,4 %). Myös aktiivisilla kilpapelaaajilla ja aktiivisilla pelimedioiden katselijoilla ja tuottajilla oli suhteellisen korkeita lukemia.

Aktiivisista rahapelaajista 16,8 % ilmoitti digitaalisten pelien pelaamisen helpottavan pahaa oloa, mikä on pienempi osuus kuin aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien lukema. Suurimmat osuudet eri rahapelaajien ryhmistä oli myös tämän kysymyksen osalta taitoelementin sisältävien rahapelien (40,8 %) ja raha-automaatti- ja kasinopelien (28,8 %) aktiivisilla pelaajilla.

Aktiivinen rahankäyttö pelaamisen aikana digitaalisissa peleissä on yhteydessä myös pahan olon helpottamista koskevan kysymyksen kanssa. Aktiivisesti ilmaispeleissä maksavista 63,3 % ja aktiivisesti yllätyslaatikoista maksavista 60,0 % ilmoitti pelaamisen helpottavan pahaa oloa. Kuten muissakin ongelmia koskevissa kohdissa, myös tässä tapauksessa on syytä muistaa, että nämä pelaajaryhmät ovat kooltaan pieniä, jolloin tuloksia koskeva virhemarginaali on suuri.

3.9.4 Koronan koetut vaikutukset suhteessa pelaamiseen liittyviin ongelmiin

Koko väestön tasolla koronan aiheuttamien poikkeusolojen vaikutusten arvioiminen liittyen pelaamiseen liittyviin ongelmiin osoittautui vastaajille hankalammaksi kuin muut poikkeusoloihin liittyneet kysymykset. 18,7 % vastaajista ei osannut ottaa kantaa asiaan. 2,2 % koki ongelmien lisääntyneen, 3,2 % koki ongelmien vähentyneen ja 76,0 % koki ongelmien pysyneen ennallaan. Sukupuolten välillä ei ollut tilastollisesti merkitseviä eroja vastauksissa.

Ikäryhmistä 10-19-vuotiaiden joukossa oli eniten (10,6 %) niitä, jotka kokivat pelaamiseen liittyvien ongelmien lisääntyneen poikkeusoloissa. Kaksikymppisillä vastaava osuus oli 3,0 %, mutta muilla ikäryhmillä 0-0,8 % ilmoitti kokeneensa ongelmien lisääntyneen. Tähän liittyen on hyvä huomauttaa, että pelaamiseen liittyvät ongelmat voivat tarkoittaa eri pelaajille eri asioita. Nuoremmat pelaajat voivat kokea ongelmaksi esimerkiksi sen, että eivät saa rauhassa keskittyä pelaamiseen, kun joku toinen voi kokea ongelmaksi sen, että pelaamiseen kuluu liikaa aikaa tai rahaa. Joka tapauksessa koettu ongelmien lisääntyminen painottuu selkeästi nuorimpaan ikäryhmään.

Nuorimmassa ikäryhmässä oli eniten (5,7 %) myös niitä, jotka kokivat ongelmien vähentyneen. Yli 70-vuotiaissa (5,6 %), kuusikymppisissä (4,9 %) ja kolmekymppisissä (4,9 %) oli

seuraavaksi eniten niitä, jotka kokivat pelaamiseen liittyvien ongelmien vähentyneen poikkeusoloissa. Muissa ikäryhmissä vastaavat lukemat asettuivat 0,7-1,5 % välille. Kaksi- (84,4 %) ja kolmekymppisissä (84,0 %) oli eniten niitä, joiden pelaamiseen liittyvät ongelmat olivat pysyneet samalla tasolla koronaa edeltävään aikaan nähden.

Taulukko 36. Millä tavalla korona on vaikuttanut pelaamiseen liittyviin ongelmiin aktiivisilla eri pelilajityyppien pelaajilla

	Vähentynyt	Pysynyt ennallaan	Lisääntynyt	Ei osaa sanoa
Pulma- ja korttipelien aktiivisista pelaajista	4,4 %	75,9 %	4,7 %	15,0 %
Toimintapelien aktiivisista pelaajista	4,0 %	77,5 %	7,3 %	11,3 %
Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista	3,0 %	81,1 %	7,7 %	8,3 %
Seikkailupelien aktiivisista pelaajista	5,7 %	81,6 %	7,6 %	5,1 %
Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista	5,1 %	75,7 %	8,1 %	11,0 %
Urheilupelien aktiivisista pelaajista	4,5 %	79,1 %	9,0 %	7,5 %
Ajopelien aktiivisista pelaajista	6,5 %	80,6 %	2,2 %	10,8 %
Strategiapelien aktiivisista pelaajista	2,4 %	87,1 %	4,8 %	5,6 %
Roolipelien aktiivisista pelaajista	8,8 %	78,5 %	7,6 %	5,1 %
Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista	3,7 %	81,5 %	9,3 %	5,6 %
Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista	2,4 %	81,7 %	12,2 %	3,7 %
Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista	0,0 %	89,5 %	2,6 %	7,9 %
Oppimispelien aktiivisista pelaajista	8,6 %	74,1 %	1,7 %	15,5 %

Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista 4,0 % oli kokenut ongelmien lisääntyneen, 3,5 % niiden vähentyneen ja 79,6 % koki niiden pysyneen ennallaan poikkeusoloissa. Kun tarkastelu siirretään yksittäisten pelilajityyppien tasolle (ks. Taulukko 36), huomataan, että eniten ongelmien lisääntymistä on koettu aktiivisten monen pelaajan verkkopelien (12,2 %), nettiroolipelien (9,3 %) ja digitaalisten urheilupelien pelaajien joukossa. Kaikkien muidenkin viihdepelilajityyppien aktiivisten pelaajien joukossa oli koko väestöön nähden suurempi osuus niitä, jotka kokivat pelaamiseen liittyvien ongelmien

lisääntyneen poikkeusoloissa. Toisaalta aktiivisten pelaajien joukossa on usein koko väestöön nähden enemmän niitä, jotka ovat kokeneet ongelmien vähentyneen koronan aikaan. Eniten vähentymistä oli koettu rooli- (8,8 %) ja ajopelien (6,5 %) pelaajien joukossa. Musiikki- ja seurapelien (89,5 %) sekä strategiapelien (87,1 %) aktiivisten pelaajien joukossa oli eniten niitä, jotka kokivat tilanteen pysyneen ennallaan koronaa edeltävään aikaan nähden.

Taulukko 37. Millä tavalla korona on vaikuttanut pelaamiseen liittyviin ongelmiin aktiivisilla eri pelien pelaajilla

	Vähentynyt	Pysynyt ennallaan	Lisääntynyt	Ei osaa sanoa
Aktiivisista Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaajista	4,9 %	70,0 %	1,2 %	23,8 %
Aktiivisista Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajista	11,1 %	62,5 %	2,8 %	23,6 %
Aktiivisista Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaajista	23,1 %	38,5 %	0,0 %	38,5 %
Onneen perustuvien rahapelien aktiivisista pelaajista	7,1 %	68,7 %	1,4 %	22,7 %
Taitoon perustuvien rahapelien aktiivisista pelaajista	11,3 %	66,0 %	0,0 %	22,6 %
Aktiivisista Veikkauksen sivustolla pelaavista	6,8 %	71,4 %	1,6 %	20,1 %
Aktiivisista ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavista	7,7 %	76,9 %	7,7 %	7,7 %
Aktiivisista kilpapelamisesta vedonlyövistä	25,0 %	75,0 %	0,0 %	0,0 %
Aktiivisista ei-digitaalisten rahapelien pelaajista	5,1 %	70,7 %	1,2 %	23,1 %
Aktiivisista verkkorahapelien pelaajista	6,7 %	72,2 %	1,5 %	19,6 %
Aktiivisista digirahapelien pelaajista	6,8 %	70,8 %	1,2 %	21,2 %
Aktiivisista rahapelaajista	4,4 %	71,8 %	1,0 %	22,8 %
Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista	0,0 %	80,0 %	0,0 %	20,0 %
Aktiivisista free-to-play-pelien pelaajista	1,4 %	83,3 %	8,7 %	6,7 %
Aktiivisista ilmaispeleissä maksavista	6,9 %	89,7 %	0,0 %	3,4 %
Aktiivisista yllätyslaatoista maksavista	20,0 %	80,0 %	0,0 %	0,0 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	3,5 %	79,6 %	4,0 %	12,8 %
Aktiivisista ei-digitaalisten pelien pelaajista	3,4 %	75,4 %	2,3 %	18,9 %

Pelaamiseen liittyvistä ongelmista puhutaan monesti nimenomaan rahapeleihin liittyen. Kuitenkin aktiivisesti eri rahapelejä pelaavien joukossa oli paljon, monesti yli 20 % vastaajista, niitä, jotka eivät osanneet ottaa kantaa siihen, millä tavalla poikkeusolot ovat vaikuttaneet pelaamiseen liittyviin ongelmiin (ks. Taulukko 37). Ongelmien lisääntymistä koettiin aktiivisten rahapelaajien keskuudessa joka tapauksessa vähemmän kuin esimerkiksi aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa. Eniten ongelmien lisääntymistä oli koettu aktiivisesti ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavien (7,7 %) ja aktiivisesti Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelejä pelaavien (2,8 %) keskuudessa. Jälleen on hyvä huomata, että ongelmat voivat tarkoittaa eri pelaajille eri asioita. Vaikka Veikkauksen pelikoneet ja -paikat olivat kiinni kyselyn tekemisen aikaan, kuitenkin lähes kolme prosenttia näiden pelien aktiivisista pelaajista ilmoitti pelaamiseen liittyvien ongelmien lisääntyneen. Yksi mahdollinen ongelma joillekin näiden pelien pelaajille voi olla sekin, ettei pelejä pääse ollenkaan pelaamaan. Toisaalta ongelmat voivat johtua myös niistä peleistä, joita on alettu pelata suljettujen pelien korvikkeena.

Aktiivisesti Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelejä pelaavien keskuudessa oli kuitenkin paljon (11,1 %) myös niitä, jotka kokivat ongelmien vähentyneen poikkeusoloissa. Myös taitoon perustuvien rahapelien aktiivisten pelaajien (11,3 %) ja hevosvedonlyöjien (23,1 %) joukossa oli paljon niitä, jotka kokivat pelaamiseen liittyvien ongelmien vähentyneen koronan aikaan. Suurimmalla osalla (70,7-72,2 %) ei-digitaalisten, digitaalisten tai verkkorahapelien aktiivisista pelaajista koetut pelaamiseen liittyvät ongelmat ovat pysyneet samalla tasolla kuin koronaa edeltävänä aikana, mutta toisaalta noin 20 % näistä pelaajista ei osannut ottaa kantaa asiaan.

Aktiivisista *free-to-play*-ilmaispelien pelaajista 8,6 % oli kokenut ongelmien lisääntyneen, mutta kukaan näissä peleissä aktiivisesti rahaa käyttävistä ei ollut kokenut pelaamiseen liittyvien ongelmien lisääntyneen poikkeusoloissa. Vastaavasti 1,4 % *free-to-play*-ilmaispelien pelaajista ja 6,9 % näissä peleissä maksavista koki ongelmien vähentyneen koronan aikana. Pelejä aktiivisesti kaupasta tai verkkopalveluista ostavista kukaan ei ollut kokenut pelaamiseen liittyvien ongelmien lisääntyneen. Vähenemistä ongelmista sen sijaan koki 6,4 % verkkopalveluista aktiivisesti pelejä ostavista ja jopa 28,6 % pelejä aktiivisesti kaupoista ostavista.

3.10 Asenteet pelaamista kohtaan

Vuoden 2018 pelaajabarometrissa kysyttiin ensimmäistä kertaa suomalaisten asenteista pelaamista kohtaan. Samat kysymykset ovat myös vuoden 2020 barometrissä, eikä muutoksia asenteissa pelaamista kohtaan ole juurikaan tapahtunut. Hieman yli puolet, eli 51,4 % (2018: 50,5 %) suomalaisista on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. Eri mieltä tästä asiasta on 28,1 % ja 20,5 % vastaajista ei osannut ottaa kantaa suuntaan tai toiseen.

Taulukko 38. Asenteet pelaamista kohtaan

	Täysin samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	En osaa sanoa	Jokseenkin eri mieltä	Täysin eri mieltä
Pelaaminen on hyödyllistä	8,8 %	42,6 %	20,5 %	16,9 %	11,2 %
Pelaaminen on haitallista	7,8 %	36,0 %	20,1 %	27,7 %	8,3 %

Kun kysyttiin, ovatko vastaajat samaa mieltä siitä, että pelaaminen on haitallista, 43,8 % (2018: 40,8 %) oli samaa mieltä väittämän kanssa, 36 % eri mieltä ja 20,1 % ei osannut ottaa kantaa asiaan.

Molempia väittämiä koskevien vastausten perusteella vaikuttaa siltä, että asenteet pelaamista kohtaan painottuvat positiivisen puolelle, mutta myös pelaamiseen liittyvät haitat tunnustetaan. Pelaaminen on harvalle pelkästään hyödyllistä tai haitallista. Tätä tulkintaa tukee se, että 19,6 % (2018: 17,5 %) vastaajista oli yhtä aikaa samaa mieltä sekä pelien hyödyllisyydestä että haitallisuudesta. Samaa mieltä haitallisuudesta ja eri mieltä hyödyllisyydestä oli 19,3 % (2018: 19,4 %) vastaajista. Samaa mieltä pelaamisen hyödyllisyydestä ja eri mieltä haitallisuudesta oli puolestaan 27,2 % (2018: 29,2 %) vastaajista. 12,6 % vastaajista ei osannut ottaa kantaa sen enempää pelien hyödyllisyyteen kuin haitallisuuteenkaan.

Pelilajityyppikohtaisesti tarkasteltuna kaikkein myönteisimmin pelaamiseen suhtautuvat eSports-kilpa- (100 %) rooli- (95 %) ja nettiroolipelien (90 %) aktiiviset pelaajat. Eniten eri mieltä pelaamisen hyödyllisyydestä olivat oppimispelien (21,7%), musiikki- ja seurapelien (21,1 %) sekä pulma- ja korttipelien (14,8 %) 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. Vastaavasti puhtaammin ajanvietteeseen painottuvien pelien kuten pulma-, kortti-, seura- ja musiikkipelien pelaajien kohdalla tällaiset syvemmän harrastuneisuuden muodot voivat puolestaan olla harvinaisempia.

Samaa mieltä pelaamisen haitallisuudesta olivat erityisesti musiikki- ja seura- (50 %), urheilu- (44,1 %), pulma- ja kortti- (43,1 %), nettirooli- (42,6 %) ja oppimispelien (42,4 %) aktiiviset pelaajat. Voimakkaimmin eri mieltä pelaamisen haitoista olivat eSports-kilpa- (79,2 %), monen pelaajan verkko- (65,5 %) ja roolipelien (63,8 %) aktiiviset pelaajat.

Keskeinen huomio tuloksista siis on, että paljon aikaa vievien ja peliharrastuneisuuteen monesti liitettävien pelityyppien aktiiviset pelaajat suhtautuvat pääsääntöisesti positiivisimmin pelaamiseen. Monimuotoinen pelaaminen ja positiivinen asenne pelaamista kohtaan ovat yhteydessä keskenään. Sen sijaan esimerkiksi oppimispelien aktiivisilla pelaajilla on yllättävän negatiivinen asenne pelaamiseen verrattuna muiden lajityyppien pelaajiin. Asenteeseen voi heijastua se, etteivät oppimispelit 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 47,1 % pitää pelaamista hyödyllisenä ja 43 % haitallisena. Hyödyllisenä pelaamista pitävien rahapelaajien määrä on hieman laskenut ja haitallisena pelaamista pitävien rahapelaajien määrä on hieman noussut verrattuna vuoteen 2018, mutta erot eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Eniten samaa mieltä pelaamisen hyödyllisyyttä koskevan väitteen kanssa olivat ulkomaisilla rahapelisivustoilla aktiivisesti pelaavat (74,1 %) ja taitoelementin sisältävien rahapelien aktiiviset pelaajat (71,7 %). Luvut ovat nousseet vuoteen 2018 verrattuna, mutta eivät tilastollisesti merkitsevästi. Eri mieltä olivat hyödyllisyyden kanssa erityisesti Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien aktiiviset pelaajat (30,9 %), aktiiviset Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien (27,4 %) ja aktiiviset onneen perustuvien rahapelien pelaajat (26,3 %).

Pelien haitallisuutta koskevan väitteen kanssa eniten samaa mieltä olivat aktiiviset ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavat (59,3 %), aktiiviset Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien (50,7 %), aktiiviset Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien (46,2 %) ja aktiiviset Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaajat (42,9 %). Eri mieltä pelaamisen haitallisuusväitteen kanssa olivat taitoelementin sisältävien rahapelien aktiiviset pelaajat (49,1 %), aktiiviset Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien (46,2 %) pelaajat sekä aktiiviset Veikkauksen rahapelisivustolla pelaavat (44,5 %).

Harrastuneisuus ja pelaajan aktiivisempi rooli vaikuttaisi olevan myös rahapelaajien pelaamiseen kohdistuvien asenteiden taustalla. Taitoon perustuvien rahapelien pelaajien asenteet ovat positiivisempia kuin arvonta- ja onneen perustuvien rahapelien pelaajilla.

Vaikka pelilajityyppikohtaisessa tarkastelussa näyttäisi yksittäisten pelityyppien kohdalla olevan suuriakin eroja vuosien 2018 ja 2020 välillä suhteessa pelaamista koskeviin asenneväittämiin, tilastollisesti merkitseviä muutoksia oli vain kolmessa tapauksessa. Pulma- ja korttipelien aktiivisilla pelaajilla asenteet ovat muodostuneet aiempaa enemmän pelaamisen haitallisuutta painottavaksi. Vuonna 2020 haitallisuuden kanssa samaa mieltä oli 43,1 % (eos: 16,9 %; eri mieltä 39,9 %) aktiivisista pulma- ja korttipelien pelaajista, kun vuonna 2018 samaa mieltä oli 31 % (eos: 22,4 %; eri mieltä 46,7 %; $X^2 = 8,71$, $p < 0,05$). Oppimispelien kohdalla puolestaan kantaa ottamattomien osuus (11,9 %) pieneni huomattavasti vuoden 2018 luvusta 33,3 %. Vuonna 2020 oppimispelien aktiiviset pelaajat olivat enemmän sekä samaa mieltä (42,4 %) että eri mieltä (45,8 %) pelaamisen haitallisuutta koskevan väitteen kanssa kuin vuonna 2018 (samaa mieltä 39,4 %; eri mieltä 27,3 %; $X^2 = 6,88$, $p < 0,05$). Samantyyppisesti myös Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien aktiivisten pelaajien kohdalla pelaamisen haitallisuuteen otti kantaa aiempaa enemmän vastaajia. Vuonna 2020 samaa mieltä pelaamisen haitallisuuden kanssa oli 42,9 % (eos: 23,8 %; eri mieltä: 33,2 %) näistä pelaajista, kun vuonna 2018 samaa mieltä oli 39,7 % (eos: 27,2 %; eri mieltä: 33,1 %) tästä pelaajaryhmästä ($X^2 = 9,03$, $p < 0,05$). Kantaa ottamattomien osuus toisin sanoen pieneni ja pelaamisen haitallisuudesta samaa mieltä olevien osuus kasvoi vuonna 2020 aktiivisten Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaajien kohdalla. Kun tarkastellaan kaikkia vastaajia, ei vuosien 2018 ja 2020 välillä ole tilastollisesti merkitseviä eroja pelaamiseen asennoitumisen suhteen.

4 Keskeisiä tuloksia ja muutoksia

Pelaajabarometri pyrkii tarjoamaan pääpiirteittäisen kuvan pelaamisen eri muotojen yleisyydestä Suomessa. Nyt kaksi vuotta edellisen, vuoden 2018 Pelaajabarometrin jälkeen kerätty aineisto täydentää kuvaa aktiivisesta ja satunnaisesta pelaamisesta, sekä pelaamisen muotojen suosiossa tapahtuvista selkeistäkin muutossuunnista.

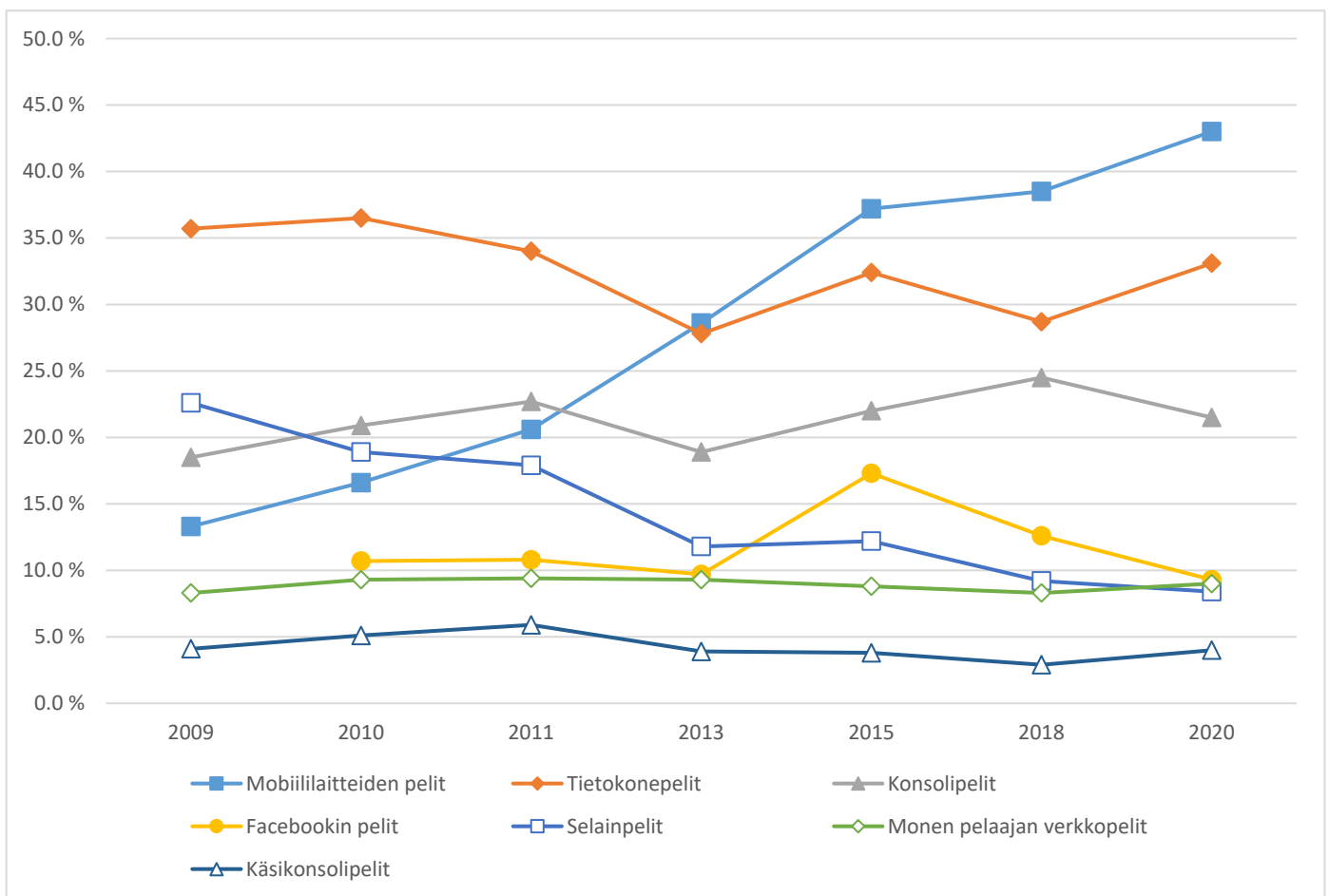
Jo aiemmin havaittu trendi pelaamisen siirtymisestä mobiililaitteisiin jatkuu edelleen. Suomalaisista jo 58,7 % (2018: 56,6 %)⁶ pelaa mobiililaitteilla ainakin joskus. Edelliseen barometriin verrattuna tässä on havaittavissa kahden prosenttiyksikön lisääntyminen, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Mobiilipelaaminen on kuitenkin lisääntynyt jokaisessa Pelaajabarometrissä, ja esimerkiksi vuoden 2011 barometrissä mobiilipelaajia oli alle 40 % väestöstä. Vuoden 2020 aineistossa mobiililaitteet jättävät muita pelialustoja yhä selkeämmin taakseen, vaikka tietokoneella pelaaminen onkin kääntynyt uudelleen nousuun. Kehityskulun taustalta voi hahmottaa, miten esimerkiksi monen pelaajan ammuskelupelien kaltaisia teknisesti vaativia pelejä on nykyisin mahdollista pelata sujuvasti myös mobiililaitteilla, hankkimatta pelitietokonetta tai -konsolia. Vuoden 2018 barometriin verrattuna tietokoneella pelaamisessa nousua on ollut noin kaksi prosenttiyksikköä 50,5 %:iin, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Konsolipelaaminen on pysynyt suunnilleen samalla noin 42 % tasolla väestössä. Sen sijaan tilastollisesti merkitsevä muutos on tapahtunut Facebook-pelaamisessa. Vuonna 2018 21,7 % suomalaisista pelasi Facebookissa, kun vuonna 2020 osuus tippunut 14,5 %:iin ($X^2=16,24$, $p<0,001$).

Aktiivisten pelaajien osuuksia tarkasteltaessa trendit ovat samansuuntaiset (ks. Kuvio 8): aktiivisten mobiilipelaajien osuus on edelleen jatkanut nousuaan ja ylittää nyt ensimmäistä kertaa 40 % rajan (42,7 %). Yli kaksi viidestä suomalaisesta pelaa mobiilipelejä vähintään kerran kuussa.

Myös aktiivisten tietokoneella pelaavien osuus on kasvanut vuoden 2018 lukemasta 28,4 % vuoden 2020 lukemaan 32,9 %.

⁶ 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.

mikä on tilastollisesti merkitsevä muutos ($X^2= 4,42$, $p<0,05$). Aktiivisten Facebook-pelaajien määrä on sen sijaan laskenut tilastollisesti merkitsevästi 12,5 %:sta 9,2 %:iin ($X^2= 5,23$, $p<0,05$). Vielä vuonna 2015 aktiivisia Facebook-pelaajia oli yli 17 % suomalaisista. Syynä laskuun voi olla esimerkiksi se, että Facebook-tyyppinen pelaaminen on siirtynyt aiempaa enemmän mobiililaitteilla pelaamiseksi. Nuoret ovat myös yleisemminkin siirtyneet Facebookista muiden sosiaalisen median palveluiden käyttäjiksi.



Kuvio 8. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009–2020 pelaajabarometreissa (digitaaliset pelit).

Kokonaisuutta tarkasteltaessa aktiivisten digitaalisten pelien pelaajien määrä (63,6 %) on noussut hieman yli kolmella prosenttiyksiköllä verrattuna vuosiin 2018 (60,5 %) ja 2015 (60,1 %), mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Alustakohtaisesti tarkasteltuna käsikonsoli-, selain- ja monen pelaajan verkkopelien aktiivinen pelaaminen on pysynyt suunnilleen samalla tasolla kuin aiemmissa barometreissä.

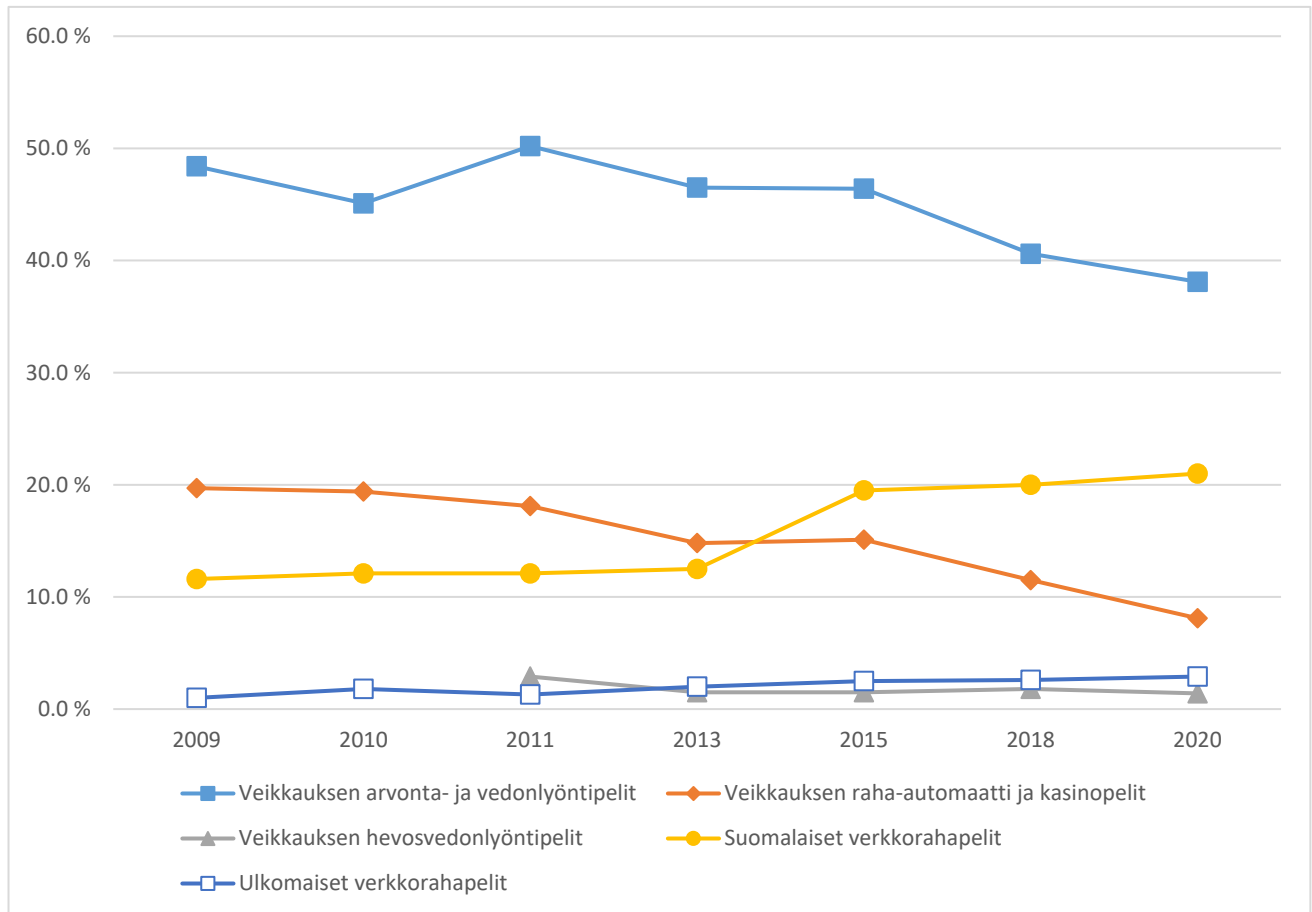
Konsolipelien aktiivisten pelaajien määrä on nyt laskussa verrattuna vuoteen 2018, mutta on suunnilleen samalla tasolla kuin vuonna 2015. Muutokset eivät ole alustakohtaisesti tilastollisesti merkitseviä muiden kuin aktiivisen tietokonepelaamisen sekä Facebook-pelaamisen kohdalla.

Vuoden 2018 kyselylomakkeessa kysyttiin ensimmäistä kertaa virtuaalilaseilla (VR) ja lisätyn todellisuuden (*augmented reality*, AR) alustoilla pelaamisesta. Samat kysymykset olivat myös vuoden 2020 lomakkeessa. Vaikka toistaiseksi pelaajamäärät eivät vielä ole suuria näillä alustoilla, on virtuaalilaseilla pelaamista ainakin joskus kokeillut pari prosenttiyksikköä enemmän suomalaisista vuonna 2020 (8,5 %) verrattuna vuoteen 2018 (6,7 %). Aktiivisestikin niillä pelaa 2,4 % suomalaisista, kun vuonna 2018 yksi prosentti suomalaisista pelasi aktiivisesti virtuaalilaseilla ($X^2= 4,58$, $p<0,05$). Lisätyn todellisuuden alustojen suosio on tuplaantunut verrattuna vuoteen 2018, mutta ne ovat edelleen hyvin marginaalisia alustoja muihin pelialustoihin verrattuna. Vain 1,6 % suomalaisista on joskus pelannut niillä ja 0,2 % pelaa niillä aktiivisesti.

Rahapelien suosion kehityksen arvioimista vaikeuttaa niihin kohdistuneet muutokset vuosien 2018 ja 2020 barometrien ajankohdissa. Vuosien 2015 ja 2018 barometrien välillä uudistettiin suomalaisen rahapelaamisen monopolijärjestelmää siten, että kyselylomakkeeseen tuli muutoksia verrattuna aiempiin barometreihin. Muutokset koskivat lähinnä sitä, että aiemmin kysyttiin RAY:n, Fintoton ja Veikkauksen pelien pelaamisesta, mutta uudessa järjestelmässä kaikki rahapelit kuuluvat uudelle Veikkaukselle. Pelityyppiäotellut säilytettiin lomakkeessa kuitenkin ennallaan, joten vertailua on mahdollista tehdä aiempiin vuosiin. Muutoksilla lomakkeeseen on kuitenkin voinut olla vaikutusta siihen, että rahapelaaminen vaikuttaisi olevan laskussa.

Vuonna 2020 kysely toteutettiin ajankohtana, jolloin Veikkauksen pelipaikat ja hajasijoitetut peliautomaatit oli suljettu koronasta johtuvien poikkeusolojen takia. Niitä ei toisin sanoen päässyt pelaamaan, vaikka olisi halunnut. Tällä on hyvin todennäköisesti ollut vaikutusta kyselyn vastauksiin. Kuponkipelien, kuten loton, pelaaminen oli kuitenkin mahdollista myös poikkeusolojen aikana, kuten oli verkkorahapelaaminen. Poikkeusolojen takia ihmiset kuitenkin rajoittivat kaikkea toimintaa keväällä 2020, joten voi olettaa,

ettei esimerkiksi kaupoissa lottoaminenkaan olisi samalla tasolla kuin normaalioloissa.



Kuvio 9. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009–2020 pelaajabarometreissa (rahapelit).

Vuoteen 2018 (31 %) verrattuna ainoastaan verkkorahapelaaminen onkin noussut hieman vuonna 2020 (33,1 %). Aktiivisten pelaajien kohdalla on noustu 20,4 %:sta vuoden 2020 21,5 %:iin. Perinteisten rahapelien (eli ei verkkorahapelien) pelaaminen sen sijaan on laskenut 68,8 %:sta 66,6 %:iin vuonna 2020. Aktiivisten pelaajien kohdalla laskua on ollut neljä prosenttiyksikköä vuoden 2020 lukemaan 39,6 %. Nämä muutokset eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä. Yksittäisistä rahapelityypeistä lasku osuu selkeimmin Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien pelaamiseen. Vuonna 2018 niitä pelasi 27,2 % suomalaisista, kun vuonna 2020 luku on laskenut 22,2 %:iin ($X^2 = 6,24$, $p < 0,05$). Aktiivisten raha-automaatti- ja kasinopelaajien kohdalla lukema on laskenut 11,4 %:sta 7,9 %:iin ($X^2 = 6,50$, $p < 0,05$). Poikkeusoloista johtuva pelipaikkojen ja pelikoneiden

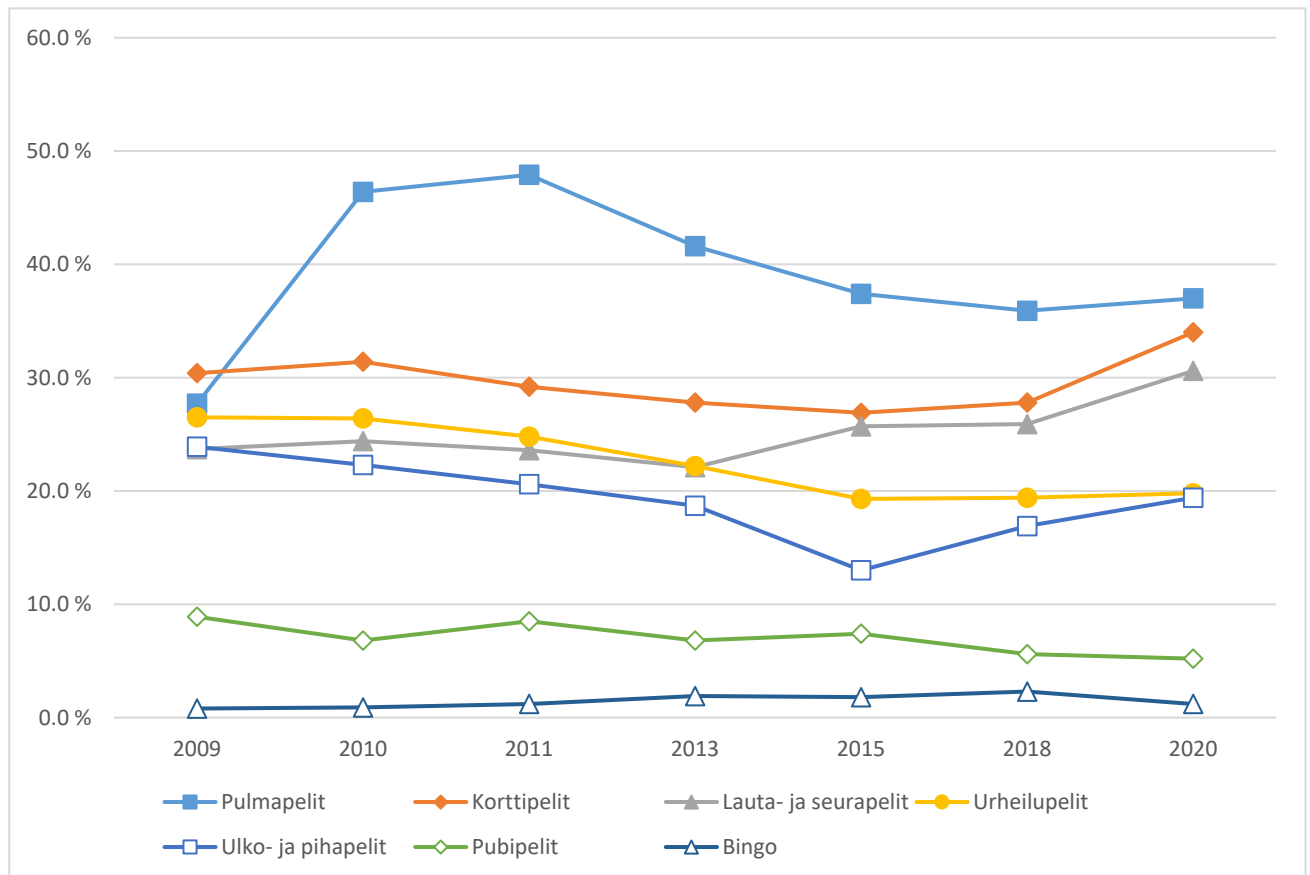
sulkeminen on hyvin todennäköisesti vaikuttanut näihin tuloksiin.

Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelejä pelasi 64,5 % suomalaisista (vuonna 2018 65,3 %) eli muutos ei ole suuri, vaikka laskusuunta jatkuu edellisiin barometreihin verrattuna. Myös aktiivisten arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaajien osuus laski vuodesta 2018 (40,3 %) 37,9 % lukemaan, mutta tämäkään muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Hevosvedonlyönti oli pienessä laskussa (6,3 % vuonna 2018 ja 5,8 % vuonna 2018), mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Muutos on hyvin pieni myös aktiivisia hevosvedonlyöjiä tarkasteltaessa. Vuonna 2020 heitä on 1,5 % suomalaisista, kuten oli myös vuonna 2015, kun vuonna 2018 lukema oli 1,8 %.

Rahapelien pelaamisen kokonaisuutta katsottaessa huomataan, että laskusuunta jatkuu edelleen vuosiin 2015 ja 2018 verrattuna. Kaikista 10-75-vuotiaista suomalaisista 70,2 % pelasi ainakin jotain rahapeliä, kun vuonna 2018 lukema oli 71,8 % ja vuonna 2015 75,9 %. Aktiivisesti ainakin jotain rahapeliä pelasi vuonna 2020 44,9 % suomalaisista, kun vuonna 2018 aktiivisia rahapelaajia oli 48,7 % ja vuonna 2015 53,2 % suomalaisista. Erot vuosien 2018 ja 2020 välillä eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä.

Suomessa pelataan uusimmankin Pelaajabarometrin mukaan suhteellisen runsaasti ja monipuolisesti. Kaikki pelaaminen, myös hyvin satunnainen huomioiden, on 98,2 % 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 nähdään esimerkiksi suosituimpien pelien listoja tarkastelemalla.



Kuvio 10. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009–2020 pelaajabarometreissa (perinteiset pelityypit).

Vuoden 2020 barometritutkimuksen tuloksia on kuvattu yksityiskohtaisemmin liitteessä 2. Lisäksi liitteessä 3 on tehty vertailua aiempiin, vuosien 2013, 2015 ja 2018 barometritutkimusten havaintoihin. Yleiskuvassa keskeistä on, että ei-digitaalisten pelien aktiivinen pelaaminen on pysynyt entisellä tasollaan. Vuonna 2020 aktiivisten pelaajien osuus ei-digitaalisissa peleissä oli 80,7 %, kun vuonna 2018 se oli 80,5 % (ja vuonna 2015 81,5 %). Tilastollisesti merkitsevää nousua on tapahtunut aktiivisen lauta- ja seura-, kortti- ja roolipelien pelaamisen kohdalla. Lauta- ja seurapelejä pelasi aktiivisesti vuonna 2020 30,3 % suomalaisista, kun vuonna 2018 pelaajia oli 25,7 % ($X^2= 4,88$, $p<0,05$). Korttipelejä pelasi aktiivisesti 33,7 % suomalaisista verrattuna vuoden 2018 lukemaan 27,5 % ($X^2= 8,40$, $p<0,01$). Roolipelit eivät ole yhtä suosittuja koko väestössä, mutta niidenkin pelaaminen nousi 3,9 %:sta 7,5 %:iin ($X^2= 11,29$, $p<0,01$) ja aktiivinen pelaaminen 0,9 %:sta 1,5 %:iin ($X^2= 4,84$, $p<0,05$). Eläytymispelien kokonaisuus, johon myös roolipelit kuuluvat, nousi myös tilastollisesti merkitsevästi

verrattuna edelliseen barometriin. Eläytymispelejä pelaa vuonna 2020 9,8 % suomalaisista, kun vuonna 2018 pelaajia oli 6,6 % ($X^2= 6,37$, $p<0,05$).

Erityisesti lauta- ja seurapeliä sekä korttipeliä lisääntyneeseen suosioon voi hakea selitystä koronan aiheuttamista poikkeusoloista. Kotona vietetyn ajan määrä oli kyselyn tekemisen aikaan keväällä 2020 lisääntynyt huomattavasti normaalioloihin verrattuna, joten luultavasti muiden kanssa pelattavat pelit ovat nousseet yhdeksi potentiaalisiksi mahdollisuudeksi viettää aikaa yhdessä esimerkiksi perheenjäsenten kanssa.

Digitaalisen pelaamisen kokonaisaktiivisuus on lievässä, muttei tilastollisesti merkitsevässä, nousussa verrattuna vuoteen 2018. Digitaalisia pelejä (sekä alustat että pelilajityypit mukaan lukien) pelasi ainakin joskus 76,1 % suomalaisista vuonna 2018, kun vuonna 2020 niitä pelaa 78,7 % suomalaisista. Aktiivisesti digipelejä pelasi vuonna 2018 60,5 % suomalaisista ja vuonna 2020 63,6 % suomalaisista. Digitaalisia viihdepelejä (sisältää vain pelilajityypit, ei alustoja) tarkasteltaessa nousu on samansuuntainen. Vuonna 2018 digitaalisia viihdepelejä pelasi 66,8 % suomalaisista ja vuonna 2020 67,2 %. Aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien määrä on vuonna 2020 noussut 49,5 %:iin, kun vuonna 2018 aktiivisia digitaalisten viihdepelien pelaajia oli 46,8 % suomalaisista.

Digitaalisten pelien lajityyppejä tarkasteltaessa huomataan tilastollisesti merkitseviä eroja vuosien 2018 ja 2020 välillä. Vain yksi pelilajityyppi, digitaaliset urheilupelit, on menettänyt suosiotaan. Vuonna 2018 digitaalisia urheilupelejä pelasi ainakin joskus 25,4 % suomalaisista, mutta vuonna 2020 pelaajia on enää 20,7 % ($X^2= 5,79$, $p<0,05$).

Pelaaminen on lisääntynyt toiminta-, simulaatio-, ajo-, verkkorooli-, musiikki- ja oppimispelien parissa tilastollisesti merkitsevästi. Toimintapelejä pelaa vuonna 2020 35,4 % suomalaisista, kun vuonna 2018 niitä pelasi 28 % ($X^2= 11,78$, $p<0,01$). Simulaatiopelejä pelasi vuonna 2020 26,6 % suomalaisista verrattuna vuoden 2018 lukemaan 21,9 % ($X^2= 5,58$, $p<0,05$). Ajopelien pelaaminen on noussut vuonna 2020 32,2 %:iin, kun vuonna 2018 niitä pelasi 27,1 % suomalaisista ($X^2= 5,79$, $p<0,05$). Verkkoroolipelien pelaajia on Suomessa vuonna 2020 13,3 %, kun vuonna 2018 heitä oli 8,9 % ($X^2= 9,16$, $p<0,01$). Musiikkipelejä pelaa vuonna 2020 24,5 % suomalaisista, kun vuonna 2018 niitä pelasi 20,1 % ($X^2= 5,20$, $p<0,05$).

Oppimispelien pelaaminen on myös lisääntynyt tilastollisesti merkitsevästi. Ainakin joskus niitä pelaa 18,8 % suomalaisista, kun vuonna 2018 pelaajia oli 14 % ($X^2= 7,83$, $p<0,01$). Aktiivisia oppimispelien pelaajia on vuonna 2020 6,5 % suomalaisista verrattuna vuoden 2018 lukuun 3,5 % ($X^2= 8,85$, $p<0,01$). Oppimispelien lisääntyneen suosion yhtenä syynä voi olla koronan aiheuttamat poikkeusolot, joiden takia siirryttiin kyselyn tekemisen aikaan osin etäopetukseen ja -opiskeluun, joissa hyödynnettiin digitaalisia laitteita, kuten tietokoneita ja tabletteja. Samoilla laitteilla on mahdollista myös pelata, niin oppimispelien kuin digitaalisten viihdepelienkin. Oppimispelien pelaaminen lisääntyi lasten ja nuorten ikäryhmien lisäksi myös nelikymppisten ikäryhmässä, jossa on paljon lasten vanhempia. Ilmeisesti poikkeusolojen aikana vanhemmat ovat pelanneet aiempaa enemmän lastensa kanssa, kuten tuli ilmi monista aiheista koskevista vapaamuotoisista vastauksista kyselylomakkeeseen. Oppimispelien hyödynnetään todennäköisesti muutenkin opetuksessa nykyisin aiempia vuosia enemmän. Niiden suosio nousi myös vuosien 2015 ja 2018 välillä, ja vuonna 2020 oppimispelien pelaajia on melkein kaksinkertainen määrä suomalaisia verrattuna vuoteen 2015.

Poikkeusolot ovat yksi todennäköinen syy myös digitaalisen viihdepelaamisen lajityyppien kasvaneisiin suosioihin. Pelaamiselle on voinut poikkeusolojen aikana olla enemmän aikaa kuin normaalisti. Tähän viittaa myös aktiivisten pelaajien osuuksien kasvaminen digitaalisten pelien lajityyppien tarkasteltaessa. Aktiivisten pelaajien määrä on lisääntynyt tilastollisesti merkitsevästi toiminta-, simulaatio-, strategia- ja verkkoroolipelien parissa.

Toimintapelejä pelaa vuonna 2020 aktiivisesti 16,6 % suomalaisista, kun vuonna 2018 niitä pelasi 12,9 % ($X^2= 5,07$, $p<0,05$). Simulaatiopelien aktiivisia pelaajia on vuonna 2020 15 % verrattuna vuoden 2018 lukuun 9,1 % ($X^2= 15,32$, $p<0,001$). Strategiapelejä pelaa aktiivisesti 13,6 % suomalaista vuonna 2020, kun vuonna 2018 aktiivisia pelaajia oli 9,5 % ($X^2= 7,66$, $p<0,01$). Verkkoroolipelien aktiivisten pelaajien määrä on noussut 5,8 %:iin vuoden 2018 lukemasta 3,1 % ($X^2= 8,02$, $p<0,01$).

Vuoden 2020 Pelaajabarometrissä jatkettiin vuosina 2015 ja 2018 aloitettua tarkastelua siitä, miten eri digitaalisen viihdepelaamisen lajityypit jakaantuvat pelaamisen suosion perusteella. Kuten vuonna 2018, digitaaliset pulma- ja

korttipelit, esimerkiksi Windowsin pasianssi, ovat kolmekymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien suosituin pelilajityyppi. Kahdella nuorimmalla ikäryhmällä ne sijoittuvat kolmanneksi suosituimmaksi lajityypiksi. Ammuskelupelit ovat kahden nuorimman ikäryhmän suosituin pelilajityyppi. Simulaatiopelit ovat toiseksi suosituin 10-19-vuotiaiden pelilajityyppi ja seikkailupelit puolestaan toiseksi suosituin kaksikymppisten pelilajityyppi.

Kun katsotaan suosituimpien pelien tai pelisarjojen mainintoja, pulmapeli pasianssi on edelleen toiseksi suosituin peli Veikkauksen pelien jälkeen. Erilaiset mahjong-, sudoku- ja sanapelit, jotka voi laskea pulmapelien kategoriaan, olivat myös suosituimpien pelien listalla.

Pelaamisen aktiivisuus on suurinta alle 50-vuotiaiden parissa, ja nuoremmassa ikäryhmässä pelaaminen on myös monimuotoisinta. Vanhimmat ikäryhmät pelaavat tulosten mukaan lähes yksinomaan pulmapelejä. Päivittäinen digitaalisten viihdepelien pelaaminen on noussut vuoden 2018 (16,2 %) luvusta 22,6 %:iin ($X^2= 12,40$, $p<0,001$). Miehillä vastaava päivittäinen pelaaminen on noussut 28,4 %:iin (vuonna 2018 21,2%; $X^2= 6,39$, $p<0,05$) ja naisilla 16,8 %:iin, kun vuonna 2018 lukema oli 11,1 % ($X^2= 6,27$, $p<0,05$).

Ikäryhmistä päivittäinen digitaalisten viihdepelaajien määrä on noussut tilastollisesti merkitsevästi nelikymppisten parissa. Vuonna 2018 heitä oli 7,2 %, mutta vuonna 2020 jopa 25 % nelikymppisistä ilmoitti pelanneensa päivittäin digitaalisia viihdepelejä ($X^2= 16,22$, $p<0,001$). Kaikilla muillakin ikäryhmillä, paitsi yli 70-vuotiailla, joilla tilanne on pysynyt samana, päivittäisen digitaalisen viihdepelaamisen määrä on noussut, mutta muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Yhtenä todennäköisenä syynä nousuun voi pitää jälleen sitä, että kysely toteutettiin koronan aiheuttamien poikkeusolojen aikana, jolloin vastaajilla oli todennäköisesti enemmän kotona vietettyä aikaa normaalioloihin verrattuna. Aikaa on sitä kautta voinut olla enemmän myös päivittäiseen digitaalisten pelien pelaamiseen.

Viikoittaista pelaamista tarkasteltaessa muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Vain kuusikymppisten ryhmässä viikoittainen pelaaminen on hieman laskenut, kaikilla muilla ikäryhmillä se on noussut verrattuna vuoteen 2018. Viisikymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien parissa jo yli

puolet on niitä, jotka eivät pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä.

Pelilajityyppien suosio on sukupuolittunutta, ja pulmapelien lisäksi naisten ja tyttöjen suosiossa ovat erityisesti simulaatiopelit, seikkailupelit, toimintapelit, oppimispelit 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 54,9 % on naisia, ja niiden lisäksi musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista 57,9 % ja oppimispelien aktiivista pelaajista 51,7 % on naisia.

Suosituimpien yksittäisten pelien ja pelisarjojen listalla Veikkauksen pelit ovat edelleen kärjessä ennen pasianssia. Kolmannelle sijalle ovat nousseet erilaiset mahjong-pulmapelit syrjäyttäen samalla *Candy Crush* -pelit sijalle neljä. Vuonna 2018 jaetulla kolmannelle sijalla ollut *Fortnite*-peli on nyt tippunut sijalle yhdeksän. Sijoituksiaan ovat menettäneet myös simulaatiopeli *The Sims*, mobiili-pulmapeli *Sanapala*, *Pokémon*-pelisarja ja urheilupeli *NHL*. Kokonaan listalta ovat tippuneet vuonna 2018 suositut toimintaseikkailupeli *Grand Theft Auto*, tuolloin vielä uudenlaista selviytymispelityyppiä edustanut *PlayerUnknown's Battlegrounds* ja digipelien klassikko *Tetris*.

Nousijoita ovat jaetulla viidennellä sijalla olevat ammuskelupelit *Call of Duty* ja *Counter-Strike*. Listan yksitoista suosituinta peliä sekä toiminnallinen tasohyppelypelisarja *Super Mario* ja erilaiset *Pokémon*-pelit olivat myös vuoden 2018 suosituimpien pelien listalla. Paluun listalle on tehnyt mobiilipeli *Hay Day*, joka oli vuonna 2018 naisten suosituimpien pelien listalla, mutta ei päässyt mukaan kaikkien vastaajien suosituimpien pelien listalle. Myös pitkään markkinoilla olleet *Minecraft*, *World of Warcraft*, *Assassin's Creed*, *Farm Heroes*, *Final Fantasy* ja Älypää-sivuston pelit pääsevät vuonna 2020 suosituimpien digitaalisten pelien listalle. Monet näistä peleistä ovat sellaisia, joiden parissa on mahdollista viettää paljon aikaa. Poikkeusoloissa on mahdollisesti ollut enemmän aikaa ryhtyä pelaamaan myös tämän tyyppisiä pelejä.

Veikkauksen pelit, pasianssi- ja mahjong-pelit sekä *Fortnite* löytyvät sekä naisten että miesten suosituimpien pelien kärkilistoilta, mutta erityisesti ammuskelupelit ovat miesten

listan kärkipäässä. Naisten listalta löytyy ajanvietteelliseen pelaamiseen soveltuvia mobiili- ja selainpelejä sekä vanha suosikki *The Sims* -simulaatiopeli. Miesten ja poikien listalla puolestaan on ammuskelupelien lisäksi seikkailu-, toiminta- ja urheilupelejä.

Suosituimpien pelien listalla sijoitustaan nostanut toimintapeli *Counter-Strike* on myös suosittu eSports-turnauspeli. eSports-kilpapelaminen oli vuoden 2018 kyselylomakkeessa uutena osiona peleihin liittyvän striimaamisen kanssa. Samat kysymykset sisältyivät myös vuoden 2020 lomakkeeseen, joten nyt oli mahdollista ensimmäistä kertaa tarkastella muutoksia kilpapelamisessa ja peleihin liittyvien mediasisältöjen kuluttamisessa ja tuottamisessa.

Sekä kilpapelaminen että striimaaminen ovat suhteellisen uusia pelaamiseen liittyviä ilmiöitä, jotka ovat saaneet paljon mediahuomiota mm. suomalaisten kilpapelajien menestyksen johdosta. Ne eivät kuitenkaan ole toistaiseksi koko väestön tasolla erityisen laajasti harrastettuja ilmiöitä, mutta aktiivisten digitaalisten pelaajien parissa jo kohtalaisen suosittuja. Erityisesti pelistriimien kuluttaminen on noussut. Vuonna 2018 striimejä katseli ainakin joskus 15,3 % suomalaisista, kun vuonna 2020 lukema on noussut 19,6 %:iin ($X^2 = 5,72$, $p < 0,05$).

Aktiivisten, eli ainakin kerran kuukaudessa pelaavien, kilpapelajien määrä väestössä on noussut 2,4 %:iin vuoden 2018 lukemasta 1,8 %. Kilpapelamista koskevia stream-lähetysiä seuraa aktiivisesti huomattavasti suurempi, 9,6 % suuruinen osuus, suomalaisista. Nousua verrattuna vuoteen 2018 on hieman yli yksi prosenttiyksikkö. Vielä tätäkin enemmän (13,1 %) suomalaiset katselevat aktiivisesti muita pelaamiseen liittyviä stream-lähetysiä tai -tallenteita. Nousua on noin puolitoista prosenttiyksikköä verrattuna vuoteen 2018. Ainakin joskus niitä on katsellut 21,8 % suomalaisista verrattuna vuoden 2018 lukemaan 19,1 %. Vaikka edellä mainittujen aktiviteettien suosio väestössä on hieman kohonnut, muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Omasta pelaamisesta mediasisältöjen julkaiseminen muiden nähtäväksi on väestötasolla edelleen huomattavan harvinaista.

Kilpapelaminen ja striimaaminen ovat selvästi poikien ja miesten harrastuksia. Naisista vain 0,9 % on ainakin joskus pelannut eSports-kilpapelejä, kun miehistä 8,3 % (vuonna 2018: 6,4 %) pelaa niitä ainakin joskus. 8,9 % (vuonna 2018: 6,8 %)

naisistakin katsoo pelaamiseen liittyviä stream-lähetyksiä tai -tallenteita, mutta miehistä jopa 34,5 % (vuonna 2018: 30,8 %) katsoo niitä ainakin joskus. Näiden aktiviteettien suosio on siis kasvanut myös naisten parissa, mutta erot sukupuolten välillä ovat silti pikemminkin kasvaneet kuin kaventuneet.

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

Niiltä, jotka olivat pelanneet jotain digitaalista peliä viimeisen kuukauden aikana, kysyttiin myös digitaaliseen pelaamiseen liittyvästä ajan ja rahan käytöstä. Muutokset verrattuna edelliseen vuoden 2018 barometriin kohdistuvat erityisesti ajankäyttöön. Vuonna 2018 pelaajat käyttivät keskimäärin (korjattu keskiarvo) 4,76 tuntia viikossa pelaamiseen, kun vuonna 2020 aikaa käytettiin keskimäärin 7,06 tuntia/viikko (korjattu keskiarvo). Tämä on selkeästi suurin lukema, mitä Pelaajabarometreissa on toistaiseksi saatu, ja tilastollisesti merkitsevä muutos ($t(1207) = -3,054$; $p < 0,01$; 2-suuntainen). Hyvin suurella todennäköisyydellä lisääntyneeseen ajankäyttöön ovat vaikuttaneet poikkeusolot, jotka vallitsivat kyselyn tekemisen aikaan. Lisääntynyt kotona vietetyn ajan määrä on kohdistunut lisäävästi myös digitaaliseen pelaamiseen.

Rahankäytössä muutos ei ole samanlainen. Korjattuja keskiarvoja tarkasteltaessa huomataan, että pelaamiseen kuukaudessa käytetyn rahamäärän keskiarvo on itseasiassa laskenut verrattuna vuoteen 2018 (11,03 euroa/kk), mutta on silti korkeammalla kuin muissa aiemmissa barometreissa. Rahaa kulutetaan digitaaliseen pelaamiseen vuonna 2020 keskimäärin 10,5 euroa kuukaudessa. Digitaaliseen pelaamiseen käytetyn rahan määrää tarkastellessa on syytä huomioida, että peleihin lasketaan tässä yhteydessä myös verkkorahapelit. Koteihin ostettiin digitaalisia pelejä keskimäärin 1,9 peliä viimeisen kuuden kuukauden aikana, kun vuonna 2018 pelejä ostettiin keskimäärin 1,6 kappaletta. Vaikka pelaamiseen käytetyn ajan määrä on noussut selvästi, se ei kuitenkaan näy rahankäytössä. Tämä voi johtua esimerkiksi siitä, että poikkeusoloissa on pelattu jo aiemmin hankittuja pelejä.

Miehet käyttävät edelleen naisia enemmän aikaa ja rahaa pelaamiseen. Ajankäytön suhteen erot sukupuolten välillä

näyttäisivät kuitenkin kaventuneen. Kun vuonna 2018 miehet käyttivät yli kolme kertaa enemmän aikaa kuin naiset digitaaliseen pelaamiseen, vuonna 2020 ero on hieman yli kaksinkertainen. Miehet pelaavat 11,2 tuntia/viikko ja naiset 5,2 tuntia/viikko. Ero on tilastollisesti merkitsevä ($t(553) = 7,041$; $p < 0,001$; 2-suuntainen). Naisten pelaamiseen käyttämä keskimääräinen aika on noussut tilastollisesti merkitsevästi hieman yli kahdella tunnilla verrattuna vuoteen 2018 ($t(428) = -3,639$; $p < 0,001$; 2-suuntainen). Miehillä nousu on suunnilleen sama, muttei tilastollisesti merkitsevä.

Vuonna 2020 pelaamiseen käyttivät eniten aikaa 10-19-vuotiaiden ikäryhmä (16,9 h/vko) ja toiseksi eniten kaksikymppisten ikäryhmä (14,0 h/vko). Verrattuna vuoden 2018 barometriin, alle kaksikymppiset pelaavat keskimäärin yli kuusi tuntia enemmän viikossa ($t(218) = -3,029$; $p < 0,01$; 2-suuntainen). Nuorin ikäryhmä pelaa digitaalisia viihdepelejä kaikkein useimmin ja myös käyttää pelaamiseen muita ikäryhmiä enemmän aikaa. Ajankäytön lisääntyminen verrattuna vuoteen 2018 kohdistuu erityisesti nuorimpaan ikäryhmään, vaikka lisääntymistä on muillakin ikäryhmillä.

Pelaamiseen käytetty aika vähenee pääsääntöisesti iän myötä ja tasaantuu viisikymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien kohdalla keskimäärin noin kahteen tuntiin viikossa. Vanhimpien ikäryhmien kohdalla ei ole suuria muutoksia verrattuna vuoteen 2018. Sen sijaan vuonna 2020 nelikymppisillä (5,0 h/vko) on tapahtunut tilastollisesti merkitsevää nousua pelaamiseen käytetyssä ajassa verrattuna vuoden 2018 keskiarvoon (2,4 h/vko) ($t(149) = -3,275$; $p < 0,01$; 2-suuntainen).

Kun tarkastellaan rahankäytön korjaamattomia keskiarvoja, havaitaan, että vuonna 2020 miehet (36,0€/kk) käyttävät tilastollisesti merkitsevästi naisia (9,3€/kk) enemmän rahaa pelaamiseen ($t(368) = 3,758$; $p < 0,001$; 2-suuntainen). Naisten rahankäyttö on lisääntynyt noin eurolla ja miesten rahankäyttö noin 12 eurolla verrattuna vuoteen 2018, mutta nämä muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Joka tapauksessa ero naisten ja miesten välillä on rahankäytön suhteen pikemminkin kasvamassa kuin pienemässä, vaikka ajankäytön suhteen erot ovat kaventumassa. Vuonna 2018 miehet käyttivät noin kolme kertaa enemmän rahaa digitaaliseen pelaamiseen verrattuna naisiin, mutta vuonna 2020 ero on lähes nelinkertainen. Ikäryhmittäin tarkasteltuna rahankäytössä ei ole tilastollisesti merkitseviä eroja vuosien 2018 ja 2020 välillä.

Vuosien 2015 ja 2018 välillä tapahtui tilastollisesti merkitsevä lasku digitaalisten pelien ostamisessa kaupasta fyysisenä esineenä. Laskua oli kuusi prosenttiyksikköä vuoden 2018 lukemaan 31 %. Vuonna 2020 ainakin joskus digipelejä ostaa kaupasta 29,7 % suomalaisista eli laskusuunta on edelleen jatkunut vuoteen 2018 verrattuna, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Pelien verkkopalveluista lataaminen on nyt suosituin tapa hankkia pelejä, kun vuonna 2018 lataaminen ja kaupasta ostaminen olivat samalla tasolla ja ennen vuotta 2018 kaupasta ostaminen oli suosituin pelien ostamisen tapa. Ainakin joskus pelejä verkkopalveluista lataa nyt 33 % suomalaisista, kun vuonna 2018 lukema oli 31 %.

Jos tarkasteluun nostetaan aktiiviset digitaalisten viihdepelien pelaajat, verkkopalveluista lataaminen (58,7 %) on lisännyt suosiotaan yli kuusi prosenttiyksikköä ($X^2= 7,88$, $p<0,05$) samalla, kun kivijalkakaupasta ostaminen on pysynyt vuoden 2018 tasolla (46 %). Toisaalta kuukausittainen lataaminen on hieman alhaisemmalla tasolla kuin vuonna 2018, mutta ainakin joskus pelejä ladataan aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien parissa enemmän kuin vuonna 2018.

Enemmistö (66,7 %) 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 ("ilmaisperleihin") liittyvät mikromaksut olivat aiemmissa Pelaajabarometreissä vahvasti esiin noussut ilmiö. Vuonna 2020 päivittäin *free-to-play*-ilmaisperlejä pelaavien osuus on noussut takaisin vuoden 2015 tasolle. Päivittäin pelaavia on jälleen 11,5 % suomalaisista, kun vuonna 2018 päivittäin pelasi 7,5 % ($X^2=9,04$; $p<0,01$). Myös pelaajien kokonaismäärä on noussut. Vuosina 2015 ja 2018 ainakin joskus *free-to-play*-pelejä pelasi noin 33 % suomalaisista, mutta nyt 37,5 % ($X^2= 5,05$, $p<0,05$). Myös aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa päivittäinen *free-to-play*-pelaaminen on noussut 23,2 %:iin, kun vuonna 2018 lukema oli 15,1 % ($X^2=9,27$; $p<0,01$).

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. Vuonna 2018 ostoja ilmaispeleissä teki harvemmin kuin kerran kuukaudessa 22,8 % aktiivisista *free-to-play*-pelaajista, mutta vuonna 2020 lukema on noussut 35,4 %:iin ($X^2 = 7,84$, $p < 0,01$). Samalla kuukausittain ostoja ilmaispeleissä tekevien aktiivisten *free-to-play*-pelaajien määrä on pienentynyt.

Ilmaispelien lisäominaisuuksista kertoi tässä tutkimuksessa ainakin joskus maksavansa 16,8 % vastaajista, mikä on jonkin verran, mutta ei tilastollisesti merkitsevästi, enemmän kuin edellisessä barometritutkimuksessa (14,7 %). Aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien keskuudessa lisäominaisuuksista maksavien osuus oli myös noussut 27,3 %:sta 31,8 %:iin vastaajista. Noususuunta siis jatkuu verrattuna vuosiin 2018 ja 2015.

Viime vuosina digitaalisiin peleihin on tullut uudenlaisia rahankäytön tapoja. Moniin peleihin on esimerkiksi otettu mukaan niin sanottuja yllätyslaatikoita (*loot box*), joiden avaaminen on pelaajille maksullista. Yllätyslaatikoiden kerääminen peleissä voi olla ilmaista, mutta laatikoiden avaamisesta täytyy usein suorittaa maksu joko oikealla rahalla tai pelin sisäisellä valuutalla, jota on mahdollista hankkia myös oikealla rahalla. Pelaajat eivät etukäteen voi tietää, kuinka arvokas yllätyslaatikon sisältö on, mistä syystä niitä on toisinaan verrattu raha- tai uhkapelaamiseen. Yllätyslaatikot voivat sisältää esimerkiksi pelihahmon koristelemiseen käytettäviä virtuaalisia esineitä ja joissain peleissä myös pelissä menestymistä edistäviä asioita. Sisältö voi myös olla pelaajalle käytännössä arvotonta. Kyseessä on esimerkiksi raaputusarpoihiin verrattavasta mekaniikasta sillä erotuksella, että yleensä pelaajat saavat ainakin jotain maksaessaan yllätyslaatikon avaamisesta eli "jokainen arpa voittaa" ainakin jotakin.

Vuoden 2020 barometrissa kysyttiin ensimmäistä kertaa yllätyslaatikoihin liittyvästä rahankäytöstä. Yllätyslaatikoista maksaminen ei koko väestön tasolla ole vielä kovin yleistä. Kuukausittain yllätyslaatikoista maksaa 1,1 % suomalaisista. Ainakin joskus niistä on kuitenkin maksanut jo 7,3 % vastaajista, mikä on suurempi lukema kuin esimerkiksi Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaamisen tai ulkomaisilla verkkorahapelisivustoilla pelaamisen tapauksissa.

Aktiiviset digitaalisten viihdepelien pelaajat maksavat yllätyslaatikoiden avaamisesta selkeästi koko väestöä enemmän. Ainakin joskus yllätyslaatikkojen avaamisesta on maksanut 14,3 % ja kerran kuussa niistä maksaa 2,2 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista. Luvut ovat suunnilleen kaksinkertaisia koko väestöön verrattuna.

Aktiiviset *free-to-play*-pelaajat maksavat myös yllätyslaatikoiden avaamisesta, vaikeivat kovin usein. Päivittäin tai viikoittain yllätyslaatikoista ei makseta, mutta kuukausittain (2,4 %) ja sitä harvemmin (15,8 %) rahaa käytetään myös niiden avaamiseen. Luvut ovat hyvin lähellä aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien lukuja. Aktiivisista *free-to-play*-pelaajistakaan kuitenkin 81,8 % ei maksa lainkaan yllätyslaatikoiden avaamisesta.

Pelaamiseen liittyviä ongelmia on nyt kolmannen kerran tarkasteltu Pelaajabarometrin yhteydessä. Uusina ongelmiin liittyvinä kysymyksiä vuoden 2020 barometrissä mukaan otettiin kysymykset myös pelaamisen aiheuttamista ongelmista ihmissuhteisiin, pelaamisen käyttämisestä pahan olon helpottamiseen ja pelaamisen rajoittamisen vaikeudesta. Aiemmat rahaan ja aikaan liittyvät kysymykset olivat edelleen mukana.

Yksittäisiin, ajan- tai rahankäytön ongelmien kokemista luotaaviin kysymyksiin ei ole mahdollista perustaa kovin laajamittaisia analyysejä, mutta tulosten perusteella on selvää, että enemmistö pelaajista (86,4 %) ei ole kokenut pelien suhteen sen paremmin rahan- kuin ajankäytönkään ongelmia. Tämä on noin yhden prosenttiyksikön pienempi lukema kuin vuonna 2018 eli aikaan ja rahaan liittyvät ongelmat ovat hieman lisääntyneet, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Ajankäyttöön liittyvät ongelmat ja haasteet ovat tulosten mukaan selvästi rahankäyttöön liittyviä ongelmia yleisempiä, ja lasten ja nuorten ryhmässä (10–19-vuotiaat) toistuvia peliaikaan liittyviä ongelmia oli kohdannut 6,5 % vastaajista ja satunnaisesti 20,2 %. Kaksi-, kolme- ja nelikymppisten ryhmissä aikaan liittyviä ongelmia oli satunnaisesti kohdannut noin kymmenen prosenttia vastaajista ja sitä vanhemmista ikäryhmistä korkeintaan kolme prosenttia. Nelikymppisten ryhmässä oli kuitenkin tilastollisesti merkitsevä muutos aikaan liittyvien ongelmien kokemisessa. Vuonna 2018 niitä oli 3,7 %:lla nelikymppisistä, kun vuonna 2020 10,5 % oli kokenut

aikaan liittyviä ongelmia ($X^2= 4,66$, $p<0,05$). Nelikymppisten ikäryhmässä yli kahdeksan prosenttia ilmoitti myös rahaan liittyvistä ongelmista (nousua kuusi prosenttiyksikköä verrattuna vuoteen 2018). Muutos nelikymppisten rahaan liittyvien ongelmien kokemisessa on tilastollisesti merkitsevä ($X^2= 4,89$, $p<0,05$). Syynä voi olla koronasta johtuvien poikkeusolojen vaikutukset pelaamiseen ja sitä kautta myös pelaamiseen liittyviin ongelmiin, joita esimerkiksi lasten vanhemmat ovat poikkeusoloissa kohdanneet. Se, mitä nämä ongelmat käytännössä tarkemmin ovat, vaatisi kuitenkin lisätutkimusta.

Eri viihdepelien lajityyppien harrastajien keskuudessa ajankäyttöön liittyviä ongelmia ovat kokeneet erityisesti urheilupelien, monen pelaajan verkkopelien, seikkailupelien ja ammuskelpelien aktiiviset pelaajat. Monet näiden pelityyppien pelit edellyttävät pitkiä pelisessioita. Rahankäytön ongelmia puolestaan ovat kokeneet suhteellisesti eniten urheilu- ja ajopelien aktiiviset pelaajat, mutta yllättäen myös oppimispelien aktiiviset pelaajat. Rahankäyttöön liittyvät ongelmat voivat joillekin tarkoittaa sitäkin, ettei heillä ole varaa hankkia haluamaansa peliä tai he joutuvat kuluttamaan rahaa sellaiseenkin peliin (tai laitteeseen, jolla sitä pelataan), jota eivät välttämättä halua pelata. Pelaamiseen liittyvät rahankäyttöongelmat ovat kuitenkin harvinaisia, ja toistuvia rahankäyttöongelmia raportoi kokeneensa vain 0,2 % tutkimuksen vastaajista.

Miehistä 11,5 % oli kokenut ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia suhteessa pelaamiseen, kun naisista ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia oli kokenut 5,3 % vastaajista. Ero on tilastollisesti merkitsevä ($X^2= 11,15$, $p<0,01$). Ikäryhmistä eniten ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia olivat kokeneet 10-19-vuotiaat (16,1 %), kaksikymppiset (14,5 %) ja nelikymppiset (12,8 %). Kaksikymppisten ryhmä oli ainoa, jossa osa (2,2 %) vastaajista oli kokenut ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia toistuvasti.

Miehistä 9,5 % ja naisista 6,6 % ilmoitti kokeneensa vaikeuksia pelaamisensa rajoittamisessa. Ero sukupuolten välillä ei ole tilastollisesti merkitsevä. Ikäryhmistä nuorimmalla eli 10-19-vuotiailla on ollut eniten (18,5 %) vaikeuksia rajoittaa pelaamista ja lukemat laskevat tasaisesti vanhemmissa ikäryhmissä.

Reilu 14 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista oli kokenut sekä ihmissuhteisiin liittyviä ongelmia että vaikeuksia rajoittaa pelaamistaan ainakin joskus, kun koko väestön tasolla lukemat ovat noin kahdeksan prosenttia. Aktiivisista rahapelien pelaajista noin seitsemän prosenttia on kokenut ihmissuhteisiin ja pelaamisen rajoittamiseen liittyviä ongelmia eli lukemat ovat paljon matalampi kuin aktiivisilla digitaalisten viihdepelien pelaajilla. Toisaalta rahapelilajityyppien osalta erot ovat isoja. Aktiivisten raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajien sekä aktiivisten taitoelementin sisältävien rahapelien pelaajien keskuudessa noin kaksikymmentä prosenttia pelaajista on kokenut näitä ongelmia. Myös digipelilajityyppien välillä on eroja tässä suhteessa, ja parhaimmillaan lukemat nousevat yli kolmenkymmenen prosentin yksittäisten pelilajityyppien aktiivisten pelaajien keskuudessa.

Pelaamista pahan olon helpottamiseen ilmoitti käyttävänsä ainakin joskus noin 20 % vastaajista. Miehistä (24,9 %) ilmoitti naisia (14,3 %) useammin, että pelaaminen helpottaa pahaa oloa. Ero on tilastollisesti merkitsevä ($X^2= 15,47$, $p<0,001$). Eniten pahaa oloa helpotettiin pelaamalla kahdessa nuorimmassa ikäryhmässä, mutta tässä tapauksessa kaksikymppisillä (41,6 %) oli hieman suuremmat lukemat kuin 10-19-vuotiailla (39,0 %). Erot ovat melko suuret muihin ikäryhmiin verrattuna. Kolme- ja nelikymppisistä noin 20 % ilmoitti pelaamisen helpottavan pahaa oloa ja niitä vanhemmista ikäryhmistä alle viisi prosenttia.

Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista 36,8 % ja aktiivisista rahapelaajista 16,8 % ilmoitti pelaamisen helpottavan pahaa oloa. Pelilajityyppikohtaisesti tarkasteltuna suurimpia osuuksia ilmoittivat monen pelaajan verkkopelien (62,2 %), roolipelien (51,9 %) ja ammuskelupelien aktiiviset pelaajat (51,2 %). Rahapelityyppinä tarkasteltaessa suurimmat osuudet oli taitoelementin sisältävien rahapelien (40,8 %) ja raha-automaatti- ja kasinopelien (28,8 %) aktiivisilla pelaajilla.

Pelaamiseen liittyvistä asenteista havaitaan, että pelaamiseen liittyvät mahdolliset haitat tunnustetaan, mutta kuitenkin asennoituminen kallistuu valtaosin pelaamista kohtaan myönteiseksi. Suomalaisista 51,4 % eli vajaa yksi prosenttiyksikkö enemmän kuin vuonna 2018 on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. Pelaamisen haitallisuutta koskevan väitteen kanssa oli samaa mieltä 43,8 % (vuonna 2018: 40,8 %) vastaajista. Pelaaminen on harvalle joko pelkästään hyödyllistä tai haitallista, vaan sen voidaan katsoa sisältävän

molempia ulottuvuuksia. Ilmeisesti tästä syystä 19,6 % vastaajista piti samanaikaisesti pelaamista sekä hyödyllisenä, että haitallisena.

Myönteisimmin pelaamiseen suhtautuivat niiden pelien pelaajat, joiden pelaamiseen kuuluu 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 musiikki- ja seura-, urheilu- sekä pulma- ja korttipelien aktiiviset pelaajat ja rahapelaajista arvonta- ja vedonlyöntipelien aktiiviset pelaajat.

Yhteenveto koronaa koskevista huomioista

Vuoden 2020 Pelaajabarometrin kysely ajoittui keskelle koronaviruksen aiheuttamia poikkeusoloja, jolloin oli voimassa monia ihmisten normaalielämää rajoittavia säännöksiä, suosituksia ja olosuhteita, joilla oletettavasti oli vaikutusta myös suomalaisten pelaamiseen. Tästä syystä kyselylomakkeeseen lisättiin viisi uutta kysymystä, jotka koskivat sitä, kuinka vastaajat olivat kokeneet poikkeusolojen vaikuttavan pelaamiseensa. Vaikutuksia kysyttiin suhteessa digitaaliseen, ei-digitaaliseen ja rahapelaamiseen, pelaamiseen liittyvään rahankäyttöön ja pelaamiseen liittyviin ongelmiin.

Vastaajat kokivat, että digitaalinen ja ei-digitaalinen pelaaminen on lisääntynyt selvästi poikkeusolojen aikana. Rahapelaamisen sen sijaan ei koettu lisääntyneen, vaan pikemminkin vähentyneen poikkeusoloissa.

23,6 % vastaajista kertoi digitaalisen pelaamisen ja 20,3 % ei-digitaalisen pelaamisen lisääntyneen selvästi tai jonkin verran poikkeusolojen aikana. Sekä digitaalinen että ei-digitaalinen pelaaminen oli pysynyt samalla tasolla poikkeusoloja edeltävään aikaan verrattuna reilulla 60 % vastaajista.

Vain 1,8 % vastaajista koki, että rahapelaaminen olisi lisääntynyt ainakin jonkin verran, kun 7,6 % koki sen vähentyneen. 82,1 % vastaajista koki rahapelaamisen pysyneen entisellään. Poikkeusolojen aikana oli mahdollista pelata verkkorahapelejä sekä kuponkipelejä, kuten lottoa,

Veikkauksen pelipisteissä, mikä voi osaltaan selittää sitä, että suurella osalla rahapelaaminen oli pysynyt poikkeusoloja edeltävällä tasolla. Sen sijaan raha-automaattipelit sekä Veikkauksen pelipaikat olivat kiinni kyselyn tekemisen aikaan, joten näitä pelejä ei ollut mahdollista pelata ollenkaan.

Poikkeusolojen vaikutus koettuun pelaamiseen liittyvään rahankäyttöön on hyvin samanlainen rahapelaamista koskevan kysymyksen kanssa. Suurimmalla osalla (81,6 %) rahankäyttö on pysynyt ennallaan, 7,5 %:lla se on vähentynyt ja vain pieni osa (2,8 %) vastaajista kokee, että se olisi lisääntynyt. Vaikka digitaalisen ja ei-digitaalisen pelaamisen koetaan lisääntyneen, ei lisääntymistä ole kuitenkaan koettu samassa suhteessa pelaamiseen liittyvän rahankäytön kohdalla. Poikkeusoloissa on ilmeisesti pikemminkin jatkettu jo aiemmin hankittujen pelien pelaamista kuin hankittu paljon uusia pelejä, eikä pelien sisäisiä ostomahdollisuuksia ole alettu käyttää ainakaan radikaalisti aiempaa enemmän.

18,7 % vastaajista ei osannut sanoa, ovatko poikkeusolot lisänneet tai vähentäneet pelaamiseen liittyviä ongelmia vai ovatko ne pysyneet ennallaan. 2,3 % koki, että ongelmat olivat lisääntyneet ja 3,2 % puolestaan koki niiden vähentyneen. 76 %:lla vastaajista tilanne on pysynyt ennallaan verrattuna poikkeusoloja edeltäneeseen tilanteeseen.

Koronan koetuissa vaikutuksissa on eroa sukupuolten ja ikäryhmien välillä. Miehet kokevat naisia enemmän digitaalisen pelaamisensa lisääntyneen, kun taas ei-digitaalisen pelaamisen lisääntymistä ovat kokeneet naiset miehiä enemmän. Rahapelaamisessa puolestaan miehet kokevat pelaamisensa vähentyneen naisia useammin. Erot sukupuolten välillä ovat tilastollisesti merkitseviä.

Erityisesti nuorimmat ikäryhmät kokevat, että digitaalinen pelaaminen on lisääntynyt poikkeusoloissa. 10-19-vuotiaista 48,4 % ja kaksikymppisistä 42,2 % kokee pelaamisen lisääntyneen. Kolme- ja nelikymppisilläkin yli 20 %:lla pelaaminen on lisääntynyt, mutta sitä vanhemmillä ikäryhmillä vain muutama prosentti kokee digitaalisen pelaamisen lisääntyneen poikkeusoloissa.

Kaikkein eniten ei-digitaalisen pelaamisen lisääntymistä poikkeusoloissa on kokenut kolmikymppisten ryhmä (34,3 %) ja nuorin 10-19-vuotiaiden ikäryhmä tulee toisena (29,8 %). Nelikymppiset (26,9 %) ovat myös kokeneet ei-digitaalisen

pelaamisensa lisääntyneen enemmän kuin kaksikymppisten ikäryhmä (23,5 %).

Poikkeusoloissa kotona ollessa vanhemmat ovat voineet pelata aiempaa enemmän ei-digitaalisia pelejä lasten kanssa. Tätä tulkintaa tukee se, että nimenomaan neljä- ja kolmekymppisten ikäryhmissä on koettu ei-digitaalisen pelaamisen lisääntyneen, kuten on koettu myös nuorimmassa 10-19-vuotiaiden ryhmässä. Naisista suurempi osuus on kokenut pelaamisen lisääntyneen miehiin verrattuna, mikä voi johtua osittain siitä, että nimenomaan äidit ovat pelanneet lasten kanssa poikkeusoloissa ei-digitaalisia pelejä. Kaksikymppisten ikäryhmässä koettu pelaamisen lisääntyminen on kohdistunut pikemminkin digitaalisiin kuin ei-digitaalisiin peleihin.

Aktiivisesti eri pelilajityyppejä pelaavista selvästi suurempi osa on kokenut digitaalisen ja ei-digitaalisen pelaamisen lisääntyneen poikkeusoloissa koko väestön lukemiin verrattuna. Ne, jotka muutenkin pelaavat paljon, ovat lisänneet pelaamistaan entisestään poikkeusoloissa. Pelaamiseen liittyvän rahankäytön lisääntymistä ei kuitenkaan ole suoraviivaisesti koettu aktiivisten pelaajien keskuudessa. Suurin osa kokee rahankäytön pysyneen poikkeusoloja edeltäneellä tasolla.

Sukupuolten välillä ei ollut eroa siinä, kuinka poikkeusolojen oli koettu vaikuttaneen pelaamiseen liittyviin ongelmiin. Ikäryhmistä 10-19-vuotiaiden joukossa oli eniten (10,6 %) niitä, jotka kokivat pelaamiseen liittyvien ongelmien lisääntyneen poikkeusoloissa. Kaksikymppisillä vastaava osuus oli 3,0 %, mutta muilla ikäryhmillä 0-0,8 % ilmoitti kokeneensa ongelmien lisääntyneen. Mitä nämä ongelmat tarkalleen ovat, ei selviä kyselyn tuloksista, mutta joka tapauksessa koettu ongelmien lisääntyminen painottuu selkeästi nuorimpaan ikäryhmään, jossa on myös koettu pelaamisen lisääntyneen useammin kuin muissa ikäryhmissä.

Pelaamiseen liittyvistä ongelmista puhutaan monesti nimenomaan rahapeleihin liittyen. Ongelmien lisääntymistä koettiin aktiivisten rahapelaajien keskuudessa vähemmän kuin esimerkiksi aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa. Eniten ongelmien lisääntymistä oli koettu aktiivisesti ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavien (7,7 %) ja aktiivisesti Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelejä pelaavien (2,8 %) keskuudessa. Jälleen on hyvä huomata, että ongelmat voivat tarkoittaa eri pelaajille eri asioita. Vaikka Veikkauksen

pelikoneet ja -paikat olivat kiinni kyselyn tekemisen aikaan, kuitenkin lähes kolme prosenttia näiden pelien aktiivisista pelaajista ilmoitti pelaamiseen liittyvien ongelmien lisääntyneen. Yksi mahdollinen ongelma joillekin näiden pelien pelaajille voi olla sekin, ettei pelejä pääse ollenkaan pelaamaan. Toisaalta ongelmat voivat johtua myös niistä peleistä, joita on alettu pelata suljettujen pelien korvikkeena.

Aktiivisesti Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelejä pelaavien keskuudessa oli kuitenkin paljon (11,1 %) myös niitä, jotka kokivat ongelmien vähentyneen poikkeusoloissa. Myös taitoon perustuvien rahapelien aktiivisten pelaajien (11,3 %) ja hevosvedonlyöjien (23,1 %) joukossa oli paljon niitä, jotka kokivat pelaamiseen liittyvien ongelmien vähentyneen koronan aikaan. Suurimmalla osalla (70,7-72,2 %) ei-digitaalisten, digitaalisten tai verkkorahapelien aktiivisista pelaajista koetut pelaamiseen liittyvät ongelmat ovat pysyneet samalla tasolla kuin koronaa edeltävänä aikana, mutta toisaalta noin 20 % näistä pelaajista ei osannut ottaa kantaa asiaan.

Loppusanat

Yhteenvetona vuoden 2020 Pelaajabarometri-tutkimus sisältää monia tutkimustuloksia, jotka vahvistavat aiempien barometrien tarjoamaa kuvaa pelien ja pelaamisen asemasta suomalaisessa arjessa. Pelaamisen yleisyyttä koskevat keskeiset tunnusluvut ovat pysyneet pääosin samoissa lukemissa kuin aiemmissa tutkimuksissa, eikä pelaamisen suuntaviivoissa ole tapahtunut suuria muutoksia. Myös pelaamisen sisällöissä suosituimmat pelityypit ovat edelleen pitkälti samassa järjestyksessä kuin aiemmissa barometritutkimuksissa. Mobiilipelaaminen on edelleen vankistanut asemaansa suhteessa tietokone- ja konsolipelaamiseen suosituimpana pelaamisen tapana. Pelien ostaminen verkossa on sen myötä tullut suosituimmaksi tavaksi hankkia pelejä.

Toisaalta tämä, koronakevään poikkeusoloissa toteutettu tutkimus sisältää monia erityispiirteitä, joiden avulla on mahdollista hahmottaa tarkempaa kuvaa eristäytymisen ja sosiaalisen kanssakäymisen vähentymisen vaikutuksista. Pelaamisen määrissä ja muodoissa on tapahtunut näissä oloissa tiettyjä muutoksia; erityisesti nuorimman ikäryhmän lisääntynyt pelaaminen, sekä myös keski-ikäisten ihmisten pelaamisessa tapahtunut lisääntyminen ovat erittäin kiinnostavia havaintoja. Suomalaiset käyttivät huomattavasti enemmän aikaa digitaaliseen pelaamiseen vuonna 2020 verrattuna aiempien Pelaajabarometriä tuloksiin.

Lisääntyneeseen pelaamiseen liittyy omia jännitteitään, mistä puolestaan kertovat koettujen, peliaikaan liittyvien ongelmien raportoitu lisääntyminen erityisesti nuorimmassa ikäryhmässä. Rahaa peleihin ei kuitenkaan ole käytetty aiempaa enemmän, rahankäyttö peleihin on päinvastoin hieman vähentynyt aiemmasta. Rahapelaamisen, lukuun ottamatta verkkorahapelaamista, jatkuva laskusuunta on myös mielenkiintoinen havainto, ja on kiinnostavaa nähdä, jatkuuko tämä kehityskulku myös epidemiatilanteen helpottaessa ja rajoitusten aikanaan väistyessä. Kilpapelaamisen seuraaminen nettilähetysten kautta on myös lisääntymään päin, mikä omalta osaltaan muuttaa kuvaa niin pelikulttuurista, urheiluharrastuksesta kuin modernista mediakentästäkin. Barometrissa nyt lyhyesti raportoidut havainnot tarjoavat runsaasti mahdollisuuksia jatkotutkimukselle.

Aiemmat pelaajabarometrit

Kinnunen, Jani, Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018) *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. TRIM Research Reports 28. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>

Mäyrä, Frans, Karvinen, Juho & Laura Ermi (2015) *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. Pelaajabarometrin 2020 kyselylomakkeet

Infosivu aikuisille vastaajille

Tutkimuksen osoitelähde:
Väestötietojärjestelmä
Digi- ja väestötietovirasto
PL 123
00531 HELSINKI

Tutkimus pelaamisesta Suomessa

Tämän kyselyn tarkoituksena on **kerätä tietoa pelaamisen yleisyydestä Suomessa**. Pelit ovat olleet laajan huomion kohteena, mutta tieteellinen tieto siitä, mitä suomalaiset itse asiassa pelaavat ja kuinka paljon, on edelleen puutteellista. Jokainen vastaus on tärkeä tutkimuksen onnistumiseksi, riippumatta siitä kuinka paljon pelaat tai et pelaat. Olemme erittäin kiitollisia, jos voit osallistua tutkimukseen täyttämällä oheisen lyhyen kyselyn. **Valmiiksi maksettu palautuskuori** on myös ohessa.

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 (QR-koodi löytyy myös paperisesta kyselylomakkeesta). Verkkolomakkeen täyttämiseen tarvitset henkilökohtaisen nelinumeroisen tunnistenumeron, joka on paperisessa kyselylomakkeessa. **Vastauksia käsitellään nimettöminä**, eikä tuloksista voida tunnistaa yksittäisiä vastaajia.

Toivomme vastauksia viimeistään **kesäkuun alkuun mennessä**.

Verkkokyselyn osoite: bit.ly/Pelikysely2020
Henkilökohtainen tunnistenumerosi on paperisen kyselylomakkeen alkupäässä



Halukkaiden vastaajien kesken arvotaan pieni palkinto, 5 kappaletta Finnkinon sarjalippuja (4 lippua kussakin). Palkintojen arvonta suoritetaan **1.6.2020**.

Kysely on osa Tampereen yliopiston, Turun yliopiston ja Jyväskylän yliopiston toteuttamaa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköä, jota rahoittaa Suomen Akatemia. Tutkimuksesta vastaa professori Frans Mäyrä Tampereen yliopistosta. (Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta, 33014 Tampereen yliopisto. Sähköposti: frans.mayra@tuni.fi).

Tulokset raportoidaan edellisen Pelaajabarometrin tavoin, ks. bit.ly/Barometri2018

Jos haluat osallistua elokuvalippujen arvontaan ja/tai jatkotutkimukseen, täytä alla olevat kohdat ja laita tämä paperi vastauskuoreen yhdessä täytetyn kyselylomakkeen kanssa.

Haluatko osallistua Finnkinon elokuvalippujen **arvontaan** (Arvonta suoritetaan 1.6.2020)? Kyllä En

Mikäli haluat olla mahdollisessa jatkotutkimuksessa **haastateltavana**, jätä myös puhelinnumerosi tai sähköpostiosoitteesi:

Voit tarvittaessa jatkaa kyselylomakkeen lopussa oleviin kysymyksiin vastaamista tänne ja tämän paperin kääntöpuolelle (voit käyttää myös muuta paperia halutessasi).

Voit tarvittaessa käyttää tämän paperin kääntöpuolta, jos tarvitset lisätilaa vastaamiseen →

Infosivu alle 15-vuotiaiden lasten huoltajille

Tutkimuksen osoitelähde:
Väestötietojärjestelmä
Digi- ja väestötietovirasto
PL 123
00531 HELSINKI

Tutkimus pelaamisesta Suomessa

Oheinen kyselylomake on tarkoitettu perheessänne olevalle **10–15-vuotiaalle lapselle**. Pyydämme sinua huoltajana täyttämään lomakkeen lapsen kanssa yhdessä, siten, että varsinaisiin kysymyksiin vastaa lapsi itse. Jos teillä on pääsy internetiin, **rohkaissimme täyttämään lomakkeen verkkoversion**. Siinä tapauksessa voitte jättää paperilomakkeen tyhjäksi. Lähettäkää kuitenkin **joka tapauksessa sekä lomake että tämä lupalappu vanhemman allekirjoituksella varustettuna** meille oheisella palautuskuorella.

Amman täten suostumukseni lapseni kyselytutkimukseen osallistumiselle:

Allekirjoitus ja nimen selvennys

Tietoa tutkimuksesta ja ohjeet kyselyyn vastaajalle:

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 pelaa. Olemme erittäin kiitollisia, jos voit osallistua tutkimukseen täyttämällä oheisen lyhyen kyselyn. **Valmiiksi maksettu palautuskuori** on myös ohessa.

Jos sinulla on pääsy internetiin, **rohkaissimme sinua täyttämään lomakkeen verkkoversion**. Pääset verkkokyselyyn alla olevan osoitteen tai oheisen QR-koodin kautta (QR-koodi löytyy myös paperisesta kyselylomakkeesta). Verkkolomakkeen täyttämiseen tarvitset henkilökohtaisen nelinumeroisen tunnistenumeron, joka on paperisessa kyselylomakkeessa. **Vastauksia käsitellään nimettöminä**, eikä tuloksista voida tunnistaa yksittäisiä vastaajia.

Toivomme vastauksia viimeistään **kesäkuun alkuun mennessä**.

Verkkokyselyn osoite: bit.ly/Pelikysely2020
Henkilökohtainen tunnistenumerosi on paperisen kyselylomakkeen alkupäässä



Halukkaiden vastaajien kesken arvotaan pieni palkinto, 5 kappaletta Finnkinon sarjalippuja (4 lippua kussakin). Palkintojen arvonta suoritetaan **1.6.2020**.

Kysely on osa Tampereen yliopiston, Turun yliopiston ja Jyväskylän yliopiston toteuttamaa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköä, jota rahoittaa Suomen Akatemia. Tutkimuksesta vastaa professori Frans Mäyrä Tampereen yliopistosta. (Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta, 33014 Tampereen yliopisto. Sähköposti: frans.mayra@tuni.fi).


Tulokset raportoidaan edellisen Pelaajabarometrin tavoin, ks. bit.ly/Barometri2018

Jos haluat osallistua elokuvalippujen arvontaan ja/tai jatkotutkimukseen, täytä alla olevat kohdat ja laita tämä paperi vastauskuoreen yhdessä täytetyn kyselylomakkeen kanssa.

Haluatko osallistua Finnkinon elokuvalippujen arvontaan (Arvonta suoritetaan 1.6.2020)? Kyllä En

Mikäli haluat olla mahdollisessa jatkotutkimuksessa **haastateltavana**, jätä myös puhelinnumerosi tai sähköpostiosoitteesi:

Voit tarvittaessa jatkaa kyselylomakkeen lopussa oleviin kysymyksiin vastaamista tämän paperin kääntöpuolelle (voit käyttää myös muuta paperia halutessasi). →

Katso tarkemmat tiedot tutkimuksesta lomakkeen mukana tulevasta irtolehdestä. Voit vastata kyselyyn myös verkossa. Tarvitset sitä varten alla olevan henkilökohtaisen tunnistenumeron.	
Verkkokyselyn osoite: bit.ly/Pelikysely2020	
Henkilökohtainen tunnistenumero:	

Tutkimus pelaamisesta Suomessa

Vastaa aluksi **taustatietokysymyksiin**. Tietoja käsitellään luottamuksellisesti ja anonyymisti.

Vastaajan ikä _____ vuotta.	Asuinpaikkakunta _____
Sukupuoli <input type="checkbox"/> nainen <input type="checkbox"/> mies <input type="checkbox"/> muu	Asun yksin <input type="checkbox"/> Asun jonkun muun/muiden kanssa <input type="checkbox"/>
Jos laskette yhteen kotitaloutenne kaikki tulot, kuinka paljon kotitaloutenne nettotulot (tulot verojen jälkeen) yhteensä kuukaudessa ovat? Jos et tiedä tarkkaa lukua, voit arvioida. <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	Merkitse rasti ylimmän käymäsi koulutusasteen kohdalle, vaikka koulutus ei olisikaan suoritettu loppuun. <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

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, urheiluedonlyönti)	<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"/>

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

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. Pasianssi, 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, Lego-pelit...)	<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, Fortnite...)	<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, Life Is Strange ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Simulaatiopelit (esim. The Sims, Football Manager, Cities: Skylines, FarmVille...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Urheilupelit (esim. Rocket League, 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, Forza...)	<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, Elder Scrolls Online ...)	<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, Dota 2...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musiikki- ja seurapelit (esim. Rock Band, SingStar, Just Dance, Mario Party...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oppimispelit (esim. Ekapeli, Papunetin pelit, 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, 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>Kilpapelaminen 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-kilpapeleinä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Katsotko stream-lähetyksiä tai -tallenteita eSports-kilpapelamisesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lyötkö rahasta vetoa eSports-kilpapelamisesta	<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 lähettkö 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 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

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

<i>Digitaaliset pelialustat</i>	<i>päivittäin</i>	<i>viikoittain</i>	<i>noin kerran kuussa</i>	<i>harvemmin</i>	<i>en lainkaan</i>	<i>en osaa sanoa</i>
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. Xbox One, PlayStation 4, Wii...)	<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 Go, 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"/>

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 kotiinne on ostettu kuluneen puolen vuoden aikana? _____ peliä

<i>Pelaamiseen liittyvät ongelmat</i>	<i>kyllä, toistuvasti</i>	<i>kyllä, harvoin</i>	<i>ei</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"/>
Aiheuttaako pelaaminen ongelmia läheisissä ihmissuhteissa?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Helpottaako pelaaminen pahaa oloasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Onko sinulla mielestäsi vaikeuksia rajoittaa digitaalisten pelien pelaamistasi?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

<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>päivittäin</i>	<i>viikoittain</i>	<i>noin kerran kuussa</i>	<i>harvemmin</i>	<i>en lainkaan</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, skinit, lisätasot...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kuinka usein maksat digipeleissä olevien yllätyslaatikoiden (loot box) avaamisesta?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<i>Millä tavalla koronavirukseen liittyvät poikkeusolot ovat vaikuttaneet pelaamiseesi?</i>	<i>Lisääntynyt selvästi</i>	<i>Lisääntynyt jonkin verran</i>	<i>Pysynyt ennallaan</i>	<i>Vähentynyt jonkin verran</i>	<i>Vähentynyt selvästi</i>	<i>en osaa sanoa</i>
Digitaalisten pelien pelaamiseni on...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ei-digitaalisten pelien pelaamiseni on...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rahapelien pelaamiseni on...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelaamiseen liittyvä rahankäyttöni on...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelaamiseeni liittyvät ongelmat ovat...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tähän voit kirjoittaa vapaamuotoisesti siitä, millä tavalla koronaviruksen aiheuttamat poikkeusolot ovat vaikuttaneet pelaamiseesi sekä siihen liittyvään ajan ja rahan käyttöön, sosiaalisiin suhteisiin ja muihin asioihin. Voit halutessasi kirjoittaa lisää erilliselle paperille, jonka voit laittaa mukaan palautuskuoreen.

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

Perinteiset pelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Perinteiset pelit	94,6 %	67,1 %	95,7 %	69,1 %	93,5 %	65,2 %
Lauta- ja seurapelit	75,0 %	30,3 %	79,7 %	32,4 %	70,3 %	28,2 %
10 - 19 v.		45,6 %		46,5 %		44,8 %
20 - 29 v.		37,5 %		42,0 %		33,3 %
30 - 39 v.		48,9 %		50,0 %		47,9 %
40 - 49 v.		43,0 %		45,6 %		40,6 %
50 - 59 v.		14,8 %		20,4 %		9,3 %
60 - 69 v.		8,3 %		11,7 %		4,7 %
70 - 75 v.		5,7 %		6,1 %		5,0 %
Paperilla pelattavat pulmapelit	69,0 %	36,7 %	77,9 %	44,1 %	60,1 %	29,3 %
10 - 19 v.		14,9 %		23,3 %		6,9 %
20 - 29 v.		30,8 %		32,0 %		29,6 %
30 - 39 v.		32,6 %		34,0 %		31,3 %
40 - 49 v.		35,2 %		39,2 %		31,3 %
50 - 59 v.		37,2 %		54,1 %		20,4 %
60 - 69 v.		58,2 %		67,2 %		48,6 %
70 - 75 v.		52,4 %		58,5 %		43,3 %
Korttipelit	75,2 %	33,7 %	76,3 %	34,4 %	74,0 %	32,9 %
10 - 19 v.		60,0 %		65,1 %		55,2 %
20 - 29 v.		44,2 %		42,0 %		46,3 %
30 - 39 v.		29,5 %		32,0 %		27,1 %
40 - 49 v.		44,0 %		44,3 %		43,8 %
50 - 59 v.		17,5 %		18,4 %		16,7 %
60 - 69 v.		19,4 %		21,9 %		16,8 %
70 - 75 v.		19,7 %		18,3 %		21,7 %

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAJASTA KORONAN AIKAAN

Perinteiset pubipelit	34,9 %	5,1 %	24,2 %	1,6 %	45,6 %	8,7 %
10 - 19 v.		7,6 %		4,7 %		10,3 %
20 - 29 v.		11,5 %		2,0 %		20,4 %
30 - 39 v.		6,3 %		2,0 %		10,4 %
40 - 49 v.		4,4 %		2,5 %		6,3 %
50 - 59 v.		3,7 %		0,0 %		7,4 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,0 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Bingo	13,8 %	1,2 %	15,0 %	1,5 %	12,6 %	0,9 %
10 - 19 v.		2,9 %		2,3 %		3,4 %
20 - 29 v.		1,9 %		4,0 %		0,0 %
30 - 39 v.		1,0 %		2,0 %		0,0 %
40 - 49 v.		0,6 %		1,3 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,9 %		0,0 %		1,9 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,0 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,7 %		1,2 %		0,0 %
Urheilupelit	36,3 %	19,5 %	28,4 %	13,2 %	44,3 %	25,8 %
10 - 19 v.		52,1 %		48,8 %		55,2 %
20 - 29 v.		28,8 %		18,0 %		38,9 %
30 - 39 v.		21,7 %		16,0 %		27,1 %
40 - 49 v.		17,7 %		10,1 %		25,0 %
50 - 59 v.		7,0 %		1,0 %		13,0 %
60 - 69 v.		3,6 %		0,0 %		7,5 %
70 - 75 v.		2,7 %		0,0 %		6,7 %
Ulko- ja pihapelit	70,5 %	19,2 %	72,4 %	18,1 %	68,7 %	20,3 %
10 - 19 v.		42,9 %		37,2 %		48,3 %
20 - 29 v.		15,4 %		14,0 %		16,7 %
30 - 39 v.		19,2 %		22,0 %		16,7 %
40 - 49 v.		22,3 %		22,8 %		21,9 %
50 - 59 v.		14,5 %		12,2 %		16,7 %
60 - 69 v.		11,8 %		14,1 %		9,3 %
70 - 75 v.		4,8 %		1,2 %		10,0 %

Digitaaliset viihdepelit: pelilaitteet ja alustat

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Tietokone	50,5 %	32,9 %	39,2 %	22,4 %	61,8 %	43,6 %
10 - 19 v.		66,1 %		55,8 %		75,9 %
20 - 29 v.		51,7 %		28,0 %		74,1 %
30 - 39 v.		27,3 %		12,0 %		41,7 %
40 - 49 v.		27,7 %		7,6 %		46,9 %
50 - 59 v.		17,4 %		16,3 %		18,5 %
60 - 69 v.		22,8 %		25,0 %		20,6 %
70 - 75 v.		14,0 %		12,2 %		16,7 %
Pelikonsoli	42,5 %	21,3 %	36,4 %	14,8 %	48,6 %	27,9 %
10 - 19 v.		47,7 %		32,6 %		62,1 %
20 - 29 v.		36,5 %		30,0 %		42,6 %
30 - 39 v.		31,1 %		22,0 %		39,6 %
40 - 49 v.		26,6 %		15,2 %		37,5 %
50 - 59 v.		2,5 %		3,1 %		1,9 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Käsi-konsoli	13,9 %	4,0 %	9,1 %	2,5 %	18,8 %	5,5 %
10 - 19 v.		6,9 %		7,0 %		6,9 %
20 - 29 v.		9,6 %		6,0 %		13,0 %
30 - 39 v.		4,2 %		2,0 %		6,3 %
40 - 49 v.		6,0 %		2,5 %		9,4 %
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 %
Mobiililaitteet	58,7 %	42,7 %	58,9 %	42,3 %	58,4 %	43,1 %
10 - 19 v.		77,4 %		79,1 %		75,9 %
20 - 29 v.		56,7 %		54,0 %		59,3 %
30 - 39 v.		54,0 %		56,0 %		52,1 %
40 - 49 v.		52,1 %		38,0 %		65,6 %
50 - 59 v.		23,1 %		29,6 %		16,7 %
60 - 69 v.		16,6 %		24,2 %		8,4 %
70 - 75 v.		9,9 %		11,0 %		8,3 %

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

Facebook	14,5 %	9,2 %	16,0 %	10,3 %	13,0 %	8,0 %
10 - 19 v.		8,1 %		9,3 %		6,9 %
20 - 29 v.		9,6 %		12,0 %		7,4 %
30 - 39 v.		6,0 %		8,0 %		4,2 %
40 - 49 v.		19,2 %		16,5 %		21,9 %
50 - 59 v.		8,0 %		12,2 %		3,7 %
60 - 69 v.		7,6 %		7,8 %		7,5 %
70 - 75 v.		3,6 %		4,9 %		1,7 %
Muut selaimessa toimivat	23,6 %	8,3 %	23,6 %	8,4 %	23,5 %	8,3 %
10 - 19 v.		16,8 %		16,3 %		17,2 %
20 - 29 v.		10,6 %		10,0 %		11,1 %
30 - 39 v.		9,2 %		8,0 %		10,4 %
40 - 49 v.		9,1 %		8,9 %		9,4 %
50 - 59 v.		4,9 %		6,1 %		3,7 %
60 - 69 v.		3,7 %		6,2 %		0,9 %
70 - 75 v.		2,8 %		2,4 %		3,3 %
Virtuaalilasit	8,5 %	2,4 %	5,5 %	1,2 %	11,5 %	3,6 %
10 - 19 v.		4,7 %		2,3 %		6,9 %
20 - 29 v.		4,8 %		0,0 %		9,3 %
30 - 39 v.		4,1 %		4,0 %		4,2 %
40 - 49 v.		1,6 %		0,0 %		3,1 %
50 - 59 v.		0,5 %		1,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,7 %		1,2 %		0,0 %
Lisätyn todellisuuden alustat	1,6 %	0,2 %	0,8 %	0,0 %	2,5 %	0,3 %
10 - 19 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
20 - 29 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
30 - 39 v.		1,1 %		0,0 %		2,1 %
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 %

Digitaaliset viihdepelit: lajityypit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Digitaalisten viihdepelien lajityypit	67,2 %	49,5 %	64,2 %	43,0 %	70,2 %	56,0 %
Pulma- ja korttipelit	55,1 %	30,4 %	54,3 %	33,2 %	55,9 %	27,5 %
10 - 19 v.		45,5 %		53,5 %		37,9 %
20 - 29 v.		36,5 %		36,0 %		37,0 %
30 - 39 v.		34,6 %		36,0 %		33,3 %
40 - 49 v.		34,3 %		34,2 %		34,4 %
50 - 59 v.		19,6 %		24,5 %		14,8 %
60 - 69 v.		22,1 %		28,9 %		15,0 %
70 - 75 v.		15,6 %		17,1 %		13,3 %
Toimintapelit	35,4 %	16,6 %	24,8 %	10,4 %	46,2 %	22,9 %
10 - 19 v.		44,9 %		23,3 %		65,5 %
20 - 29 v.		31,7 %		24,0 %		38,9 %
30 - 39 v.		23,8 %		18,0 %		29,2 %
40 - 49 v.		11,1 %		6,3 %		15,6 %
50 - 59 v.		0,9 %		0,0 %		1,9 %
60 - 69 v.		0,9 %		0,8 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Ammuskelupelit	28,6 %	18,6 %	10,7 %	4,4 %	46,7 %	32,9 %
10 - 19 v.		50,3 %		16,3 %		82,8 %
20 - 29 v.		40,1 %		10,0 %		68,5 %
30 - 39 v.		20,2 %		4,0 %		35,4 %
40 - 49 v.		14,4 %		0,0 %		28,1 %
50 - 59 v.		1,4 %		1,0 %		1,9 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,0 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

Seikkailupelit	30,7 %	17,3 %	17,3 %	7,7 %	44,1 %	27,0 %
10 - 19 v.		44,3 %		25,6 %		62,1 %
20 - 29 v.		37,3 %		18,0 %		55,6 %
30 - 39 v.		23,1 %		10,0 %		35,4 %
40 - 49 v.		9,6 %		0,0 %		18,8 %
50 - 59 v.		2,4 %		1,0 %		3,7 %
60 - 69 v.		0,9 %		0,0 %		1,9 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Simulaatiopelit	26,6 %	15,0 %	21,8 %	11,3 %	31,4 %	18,7 %
10 - 19 v.		45,8 %		39,5 %		51,7 %
20 - 29 v.		31,7 %		24,0 %		38,9 %
30 - 39 v.		14,4 %		12,0 %		16,7 %
40 - 49 v.		7,6 %		2,5 %		12,5 %
50 - 59 v.		2,9 %		2,0 %		3,7 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,0 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Urheilupelit	20,7 %	7,4 %	8,2 %	0,7 %	33,4 %	14,2 %
10 - 19 v.		22,3 %		2,3 %		41,4 %
20 - 29 v.		14,3 %		0,0 %		27,8 %
30 - 39 v.		5,4 %		0,0 %		10,4 %
40 - 49 v.		7,0 %		1,3 %		12,5 %
50 - 59 v.		1,4 %		1,0 %		1,9 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,0 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Ajopelit	32,3 %	10,2 %	19,5 %	3,4 %	45,1 %	17,0 %
10 - 19 v.		32,2 %		11,6 %		51,7 %
20 - 29 v.		18,1 %		4,0 %		31,5 %
30 - 39 v.		8,3 %		6,0 %		10,4 %
40 - 49 v.		10,2 %		1,3 %		18,8 %
50 - 59 v.		1,4 %		1,0 %		1,9 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

Strategiapelit	25,4 %	13,6 %	11,2 %	3,5 %	39,6 %	23,7 %
10 - 19 v.		38,0 %		16,3 %		58,6 %
20 - 29 v.		24,8 %		2,0 %		46,3 %
30 - 39 v.		16,0 %		2,0 %		29,2 %
40 - 49 v.		11,2 %		0,0 %		21,9 %
50 - 59 v.		2,0 %		4,1 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,0 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,7 %		1,2 %		0,0 %
Roolipelit	17,5 %	8,7 %	6,7 %	2,4 %	28,4 %	15,0 %
10 - 19 v.		12,2 %		7,0 %		17,2 %
20 - 29 v.		23,0 %		8,0 %		37,0 %
30 - 39 v.		12,8 %		2,0 %		22,9 %
40 - 49 v.		9,6 %		0,0 %		18,8 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,0 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Nettiroolipelit	13,3 %	5,8 %	4,2 %	1,8 %	22,4 %	9,8 %
10 - 19 v.		5,8 %		4,7 %		6,9 %
20 - 29 v.		15,3 %		4,0 %		25,9 %
30 - 39 v.		8,4 %		4,0 %		12,5 %
40 - 49 v.		8,0 %		0,0 %		15,6 %
50 - 59 v.		0,9 %		0,0 %		1,9 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Muut monen pelaajan verkkopelit	16,3 %	8,9 %	6,7 %	3,2 %	25,9 %	14,6 %
10 - 19 v.		29,1 %		16,3 %		41,4 %
20 - 29 v.		17,2 %		4,0 %		29,6 %
30 - 39 v.		11,7 %		2,0 %		20,8 %
40 - 49 v.		1,6 %		0,0 %		3,1 %
50 - 59 v.		1,4 %		1,0 %		1,9 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

Musiikki- ja seurapelit	24,5 %	4,1 %	25,3 %	4,9 %	23,6 %	3,4 %
10 - 19 v.		9,2 %		11,6 %		6,9 %
20 - 29 v.		8,7 %		10,0 %		7,4 %
30 - 39 v.		3,0 %		4,0 %		2,1 %
40 - 49 v.		6,3 %		6,3 %		6,3 %
50 - 59 v.		1,0 %		2,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Oppimispelit	18,8 %	6,5 %	22,0 %	6,7 %	15,5 %	6,3 %
10 - 19 v.		12,7 %		11,6 %		13,8 %
20 - 29 v.		3,9 %		6,0 %		1,9 %
30 - 39 v.		7,2 %		6,0 %		8,3 %
40 - 49 v.		13,2 %		13,9 %		12,5 %
50 - 59 v.		3,9 %		4,1 %		3,7 %
60 - 69 v.		2,1 %		3,1 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,7 %		1,2 %		0,0 %
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	5,1 %	0,5 %	2,8 %	0,3 %	7,3 %	0,7 %
10 - 19 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
20 - 29 v.		1,9 %		0,0 %		3,7 %
30 - 39 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50 - 59 v.		0,5 %		1,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,9 %		0,8 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Rahapelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Rahapelit	70,2 %	44,9 %	65,8 %	35,0 %	74,6 %	54,9 %
Perinteiset rahapelit	66,6 %	39,6 %	63,2 %	31,2 %	70,0 %	48,0 %
Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit	64,5 %	37,9 %	61,9 %	30,6 %	67,1 %	45,3 %
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	5,8 %	1,5 %	3,9 %	0,5 %	7,7 %	2,5 %
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.		1,6 %		0,0 %		3,1 %
50 - 59 v.		3,8 %		2,0 %		5,6 %
60 - 69 v.		3,1 %		0,8 %		5,6 %
70 - 75 v.		1,3 %		0,0 %		3,3 %
Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit	22,2 %	7,9 %	14,6 %	3,3 %	29,9 %	12,6 %
10 - 19 v.		2,9 %		2,3 %		3,4 %
20 - 29 v.		11,5 %		6,0 %		16,7 %
30 - 39 v.		11,5 %		6,0 %		16,7 %
40 - 49 v.		11,8 %		1,3 %		21,9 %
50 - 59 v.		7,1 %		3,1 %		11,1 %
60 - 69 v.		4,5 %		0,8 %		8,4 %
70 - 75 v.		4,2 %		3,7 %		5,0 %

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Verkkorahapelit	33,1 %	21,5 %	23,2 %	13,5 %	43,0 %	29,6 %
Veikkauksen rahapelisivusto	32,0 %	20,9 %	22,9 %	13,5 %	41,2 %	28,4 %
10 - 19 v.		3,5 %		0,0 %		6,9 %
20 - 29 v.		21,1 %		18,0 %		24,1 %
30 - 39 v.		28,9 %		22,0 %		35,4 %
40 - 49 v.		33,0 %		15,2 %		50,0 %
50 - 59 v.		24,3 %		15,3 %		33,3 %
60 - 69 v.		18,2 %		13,3 %		23,4 %
70 - 75 v.		10,4 %		6,1 %		16,7 %
Ulkomaiset rahapelisivustot	6,7 %	2,9 %	1,5 %	0,3 %	11,8 %	5,5 %
10 - 19 v.		3,5 %		0,0 %		6,9 %
20 - 29 v.		4,8 %		0,0 %		9,3 %
30 - 39 v.		3,2 %		0,0 %		6,3 %
40 - 49 v.		6,4 %		0,0 %		12,5 %
50 - 59 v.		0,5 %		1,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,4 %		0,8 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,7 %		0,0 %		1,7 %

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Digitaalinen rahapelaaminen (ei sisällä verkkorahapelaamista)	38,8 %	25,4 %	30,9 %	16,5 %	46,8 %	34,5 %
Digitaalinen rahapelaaminen (sisältää verkkorahapelaamisen)	43,1 %	28,2 %	33,5 %	18,6 %	52,8 %	37,8 %
Onneen perustuvat digitaaliset rahapelit	37,5 %	23,8 %	30,7 %	16,5 %	44,4 %	31,2 %
10 - 19 v.		4,7 %		2,3 %		6,9 %
20 - 29 v.		23,0 %		18,0 %		27,8 %
30 - 39 v.		28,0 %		20,0 %		35,4 %
40 - 49 v.		32,4 %		13,9 %		50,0 %
50 - 59 v.		24,8 %		16,3 %		33,3 %
60 - 69 v.		30,0 %		25,8 %		34,6 %
70 - 75 v.		18,9 %		15,9 %		23,3 %
Taitoelementin sisältävät digitaaliset rahapelit	14,1 %	6,0 %	4,1 %	0,8 %	24,2 %	11,2 %
10 - 19 v.		1,8 %		0,0 %		3,4 %
20 - 29 v.		8,6 %		2,0 %		14,8 %
30 - 39 v.		9,6 %		2,0 %		16,7 %
40 - 49 v.		8,0 %		0,0 %		15,6 %
50 - 59 v.		7,0 %		1,0 %		13,0 %
60 - 69 v.		3,6 %		0,0 %		7,5 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Eläytymispelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Eläytymispelit	9,8%	2,7%	5,9 %	1,1 %	13,7 %	4,3 %
Keräilykorttipelit	4,9 %	1,1 %	3,6 %	0,5 %	6,1 %	1,8 %
10 - 19 v.		1,1 %		2,3 %		0,0 %
20 - 29 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
30 - 39 v.		2,2 %		0,0 %		4,2 %
40 - 49 v.		3,8 %		1,3 %		6,3 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,0 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Roolipelit	7,5 %	1,5 %	3,6 %	0,9 %	11,4 %	2,0 %
10 - 19 v.		1,1 %		2,3 %		0,0 %
20 - 29 v.		2,9 %		2,0 %		3,7 %
30 - 39 v.		2,0 %		2,0 %		2,1 %
40 - 49 v.		3,2 %		0,0 %		6,3 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,0 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Liveroolipelit	1,6 %	0,0 %	1,1 %	0,0 %	2,0 %	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 %
Miniatyyritaistelupelit	2,0 %	1,0 %	0,2 %	0,0 %	3,8 %	2,0 %
10 - 19 v.		1,8 %		0,0 %		3,4 %
20 - 29 v.		1,9 %		0,0 %		3,7 %
30 - 39 v.		1,1 %		0,0 %		2,1 %
40 - 49 v.		1,6 %		0,0 %		3,1 %
50 - 59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,5 %		0,0 %		0,9 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

eSports

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
eSports						
eSports-kilpapelit	4,5 %	2,6 %	0,8 %	0,3 %	8,3 %	4,9 %
10 - 19 v.		8,2 %		2,3 %		13,8 %
20 - 29 v.		4,8 %		0,0 %		9,3 %
30 - 39 v.		3,2 %		0,0 %		6,3 %
40 - 49 v.		1,6 %		0,0 %		3,1 %
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 %
eSports-streamien ja tallenteiden katselu	19,5 %	9,5 %	8,4 %	2,0 %	30,6 %	17,1 %
10 - 19 v.		25,8%		2,3 %		48,3 %
20 - 29 v.		24,8%		6,0 %		42,6 %
30 - 39 v.		10,5 %		4,0 %		16,7 %
40 - 49 v.		3,8 %		1,3 %		6,3 %
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 %
eSports-vedonlyönti	2,5 %	0,9 %	0,3 %	0,0 %	4,8 %	1,8 %
10 - 19 v.		1,8 %		0,0 %		3,4 %
20 - 29 v.		2,9 %		0,0 %		5,6 %
30 - 39 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
40 - 49 v.		1,6 %		0,0 %		3,1 %
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	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Striimaus						
Pelistreamien ja -tallenteiden katselu	21,7 %	13,0 %	9,0 %	4,8 %	34,5 %	21,3 %
10-19 v		37,3 %		18,6 %		55,2 %
20-29 v		34,4 %		14,0 %		53,7 %
30-39 v		12,8 %		2,0 %		22,9 %
40-49 v		3,2 %		0,0 %		6,3 %
50-59 v		0,9 %		0,0 %		1,9 %
60-69 v		0,5 %		0,0 %		0,9 %
70-75 v		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Pelaamisen striimaus	3,4 %	1,2 %	1,8 %	0,9 %	5,0 %	1,5 %
10-19 v		4,0%		4,7 %		3,4 %
20-29 v		1,9%		2,0 %		1,9 %
30-39 v		2,2 %		0,0 %		4,2 %
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	2,5 %	0,6 %	0,6 %	0,6 %	4,5 %	0,7 %
10-19 v		1,1 %		2,3 %		0,0 %
20-29 v		1,0 %		2,0 %		0,0 %
30-39 v		2,2 %		0,0 %		4,2 %
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 Pelaajabarometreihin⁷

EI-DIGITAALINEN PELAAMINEN	Vuonna 2013 (n=972)		Vuonna 2015 (n=995)		Vuonna 2018 (n=946)		Vuonna 2020 (n=914)	
	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Lauta- ja seurapelit	72,6	22,1	75,2	25,7	74,8	25,7	75	30,3*
Paperilla pelattavat pulmapelit	76,8	41,6**	72,6*	37,4	70,1	35,6	69	36,7
Korttipelit	74,6	27,8	72,3	26,9	73,8	27,5	75,2	33,7**
Perinteiset pubipelit	34,5	6,8	36,1	7,4	35,3	5,6	34,9	5,1
2011 - 2015: Veikkauksen rahapelit 2018 - 2020: Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit	74,6	46,5	71,1	46,4	65,3**	40,3**	64,5	37,9
2011 - 2015: Fintoton rahapelit 2018 - 2020: Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit	7,3	1,5*	5,2	1,5	6,3	1,8	5,8	1,5
2011 - 2015: RAY:n rahapelit 2018 - 2020: Veikkauksen raha- automaatti- ja kasinopelit	33,1***	14,8*	33,3	15,1	27,2**	11,4*	22,2*	7,9*
Bingo	10,7	1,9	10,4	1,8	13,2	2,4	13,8	1,2
Urheilupelit	42,0	22,2	39,1	19,3	37,3	19,2	36,3	19,5
Ulko- ja pihapelit	71,3	18,7	73,4	13,0***	71,0	16,8*	70,5	19,2
Keräilykorttipelit	4,5	1,9	5,7	1,8	3,8*	0,7*	4,9	1,1
Roolipelit	4,7	0,9	4,8	1,8	3,9	0,9	7,5**	1,5*
Liveroolipelit	2,1	0,2	1,3	0,3	1,1	0,1	1,6	0
Miniatyyritaistelupelit	2,0	0,6	1,4	0,5	1,8	0,5	2	1

* p < .05

** p < .01

*** p < .001

⁷ Vuoden 2020 kohdalla on merkitty tilastollisesti merkitsevät muutokset verrattuna vuoteen 2018. Vuoden 2018 kohdalla verrattuna vuoteen 2015, ja vuoden 2015 kohdalla tilastollisesti merkitsevät muutokset verrattuna vuoteen 2013. Punainen väri tarkoittaa laskua ja vihreä nousua verrattuna edellisen barometrin samaan kohtaan.

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

DIGITAALISET PELIALUSTAT	Vuonna 2013 (n=972)		Vuonna 2015 (n=995)		Vuonna 2018 (n=946)		Vuonna 2020 (n=914)	
	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
<i>2011 - 2013: Yksin pelattavat tietokonepelit</i> <i>2015 - 2020: Tietokoneella pelattavat pelit</i>	52,4**	27,8**	53,1	32,3*	48,5*	28,4	50,5	32,9*
Konsolipelit	38,8	18,9*	41,5	22,0	42,1	24,3	42,5	21,3
Käsikonsolipelit	14,9	3,9*	13,4	3,8	12,2	2,8	13,9	4
<i>2011 – 2013: Monen pelaajan verkkopelit</i> <i>2015 - 2020: Muut monen pelaajan verkkopelit</i>	13,8	9,3	12,7	8,8	14,3	8,3	16,3	8,9
Facebookin pelit	17,2	9,7	25,4***	17,2***	21,7	12,5**	14,5***	9,2*
Muut selaimessa pelattavat pelit	36,9	11,8***	33,3	12,1	25,8***	9,2*	23,6	8,3
Ladattavat PC- ja konsolipelit	13,8	5,2	-	-	-	-	-	-
Mobiililaitteiden pelit	48,1***	28,6***	51,9	37,1***	56,6*	38,3	58,7	42,7
Nettipokeri	7,3	3,1	-	-	-	-	-	-
<i>2011 – 2013: Muut suomalaiset verkkorahapelit</i> <i>2015: Suomalaiset verkkorahapelisivustot</i> <i>2018 - 2020: Veikkauksen rahapelisivusto</i>	21,2	12,5	28,5***	19,5***	30,0	19,8	32	20,9
<i>2011 – 2013: Muut ulkomaiset verkkorahapelit</i> <i>2015: Ulkomaiset verkkorahapelisivustot</i> <i>2018 - 2020: Ulkomaiset rahapelisivustot</i>	4,7*	2,0	6,2	2,5	5,7	2,7	6,6	2,9
Virtuaalilasit	-	-	-	-	6,7	1,1	8,5	2,4*
Lisätyn todellisuuden alustat	-	-	-	-	0,8	0,1	1,6	0,2

* p < .05

** p < .01

*** p < .001

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

DIGITAALISET PELILAJITYYPIT	Vuonna 2015 (n=995)		Vuonna 2018 (n=946)		Vuonna 2020 (n=914)	
	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Digitaaliset pulma- ja korttipelit	54,9	33,8	52,9	27,4**	55,1	30,4
Toimintapelit	27,0	12,6	28,0	12,9	35,4**	16,6*
Ammuskelupelit	22,3	13,6	26,1	17,3*	28,6	18,6
Seikkailupelit	27,2	15,7	27,5	17,2	30,7	17,3
Simulaatiopelit	23,0	12,2	21,9	9,1*	26,6*	15***
Digitaaliset urheilupelit	29,3	13,2	25,4	8,4**	20,7*	7,4
Ajopelit	29,0	12,2	27,1	9,2*	32,2*	10,2
Strategiapelit	21,4	13,5	21,8	9,5**	25,4	13,6**
Digitaaliset roolipelit	14,9	8,1	14,3	7,8	17,5	8,7
Verkkoroolipelit	9,4	4,5	8,9	3,1	13,3**	5,8**
Monen pelaajan verkkopelit	12,7	8,8	14,3	8,3	16,3	8,9
Musiikkipelit	26,7	7,4	20,1**	4,9*	24,5*	4,1
Oppimispelit (2018 ja aiemmin "opetuspelit")	10,9	3,7	14,0*	3,5	18,8**	6,5**
Onneen perustuvat rahapelit	36,4	22,7	35,5	24,5	37,5	23,8
Taitoelementin sisältävät rahapelit	15,7	8,6	14,1	7,0	14,2	6
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	-	-	5,8	2,1	5,1	0,5**

KILPAPELAAMINEN JA STRIIIMAAMINEN	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Digipelit eSports-kilpapeleinä	-	-	3,6	1,8	4,5	2,6
eSports-stream-lähetysten tai -tallenteiden katsominen	-	-	15,3	8,5	19,5*	9,5
Muiden pelaamista koskevien stream-lähetysten tai -tallenteiden katsominen	-	-	19,1	11,7	21,7	13
Vedonlyönti eSportsista	-	-	1,8	0	2,5	0,9
Oman pelaamisen striimaaminen	-	-	2,6	1,1	3,4	1,2
Nettitalenteiden julkaiseminen omasta pelaamisesta	-	-	3,3	0,3	2,5	0,6

* p < .05

** p < .01

*** p < .001

PELAAJABAROMETRI 2020: PELAAMISTA KORONAN AIKAAN

OSTAMINEN	Vuonna 2018 (n=946)		Vuonna 2020 (n=914)	
	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Ostaako vastaaja pelejä kaupasta myyntipakkauksessa	30,1	1,5	29,2	0,9
Lataako vastaaja pelejä digitaalisesta verkkopalvelusta	29,9	7,4	32,6	6,8
Maksaako vastaaja ilmaispeleiden lisäominaisuuksista	14,1	3,6	16,6	3,3
Pelaako vastaaja free-to-play-pelejä	31,3	19,3	36,9*	22,8
Maksaako vastaaja yllätyslaatikoiden avaamisesta	-	-	7,2	1,1

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

	Vuonna 2015 (n=995)		Vuonna 2018 (n=946)		Vuonna 2020 (n=914)	
	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Pelaaminen ylipäätään	97,4	87,8	97,8	88,1	98,2	88,3
Ei-digitaalinen pelaaminen	97,0	81,5	96,9	80,5	97,8	80,7
Digitaalinen pelaaminen	75,0	60,1	76,1	60,5	78,7	63,6
Perinteiset pelit	93,7	67,6	94,6	66,6	94,6	67,1
Digitaaliset viihdepelit	64,9	48,5	66,8	46,8	67,2	49,5
Rahapelit	75,9	53,2	71,8*	48,7	70,2	44,9
Perinteiset rahapelit	73,9	49,2	68,8*	43,7*	66,6	39,6
Verkkorahapelit	29,2	20,2	31	20,4	33,1	21,5
Digitaaliset rahapelit (ei sisällä verkkorahapelaamista)	38,5	24,9	36,4	25,7	38,8	25,4
Eläytymispelit	8,9	3,5	6,6	1,9*	9,8*	2,7

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