

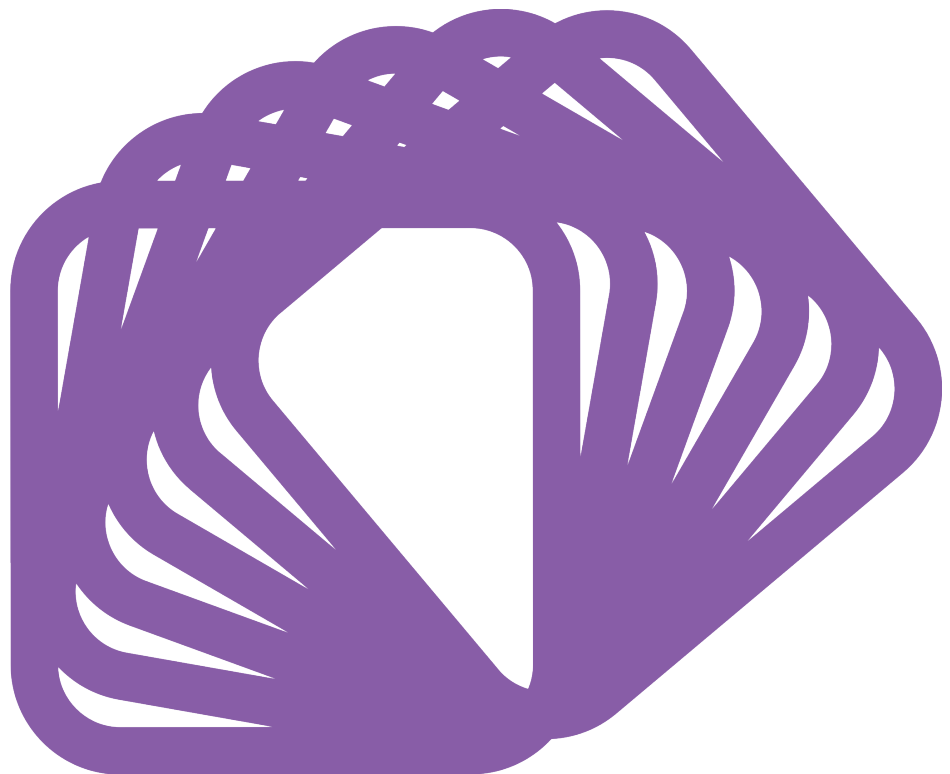
# Pelaajabarometri 2022

## Kohti uutta normaalia

Jani Kinnunen

Milla Tuomela

Frans Mäyrä



# Sisällys

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Tiivistelmä</b>  | <b>1</b>  |
| <b>Abstract</b>   | <b>3</b>  |
| <b>1 Johdanto</b>   | <b>7</b>  |
| <b>2 Tutkimusprosessi ja aineisto</b>                                   | <b>8</b>  |
| 2.1 Aineiston edustavuus väestöön nähden                                | 10        |
| 2.2 Painokertoimet  | 13        |
| 2.3 Pelien ja pelaajien ryhmittelystä                                   | 14        |
| <b>3 Tulokset vuonna 2022</b>   | <b>15</b> |
| 3.1 Pelaamisen yleisyys väestössä                                       | 15        |
| 3.2 Ei-digitaalisten pelien pelaaminen                                  | 17        |
| 3.3 Rahapelien pelaaminen   | 19        |
| 3.4 Digitaalisten pelien pelaaminen                                     | 25        |
| 3.5 Suosituimmat digitaaliset pelit                                     | 35        |
| 3.6 Kilpapelaaminen eli e-urheilu, ja striimaaminen                     | 37        |
| 3.7 Digitaalisiin peleihin käytetty aika ja raha sekä pelaamisen paikat | 41        |
| 3.8 Digitaalisten pelien ostaminen                                      | 46        |
| 3.9 Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät ongelmat                        | 50        |
| 3.9.1 Aikaan ja rahaan liittyvät ongelmat                               | 50        |
| 3.9.2 Muut pelaamiseen liittyvät ongelmat                               | 55        |
| 3.10 Asenteet pelaamista kohtaan  | 60        |
| <b>4 Keskeisiä tuloksia ja muutoksia</b>                                | <b>64</b> |
| <b>Aiemmat pelaajabarometrit</b>  | <b>81</b> |
| <b>Liite 1: Pelaajabarometrin 2022 kyselylomakkeet</b>                  | <b>82</b> |
| <b>Liite 2. Tulostaulukot</b>   | <b>86</b> |
| Perinteiset pelit   | 86        |
| Digitaaliset viihdepelit: pelilaitteet ja alustat                       | 89        |
| Digitaaliset viihdepelit: lajityypit                                    | 92        |
| Rahapelit   | 96        |
| Eläytymispelit  | 99        |
| E-urheilu   | 100       |

Striimaus

101

**Liite 3. Vertailu aiempiin Pelaajabarometreihin**

**102**

# Tiivistelmä

Vuoden 2022 Pelaajabarometri piirtää kuvan suomalaisten pelaamisesta, missä on edelleen nähtävissä koronavuosien jättämät jäljet. Pelaaminen ei ole enää aivan samalla, poikkeuksellisen korkealla tasolla kuin vuoden 2020 tutkimuksessa, mutta pelikulttuuri ei ole palautunut vuoden 2018 tilanteeseenkaan. Tutkimuksen aineistoksi on kerätty kansallisesti edustava, 1071 vastaajan kyselytutkimusaineisto.

Tässä tutkimuksessa hahmottuva ”uusi normaali” suomalaisessa pelaamisessa kertoo pelaamisen vakiintumisesta keskeiseksi osaksi pandemian jälkeistä elämää ja ajankäyttöä. Kaikki, myös satunnainenkin pelaaminen huomioiden 98 % suomalaisista pelaa jotain peliä ainakin joskus, ja vähintään kerran kuukaudessa eli ”aktiivisesti” pelaavien osuus on 89 % tutkitusta, 10-75-vuotiaiden mannersuomalaisten väestöstä.

Mobiililaitteilla tapahtuva pelaaminen on tähän saakka kasvattanut suosiotaan jokaisessa uudessa Pelaajabarometrissa, mutta nyt niin ei enää tapahtunut. Mobiilipelaaminen on edelleen kaikkein suosituin tapa pelata digitaalisia pelejä, mutta sen suosio näyttää nyt tasaantuneen eikä ole enää kasvu-uralla. Muuten esimerkiksi eri pelilajityyppien suosiossa ei ole tapahtunut dramaattisia muutoksia. On kuitenkin nähtävissä, että esimerkiksi lauta- ja seurapelit sekä korttipelit ovat edelleen suosiossa korkeammalla kuin koronaa edeltäneenä aikana.

Selkeänä kehityssuuntana on nähtävissä rahapelaamisen suosion lasku. Pitkään jatkunut rahapelaamisen väheneminen on jatkunut, ja uusien, esimerkiksi tunnistautumiseen liittyvien rajoitusten myötä erityisesti raha-automaattipelaaminen on vähentynyt selvästi.

Pelikulttuuriseen muutokseen liittyvä trendi on näkyvässä e-urheilun ja pelistriimien suosion kasvussa. Reaaliaikaisen verkkopelaamisen ja erilaisten pelitallenteiden katselemisen suosio on selvässä nousussa. Pelejä ostetaan yhä vähemmän fyysisesti kaupoista ja tässäkin tutkimuksessa yhä yleisempää oli pelien digitaalinen lataaminen erilaisista verkkopalveluista.

Edelliseen Pelaajabarometritutkimukseen verrattuna erityisesti miesten rahankäyttö peleihin on laskenut. Ylipäätään rahan- ja

ajankäytön erot peleihin sukupuolten välillä ovat kaventuneet. Rungas pelaaminen tuottaa erityisesti ajankäyttöön liittyviä haasteita ja ongelmia parikymppisten ja miesten keskuudessa. Sen sijaan rahaan liittyvät peliongelmat ovat vähentyneet.

Asenteet pelaamista kohtaan ovat edelleen Suomessa voittopuolisesti positiivisia. Suosituimmissa pelatuissa peleissä ei ollut nyt nähtävissä minkään uutuuspelin osalta huippusuosiota; sen sijaan useat vähän vanhemmat pelit olivat palanneet pelisuosikkien listalle. Kiinnostava havainto oli pelaamisen sisältöjen monipuolistuminen myös vanhemmissa ikäryhmissä. Kun vuonna 2020 viisikymppiset ilmoittivat pelaavansa viittä tutkimuksessa tarkastelluista eri pelityypeistä, oli tämä lukema nyt noussut seitsemään pelityyppiin. Nuorimmat ikäryhmät käyttävät kuitenkin edelleen selvästi eniten aikaa pelaamiseen.

# 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 eighth time, after it was started in 2009. 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 1071 respondents, representing the 10-75-year-old population of Finns who live in the mainland of Finland (Swedish-speaking Åland islands are thus excluded from this study).

If all, even the most casual and occasional forms of game playing are considered, 98,3 % (98,2 % in the 2020 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. 89 percent of the population. These figures are slightly higher than in the 2020 survey.

Non-digital games are played by 96,9 % of Finns at least occasionally and by 76,7 % actively. The decrease in active non-digital gaming from 2020 result of 80,7 % is statistically significant. Digital gaming, on the other hand, has increased, but changes are not statistically significant. Digital games are played by 80,3 % (78,7 % in the 2020 study) of Finns at least occasionally and by 65,1 % (63,6 % in the 2020 study) actively.

The average age of active game players is c. 43 years, and the average age of those people who say that they do not play any games (digital or non-digital) is c. 53 years.

The most popular non-digital game form is now puzzle games like crossword puzzles and sudokus. 38 % of Finns play these games actively. In earlier Player Barometers, lottery and betting games, such as Lotto, scratch cards and sports betting, in traditional paper formats, have been the most popular non-digital game form. 38 % of Finns played these games actively in 2020 Barometer, but now only 31,6 %. The decrease is statistically significant. Card games' (30 %) and board and parlour games' (31 %) are also popular among Finns.

When the results of the digital games are analyzed, 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 has increased in previous Player Barometers, but it seems that the peak is now reached, because active mobile gaming has turned in slight decrease compared to 2020 results. The overall mobile gaming, however, is at the same level as in 2020 Barometer. 59 % of Finns play mobile games at least occasionally and 42 % actively (at least once a month).

36 % of Finns and 62 % of active digital gamers purchase games from online platforms. 16,7 % of Finns have paid in free-to-play games and 6,8 % of Finns have paid to open loot boxes. Purchasing loot boxes is more popular among active digital gamers, of which 12,5 % have used money in them at least occasionally.

The most popular digital game genre is digital puzzle and card games. 29 % of Finns play these kinds of games actively. Shooting games (21,6 %) and adventure games (20,8 %) are next on the list.

Finns used on average more than 6,8 h/week on digital gaming in 2022 compared to 7 h/week in the 2020 study. The median is still 4 h/week.

Money expenditure related to digital gaming has remained at the same level compared to 2020 Barometer. Finns now use on average 10,60 €/month on digital gaming compared to 10,50 €/month in 2020.

Men use about twice as much time and money on digital gaming than women. The youngest age group (16,4 h/week) uses time more than other age groups. Older age groups, however, use more money (more than 20 €/month) on gaming than the youngest age group (5,4 €/month). It is good to note that online gambling is included in these figures.

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 *Candy Crush*, *Counter-Strike* and *Hay Day* are next on the list. Popular games in 2020, *Call of Duty*, *Fortnite* and *NHL*, have dropped away from the list.

Games of Veikkaus, solitaire and *Minecraft* 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 among the most popular games in Finland, the popularity of gambling has decreased in Player Barometers. 68,5 % (70,2 % in 2020) of Finns play gambling games at least occasionally. 38,7 % (44.9 % in 2020) of Finns are active gamblers. The decrease in active gambling is statistically significant. One reason behind the decreasing figures is that during the Covid-19 pandemic gambling environments and games were occasionally closed. Many gambling games, and especially slot machine games, now require registration and identified playing, which was not the case during earlier Player Barometer studies.

Lottery and betting games of Veikkaus are the most popular form of gambling in Finland. 61,7 % of Finns play them at least occasionally. Active lottery playing and betting have decreased statistically significantly from 38 % to 31,6 %. Also, casino and slot machine gaming has decreased statistically significantly from 22,2 % to 17,3 % and active playing of these games from 8 % to 4,6 %. Horse race betting is on the 4,6 % level.

The popularity of e-sports and related activities, such as watching e-sports streams, are increasing in Finland. Active e-sports playing (3,1 %) is not very high on the whole population level, but already 23,5 % (2020: 19,6 %) of Finns watch e-sports streams and 29 % (2020: 22 %) watch other gaming related media content at least occasionally. The increases in gaming related media consumption are statistically significant. Playing e-sports 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 (85,8 %) of respondents reported that they have not experienced any money or time related problems because of digital gaming. However, now 11,3 %, compared to 7,2 % in



2020, reported time related problems. The change is statistically significant.

Youngest age group, which also plays digital games most often, had experienced money and time related problems more than other age groups. However, the increase in time related problems seems to concern especially 20s age group.

Finns have mainly positive attitudes towards gaming. More than half (52,9 %) of them think that gaming is beneficial. On the other hand, also negative aspects of gaming are recognized by Finns. 41,1 % of Finns think that gaming is harmful. There was significant overlap, as 19,9 % of respondents considered playing games to be simultaneously both beneficial as well as harmful.

# 1 Johdanto

Tässä raportoitava tutkimus on järjestyksessä kahdeksas Pelaajabarometri, aikaisemmat tutkimukset on toteutettu vuosina 2009, 2010, 2011, 2013, 2015, 2018 ja 2020. Nyt raportoitava, vuoden 2022 Pelaajabarometri-tutkimus toteutettiin Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä<sup>1</sup>, 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 2022 aineisto kerättiin keskeisiltä kohdiltaan samalla kyselylomakkeella kuin vuoden 2020 aineisto. Vuonna 2020 kysely toteutettiin koronaviruksen aiheuttamissa poikkeusoloissa, mikä huomioitiin tuolloin viidellä koronaa koskevalla uudella kysymyksellä. Vuonna 2022 näitä kysymyksiä ei enää ollut mukana, mutta kyselylomakkeeseen lisättiin muutama uusi kysymys uusista pelaamisen muodoista, kuten *skin betting* -pelaamisesta. Myös pelaamiseen liittyviä ongelmia tarkastellaan uusien kysymysten kautta.

---

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

## 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, joille lähetettiin huhti-toukokuun vaihteessa paperiset kyselylomakkeet saatteineen. Kuten vuonna 2020, vastaajille tarjottiin mahdollisuus vastata myös sähköisesti verkkolomakkeella. Kesäkuun alkupuolella lähetettiin muistutuskirjeet niille, joilta ei vielä oltu saatu vastausta. Vastauksia saapui määräaikaan kesäkuun loppuun mennessä yhteensä 1109 kappaletta. Kun tästä joukosta poistettiin epäselvät ja tyhjät vastaukset sekä esimerkiksi lapsille tarkoitettuihin lomakkeisiin vastanneiden aikuisten vastaukset, vastauksia vuoden 2022 aineistossa on 1075 kappaletta, mikä on 17,9 % otoksesta. Sähköisellä lomakkeella vastauksensa palautti 356 vastaajaa, paperisella lomakkeella 719 vastaajaa. Yhteensä Pelaajabarometreihin on vastannut vuosien varrella 8237 vastaajaa.

Alle 15-vuotiaille tarkoitettu kyselylomake lähetettiin heidän huoltajilleen, jotka päättivät lapsensa tutkimukseen osallistumisesta. Tutkimuksen aineistoon on otettu mukaan vain ne alle 15-vuotiaat vastaajat, joiden huoltajilta on saatu allekirjoitettu suostumuslomake.

Koko väestöä koskevien prosenttiosuuksien osalta 95 % todennäköisyydelle laskettu virhemarginaali on noin  $\pm 3$  %. Yksittäisiä kymmenen vuoden ikäryhmiä ja muita pienempiä ryhmiä tarkasteltaessa virhemarginaali voi kasvaa jopa  $\pm 10$  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.<sup>2</sup>** Kyselylomake on neljän sivun mittainen. Saate- ja ohjetekstit tulivat erilliselle irtosivulle, joka liitettiin kyselylomakkeen mukaan. Samalla irtosivulla oli

---

<sup>2</sup> 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; Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020).

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 2020 lomake, lukuunottamatta vuoden 2020 lomakkeessa olleita koronasta johtuvia poikkeusoloja ja pelaamista tarkastelevia kysymyksiä. Demografisia taustamuuttujia kysytään heti lomakkeen alussa. Samoin kuin vuonna 2020, sukupuolen ja iän lisäksi kysytään myös tulo- ja koulutustasoa sekä asuinolosuhteita. Sukupuolikysymyksessä on edelleen vastausvaihtoehtona myös "muu".

Aiempien vuosien tapaan aluksi kysytään erilaisten ei-digitaalisten pelityyppien pelaamista. Kysymykset ovat samat kuin vuonna 2020, mutta mukana on myös uusi kysymys huvipuistopelien pelaamisesta. Vuoden 2018 lomakkeeseen tehtiin muutoksia rahapelaamista koskeviin kysymyksiin vuonna 2017 tapahtuneiden rahapelimonopoliin uudelleenjärjestelyiden takia. Kysymykset ovat edelleen samat vuonna 2022. 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.

Digitaalisten pelityyppien osalta luokitus noudattaa vuoden 2015, 2018 ja 2020 kyselyitä, joissa digitaalisten pelien alustat (esim. PC, konsolit, mobiililaitteet) ja lajityypit (esim. pulmapelit, strategiapelit, roolipelit) erotettiin omiksi kysymyksikseen. Pelilajityypeistä vuonna 2022 kysyttiin ensimmäistä kertaa myös *skin betting* -pelien pelaamisesta. Mukana ovat edelleen vuonna 2018 uusina kysymyksinä digitaalisten pelialustojen kohtaan lisätyt kysymykset virtuaalilaseista ja lisätyn todellisuuden alustoista. Uutena kohtana alustakysymyksissä on vuonna 2022 kysymys pilvipalvelualustoista. 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 *skin betting* -pelejä lukuunottamatta täysin

vertailukelpoiset vuoden 2018 ja 2020 tuloksiin ja soveltuvilta kohdilta sitä aiemmin tehtyihin Pelaajabarometreihin.

Kokonaan uutena asiana vuoden 2018 kyselyyn lisättiin osio kilpapelaamisesta, eli e-urheilusta, ja striimaamisesta. Osio pysyi sisällöltään muuttumattomana myös vuoden 2022 lomakkeessa. Osiossa kysytään kilpapelien pelaamisesta ja seuraamisesta sekä pelaamista koskevien lähetysten ja videotallenteiden tuottamisesta ja kuluttamisesta. Myös kilpapelaamista koskevasta vedonlyönnistä kysytään.

Seuraavaksi kysytään pelatuimpia digitaalisia pelejä, pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa sekä ostettujen pelien määrää. Uutena asiana vuoden 2022 lomakkeessa kysytään myös yleisimmin pelaamiseen käytetyistä paikoista. Seuraavaan, ongelmia koskevaan osioon tuli joitain muutoksia verrattuna vuoden 2020 lomakkeeseen. Mukana on edelleen kysymykset ajan- ja rahankäyttöä koskevista ongelmista, mutta vuoden 2020 kysymykset ihmissuhteista, pahasta olostä ja pelaamisen rajoittamisesta korvattiin neljällä uudella pelaamiseen liittyvien ongelmien kartoittamiseen tarkoitetulla kysymyksellä. 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 2020 lomake, mutta mukaan on otettu uutena asiana kysymys pelien maksullisten lisäosien ostamisesta digitaalisista verkkopalveluista.

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 2021 lopussa 10-74-vuotiaita suomalaisia oli 4 434 744.<sup>3</sup> Pelaajabarometrin otokseen kuuluvat henkilöt ovat

---

<sup>3</sup> Tilastokeskus: Väestö iän mukaan, vuoden 2021 lopussa. [https://tilastokeskus.fi/tup/suoluk/suoluk\\_vaesto.html#vaeston-ikarakenne](https://tilastokeskus.fi/tup/suoluk/suoluk_vaesto.html#vaeston-ikarakenne). (Luettu 25.6.2022.)

sen sijaan 10-75-vuotiaita, joten 75-vuotiaiden suomalaisten määrä on arvioitu Tilastokeskuksen tarjoaman 75-79-vuotiaiden lukumäärän perusteella.<sup>4</sup>

**Taulukko 1. Aineiston ikä- ja sukupuolijakauma.**

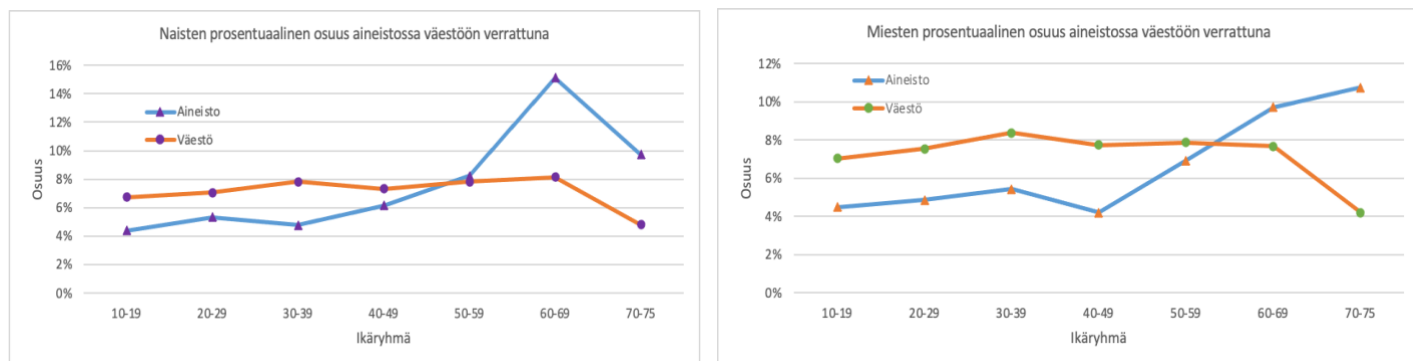
|          | Naiset | Miehet | Muut | Yht. |
|----------|--------|--------|------|------|
| 10-19 v. | 47     | 48     | 1    | 96   |
| 20-29 v. | 57     | 52     | 3    | 112  |
| 30-39 v. | 51     | 58     | 0    | 109  |
| 40-49 v. | 66     | 45     | 0    | 111  |
| 50-59 v. | 88     | 74     | 0    | 162  |
| 60-69 v. | 162    | 104    | 0    | 266  |
| 70-75 v. | 104    | 115    | 0    | 219  |
| Yht.     | 575    | 496    | 4    | 1075 |

Kun jatkossa puhutaan “väestöstä” tai “suomalaisista”, tarkoitetaan 10-75-vuotiaiden suomalaisten muodostamaa populaatiota, jonka suuruus on 4 488 725. Vastaajien joukossa on 18 henkilöä, jotka kyselyyn vastaamiseen mennessä oli täyttänyt 76 vuotta, mutta jotka 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” tai muun sukupuolisten osuudesta väestössä, joten edustavuutta tarkastellaan vain naisten ja miesten osalta, vaikka kyselyyn vastasikin neljä henkilöä, jotka ilmoittivat sukupuolekseen “muu”. Väestössä 10-75-vuotiaiden naisten ja miesten osuudet ovat lähes yhtä suuret. Aineistossa on kuitenkin naisenemmistö, 53,5 % vastaajista. Aineiston ikäjakauma poikkeaa väestön ikäjakaumasta samaan tapaan kuin aiemminkin kerätyissä Pelaajabarometreissä. Vuonna 2021 suomalaisten miesten keski-ikä oli 42,3 ja naisten 44,8. Aineistossa vastaavat keski-ikäet ovat korkeampia: sekä miehillä (50,8) ja naisilla (51,9) vuotta. Kuvioista 1 ja 2 ilmenee, että

<sup>4</sup> 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.

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, 2020 ja 2022 kyselyissä (ks. Taulukot 2 ja 3).

Verrattuna Suomen väestön keskimääräiseen ikä-, tulo- ja koulutusrakenteeseen, vaikuttaa siltä, että vuosien 2020 ja 2022 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 2022.**

| Kotitalouden nettotulot / kk | 2020   | 2022   | Ylin koulutusaste, jolla opiskellut | 2020   | 2022   |
|------------------------------|--------|--------|-------------------------------------|--------|--------|
| alle 1000 €                  | 6,3 %  | 6,1 %  | Peruskoulu, kansakoulu tai vähemmän | 11,9 % | 11,8 % |
| 1000–1999 €                  | 15,4 % | 16,5 % | Ammattikoulu tai -kurssi            | 27,1 % | 28,3 % |
| 2000–2999 €                  | 23,8 % | 21 %   | Lukio                               | 12,9 % | 12,4 % |
| 3000–7499 €                  | 49,7 % | 50,6 % | Ammattikorkeakoulu                  | 24,2 % | 23,8 % |
| 7500 tai enemmän             | 4,8 %  | 5,8 %  | Yliopisto                           | 23,9 % | 23,8 % |

Tämän vuoden kyselyssä kysyttiin toista kertaa vastaajien asuutilannetta eli sitä, asuvatko he yksin vai yhdessä jonkun muun kanssa. Tulokset näkyvät Taulukossa 4. Aineistossa on hieman yliedustettuna yksinasuvat miehet, joita on koko

väestössä 22,1 %, mutta aineistossa 23,7 %. Yksin asuvat naiset puolestaan ovat lievästi aliedustettuja aineistossa. Yksinasuvia naisia on aineistossa 23,1 %, kun koko väestössä heitä on 24,2 %. Kaikkiaan yksinasuvia on koko väestössä 23,2 %, kun aineistossa heitä on 23,4 %, eli aineisto vastaa melko hyvin koko väestöä.<sup>5</sup>

**Taulukko 4. Vastaajien asuintilanteet**

|               | Asuu yksin | Asuu yhdessä jonkun kanssa |
|---------------|------------|----------------------------|
| <b>Miehet</b> | 23,7 %     | 76,3 %                     |
| <b>Naiset</b> | 23,1 %     | 76,9 %                     |
| <b>Kaikki</b> | 23,4 %     | 76,6 %                     |

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.

<sup>5</sup> Koko väestöä koskevat Tilastokeskuksen luvut yksinasuvien suhteen ovat vuodelta 2020. Ks. [https://www.stat.fi/til/asas/2020/asas\\_2020\\_2021-05-20\\_tau\\_002\\_fi.html](https://www.stat.fi/til/asas/2020/asas_2020_2021-05-20_tau_002_fi.html).



Taulukko 5. Analyyseissä käytettävät painokertoimet.

|          | Naiset | Miehet |
|----------|--------|--------|
| 10–19 v. | 1,531  | 1,568  |
| 20–29 v. | 1,327  | 1,549  |
| 30–39 v. | 1,640  | 1,546  |
| 40–49 v. | 1,189  | 1,839  |
| 50–59 v. | 0,951  | 1,138  |
| 60–69 v. | 0,538  | 0,789  |
| 70–75 v. | 0,493  | 0,390  |

## 2.3 Pelien ja pelaajien ryhmittelystä

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

Ennen vuotta 2015 pelaajabarometreissa digitaalisten pelien pelaamista on kysytty ja tarkasteltu ainoastaan pelaamiseen käytettyjen laitteiden tai alustojen kautta. Aktiiviseksi digitaalisten pelien pelaajaksi oli siten määritelty henkilö, joka pelaa jotakin digitaalista peliä jollakin laitteella (esimerkiksi tietokoneella tai mobiililaitteella) vähintään kerran kuukaudessa. Tänä vuonna kerättiin vuosien 2015, 2018 ja 2020 tapaan tarkempaa tietoa digitaalisten pelien eri lajityyppien pelaamisesta. Aktiivinen digitaalinen pelaaminen voidaan määritellä 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 2022 aineistossa 63 % vastaajista (2020 aineistossa 61,3 %), kun taas

lajityyppeihin perustuvassa tarkastelussa aktiivisten digitaalisten pelien pelaajien osuus on 65,1% (63,6 % vuonna 2020). Ero ei ole kovin huomattava, käytettiin kumpaa tahansa määrittelyä. Vuoden 2018 Pelaajabarometrissa lähtien päätettiin kuitenkin käyttää nimenomaan pelilajityyppeihin pohjautuvaa osiota aktiivisen digitaalisen pelaamisen tarkastelemiseen, ja linja jatkuu samana myös nyt, mikä antaa parhaimman vertailuasetelman kahden edellisen barometrin tuloksiin. Tästä syystä vuoden 2022 pelaajabarometrissa on päädytty tarkastelemaan digitaalisten pelien pelaamisen aktiivisuutta nimenomaan pelilajityyppejä koskevan kyselyosion perusteella.

## 3 Tulokset vuonna 2022

### 3.1 Pelaamisen yleisyys väestössä

Lähes kaikki (98,3 %) suomalaiset 10-75-vuotiaat pelaavat ainakin joskus jotakin pelityyppiä (ks. Taulukko 6, Pelaaminen ylipäätään). Ei-digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus 96,9 % ja digitaalisia pelejä 80,3 % suomalaisista. Ei-digitaalisten pelien pelaamisen yleisyys on hieman laskenut ja digitaalisten pelien pelaamisen yleisyys on hieman noussut verrattuna edelliseen, vuoden 2020 Pelaajabarometriin, mutta muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä.<sup>6</sup>

Aktiivisia pelaajia (eli noin kerran kuukaudessa tai useammin pelaavia) suomalaisista on 88,9 % eli hieman enemmän kuin vuonna 2020. Ei-digitaalisten pelien aktiivinen pelaaminen (76,7 %) sen sijaan on laskenut tilastollisesti merkitsevästi verrattuna vuoteen 2020 (80,7 %;  $X^2=4,67$ ,  $p<0,05$ ). Digitaalisia pelejä pelaa aktiivisesti 65,1 % suomalaisista. Määrä on hieman suurempi kuin vuonna 2020, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevää.

Sukupuolten välillä tilastollisesti merkitsevät erot ovat ei-digitaalisessa pelaamisessa ylipäätään ja aktiivisessa digipelien pelaamisessa. Naiset (98,3 %) pelaavat miehiä (95,5 %) yleisemmin ei-digitaalisia pelejä ainakin joskus ( $X^2= 6,83$ ,  $p<0,01$ ). Miehistä (72,7 %) puolestaan on naisia (54,5 %) selvästi

<sup>6</sup> Koko aineistoa koskevien prosenttiosuuksien 95 %:n virhemarginaali on noin  $\pm 3$  prosenttiyksikköä. Tarkasteltaessa pienempiä ryhmiä virhemarginaalit ovat suurempia, esimerkiksi jaettaessa aineistoa sukupuolen perusteella  $\pm 4,5$  prosenttiyksikön luokkaa.

yleisempää pelata aktiivisesti digitaalisia pelejä ( $X^2= 18,91$ ,  $p<0,001$ ). Miesten aktiivinen ei-digitaalinen pelaaminen (75,9 %) on laskenut vuoden 2020 lukemasta (83,6 %) tilastollisesti merkitsevästi ( $X^2= 8,89$ ,  $p<0,01$ ). Kun tarkastellaan aktiivista pelaamista ylipäätään, miesten ja naisten välinen ero on supistunut verrattuna vuoteen 2020. Aiemmin ero oli lähes kuusi prosenttiyksikköä, kun se on nyt vain 1,4 prosenttiyksikköä miesten eduksi. Naiset pelaavat edelleen satunnaisesti ainakin jotain peliä hieman miehiä yleisemmin, mutta digitaalinen pelaaminen on edelleen yleisempää miesten parissa.

**Taulukko 6. Pelaamisen yleisyys ylipäätään ja sukupuolen mukaan.**

|                            | Kaikista |            | Naisista |            | Miehistä |            |
|----------------------------|----------|------------|----------|------------|----------|------------|
|                            | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia |
| Pelaaminen ylipäätään      | 98,3 %   | 88,9 %     | 98,9 %   | 88,2 %     | 97,6 %   | 89,6 %     |
| Ei-digitaalinen pelaaminen | 96,9 %   | 76,7 %     | 98,3 %   | 77,6 %     | 95,5 %   | 75,9 %     |
| Digitaalinen pelaaminen    | 80,3 %   | 65,1 %     | 78,7 %   | 58,8 %     | 82,0 %   | 71,4 %     |

Kaikkien ylipäätään edes satunnaisesti jotakin pelaavien keski-ikä on 43,2 vuotta (2020: 42,8 vuotta), ei-digitaalisten pelien osalta samoin 43,2 vuotta (2020: 42,8 vuotta) ja digitaalisten pelien osalta 39,9 vuotta (2020: 38,9 vuotta). Nämä keski-ikäet ovat hieman kohonneet verrattuna vuoteen 2020 ja digitaalisten pelien pelaajienkin keski-ikä on nyt jo käytännössä 40 vuotta.

Aktiivisten pelaajien keski-ikäet ovat suunnilleen samalla tasolla tai hieman matalampia kuin ainakin joskus pelaavien keski-ikäet: 43,2 vuotta kaikille, 43,2 vuotta ei-digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaaville ja 38,2 vuotta digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaaville. Sen sijaan vastaajat, jotka eivät pelaa lainkaan, ovat huomattavasti keskimääräistä vanhempia. Vastaajat, jotka eivät pelaa mitään pelejä, ovat keskimäärin 62,3-vuotiaita. Vastaajat, jotka eivät pelaa lainkaan ei-digitaalisia pelejä ovat keskimäärin 52,9-vuotiaita, digitaalisten pelien osalta ei-pelaajien keski-ikä on 58,3 vuotta. Aikaisempien Pelaajabarometri tuloksiin vertailluna

pelaajien keski-ikä vaikuttaa edelleen olevan vähittäisessä nousussa, mutta ei-pelaajien keski-ikä kääntyy yllättäen laskuun. Erityisesti niiden henkilöiden keski-ikä, jotka ilmoittavat, etteivät pelaa ollenkaan ei-digitaalisia pelejä, on huomattavasta alhaisempi kuin edellisissä barometreissä.

## 3.2 Ei-digitaalisten pelien pelaaminen

Ei-digitaalisista pelityypeistä (ks. Kuvio 3 sekä Taulukko 7) eniten aktiivisia pelaajia on edellisen barometrin tapaan paperilla pelattavilla pulmapeleillä, kuten sanaristikoilla ja sudokuilla (38 %). Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien aktiivinen pelaaminen on pudonnut 38,1 %:n tasolta nyt 31,7 %:iin tilastollisesti merkitsevästi ( $X^2= 8,66$ ,  $p<0,01$ ). Yli 30 % aktiivisten pelaajien osuudet on myös lauta- ja seurapeleillä (31,5 %) sekä korttipeleillä (30,2 %). Näiden molempien pelityyppien suosio on laskenut hieman verrattuna edelliseen vuoden 2020 barometriin, mutta muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Urheilupelien suosio on pysynyt täsmälleen samalla tasolla kuin edellisessä barometrissä. Niitä pelaa aktiivisesti 19,8 % suomalaisista. Ulko- ja pihapelien aktiivisessa pelaamisessa on pientä laskua, joka ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevää. Niitä pelaa aktiivisesti 17,9 % suomalaisista, kun vuonna 2020 aktiivisia pelaajia oli 19,4 %.

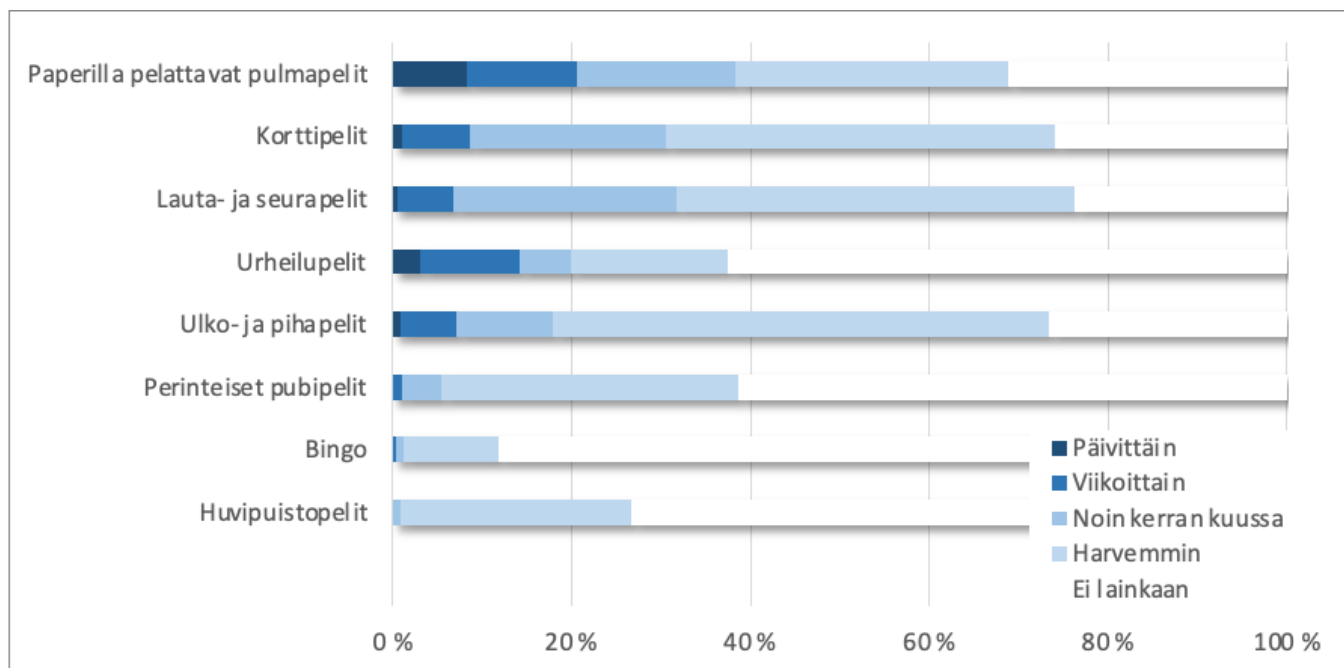
Perinteisiä pubipelejä pelaa aktiivisesti edelleen hieman yli viisi prosenttia (5,4 %) suomalaisista ja myös bingon aktiivinen pelaaminen on samalla 1,2 % tasolla kuin edellisessä barometrissä. Tänä vuonna kysyttiin ensimmäistä kertaa huvipuistopelien pelaamisesta. 25,8 % suomalaisista pelaa näitä pelejä ainakin joskus, mutta vain 0,8 % pelaa niitä aktiivisesti. Tulos on siinä mielessä looginen, että monia huvipuistopelejä pystyy pelaamaan vain kesäaikaan huvipuistojen ollessa auki.

Eläytymispelien aktiivinen pelaaminen on edelleen pienimuotoista Suomessa, mutta osa näistä peleistä on kasvattanut hieman suosiotaan edelliseen barometriin verrattuna. Keräilykorttipelien aktiivinen pelaaminen on noussut 1,1 %:sta 1,8 %:iin, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Roolipelejä pelaa aktiivisesti edelleen 1,4 % suomalaisista, mutta roolipelaamisen yleisyys kokonaisuudessaan on tippunut 7,5 %:sta 4,2 %:iin tilastollisesti merkitsevästi ( $X^2= 10,21$ ,  $p<0,01$ ). Lukema on nyt lähempänä ennen vuotta 2020 tehtyjen barometriin lukemia, joissa roolipelaamisen taso oli noin neljä prosenttia.

Miniatyyritaistelupelejä puolestaan pelaa ainakin joskus 2 % suomalaisista, kuten edellisessäkin barometrissa, mutta aktiivinen pelaaminen on tippunut 1 %:sta 0,3 %:iin tilastollisesti merkitsevästi ( $X^2= 4,07$ ,  $p<0,05$ ). Liveroolipelejä eli larppeja pelaa edelleen ainakin joskus noin 1,5 % suomalaisista, ja aktiivisesti niitä pelaa vain 0,1 % väestöstä.

**Taulukko 7. 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 |
|---------------------------------|------------|-------------|--------------------|-----------|-------------|---------------|-----------------------------|
| <b>Perinteiset pelit</b>        |            |             |                    |           |             |               |                             |
| Paperilla pelattavat pulmapelit | 8,2 %      | 12,3 %      | 17,5 %             | 30,4 %    | 31,0 %      | 0,6 %         | 38,0 %                      |
| Korttipelit                     | 1,0 %      | 7,5 %       | 21,7 %             | 43,2 %    | 25,7 %      | 0,9 %         | 30,2 %                      |
| Lauta- ja seurapelit            | 0,5 %      | 6,3 %       | 24,7 %             | 44,0 %    | 23,6 %      | 0,9 %         | 31,5 %                      |
| Urheilupelit                    | 3,1 %      | 11,0 %      | 5,7 %              | 17,4 %    | 62,0 %      | 0,9 %         | 19,8 %                      |
| Ulko- ja pihapelit              | 0,8 %      | 6,2 %       | 10,9 %             | 55,2 %    | 26,4 %      | 0,6 %         | 17,9 %                      |
| Perinteiset pubipelit           | 0,1 %      | 1,0 %       | 4,3 %              | 32,9 %    | 60,6 %      | 1,0 %         | 5,4 %                       |
| Bingo                           | 0,0 %      | 0,3 %       | 0,9 %              | 10,6 %    | 87,5 %      | 0,6 %         | 1,2 %                       |
| Huvipuistopelit                 | 0,0 %      | 0,0 %       | 0,8 %              | 25,3 %    | 71,5 %      | 2,3 %         | 0,8 %                       |
| <b>Eläytymispelit</b>           |            |             |                    |           |             |               |                             |
| Keräilykorttipelit              | 0,2 %      | 0,8 %       | 0,8 %              | 3,1 %     | 94,0 %      | 1,1 %         | 1,8 %                       |
| Roolipelit                      | 0,0 %      | 0,7 %       | 0,7 %              | 2,8 %     | 94,6 %      | 1,2 %         | 1,4 %                       |
| Miniatyyritaistelupelit         | 0,0 %      | 0,1 %       | 0,1 %              | 1,7 %     | 96,8 %      | 1,2 %         | 0,2 %                       |
| Liveroolipelit                  | 0,0 %      | 0,0 %       | 0,1 %              | 1,4 %     | 97,7 %      | 0,8 %         | 0,1 %                       |

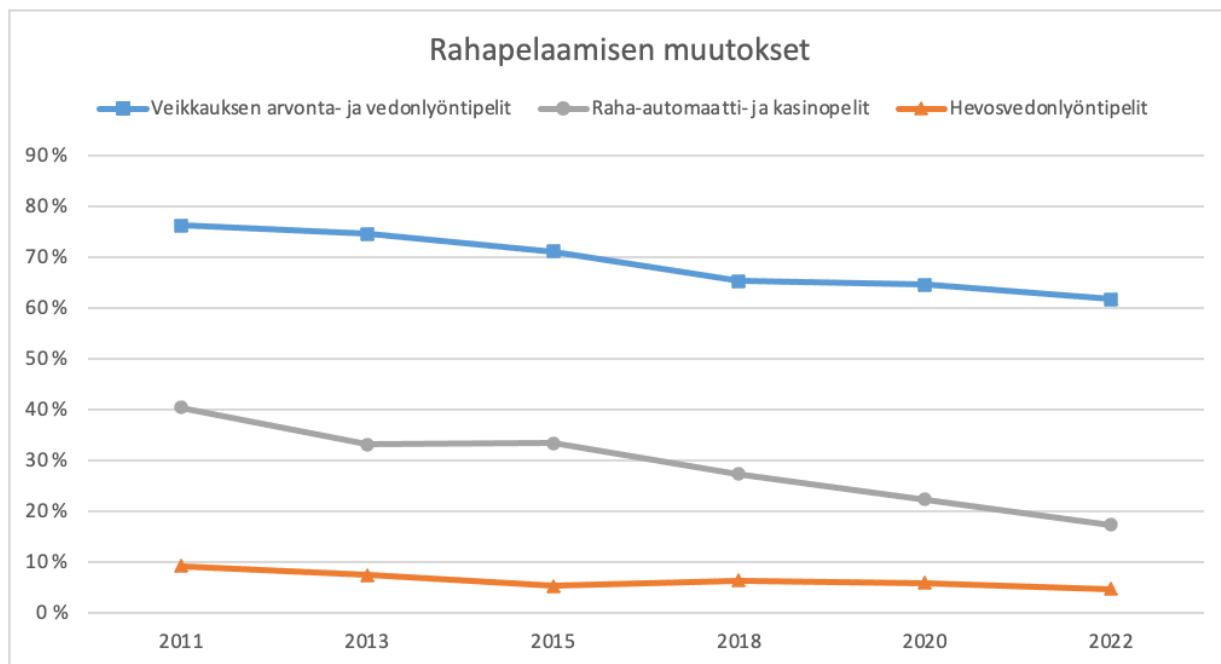


Kuvio 3. Perinteisten pelien pelaamisen aktiivisuus

### 3.3 Rahapeliin pelaaminen

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. Tämän jälkeen Veikkaus on laajentanut tunnistautuneena pelaamisen vaatimuksen myös raha-automaattipelaamiseen, joten aiemmin mahdollinen anonyymi ja spontaani pelaaminen esimerkiksi ruokaostosten yhteydessä ei ole enää mahdollista. Aiemmin tunnistautunut pelaaminen koski lähinnä verkkorahapelaamista, mutta nyt pelaajien on ensin rekisteröidyttävä Veikkauksen asiakkaaksi ja pelattava tunnistautuneena myös raha-automaattipeleissä. Tunnistautuminen laajenee myöhemmin myös kuponkipelaamisen pariin, jolloin esimerkiksi anonyymi lottoaminen ei ole enää mahdollista. Nämä seikat on hyvä huomioida, kun rahapelaamista koskevia tuloksia vertaa aiempien Pelaajabarometriin tuloksiin. Kuvioon 4 on koottu Pelaajabarometriin ei-digitaalista rahapelaamista koskevat tulokset vuosilta 2011-2022. Kuten kuvioista näkyy, erityisesti raha-automaattipelaamisen suosio on laskenut selvästi hieman yli kymmenen vuoden aikana. Myös Veikkauksen arvonta- ja

vedonlyöntipelien suosio on laskenut selvästi. Sen sijaan hevosvedonlyöntipelaamisen suosio on pysynyt tasaisempana, vaikka siinäkin on havaittavissa laskua, ja se on myös muuten ollut suosioltaan aina vähäisempää kuin arvonta- ja raha-automaattipelaaminen.



**Kuvio 4. Ei-digitaalisen rahapelaamisen muutokset vuosina 2011-2022**

Suomalaisten rahapelien järjestämisessä tapahtui merkittävä muutos vuoden 2015 ja vuoden 2018 Pelaajabarometrienvälillä. 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 barometreissä kysyttiin erikseen Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton rahapelien pelaamisesta. Vuosien 2018, 2020 ja 2022 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 ollut saatavilla hyvin vähän tietoa. Toinen uusi rahapeleihin liittyvä kysymys sisältyi kilpapelaamista, eli e-urheilua, ja striimaamista koskevaan kyselyn osioon, jossa kysyttiin kilpapelaamiseen liittyvästä (oikean rahan) vedonlyönnistä.

Perinteisistä rahapeleistä suosituimpia ovat edelleen Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit, vaikka laskua verrattuna vuoteen 2020 on tullut selvästi. Niitä pelaa aktiivisesti 31,6 % suomalaisista, mutta laskua edelliseen Pelaajabarometriin (38,1 %) verrattuna on tullut tilastollisesti merkitsevästi yli kuusi prosenttiyksikköä ( $X^2= 8,66$ ,  $p<0,01$ ). Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelejä eli entisiä RAY:n rahapelejä pelaa aktiivisesti nyt vain 4,6 % kun vuonna 2020 pelaajia oli 8,1 % ( $X^2= 9,40$ ,  $p<0,01$ ). Lasku on ollut tilastollisesti merkitsevää myös, jos tarkastellaan automaatti- ja kasinopelien pelaamista ylipäätään. Vuonna 2020 edes joskus näitä pelejä pelasi 22,2 % suomalaisista, kun vuonna 2022 pelaajia on enää 17,3 % ( $X^2= 7,64$ ,  $p<0,01$ ). Suosion vähenemiseen on vaikuttanut luultavasti se, että pelaaminen vaatii nykyään rekisteröitymistä ja tunnistautuneena pelaamista. Pelaaminen on saattanut vähentyä myös sen tähden, että raha-automaattipelejä ei voinut pelata aiemmin poikkeusoloista johtuvien sulkutoimenpiteiden takia, eikä pelien pariin ole välttämättä enää palattu samalla tavalla uudelleen, vaikka automaattipelit ovat jälleen tulleet pelattavaksi.

Veikkauksen hevosvedonlyöntipelejä eli entisiä Fintoton pelejä pelaa aktiivisesti 1,1 % suomalaisista, mikä on hieman matalammalla tasolla kuin aiemminkin, mutta muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Digitaalista rahapelaamista on tarkasteltu kahdella eri tavalla. Digitaalisten pelialustojen yhteydessä kysyttiin sekä Veikkauksen että ulkomaisten rahapelisivustojen suosiota. Veikkauksen sivustolla rahapelejä pelaa aktiivisesti 18,3



% (2020: 21 %) suomalaisista eli yli kaksi ja puoli prosenttiyksikköä vähemmän kuin vuonna 2020. Muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä. Ulkomaisilla sivustoilla pelaa 2,9 % suomalaisista, mikä on sama lukema kuin vuonna 2020. Digitaalisten pelilajityyppien yhteydessä puolestaan kysyttiin yhtäältä täysin onneen perustuvien ja toisaalta taitoelementin sisältävien rahapelien pelaamisen yleisyyttä. Digitaalisessa muodossa onnenpelejä pelaa aktiivisesti 19,9 % (2020: 23,9 %) ja taitopelejä 5,7 % (2020: 6 %) suomalaisista. Digitaalisten onnenpelien aktiivinen pelaaminen on laskenut tilastollisesti merkitsevästi ( $X^2=4,56$ ,  $p<0,05$ ). Taitoelementin sisältävien digitaalisten rahapelien suosio ei ole muuttunut tilastollisesti merkitsevästi, jos tarkastellaan aktiivisia pelaajia, mutta ylipäätään ainakin joskus näitä pelejä pelaa vuonna 2022 enää 11,6 % suomalaisista, kun vuonna 2020 pelaajia oli 14,2 % ( $X^2=4,44$ ,  $p<0,05$ ).

Aktiivinen verkkorahapelaaminen on laskenut lievästi aiempiin barometreihin verrattuna, mutta ainakin joskus kotimaisia tai ulkomaisia verkkorahapelejä pelaa edelleen 33,2 % suomalaisista, mikä on samalla tasolla kuin vuonna 2020. Ulkomaisille rahapelisivustoille pelaaminen näyttää olevan pienessä laskussa verrattuna vuoteen 2020, mutta ero on vain prosentin kymmenyksiä. Verkkorahapelaamista ja digitaalista rahapelaamista koskevat luvut eivät vastaa toisiaan täysin, vaikka ovatkin lähellä toisiaan. Yksi syy tähän on se, että digitaaliseen rahapelaamiseen kuuluu verkkorahapelaamisen lisäksi esimerkiksi uudenlaiset digitaaliset raha-automaattipelit, joita voi pelata niin kauppojen auloissa kuin varsinaisissa rahapelipaikoissa.

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

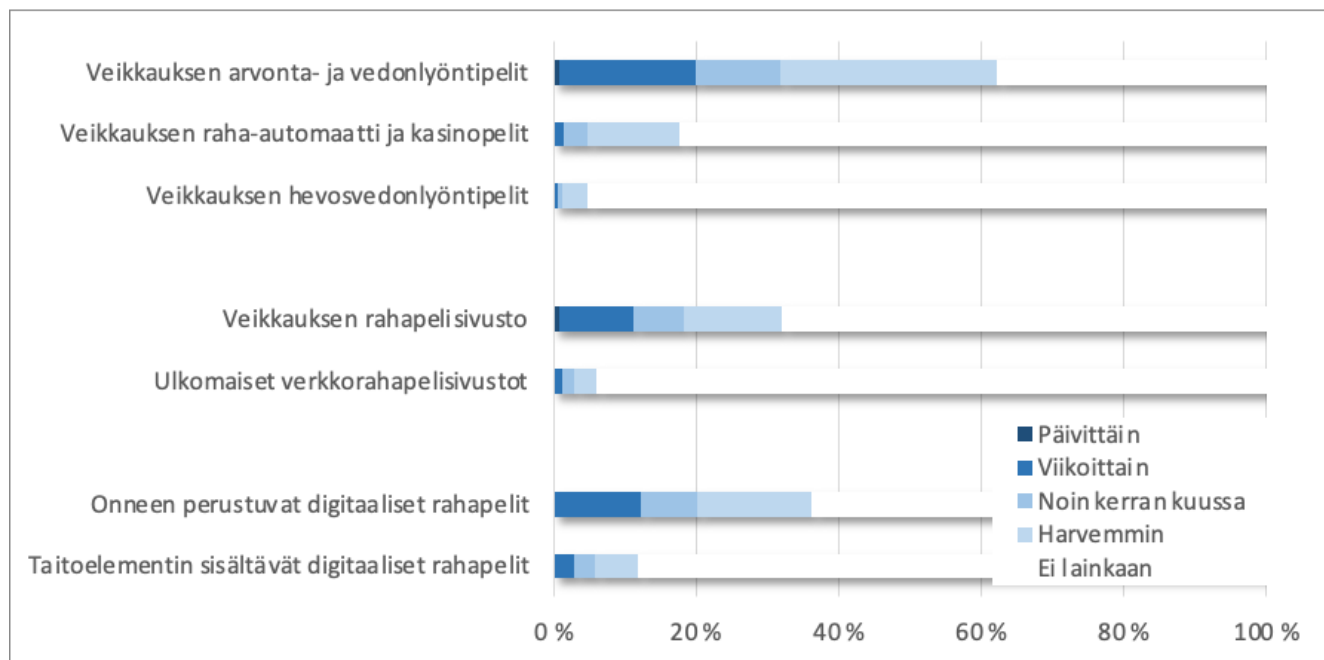
Vaikka leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit, kuten Facebookin *Texas hold'em pokeri* tai mobiililaitteilla pelattava *Double Down Casino*, ovat olleet maailmanlaajuisesti tuottoisia ilmaispelien (*free-to-play*-pelit) ryhmä, eivät suomalaiset

kuitenkaan pelaa näitä pelejä erityisen aktiivisesti. Aktiivisia pelaajia on nyt 0,7 % suomalaisista, kun vuonna 2020 lukema oli 0,5 %. Ainakin joskus näitä pelejä pelaa vuonna 2022 4,9 % suomalaisista, mikä on käytännössä samalla tasolla kuin edellisessä barometrissä (5,1 %).

Taulukko 8. Rahapelien pelaamisen yleisyys

|  | Päivittäin | Viikoittain | Noin kerran kuussa | Harvemmin | Ei lainkaan | En osaa sanoa | Aktiivisten pelaajien osuus |
|--|------------|-------------|--------------------|-----------|-------------|---------------|-----------------------------|
| <b>Rahapelit</b>                                   |            |             |                    |           |             |               |                             |
| Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit           | 0,7 %      | 19,1 %      | 11,9 %             | 30,2 %    | 37,8 %      | 0,3 %         | 31,7 %                      |
| Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit        | 0,1 %      | 1,3 %       | 3,2 %              | 12,8 %    | 81,9 %      | 0,8 %         | 4,6 %                       |
| Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit                  | 0 %        | 0,5 %       | 0,6 %              | 3,5 %     | 94,4 %      | 1 %           | 1,1 %                       |
| Veikkauksen rahapelisivusto                        | 0,7 %      | 10,4 %      | 7,2 %              | 13,6 %    | 68 %        | 0,2 %         | 18,3 %                      |
| Ulkomaiset rahapelisivustot                        | 0 %        | 1,2 %       | 1,7 %              | 3,1 %     | 93,9 %      | 0,1 %         | 2,9 %                       |
| Onneen perustuvat (digitaaliset) rahapelit         | 0,1 %      | 12,0 %      | 7,8 %              | 16,0 %    | 63,6 %      | 0,4 %         | 19,9 %                      |
| Taitoelementin sisältävät (digitaaliset) rahapelit | 0,1 %      | 2,8 %       | 2,8 %              | 5,9 %     | 87,6 %      | 0,7 %         | 5,7 %                       |
| Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit          | 0,0 %      | 0,0 %       | 0,7 %              | 4,2 %     | 94,7 %      | 0,3 %         | 0,7 %                       |
| Vedonlyönti e-urheilusta                           | 0,0 %      | 0,3 %       | 0,0 %              | 2,4 %     | 97,3 %      | 0,0 %         | 0,3 %                       |
| <i>Skin betting</i>                                | 0,0 %      | 0,0 %       | 0,3 %              | 1,1 %     | 98,1 %      | 0,6 %         | 0,3 %                       |
| Yllätyslaatikoista maksaminen                      | 0,0 %      | 0,0 %       | 0,9 %              | 6,1 %     | 92,5 %      | 0,5 %         | 0,9 %                       |

Leikkirahalla pelattavia nettikasinopelejäkin vähemmän pelataan toistaiseksi kilpapelaamista koskevia vedonlyöntipelejä, vaikka pientä nousua verrattuna vuoden 2020 Pelaajabarometrin lukuihin onkin havaittavissa. 2,7 % suomalaisista oli joskus lyönyt vetoa e-urheilusta vuonna 2022, kun vuonna 2020 luku oli 2,5 %. Toisaalta aktiivinen e-urheiluvedonlyöntipelaaminen on laskenut jonkin verran. Vuonna 2020 0,9 % suomalaisista löi aktiivisesti vetoa kilpapelaamisesta, mutta nyt aktiivisia vedonlyöjiä on 0,3 % suomalaisista.



Kuvio 5. Rahapelaamisen yleisyys

Vuonna 2020 kysyttiin ensimmäisen kerran yllätyslaatikoista (loot box) maksamisesta. Yllätyslaatikot ovat arpajaisiin verrattavia elementtejä digipeleissä, minkä takia on hyvä tarkastella niitä myös yhteydessä rahapelien pelaamiseen. Vuonna 2020 yllätyslaatikoista oli maksanut 7,2 % suomalaisista, kun vuonna 2022 maksajia on hieman vähemmän (6,8 %). Aktiivisia maksajia on nyt 0,8 % väestöstä verrattuna vuoden 2020 lukemaan 1,1 %. Muutokset ovat pieniä eli yllätyslaatikoista maksaminen on pysynyt suunnilleen samalla tasolla kuin edellisessä barometrissa.

Tänä vuonna kysyttiin ensimmäisen kerran *skin betting* -pelien pelaamisesta. *Skin betting* -pelit muistuttavat perinteisiä rahapelejä, mutta niissä panoksina käytetään digipelien virtuaalitavaroita, erityisesti ns. skinejä, joilla pelaajat voivat muuttaa sitä, miltä esimerkiksi heidän pelihahmonsa tai niiden aseistus näyttää pelissä. Voitot muodostuvat kaikkien peliin osallistuneiden panostamista skineistä eli voittoina on rahan sijaan virtuaaliesineitä. Muuten pelaaminen voi olla hyvin samankaltaista kuin verkkorahapelisivustoilla. *Skin betting* -pelaaminen ei ole koko väestön tasolla toistaiseksi kovinkaan yleistä. Vain 1,3 % suomalaisista pelaa näitä pelejä joskus ja aktiivisesti vain 0,3 %. Vaikkapa leikkirahalla pelattaviin kasinopeleihin tai yllätyslaatikoiden avaamisesta maksamiseen

verrattuna *skin betting* -pelien suosio on huomattavasti vähäisempää.

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 ( $X^2= 6,50$ ,  $p<0,05$ ). Laskusuunta ei ole vielä kukaan pysähtynyt, vaan vuonna 2022 raha-automaatti- ja kasinopelejä pelaa aktiivisesti enää 4,6 % suomalaisista ( $X^2= 9,40$ ,  $p<0,01$ ). Muutos reilun kymmenen vuoden aikana on ollut todella merkittävä. Samaan aikaan digitaalisesti, verkossa tapahtuva rahapelaaminen lisäsi suosiotaan vuoteen 2020 asti. Vuonna 2022 kuitenkin aktiivinen verkkorahapelaaminenkin (19,3 %) laski hieman vuoteen 2020 (21,5 %) verrattuna, vaikka muutos ei olekaan tilastollisesti merkitsevä. Ainakin satunnaisesti kotimaisella ja ulkomaisilla verkkorahapelisivustoilla pelataan kuitenkin saman verran (33,2 %) kuin edellisessäkin barometrissa.

### 3.4 Digitaalisten pelien pelaaminen

Kolme yleisintä laitetta tai alustaa, joilla digitaalisia pelejä pelataan, ovat edelleen samat kuin edellisessä Pelaajabarometrissa. Myös niiden suosio on pysynyt käytännössä samalla tasolla (ks. Kuvio 6 ja Taulukko 9). Useimmiten pelataan mobiililaitteilla (42,1 % aktiivisia pelaajia), tietokoneella (33,2 % aktiivisia pelaajia) sekä konsoleilla (21,4 % aktiivisia pelaajia). Mobiilipelaamisen suosio kasvoi edellisissä barometreissa jatkuvasti vuoteen 2020 asti, mutta vuonna 2022 kasvu on taittunut ainakin aktiivisen mobiilipelaamisen kohdalla. Vuonna 2020 aktiivisia mobiilipelaajia oli 43 %, kun heitä on nyt siis 42,1 % suomalaisista. Luku on edelleen korkeammalla kuin missään muussa ennen vuotta 2020 tehdyssä Pelaajabarometrissa. Ainakin satunnaisesti mobiilipelejä pelaa 59 % suomalaisista, mikä on käytännössä sama lukema kuin vuonna 2020 (58,7 %) ja korkeampi kuin missään aiemmassa barometrissa.

Tietokone- ja konsolipelaaminen ovat siis pysyneet samalla tasolla kuin vuonna 2020, mutta käsikonsolipelaamisessa,

Facebook-pelaamisessa ja selaimella pelattavien pelien pelaamisessa on tilastollisesti merkitseviä muutoksia. Käsikonsolipelejä pelaa nyt ainakin satunnaisesti 17,3 % suomalaisista, kun vuonna 2020 pelaajia oli 13,9 % ( $X^2= 4,25$ ,  $p<0,05$ ). Myös aktiivinen käsikonsolipelaaminen on yleistynyt 4 %:sta 7 %:iin tilastollisesti merkitsevästi ( $X^2= 8,09$ ,  $p<0,01$ ). Käsikonsolipelejä pelataan jo enemmän kuin esimerkiksi Facebook-pelejä. Nintendon Switch-konsoli on nykysukupolven suosituin käsikonsoli, mutta kategoriaan on tarjolla myös uusia laitejulkaisuja kuten Steam Deck (Valve, 2022).

Vuonna 2020 Facebook-pelejä pelasi aktiivisesti 9,3 % suomalaisista, mutta vuonna 2022 aktiivisia pelaajia on enää 6,2 % ( $X^2= 6,47$ ,  $p<0,05$ ). Selaimessa pelattavia pelejä puolestaan pelasi aktiivisesti vuonna 2020 8,4 % suomalaisista, kun vuonna 2022 aktiivisia pelaajia on 5,8 % ( $X^2= 4,86$ ,  $p<0,05$ ). Näillä alustoilla pelaaminen on lievässä laskussa myös, kun tarkastellaan pelaamista ylipäätään, mutta muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Facebook-pelejä pelaa nyt ainakin joskus 13 % suomalaisista (2020: 14,5 %) ja selaimessa pelattavia pelejä ainakin joskus pelaa 22,9 % (2020: 23,6 %) suomalaisista.

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.

Vuoden 2018 barometrissa kysyttiin ensimmäistä kertaa virtuaalilaseilla ja lisätyn todellisuuden (*augmented reality*, AR) alustoilla pelaamisesta. Näillä uusilla pelialustoilla ei ole ollut toistaiseksi, eikä ole vuonna 2022, vielä kovin suurta käyttäjäkuntaa. Virtuaalilaseja pelaamiseen käyttää kuitenkin aktiivisesti vuonna 2022 jo 2,7 % suomalaisista (2020: 2,4 %), kun vuonna 2018 luku oli vain yksi prosentti. Ainakin joskus virtuaalilaseilla on pelannut 8,8 % suomalaisista (2020: 8,5 %), kun vuonna 2018 luku oli 6,7 %.

**Taulukko 9. Pelaamisen yleisyys eri pelityypeissä.**

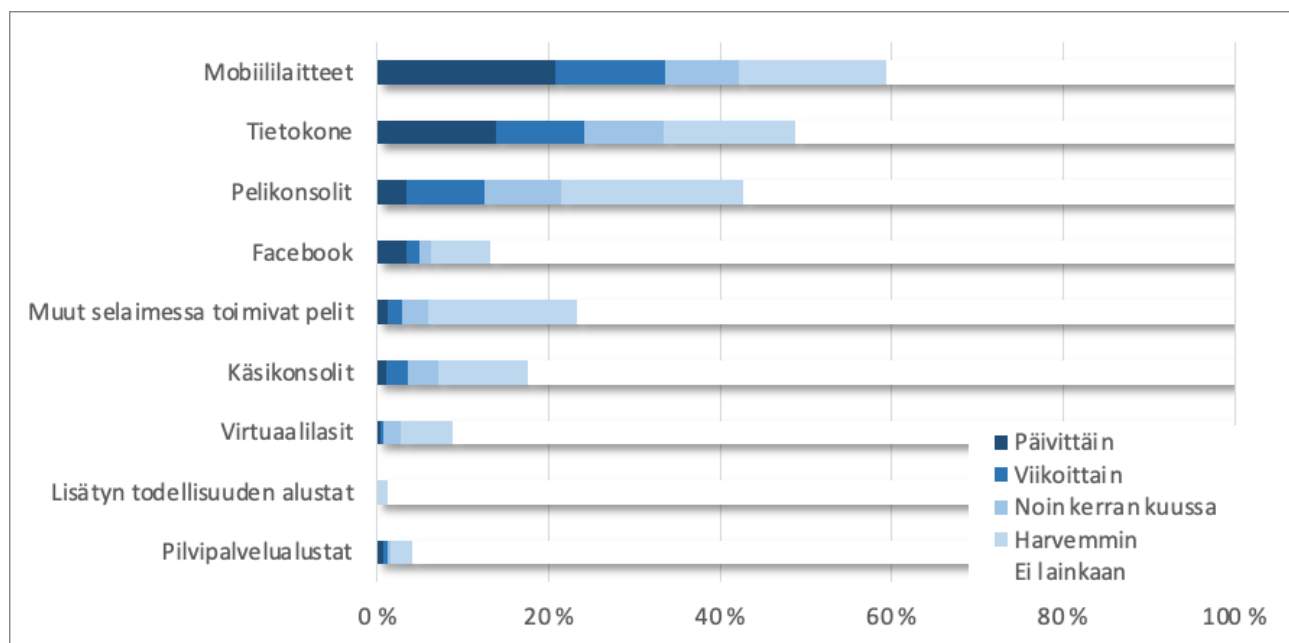
Aktiivisten pelaajien osuudella tarkoitetaan noin kerran kuukaudessa tai useammin kyseistä pelityyppiä pelaavien määrää.

|   | Päivittäin | Viikoittain | Noin kerran kuussa | Harvemmin | Ei lainkaan | En osaa sanoa | Aktiivisten pelaajien osuus |
|---|------------|-------------|--------------------|-----------|-------------|---------------|-----------------------------|
| <b>Digitaalisten pelien alustat</b>       |            |             |                    |           |             |               |                             |
| Mobiililaitteet                           | 20,8 %     | 12,7 %      | 8,6 %              | 17,2 %    | 40,6 %      | 0,1 %         | 42,1 %                      |
| Tietokone                                 | 13,7 %     | 10,4 %      | 9,1 %              | 15,4 %    | 51,0 %      | 0,5 %         | 33,2 %                      |
| Pelikonsolit                              | 3,3 %      | 9,1 %       | 9,0 %              | 21,2 %    | 57,1 %      | 0,3 %         | 21,4 %                      |
| Facebook                                  | 3,4 %      | 1,4 %       | 1,4 %              | 6,9 %     | 86,2 %      | 0,7 %         | 6,2 %                       |
| Muut selaimessa toimivat pelit            | 1,2 %      | 1,7 %       | 2,9 %              | 17,2 %    | 75,9 %      | 1,0 %         | 5,8 %                       |
| Käsikonsolit                              | 1,0 %      | 2,6 %       | 3,5 %              | 10,3 %    | 82,2 %      | 0,5 %         | 7,1 %                       |
| Virtuaalilasit                            | 0,3 %      | 0,4 %       | 2,0 %              | 6,1 %     | 90,9 %      | 0,3 %         | 2,7 %                       |
| Lisätyn todellisuuden alustat             | 0,0 %      | 0,0 %       | 0,0 %              | 1,2 %     | 98,5 %      | 0,3 %         | 0,0 %                       |
| Pilvipalvelualustat                       | 0,7 %      | 0,4 %       | 0,4 %              | 2,5 %     | 94,8 %      | 1,2 %         | 1,5 %                       |
| <b>Digitaalisten pelien lajityypit</b>    |            |             |                    |           |             |               |                             |
| Pulma- ja korttipelit                     | 7,6 %      | 10,2 %      | 11,0 %             | 22,5 %    | 48,2 %      | 0,4 %         | 28,8 %                      |
| Seikkailupelit                            | 2,3 %      | 9,3 %       | 9,3 %              | 12,8 %    | 65,9 %      | 0,5 %         | 20,9 %                      |
| Ammuskelupelit                            | 4,5 %      | 10,2 %      | 6,9 %              | 9,3 %     | 68,8 %      | 0,2 %         | 21,6 %                      |
| Strategiapelit                            | 3,8 %      | 5,8 %       | 6,9 %              | 12,3 %    | 71,1 %      | 0,2 %         | 16,5 %                      |
| Urheilupelit                              | 1,3 %      | 1,9 %       | 4,4 %              | 14,1 %    | 78,1 %      | 0,3 %         | 7,6 %                       |
| Toimintapelit                             | 1,3 %      | 6,2 %       | 9,1 %              | 21,7 %    | 60,8 %      | 1,0 %         | 16,6 %                      |
| Ajopelit                                  | 1,1 %      | 3,5 %       | 8,1 %              | 19,2 %    | 67,6 %      | 0,5 %         | 12,7 %                      |
| Simulaatiopelit                           | 1,8 %      | 5,8 %       | 7,5 %              | 13,0 %    | 70,9 %      | 0,9 %         | 15,1 %                      |
| Monen pelaajan verkkopelit                | 3,1 %      | 3,3 %       | 3,0 %              | 6,7 %     | 83,6 %      | 0,4 %         | 9,4 %                       |
| Roolipelit                                | 1,8 %      | 4,4 %       | 4,9 %              | 8,5 %     | 80,2 %      | 0,2 %         | 11,1 %                      |
| Musiikki- ja seurapelit                   | 0,0 %      | 1,1 %       | 3,7 %              | 18,0 %    | 76,7 %      | 0,5 %         | 4,8 %                       |
| Nettiroolipelit                           | 1,3 %      | 1,9 %       | 1,9 %              | 5,4 %     | 89,0 %      | 0,5 %         | 5,1 %                       |
| Oppimispelit (aiemmin ”opetuspelit”)      | 0,9 %      | 2,4 %       | 3,4 %              | 9,3 %     | 83,5 %      | 0,6 %         | 6,7 %                       |
| Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit | 0,0 %      | 0,0 %       | 0,7 %              | 4,2 %     | 94,7 %      | 0,3 %         | 0,7 %                       |
| Free-to-play-ilmaispelit                  | 13,0 %     | 7,9 %       | 5,3 %              | 13,6 %    | 59,7 %      | 0,5 %         | 26,2 %                      |
| Skin betting -pelit                       | 0,0 %      | 0,0 %       | 0,3 %              | 1,1 %     | 98,1 %      | 0,6 %         | 0,3 %                       |

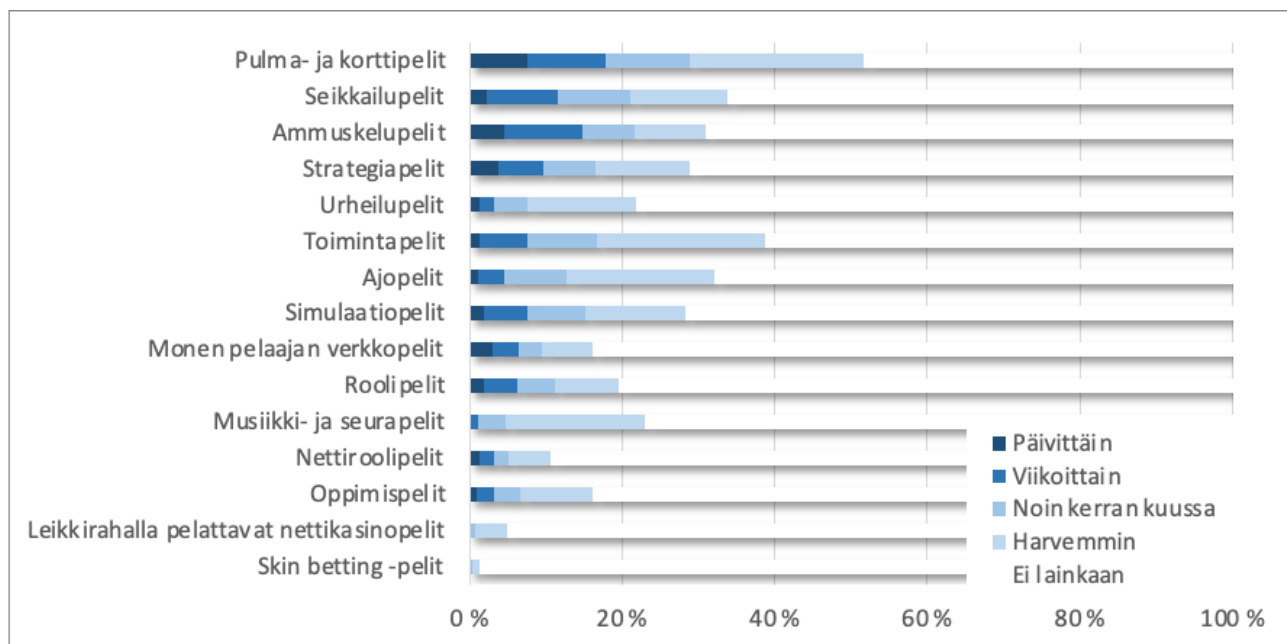
Lisätyn todellisuuden alustat ovat virtuaalilasejakin harvinaisempia pelaajien keskuudessa. Vain 1,2 % suomalaisista

(2020: 1,7 %) on pelannut lisätyn todellisuuden alustoilla, eikä aktiivisia tätä tekniikkaa hyödyntäviä pelaajia ole vuoden 2022 barometrissä ollenkaan (2020: 0,2 %). 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.

Vuoden 2022 Pelaajabarometrissä kysyttiin ensimmäistä kertaa pilvipalvelualustapelaamisesta. Pilvipalvelualustoilla tarkoitetaan palvelua, missä pelaajan laitteelle välitetään nopean verkkoyhteyden ylitse tosiaikainen etäyhteys tehokkaalla verkkotietokoneella pyörivään peliin. Neljä prosenttia suomalaisista on pelannut pilvipalvelupelejä ainakin joskus eli ne ovat lisätyn todellisuuden pelejä yleisempiä, mutta virtuaalilaseilla pelataan pilvipalvelualustoja enemmän. Aktiivisesti pilvipalvelupelejä pelaa 1,5 % suomalaisista.



Kuvio 6. Digitaalisten pelien alustojen yleisyys



Kuvio 7. Digitaalisten pelien lajityyppien yleisyys

Erilaisten alustojen lisäksi digitaalista pelaamista on tarkasteltu myös pelien lajityyppien mukaan. Erilaisten viihdepelityyppien lisäksi selvitettiin myös oppimispelien (vuotta 2020 edeltävissä barometreissä terminä on ollut “opetuspelit”) pelaamisen yleisyyttä. Niiden aktiivinen pelaaminen nousi vuonna 2020 tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2018 luvusta (3,5 %) 6,5 %:iin ( $X^2 = 8,85$ ,  $p < 0,01$ ). Vuonna 2022 on pysytty käytännössä samalla tasolla: oppimispelisiä pelaa aktiivisesti 6,7 % suomalaisista. Jos tarkastellaan satunnaisempaa oppimispelien pelaamista, nyt ainakin joskus oppimispelisiä pelaa 16 % suomalaisista, mikä on vähemmän kuin vuoden 2020 huippulukema (18,8 %), mutta kuitenkin enemmän kuin vuonna 2018. Muutos vuosien 2020 ja 2022 välillä ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä. Huomioon on jälleen otettava se, että vuoden 2020 kysely tehtiin koronasta johtuvien poikkeusolojen aikana, jolloin etäopetusta oli normaalia enemmän. Etäopetuksessa hyödynnettyjä laitteita, kuten tietokoneita, tabletteja ja älypuhelimia, voidaan käyttää myös pelaamiseen. Oppimispelien rooli opetuksessa on saattanut lisääntyä, kun poikkeusoloissa on pitänyt kehittää uudenlaisia oppimisen tapoja.

Digitaalisilla viihdepeleillä tarkoitetaan tässä raportissa muita digitaalisten pelien lajityyppisiä kuin oppimispelisiä ja *free-to-play*-ilmaispelejä, jotka näkyvät Taulukossa 9. 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.

Kuten edellisissäkin barometreissa, suosituin digitaalisten viihdepelien lajityyppi on edelleen pulma- ja korttipelit, kuten tietokoneella pelattava pasianssi. Edelleen yli puolet (51,2 %) suomalaisista pelaa näitä pelejä ainakin joskus, vaikka laskua edellisen barometrin lukemaan (55,1 %) onkin jonkin verran. Myös näiden pelien aktiivisten pelaajien osuus (28,7 %) on nyt aiempaa (30,4 %) pienempi, mutta nämä muutokset eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä.

Kun katsotaan eri pelilajityyppien pelaamisen suosiota ylipäätään, monen lajityypin suosio on kasvanut edelliseen barometriin verrattuna noin 1-3 prosenttiyksikköä, mutta muutokset eivät ole kuitenkaan tilastollisesti merkitseviä. Suositaan hieman ovat kasvattaneet toimintapelit (38 %), seikkailupelit (33,5 %), ammuskelupelit (30,9 %), strategiapelit (28,6 %), simulaatiopelit (28,1 %), digitaaliset urheilupelit (21,5 %) ja digitaaliset roolipelit (19,6 %).

Osalla lajityypeistä suosio on myös vähentynyt edelliseen barometriin verrattuna, mutta pelkästään verkkoroolipelien (10,4 %) kohdalla muutos on ollut tilastollisesti merkitsevä: vuonna 2020 verkkoroolipelejä pelasi 13,3 % suomalaisista ainakin joskus ( $X^2=4,24$ ,  $p<0,05$ ). Suositaan menettivät prosenttiyksikön kymmenyksistä vajaan kahteen prosenttiyksikköön myös ajopelit (31,8 %), musiikkipelit (22,7 %), monen pelaajan verkkopelit (15,9 %) ja leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (4,9 %). Näiden pelien osalta muutokset eivät siis olleet tilastollisesti merkitseviä.

Aktiivisen pelaamisen osaltakaan muutokset eivät suurimman osan kohdalla ole tilastollisesti merkitseviä. Ainoastaan seikkailupelien aktiivinen pelaaminen (20,8 %) on lisääntynyt vuoteen 2020 verrattuna (17,3 %) tilastollisesti merkitsevästi ( $X^2=3,97$ ,  $p<0,05$ ). Ammuskelupelien (21,6 %), strategiapelien (16,4 %), ajopelien (12,7 %), digitaalisten roolipelien (11,1 %), monen pelaajan verkkopelien (9,3 %) ja musiikkipelien (4,8 %) aktiivinen pelaaminen on lisääntynyt jonkin verran. Käytännössä samalla tasolla vuoden 2020 Pelaajabarometrin aktiivisen pelaamisen lukujen kanssa ovat toimintapelit (16,6 %), simulaatiopelit (15,1 %), digitaaliset urheilupelit (7,6 %) ja leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (0,7 %).

Vähennystä aktiivisen pelaamisen osalta on digitaalisissa pulma- ja korttipeleissä (28,7 %) ja verkkoroolipeleissä (5 %).

Digitaalisten viihdepelien päivittäinen pelaaminen on laskenut, mutta viikoittainen pelaaminen on noussut verrattuna vuoteen 2020. Vastaajista 41,1 % ilmoitti pelaavansa vähintään kerran viikossa jotakin digitaalista viihdepeliä. Nousua verrattuna vuoteen 2020 on kuitenkin vain 0,3 prosenttiyksikköä eikä ero ole tilastollisesti merkitsevä. Päivittäin jotakin digitaalista viihdepeliä kertoi pelaavansa 19,9 % vastaajista, kun vuonna 2020 lukema oli 22,6 %. Vähennys ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Eniten digitaalisia viihdepelejä pelataan nuorimmissa ikäryhmissä. Alle 20-vuotiaista vastaajista jotakin viihdepeliä ilmoitti pelaavansa päivittäin 42,2 % (vuonna 2020: 44,8 %) ja vähintään kerran viikossa 76,2 % (2020: 79 %). Osuudet ovat laskeneet verrattuna vuoteen 2020, mutta erot eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä.

Myös 20-29-vuotiaiden ikäryhmässä yli puolet vastaajista kertoi pelaavansa jotakin digitaalista viihdepeliä vähintään kerran viikossa (ks. Taulukko 10), mutta päivittäisessä pelaamisessa on tämän ikäryhmän osalta havaittavissa tilastollisesti merkitsevää vähenemistä. Nyt vain 24,4 % kaksikymppisistä pelaa digitaalisia viihdepelejä päivittäin, kun vuonna 2020 niitä pelasi 38,4 % tästä ikäryhmästä ( $X^2=6,76$ ,  $p<0,01$ ). Kolmekymppisistäkin lähes puolet pelaa viikoittain ja viidennes päivittäin. Tilastollisesti merkitsevä muutos digitaalisten viihdepelien viikoittaisessa pelaamisessa verrattuna vuoteen 2020 on tapahtunut nelikymppisten ikäryhmässä. Kun vuonna 2020 viikoittain pelasi 36,8 % nelikymppisistä, on lukema vuonna 2022 41 % ( $X^2=6,78$ ,  $p<0,01$ ). Viisikymppisten ikäryhmässä nyt yli puolet pelaa ainakin joskus digitaalisia viihdepelejä, kun ei-pelaajien osuus tässä ikäluokassa oli vielä vuonna 2020 suurempi (52,3 %) kuin pelaajien osuus. Vanhimpien ikäryhmien joukossa edelleen yli puolet ilmoittaa, etteivät he pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä.

**Taulukko 10. Viihdepelien pelaamisen aktiivisuus eri ikäryhmissä.**

| Ikäryhmä | Pelaa päivittäin digitaalista viihdepeliä | Pelaa viikoittain tai useammin digitaalista viihdepeliä | Ei pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä |
|----------|---|---|---|
| 10-19 v  | 42,20 %                                   | 76,20 %   | 3,40 %                                      |
| 20-29 v  | 24,40 %                                   | 66,70 %   | 7,10 %                                      |
| 30-39 v  | 20,80 %                                   | 48,00 %   | 13,90 %                                     |
| 40-49 v  | 24,80 %                                   | 41,00 %   | 28,60 %                                     |
| 50-59 v  | 11,30 %                                   | 20,20 %   | 48,80 %                                     |
| 60-69 v  | 6,50 %                                    | 15,40 %   | 67,50 %                                     |
| yli 70 v | 7,30 %                                    | 15,60 %   | 72,90 %                                     |

Kuten edellisessäkin Pelaajabarometrissä, vuoden 2022 aineisto antoi mahdollisuuden tarkastella tarkemmin sitä, millaisia digitaalisia pelejä eri ikäryhmissä pelataan. Taulukossa 11 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).

Nelikymppisten 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 suosituimmat pelityypit ovat ammuskelupelit ja seikkailupelit, jotka olivat kärkipäässä myös vuonna 2020. Nuorimman ikäryhmän parissa vuonna 2020 toisena olivat simulaatiopelit, jotka nyt ovat kuitenkin tippuneet kuudennelle sijalle. Kaksikymppisten kuuden kärjessä ovat samat pelit kuin edellisessä barometrissä, tosin seikkailupelit ovat nyt nousseet suosituimmaksi ja ammuskelupelit ovat tippuneet toiseksi. Kolmessa nuorimmassa ikäryhmässä kuuden kärki on sama eli näissä kaikissa ikäryhmissä pelataan paljon ammuskelu-, seikkailu-, toiminta-, pulma- ja kortti-, strategia- ja simulaatiopelisiä. Ylipäätään nuoremmissa ikäryhmissä pelataan monipuolisesti kaiken tyyppisiä digitaalisia pelejä, kun puolestaan aktiivisesti pelattujen pelityyppien määrä laskee vanhimmissa ikäryhmissä.

**Taulukko 11. Suosituimmat digitaalisten viihdepelien lajityypit eri ikäryhmissä, mukana myös opetuspelit. Alle 2 % suuruisia osuuksia aktiivisista pelaajista 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 (58,2 %)                  | 1. Seikkailupelit (42,2 %)                  | 1. Seikkailupelit (27,0 %)                                     | 1. Pulma- ja korttipelit (34,3 %)          | 1. Pulma- ja korttipelit (21,8 %)             | 1. Pulma- ja korttipelit (19,2 %) | 1. Pulma- ja korttipelit (15,8 %) |
| 2. Seikkailupelit (52,9 %)                  | 2. Ammuskelupelit (41,6 %)                  | 2. Pulma- ja korttipelit (26,7 %)                              | 2. Ammuskelupelit (18,6 %)                 | 2. Seikkailupelit (4,7%)                      |                                   |                                   |
| 3. Toimintapelit (47,5 %)                   | 3. Pulma- ja korttipelit (32,8 %)           | 3. Ammuskelupelit (25,9 %)                                     | 3. Ajopelit (17 %)                         | 3. Strategiapelit (3,3 %)                     |                                   |                                   |
| 4. Pulma- ja korttipelit (48,3 %)           | 4. Toimintapelit (32,7 %)                   | 4. Toimintapelit (21,7 %)                                      | 4. Seikkailupelit (14,4 %)                 | 4. Urheilupelit (2,8 %)                       |                                   |                                   |
| 5. Strategiapelit (45,7 %)                  | 5. Strategiapelit (30,9 %)                  | 5. Strategiapelit (19,7 %)                                     | 5. Strategiapelit (12,1 %)                 | 5. Ajopelit (2,7 %) ja ammuskelupelit (2,7 %) |                                   |                                   |
| 6. Simulaatiopelit (42,1 %)                 | 6. Simulaatiopelit (30,4 %)                 | 6. Simulaatiopelit (16,4 %)                                    | 6. Simulaatiopelit (11,4 %)                |   |                                   |                                   |
| 7. Ajopelit (39,1 %)                        | 7. Muut monen pelaajan verkkopelit (18,4 %) | 7. Oppimispelit (13,1 %)                                       | 7. Toimintapelit (9,4 %)                   | 7. Simulaatiopelit (2,6 %)                    |                                   |                                   |
| 8. Muut monen pelaajan verkkopelit (28,5 %) | 8. Ajopelit (17,6 %)                        | 8. Ajopelit (9,9 %)  | 8. Muut monen pelaajan verkkopelit (6,8 %) |   |                                   |                                   |
| 9. Urheilupelit (22,3 %)                    | 9. Nettiroolipelit (15,5 %)                 | 9. Muut monen pelaajan verkkopelit (9 %) ja urheilupelit (9 %) | 9. Oppimispelit (6,7 %)                    |   |                                   |                                   |
| 10. Musiikki- ja seurapelit (16,7 %)        | 10. Urheilupelit (11,9 %)                   |  | 10. Urheilupelit (5,3 %)                   |   |                                   |                                   |
| 11. Oppimispelit (11,6 %)                   | 11. Oppimispelit (8,7 %)                    | 11. Musiikki- ja seurapelit (8,1 %)                            | 11. Musiikki- ja seurapelit (3,8 %)        |   |                                   |                                   |
| 12. Nettiroolipelit (9,6 %)                 | 12. Musiikki- ja seurapelit (3,5 %)         | 12. Nettiroolipelit (8 %)                                      |  |   |                                   |                                   |

Nelikymppisten kuusi suosituinta pelityyppiä ovat muuten samat, mutta ajopelit ovat kolmantena ja toimintapelit sijalla seitsemän. Viisikymppisten kärkisijoilla ovat myös digitaaliset urheilupelit, mutta toimintapelit eivät ole samalla tavalla suosittuja kuin nuoremmissa ikäryhmissä. Viisikymppisetkin pelaavat kuitenkin monipuolisesti erilaisia pelityyppejä. Vuonna 2020 viisikymppiset ilmoittivat pelaavansa viittä eri pelityyppiä, kun nyt lukema on noussut seitsemään. Vuonna 2020 oppimispelit olivat yllättäen neljä- viisi- ja kuusikymppisten toiseksi tai kolmanneksi suosituin pelityyppi. Nyt oppimispelit ovat menettäneet sijoitustaan tai tippuneet kokonaan näiden ikäryhmien suosituimpien pelien listalta. Kuten vuoden 2020 Pelaajabarometrissa arvioitiin, oppimispelien suosio saattoi nousta koronan aiheuttamien poikkeusolojen takia, koska etäopetuksessa on voitu hyödyntää oppimislejää, joita vanhemmat ja isovanhemmat ovat pelanneet lasten kanssa. Nyt samanlaista ilmiötä ei enää ole nähtävissä, kun ollaan siirrytty pääasiallisesti normaaliin lähiopetukseen.

**Taulukko 12. Aktiivisten pelaajien osuus eri pelilajityypeissä sukupuolen mukaan jaoteltuna.** Vihreällä korostetut pelityypit ovat nousseet listalla vuoteen 2020 verrattuna

| Naiset |   | Miehet |   |
|--------|---|--------|---|
| 1.     | Pulma- ja korttipelit (33,8 %)                    | 1.     | Ammuskelupelit (37,1 %)                           |
| 2.     | Simulaatiopelit (12,1 %)                          | 2.     | Seikkailupelit (32,9 %)                           |
| 3.     | Oppimispelit (9,6 %)                              | 3.     | Strategiapelit (27,8 %)                           |
| 4.     | Toimintapelit (9 %)                               | 4.     | Pulma- ja korttipelit (24,1 %)                    |
| 5.     | Seikkailupelit (8,8 %)                            | 5.     | Toimintapelit (24 %)                              |
| 6.     | Ammuskelupelit (6,1 %)                            | 6.     | Ajopelit (20,6 %)                                 |
| 7.     | Musiikki- ja seurapelit (5,3 %)                   | 7.     | Simulaatiopelit (18,3 %)                          |
| 8.     | Strategiapelit (5 %)                              | 8.     | Roolipelit (18,1 %)                               |
| 9.     | Ajopelit (4,7 %)                                  | 9.     | Muut monen pelaajan verkkopelit (14,9 %)          |
| 10.    | Roolipelit (4,2 %)                                | 10.    | Urheilupelit (12,4 %)                             |
| 11.    | Muut monen pelaajan verkkopelit (3,7 %)           | 11.    | Nettiroolipelit (9,3 %)                           |
| 12.    | Urheilupelit (2,5 %)                              | 12.    | Musiikki- ja seurapelit (4,4 %)                   |
| 13.    | Nettiroolipelit (0,7 %)                           | 13.    | Oppimispelit (3,6 %)                              |
| 14.    | Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (0,3 %) | 14.    | Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (1,1 %) |
| 15.    | Skin betting (0,3 %)                              | 15.    | Skin betting (0,3 %)                              |

Pelilajityyppien suosio on erilainen myös sukupuolen mukaan tarkasteltuna (ks. Taulukko 12). Erot naisten ja miesten välillä ovat hyvin samanlaiset kuin vuoden 2020 Pelaajabarometrissä. Pulmapelit ovat naisten suosituin pelityyppi, mutta miesten suosituin pelilajityyppi on ammuskelupelit. Miehistä on enemmän aktiivisia pelaajia lähes kaikissa lajityypeissä. Pulmapelien aktiivista pelaajista 58,1 % (2020: 54,9 %) on naisia, ja niiden lisäksi musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista 54,9 % (2020: 57,9 %) on naisia ja oppimispelien aktiivista pelaajista peräti 71,8 % (2020: 51,7 %). Nettiroolipelit ovat kaikkein selkeimmin poikien ja miesten pelilajityyppi. Miesten osuus nettiroolipelien aktiivisista pelaajista on 92,6 %. Väestötasolla miehistäkin kuitenkin pelaa nettiroolipelejä vain 9,3 % eli ne ovat suosiossa selvästi esimerkiksi ammuskelu-, seikkailu- ja strategiapelejä alempana.

### 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 (47,1 %) kaikista kyselyyn osallistuneista (2020: 46,7 %). Taulukossa 13 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 yli 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.

Veikkauksen rahapelit (122 mainintaa) ja pasianssipelit (56 mainintaa) ovat edelleen kaksi suosituinta digitaalista peliä tai pelipalvelua. Kolmannelle tilalle palaa *Candy Crush* -pelisarja, joka edellisellä kerralla (2020) oli neljäs. Mainintoja tälle pelisarjalle tuli alle puolet verrattuna pasianssipeleihin ja noin kuudesosa Veikkauksen peleihin verrattuna. Edellinen kolmonen eli mahjong-pelit tipahtaa listalla nyt kuudenneksi. Sen sijaan ammuskelupeli *Counter-Strike* kohentaa kahdella pykälällä sijoitustaan nyt neljänneksi suosituimmaksi peliksi.

**Taulukko 13. Neljätoista suosituinta peliä, pelisarjaa tai pelipalvelua vuonna 2022.** Sinertävällä pohjavärillä on merkitty ne pelit ja pelisarjat, jotka eivät olleet kärkiklistalla edellisessä Pelaajabarometrissä vuonna 2020. Muutosta suhteessa edellisen barometrin sijoitukseen on merkitty +, - ja = -symboleilla. + tarkoittaa nousua vuoden 2020 sijoituksesta, - laskua ja =, että sijoitus on pysynyt samana.

| Suosituimmat pelit   | Mainintoja | Muutos |
|----------------------|------------|--------|
| 1 Veikkauksen pelit  | 122        | =      |
| 2 Pasiassi           | 56         | =      |
| 3 Candy Crush        | 21         | +      |
| 3 Counter-Strike     | 21         | +      |
| 5 Hay Day            | 18         | +      |
| 6 Mahjong            | 15         | -      |
| 6 Minecraft          | 15         | +      |
| 6 Sudoku             | 15         | +      |
| 9 The Sims           | 14         | -      |
| 10 Pokémon Go        | 13         |        |
| 11 Apex Legends      | 9          |        |
| 12 Elden Ring        | 8          |        |
| 12 League of Legends | 8          |        |
| 14 Duolingo          | 7          |        |
| 14 Genshin Impact    | 7          |        |
| 14 Woodoku           | 7          |        |

Myös mobiilipeli *Hay Day*, *Minecraft* ja sudoku-pelit nostavat sijoitustaan (jaetun) kuuden suosituimman pelin joukkoon. Simulaatiopeli *The Sims* on nyt yhdeksännellä sijalla eli sijoitus on tippunut yhdellä pykälällä. Uutena vuoden 2022 suosituimpien pelien listalle nousevat *Pokémon Go* (paikkatietoinen mobiilipeli), *Apex Legends* (ammuskelu-selviytymispeli), *Elden Ring* (toimintaroolipeli), *League of Legends* (taisteluareenamoninpeli), kieltenopettelupeli *Duolingo*, *Genshin Impact* (avoimen maailman toimintaroolipeli) ja pulmapeli *Woodoku*. Suosituimpien pelien kärkisijoilta tipahtavat nyt kokonaan pois muiden muassa ammuskelupeli *Call of Duty*, pelaajien välistä taistelua ja linnoitusten rakentelua yhdistelevä *Fortnite*-selviytymispeli, *NHL*-urheilupeli, mobiili-pulmapeli *Farm Heroes* sekä Älypään

pelit, jotka ovat kuitenkin naisten suosituimpien pelien listalla. Silmiinpistävää on useiden hieman vanhempien pelien palaaminen pelisuosikkien asemaan. Esimerkiksi *Minecraft* on julkaistu alkujaan jo vuonna 2009, *Candy Crush* and *Hay Day* molemmat jo vuosikymmen sitten, vuonna 2012, ja *Pokémon Go* -mobiilipelin suosio oli huipussaan sen julkaisuvuonna 2016.

**Taulukko 14. Suosituimmat pelit naisten ja miesten keskuudessa.** Vihreällä taustavärillä merkatut löytyvät molemmista listoista.

| Miesten suosikkipelit |                   | Naisten suosikkipelit |    |                   |    |
|-----------------------|-------------------|-----------------------|----|-------------------|----|
| 1                     | Veikkauksen pelit | 47                    | 1  | Veikkauksen pelit | 75 |
| 2                     | Counter-Strike    | 19                    | 2  | Pasianssi         | 38 |
| 2                     | Pasianssi         | 19                    | 3  | Candy Crush       | 18 |
| 4                     | Minecraft         | 9                     | 4  | Hay Day           | 16 |
| 5                     | Apex Legends      | 8                     | 5  | The Sims          | 14 |
| 5                     | Grand Theft Auto  | 8                     | 6  | Mahjong           | 13 |
| 7                     | Fortnite          | 7                     | 7  | Sudoku            | 8  |
| 7                     | League of Legends | 7                     | 8  | Pokemon Go        | 7  |
| 7                     | Sudoku            | 7                     | 8  | Duolingo          | 7  |
| 10                    | Call of Duty      | 6                     | 8  | Sanapala          | 7  |
| 10                    | FIFA              | 6                     | 11 | Farm Heroes       | 6  |
| 10                    | Pokemon Go        | 6                     | 11 | Genshin Impact    | 6  |
|                       |                   |                       | 11 | Minecraft         | 6  |
|                       |                   |                       | 11 | Älypään pelit     | 6  |

Naisten ja miesten keskuudessa suosituimmat pelit poikkeavat toisistaan (ks. Taulukko 14). Veikkauksen pelit, pasianssi-pelit, *Minecraft*, sudoku-pelit ja *Pokemon Go* löytyvät molemmilta kärkilistoilta, mutta erityisesti ammuskelupelit ovat miesten listan kärkipäässä. Naisten listalta löytyy ajanvietteelliseen pelaamiseen soveltuvia mobiili- ja selainpelejä, sana- ja kielenoppimispelejä sekä vanha suosikki *The Sims* -simulaatiopeli. Miesten ja poikien listalla puolestaan on ammuskelupelien lisäksi seikkailu-, toiminta- ja urheilupelejä.

### 3.6 Kilpapelaaminen eli e-urheilu, ja striimaaminen

Vuoden 2018 barometrissa kysyttiin ensimmäistä kertaa kilpapelaamisesta eli e-urheilusta 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. Kilpapelaajien osuus väestössä on noussut noin yhdellä prosenttiyksiköllä sekä vuonna 2020 että 2022. Kilpapelaamista ilmoittaa nyt ainakin joskus harrastavansa 5,7 % suomalaisista. Aktiivisia kilpapelaajia on 3,1 % väestöstä (2020: 2,6 %). Kilpapelaamisstriimien (reaaliaikaisten nettilähetysten) katseleminen sen sijaan on huomattavasti yleisempää ja katselemisen yleistymisen on ollut tilastollisesti merkitsevää sekä vuoden 2020 että 2022 Pelaajabarometrissa. Vuonna 2018 striimejä katseli ainakin joskus noin 15 % väestöstä. Vuonna 2020 katselijoita oli jo 19,5 %, mikä on nyt noussut 23,5 %:iin ( $X^2= 4,78$ ,  $p<0,05$ ). Aktiivisia kilpapelistriimien katselijoita on 9,5 % väestöstä. Vielä kilpapelaamistriimien katselemistakin yleisempää on katsella muita pelaamista koskevia striimejä tai tallenteita. Nyt jo lähes 30 % (28,9 %) suomalaisista katselee tällaisia striimejä tai pelitallenteita ainakin joskus, kun vuonna 2020 katselijoita oli 21,7 % suomalaisista ( $X^2= 13,25$ ,  $p<0,001$ ). Aktiivisesti muita pelaamista koskevia striimejä tai videoita katsoo nykyisin jo 17,5 % suomalaisista, kun vuonna 2020 aktiivisia katselijoita oli 13 % ( $X^2= 6,88$ ,  $p<0,01$ ).

Oman pelaamisen striimaaminen muiden nähtäväksi tai ei-reaaliaikaisten tallenteiden julkaiseminen omasta pelaamisesta muiden nähtäväksi ovat edelleen harvinaisempia kuin itse kilpapelaaminen, mutta näidenkin toimintojen suosio on kasvanut tilastollisesti merkitsevästi. Omaa pelaamistaan muiden nähtäväksi striimaa ainakin joskus 5,5 % suomalaisista, kun vuonna 2020 striimaajia oli 3,4 % ( $X^2= 5,11$ ,  $p<0,05$ ). Muita nettitalenteita omasta pelaamisestaan julkaisee 4,3 % suomalaisista, kun edellisessä barometrissa julkaisijoita oli 2,5 % ( $X^2= 4,65$ ,  $p<0,05$ ). Aktiivisia striimaajia ja julkaisijoita on noin yksi prosentti väestöstä eli suunnilleen saman verran kuin edellisessä barometrissa.

Kaikkein harvinaisinta e-urheiluun liittyvää toimintaa on vedonlyönti kilpapelaamisesta. Kuitenkin jo lähes kolme prosenttia (2,7 %) suomalaisista on ainakin joskus lyönyt vetoa e-urheilu-tapahtumasta. Lukema on käytännössä samalla tasolla kuin vuonna 2020 (2,5 %).

Kilpapelaaminen ja pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen ovat sukupuolittunutta toimintaa. Esimerkiksi kilpapelejä pelaa 10,6 % miehistä, mutta vain 0,8 % naisista. Naisista 15,8 % katsoo muuhun pelaamiseen kuin e-urheiluun liittyviä tallenteita, mutta miesten lukema on 41,7 %.

Vuonna 2018 naiset eivät lyöneet lainkaan vetoa kilpapelaamisesta tai julkaisseet ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan. Ne eivät ole suosittuja toimintoja naisten keskuudessa myöskään vuonna 2022, mutta nyt kuitenkin 1,3 % naisista on lyönyt vetoa kilpapelaamisesta ainakin joskus ja 2,3 % naisista on ainakin joskus julkaissut ei-reaaliaikaisia tallenteita pelaamisestaan.

**Taulukko 15. E-urheilun eli kilpapelaamisen ja striimaamisen yleisyys väestössä**

|  | Päivittäin | Viikoittain | Noin kerran kuussa | Harvemmin | Ei lainkaan | En osaa sanoa | Aktiivisten osuus |
|--|------------|-------------|--------------------|-----------|-------------|---------------|-------------------|
| <b>Kilpapelaaminen eli e-urheilu ja striimaaminen</b>                |            |             |                    |           |             |               |                   |
| Pelaa digitaalisia pelejä e-urheilukilpapeleinä                      | 1,3 %      | 0,8 %       | 1,0 %              | 2,6 %     | 93,6 %      | 0,7 %         | 3,1 %             |
| Katsoo stream-lähetyksiä tai -tallenteita e-urheilukilpapelaamisesta | 1,2 %      | 3,7 %       | 4,6 %              | 14,1 %    | 76,2 %      | 0,1 %         | 9,5 %             |
| Lyö vetoa e-urheilukilpapelaamisesta                                 | 0,0 %      | 0,3 %       | 0,0 %              | 2,4 %     | 97,3 %      | 0,0 %         | 0,3 %             |
| Katsoo muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta         | 3,5 %      | 7,7 %       | 6,3 %              | 11,7 %    | 70,7 %      | 0,3 %         | 17,5 %            |
| Striimaa omaa pelaamistaan muille                                    | 0,0 %      | 0,9 %       | 0,3 %              | 4,3 %     | 94,5 %      | 0,0 %         | 1,2 %             |
| Julkaisee ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan          | 0,1 %      | 0,3 %       | 0,6 %              | 3,4 %     | 95,4 %      | 0,3 %         | 1,0 %             |

Kilpapelaaminen ja striimaaminen painottuvat selkeästi nuorten aktiviteeteiksi (ks. Taulukko 16). Aktiivisia kilpapelaajia ja aktiivisia pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen kuluttajia ja julkaisijoita on eniten kahdessa nuorimassa ikäryhmässä. Kolmekymppistenkin ryhmässä pelataan aktiivisesti kilpapelejä vielä jonkin verran sekä katsotaan pelaamiseen liittyviä mediasisältöjä. Nelikymppiset eivät osallistu kilpapelaamiseen aktiivisesti, mutta myös he kuluttavat pelaamiseen liittyviä mediasisältöjä. Tätä vanhemmissa ikäryhmissä aktiivinen kilpapelaaminen ja pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen aktiivinen kuluttaminen tai tuottaminen on hyvin vähäistä tai olematonta.

**Taulukko 16. 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 |
|--|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|
| <b>Kilpelaaminen eli e-urheilu ja striimaaminen</b>                              |                |                |                |                |                |                |                 |
| Pelaa aktiivisesti digitaalisia pelejä e-urheilu-kilpapeleinä                    | 8,8 %          | 7,0 %          | 4,6 %          | 0,6 %          | 0,0 %          | 0,6 %          | 0,0 %           |
| Katsoo aktiivisesti stream-lähetyksiä tai -tallenteita e-urheilu-kilpelaamisesta | 25,7 %         | 16,7 %         | 15,0 %         | 5,6 %          | 0,6 %          | 1,2 %          | 0,0 %           |
| Lyö aktiivisesti vetoa e-urheilu-kilpelaamisesta                                 | 1,4 %          | 0,0 %          | 1,1 %          | 0,0 %          | 0,0 %          | 0,0 %          | 0,0 %           |
| Katsoo aktiivisesti muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta        | 42,2 %         | 36,5 %         | 26,0 %         | 11,2 %         | 1,2 %          | 0,6 %          | 0,0 %           |
| Striimaa aktiivisesti omaa pelaamistaan muille                                   | 5,4 %          | 1,9 %          | 1,1 %          | 0,0 %          | 0,0 %          | 0,0 %          | 0,0 %           |
| Julkaisee aktiivisesti ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan         | 1,4 %          | 2,6 %          | 1,1 %          | 1,2 %          | 0,0 %          | 0,6 %          | 0,0 %           |

Aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa kilpelaaminen ja striimaaminen ovat yleisempää toimintaa kuin koko väestön tasolla (ks. Taulukot 15 ja 17). Aktiivisia kilpelaajia on 5,7 % aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa, kun koko väestön tasolla heitä on vain 3,1 %. Myös kilpa- ja muuta pelaamista koskevia mediasisältöjä kulutetaan ja tuotetaan enemmän aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien parissa koko väestöön verrattuna. Lähes kolmannes (32,2 %) aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista katsoo pelaamiseen liittyviä striimejä tai tallenteita aktiivisesti, kun koko väestön tasolla lukema on 17,3 %.

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 edellisiin Pelaajabarometreihin. Vanhempien ikäryhmien parissa kilpapelaaminen ja striimaaminen ovat hyvin harvinaista toimintaa, mutta voi lisääntyä tulevaisuudessa, kun kilpapelaaja- ja striimaajasukupolvi vanhenee. Jo nyt kohtuullisen suuri osa nelikymppisistä kuluttaa pelaamiseen liittyviä mediasisältöjä aktiivisesti.

**Taulukko 17. Aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien kilpapelaaminen ja striimaaminen**

|   | Päivittäin | Viikoittain | Noin kerran kuussa | Harvemmin | Ei lainkaan | En osaa sanoa | Aktiivisten osuus |
|---|------------|-------------|--------------------|-----------|-------------|---------------|-------------------|
| <b>Kilpapelaaminen eli e-urheilu ja striimaaminen</b>                 |            |             |                    |           |             |               |                   |
| Pelaa digitaalisia pelejä e-urheilu-kilpapeleinä                      | 2,5 %      | 1,4 %       | 1,8 %              | 4,3 %     | 88,5 %      | 1,4 %         | 5,7 %             |
| Katsoo stream-lähetyksiä tai -tallenteita e-urheilu-kilpapelaamisesta | 2,2 %      | 7,0 %       | 8,2 %              | 23,1 %    | 59,1 %      | 0,4 %         | 17,4 %            |
| Lyö vetoa e-urheilu-kilpapelaamisesta                                 | 0,0 %      | 0,5 %       | 0,0 %              | 3,1 %     | 96,4 %      | 0,0 %         | 0,5 %             |
| Katsoo muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta          | 6,3 %      | 14,2 %      | 11,7 %             | 20,3 %    | 47,0 %      | 0,5 %         | 32,2 %            |
| Striimaa omaa pelaamistaan muille                                     | 0,0 %      | 1,6 %       | 0,5 %              | 7,5 %     | 90,3 %      | 0,0 %         | 2,1 %             |
| Julkaisee ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan           | 0,0 %      | 0,5 %       | 1,1 %              | 5,9 %     | 91,9 %      | 0,5 %         | 1,6 %             |

### 3.7 Digitaalisiin peleihin käytetty aika ja raha sekä pelaamisen paikat

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. 61-65 % kaikista kyselyyn vastanneista vastasi näihin kysymyksiin.

Taulukossa 18 näkyy näiden kysymysten tunnuslukuja tarkasteltujen kaikkien kahdeksan 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 2022 digitaaliseen pelaamiseen keskimäärin 6,77 tuntia viikossa. Tämä on hieman vähemmän kuin koronan aiheuttamien poikkeusolojen aikaan tehdyssä vuoden 2020 barometrissa, mutta korkeampi kuin kaikissa sitä edeltävissä barometreissa. Vuoden 2020 luku oli tilastollisesti merkitsevästi suurempi kuin vuoden 2018 luku, mutta nyt muutos edelliseen barometriin verrattuna ei ole tilastollisesti merkitsevä. Kun suurimmassa osassa aiemmista Pelaajabarometreista pelaamiseen käytetyn ajan mediaani on ollut kaksi tuntia, nousi mediaani vuonna 2020 neljään tuntiin ja on edelleen neljä tuntia vuonna 2022.

Taulukko 18. Pelaamiseen käytetty aika ja raha

|                               |      | Keski-<br>arvo | Korjattu<br>keskiarvo | Mediaani | Keskiha-<br>jonta | N   |
|-------------------------------|------|----------------|-----------------------|----------|-------------------|-----|
| Käytetty<br>aika (h /<br>vko) | 2022 | 8,45           | 6,77                  | 4        | 11,9              | 692 |
|                               | 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<br>raha (€ /<br>kk)  | 2022 | 16,95          | 10,59                 | 0        | 38,35             | 675 |
|                               | 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 käytännössä muutosta verrattuna edelliseen Pelaajabarometriin. Suomalaiset käyttävät digitaaliseen pelaamiseen edelleen noin 10,5 euroa kuukaudessa, kuten oli myös vuonna 2020. Summa on hieman pienempi kuin huippuvuonna 2018, mutta kuitenkin suurempi kuin muissa aiemmissa barometreissa. Koronavuonna 2020 pelaajien välillä oli huomattavasti enemmän hajontaa pelaamiseen käytetyissä summissa eli osa pelaajista käytti

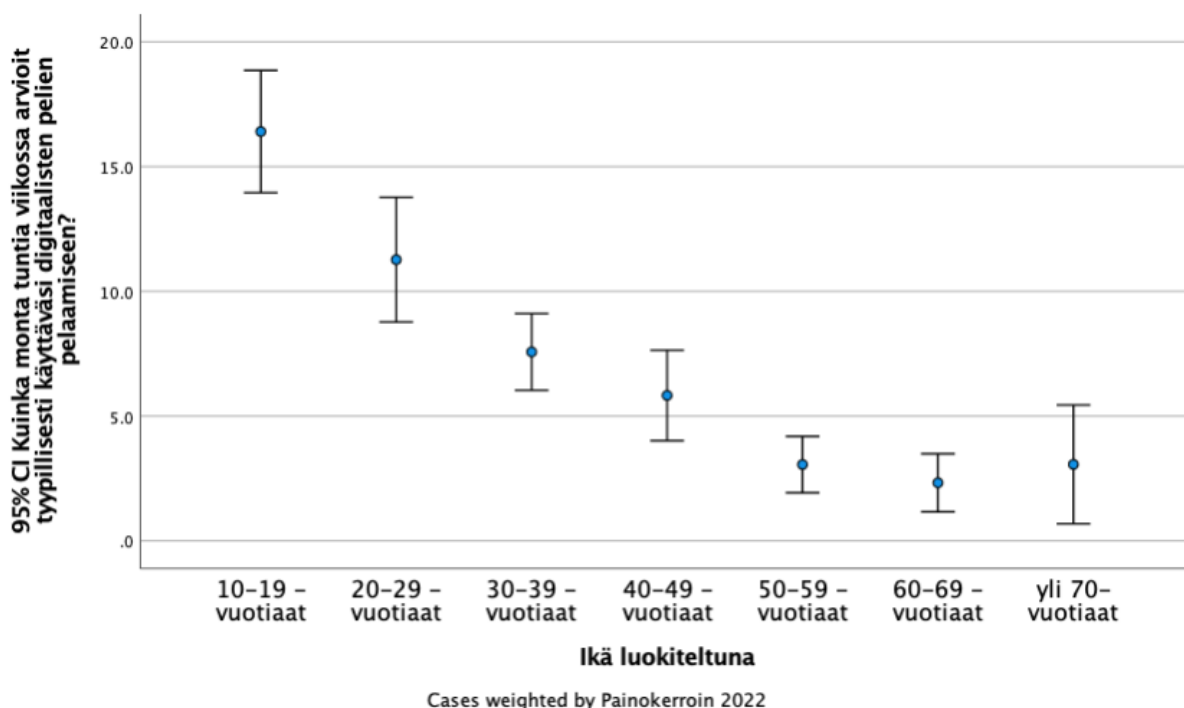
huomattavan paljon rahaa pelaamiseen, mutta nyt keskihajonta on palannut samalle tasolle kuin vuonna 2018.

Digitaaliseen pelaamiseen käytetyn rahan määrää tarkastellessa on syytä huomioida, että peleihin lasketaan tässä yhteydessä myös verkkorahapelit. Koteihin ostettiin digitaalisia pelejä keskimäärin 1,7 peliä viimeisen kuuden kuukauden aikana, kun vuonna 2020 pelejä ostettiin keskimäärin 1,9 kappaletta ja vuonna 2018 1,6 kappaletta.

Vuonna 2022 miehet edelleen käyttävät pelaamiseen keskimäärin enemmän aikaa (10,7 tuntia viikossa) kuin naiset (5,7 tuntia viikossa). Tämä korjaamattomien keskiarvojen ero on tilastollisesti merkitsevä ( $t(663) = 5,781$ ;  $p < 0,001$ ; 2-suuntainen), mutta ero miesten ja naisten välillä on kaventunut verrattuna vuoteen 2020, jolloin miehet käyttivät yli kaksi kertaa enemmän aikaa pelaamiseen naisiin verrattuna. Kun verrataan saman sukupuolen ajankäyttöä vuosina 2020 ja 2022, muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä, vaikka miesten pelaamiseen käyttämä aika on vähentynyt tunnilla ja naisten käyttämä aika on lisääntynyt puolella tunnilla.

Ikäryhmittäin ajankäyttöä tarkasteltaessa huomataan, että nuorimmat ikäryhmät käyttävät edelleen eniten aikaa pelaamiseen (ks. Kuvio 8), eivätkä ikäryhmittäiset muutokset vuoden 2020 ja 2022 barometrin välillä ole tilastollisesti merkitseviä. 10-19-vuotiaat käyttävät keskimäärin 16,4 tuntia viikossa pelaamiseen, mikä on hieman vähemmän kuin vuonna 2020 (16,9 h/vko). Kaksikymppisillä pudotus on ollut suurempi, muttei kuitenkaan siis tilastollisesti merkitsevä. Kaksikymppiset käyttävät nyt keskimäärin 11,3 tuntia pelaamiseen viikossa, kun vuonna 2020 tämä ikäryhmä pelasi keskimäärin 14 tuntia viikossa. Kolmekymppisten (7,6 h/vko) ja nelikymppisten (5,8 h/vko) pelaamiseen keskimäärin käyttämä aika on lisääntynyt noin 0,8 tuntia viikossa. Myös viisikymppiset (3,1 h/vko) käyttävät nyt 0,7 tuntia enemmän viikossa pelaamiseen kuin vuonna 2020. Kuusikymppiset (2,3 h/vko) käyttävät noin puoli tuntia vähemmän ja yli 70-vuotiaat yli puoli tuntia enemmän pelaamiseen kuin vuonna 2020.

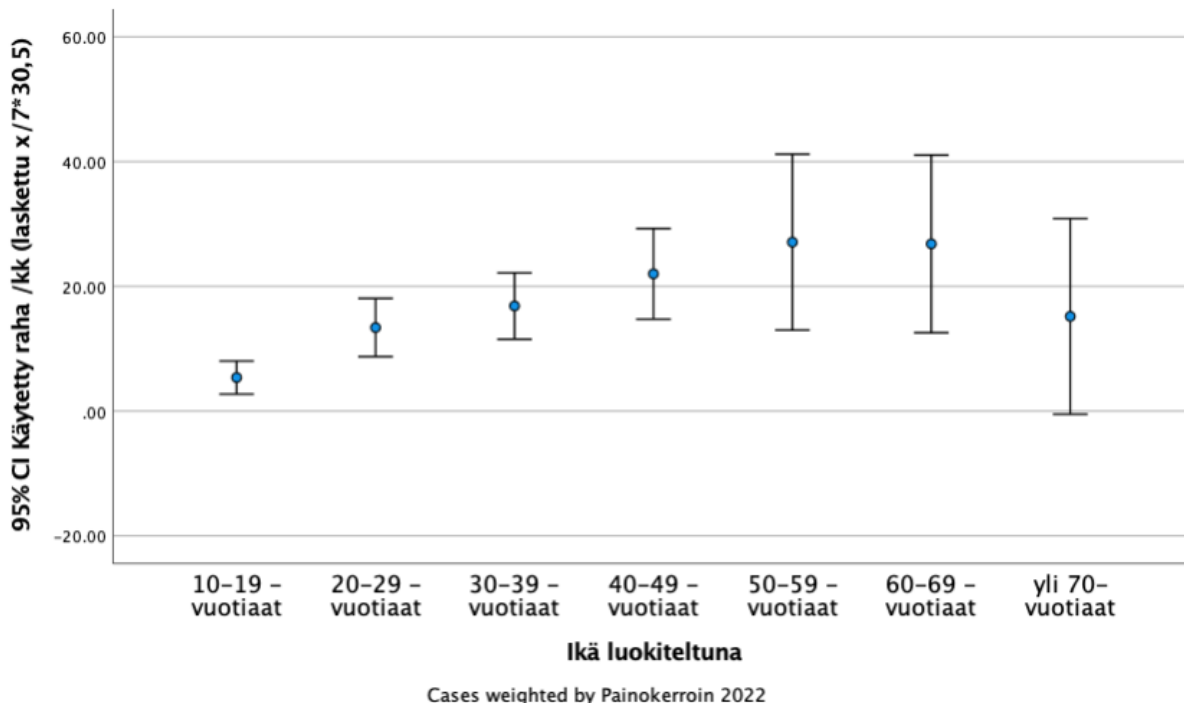
Pelaamiseen käytetty aika vähenee pääsääntöisesti iän myötä (ks. Kuvio 8) ja tasaantuu viisikymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien kohdalla keskimäärin noin kahteen kolmeen tuntiin viikossa. Kolmekymppiset käyttävät aikaa pelaamiseen yli kaksi kertaa enemmän kuin kolme vanhinta ikäryhmää, mutta silti yli puolet vähemmän kuin nuorin ikäryhmä.



**Kuvio 8. Pelaamiseen käytetyn ajan keskiarvot ja 95 % luottamusvälit eri ikäryhmissä**

Kun tarkastellaan rahankäytön korjaamattomia keskiarvoja, havaitaan, että vuonna 2022 miehet (21,4€/kk) käyttävät tilastollisesti merkitsevästi naisia (11,3€/kk) enemmän rahaa pelaamiseen ( $t(642) = 3,585$ ;  $p < 0,001$ ; 2-suuntainen). Naisten rahankäyttö on lisääntynyt noin kahdella eurolla, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Miesten rahankäyttö on vähentynyt yli 14 eurolla verrattuna vuoteen 2020 ( $t(394,4) = 2,012$ ;  $p < 0,05$ ; 2-suuntainen). Pelaamiseen liittyvä rahankäyttö sukupuolten välillä on nyt lähentymässä toisiaan, kun edellisessä barometrissa ero pikemminkin kasvoi. Miehet käyttävät nyt noin kaksi kertaa enemmän rahaa pelaamiseen kuin naiset, kun vuonna 2020 miehet käyttivät lähes neljä kertaa enemmän rahaa ja vuonna 2018 kolme kertaa enemmän. Ikäryhmittäin tarkasteltuna (ks. Kuvio 9) rahankäytössä ei ole tilastollisesti merkitseviä eroja vuosien 2020 ja 2022 välillä. Keskimäärin eniten digitaaliseen pelaamiseen rahaa käyttävät kuusikymppiset (26,8€/kk) ja vähiten nuorin ikäryhmä (5,4€/kk). Myös neli- ja viisikymppiset käyttävät keskimäärin yli 20 euroa kuussa pelaamiseen. On syytä muistaa, että nämä luvut sisältävät verkkorahapelaamiseen käytetyt summat. Suurin osa nuorimmasta ikäryhmästä ei saa pelata rahapelejä.

Lisäksi lasten pelien maksajina voivat olla myös vanhempiin ikäryhmiin kuuluvat lasten vanhemmat ja isovanhemmat.



**Kuvio 9. Pelaamiseen käytetyn rahan keskiarvot ja 95 % luottamusvälit eri ikäryhmissä**

Vuoden 2022 Pelaajabarometrissä kysyttiin ensimmäistä kertaa pelaamisen paikoista. Vastaajia pyydettiin kirjoittamaan 1-3 yleisintä paikkaa, jossa he pelaavat digitaalisia pelejä. 49 % vastaajista vastasi pelaamisen paikkoja koskevaan osioon. Vastauksia ryhmiteltiin siten, että esimerkiksi ”ystävän luona” tai ”parhaan kaverin luona” vastaukset koottiin ”kaverin luona”-vastaukseksi ja esimerkiksi ”bussissa” tai ”ratikassa” yhdistettiin ”liikennevälineessä”-vastaukseksi. Lopuksi laskettiin yhteen kyseiset maininnat yleisimmästä sekä toiseksi ja kolmanneksi yleisimmästä pelaamisen paikasta.

Selkeästi yleisintä on pelata digitaalisia pelejä kotona. Koti sai yhteensä 657 mainintaa, kun toiseksi yleisin paikka, kaverin luona, sai 157 mainintaa ja kolmanneksi yleisin paikka, liikenneväline, sai 108 mainintaa. Jos maininnat kaverin, sukulaisen ja kumppanin luona yhdistetään, läheisen ihmisen luona pelaaminen sai yhteensä 211 mainintaa.

Digitaalisia pelejä pelataan myös työpaikalla (68 mainintaa) ja koulussa (53 mainintaa), mutta nämä paikat ovat selvästi omaa



ja kaverin kotia harvinaisempia pelipaikkoja. Digitaalisia pelejä pelataan myös esimerkiksi mökillä (29 mainintaa) ja ulkona (22 mainintaa). Sen sijaan varsinaiset pelaamiselle perustetut paikat saivat suhteellisen vähän mainintoja. Pelibaari, -halli, -kahvila ja pelitapahtumat (conit) saivat kukin vain kaksi mainintaa, kun esimerkiksi "tavalliset" baarit ja kahvilat saivat yhteensä kahdeksan mainintaa.

Koti on yleisin digitaalisten pelien pelaamisen paikka molemmilla sukupuolilla ja kaikilla ikäryhmillä. Nuorilla kavereiden luona sekä koulussa pelaaminen on yleisempää kuin vanhemmilla ikäryhmillä. Muihin ikäryhmiin verrattuna kolmekymppiset pelaavat eniten työpaikalla, mutta vain noin kymmenen prosenttia kolmekymppisistäkin tekee näin.

### 3.8 Digitaalisten pelien ostaminen

Kahden 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 ilmaispelejä, 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. Vuonna 2022 kysyttiin lisäksi, kuinka usein vastaajat ostavat pelien maksullisia lisäosia digitaalisista verkkopalveluista.

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 raaputusarpoihin

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 %. Trendi on ollut laskeva senkin jälkeen. Vuonna 2020 ainakin joskus digipelejä osti kaupasta 29,7 % suomalaisista ja vuonna 2022 enää 26,9 %. Muutos vuosien 2020 ja 2022 välillä ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Pelien lataaminen verkkopalveluista nousi vuonna 2018 samalle tasolle fyysisistä kaupoista ostamisen kanssa, ja vuonna 2020 pelien digitaalinen lataaminen verkkopalveluista nousi jo selvästi suosituimmaksi tavaksi ostaa pelejä (33 %). Vuonna 2022 ainakin joskus pelejä verkkopalveluista lataa yhä suurempi osa (36,5 %) suomalaisista. Muutos verrattuna vuoteen 2020 ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Ainakin joskus ilmaispelien lisäominaisuuksista maksaa vuonna 2022 17,1 % suomalaisista, mikä on käytännössä samalla tasolla kuin edellisessä barometrissa (16,8 %). Yhä suurempi osa suomalaisista maksaa ainakin joskus ilmaispelien lisäominaisuuksista, mutta aktiivisesti maksavien osuus (2,7 %) on pienentynyt hieman vuoteen 2020 (3,3 %) 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 edelleen noin yksi prosentti (0,9 %) suomalaisista (2020: 1,1 %). Ainakin joskus niistä maksaa 7 % vastaajista, mikä myös on käytännössä samalla tasolla kuin vuonna 2020 (7,3 %). Lukema on suurempi kuin esimerkiksi Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaamisen tai ulkomaisilla verkkorahapelisivustoilla pelaamisen tapauksissa.

**Taulukko 19. Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä.**

|  | päivittäin | viikoittain | noin kerran kuussa | harvemmin | ei lainkaan |
|--|------------|-------------|--------------------|-----------|-------------|
| Ostetaan kaupasta myyntipakkauksessa                   | 0,1 %      | 0,0 %       | 0,4 %              | 26,4 %    | 72,3 %      |
| Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta               | 0,1 %      | 0,7 %       | 6,0 %              | 29,7 %    | 63,2 %      |
| Maksetaan ilmaispelien lisäominaisuuksista             | 0,0 %      | 0,2 %       | 2,5 %              | 14,4 %    | 82,6 %      |
| Maksetaan yllätyslaatikoiden avaamisesta               | 0,0 %      | 0,0 %       | 0,9 %              | 6,1 %     | 92,5 %      |
| Ostetaan pelien maksullisia lisäosia verkkopalveluista | 0,0 %      | 0,0 %       | 3,3 %              | 24,4 %    | 72,0 %      |

Aktiivisille digitaalisten viihdepelien pelaajille pelien lataaminen digitaalisista verkkopalveluista on edelleen selvästi suosituin ostamisen tapa. 62,2 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista on ainakin joskus ostanut pelin digitaalisesta verkkopalvelusta, kun vuonna 2020 tällä tavoin pelejä osti 58,7 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista. Muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevää.

Kuukausittain lataavien määrä on pysynyt samana, mutta sitä harvemmin lataavien määrä puolestaan nousut selvästi. Viikoittain tai päivittäin lataavien määrä on alle kaksi prosenttia, kuten oli myös vuonna 2020. Myös myyntipakkauksessa pelin ostaminen kaupasta on edelleen suosittua aktiivisilla digitaalisten viihdepelien pelaajilla (ks. Taulukko 20), mutta tällaisen ostamisen tavan suosio on vähentynyt tilastollisesti merkitsevästi aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien parissa. 38,8 % heistä ostaa pelejä edelleen kaupasta ainakin joskus, kun vuonna 2020 fyysisiä myyntipakkauksia osti vielä 46,2 % aktiivipelaajista ( $X^2 = 5,70$ ,  $p < 0,05$ ).

Ilmaispelien lisäominaisuuksia ostaa ainakin joskus 29,9 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista, mikä on hieman, muttei tilastollisesti merkitsevästi, vähemmän kuin vuonna 2020 (31,8 %). Lasku kohdistuu kuukausittain tai sitä useammin ostamiseen. Harvemmin kuin kerran kuukaudessa ostaminen on pysynyt samalla tasolla kuin edellisessä barometrissa.

**Taulukko 20. Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien osalta**

|  | päivittäin | viikoittain | noin kerran kuussa | harvemmin | ei lainkaan |
|--|------------|-------------|--------------------|-----------|-------------|
| Ostetaan kaupasta myyntipakkauksessa                   | 0,2 %      | 0,0 %       | 0,4 %              | 38,2 %    | 60,0 %      |
| Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta               | 0,4 %      | 0,9 %       | 11,1 %             | 49,8 %    | 37,1 %      |
| Maksetaan ilmaispeleiden lisäominaisuuksista           | 0,0 %      | 0,2 %       | 4,3 %              | 25,4 %    | 69,7 %      |
| Maksetaan yllätyslaatikoiden avaamisesta               | 0,0 %      | 0,0 %       | 1,6 %              | 10,9 %    | 86,7 %      |
| Ostetaan pelien maksullisia lisäosia verkkopalveluista | 0,0 %      | 0,0 %       | 5,9 %              | 43,0 %    | 50,7 %      |

Aktiiviset digitaalisten viihdepelien pelaajat maksavat yllätyslaatikoiden avaamisesta selkeästi koko väestöä enemmän, vaikka maksajien osuus on hieman pienentynyt edelliseen barometriin verrattuna. Ainakin joskus yllätyslaatikkojen avaamisesta on maksanut 12,5 % (2020: 14,3 %) ja kerran kuussa niistä maksaa 1,6 % (2020: 2,2 %) aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista. Luvut ovat lähes kaksinkertaisia koko väestöön verrattuna.

Päivittäin *free-to-play*-ilmaiselejä pelaavien osuus on jatkanut kasvuaan. Suomalaisista jo 13 % pelaa niitä päivittäin, kun vuonna 2020 päivittäispelaajia oli 11,8 %. Myös pelaajien kokonaismäärä on noussut. Ainakin joskus *free-to-play*-ilmaiselejä pelaa 39,8 % suomalaisista, kun edellisessä barometrissa lukema oli 37,5 %. Myös aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa päivittäinen *free-to-play*-pelaaminen (24,1 %) on lievässä nousussa (2020: 23,1 %). Ainakin joskus näitä pelejä pelaa 67 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista, mikä on käytännössä sama osuus kuin vuonna 2020. Vaikka *free-to-play*-pelaamisen suosio on edelleen lievässä nousussa, eivät muutokset ole tilastollisesti merkitseviä vuosien 2022 ja 2020 välillä.

Aktiivisia *free-to-play*-pelien pelaajia oli vastaajista 25,5 %, mikä on hieman enemmän kuin vuonna 2020 (22,8 %). Heistä 51,5 % ilmoitti, ettei osta lainkaan ilmaispeleiden maksullisia lisäominaisuuksia, mikä on noin kaksi prosenttiyksikköä alhaisempi luku kuin vuonna 2020. Päivittäin ilmaiseleissä ei tämän tutkimuksen mukaan tee ostoja kukaan, eikä viikoittainkaan kuin 0,4 % (2020: 2,4 %) aktiivisista *free-to-play*-pelien pelaajista. Myös kuukausittain ilmaispeleiden

lisäominaisuuksista maksaa aiempaa pienempi osuus (7,7 %) aktiivisista *free-to-play*-pelien pelaajista (8,6 % vuonna 2020). Harvemmin kuin kerran kuukaudessa ostoja tekevien aktiivisten *free-to-play*-pelaajien osuus on sen sijaan kasvanut. Vuonna 2020 heitä oli 34,5 %, mutta nyt jo 40,1 %. Nämä muutokset eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä. Aktiiviset *free-to-play*-pelaajat tekevät edelleen muuta väestöä useammin ostoja ilmaispeleissä. Ostaminen ei kuitenkaan ole kovin intensiivistä, vaan ostoja tehdään enimmäkseen kuukausittain tai sitä harvemmin.

Aktiiviset *free-to-play*-pelaajat maksavat myös yllätyslaatikoiden avaamisesta, vaikeivat kovin usein. Päivittäin tai viikoittain yllätyslaatikoista ei makseta, mutta kuukausittain (1,8 %) ja sitä harvemmin (16,8 %) rahaa käytetään myös niiden avaamiseen. Kuukausittain maksetaan hieman vähemmän kuin vuonna 2020 (2,4 %), mutta harvemmin kuin kerran kuukaudessa ostavien osuus on hieman suurempi kuin 2020 (15,8 %). Aktiivisista *free-to-play*-pelaajistakaan kuitenkaan 80,2 % (2020: 81,8 %) ei maksa lainkaan yllätyslaatikoiden avaamisesta.

### 3.9 Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät ongelmat

Vuoden 2022 pelaajabarometrissa jatkettiin vuonna 2015 aloitettua tiedustelua pelaamiseen liittyvistä ongelmista ajan ja rahan käytön suhteen. Näiden lisäksi tällä kertaa kokonaan uutena osiona mukaan otettiin neljän kysymyksen instrumentti, joka korvasi vuoden 2020 barometrissa olleet kysymykset pelaamisen aiheuttamista ongelmista ihmissuhteisiin, pelaamisen käyttämisestä pahan olon helpottamiseen ja pelaamisen rajoittamisen vaikeudesta. Uudet kysymykset tarkastelevat pelaamisen kontrolloinnin vaikeutta, pelaamisen leviämistä muille elämän alueille, pelaamisen jatkamista negatiivisista seurauksista huolimatta ja äärimmäisestä pelaamisesta johtuvia ongelmia sosiaaliseen elämään.

#### 3.9.1 Aikaan ja rahaan liittyvät ongelmat

Vastaajilta kysyttiin sekä pelaamiseen käytettyyn aikaan että pelaamiseen käytettyyn rahaan liittyvien ongelmien esiintymisestä. Vastaajista valtaosa (85,8 %; 2020: 86,4 %) ilmoitti, että ei ole kokenut digitaalisten pelien pelaamisen aiheuttaneen heille itselleen ongelmia ajan eikä rahan käytön suhteen. Ongelmia ainakin joskus kokeneiden osuus (11,3 %) on kuitenkin noussut vuoden 2020 lukemasta (7,2 %). Toistuvasti

aikaan liittyviä ongelmia on kokenut 1,1 % vastaajista, kun vuonna 2020 niitä koki 1,9 %. Nämä muutokset ovat tilastollisesti merkitseviä ( $X^2= 12,06$ ,  $p<0,01$ ,  $df=3$ ).

**Taulukko 21. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat**

|   | Toistuvasti | Harvoin | Ei lainkaan | Ei osaa sanoa |
|---|-------------|---------|-------------|---------------|
| Peleihin käytetty aika aiheuttaa ongelmia | 1,1 %       | 11,3 %  | 85,8 %      | 1,9 %         |
| Peleihin käytetty raha aiheuttaa ongelmia | 0,2 %       | 1,7 %   | 97,1 %      | 1,1 %         |

Peleihin käytettyyn aikaan liittyviä ongelmia olivat kohdanneet useimmin kyselyn nuorimmat vastaajat, mutta aikaan liittyvien ongelmien lisääntyminen koskee erityisesti kaksikymppisten ikäryhmää. 10-19-vuotiaista 22,4 % (2020: 20,2 %) kertoi peleihin käytetyn ajan aiheuttaneen harvoin tai toistuvasti ongelmia. Toistuvasti aikaan liittyviä ongelmia kohtasi 3,4 % (2020: 6,5 %) kyselyyn vastanneista 10-19-vuotiaista. Kaksikymppisistä ainakin joskus aikaan liittyviä ongelmia oli kohdannut 21,8 % vastaajista, kun vuonna 2020 niitä oli kohdannut 12,3 % kaksikymppisistä ( $X^2= 4,48$ ,  $p<0,05$ ).

Kolmekymppisten ryhmässä aikaan liittyviä ongelmia oli kohdannut 16,8 % vastaajista, mikä on yli viisi prosenttiyksikköä enemmän kuin vuonna 2020, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Myös nelikymppisten ikäryhmässä (13,9 %) aikaan liittyviä ongelmia koettiin hieman enemmän kuin vuonna 2020 (10,5 %), mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Tätä vanhemmissa ikäryhmissä aikaan liittyviä ongelmia oli kokenut alle neljä prosenttia vastaajista. Peli-aikaan liittyvät ongelmat lisääntyivät sekä mies- että naispuolisilla vastaajilla verrattuna vuoteen 2020: nyt 8,9 % naisista oli kohdannut aikaan liittyviä ongelmia ainakin joskus, kun vuonna 2020 niitä oli kohdannut 6,8 % naisista. Muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä. Miesten kohdalla muutos sen sijaan on tilastollisesti merkitsevä. Ainakin joskus aikaan liittyviä ongelmia on nyt kohdannut 15,7 % miehistä, kun vuonna 2020 niitä kohtasi 11,3 % miehistä ( $X^2= 10,44$ ,  $p<0,01$ ). Sukupuolten väliset erot ovat tilastollisesti merkitseviä ( $X^2=19,82$ ,  $p<0,001$ ,  $df=3$ ). Yli puoltoista kertaa suurempi osuus miehistä kokee ainakin joskus aikaan liittyviä ongelmia verrattuna ongelmia kokeneiden naisten osuuteen.

Aktiivisesti digitaalisia viihdepelejä pelaavista vastaajista 20,8 % (2020: 17,5 %) oli kohdannut aikaan liittyviä ongelmia, mutta vain 1,4 % (2020: 3,8 %) raportoi kohdanneensa niitä toistuvasti. Aktiivisista rahapelaajista aikaan liittyviä ongelmia oli kohdannut 11,4 % vastaajista (2020: 8,3 %). Muutokset vuosien 2020 ja 2022 välillä eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä.

Peleihin käytettyyn rahaan liittyvät ongelmat olivat aineistossa selvästi aikaan liittyviä ongelmia harvinaisempia. Rahaan liittyvät ongelmat (1,9 %) vähenivät myös jonkin verran, joskaan eivät tilastollisesti merkitsevästi verrattuna vuoteen 2020 (3,1 %). Eniten rahaan liittyviä ongelmia raportoivat kaksikymppisten ikäryhmä (5,1 %), kun muilla ikäryhmillä rahaan liittyvät ongelmat koskettivat alle 2,5 % kustakin ikäryhmästä. Ainut tilastollisesti merkitsevä muutos rahaan liittyvissä ongelmissa on nelikymppisten ikäryhmässä, jossa nämä ongelmat nousivat vuoden 2018 Pelaajabarometrin lukemista (2 %) kahdeksaan prosenttiin, mutta palaavat nyt lähelle koronaa edeltävän ajan lukemia 2,5 %:iin ( $X^2= 4,85$ ,  $p<0,05$ ). Kolmekymppisten ikäryhmä on ainoa, jossa on pelaajia (1,2 %), joilla on ollut toistuvia rahaan liittyviä ongelmia. Samassa ikäryhmässä kukaan ei raportoinut satunnaisista rahaan liittyvistä ongelmista.

Kuten Taulukosta 22 näkyy, miehistä 2,7 % (2020: 4,1 %) oli kohdannut harvoin tai toistuvasti rahaan liittyviä ongelmia ja naisista yksi prosentti (2020: 2,3 %). Miesten rahaan liittyvien ongelmien kokeminen on laskenut vuoden 2018 tasolle ja naisilla lasku on sitäkin suurempi, mutta muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Aktiivisesti rahapelejä pelaavista vastaajista 3,3 % (2020: 5,8 %) oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia harvoin tai toistuvasti. Lukema on suunnilleen sama kuin vuonna 2018 (3,5 %). Onneen perustuvia rahapelejä (esim. Lotto, raha-automaatit ja arvat) aktiivisesti pelaavista 3,9 % (2020: 7,9 %) oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia, kun puolestaan aktiivisesti taitoelementin sisältäviä rahapelejä (esim. vedonlyönti ja nettipokeri) aktiivisesti pelaavista 10,2 % (2020: 22,6 %) oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia. Vaikka osa näistä muutoksista vaikuttaakin prosenttiyksiköitä vertaamalla suhteellisen suurilta, eivät muutokset vuosien 2020 ja 2022 välillä ole kuitenkaan tilastollisesti merkitseviä.

**Taulukko 22. 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   | 8,9 %                     | 0,6 %                                 | 1 %                       | 0 %                                   |
| Miehistä   | 15,7 %                    | 1,5 %                                 | 2,7 %                     | 0,4 %                                 |
| Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista                   | 20,8 %                    | 1,4 %                                 | 2,6 %                     | 0,4 %                                 |
| Aktiivisista rahapelaajista  | 11,4 %                    | 1,3 %                                 | 3,3 %                     | 0,5 %                                 |
| Aktiivisista onneen perustuvien rahapelien pelaajista                | 12 %                      | 1 %                                   | 3,9 %                     | 1 %                                   |
| Aktiivisista taitoelementin sisältävien rahapelien pelaajista        | 11,7 %                    | 0 %                                   | 10,2 %                    | 3,4 %                                 |
| Aktiivisista verkkorahapelien pelaajista                             | 11,8 %                    | 0 %                                   | 4,4 %                     | 1 %                                   |
| Aktiivisista Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajista | 20,9 %                    | 4,2 %                                 | 12,3 %                    | 4,1 %                                 |
| Aktiivisista e-urheilu-vedonlyöjistä                                 | 0 %                       | 0 %                                   | 0 %                       | 0 %                                   |
| Aktiivisista <i>free-to-play</i> -ilmaispelien pelaajista            | 27,8 %                    | 1,8 %                                 | 4 %                       | 0,7 %                                 |
| Aktiivisista ilmaispeleissä maksavista                               | 42,9 %                    | 0 %                                   | 10,7 %                    | 0 %                                   |
| Aktiivisista yllätyslaatikoista maksavista                           | 0 %                       | 0 %                                   | 20 %                      | 0 %                                   |

Pelaamiseen liittyviä ongelmia tarkasteltiin myös erikseen eri viihdepelilajityyppien aktiivisilta pelaajilta (ks. Taulukko 23). 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 monen pelaajan verkkopelien (39,4 %), strategiapelien (30,8 %), toimintapelien (28,4 %) ja simulaatiopelien (28 %) aktiivisten pelaajien joukossa on suhteellisen paljon niitä, jotka ovat kokeneet aikaan liittyviä ongelmia. Vähiten aikaan liittyviä ongelmia oli urheilupelien (10 %) ja oppimispelien (18,3 %) aktiivisten pelaajien joukossa.

Myös kilpapelaminen sekä pelaamista koskevien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen ovat yhteydessä erityisesti pelaamiseen liittyvän ajankäytön ongelmiin. Aktiivisten stream-lähetysten ja aktiivisten muiden pelitallenteiden katselijoiden joukossa on myös suhteellisen paljon niitä, joilla on joskus ollut ongelmia pelaamiseen liittyvän rahan kanssa.



**Taulukko 23. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat (aika ja raha) 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                      | 19,3 %                    | 1 %                                   | 1,6 %                     | 0 %                                   |
| Toimintapelien aktiivisista pelaajista                              | 28,4 %                    | 2,8 %                                 | 4,5 %                     | 0 %                                   |
| Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista                             | 25,5 %                    | 3 %                                   | 2,2 %                     | 0 %                                   |
| Seikkailupelien aktiivisista pelaajista                             | 27,5 %                    | 2,7 %                                 | 3,6 %                     | 0 %                                   |
| Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista                            | 28 %                      | 4,3 %                                 | 4,9 %                     | 0 %                                   |
| Urheilupelien aktiivisista pelaajista                               | 10 %                      | 0 %                                   | 2,5 %                     | 0 %                                   |
| Ajopelien aktiivisista pelaajista                                   | 21,5 %                    | 1,5 %                                 | 2,2 %                     | 0 %                                   |
| Strategiapelien aktiivisista pelaajista                             | 30,8 %                    | 1,7 %                                 | 4,5 %                     | 0 %                                   |
| Roolipelien aktiivisista pelaajista                                 | 24,3 %                    | 2,5 %                                 | 6,7 %                     | 0 %                                   |
| Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista                            | 25,9 %                    | 0 %                                   | 0 %                       | 0 %                                   |
| Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista          | 39,4 %                    | 3 %                                   | 7 %                       | 2 %                                   |
| Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista                    | 25 %                      | 3,8 %                                 | 0 %                       | 0 %                                   |
| Oppimispelien aktiivisista pelaajista                               | 18,3 %                    | 2,8 %                                 | 0 %                       | 0 %                                   |
| Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista | 28,6 %                    | 0 %                                   | 0 %                       | 0 %                                   |
| Aktiivisista kilpapelaajista (e-urheilu)                            | 27,3 %                    | 0 %                                   | 0 %                       | 0 %                                   |
| Aktiivisista stream-lähetysten katselijoista                        | 26,5 %                    | 2 %                                   | 2 %                       | 0 %                                   |
| Aktiivisista muiden pelitallenteiden katselijoista                  | 25,4 %                    | 3,2 %                                 | 4,3 %                     | 0 %                                   |
| Aktiivisista oman pelaamisensa striimaaajista                       | 28,6 %                    | 14,3 %                                | 0 %                       | 0 %                                   |
| Aktiivisista omaa pelaamista koskevien nettitallenteiden jakajista  | 45,5 %                    | 18,2 %                                | 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.

Pelikaan liittyviä ongelmia on eniten nuoremmassa ikäryhmässä, missä myös peliharrastus on aktiivisinta ja monimuotoisinta. Väestötasolla pelaamisen ajankäyttöongelmat ovat huomattavasti yleisempiä kuin rahankäyttöön liittyvät peliongelmat, mutta vakavat rahapeliongelmat voivat tuki olla luonteeltaan ja seurauksiltaan haastavampia. Tämä peliongelmiin tarkempi analysointi jää kuitenkin Pelaajabarometrin fokuksen ulkopuolelle.

Pelilajityyppien suhteen tarkasteltuna tilastollisesti merkitsevä muutos vuosien 2020 ja 2022 välillä on tapahtunut aikaan liittyvissä ongelmissa digitaalisten urheilupelien kohdalla ( $X^2=12,97$ ,  $p<0,001$ ). Kun vuonna 2020 aikaan liittyvistä ongelmista raportoi 34,3 % aktiivisista urheilupelien pelaajista, vuonna 2022 niistä raportoi vain 10 % aktiivisista pelaajista. Rahaan liittyviä ongelmia oli vuonna 2022 kohdannut tilastollisesti merkitsevästi pienempi osuus (1,6 %) digitaalisten pulma- ja korttipelien aktiivisista pelaajista kuin vuonna 2020 (5,4 %;  $X^2=6,24$ ,  $p<0,05$ ). Muiden pelilajityyppien kohdalla ei ollut tilastollisesti merkitseviä eroja rahaan tai aikaan liittyvien ongelmien suhteen vuosien 2020 ja 2022 välillä.

### 3.9.2 Muut pelaamiseen liittyvät ongelmat

Aikaan ja rahaan liittyvistä ongelmista on kysytty vuosien 2015, 2018, 2020 ja 2022 Pelaajabarometri-tutkimuksissa. Vuonna 2022 mukaan otettiin neljä uutta pelaamiseen liittyviä ongelmia kartoittavaa väittämää, jotka näkyvät Taulukossa 24.

**Taulukko 24. Uudet pelaamiseen liittyviä ongelmia kartoittavat väittämät**

|  | Erittäin usein | Usein | Toisinaan | Harvoin | Ei koskaan |
|--|----------------|-------|-----------|---------|------------|
| Minulla on vaikeuksia kontrolloida pelaamistani  | 0,5 %          | 1,2 % | 5,9 %     | 17,1 %  | 75,3 %     |
| Olen antanut pelaamiselle yhä enemmän tilaa muiden kiinnostuksenkohteiden ja aktiviteettien kustannuksella   | 0,5 %          | 2,8 % | 8,9 %     | 17,2 %  | 70,5 %     |
| Olen jatkanut pelaamista siitä huolimatta, että sillä on negatiivisia vaikutuksia elämäni  | 0,8 %          | 2,2 % | 5,1 %     | 11,9 %  | 80 %       |
| Olen kohdannut huomattavia ongelmia (esim. henkilökohtaisia, sosiaalisia tai perheeseen/kouluun/työhön liittyviä) johtuen äärimmäisestä pelaamisestani | 0,2 %          | 0,8 % | 2,5 %     | 5,7 %   | 90,8 %     |

Eniten oltiin samaa mieltä sen väittämän kanssa, että pelaamiselle on yhä enemmän annettu tilaa muiden

kiinnostuksen kohteiden ja aktiviteettien kustannuksella. Ainakin joskus näin on kokenut 29,4 % vastaajista ja 3,3 % vastaajista on kokenut näin usein tai erittäin usein. 24,7 %:lla vastaajista on ainakin joskus myös ollut vaikeuksia kontrolloida pelaamistaan ja 20 % vastaajista on ainakin joskus jatkanut pelaamista, vaikka sillä olisi ollut negatiivisia vaikutuksia elämään. Äärimmäisestä pelaamisesta johtuvia ongelmia on usein tai erittäin usein kohdannut yksi prosentti vastaajista, mutta yli 90 % vastaajista ei ole koskaan kohdannut tällaisia ongelmia.

On hyvä huomioida, että satunnaisesti pelaamiselle voidaan antaa enemmän tilaa esimerkiksi siksi, että uusi peli on niin mielenkiintoinen, ettei sen pelaamista tahtoisi lopettaa, vaikka muutkin asiat vaatisivat huomiota. Tämä itsessään ei vielä kerro ongelmallisesta pelaamisesta. Samasta syystä pelaamista voi olla hetkellisesti vaikea kontrolloida ja siitä voi toisinaan seurata negatiivisia vaikutuksia elämään. Ongelmaksi tilanne voi muuttua silloin, jos tällaisia tilanteita koetaan jatkuvasti tai erittäin usein. Yli 70 % suomalaisista ilmoittaa, etteivät he koskaan kohtaa tällaisia ongelmia.

**Taulukko 25. Eri pelaajaryhmien kokemukset siitä, kuinka usein on koettu vaikeutta kontrolloida pelaamista**

|   | Erittäin usein | Usein  | Toisinaan | Harvoin | Ei koskaan |
|---|----------------|--------|-----------|---------|------------|
| Naisista  | 0,40 %         | 0,60 % | 5,50 %    | 11,60 % | 81,90 %    |
| Miehistä  | 0,60 %         | 1,70 % | 6,20 %    | 22,60 % | 68,90 %    |
| Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista        | 0,80 %         | 1,20 % | 8,30 %    | 23,80 % | 65,80 %    |
| Aktiivisista rahapelaajista                               | 0,00 %         | 0,80 % | 4,80 %    | 15,80 % | 78,60 %    |
| Aktiivisista <i>free-to-play</i> -ilmaispelien pelaajista | 0,70 %         | 1,80 % | 14,20 %   | 34,30 % | 48,90 %    |

Miehillä on ollut naisia enemmän vaikeuksia kontrolloida pelaamistaan, kuten näkyy Taulukosta 25. Yli 30 %:lla miehistä on ollut ainakin joskus vaikeuksia pelaamisen kontrolloinnin kanssa, kun naisilla alle 20 %:lla on ollut samanlaisia vaikeuksia. Usein tai erittäin usein vaikeuksia kontrolloida pelaamista on ollut yhdellä prosentilla naisista ja 2,3 %:lla miehistä.

Digitaalisten viihdepelien aktiivisilla pelaajilla on ollut enemmän (34,2 %) vaikeuksia pelaamisen kontrolloinnin kanssa kuin aktiivisilla rahapelaajilla (21,4 %). Aktiivisista rahapelaajista alle yhdellä prosentilla on ollut usein tai erittäin

usein vaikeuksia kontrolloida pelaamista, mutta aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista kahdella prosentilla on ollut usein tai erittäin usein vaikeuksia pelaamisen kontrolloinnin kanssa.

Selkeästi enemmän pelaamisen kontrolloinnin vaikeuksia on ollut aktiivisilla *free-to-play*-ilmaispelien pelaajilla. Jopa yli puolella (51,1 %) heistä on ollut kontrolloinnin vaikeuksia. Varsinkin niiden joukko, joilla ainakin toisinaan on vaikeuksia kontrolloida pelaamistaan, on aktiivisten *free-to-play*-ilmaispelien pelaajien keskuudessa (34,3 %) suurempi kuin aktiivisten raha- (15,8 %) tai digitaalisten viihdepelien (23,8 %) pelaajien keskuudessa.

**Taulukko 26. Eri pelaajaryhmien kokemukset siitä, kuinka usein he ovat antaneet pelaamiselle tilaa muiden kiinnostuksenkohteiden ja aktiviteettien kustannuksella.**

|   | Erittäin usein | Usein  | Toisinaan | Harvoin | Ei koskaan |
|---|----------------|--------|-----------|---------|------------|
| Naisista  | 0,20 %         | 1,20 % | 8,50 %    | 12,80 % | 77,40 %    |
| Miehistä  | 1,00 %         | 4,40 % | 9,40 %    | 21,50 % | 63,70 %    |
| Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista        | 0,70 %         | 3,60 % | 12,60 %   | 24,10 % | 59,10 %    |
| Aktiivisista rahapelaajista                               | 0,50 %         | 2,80 % | 7,60 %    | 12,90 % | 76,10 %    |
| Aktiivisista <i>free-to-play</i> -ilmaispelien pelaajista | 1,10 %         | 5,10 % | 19,80 %   | 35,90 % | 38,10 %    |

Miehet raportoivat selkeästi naisia enemmän, että he ovat antaneet pelaamiselle yhä enemmän tilaa muiden kiinnostuksen kohteiden ja aktiviteettien kustannuksella, kuten näkyy Taulukosta 26. Miehistä 5,4 % ilmoittaa, että näin on käynyt usein tai erittäin usein, kun naisista saman ilmoittaa vain 1,4 %. Naisista 77,3 % ei ole koskaan antanut pelaamiselle tilaa muiden aktiviteettien kustannuksella, mutta miehistä 36,3 % on ainakin joskus antanut tilaa pelaamiselle muiden aktiviteettien kustannuksella.

Aktiivisten digitaalisten viihdepelien (40,9 %) ja aktiivisten *free-to-play*-ilmaispelien (61,9 %) pelaajien keskuudessa on selvästi yleisempää, että pelaamiselle on ainakin joskus annettu tilaa muiden aktiviteettien kustannuksella, kuin aktiivisten rahapelien (23,9 %) pelaajien keskuudessa.

**Taulukko 27. Eri pelaajaryhmien kokemukset siitä, kuinka usein he ovat jatkaneet pelaamista siitä johtuvista negatiivisista vaikutuksista huolimatta**

|   | Erittäin usein | Usein  | Toisinaan | Harvoin | Ei koskaan |
|---|----------------|--------|-----------|---------|------------|
| Naisista  | 0,40 %         | 0,60 % | 4,30 %    | 9,90 %  | 84,80 %    |
| Miehistä  | 1,30 %         | 3,70 % | 6,00 %    | 13,80 % | 75,20 %    |
| Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista        | 1,20 %         | 2,60 % | 7,30 %    | 16,70 % | 72,20 %    |
| Aktiivisista rahapelaajista                               | 0,50 %         | 2,30 % | 2,80 %    | 8,40 %  | 86,00 %    |
| Aktiivisista <i>free-to-play</i> -ilmaispelien pelaajista | 1,80 %         | 4,70 % | 11,70 %   | 24,10 % | 57,70 %    |

Miehet ovat naisia yleisemmin myös jatkaneet pelaamista sen negatiivisista vaikutuksista huolimatta, kuten näkyy Taulukosta 27. Miehistä viisi prosenttia ja naisista yksi prosentti on jatkanut pelaamistaan, vaikka sillä olisi ollut negatiivisia vaikutuksia heidän elämäänsä. Aktiivisista *free-to-play*-ilmaispelien pelaajista 6,5 % on jatkanut usein tai erittäin usein pelaamista, vaikka sillä olisi ollut negatiivisia vaikutuksia heidän elämäänsä. Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista samalla tavalla on toiminut 3,8 % ja aktiivisista rahapelien pelaajista 2,8 %.

**Taulukko 28. Eri pelaajaryhmien kokemukset siitä, kuinka usein he ovat kohdanneet huomattavia ongelmia johtuen äärimmäisestä pelaamisesta**

|   | Erittäin usein | Usein  | Toisinaan | Harvoin | Ei koskaan |
|---|----------------|--------|-----------|---------|------------|
| Naisista  | 0,20 %         | 0,40 % | 1,00 %    | 3,70 %  | 94,70 %    |
| Miehistä  | 0,40 %         | 1,20 % | 3,90 %    | 7,70 %  | 86,90 %    |
| Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista        | 0,30 %         | 1,00 % | 3,30 %    | 8,10 %  | 87,40 %    |
| Aktiivisista rahapelaajista                               | 0,00 %         | 1,00 % | 2,30 %    | 4,30 %  | 92,40 %    |
| Aktiivisista <i>free-to-play</i> -ilmaispelien pelaajista | 0,70 %         | 1,10 % | 6,20 %    | 12,40 % | 79,60 %    |

Äärimmäisestä pelaamisesta johtuvia huomattavia ongelmia ei suurin osa vastaajista ole kohdannut ollenkaan, mutta niiden joukossa, jotka niitä ovat ainakin joskus kohdanneet, on enemmän miehiä kuin naisia (ks. Taulukko 28). Miehistä 13,1 % on kohdannut tällaisia ongelmia ainakin joskus, kun naisista niitä on kohdannut ainakin joskus 5,3 %. Sekä aktiivisista digitaalisten viihdepelien että aktiivisista rahapelien pelaajista yksi prosentti on kohdannut huomattavia ongelmia usein äärimmäisen pelaamisen takia. Aktiivisista *free-to-play*-

ilmaispelien pelaajista puolestaan usein tai erittäin usein näitä ongelmia on kohdannut 1,8 %. Ainakin joskus tällaisia ongelmia on kohdannut 20,4 % aktiivisista *free-to-play*-ilmaispelien pelaajista, mikä on selvästi suurempi osuus kuin aktiivisten digitaalisten viihdepelien (12,6 %) ja aktiivisten rahapelien (7,6 %) pelaajien keskuudessa.

Uusia pelaamiseen liittyviä ongelmia kartoittavia kysymyksiä tarkasteltiin myös suhteessa eri pelilajityyppien aktiiviseen pelaamiseen (ks. Taulukko 29).

**Taulukko 29. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät vähintään toisinaan koetut ongelmat eri pelilajityyppien aktiivisilla pelaajilla ja peleihin liittyvien mediasisältöjen aktiivisilla kuluttajilla**

|   | Vähintään toisinaan                |  |   |   |
|---|------------------------------------|--|---|---|
|   | Vaikeuksia kontrolloida pelaamista | Tilaa pelaamiselle muiden aktiiviteettien kustannuksella | Pelaamisen jatkaminen negatiivisista vaikutuksista huolimatta | Huomattavia ongelmia johtuen äärimmäisestä pelaamisesta |
| Pulma- ja korttipelien aktiivisista pelaajista                      | 51,4 %                             | 38,3 %   | 11,8 %  | 5 %   |
| Toimintapelien aktiivisista pelaajista                              | 72,9 %                             | 55,4 %   | 18,2 %  | 8 %   |
| Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista                             | 63,2 %                             | 50,2 %   | 16,9 %  | 10 %  |
| Seikkailupelien aktiivisista pelaajista                             | 72,2 %                             | 56,5 %   | 22,1 %  | 8,9 %   |
| Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista                            | 65,7 %                             | 48,5 %   | 20,5 %  | 11,7 %  |
| Urheilupelien aktiivisista pelaajista                               | 39,6 %                             | 37,1 %   | 8,7 %   | 2,5 %   |
| Ajopelien aktiivisista pelaajista                                   | 51,5 %                             | 39,7 %   | 14 %  | 5,2 %   |
| Strategiapelien aktiivisista pelaajista                             | 81,8 %                             | 61,5 %   | 23,9 %  | 11,2 %  |
| Roolipelien aktiivisista pelaajista                                 | 65,1 %                             | 51,7 %   | 17,6 %  | 7,5 %   |
| Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista                            | 70,4 %                             | 57,4 %   | 20,4 %  | 5,7 %   |
| Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista          | 86,2 %                             | 63,4 %   | 34 %  | 16 %  |
| Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista                    | 68,7 %                             | 47,1 %   | 20,8 %  | 9,8 %   |
| Oppimispelien aktiivisista pelaajista                               | 52,1 %                             | 36,6 %   | 9,8 %   | 4,3 %   |
| Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista | 57,1 %                             | 57,1 %   | 25 %  | 0 %   |
| Aktiivisista <i>skin betting</i> -pelien pelaajista                 | 33,3 %                             | 33,3 %   | 0 %   | 0 %   |
| Aktiivisista kilpapelajista (e-urheilu)                             | 70,5 %                             | 47 %   | 26,5 %  | 11,8 %  |
| Aktiivisista stream-lähetysten katselijoista                        | 67,8 %                             | 54 %   | 21,9 %  | 10,9 %  |
| Aktiivisista muiden pelitallenteiden katselijoista                  | 70,6 %                             | 54,3 %   | 22,6 %  | 11,8 %  |
| Aktiivisista oman pelaamisensa striimaajista                        | 69,3 %                             | 38,5 %   | 30,8 %  | 30,8 %  |
| Aktiivisista omaa pelaamista koskevien nettitallenteiden jakajista  | 81,9 %                             | 54,6 %   | 27,3 %  | 27,3 %  |

Vähintään toisinaan (eli toisinaan, usein ja erittäin usein) näitä ongelmia ovat kokeneet erityisesti strategiapeliin ja muiden monen pelaajan verkkopelien aktiiviset pelaajat. Yli 80 %:lla näiden pelien aktiivisista pelaajista on vähintään toisinaan ollut vaikeuksia kontrolloida pelaamistaan ja yli 60 % on antanut pelaamiselle yhä enemmän tilaa muiden kiinnostuksen kohteiden ja aktiviteettien kustannuksella. 34 % monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista on jatkanut pelaamistaan negatiivisista vaikutuksista huolimatta ja 16 % on kokenut huomattavia ongelmia äärimmäisestä pelaamisesta johtuen. Vähiten näihin kysymyksiin liittyviä ongelmia oli urheilu-, oppimis- ja pulma- ja korttipelien aktiivisilla pelaajilla.

### 3.10 Asenteet pelaamista kohtaan

Vuoden 2018 pelaajabarometrissa kysyttiin ensimmäistä kertaa suomalaisten asenteista pelaamista kohtaan. Samat kysymykset olivat myös vuoden 2020 ja 2022 barometreissa, eikä tilastollisesti merkitseviä muutoksia asenteissa pelaamista kohtaan ole väestötasolla tapahtunut. Hieman yli puolet, eli 52,9 % (2020: 51,4 %) suomalaisista on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. Eri mieltä tästä asiasta on 27,6 % ja 19,5 % vastaajista ei osannut ottaa kantaa suuntaan tai toiseen.

**Taulukko 30. Asenteet pelaamista kohtaan**

|                           | Täysin samaa mieltä | Jokseenkin samaa mieltä | En osaa sanoa | Jokseenkin eri mieltä | Täysin eri mieltä |
|---------------------------|---------------------|-------------------------|---------------|-----------------------|-------------------|
| Pelaaminen on hyödyllistä | 11,2 %              | 41,7 %                  | 19,5 %        | 18,1 %                | 9,5 %             |
| Pelaaminen on haitallista | 7,2 %               | 34,0 %                  | 21,3 %        | 28,6 %                | 9,0 %             |

Kun kysyttiin, ovatko vastaajat samaa mieltä siitä, että pelaaminen on haitallista, 41,1 % (2020: 43,8 %) oli samaa mieltä väittämän kanssa, 37,6 % eri mieltä ja 21,3 % 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 17,5 % (2020: 19,6 %) vastaajista oli yhtä aikaa samaa mieltä sekä pelien hyödyllisyydestä että haitallisuudesta. Samaa mieltä haitallisuudesta ja eri mieltä hyödyllisyydestä oli 19,9 % (2020: 19,3 %) vastaajista. Samaa mieltä pelaamisen hyödyllisyydestä ja eri mieltä haitallisuudesta oli puolestaan 30,8 % (2020: 27,2 %) vastaajista. 13,5 % (2020: 12,6 %) vastaajista ei osannut ottaa kantaa sen enempää pelien hyödyllisyyteen kuin haitallisuuteenkaan.

Pelilajityyppikohtaisesti tarkasteltuna kaikkein myönteisimmin pelaamiseen suhtautuvat nettiroolipelien (91 %), seikkailupelien (89 %) ja digitaalisten roolipelien (88 %) ja aktiiviset pelaajat, mutta lähes kaikkien lajityyppien aktiivisista pelaajista yli 80 % suhtautuu peleihin myönteisesti. Eniten eri mieltä pelaamisen hyödyllisyydestä olivat oppimispelien (17 %), pulma- ja korttipelien (17 %) ja ajopelien (12 %) 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- ja korttipelien pelaajien kohdalla tällaiset syvemmän harrastuneisuuden muodot voivat puolestaan olla harvinaisempia.

Samaa mieltä pelaamisen haitallisuudesta olivat erityisesti oppimispelien (45 %), monen pelaajan verkkopelien (41 %) ja musiikki- ja seurapelien (39 %) aktiiviset pelaajat. Voimakkaimmin eri mieltä pelaamisen haitoista olivat digitaalisten urheilupelien (67 %), roolipelien (66 %) ja strategiapelien (64 %) 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 51 % pitää pelaamista hyödyllisenä ja 42 % haitallisena. Hyödyllisenä pelaamista pitävien rahapelaajien määrä on hieman noussut ja haitallisena pelaamista pitävien rahapelaajien määrä on hieman laskenut verrattuna vuoteen 2020, mutta erot eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Eniten samaa mieltä pelaamisen hyödyllisyyttä koskevan väitteen kanssa olivat ulkomaisilla rahapelisivustoilla aktiivisesti pelaavat (84 %) ja hevosvedonlyöntipelejä aktiivisesti pelaavat (70 %). Luvut ovat nousseet vuoteen 2020 verrattuna, mutta eivät tilastollisesti merkitsevästi. Eri mieltä olivat hyödyllisyyden kanssa erityisesti Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien aktiiviset pelaajat (31 %), aktiiviset Veikkauksen rahapelisivustolla pelaavat (29 %) ja aktiiviset onneen perustuvien rahapelien pelaajat (28 %).

Pelien haitallisuutta koskevan väitteen kanssa eniten samaa mieltä olivat aktiiviset Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaajat (41 %), aktiiviset onneen perustuvien rahapelien pelaajat (41 %) ja aktiiviset ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavat (39 %). Eri mieltä pelaamisen haitallisuusväitteen kanssa olivat taitoelementin sisältävien rahapelien aktiiviset pelaajat (51 %), aktiiviset ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavat (48 %) ja aktiiviset Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajat (45 %).

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 2020 ja 2022 välillä suhteessa pelaamista koskeviin asenneväittämiin, tilastollisesti merkitseviä muutoksia oli vain kahdessa tapauksessa. Pulma- ja korttipelien aktiivisilla pelaajilla asenteet ovat muodostuneet aiempaa vähemmän 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 2022 samaa mieltä on 32,8 % (eos: 20,2 %; eri mieltä 47 %;  $X^2=6,65$ ,  $p<0,05$ ). Myös strategiapeliä aktiivisista pelaajista nyt pienempi osuus on samaa mieltä pelaamisen haitallisuuden kanssa. Vuonna 2020 samaa mieltä haitallisuuden kanssa oli 32,5 % (eos: 4,1 %; eri mieltä 63,4 %) strategiapeliä aktiivisista pelaajista, kun vuonna 2022 samaa mieltä on 24,4 % (eos: 11,4 %; eri mieltä: 64,3 %;  $X^2=6,33$ ,  $p<0,05$ ).

## 4 Keskeisiä tuloksia ja muutoksia

Pelaajabarometri pyrkii tarjoamaan pääpiirteittäisen kuvan pelaamisen eri muotojen yleisyydestä Suomessa. Nyt kaksi vuotta edellisen, vuoden 2020 Pelaajabarometrin jälkeen kerätty aineisto täydentää kuvaa aktiivisesta ja satunnaisesta pelaamisesta, sekä pelaamisen muotojen suosiossa tapahtuvista selkeistäkin muutossuunnista.

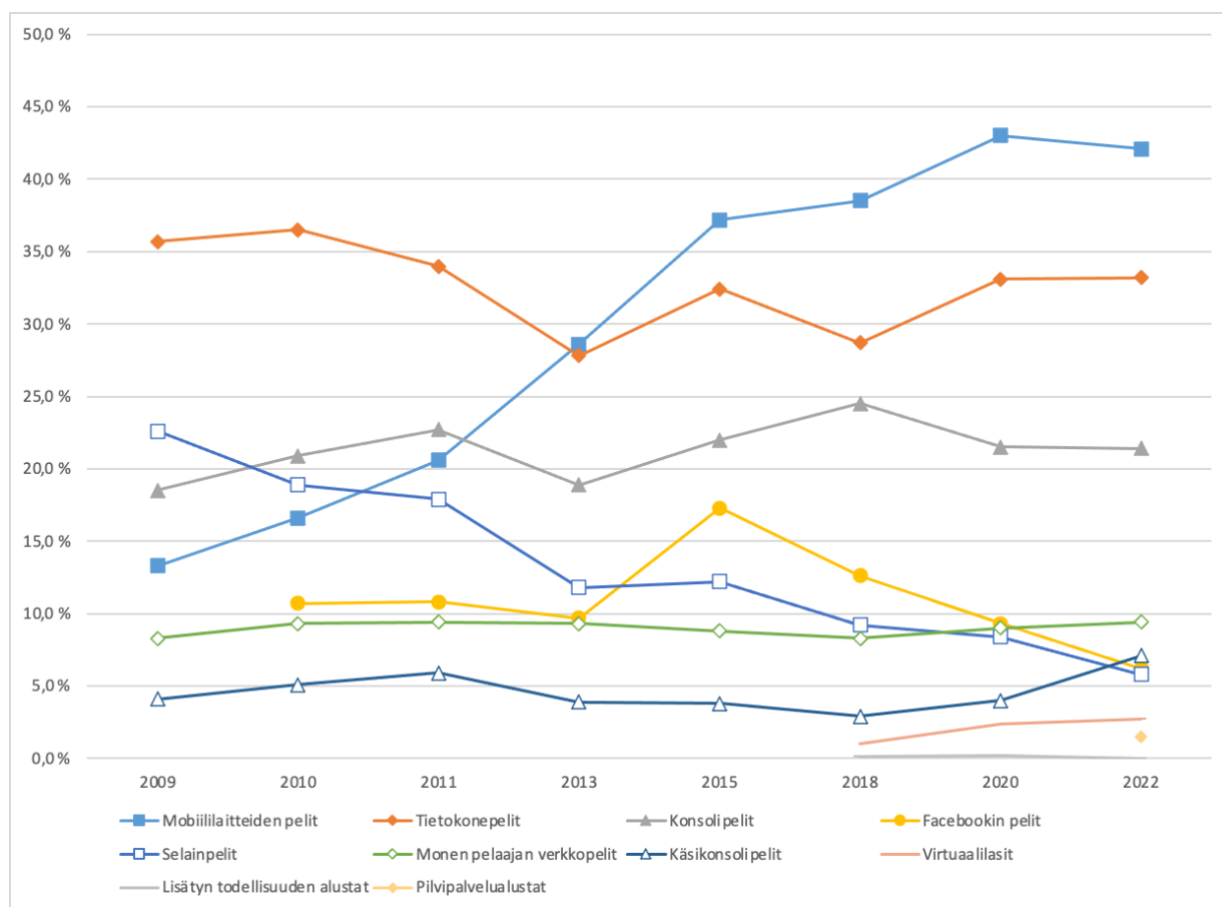
Jo aiemmin havaittu trendi pelaamisen siirtymisestä mobiililaitteisiin jatkuu edelleen, mutta nyt ensimmäistä kertaa mobiilipelaaminen ei enää ole juurikaan noussut edelliseen barometriin verrattuna. Vaikuttaa toisin sanoen siltä, että nyt on tavoitettu mobiilipelaamisen huippu ainakin aktiivisen pelaamisen osalta. Suomalaisista jo 59 % (2020: 58,7 %) pelaa mobiililaitteilla ainakin joskus eli pelaajia on saman verran kuin vuonna 2020. Mobiilipelaaminen on kuitenkin aiemmin lisääntynyt selvästi jokaisessa Pelaajabarometrissä, ja esimerkiksi vuoden 2011 barometrissä mobiilipelaajia oli alle 40 % väestöstä. Mobiilipelaaminen on edelleen kaikkein suosituin tapa pelata digitaalisia pelejä. Tietokone- (48,3 %) ja konsolipelaaminen (42,2 %) ovat myös pysyneet suunnilleen samalla tasolla kuin vuonna 2020, mutta käsikonsolipelaamisessa on tapahtunut tilastollisesti merkitsevä muutos. Vuonna 2020 käsikonsoleilla pelasi 13,9 % suomalaisista ainakin joskus, mutta nyt pelaajia on jo 17,3 % väestöstä ( $X^2=4,25$ ,  $p<0,05$ )<sup>7</sup>. Syytä käsikonsolipelaamisen suosioon on vaikea varmuudella määrittää, mutta Nintendon (myös käsikonsolina toimivan) Switch-laitteen suosio Suomessa voi olla yksi tekijä.

Aktiivisten pelaajien osuuksia tarkasteltaessa trendit ovat muuten samansuuntaiset (ks. Kuvio 10), mutta aktiivinen mobiilipelaaminen on nyt ensimmäistä kertaa koskaan kääntynyt laskusuuntaan. Aktiivisia mobiilipelaajia on nyt 41,9 % väestöstä, kun vuonna 2020 heitä oli 42,7 % väestöstä. Muutos ei ole suuri, ja aktiivisia mobiilipelaajia on edelleen yli 40 % väestöstä, mutta aktiivisten mobiilipelaajien määrä lisääntyi tätä ennen jokaisessa Pelaajabarometrissä.

Aktiivisten tietokoneella (33 %) ja konsoleilla (21,3 %) pelaavien osuus väestössä on pysynyt samalla tasolla kuin vuonna 2020.

<sup>7</sup> 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.

Käsikonsoleilla pelataan sen sijaan aktiivisesti (7 %) tilastollisesti merkitsevästi enemmän kuin vuonna 2020 (4 %;  $X^2= 8,09$ ,  $p<0,01$ ). Aktiivisten Facebook-pelaajien määrä puolestaan jatkaa vähenemistä. Heitä on nyt 6,2 % väestöstä, kun vuonna 2020 aktiivisia Facebook-pelaajia oli 9,2 % ( $X^2= 6,47$ ,  $p<0,05$ ). 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. Toinen tilastollisesti merkitsevä väheneminen aktiivisessa digitaalisten pelien pelaamisessa koskee selainpelejä, joita pelaa aktiivisesti nyt 5,8 % suomalaisista, kun vuonna 2020 selainpelejä pelasi ainakin kerran kuussa 8,3 % väestöstä ( $X^2= 4,86$ ,  $p<0,05$ ). Tässäkin tapauksessa yhtenä syynä voi olla se, että aiemmin selaimissa pelattuja pelejä pelataan nykyisin sovelluspohjaisina mobiililaitteilla tai esimerkiksi käsikonsolipeleillä.



Kuvio 10. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009-2022 pelaajabarometreissa (digitaaliset pelit).

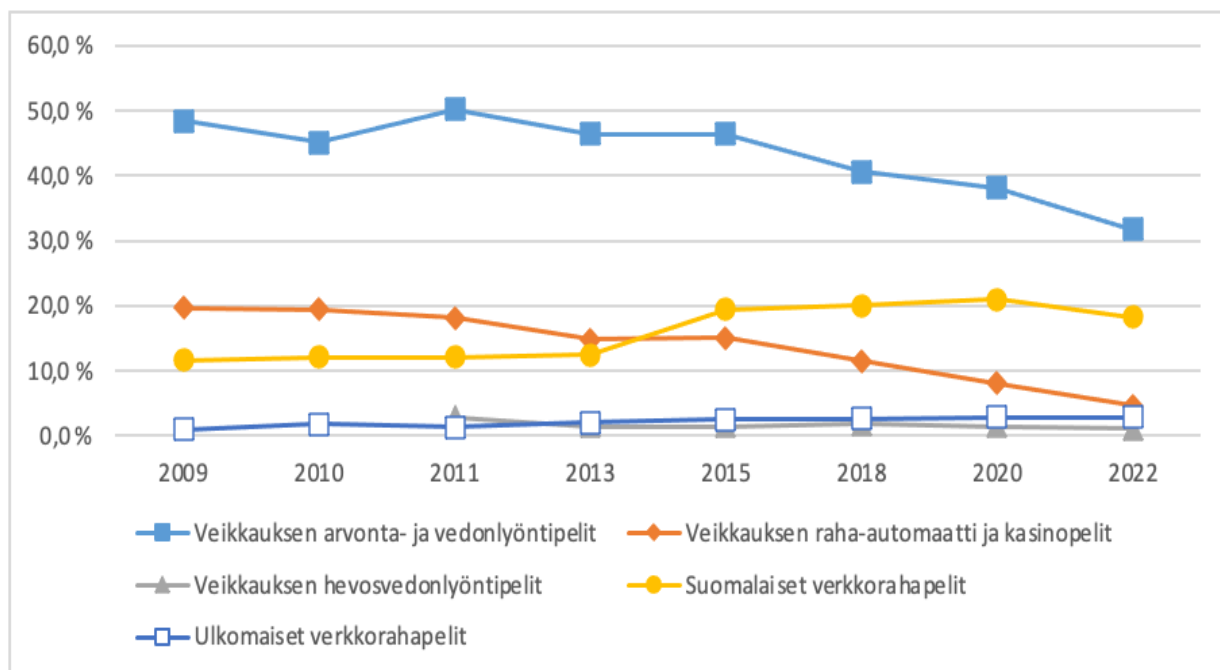
Kokonaisuutta tarkasteltaessa aktiivisten digitaalisten pelien pelaajien määrä 65,1 % on noussut puolelatoista prosenttiyksiköllä verrattuna vuoteen 2020 (63,6 %), mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Alustakohtaisesti tarkasteltuna tilastollisesti merkitseviä muutoksia on siis vain käsikonsolipelaamisessa sekä aktiivisessa Facebook- ja selainpelaamisessa.

Vuoden 2018 kyselylomakkeessa kysyttiin ensimmäistä kertaa virtuaalilaseilla (VR) ja lisätyn todellisuuden (*augmented reality*, AR) alustoilla pelaamisesta. Samat kysymykset olivat myös vuoden 2020 ja 2022 lomakkeissa. Virtuaalilaseilla pelaa ainakin joskus (8,7 %) ja aktiivisesti (2,6 %) käytännössä yhtä suuri osuus väestöstä kuin vuonna 2020. Lisätyn todellisuuden alustoilla (1,2 %) pelataan selvästi vähemmän kuin virtuaalilaseilla ja myös hieman vähemmän kuin vuonna 2020 (1,6 %). Muutokset eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä. Vuonna 2022 kysyttiin ensimmäistä kertaa pilvipalvelualustoilla pelaamisesta. Näiden suosio sijoittuu virtuaalilasipelaamisen ja lisätyn todellisuuden alustoilla pelaamisen välimaastoon. Ainakin joskus pilvipalvelualustoilla pelaa 4 % suomalaisista ja aktiivisia pelaajia on 1,5 % väestöstä.

Rahapelien suosion pitkäaikaisen kehityksen arvioimista vaikeuttaa niihin kohdistuneet muutokset vuosien 2018, 2020 ja 2022 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 osaltaan vaikutusta siihen, että rahapelaaminen vaikuttaisi olevan laskussa.

Vuonna 2020 kysely toteutettiin ajankohtana, jolloin Veikkauksen pelipaikat ja hajasijoitetut peliautomaatit oli suljettu koronasta johtuvien poikkeusolojen takia. Tällä on hyvin todennäköisesti ollut vaikutusta kyselyn vastauksiin. Kuponkipelien, kuten loton, pelaaminen oli kuitenkin mahdollista myös poikkeusolojen aikana, kuten oli verkkorahapelaaminen. Vuonna 2022 Veikkauksen raha-

automaattipelaamiseen on tullut mukaan pakollinen tunnistautuminen eli esimerkiksi kaupoissa olevia raha-automaattipelejä ei voi enää pelata samalla tavalla spontaanisti ja anonyymisti kuin aiempina vuosina. Pelaajabarometrin tuloksista näkyy hyvin selvästi, että rahapelaaminen ylipäätään (ks. Kuvio 4) ja aktiivinen rahapelaaminen (ks. Kuvio 11) ovat olleet pitkään laskusuunnassa.



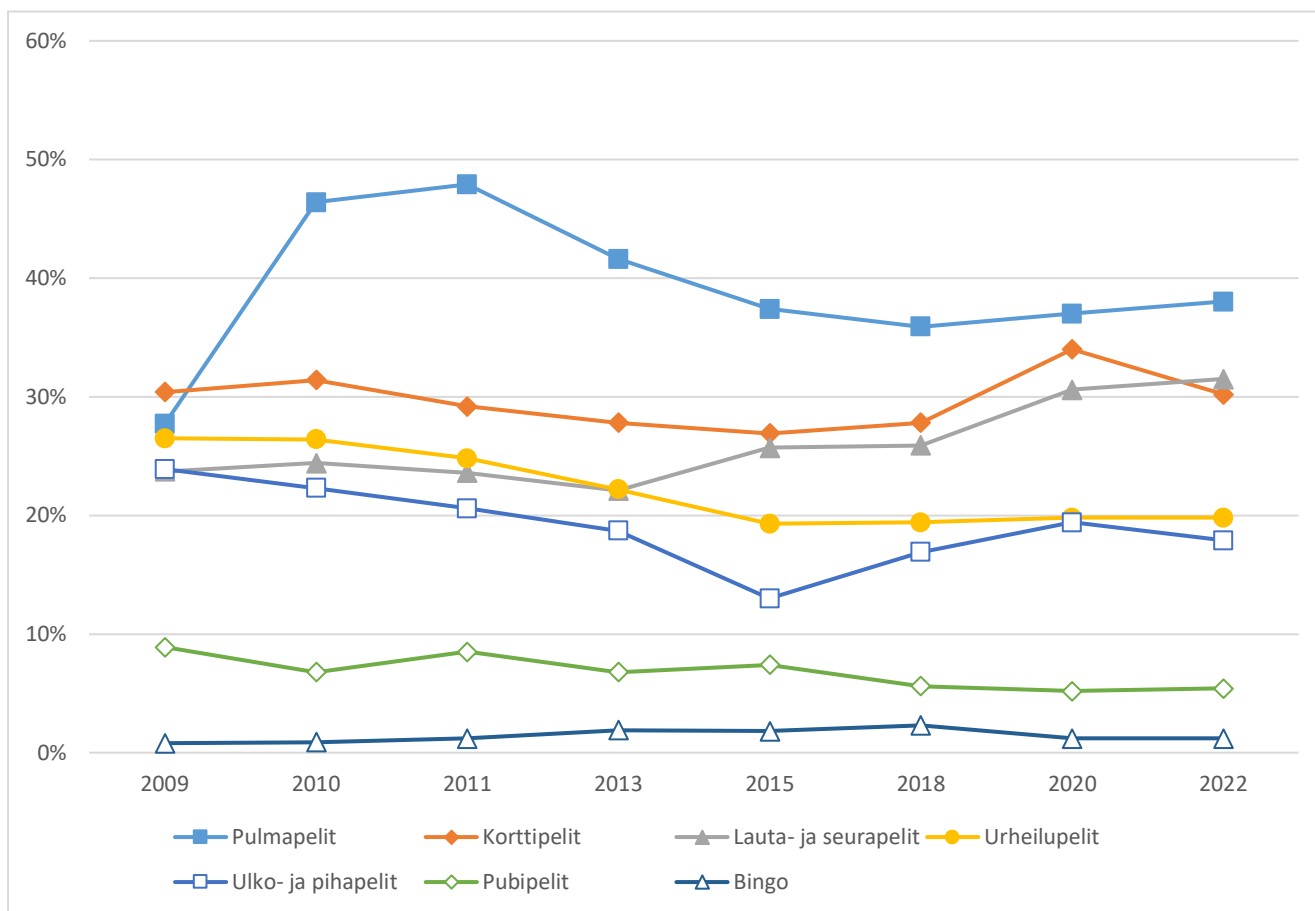
**Kuvio 11. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009-2022 Pelaajabarometreissä (rahapelit).**

Rahapelaamisen laskeminen kohdistuu erityisesti aktiiviseen rahapelaamiseen, josta raha-automaattipelaaminen on suurimmassa laskussa. Aktiivisesti eli vähintään kerran kuussa raha-automaatti- ja kasinopelejä pelaa nyt vain 4,6 % suomalaisista, kun vuonna 2020 niitä pelasi aktiivisesti 7,9 % ( $X^2= 9,40$ ,  $p<0,01$ ). Myös satunnaisempi raha-automaattipelaaminen on laskenut tilastollisesti merkitsevästi vuoden 2020 lukemasta 22,2 % nyt 17,3 %:iin ( $X^2= 7,64$ ,  $p<0,01$ ). Myös arvonta- ja vedonlyöntipelien aktiivinen pelaaminen on laskenut tilastollisesti merkitsevästi 31,6 %:iin vuoden 2020 lukemasta 37,9 % ( $X^2= 8,66$ ,  $p<0,01$ ). Satunnaisempikin arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaaminen on laskenut, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Ainakin joskus näitä pelejä pelaa nyt 61,7 % suomalaisista, kun vuonna 2020 niitä pelasi 64,5 % väestöstä. Hevosvedonlyöntipelejäkin pelataan entistä

vähemmän, mutta sitä koskevat muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä.

Rahapelejä laajempina kokonaisuuksina tarkasteltaessa huomataan, että ainoastaan verkkorahapelaaminen on pysynyt suunnilleen samalla tasolla kuin edellisessä Pelaajabarometrissä ja siinäkin aktiivinen pelaaminen on kääntynyt laskuun. Jotain rahapeliä ainakin joskus pelaa nyt 68,5 % suomalaisista, kun vuonna 2020 niitä pelasi 70,2 % väestöstä. Tämä muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä toisin kuin aktiivista rahapelaamista koskeva muutos. Aktiivisesti ainakin jotain rahapeliä pelasi vuonna 2020 44,9 % suomalaisista, kun nyt aktiivisia pelaajia on enää 38,7 % väestöstä ( $X^2=7,81$ ,  $p<0,01$ ). Aktiivisen rahapelaamisen väheneminen koskee erityisesti perinteisiä rahapelaamisen muotoja, kuten fyysisten raha-automaattipelien tai kuponkirahapelien pelaamista. Aktiivisesti ainakin jotain perinteistä rahapeliä pelaa nyt 32,5 % väestöstä, kun vuonna 2020 aktiivisia pelaajia oli 39,6 % suomalaisista ( $X^2=10,86$ ,  $p<0,01$ ). Myös digitaalisten rahapelien, jotka eivät ole verkkorahapelejä, aktiivinen pelaaminen on laskenut tilastollisesti merkitsevästi. Näitä pelejä pelaa aktiivisesti nykyisin 21,6 % suomalaisista, kun vuonna 2020 lukema oli 25,4 % ( $X^2=4,01$ ,  $p<0,05$ ).

Suomessa pelataan uusimmankin Pelaajabarometrin mukaan suhteellisen runsaasti ja monipuolisesti. Kaikki pelaaminen, myös hyvin satunnainen huomioiden, on 98,3 % 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 88–89 % 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 aiempi 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 12. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009-2022 Pelaajabarometreissä (perinteiset pelityypit).**

Vuoden 2022 barometritutkimuksen tulokset on kuvattu yksityiskohtaisemmin liitteessä 2. Lisäksi liitteessä 3 on tehty vertailua aiempiin, vuosien 2015, 2018 ja 2020 Pelaajabarometritutkimusten havaintoihin. Yleiskuvassa keskeistä on, että ei-digitaalisten pelien aktiivinen pelaaminen on nyt kääntynyt laskuun, kun puolestaan digitaalisten pelien aktiivinen pelaaminen yleistyy edelleen väestössä. Ei-digitaalisia pelejä pelaa aktiivisesti nyt alle 80 % suomalaisista (76,7 %), kun vuonna 2020 niitä pelasi 80,7 % väestöstä ( $X^2=4,89$ ,  $p<0,05$ ). Aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia on nyt 65,1 % suomalaisista, kun vuonna 2020 heitä oli 63,6 % väestöstä. Digitaalista pelaamista koskeva muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevää.

Vaikka aktiivinen ei-digitaalinen pelaaminen on nyt kääntynyt laskusuuntaan, on se siis edelleen yleisempää kuin aktiivinen



digitaalisten pelien pelaaminen. Yksittäisiä Kuviossa 12 näkyviä ei-digitaalisia pelejä tarkasteltaessa huomataan, ettei lasku ole kohdistunut tilastollisesti merkitsevästi mihinkään yksittäiseen peliin, vaan kyse on ei-digitaalisten pelien aktiivisen pelaamisen kokonaisuudesta. Yksittäisistä peleistä laskusuunnassa ovat erityisesti korttipelit sekä ulko- ja pihapelit, mutta nämä muutokset verrattuna vuoteen 2020 eivät ole tilastollisesti merkitseviä.

Jos tarkastellaan myös eläytymispelejä, joita pelataan ylipäättään suhteellisen vähän väestötasolla, aktiivista pelaamista koskeva tilastollisesti merkitsevä muutos koskee vain miniatyyritaistelupelejä. Niitä pelaa aktiivisesti nyt vain 0,3 % suomalaisista, kun vuonna 2020 pelaajia oli 1 % väestöstä ( $X^2= 4,07$ ,  $p<0,05$ ). Kun katsotaan satunnaisempaa ei-digitaalisten pelien pelaamista, ainoastaan roolipelien pelaamisessa on ollut tilastollisesti merkitsevä muutos. Vuonna 2020 roolipelejä pelasi ainakin joskus 7,5 % väestöstä, kun niitä pelaa nyt 4,2 % ( $X^2= 10,21$ ,  $p<0,01$ ).

Erityisesti lauta- ja seurapelit sekä korttipelit lisäsivät suosiota vuoden 2020 Pelaajabarometrissä verrattuna vuoden 2018 vastaavaan tutkimukseen. Silloin yhdeksi syyksi arvioitiin koronan aiheuttamat poikkeusolot, joiden seurauksena kotona vietetyn ajan määrä lisääntyi, jolloin myös erilaisia pelejä saatettiin pelata esimerkiksi perheenjäsenten kesken aiempaa enempää. Vaikka näiden pelityyppien suosio onkin nyt laskussa verrattuna vuoteen 2020, pelataan niitä kuitenkin nyt enemmän kuin koronaa edeltävänä aikana. Onkin mahdollista, että osalle pelaajista poikkeusolojen aikaan omaksutut pelaamiskäytänteet ovat jääneet pysyvämmiksi.

Digitaalisen pelaamisen kokonaisaktiivisuus on edelleen lievässä nousussa, kuten se on ollut edellisissä Pelaajabarometreissäkin, mutta muutos edelliseen barometriin verrattuna ei ole tilastollisesti merkitsevä. Digitaalisia pelejä (sekä alustat että pelilajityypit mukaan lukien) pelasi ainakin joskus 78,7 % suomalaisista vuonna 2020, kun vuonna 2022 niitä pelaa 80,3 % suomalaisista. Aktiivisesti digipelejä pelasi vuonna 2020 63,6 % suomalaisista ja vuonna 2022 65,1 % suomalaisista. Digitaalisia viihdepelejä (sisältää vain pelilajityypit, ei alustoja) tarkasteltaessa aktiivisen pelaamisen nousu on samansuuntainen. Aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien määrä on vuonna 2022 noussut jo yli puoleen (52,1 %) väestöstä, kun vuonna 2020 aktiivisia digitaalisten viihdepelien pelaajia oli 49,5 % suomalaisista. Ainakin joskus digitaalisia

viihdepelejä pelaa 67,2 % suomalaisista eli täsmälleen yhtä suuri osuus kuin vuonna 2020.

Vuoden 2020 barometrissä havaittiin tilastollisesti merkitsevää pelaamisen määrän lisääntymistä suurimmassa osassa digitaalisten pelien lajityypeissä, minkä epäiltiin johtuvan ainakin osittain koronan aiheuttamista poikkeusoloista. Nyt, vuonna 2022, pelaaminen ei kuitenkaan ole laskenut takaisin koronaa edeltävälle tasolle, vaan pikemminkin lievästi, muttei tilastollisesti merkitsevästi, jatkanut edelleen kasvuaan verrattuna vuoteen 2020. Tilastollisesti merkitsevää pelaamisen vähenemistä on ollut ainoastaan verkkoroolipeleissä, joita nyt pelaa 10,4 % suomalaisista, kun vuonna 2020 niitä pelasi 13,3 % väestöstä ( $X^2=4,24$ ,  $p<0,05$ ). Tilastollisesti merkitsevää nousua on puolestaan ollut ainoastaan seikkailupelien aktiivisessa pelaamisessa. Näitä pelejä pelaa vähintään kerran kuussa 20,8 % väestöstä, kun vuonna 2020 niitä pelasi aktiivisesti 17,3 % suomalaisista ( $X^2=3,97$ ,  $p<0,05$ ). Digitaalisten pulma- ja korttipelien, leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien, ajo-, monen pelaajan verkko- sekä musiikkipelien pelaamisessa on ollut lievää laskua, mutta kaikissa muissa pelilajityypeissä pelaaminen on hieman lisääntynyt verrattuna vuoteen 2020. Aktiivista pelaamista tarkasteltaessa huomataan, että ammuskelu-, seikkailu-, ajo-, strategia-, digitaalisten rooli-, monen pelaajan verkko-, musiikki- ja leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien pelaaminen on lisääntynyt hieman verrattuna vuoteen 2020 ja muiden pelilajityyppien aktiivinen pelaaminen on joko vähentynyt hieman tai pysynyt samalla tasolla kuin edellisessä barometrissä. Uutena asiana vuonna 2022 kysytty *skin betting* -pelaaminen on väestötasolla harvinaista. Näitä pelejä on ainakin joskus pelannut vain 1,3 % suomalaisista.

Koronan aikaan vuonna 2020 lisääntynyt oppimispelien pelaaminen on nyt käännytynyt laskuun, mutta on edelleen korkeammalla tasolla kuin koronaa edeltävänä aikana. Oppimisperlejä pelaa nyt ainakin joskus 15,9 % suomalaisista, kun vuonna 2020 niitä pelasi 18,8 % väestöstä.

Eri pelilajityyppien suosiota tarkasteltiin myös ikäryhmittäin. Vanhimmat ikäryhmät pelaavat aktiivisesti ainoastaan digitaalisia pulma- ja korttipelejä, kuten tietokonepasianssia, kun nuorimmat ikäryhmät puolestaan pelaavat monipuolisesti kaikenlaisia digitaalisia pelejä. Ammuskelu- ja seikkailupelit ovat lasten ja nuorten aikuisten suosituimmat pelilajityypit. Viisikymppiset ilmoittivat vuonna 2022 pelaavansa seitsemää

eri pelilajityyppejä aktiivisesti, kun vuonna 2020 viisikymppiset pelasivat aktiivisesti vain viittä eri lajityyppiä.

Pelaamisen tavat monipuolistuvat vanhemmissakin ikäryhmissä samalla, kun digitaalisen pelaamisen määrä jatkaa kasvamistaan väestössä. Viisikymppisistäkin pelaa nyt yli puolet ainakin joskus digitaalisia viihdepelejä, kun vuonna 2020 ei-pelaajia oli 52,3 % viisikymppisistä. Ikäryhmittäin tarkasteltuna on havaittavissa myös tilastollisesti merkitseviä muutoksia digitaalisten viihdepelien pelaamisessa. Nelikymppisistä 41 % pelaa viikoittain ainakin jotain digitaalista viihdepeliä, kun vuonna 2020 lukema oli 36,8 % ( $X^2=6,78$ ,  $p<0,01$ ). Kaksikymppisten päivittäinen pelaaminen on puolestaan laskenut tilastollisesti merkitsevästi 24,4 %:iin, kun vuonna 2020 päivittäin pelasi 38,4 % kaksikymppisistä ( $X^2=6,76$ ,  $p<0,01$ ). Varsinkin kaksikymppisten päivittäisen pelaamisen laskusuuntaan on voinut vaikuttaa se, ettei enää olla koronan aiheuttamissa poikkeusoloissa, jolloin pelaamiselle oli normaalia enemmän aikaa.

Pelilajityyppien suosio on sukupuolittunutta, ja pulmapelien lisäksi naisten ja tyttöjen suosiossa ovat erityisesti simulaatio-, oppimis-, toiminta- ja seikkailupelit. Miesten ja poikien kohdalla aktiivisten pelaajien määrät ovat lähes kautta linjan korkeampia, ja lajityypeistä ammuskelupelien jälkeen erityisesti seikkailu-, strategia-, pulma- ja toimintapelit ovat suosiossa. Vaikka miesten aktiivisuus pelaamisessa on keskimäärin suurempaa, kannattaa huomata, että pulmapelien pelaajista enemmistö (58,1 %) on naisia, ja niiden lisäksi musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista 54,9 % ja oppimispelien aktiivista pelaajista peräti 71,8 % on naisia.

Veikkauksen rahapelit ja pasianssipelit ovat edelleen kaksi suosituinta digitaalista peliä tai pelipalvelua. Kolmannelle tilalle palaa *Candy Crush* -pelisarja, joka edellisellä kerralla (2020) oli neljäs. Mainintoja tälle pelisarjalle tuli alle puolet verrattuna pasianssipeleihin ja noin kuudesosa Veikkauksen peleihin verrattuna. Edellinen kolmonen eli mahjong-pelit tipahtaa listalla nyt kuudenneksi. Sen sijaan ammuskelupeli *Counter-Strike* kohentaa kahdella pykälällä sijoitustaan nyt neljänneksi suosituimmaksi peliksi.

Uutena vuoden 2022 suosituimpien pelien listalle nousevat *Pokémon Go* (paikkatietoinen mobiilipeli), *Apex Legends* (ammuskelu-selviytymispeli), *Elden Ring* (toimintaroolipeli), *League of Legends* (taisteluareenamoninpeli),

kieltenopettelupeli *Duolingo*, *Genshin Impact* (avoimen maailman toimintaroolipeli) ja pulmapeli *Woodoku*. Suosituimpien pelien kärkisijoilta tipahtavat nyt kokonaan pois muiden muassa ammuskelupeli *Call of Duty*, pelaajien välistä taistelua ja linnoitusten rakentelua yhdistelevä *Fortnite*-selviytymispeli, *NHL*-urheilupeli, mobiili-pulmapeli *Farm Heroes* sekä Älypään pelit, jotka ovat kuitenkin naisten suosituimpien pelien listalla. Silmiinpistävää on useiden hieman vanhempien pelien palaaminen pelisuosikkien asemaan. Esimerkiksi *Minecraft* on julkaistu alkujaan jo vuonna 2009, *Candy Crush* and *Hay Day* molemmat jo vuosikymmen sitten, vuonna 2012, ja *Pokémon Go* -mobiilipelin suosio oli huipussaan sen julkaisuvuonna 2016.

Veikkauksen pelit, pasianssi- ja sudoku-pelit, *Pokémon Go* sekä *Minecraft* löytyvät sekä naisten että miesten suosituimpien pelien kärkilistoilta, mutta erityisesti ammuskelu- ja taistelupelit ovat miesten listan kärkipäässä. Naisten listalta löytyy ajanvietteelliseen pelaamiseen soveltuvia mobiili- ja selainpelejä sekä vanha suosikki *The Sims* -simulaatiopeli.

Suosituimpien pelien listalla sijoitustaan nostanut toimintapeli *Counter-Strike* on myös suosittu e-urheilu-turnauspeli. Kilpapelaaamisesta kysyttiin ensimmäisen kerran vuoden 2018 kyselylomakkeessa peleihin liittyvän striimaamisen kanssa. Samat kysymykset sisältyivät myös vuosien 2020 ja 2022 lomakkeisiin, mikä mahdollistaa tulosten vertailun.

Sekä e-urheilu tai kilpapelaaaminen että striimaaminen ovat suhteellisen uusia pelaamiseen liittyviä ilmiöitä, jotka ovat saaneet paljon mediahuomiota mm. suomalaisten kilpapelaaajien menestyksen johdosta. Ne eivät kuitenkaan ole toistaiseksi koko väestön tasolla erityisen laajasti harrastettuja ilmiöitä, mutta aktiivisten digitaalisten pelaajien parissa jo kohtalaisen suosittuja. Erityisesti pelistriimien kuluttaminen on kuitenkin noussut väestötasollakin jo melko yleiseksi toiminnaksi. Vuonna 2020 striimejä katseli 19,6 % väestöstä, kun nyt niitä katselee jo 23,5 % suomalaisista ( $X^2 = 4,78$ ,  $p < 0,05$ ). Aktiivisia kilpapelistriimien katselijoita on 9,5 % väestöstä.

Vielä kilpapelaaistriimien katselemistakin yleisempää on katsella muita pelaamista koskevia striimejä tai tallenteita. Nyt jo lähes 30 % (28,9 %) suomalaisista katselee tällaisia striimejä tai pelitallenteita ainakin joskus, kun vuonna 2020 katselijoita oli 21,7 % suomalaisista ( $X^2 = 13,25$ ,  $p < 0,001$ ). Aktiivisesti muita

pelaamista koskevia striimejä tai videoita katsoo nykyisin jo 17,5 % suomalaisista, kun vuonna 2020 aktiivisia katselijoita oli 13 % ( $X^2= 6,88$ ,  $p<0,01$ ).

Omaa pelaamistaan muiden nähtäväksi striimaa ainakin joskus 5,5 % suomalaisista, kun vuonna 2020 striimaajia oli 3,4 % ( $X^2= 5,11$ ,  $p<0,05$ ). Muita nettitalenteita omasta pelaamisestaan julkaisee 4,3 % suomalaisista, kun edellisessä barometrissa julkaisijoita oli 2,5 % ( $X^2= 4,65$ ,  $p<0,05$ ). Aktiivisia striimaajia ja julkaisijoita on noin yksi prosentti väestöstä eli suunnilleen saman verran kuin edellisessä barometrissa.

Kilpapelaaminen ja pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen ovat sukupuolittunutta toimintaa. Esimerkiksi kilpapelejä pelaa 10,6 % miehistä, mutta vain 0,8 % naisista. Naisista 15,8 % katsoo muuhun pelaamiseen kuin e-urheiluun liittyviä tallenteita, mutta miesten lukema on 41,7 %.

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

Niiltä, jotka olivat pelanneet jotain digitaalista peliä viimeisen kuukauden aikana, kysyttiin myös digitaaliseen pelaamiseen liittyvästä ajan ja rahan käytöstä. Koronan aiheuttamien poikkeusolojen aikana tehdyssä vuoden 2020 Pelaajabarometrissä digitaaliseen pelaamiseen keskimäärin käytetyn ajan määrä kohosi ennätyslukemiin (7,06 h/vko), mikä oli yli kaksi tuntia enemmän kuin sitä edeltävässä barometrissä. Nyt tuosta luvusta on tultu hieman alaspäin (6,77 h/vko), mutta aikaa käytetään pelaamiseen silti edelleen enemmän kuin koronaa edeltävänä aikana vuonna 2018 (4,76 h/vko). Ero vuosien 2020 ja 2022 välillä ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Rahankäytössä ei ole käytännössä muutosta verrattuna edelliseen Pelaajabarometriin. Suomalaiset käyttävät digitaaliseen pelaamiseen edelleen noin 10,5 euroa kuukaudessa, kuten oli myös vuonna 2020. Summa on hieman pienempi kuin huippuvuonna 2018, mutta kuitenkin suurempi kuin muissa aiemmissa barometreissa. Koteihin ostettiin digitaalisia pelejä keskimäärin 1,7 peliä viimeisen kuuden kuukauden aikana, kun vuonna 2020 pelejä ostettiin keskimäärin 1,9 kappaletta ja vuonna 2018 1,6 kappaletta.

Miehet (10,7 h/vko) käyttävät edelleen naisia (5,7 h/vko) enemmän aikaa ja rahaa pelaamiseen ( $t(663)= 5,781$ ;  $p<0,001$ ; 2-suuntainen). Ajankäytön suhteen erot sukupuolten välillä näyttäisivät kuitenkin kaventuneen. Vuonna 2020 miehet käyttivät yli kaksi kertaa naisia enemmän aikaa pelaamiseen.

Nuorimmat ikäryhmät käyttävät edelleen eniten aikaa pelaamiseen, eivätkä muutokset ikäryhmittäin tarkasteltuna ole tilastollisesti merkitseviä vuosien 2020 ja 2022 välillä. 10-19-vuotiaat käyttävät keskimäärin 16,4 tuntia viikossa pelaamiseen ja kaksikymppiset käyttävät nyt keskimäärin 11,3 tuntia pelaamiseen viikossa. Pelaamiseen käytetty aika vähenee pääsääntöisesti iän myötä ja tasaantuu viisikymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien kohdalla keskimäärin noin kahteen kolmeen tuntiin viikossa.

Digitaaliseen pelaamiseen käytetyn rahan määrää tarkastellessa on syytä huomioida, että peleihin lasketaan tässä yhteydessä myös verkkorahapelit. Kun tarkastellaan rahankäytön korjaamattomia keskiarvoja, havaitaan, että vuonna 2022 miehet (21,4€/kk) käyttävät tilastollisesti merkitsevästi naisia (11,3€/kk) enemmän rahaa pelaamiseen ( $t(642)= 3,585$ ;  $p<0,001$ ; 2-suuntainen). Naisten rahankäyttö on lisääntynyt noin kahdella eurolla, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Miesten rahankäyttö on vähentynyt yli 14 eurolla verrattuna vuoteen 2020 ( $t(394,4)= 2,012$ ;  $p<0,05$ ; 2-suuntainen).

Pelaamiseen liittyvä rahankäyttö sukupuolten välillä on nyt lähentymässä toisiaan, kun edellisessä barometrissa ero pikemminkin kasvoi. Miehet käyttävät nyt noin kaksi kertaa enemmän rahaa pelaamiseen kuin naiset, kun vuonna 2020 miehet käyttivät lähes neljä kertaa enemmän rahaa ja vuonna 2018 kolme kertaa enemmän.

Ikäryhmittäin tarkasteltuna rahankäytössä ei ole tilastollisesti merkitseviä eroja vuosien 2020 ja 2022 välillä. Keskimäärin eniten digitaaliseen pelaamiseen rahaa käyttävät kuusikymppiset (26,8€/kk) ja vähiten nuorin ikäryhmä (5,4€/kk). Myös neli- ja viisikymppiset käyttävät keskimäärin yli 20 euroa kuussa pelaamiseen.

Vuoden 2022 Pelaajabarometrissä kysyttiin ensimmäistä kertaa pelaamisen paikoista. Selkeästi yleisintä on pelata digitaalisia pelejä kotona, joka sai yli neljä kertaa enemmän mainintoja kuin toiseksi yleisin paikka, joka on kaverin luona. Kolmanneksi

eniten mainintoja saivat liikennevälineet. Digitaalisia pelejä pelataan myös työpaikalla ja koulussa, mutta nämä paikat ovat selvästi omaa ja kaverin kotia harvinaisempia pelipaikkoja. Varsinaiset pelaamiselle perustetut paikat saivat suhteellisen vähän mainintoja. Pelibaari, -halli, -kahvila ja pelitapahtumat (conit) saivat vähemmän mainintoja kuin esimerkiksi "tavalliset" baarit ja kahvilat.

Vuosien 2015 ja 2018 välillä tapahtui tilastollisesti merkitsevä lasku digitaalisten pelien ostamisessa kaupasta fyysisenä esineenä. Trendi on ollut laskeva senkin jälkeen. Vuonna 2020 ainakin joskus digipelejä osti kaupasta 29,7 % suomalaisista ja vuonna 2022 enää 26,9 %. Muutos vuosien 2020 ja 2022 välillä ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Pelien lataaminen verkkopalveluista nousi vuonna 2018 samalle tasolle fyysisistä kaupoista ostamisen kanssa, ja vuonna 2020 pelien digitaalinen lataaminen verkkopalveluista nousi jo selvästi suosituimmaksi tavaksi ostaa pelejä (33 %). Vuonna 2022 ainakin joskus pelejä verkkopalveluista lataa yhä suurempi osa (36,5 %) suomalaisista. Muutos verrattuna vuoteen 2020 ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Ainakin joskus ilmaispeleiden lisäominaisuuksista maksaa vuonna 2022 17,1 % suomalaisista, mikä on käytännössä samalla tasolla kuin edellisessä barometrissa (16,8 %). Yllätyslaatikoista (loot box) maksaminen kuuluu joissain tapauksissa ilmaispeleiden lisäominaisuuksista maksamiseen, mutta yllätyslaatikoita on myös muunlaisissa peleissä kuin *free-to-play*-ilmaispeleissä. Yllätyslaatikoista maksaa ainakin joskus 7 % suomalaisista, mikä on suurempi lukema kuin esimerkiksi Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaamisen tai ulkomaisilla verkkorahapelisivustoilla pelaamisen tapauksissa.

Aktiivisille digitaalisten viihdepelien pelaajille pelien lataaminen digitaalisista verkkopalveluista on edelleen selvästi suosituin ostamisen tapa. 62,2 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista on ainakin joskus ostanut pelin digitaalisesta verkkopalvelusta, kun vuonna 2020 tällä tavoin pelejä osti 58,7 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista. Muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä. Ilmaispeleiden lisäominaisuuksia ostaa ainakin joskus 29,9 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista eli selvästi suurempi osuus kuin koko väestöstä (17,1 %). Ainakin joskus yllätyslaatikkojen avaamisesta on maksanut 12,5 % (2020: 14,3 %) ja kerran kuussa niistä maksaa 1,6 % (2020: 2,2 %)

aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista. Luvut ovat lähes kaksinkertaisia koko väestöön verrattuna.

Aktiiviset digitaalisten viihdepelien pelaajat ostavat pelejä edelleen myös kaupoista fyysisinä tuotteina, mutta trendi on selkeästi laskeva aiempiin vuosiin verrattuna. 38.8 % heistä ostaa pelejä edelleen kaupasta ainakin joskus, kun vuonna 2020 fyysisiä myyntipakkauksia osti vielä 46,2 % aktiivipelaajista ( $X^2=5,70$ ,  $p<0,05$ ).

Digitaalinen jakelu ja erityisesti vapaasti ladattavien mobiilipelien *free-to-play*-ansaintamalliin ("ilmaispeleihin") liittyvät mikromaksut olivat aiemmissa Pelaajabarometreissa vahvasti esiin noussut ilmiö. Päivittäin *free-to-play*-ilmaispelejä pelaavien osuus on jatkanut kasvuaan vuonna 2022. Suomalaisista jo 13 % pelaa niitä päivittäin, kun vuonna 2020 päivittäispelaajia oli 11,8 %. Myös pelaajien kokonaismäärä on noussut. Ainakin joskus *free-to-play*-ilmaispelejä pelaa 39,8 % suomalaisista, kun edellisessä barometrissa lukema oli 37,5 %. Myös aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa päivittäinen *free-to-play*-pelaaminen (24,1 %) on lievässä nousussa (2020: 23,1 %). Ainakin joskus näitä pelejä pelaa 67 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista, mikä on käytännössä sama osuus kuin vuonna 2020. Vaikka *free-to-play*-pelaamisen suosio on edelleen lievässä nousussa, eivät muutokset ole tilastollisesti merkitseviä vuosien 2022 ja 2020 välillä.

Aktiiviset *free-to-play*-pelaajat tekevät edelleen muuta väestöä useammin ostoja ilmaispeleissä. Ostaminen ei kuitenkaan ole kovin tiivistähtistä, vaan ostoja tehdään enimmäkseen harvemmin kuin kerran kuukaudessa. Aktiiviset *free-to-play*-pelaajat maksavat myös yllätyslaatikoiden avaamisesta koko väestöä yleisemmin, mutta näitäkin ostoja tehdään yleisimmin harvemmin kuin kerran kuukaudessa. Aktiivisista *free-to-play*-pelaajistakaan 80,2 % (2020: 81,8 %) ei maksa lainkaan yllätyslaatikoiden avaamisesta.

Vuoden 2022 pelaajabarometrissa jatkettiin vuonna 2015 aloitettua tiedustelua pelaamiseen liittyvistä ongelmista ajan ja rahan käytön suhteen. Yksittäisiin, ajan- tai rahankäytön ongelmien kokemista luotaaviin kysymyksiin ei ole mahdollista perustaa kovin laajamittaisia analyysejä, mutta tulosten perusteella on selvää, että enemmistö pelaajista (85,8 %) ei ole kokenut pelien suhteen sen paremmin rahan- kuin ajankäytönkään ongelmia. Ongelmia ainakin joskus kokeneiden



osuus (11,3 %) on kuitenkin noussut vuoden 2020 lukemasta (7,2 %). Toistuvasti aikaan liittyviä ongelmia on kokenut 1,1 % vastaajista, kun vuonna 2020 niitä koki 1,9 %. Nämä muutokset ovat tilastollisesti merkitseviä ( $X^2= 12,06$ ,  $p<0,01$ ,  $df=3$ ).

Peleihin käytettyyn aikaan liittyviä ongelmia olivat kohdanneet useimmin kyselyn nuorimmat vastaajat, mutta aikaan liittyvien ongelmien lisääntyminen koskee erityisesti kaksikymppisten ikäryhmää. Kaksikymppisistä ainakin joskus aikaan liittyviä ongelmia oli kohdannut 21,8 % vastaajista, kun vuonna 2020 niitä oli kohdannut 12,3 % kaksikymppisistä ( $X^2= 4,48$ ,  $p<0,05$ ).

Peliiäikään liittyvät ongelmat lisääntyivät sekä mies- että naispuolisilla vastaajilla verrattuna vuoteen 2020, mutta vain miehiä koskeva muutos on tilastollisesti merkitsevä. Ainakin joskus aikaan liittyviä ongelmia on nyt kohdannut 15,7 % miehistä, kun vuonna 2020 niitä kohtasi 11,3 % miehistä ( $X^2= 10,44$ ,  $p<0,01$ ).

Myös sukupuolten väliset erot ovat tilastollisesti merkitseviä ( $X^2=19,82$ ,  $p<0,001$ ,  $df=3$ ). Yli puolitoista kertaa suurempi osuus miehistä kokee ainakin joskus aikaan liittyviä ongelmia verrattuna ongelmia kokeneiden naisten osuuteen.

Peleihin käytettyyn rahaan liittyvät ongelmat olivat aineistossa selvästi aikaan liittyviä ongelmia harvinaisempia. Rahaan liittyvät ongelmat (1,9 %) vähenivät myös jonkin verran, joskaan eivät tilastollisesti merkitsevästi verrattuna vuoteen 2020 (3,1 %). Ainut tilastollisesti merkitsevä muutos rahaan liittyvissä ongelmissa on nelikymppisten ikäryhmässä, jossa nämä ongelmat nousivat vuoden 2018 Pelaajabarometrin lukemista (2 %) kahdeksaan prosenttiin vuonna 2020, mutta palaavat nyt lähelle koronaa edeltävän ajan lukemia 2,5 %:iin ( $X^2= 4,85$ ,  $p<0,05$ ).

Pelaamiseen liittyviä ongelmia tarkasteltiin myös erikseen eri viihdepelilajityyppien aktiivisilta pelaajilta. Koetut ongelmat eivät välttämättä johdu pelilajityypin ominaisuuksista, mutta vähintään joitakin viitteitä tulokset tarjoavat siitä, että erityisesti monen pelaajan verkkopelien (39,4 %), strategiapelien (30,8 %), toimintapelien (28,4 %) ja simulaatiopelien (28 %) aktiivisten pelaajien joukossa on suhteellisen paljon niitä, jotka ovat kokeneet aikaan liittyviä ongelmia. Myös kilpapelaaminen sekä pelaamista koskevien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen ovat yhteydessä erityisesti pelaamiseen liittyvän ajankäytön ongelmiin. Vähiten

aikaan liittyviä ongelmia oli urheilupelien (10 %) ja oppimispelien (18,3 %) aktiivisten pelaajien joukossa.

Pelikaan liittyviä ongelmia on eniten nuoremmassa ikäryhmässä, missä myös peliharrastus on aktiivisinta ja monimuotoisinta. Väestötasolla pelaamisen ajankäyttöongelmat ovat huomattavasti yleisempiä kuin rahankäyttöön liittyvät peliongelmat.

Vuoden 2022 Pelaajabarometrissä kokonaan uutena osiona otettiin mukaan neljän kysymyksen tai väitteen instrumentti, joka korvasi vuoden 2020 barometrissä olleet kysymykset pelaamisen aiheuttamista ongelmista ihmissuhteisiin, pelaamisen käyttämisestä pahan olon helpottamiseen ja pelaamisen rajoittamisen vaikeudesta. Uudet kysymykset tarkastelevat pelaamisen kontrolloinnin vaikeutta, pelaamisen leviämistä muille elämän alueille, pelaamisen jatkamista negatiivisista seurauksista huolimatta ja äärimmäisestä pelaamisesta johtuvia ongelmia sosiaaliseen elämään.

Eniten oltiin samaa mieltä sen väittämän kanssa, että pelaamiselle on yhä enemmän annettu tilaa muiden kiinnostuksen kohteiden ja aktiviteettien kustannuksella. Ainakin joskus näin on kokenut 29,4 % vastaajista ja 3,3 % vastaajista on kokenut näin usein tai erittäin usein. 24,7 %:lla vastaajista on ainakin joskus myös ollut vaikeuksia kontrolloida pelaamistaan ja 20 % vastaajista on ainakin joskus jatkanut pelaamista, vaikka sillä olisi ollut negatiivisia vaikutuksia elämään. Äärimmäisestä pelaamisesta johtuvia ongelmia on usein tai erittäin usein kohdannut yksi prosentti vastaajista, mutta yli 90 % vastaajista ei ole koskaan kohdannut tällaisia ongelmia.

Myös näiden uusien kysymysten ja väittämien perusteella miehillä vaikuttaa olevan enemmän ongelmia pelaamisen hallinnan kanssa kuin naisilla. Toisaalta miehet myös pelaavat enemmän ja käyttävät naisia enemmän aikaa ja rahaa pelaamiseen.

Niillä pelaajilla, jotka pelaavat aktiivisesti *free-to-play*-ilmaispelejä, vaikuttaisi olevan enemmän ongelmia näiden uusien peliongelmiä käsittelevien kysymysten suhteen kuin esimerkiksi aktiivisilla digitaalisten viihdepelien pelaajilla tai aktiivisilla rahapelaajilla. Syynä voi olla esimerkiksi se, että ilmaispelejä on todella paljon tarjolla, niiden aloittaminen on helppoa ja monet näistä peleistä on suunniteltu erityisen

koukuttaviksi, jotta pelaajat myös maksaisivat mikromaksuja pelaamisen aloittamisen jälkeen. Aihe vaatisi kuitenkin lisätutkimusta.

Pelaamiseen liittyvistä asenteista havaitaan, että pelaamiseen liittyvät mahdolliset haitat tunnustetaan, mutta kuitenkin asennoituminen kallistuu valtaosin pelaamista kohtaan myönteiseksi. Suomalaisista 52,9 % eli puolitoista prosenttiyksikköä enemmän kuin vuonna 2020 on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. Pelaamisen haitallisuutta koskevan väitteen kanssa oli samaa mieltä 41,1 % (vuonna 2020: 43,8 %) vastaajista. Pelaaminen on harvalle joko pelkästään hyödyllistä tai haitallista, vaan sen voidaan katsoa sisältävän molempia ulottuvuuksia. Ilmeisesti tästä syystä 19,9 % vastaajista piti samanaikaisesti pelaamista sekä hyödyllisenä, että haitallisena, mikä on käytännössä samalla tasolla kuin vuonna 2020.

Lähes kaikkien digitaalisten pelilajityyppien aktiivisista pelaajista yli 80 % suhtautuu peleihin myönteisesti. Myönteisimmin pelaamiseen suhtautuivat niiden pelien pelaajat, joiden pelaamiseen kuuluu monesti paljon aikaa ja joiden pelaaminen usein yleisemminkin liitetään aktiiviseen pelien harrastamiseen. Monimuotoinen pelaaminen ja positiivinen asenne pelaamista kohtaan ovat yhteydessä keskenään.

Kokonaisuudessaan vuoden 2022 Pelaajabarometri piirtää kuvan suomalaisesta pelikulttuurista, missä on sekä koronavuosien että sitä edeltäneen, ”normaalin” ajan piirteitä. Koronavuoden 2020 poikkeuksellisen korkea pelaamisaktiivisuus on nyt osin tasaantunut, mutta on asettunut tasolle, joka on edelleen monin kohdin korkeammalla kuin yhdessäkään koronaa edeltävän ajan barometritutkimuksessa.

## Aiemmat pelaajabarometrit

Kinnunen, Jani, Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans. (2020) *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. TRIM Research Reports 29. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>.

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 2022 kyselylomakkeet

Etunimi Sukunimi  
Katuosoite  
Postinumero Toimipaikka

Katso tarkemmat tiedot tutkimuksesta lomakkeen mukana tulleesta irtolehdestä. Voit vastata kyselyyn myös verkossa. Tarvitset sitä varten alla olevan henkilökohtaisen tunnistenumeron.

**Verkkokyselyn osoite:**  
bit.ly/pelikysely2022



**Henkilökohtainen tunnistenumero: XXXX**

## 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 <b>kotitaloutenne nettotulot</b> (tulot verojen jälkeen) <b>yhteensä kuukaudessa</b> ovat? Jos et tiedä tarkkaa lukua, voit arvioida.                            | Merkitse rasti <b>ylimmän käymäsi koulutusasteen</b> kohdalle, vaikka koulutus ei olisikaan suoritettu loppuun.  |
| <input type="checkbox"/> Alle 1000 euroa<br><input type="checkbox"/> 1000-1999 euroa<br><input type="checkbox"/> 2000-2999 euroa<br><input type="checkbox"/> 3000-7499 euroa<br><input type="checkbox"/> 7500 euroa tai enemmän | <input type="checkbox"/> Peruskoulu, kansakoulu tai vähemmän<br><input type="checkbox"/> Ammattikoulu tai -kurssi<br><input type="checkbox"/> Lukio<br><input type="checkbox"/> Ammattikorkeakoulu<br><input type="checkbox"/> Yliopisto |

Kuinka usein arvioit viimeisen vuoden aikana pelanneesi seuraavaanlaisia **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...)   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Perinteiset pubipelit (esim. biljardi, flipperi...)                                      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Huvipuistopelit (esim. narunveto, heittopelit...)  | <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 (esim. Kulta-Jaska, 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, hippa, 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, larpit (esim. Vampire...)  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Miniatyyritaistelupelit (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 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

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

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

| <i>Digitaaliset pelilajityypit</i>  | <i>päivittäin</i>        | <i>viikoittain</i>       | <i>noin kerran kuussa</i> | <i>harvemmin</i>         | <i>en lainkaan</i>       | <i>en osaa sanoa</i>     |
|---|--------------------------|--------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Pulma- ja korttipelit (esim. Pasiassi, Angry Birds, Candy Crush Saga...)                  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Toimintapelit (esim. Super Mario Bros, Street Fighter, 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...)  | <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"/> |
| Skin betting -pelit (esim. wtfskins, 500Casino...)  | <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>Kilpapaaminen eli e-urheilu 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 kilpapeleinä (e-urheilu/eSports)  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Katsotko stream-lähetyksiä tai -tallenteita kilpapaamisesta (e-urheilusta)                                     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Lyötkö rahasta vetoa e-urheilusta  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Katsotko muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta (esim. läpipeluuohje- eli walk through -videot) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Striimaatko eli lähetätkö reaaliaikaisesti videota pelaamisestasi muille                                       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Julkaisetko nettitalenteita 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 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

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"/> |
| Pilvipalvelualustat (esim. Google Stadia, Nvidia GeForce Now...)                             | <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 **tietokonepelejä 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:  
\_\_\_\_\_

Mainitse kolme paikkaa, joissa olet yleisimmin pelannut digitaalisia pelejä (esim. koti, kaverin luona, pelikahvila...):  
Paikka 1. \_\_\_\_\_ Paikka 2. \_\_\_\_\_ Paikka 3. \_\_\_\_\_

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

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

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

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

## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

Seuraavat kysymykset koskevat digitaalista pelaamista edellisen vuoden aikana (12kk aikana). Pelaaminen tarkoittaa tässä mitä tahansa pelaamista tietokoneella, läppärillä, konsolilla tai muulla laitteella (kuten älypuhelin tai tabletti) sekä verkossa että offline-tilassa.

| <i>Kerro kuinka usein seuraavat asiat keskimäärin ilmenivät edellisen 12 kk aikana tähän päivään asti.</i>  | <i>Ei koskaan</i>        | <i>Harvoin</i>           | <i>Toisinaan</i>         | <i>Usein</i>             | <i>Erittäin usein</i>    |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Minulla on ollut vaikeuksia kontrolloida pelaamistani.  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Olen antanut pelaamiselle yhä enemmän tilaa muiden kiinnostuksenkohteiden ja aktiviteettien kustannuksella.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Olen jatkanut pelaamista siitä huolimatta, että sillä on negatiivisia vaikutuksia elämääni.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Olen kohdannut huomattavia ongelmia (esim. henkilökohtaisia, sosiaalisia tai perheeseen/kouluun/työhön liittyviä) johtuen äärimmäisestä pelaamisestani. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

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

| <i>Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä (poislukien siis veikkospelit 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 ostat pelien <b>maksullisia lisäosia</b> digitaalisista verkkopalveluista? (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, pelaamisen nopeuttaminen...)          | <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"/> |

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 |
| <b>Perinteiset pelit</b>               | 96,89 %  | 76,73 %    | 98,27 %  | 77,55 %    | 95,53 %  | 75,93 %    |
| <b>Lauta- ja seurapelit</b>            | 74,96 %  | 31,21 %    | 81,00 %  | 34,28 %    | 69,01 %  | 28,18 %    |
| 10 - 19 v.                             |          | 48,29 %    |          | 59,57 %    |          | 37,50 %    |
| 20 - 29 v.                             |          | 37,25 %    |          | 42,11 %    |          | 32,69 %    |
| 30 - 39 v.                             |          | 52,26 %    |          | 50,98 %    |          | 53,45 %    |
| 40 - 49 v.                             |          | 42,72 %    |          | 40,91 %    |          | 44,44 %    |
| 50 - 59 v.                             |          | 10,18 %    |          | 13,64 %    |          | 6,76 %     |
| 60 - 69 v.                             |          | 10,45 %    |          | 16,67 %    |          | 3,85 %     |
| 70 - 75 v.                             |          | 11,24 %    |          | 13,46 %    |          | 8,70 %     |
| <b>Paperilla pelattavat pulmapelit</b> | 67,96 %  | 37,72 %    | 79,68 %  | 47,42 %    | 56,40 %  | 28,16 %    |
| 10 - 19 v.                             |          | 28,33 %    |          | 36,17 %    |          | 20,83 %    |
| 20 - 29 v.                             |          | 30,45 %    |          | 40,35 %    |          | 21,15 %    |
| 30 - 39 v.                             |          | 35,87 %    |          | 39,22 %    |          | 32,76 %    |
| 40 - 49 v.                             |          | 33,60 %    |          | 40,91 %    |          | 26,67 %    |
| 50 - 59 v.                             |          | 37,92 %    |          | 55,68 %    |          | 20,27 %    |
| 60 - 69 v.                             |          | 47,45 %    |          | 58,64 %    |          | 35,58 %    |
| 70 - 75 v.                             |          | 56,69 %    |          | 64,42 %    |          | 47,83 %    |
| <b>Korttipelit</b>                     | 72,83 %  | 29,89 %    | 77,18 %  | 31,70 %    | 68,53 %  | 28,11 %    |
| 10 - 19 v.                             |          | 55,74 %    |          | 59,57 %    |          | 52,08 %    |
| 20 - 29 v.                             |          | 33,99 %    |          | 33,33 %    |          | 34,62 %    |
| 30 - 39 v.                             |          | 31,20 %    |          | 31,37 %    |          | 31,03 %    |
| 40 - 49 v.                             |          | 34,00 %    |          | 39,39 %    |          | 28,89 %    |
| 50 - 59 v.                             |          | 18,66 %    |          | 17,05 %    |          | 20,27 %    |
| 60 - 69 v.                             |          | 15,62 %    |          | 20,37 %    |          | 10,58 %    |
| 70 - 75 v.                             |          | 19,10 %    |          | 22,12 %    |          | 15,65 %    |

## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

|                              |         |         |         |         |         |         |
|------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| <b>Perinteiset pubipelit</b> | 37,94 % | 5,40 %  | 27,25 % | 3,17 %  | 48,48 % | 7,61 %  |
| 10 - 19 v.                   |         | 14,76 % |         | 12,77 % |         | 16,67 % |
| 20 - 29 v.                   |         | 11,33 % |         | 7,02 %  |         | 15,38 % |
| 30 - 39 v.                   |         | 4,46 %  |         | 0,00 %  |         | 8,62 %  |
| 40 - 49 v.                   |         | 2,62 %  |         | 3,03 %  |         | 2,22 %  |
| 50 - 59 v.                   |         | 2,71 %  |         | 0,00 %  |         | 5,41 %  |
| 60 - 69 v.                   |         | 0,47 %  |         | 0,00 %  |         | 0,96 %  |
| 70 - 75 v.                   |         | 1,22 %  |         | 0,00 %  |         | 2,61 %  |
| <b>Bingo</b>                 | 11,87 % | 1,30 %  | 13,44 % | 1,38 %  | 10,32 % | 1,21 %  |
| 10 - 19 v.                   |         | 3,17 %  |         | 2,13 %  |         | 4,17 %  |
| 20 - 29 v.                   |         | 1,70 %  |         | 3,51 %  |         | 0,00 %  |
| 30 - 39 v.                   |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| 40 - 49 v.                   |         | 1,88 %  |         | 1,52 %  |         | 2,22 %  |
| 50 - 59 v.                   |         | 0,57 %  |         | 1,14 %  |         | 0,00 %  |
| 60 - 69 v.                   |         | 0,78 %  |         | 0,62 %  |         | 0,96 %  |
| 70 - 75 v.                   |         | 1,32 %  |         | 0,96 %  |         | 1,74 %  |
| <b>Urheilupelit</b>          | 36,89 % | 19,63 % | 30,54 % | 14,41 % | 43,15 % | 24,78 % |
| 10 - 19 v.                   |         | 58,89 % |         | 63,83 % |         | 54,17 % |
| 20 - 29 v.                   |         | 22,81 % |         | 12,28 % |         | 32,69 % |
| 30 - 39 v.                   |         | 19,95 % |         | 11,76 % |         | 27,59 % |
| 40 - 49 v.                   |         | 15,83 % |         | 9,09 %  |         | 22,22 % |
| 50 - 59 v.                   |         | 10,51 % |         | 3,41 %  |         | 17,57 % |
| 60 - 69 v.                   |         | 3,43 %  |         | 1,23 %  |         | 5,77 %  |
| 70 - 75 v.                   |         | 3,43 %  |         | 0,96 %  |         | 8,70 %  |
| <b>Ulko- ja pihapelit</b>    | 72,59 % | 17,75 % | 77,71 % | 19,30 % | 67,54 % | 16,22 % |
| 10 - 19 v.                   |         | 42,10 % |         | 42,55 % |         | 41,67 % |
| 20 - 29 v.                   |         | 15,01 % |         | 22,81 % |         | 7,69 %  |
| 30 - 39 v.                   |         | 19,33 % |         | 21,57 % |         | 17,24 % |
| 40 - 49 v.                   |         | 18,31 % |         | 21,21 % |         | 15,56 % |
| 50 - 59 v.                   |         | 11,20 % |         | 10,23 % |         | 12,16 % |
| 60 - 69 v.                   |         | 7,10 %  |         | 9,26 %  |         | 4,81 %  |
| 70 - 75 v.                   |         | 11,30 % |         | 6,73 %  |         | 16,52 % |
| <b>Huvipuistopelit</b>       | 25,80%  | 0,80%   | 28,90%  | 1,10%   | 22,80%  | 0,40%   |
| 10-19 v.                     |         | 2,00%   |         | 2,80%   |         | 2,60%   |
| 20-29 v.                     |         | 0,60%   |         | 1,30%   |         | 0,00%   |
| 30-39 v.                     |         | 0,00%   |         | 0,00%   |         | 0,00%   |

## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

|                 |       |       |       |
|-----------------|-------|-------|-------|
| <b>40-49 v.</b> | 0,60% | 1,30% | 0,00% |
| <b>50-59 v.</b> | 1,20% | 2,40% | 0,00% |
| <b>60-69 v.</b> | 0,60% | 1,10% | 0,00% |
| <b>70-75 v.</b> | 1,00% | 0,00% | 2,20% |

## Digitaaliset viihdepelit: pelilaitteet ja alustat

|                        | Kaikista |            | Naisista |            | Miehistä |            |
|------------------------|----------|------------|----------|------------|----------|------------|
|                        | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia |
| <b>Tietokone</b>       | 48,31 %  | 32,98 %    | 42,21 %  | 22,49 %    | 54,32 %  | 43,32 %    |
| 10 - 19 v.             |          | 71,72 %    |          | 59,57 %    |          | 83,33 %    |
| 20 - 29 v.             |          | 45,90 %    |          | 21,05 %    |          | 69,23 %    |
| 30 - 39 v.             |          | 45,25 %    |          | 23,53 %    |          | 65,52 %    |
| 40 - 49 v.             |          | 23,74 %    |          | 13,64 %    |          | 33,33 %    |
| 50 - 59 v.             |          | 17,08 %    |          | 12,50 %    |          | 21,62 %    |
| 60 - 69 v.             |          | 11,70 %    |          | 17,28 %    |          | 5,77 %     |
| 70 - 75 v.             |          | 11,21 %    |          | 9,62 %     |          | 13,04 %    |
| <b>Pelikonsoli</b>     | 42,33 %  | 21,29 %    | 35,69 %  | 13,98 %    | 48,88 %  | 28,49 %    |
| 10 - 19 v.             |          | 52,68 %    |          | 48,94 %    |          | 56,25 %    |
| 20 - 29 v.             |          | 36,83 %    |          | 22,81 %    |          | 50,00 %    |
| 30 - 39 v.             |          | 26,36 %    |          | 17,65 %    |          | 34,48 %    |
| 40 - 49 v.             |          | 22,67 %    |          | 9,09 %     |          | 35,56 %    |
| 50 - 59 v.             |          | 4,75 %     |          | 0,00 %     |          | 9,46 %     |
| 60 - 69 v.             |          | 1,40 %     |          | 0,00 %     |          | 2,88 %     |
| 70 - 75 v.             |          | 0,41 %     |          | 0,00 %     |          | 0,87 %     |
| <b>Käsi-konsoli</b>    | 17,26 %  | 7,04 %     | 13,89 %  | 5,62 %     | 20,58 %  | 8,43 %     |
| 10 - 19 v.             |          | 17,91 %    |          | 17,02 %    |          | 18,75 %    |
| 20 - 29 v.             |          | 13,03 %    |          | 10,53 %    |          | 15,38 %    |
| 30 - 39 v.             |          | 9,08 %     |          | 5,88 %     |          | 12,07 %    |
| 40 - 49 v.             |          | 7,51 %     |          | 6,06 %     |          | 8,89 %     |
| 50 - 59 v.             |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 60 - 69 v.             |          | 0,47 %     |          | 0,00 %     |          | 0,96 %     |
| 70 - 75 v.             |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| <b>Mobiililaitteet</b> | 58,97 %  | 41,85 %    | 60,82 %  | 43,92 %    | 57,16 %  | 39,81 %    |
| 10 - 19 v.             |          | 85,27 %    |          | 85,11 %    |          | 85,42 %    |
| 20 - 29 v.             |          | 58,07 %    |          | 66,67 %    |          | 50,00 %    |
| 30 - 39 v.             |          | 42,34 %    |          | 47,06 %    |          | 37,93 %    |
| 40 - 49 v.             |          | 46,75 %    |          | 51,52 %    |          | 42,22 %    |
| 50 - 59 v.             |          | 27,83 %    |          | 27,27 %    |          | 28,38 %    |
| 60 - 69 v.             |          | 14,77 %    |          | 14,20 %    |          | 15,38 %    |
| 70 - 75 v.             |          | 12,05 %    |          | 13,46 %    |          | 10,43 %    |
| <b>Facebook</b>        | 13,01 %  | 6,18 %     | 14,53 %  | 6,33 %     | 11,51 %  | 6,03 %     |

## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

|                                      |                |               |                |               |                |               |
|--------------------------------------|----------------|---------------|----------------|---------------|----------------|---------------|
| 10 - 19 v.                           |                | 5,30 %        |                | 2,13 %        |                | 8,33 %        |
| 20 - 29 v.                           |                | 4,25 %        |                | 8,77 %        |                | 0,00 %        |
| 30 - 39 v.                           |                | 3,68 %        |                | 3,92 %        |                | 3,45 %        |
| 40 - 49 v.                           |                | 9,32 %        |                | 12,12 %       |                | 6,67 %        |
| 50 - 59 v.                           |                | 9,04 %        |                | 4,55 %        |                | 13,51 %       |
| 60 - 69 v.                           |                | 6,15 %        |                | 7,41 %        |                | 4,81 %        |
| 70 - 75 v.                           |                | 5,00 %        |                | 4,81 %        |                | 5,22 %        |
| <b>Muut selaimessa toimivat</b>      | <b>22,93 %</b> | <b>5,84 %</b> | <b>26,39 %</b> | <b>6,93 %</b> | <b>19,53 %</b> | <b>4,76 %</b> |
| 10 - 19 v.                           |                | 15,77 %       |                | 17,02 %       |                | 14,58 %       |
| 20 - 29 v.                           |                | 2,55 %        |                | 5,26 %        |                | 0,00 %        |
| 30 - 39 v.                           |                | 4,68 %        |                | 7,84 %        |                | 1,72 %        |
| 40 - 49 v.                           |                | 9,72 %        |                | 10,61 %       |                | 8,89 %        |
| 50 - 59 v.                           |                | 2,60 %        |                | 1,14 %        |                | 4,05 %        |
| 60 - 69 v.                           |                | 3,94 %        |                | 4,94 %        |                | 2,88 %        |
| 70 - 75 v.                           |                | 0,51 %        |                | 0,96 %        |                | 0,00 %        |
| <b>Virtuaalilasit</b>                | <b>8,68 %</b>  | <b>2,61 %</b> | <b>6,20 %</b>  | <b>0,95 %</b> | <b>11,12 %</b> | <b>4,25 %</b> |
| 10 - 19 v.                           |                | 6,37 %        |                | 2,13 %        |                | 10,42 %       |
| 20 - 29 v.                           |                | 5,81 %        |                | 1,75 %        |                | 9,62 %        |
| 30 - 39 v.                           |                | 0,95 %        |                | 1,96 %        |                | 0,00 %        |
| 40 - 49 v.                           |                | 4,56 %        |                | 0,00 %        |                | 8,89 %        |
| 50 - 59 v.                           |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |
| 60 - 69 v.                           |                | 0,32 %        |                | 0,62 %        |                | 0,00 %        |
| 70 - 75 v.                           |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |
| <b>Lisätyn todellisuuden alustat</b> | <b>1,15 %</b>  | <b>0,00 %</b> | <b>0,80 %</b>  | <b>0,00 %</b> | <b>1,50 %</b>  | <b>0,00 %</b> |
| 10 - 19 v.                           |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |
| 20 - 29 v.                           |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |
| 30 - 39 v.                           |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |
| 40 - 49 v.                           |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |
| 50 - 59 v.                           |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |
| 60 - 69 v.                           |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |
| 70 - 75 v.                           |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |
| <b>Pilvipalvelualustat</b>           | <b>3,96 %</b>  | <b>1,49 %</b> | <b>2,80 %</b>  | <b>0,50 %</b> | <b>5,09 %</b>  | <b>2,46 %</b> |
| 10-19 v.                             |                | 4,26 %        |                | 0,00 %        |                | 8,33 %        |
| 20-29 v.                             |                | 4,67 %        |                | 3,51 %        |                | 5,77 %        |
| 30-39 v.                             |                | 0,89 %        |                | 0,00 %        |                | 1,72 %        |
| 40-49 v.                             |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |                | 0,00 %        |

## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

|                 |        |        |        |
|-----------------|--------|--------|--------|
| <b>50-59 v.</b> | 0,00 % | 0,00 % | 0,00 % |
| <b>60-69 v.</b> | 0,47 % | 0,00 % | 0,96 % |
| <b>70-75 v.</b> | 0,00 % | 0,00 % | 0,00 % |

## Digitaaliset viihdepelit: lajityypit

|  | Kaikista |            | Naisista |            | Miehistä |            |
|--|----------|------------|----------|------------|----------|------------|
|  | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia |
| <b>Digitaalisten viihdepelien lajityypit</b> | 67,18 %  | 52,15 %    | 65,15 %  | 44,52 %    | 69,19 %  | 59,67 %    |
| <b>Pulma- ja korttipelit</b>                 | 51,15 %  | 28,72 %    | 54,89 %  | 33,64 %    | 47,47 %  | 23,87 %    |
| 10 - 19 v.                                   |          | 48,34 %    |          | 55,32 %    |          | 41,67 %    |
| 20 - 29 v.                                   |          | 32,86 %    |          | 47,37 %    |          | 19,23 %    |
| 30 - 39 v.                                   |          | 26,68 %    |          | 29,41 %    |          | 24,14 %    |
| 40 - 49 v.                                   |          | 34,34 %    |          | 42,42 %    |          | 26,67 %    |
| 50 - 59 v.                                   |          | 21,83 %    |          | 19,32 %    |          | 24,32 %    |
| 60 - 69 v.                                   |          | 19,05 %    |          | 21,60 %    |          | 16,35 %    |
| 70 - 75 v.                                   |          | 15,24 %    |          | 20,19 %    |          | 9,57 %     |
| <b>Toimintapelit</b>                         | 38,05 %  | 16,46 %    | 31,05 %  | 8,99 %     | 44,94 %  | 23,83 %    |
| 10 - 19 v.                                   |          | 47,50 %    |          | 36,17 %    |          | 58,33 %    |
| 20 - 29 v.                                   |          | 32,73 %    |          | 12,28 %    |          | 51,92 %    |
| 30 - 39 v.                                   |          | 21,63 %    |          | 7,84 %     |          | 34,48 %    |
| 40 - 49 v.                                   |          | 9,39 %     |          | 7,58 %     |          | 11,11 %    |
| 50 - 59 v.                                   |          | 1,36 %     |          | 0,00 %     |          | 2,70 %     |
| 60 - 69 v.                                   |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 70 - 75 v.                                   |          | 0,41 %     |          | 0,00 %     |          | 0,87 %     |
| <b>Ammuskelupelit</b>                        | 30,86 %  | 21,57 %    | 13,69 %  | 6,03 %     | 47,78 %  | 36,90 %    |
| 10 - 19 v.                                   |          | 58,26 %    |          | 27,66 %    |          | 87,50 %    |
| 20 - 29 v.                                   |          | 41,65 %    |          | 12,28 %    |          | 69,23 %    |
| 30 - 39 v.                                   |          | 25,87 %    |          | 0,00 %     |          | 50,00 %    |
| 40 - 49 v.                                   |          | 18,58 %    |          | 3,03 %     |          | 33,33 %    |
| 50 - 59 v.                                   |          | 2,71 %     |          | 0,00 %     |          | 5,41 %     |
| 60 - 69 v.                                   |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 70 - 75 v.                                   |          | 0,92 %     |          | 0,96 %     |          | 0,87 %     |

## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

|                        |         |         |         |         |         |         |
|------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| <b>Seikkailupelit</b>  | 33,50 % | 20,79 % | 19,90 % | 8,74 %  | 46,91 % | 32,68 % |
| 10 - 19 v.             |         | 52,85 % |         | 34,04 % |         | 70,83 % |
| 20 - 29 v.             |         | 42,22 % |         | 17,54 % |         | 65,38 % |
| 30 - 39 v.             |         | 26,98 % |         | 7,84 %  |         | 44,83 % |
| 40 - 49 v.             |         | 14,42 % |         | 1,52 %  |         | 26,67 % |
| 50 - 59 v.             |         | 4,63 %  |         | 1,14 %  |         | 8,11 %  |
| 60 - 69 v.             |         | 0,47 %  |         | 0,00 %  |         | 0,96 %  |
| 70 - 75 v.             |         | 0,41 %  |         | 0,00 %  |         | 0,87 %  |
| <b>Simulaatiopelit</b> | 28,10 % | 15,12 % | 21,53 % | 12,05 % | 34,58 % | 18,15 % |
| 10 - 19 v.             |         | 42,13 % |         | 40,43 % |         | 43,75 % |
| 20 - 29 v.             |         | 30,45 % |         | 28,07 % |         | 32,69 % |
| 30 - 39 v.             |         | 16,33 % |         | 9,80 %  |         | 22,41 % |
| 40 - 49 v.             |         | 11,34 % |         | 4,55 %  |         | 17,78 % |
| 50 - 59 v.             |         | 2,60 %  |         | 1,14 %  |         | 4,05 %  |
| 60 - 69 v.             |         | 0,32 %  |         | 0,62 %  |         | 0,00 %  |
| 70 - 75 v.             |         | 0,92 %  |         | 0,96 %  |         | 0,87 %  |
| <b>Urheilupelit</b>    | 21,50 % | 7,49 %  | 9,21 %  | 2,53 %  | 33,61 % | 12,39 % |
| 10 - 19 v.             |         | 22,24 % |         | 10,64 % |         | 33,33 % |
| 20 - 29 v.             |         | 11,76 % |         | 1,75 %  |         | 21,15 % |
| 30 - 39 v.             |         | 9,03 %  |         | 3,92 %  |         | 13,79 % |
| 40 - 49 v.             |         | 5,30 %  |         | 1,52 %  |         | 8,89 %  |
| 50 - 59 v.             |         | 2,71 %  |         | 0,00 %  |         | 5,41 %  |
| 60 - 69 v.             |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| 70 - 75 v.             |         | 0,41 %  |         | 0,00 %  |         | 0,87 %  |
| <b>Ajopelit</b>        | 31,83 % | 12,65 % | 20,92 % | 4,75 %  | 42,58 % | 20,45 % |
| 10 - 19 v.             |         | 39,13 % |         | 23,40 % |         | 54,17 % |
| 20 - 29 v.             |         | 17,57 % |         | 3,51 %  |         | 30,77 % |
| 30 - 39 v.             |         | 9,87 %  |         | 1,96 %  |         | 17,24 % |
| 40 - 49 v.             |         | 17,04 % |         | 4,55 %  |         | 28,89 % |
| 50 - 59 v.             |         | 2,71 %  |         | 0,00 %  |         | 5,41 %  |
| 60 - 69 v.             |         | 0,78 %  |         | 0,62 %  |         | 0,96 %  |
| 70 - 75 v.             |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |



## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

|  |         |         |         |         |         |         |
|--|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| <b>Strategiapelit</b>                  | 28,65 % | 16,43 % | 13,93 % | 5,10 %  | 43,16 % | 27,60 % |
| 10 - 19 v.                             |         | 45,63 % |         | 14,89 % |         | 75,00 % |
| 20 - 29 v.                             |         | 30,89 % |         | 10,53 % |         | 50,00 % |
| 30 - 39 v.                             |         | 19,68 % |         | 1,96 %  |         | 36,21 % |
| 40 - 49 v.                             |         | 12,07 % |         | 6,06 %  |         | 17,78 % |
| 50 - 59 v.                             |         | 3,28 %  |         | 1,14 %  |         | 5,41 %  |
| 60 - 69 v.                             |         | 0,64 %  |         | 1,23 %  |         | 0,00 %  |
| 70 - 75 v.                             |         | 0,41 %  |         | 0,00 %  |         | 0,87 %  |
| <b>Roolipelit</b>                      | 19,56 % | 11,13 % | 8,81 %  | 4,12 %  | 30,15 % | 18,04 % |
| 10 - 19 v.                             |         | 19,10 % |         | 6,38 %  |         | 31,25 % |
| 20 - 29 v.                             |         | 25,22 % |         | 7,02 %  |         | 42,31 % |
| 30 - 39 v.                             |         | 23,57 % |         | 13,73 % |         | 32,76 % |
| 40 - 49 v.                             |         | 5,70 %  |         | 0,00 %  |         | 11,11 % |
| 50 - 59 v.                             |         | 0,68 %  |         | 0,00 %  |         | 1,35 %  |
| 60 - 69 v.                             |         | 0,32 %  |         | 0,62 %  |         | 0,00 %  |
| 70 - 75 v.                             |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| <b>Nettiroolipelit</b>                 | 10,43 % | 5,04 %  | 3,30 %  | 0,75 %  | 17,47 % | 9,27 %  |
| 10 - 19 v.                             |         | 9,59 %  |         | 0,00 %  |         | 18,75 % |
| 20 - 29 v.                             |         | 15,44 % |         | 5,26 %  |         | 25,00 % |
| 30 - 39 v.                             |         | 8,03 %  |         | 0,00 %  |         | 15,52 % |
| 40 - 49 v.                             |         | 1,14 %  |         | 0,00 %  |         | 2,22 %  |
| 50 - 59 v.                             |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| 60 - 69 v.                             |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| 70 - 75 v.                             |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| <b>Muut monen pelaajan verkkopelit</b> | 15,94 % | 9,30 %  | 7,73 %  | 3,65 %  | 24,04 % | 14,88 % |
| 10 - 19 v.                             |         | 28,53 % |         | 19,15 % |         | 37,50 % |
| 20 - 29 v.                             |         | 18,42 % |         | 5,26 %  |         | 30,77 % |
| 30 - 39 v.                             |         | 8,97 %  |         | 1,96 %  |         | 15,52 % |
| 40 - 49 v.                             |         | 6,84 %  |         | 0,00 %  |         | 13,33 % |
| 50 - 59 v.                             |         | 1,36 %  |         | 0,00 %  |         | 2,70 %  |
| 60 - 69 v.                             |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| 70 - 75 v.                             |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |

## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

|  |         |         |         |         |         |         |
|--|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| <b>Musiikki- ja seurapelit</b>                   | 22,74 % | 4,81 %  | 24,96 % | 5,27 %  | 20,55 % | 4,35 %  |
| 10 - 19 v.                                       |         | 16,74 % |         | 25,53 % |         | 8,33 %  |
| 20 - 29 v.                                       |         | 3,54 %  |         | 5,26 %  |         | 1,92 %  |
| 30 - 39 v.                                       |         | 8,14 %  |         | 3,92 %  |         | 12,07 % |
| 40 - 49 v.                                       |         | 3,76 %  |         | 3,03 %  |         | 4,44 %  |
| 50 - 59 v.                                       |         | 0,68 %  |         | 0,00 %  |         | 1,35 %  |
| 60 - 69 v.                                       |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| 70 - 75 v.                                       |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| <b>Oppimispelit</b>                              | 15,85 % | 6,60 %  | 20,03 % | 9,59 %  | 11,73 % | 3,64 %  |
| 10 - 19 v.                                       |         | 11,54 % |         | 14,89 % |         | 8,33 %  |
| 20 - 29 v.                                       |         | 8,78 %  |         | 14,04 % |         | 3,85 %  |
| 30 - 39 v.                                       |         | 13,09 % |         | 21,57 % |         | 5,17 %  |
| 40 - 49 v.                                       |         | 6,71 %  |         | 9,09 %  |         | 4,44 %  |
| 50 - 59 v.                                       |         | 1,13 %  |         | 2,27 %  |         | 0,00 %  |
| 60 - 69 v.                                       |         | 1,89 %  |         | 1,85 %  |         | 1,92 %  |
| 70 - 75 v.                                       |         | 1,43 %  |         | 1,92 %  |         | 0,87 %  |
| <b>Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit</b> | 4,92 %  | 0,70 %  | 2,38 %  | 0,32 %  | 7,41 %  | 1,08 %  |
| 10 - 19 v.                                       |         | 2,13 %  |         | 0,00 %  |         | 4,17 %  |
| 20 - 29 v.                                       |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| 30 - 39 v.                                       |         | 0,89 %  |         | 0,00 %  |         | 1,72 %  |
| 40 - 49 v.                                       |         | 0,74 %  |         | 1,52 %  |         | 0,00 %  |
| 50 - 59 v.                                       |         | 0,68 %  |         | 0,00 %  |         | 1,35 %  |
| 60 - 69 v.                                       |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| 70 - 75 v.                                       |         | 0,51 %  |         | 0,96 %  |         | 0,00 %  |
| <b>Skin betting -pelit</b>                       | 1,31 %  | 0,27 %  | 0,25 %  | 0,25 %  | 2,37 %  | 0,29 %  |
| 10-19 v.   |         | 1,07 %  |         | 0,00 %  |         | 2,08 %  |
| 20-29 v.   |         | 0,85 %  |         | 1,75 %  |         | 0,00 %  |
| 30-39 v.   |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| 40-49 v.   |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| 50-59 v.   |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| 60-69 v.   |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |
| 70-75 v.   |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |         | 0,00 %  |

## Rahapelit

|  | Kaikista       |                | Naisista       |                | Miehistä       |                |
|--|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
|  | Pelaajia       | Aktiivisia     | Pelaajia       | Aktiivisia     | Pelaajia       | Aktiivisia     |
| <b>Rahapelit</b>                                   | <b>68,48 %</b> | <b>38,71 %</b> | <b>64,63 %</b> | <b>31,69 %</b> | <b>72,27 %</b> | <b>45,64 %</b> |
| <b>Perinteiset rahapelit</b>                       | <b>63,29 %</b> | <b>32,49 %</b> | <b>60,89 %</b> | <b>26,86 %</b> | <b>65,65 %</b> | <b>38,04 %</b> |
| <b>Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit</b>    | <b>61,74 %</b> | <b>31,60 %</b> | <b>58,95 %</b> | <b>26,68 %</b> | <b>64,50 %</b> | <b>36,45 %</b> |
| 10 - 19 v.   |                | 4,24 %         |                | 2,13 %         |                | 6,25 %         |
| 20 - 29 v.   |                | 16,71 %        |                | 14,04 %        |                | 19,23 %        |
| 30 - 39 v.   |                | 23,68 %        |                | 17,65 %        |                | 29,31 %        |
| 40 - 49 v.   |                | 46,55 %        |                | 39,39 %        |                | 53,33 %        |
| 50 - 59 v.   |                | 42,86 %        |                | 32,95 %        |                | 52,70 %        |
| 60 - 69 v.   |                | 40,38 %        |                | 37,65 %        |                | 43,27 %        |
| 70 - 75 v.   |                | 51,80 %        |                | 46,15 %        |                | 58,26 %        |
| <b>Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit</b>           | <b>4,58 %</b>  | <b>1,06 %</b>  | <b>3,58 %</b>  | <b>0,74 %</b>  | <b>5,57 %</b>  | <b>1,36 %</b>  |
| 10 - 19 v.   |                | 0,00 %         |                | 0,00 %         |                | 0,00 %         |
| 20 - 29 v.   |                | 0,85 %         |                | 1,75 %         |                | 0,00 %         |
| 30 - 39 v.   |                | 0,89 %         |                | 0,00 %         |                | 1,72 %         |
| 40 - 49 v.   |                | 0,74 %         |                | 1,52 %         |                | 0,00 %         |
| 50 - 59 v.   |                | 1,92 %         |                | 1,14 %         |                | 2,70 %         |
| 60 - 69 v.   |                | 1,40 %         |                | 0,00 %         |                | 2,88 %         |
| 70 - 75 v.   |                | 1,73 %         |                | 0,96 %         |                | 2,61 %         |
| <b>Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit</b> | <b>17,26 %</b> | <b>4,57 %</b>  | <b>13,02 %</b> | <b>2,62 %</b>  | <b>21,45 %</b> | <b>6,48 %</b>  |
| 10 - 19 v.   |                | 2,10 %         |                | 2,13 %         |                | 2,08 %         |
| 20 - 29 v.   |                | 4,53 %         |                | 5,26 %         |                | 3,85 %         |
| 30 - 39 v.   |                | 5,35 %         |                | 0,00 %         |                | 10,34 %        |
| 40 - 49 v.   |                | 3,76 %         |                | 3,03 %         |                | 4,44 %         |
| 50 - 59 v.   |                | 7,12 %         |                | 3,41 %         |                | 10,81 %        |
| 60 - 69 v.   |                | 4,85 %         |                | 3,09 %         |                | 6,73 %         |
| 70 - 75 v.   |                | 3,35 %         |                | 0,96 %         |                | 6,09 %         |

|                                    | Kaikista       |                | Naisista       |                | Miehistä       |                |
|------------------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
|                                    | Pelaajia       | Aktiivisia     | Pelaajia       | Aktiivisia     | Pelaajia       | Aktiivisia     |
| <b>Verkkorahapelit</b>             | <b>33,23 %</b> | <b>19,31 %</b> | <b>27,65 %</b> | <b>14,81 %</b> | <b>38,73 %</b> | <b>23,74 %</b> |
| <b>Veikkauksen rahapelisivusto</b> | <b>31,72 %</b> | <b>18,17 %</b> | <b>27,24 %</b> | <b>14,63 %</b> | <b>36,14 %</b> | <b>21,67 %</b> |
| 10 - 19 v.                         |                | 2,10 %         |                | 2,13 %         |                | 2,08 %         |
| 20 - 29 v.                         |                | 13,88 %        |                | 5,26 %         |                | 3,85 %         |
| 30 - 39 v.                         |                | 19,95 %        |                | 0,00 %         |                | 10,34 %        |
| 40 - 49 v.                         |                | 29,58 %        |                | 3,03 %         |                | 4,44 %         |
| 50 - 59 v.                         |                | 28,50 %        |                | 3,41 %         |                | 10,81 %        |
| 60 - 69 v.                         |                | 15,54 %        |                | 3,09 %         |                | 6,73 %         |
| 70 - 75 v.                         |                | 14,05 %        |                | 0,96 %         |                | 6,09 %         |
| <b>Ulkomaiset rahapelisivustot</b> | <b>5,99 %</b>  | <b>2,92 %</b>  | <b>2,65 %</b>  | <b>1,46 %</b>  | <b>9,28 %</b>  | <b>4,36 %</b>  |
| 10 - 19 v.                         |                | 2,13 %         |                | 0,00 %         |                | 4,17 %         |
| 20 - 29 v.                         |                | 4,82 %         |                | 1,75 %         |                | 7,69 %         |
| 30 - 39 v.                         |                | 7,19 %         |                | 1,96 %         |                | 12,07 %        |
| 40 - 49 v.                         |                | 2,62 %         |                | 3,03 %         |                | 2,22 %         |
| 50 - 59 v.                         |                | 1,81 %         |                | 2,27 %         |                | 1,35 %         |
| 60 - 69 v.                         |                | 0,32 %         |                | 0,62 %         |                | 0,00 %         |
| 70 - 75 v.                         |                | 0,41 %         |                | 0,00 %         |                | 0,87 %         |

## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

|  | Kaikista       |                | Naisista       |                | Miehistä       |                |
|--|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
|  | Pelaajia       | Aktiivisia     | Pelaajia       | Aktiivisia     | Pelaajia       | Aktiivisia     |
| <b>Digitaalinen rahapelaaminen (ei sisällä verkkorahapelaamista)</b> | <b>38,56 %</b> | <b>21,60 %</b> | <b>33,81 %</b> | <b>17,22 %</b> | <b>43,23 %</b> | <b>17,22 %</b> |
| <b>Digitaalinen rahapelaaminen (sisältää verkkorahapelaamisen)</b>   | <b>43,32 %</b> | <b>25,25 %</b> | <b>38,31 %</b> | <b>20,06 %</b> | <b>48,26 %</b> | <b>30,37 %</b> |
| <b>Onneen perustuvat digitaaliset rahapelit</b>                      | <b>35,84 %</b> | <b>19,87 %</b> | <b>33,02 %</b> | <b>17,04 %</b> | <b>38,62 %</b> | <b>22,66 %</b> |
| 10 - 19 v.   |                | 4,24 %         |                | 2,13 %         |                | 6,25 %         |
| 20 - 29 v.   |                | 12,18 %        |                | 8,77 %         |                | 15,38 %        |
| 30 - 39 v.   |                | 17,27 %        |                | 11,76 %        |                | 22,41 %        |
| 40 - 49 v.   |                | 29,51 %        |                | 34,85 %        |                | 24,44 %        |
| 50 - 59 v.   |                | 30,99 %        |                | 22,73 %        |                | 39,19 %        |
| 60 - 69 v.   |                | 19,61 %        |                | 15,43 %        |                | 24,04 %        |
| 70 - 75 v.   |                | 25,91 %        |                | 25,00 %        |                | 26,96 %        |
| <b>Taitoelementin sisältävät digitaaliset rahapelit</b>              | <b>11,58 %</b> | <b>5,71 %</b>  | <b>4,12 %</b>  | <b>1,74 %</b>  | <b>18,92 %</b> | <b>9,64 %</b>  |
| 10 - 19 v.   |                | 2,13 %         |                | 0,00 %         |                | 4,17 %         |
| 20 - 29 v.   |                | 5,81 %         |                | 1,75 %         |                | 9,62 %         |
| 30 - 39 v.   |                | 9,87 %         |                | 1,96 %         |                | 17,24 %        |
| 40 - 49 v.   |                | 8,32 %         |                | 3,03 %         |                | 13,33 %        |
| 50 - 59 v.   |                | 7,12 %         |                | 3,41 %         |                | 10,81 %        |
| 60 - 69 v.   |                | 2,65 %         |                | 0,62 %         |                | 4,81 %         |
| 70 - 75 v.   |                | 2,13 %         |                | 0,96 %         |                | 3,48 %         |

## Eläytymispelit

|                                | Kaikista |            | Naisista |            | Miehistä |            |
|--------------------------------|----------|------------|----------|------------|----------|------------|
|                                | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia |
| <b>Eläytymispelit</b>          | 7,62 %   | 2,92 %     | 4,16 %   | 2,10 %     | 11,02 %  | 3,72 %     |
| <b>Keräilykorttipelit</b>      | 4,89 %   | 1,83 %     | 2,92 %   | 1,01 %     | 6,83 %   | 2,65 %     |
| 10 - 19 v.                     |          | 4,24 %     |          | 2,13 %     |          | 6,25 %     |
| 20 - 29 v.                     |          | 3,68 %     |          | 3,51 %     |          | 3,85 %     |
| 30 - 39 v.                     |          | 2,68 %     |          | 0,00 %     |          | 5,17 %     |
| 40 - 49 v.                     |          | 1,88 %     |          | 1,52 %     |          | 2,22 %     |
| 50 - 59 v.                     |          | 0 %        |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 60 - 69 v.                     |          | 0 %        |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 70 - 75 v.                     |          | 0 %        |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| <b>Roolipelit</b>              | 4,20 %   | 1,40 %     | 2,47 %   | 1,09 %     | 5,90 %   | 1,70 %     |
| 10 - 19 v.                     |          | 1,07 %     |          | 0,00 %     |          | 2,08 %     |
| 20 - 29 v.                     |          | 1,84 %     |          | 1,75 %     |          | 1,92 %     |
| 30 - 39 v.                     |          | 3,68 %     |          | 3,92 %     |          | 3,45 %     |
| 40 - 49 v.                     |          | 1,88 %     |          | 1,52 %     |          | 2,22 %     |
| 50 - 59 v.                     |          | 0,68 %     |          | 0,00 %     |          | 1,35 %     |
| 60 - 69 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 70 - 75 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| <b>Liveroolipelit</b>          | 1,54 %   | 0,29 %     | 1,54 %   | 0,00 %     | 1,55 %   | 0,15 %     |
| 10 - 19 v.                     |          | 1,07 %     |          | 0,00 %     |          | 2,08 %     |
| 20 - 29 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 30 - 39 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 40 - 49 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 50 - 59 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 60 - 69 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 70 - 75 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| <b>Miniatyyritaistelupelit</b> | 0,29 %   | 1,99 %     | 0,00 %   | 0,67 %     | 0,58 %   | 3,30 %     |
| 10 - 19 v.                     |          | 1,07 %     |          | 0,00 %     |          | 2,08 %     |
| 20 - 29 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 30 - 39 v.                     |          | 0,89 %     |          | 0,00 %     |          | 1,72 %     |
| 40 - 49 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 50 - 59 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 60 - 69 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 70 - 75 v.                     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |

## E-urheilu

|   | Kaikista |            | Naisista |            | Miehistä |            |
|---|----------|------------|----------|------------|----------|------------|
|   | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia |
| <b>e-urheilu</b>                                    |          |            |          |            |          |            |
| <b>e-urheilu-kilpapelit</b>                         | 5,66 %   | 3,07 %     | 0,76 %   | 0,47 %     | 10,48 %  | 5,63 %     |
| 10 - 19 v.  |          | 8,52 %     |          | 0,00 %     |          | 16,67 %    |
| 20 - 29 v.  |          | 6,80 %     |          | 1,75 %     |          | 11,54 %    |
| 30 - 39 v.  |          | 4,46 %     |          | 0,00 %     |          | 8,62 %     |
| 40 - 49 v.  |          | 0,74 %     |          | 1,52 %     |          | 0,00 %     |
| 50 - 59 v.  |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 60 - 69 v.  |          | 0,47 %     |          | 0,00 %     |          | 0,96 %     |
| 70 - 75 v.  |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| <b>e-urheilu-streamien ja -tallenteiden katselu</b> | 23,53 %  | 9,48 %     | 10,16 %  | 1,69 %     | 36,72 %  | 17,15 %    |
| 10 - 19 v.  |          | 25,49 %    |          | 6,38 %     |          | 43,75 %    |
| 20 - 29 v.  |          | 16,58 %    |          | 3,51 %     |          | 28,85 %    |
| 30 - 39 v.  |          | 15,16 %    |          | 0,00 %     |          | 29,31 %    |
| 40 - 49 v.  |          | 5,30 %     |          | 1,52 %     |          | 8,89 %     |
| 50 - 59 v.  |          | 0,68 %     |          | 0,00 %     |          | 1,35 %     |
| 60 - 69 v.  |          | 1,25 %     |          | 0,62 %     |          | 1,92 %     |
| 70 - 75 v.  |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| <b>e-urheilu-vedonlyönti</b>                        | 2,67 %   | 0,29 %     | 1,39 %   | 0,00 %     | 3,92 %   | 0,58 %     |
| 10 - 19 v.  |          | 1,07 %     |          | 0,00 %     |          | 2,08 %     |
| 20 - 29 v.  |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 30 - 39 v.  |          | 0,89 %     |          | 0,00 %     |          | 1,72 %     |
| 40 - 49 v.  |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 50 - 59 v.  |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 60 - 69 v.  |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 70 - 75 v.  |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |

## Striimaus

|   | Kaikista |            | Naisista |            | Miehistä |            |
|---|----------|------------|----------|------------|----------|------------|
|   | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia |
| <b>Striimaus</b>                              |          |            |          |            |          |            |
| <b>Pelistriimien ja -tallenteiden katselu</b> | 28,92 %  | 17,32 %    | 15,88 %  | 7,73 %     | 41,78 %  | 26,77 %    |
| 10-19 v                                       |          | 42,28 %    |          | 27,66 %    |          | 56,25 %    |
| 20-29 v                                       |          | 36,41 %    |          | 15,79 %    |          | 55,77 %    |
| 30-39 v                                       |          | 26,09 %    |          | 7,84 %     |          | 43,10 %    |
| 40-49 v                                       |          | 11,00 %    |          | 1,52 %     |          | 20,00 %    |
| 50-59 v                                       |          | 1,24 %     |          | 1,14 %     |          | 1,35 %     |
| 60-69 v                                       |          | 0,78 %     |          | 0,62 %     |          | 0,96 %     |
| 70-75 v                                       |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| <b>Pelaamisen striimaus</b>                   | 5,46 %   | 1,14 %     | 2,09 %   | 0,54 %     | 8,79 %   | 1,74 %     |
| 10-19 v                                       |          | 5,30 %     |          | 2,13 %     |          | 8,33 %     |
| 20-29 v                                       |          | 1,84 %     |          | 1,75 %     |          | 1,92 %     |
| 30-39 v                                       |          | 0,89 %     |          | 0,00 %     |          | 1,72 %     |
| 40-49 v                                       |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 50-59 v                                       |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 60-69 v                                       |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 70-75 v                                       |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| <b>Pelaamisen nettitalenteiden julkaisu</b>   | 4,32 %   | 0,95 %     | 2,20 %   | 0,54 %     | 6,42 %   | 1,35 %     |
| 10-19 v                                       |          | 1,04 %     |          | 2,13 %     |          | 0,00 %     |
| 20-29 v                                       |          | 2,83 %     |          | 1,75 %     |          | 3,85 %     |
| 30-39 v                                       |          | 0,89 %     |          | 0,00 %     |          | 1,72 %     |
| 40-49 v                                       |          | 1,14 %     |          | 0,00 %     |          | 2,22 %     |
| 50-59 v                                       |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |
| 60-69 v                                       |          | 0,47 %     |          | 0,00 %     |          | 0,96 %     |
| 70-75 v                                       |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |          | 0,00 %     |



## Liite 3. Vertailu aiempiin Pelaajabarometreihin

Tuloksia verrataan aina edellisen barometrin vastaaviin tuloksiin eli esimerkiksi vuoden 2022 kohdalla on merkitty tilastollisesti merkitsevät muutokset verrattuna vuoteen 2020 ja vuoden 2020 kohdalla tilastollisesti merkitsevät muutokset verrattuna vuoteen 2018 ja niin edelleen. Punainen väri tarkoittaa laskua ja vihreä nousua verrattuna edellisen barometrin samaan kohtaan. Väreillä on merkitty vain tilastollisesti merkitsevät muutokset.

|  | Vuonna 2015<br>(n=995) |                       | Vuonna 2018<br>(n=946) |                       | Vuonna 2020<br>(n=914) |                       | Vuonna 2022<br>(n=1071) |                       |
|--|------------------------|-----------------------|------------------------|-----------------------|------------------------|-----------------------|-------------------------|-----------------------|
|  | Pelaajia %             | Aktiivisia pelaajia % | Pelaajia %             | Aktiivisia pelaajia % | Pelaajia %             | Aktiivisia pelaajia % | Pelaajia %              | Aktiivisia pelaajia % |
| <b>EI-DIGITAALINEN PELAAMINEN</b>  |                        |                       |                        |                       |                        |                       |                         |                       |
| Lauta- ja seurapelit   | 75,2                   | 25,7                  | 74,8                   | 25,7                  | 75                     | 30,3*                 | 75                      | 31,2                  |
| Paperilla pelattavat pulmapelit  | 72,6*                  | 37,4                  | 70,1                   | 35,6                  | 69                     | 36,7                  | 68                      | 37,7                  |
| Korttipelit  | 72,3                   | 26,9                  | 73,8                   | 27,5                  | 75,2                   | 33,7**                | 72,8                    | 29,9                  |
| Perinteiset pubipelit  | 36,1                   | 7,4                   | 35,3                   | 5,6                   | 34,9                   | 5,1                   | 37,9                    | 5,4                   |
| 2015: Veikkauksen rahapelit<br>2018 - 2022: Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit | 71,1                   | 46,4                  | 65,3**                 | 40,3**                | 64,5                   | 37,9                  | 61,7                    | 31,6**                |
| 2015: Fintoton rahapelit<br>2018 - 2022: Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit           | 5,2                    | 1,5                   | 6,3                    | 1,8                   | 5,8                    | 1,5                   | 4,6                     | 1,1                   |
| 2015: RAY:n rahapelit<br>2018 - 2022: Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit    | 33,3                   | 15,1                  | 27,2**                 | 11,4*                 | 22,2*                  | 7,9*                  | 17,3**                  | 4,6**                 |
| Bingo  | 10,4                   | 1,8                   | 13,2                   | 2,4                   | 13,8                   | 1,2                   | 11,9                    | 1,3                   |
| Urheilupelit   | 39,1                   | 19,3                  | 37,3                   | 19,2                  | 36,3                   | 19,5                  | 36,9                    | 19,6                  |
| Ulko- ja pihapelit   | 73,4                   | 13,0***               | 71,0                   | 16,8*                 | 70,5                   | 19,2                  | 72,6                    | 17,7                  |
| Huvipuistopelit  | -                      | -                     | -                      | -                     | -                      | -                     | 25,8                    | 0,8                   |
| Keräilykorttipelit   | 5,7                    | 1,8                   | 3,8*                   | 0,7*                  | 4,9                    | 1,1                   | 4,9                     | 1,8                   |
| Roolipelit   | 4,8                    | 1,8                   | 3,9                    | 0,9                   | 7,5**                  | 1,5*                  | 4,2**                   | 1,4                   |
| Liveroolipelit   | 1,3                    | 0,3                   | 1,1                    | 0,1                   | 1,6                    | 0                     | 1,5                     | 0,1                   |
| Miniatyyri- ja taulupelit  | 1,4                    | 0,5                   | 1,8                    | 0,5                   | 2                      | 1                     | 2                       | 0,3*                  |

\* p &lt; .05

\*\* p &lt; .01

\*\*\* p &lt; .001

## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

| DIGITAALISET<br>PELIALUSTAT  | Vuonna 2015<br>(n=995) |                          | Vuonna 2018<br>(n=946) |                          | Vuonna 2020<br>(n=914) |                          | Vuonna 2022<br>(n=1071) |                          |
|--|------------------------|--------------------------|------------------------|--------------------------|------------------------|--------------------------|-------------------------|--------------------------|
|  | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia % | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia % | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia % | Pelaajia<br>%           | Aktiivisia<br>pelaajia % |
| Tietokoneella pelattavat pelit   | 53,1                   | 32,3*                    | 48,5*                  | 28,4                     | 50,5                   | 32,9*                    | 48,3                    | 33                       |
| Konsolipelit   | 41,5                   | 22,0                     | 42,1                   | 24,3                     | 42,5                   | 21,3                     | 42,3                    | 21,3                     |
| Käsi-konsolipelit  | 13,4                   | 3,8                      | 12,2                   | 2,8                      | 13,9                   | 4                        | 17,3*                   | 7**                      |
| Muut monen pelaajan verkkopelit  | 12,7                   | 8,8                      | 14,3                   | 8,3                      | 16,3                   | 8,9                      | 15,9                    | 9,3                      |
| Facebookin pelit   | 25,4***                | 17,2***                  | 21,7                   | 12,5**                   | 14,5***                | 9,2*                     | 13                      | 6,2*                     |
| Muut selaimessa pelattavat pelit   | 33,3                   | 12,1                     | 25,8***                | 9,2*                     | 23,6                   | 8,3                      | 22,9                    | 5,8*                     |
| Mobiililaitteiden pelit  | 51,9                   | 37,1***                  | 56,6*                  | 38,3                     | 58,7                   | 42,7                     | 59                      | 41,9                     |
| 2015: Suomalaiset verkkorahapelisivustot<br>2018 - 2022: Veikkauksen rahapelisivusto | 28,5***                | 19,5***                  | 30,0                   | 19,8                     | 32                     | 20,9                     | 31,7                    | 18,2                     |
| 2015: Ulkomaiset verkkorahapelisivustot<br>2018 - 2022: Ulkomaiset rahapelisivustot  | 6,2                    | 2,5                      | 5,7                    | 2,7                      | 6,6                    | 2,9                      | 6                       | 2,9                      |
| Virtuaalilasit   | -                      | -                        | 6,7                    | 1,1                      | 8,5                    | 2,4*                     | 8,7                     | 2,6                      |
| Lisätyn todellisuuden alustat  | -                      | -                        | 0,8                    | 0,1                      | 1,6                    | 0,2                      | 1,2                     | 0                        |
| Pilvipalvelualustat  | -                      | -                        | -                      | -                        | -                      | -                        | 4                       | 1,5                      |

\* p &lt; .05      \*\* p &lt; .01      \*\*\* p &lt; .001

## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

| DIGITAALISET<br>PELILAJITYYPIT                     | Vuonna 2015<br>(n=995) |                             | Vuonna 2018<br>(n=946) |                             | Vuonna 2020<br>(n=914) |                             | Vuonna 2022<br>(n=1071) |                             |
|--|------------------------|-----------------------------|------------------------|-----------------------------|------------------------|-----------------------------|-------------------------|-----------------------------|
|  | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia<br>% | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia<br>% | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia<br>% | Pelaajia<br>%           | Aktiivisia<br>pelaajia<br>% |
| Digitaaliset<br>pulma- ja<br>korttipelit           | 54,9                   | 33,8                        | 52,9                   | 27,4**                      | 55,1                   | 30,4                        | 51,2                    | 28,7                        |
| Toimintapelit                                      | 27,0                   | 12,6                        | 28,0                   | 12,9                        | 35,4**                 | 16,6*                       | 38                      | 16,5                        |
| Ammuskelupelit                                     | 22,3                   | 13,6                        | 26,1                   | 17,3*                       | 28,6                   | 18,6                        | 30,9                    | 21,6                        |
| Seikkailupelit                                     | 27,2                   | 15,7                        | 27,5                   | 17,2                        | 30,7                   | 17,3                        | 33,5                    | 20,8*                       |
| Simulaatiopelit                                    | 23,0                   | 12,2                        | 21,9                   | 9,1*                        | 26,6*                  | 15***                       | 28,1                    | 15,1                        |
| Digitaaliset<br>urheilupelit                       | 29,3                   | 13,2                        | 25,4                   | 8,4**                       | 20,7*                  | 7,4                         | 21,5                    | 7,5                         |
| Ajopelit   | 29,0                   | 12,2                        | 27,1                   | 9,2*                        | 32,2*                  | 10,2                        | 31,8                    | 12,7                        |
| Strategiapelit                                     | 21,4                   | 13,5                        | 21,8                   | 9,5**                       | 25,4                   | 13,6**                      | 28,6                    | 16,4                        |
| Digitaaliset<br>roolipelit                         | 14,9                   | 8,1                         | 14,3                   | 7,8                         | 17,5                   | 8,7                         | 19,6                    | 11,1                        |
| Verkkoroolipelit                                   | 9,4                    | 4,5                         | 8,9                    | 3,1                         | 13,3**                 | 5,8**                       | 10,4*                   | 5                           |
| Monen pelaajan<br>verkkopelit                      | 12,7                   | 8,8                         | 14,3                   | 8,3                         | 16,3                   | 8,9                         | 15,9                    | 9,3                         |
| Musiikkipelit                                      | 26,7                   | 7,4                         | 20,1**                 | 4,9*                        | 24,5*                  | 4,1                         | 22,7                    | 4,8                         |
| Oppimispelit<br>(2018 ja aiemmin<br>"opetuspelit") | 10,9                   | 3,7                         | 14,0*                  | 3,5                         | 18,8**                 | 6,5**                       | 15,9                    | 6,6                         |
| Onneen<br>perustuvat<br>rahapelit                  | 36,4                   | 22,7                        | 35,5                   | 24,5                        | 37,5                   | 23,8                        | 35,8                    | 19,9*                       |
| Taitoelementin<br>sisältävät<br>rahapelit          | 15,7                   | 8,6                         | 14,1                   | 7,0                         | 14,2                   | 6                           | 11,6*                   | 5,7                         |
| Leikkirahalla<br>pelattavat<br>nettikasinopelit    | -                      | -                           | 5,8                    | 2,1                         | 5,1                    | 0,5**                       | 4,9                     | 0,7                         |
| Skin betting -<br>pelit                            | -                      | -                           | -                      | -                           | -                      | -                           | 1,3                     | 0,3                         |

\* p &lt; .05

\*\* p &lt; .01

\*\*\* p &lt; .001

## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

|   | Vuonna 2015<br>(n=995) |                             | Vuonna 2018<br>(n=946) |                             | Vuonna 2020<br>(n=914) |                             | Vuonna 2022<br>(n=1071) |                             |
|---|------------------------|-----------------------------|------------------------|-----------------------------|------------------------|-----------------------------|-------------------------|-----------------------------|
| KILPAPELAAMINEN<br>JA STRIIMAAMINEN   | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia<br>% | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia<br>% | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia<br>% | Pelaajia<br>%           | Aktiivisia<br>pelaajia<br>% |
| Digipelit e-urheilu-<br>kilpapeleinä  | -                      | -                           | 3,6                    | 1,8                         | 4,5                    | 2,6                         | 5,7                     | 3,1                         |
| e-urheilu-stream-<br>lähetyksen<br>tai -tallenteiden<br>katsominen                        | -                      | -                           | 15,3                   | 8,5                         | 19,5*                  | 9,5                         | 23,5*                   | 9,5                         |
| Muiden pelaamista<br>koskevien<br>stream-lähetyksen<br>tai<br>-tallenteiden<br>katsominen | -                      | -                           | 19,1                   | 11,7                        | 21,7                   | 13                          | 28,9***                 | 17,3**                      |
| Vedonlyönti e-<br>urheilusta  | -                      | -                           | 1,8                    | 0                           | 2,5                    | 0,9                         | 2,7                     | 0,3                         |
| Oman pelaamisen<br>striimaaminen  | -                      | -                           | 2,6                    | 1,1                         | 3,4                    | 1,2                         | 5,5*                    | 1,1                         |
| Nettitalenteiden<br>julkaiseminen<br>omasta<br>pelaamisesta                               | -                      | -                           | 3,3                    | 0,3                         | 2,5                    | 0,6                         | 4,3*                    | 0,9                         |

\* p &lt; .05    \*\* p &lt; .01    \*\*\* p &lt; .001

|   | Vuonna 2018<br>(n=946) |                          | Vuonna 2020<br>(n=914) |                          | Vuonna 2022<br>(n=1071) |                          |
|---|------------------------|--------------------------|------------------------|--------------------------|-------------------------|--------------------------|
| PELIEN OSTAMINEN  | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia % | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia % | Pelaajia<br>%           | Aktiivisia<br>pelaajia % |
| Ostaako vastaaja pelejä<br>kaupasta myyntipakkauksessa                        | 30,1                   | 1,5                      | 29,2                   | 0,9                      | 26,3                    | 0,5                      |
| Lataako vastaaja pelejä<br>digitaalisesta<br>verkkopalvelusta                 | 29,9                   | 7,4                      | 32,6                   | 6,8                      | 35,5                    | 6,6                      |
| Maksaako vastaaja<br>ilmaispelien<br>lisäominaisuuksista                      | 14,1                   | 3,6                      | 16,6                   | 3,3                      | 16,7                    | 2,6                      |
| Pelaako vastaaja <i>free-to-<br/>play</i> -pelejä                             | 31,3                   | 19,3                     | 36,9*                  | 22,8                     | 38,8                    | 25,5                     |
| Maksaako vastaaja<br>yllätyslaatikoiden avaamisesta                           | -                      | -                        | 7,2                    | 1,1                      | 6,8                     | 0,8                      |
| Ostaako vastaaja pelien<br>maksullisia lisäominaisuuksia<br>verkkopalveluista | -                      | -                        | -                      | -                        | 27                      | 3,2                      |

\* p &lt; .05    \*\* p &lt; .01    \*\*\* p &lt; .001

## PELAAJABAROMETRI 2022: KOHTI UUTTA NORMAALIA

|   | Vuonna 2015<br>(n=995) |                             | Vuonna 2018<br>(n=946) |                             | Vuonna 2020<br>(n=914) |                             | Vuonna 2022<br>(n=1071) |                             |
|---|------------------------|-----------------------------|------------------------|-----------------------------|------------------------|-----------------------------|-------------------------|-----------------------------|
|   | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia<br>% | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia<br>% | Pelaajia<br>%          | Aktiivisia<br>pelaajia<br>% | Pelaajia<br>%           | Aktiivisia<br>pelaajia<br>% |
| <b>Pelaaminen ylipäättään</b>   | 97,4                   | 87,8                        | 97,8                   | 88,1                        | 98,2                   | 88,3                        | 98,3                    | 88,1                        |
| <b>Ei-digitaalinen<br/>pelaaminen</b>                                   | 97,0                   | 81,5                        | 96,9                   | 80,5                        | 97,8                   | 80,7                        | 96,9                    | <b>76,7*</b>                |
| <b>Digitaalinen<br/>pelaaminen</b>                                      | 75,0                   | 60,1                        | 76,1                   | 60,5                        | 78,7                   | 63,6                        | 80,3                    | 65,1                        |
| <b>Perinteiset pelit</b>  | 93,7                   | 67,6                        | 94,6                   | 66,6                        | 94,6                   | 67,1                        | 93,2                    | 66,9                        |
| <b>Digitaaliset viihdepelit</b>   | 64,9                   | 48,5                        | 66,8                   | 46,8                        | 67,2                   | 49,5                        | 67,2                    | 52,1                        |
| <b>Rahapelit</b>  | 75,9                   | 53,2                        | <b>71,8*</b>           | 48,7                        | 70,2                   | 44,9                        | 68,5                    | <b>38,7**</b>               |
| <b>Perinteiset rahapelit</b>  | 73,9                   | 49,2                        | <b>68,8*</b>           | <b>43,7*</b>                | 66,6                   | 39,6                        | 63,3                    | <b>32,5***</b>              |
| <b>Verkkorahapelit</b>  | 29,2                   | 20,2                        | 31                     | 20,4                        | 33,1                   | 21,5                        | 33,2                    | 19,3                        |
| <b>Digitaaliset rahapelit<br/>(ei sisällä<br/>verkkorahapelaamista)</b> | 38,5                   | 24,9                        | 36,4                   | 25,7                        | 38,8                   | 25,4                        | 38,6                    | <b>21,6*</b>                |
| <b>Eläytymispelit</b>   | 8,9                    | 3,5                         | 6,6                    | <b>1,9*</b>                 | <b>9,8*</b>            | 2,7                         | 7,6                     | 2,9                         |

\* p &lt; .05 \*\* p &lt; .01 \*\*\* p &lt; .001